

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi saat ini sangat pesat terutama pada perangkat *mobile* dengan system operasi android yang memiliki banyak keunggulan. Sistem Android bersifat *sistem terbuka* (Open source) sehingga banyak aplikasi yang dapat digunakan pada *telepon pintar* (Smartphone) ini. Berhubungan dengan perkembangan teknologi saat ini, penggunaan atau pemanfaatan *smartphone android* tidak hanya sebagai media hiburan, multimedia dan komunikasi saja, tetapi juga menjadi sebuah sumber untuk beredukasi. Salah satu media edukasi yang bisa diterapkan pada perkembangan teknologi android adalah aplikasi kamus. Kamus menerangkan makna dari kata-kata dan membantu seseorang mengenal kata atau istilah yang belum diketahui sehingga bisa membantu orang tersebut.

Aplikasi yang ingin dikembangkan adalah aplikasi kamus bahasa daerah Rote Ndao, yaitu sebuah aplikasi yang membantu wisatawan atau seseorang yang sedang berada di pulau Rote agar bisa berbahasa Rote dan bisa menyesuaikan diri ditengah masyarakat Rote Ndao yang disajikan secara instan pada *smartphone*. Hal ini dikarenakan Pulau Rote Ndao ini memiliki banyak tempat wisata dan mempunyai nilai kebudayaan maupun kesenian yang menjadi daya tarik bagi para wisatawan lokal maupun wisata asing, bahkan Rote Ndao memiliki kerajinan

tangan yang sudah diakui Dunia yaitu sebuah alat musik yang terbuat dari daun lontar (SASANDO).

Namun di pulau Rote Ndao ini masih banyak masyarakat yang aktif menggunakan bahasa Rote Ndao sebagai interaksi maupun komunikasi dan tentunya sangat asing bagi para pendatang baru. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu memahami istilah-istilah baru yang ditemui.

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini mengangkat judul skripsi **“Perancangan Kamus Bahasa Daerah Rote Ndao Berbasis Android”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi kamus yang berisi kosakata dan dapat diaplikasikan kedalam Smartphone android dengan *space* yang terbatas?
2. Bagaimana aplikasi kamus ini dapat digunakan untuk mencari istilah bahasa Rote Ndao kedalam bentuk penjelasan berbahasa Indonesia yang mudah dipahami dan mudah diingat?

Bagaimana membuat aplikasi kamus yang dilengkapi dengan fitur pencarian yang akan memudahkan pengguna mencari istilah-istilah serta arti yang dikehendaknya secara lebih efisien?

1.3. Batasan Masalah

Dari perumusan masalah diatas agar ruang lingkup proyek tidak menyimpang maka dibatasi pembahasan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Penyampaian arti kosakata dan singkatan khusus dalam bidang bahasa Rote Ndao
2. Penyimpanan ke database SQLite.
3. Hanya Kompatibel dengan ponsel android minimal dengan versi 4.0 Ice Cream Sandwich.
4. Aplikasi berjalan dengan kondisi *Offline*.
5. Aplikasi ini tidak dibuat untuk mendapatkan layanan *update* otomatis.
6. Aplikasi kamus ini akan menerjemah bahasa dari beberapa daerah di Rote Ndao.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Sebagai sarana belajar dan sumber informasi.
2. Mempermudah Wisatawan atau Pemandang baru di pulau Rote Ndao dalam pencarian Istilah Bahasa Rote Ndao.
3. Memperkaya aplikasi edukasi di dunia android
4. Menyusun tugas akhir sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penyusun

Sebagai bentuk hasil karya dari ilmu yang telah dipelajari selama masa study dimana dapat bermanfaat bagi orang lain.

2. Bagi Masyarakat

Membantu bagi Wisatawan atau pendatang baru yang ingin berinteraksi dengan masyarakat pribumi Rote Ndao agar dapat berinteraksi dengan jelas dari istilah-istilah yang baru. Aplikasi ini nantinya akan diberikan kepada Masyarakat Rote Ndao dan akan dipakai sebagai sumber interaksi dan sebagai sarana edukasi bagi para wisatawan maupun masyarakat lokal.

3. Bagi Pengetahuan

Menambah Kepustakaan di bidang ilmu computer dan teknologi informasi sebagai masukan untuk menambah wawasan.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam proses menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan data

Adapun metode pengumpulan data yaitu studi pustaka dimana pengumpulan data dilakukan dengan cara meneliti literature-literature atau referensi yang bisa disebut Narasumber yang mendukung dalam penyelesaian skripsi ini.

2. Analisa data

Pada tahap ini akan menganalisis lebih dalam dari data-data yang didapatkan melalui analisis SWOT. Dari analisis tersebut dapat dievaluasi sehingga menghasilkan penanganan yang tepat terhadap suatu masalah.

3. Desain sistem

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam mendesain aplikasi selanjutnya sesuai dengan hasil evaluasi.

4. Implementasi

Dilakukan implementasi dari perancangan yang telah dibuat, sehingga pada tahap ini menghasilkan sebuah kamus bahasa daerah Rote Ndao.

5. Uji coba program

Dalam tahap ini dilakukan uji coba aplikasi pada media ponsel yang sesuai untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan dengan baik sesuai tujuan atau harapan.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang mendukung bahasan yang sedang dikerjakan serta pembahasan mengenai berbagai perlengkapan yang dipakai dalam perancangan system aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis system, perancangan system dan rancangan antar muka yang digunakan sebagai media komunikasi antara system dan pengguna

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang uji coba dari aplikasi serta pembahasan dari aplikasi yang telah dibangun.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang didapat dari hasil analisis, serta saran yang membangun pengembangan diri.