

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Buton adalah sebuah pulau di Sulawesi Tenggara yang terkenal akan produksi aspalnya, Kabupaten Buton terletak di Pulau Buton yang merupakan pulau terbesar di luar pulau induk Kepulauan Sulawesi, yang menjadikannya pulau ke-130 terbesar di dunia. Ibu kota ini terletak di Pasar Wajo. Kabupaten ini memiliki luas wilayah 2.488.71 km² (sebelum pemekaran 6.463 km²) dan pada tahun 2004 berpenduduk sebanyak 265.724 jiwa (sebelum pemekaran 533.931 jiwa). Selain dikenal sebagai penghasil aspal, Kabupaten Buton di Sulawesi Tenggara juga memiliki pesona wisata yang menarik untuk dikunjungi. Antara lain Pantai Koguna, Hutan Lambusango, Desa Wabula, dan Festival Budaya Tua Buton yang rutin diselenggarakan tiap tahun. Setiap tahun wisatawan dari dalam maupun luar negeri semakin bertambah, salah satu masalah yang timbul saat wisatawan berkunjung di daerah buton adalah komunikasi, kebanyakan dari masyarakat setempat berbicara menggunakan bahasa asli daerah, selain berbicara menggunakan bahasa daerah, penduduk buton juga menggunakan bahasa indonesia sebagai bahasa sehari-hari tetapi tidak seperti bahasa daerah dan bahasa Indonesia, hanya sedikit orang yang bisa berbicara menggunakan bahasa inggris.

Android merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Awalnya Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat software untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance. Pesatnya pertumbuhan Android merupakan platform mobile pertama yang lengkap, terbuka, dan bebas, baik itu sistem operasinya, aplikasi dan tool pengembangan, Market aplikasi Android serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas open source di dunia, sehingga Android terus berkembang pesat baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah device yang ada di dunia.

Telepon pintar dengan sistem operasi Android sudah menjadi kebutuhan bagi sebagian besar orang, sehingga banyak aplikasi yang dibuat untuk memudahkan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah aplikasi kamus digital, dengan adanya kamus digital di smartphone Android, pengguna tidak perlu lagi menggunakan kamus konvensional yang tidak praktis jika harus dibawa kemana-mana. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah Aplikasi Kamus Bahasa Buton-Indonesia-Inggris Berbasis Android. Selain berguna untuk membantu masyarakat Buton berkomunikasi dengan para wisatawan, aplikasi ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam upaya pelestarian bahasa daerah sebagai salah satu kekayaan bangsa Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang diuraikan, maka didapatkan rumusan masalah yaitu :

1. Pentingnya kamus bahasa Buton-Indonesia-Inggris yang di implementasikan pada teknologi sistem operasi Android.
2. Dibutuhkan kamus bahasa Buton-Indonesia-Inggris untuk mempermudah komunikasi masyarakat Buton dengan wisatawan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, penulis menentukan batasan masalah untuk mencegah melebar nya pembahasan yang telah ditentukan. Batasan masalah dari skripsi ini adalah:

1. Aplikasi ini dibuat hanya untuk Sistem Operasi Android, dengan spesifikasi minimum Android 4.3 Jelly Bean dan maksimum Android 6.0 Marshmallow.
2. Aplikasi ini hanya menerjemahkan Bahasa Buton ke Indonesia- Inggris, Bahasa Indonesia ke Inggris-Buton dan Bahasa Inggris ke Buton-Indonesia dengan jumlah kosakata masing-masing sebanyak 100 kosakata.
3. Aplikasi ini tidak terkoneksi pada jaringan Internet.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan aplikasi berupa kamus Bahasa Buton-Indonesia-Inggris berbasis Android.
2. Aplikasi kamus Bahasa Buton-Indonesia-Inggris berbasis Android membuat pengguna akan lebih mudah mengartikan Bahasa Buton ke Indonesia-Inggris atau sebaliknya dan aplikasi ini dapat dipakai dimanapun dan kapanpun.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Menambah ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi informasi dalam upaya pelestarian kebudayaan.
2. Aplikasi kamus Bahasa Buton-Indonesia-Inggris berbasis Android berguna dalam menambah perbendaharaan aplikasi kamus berbasis android.
3. sebagai sarana belajar dan komunikasi bahasa Buton-Indonesia-Inggris untuk masyarakat Buton

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Pengumpulan Data

Penulis melakukan pengumpulan data agar memperoleh data yang dapat menunjang tercapainya tujuan penelitian. Berikut beberapa tahapan pengumpulan data dalam penelitian ini:

A. Studi Pustaka

Studi pustaka penulis lakukan dengan membaca buku, laporan penelitian, karangan ilmiah, maupun melakukan pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

B. Wawancara

Untuk dapat mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian, penulis melakukan wawancara dengan beberapa penutur bahasa Buton yang penulis temui diantaranya beberapa mahasiswa asal Buton yang tergabung dalam organisasi Keluarga Mahasiswa Mawasangka Bersatu Yogyakarta (KAMMBAKA). Wawancara dilakukan di Sekretariat KAMMBAKA Jogja, Sagan, GK V 806, Terban, Gondokusuman.

1.6.2 Metode Analisis

Tahapan pembuatan Aplikasi Kamus Bahasa Buton-Indonesia-Inggris berbasis Android.

A. Analisis S.W.O.T

Dalam pembuatan aplikasi Kamus Bahasa Buton-Indonesia-Inggris berbasis Android penulis menggunakan metode analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threat*) yaitu dengan menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang serta ancaman dari pembuatan aplikasi Kamus Bahasa Buton-Indonesia-Inggris berbasis Android.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Di tahap ini penulis melakukan Perancangan aplikasi dan perancangan antarmuka aplikasi.

A. Perancangan aplikasi menggunakan metode UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari beberapa tipe yaitu Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram dan Sequence Diagram.

B. Perancangan antarmuka aplikasi dilakukan agar dapat membuat aplikasi yang *user friendly*.

i. Implementasi

Tahapan implementasi dilakukan dengan mengimplementasikan hasil perancangan ke bahasa pemrograman Java dan database SQLite menggunakan perangkat lunak Android Studio.

ii. Uji Coba

Teknik uji coba yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Black Box Testing*. *Black Box Testing* merupakan proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan. Pengujian *Black Box Testing* menunjukkan fungsi perangkat lunak dan mengenai cara beroperasinya aplikasi apakah interface sudah berjalan dengan baik atau tidak dan apakah informasi yang tersimpan keamanannya bisa terjaga.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang mudah dimengerti dan komprehensif mengenai isi dalam penulisan skripsi ini, secara keseluruhan dapat dilihat dari sistematika penulisan skripsi di bawah ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas kerangka penulisan dalam penelitian meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan tinjauan pustaka, pengertian aplikasi, pengertian kamus, sejarah bahasa Buton, Android, analisis SWOT, konsep pemodelan sistem serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis sistem berupa analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan sistem dengan menggunakan metode UML, serta perancangan antarmuka aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan langkah-langkah pembuatan aplikasi, pembuatan antarmuka aplikasi, hingga menjadi aplikasi jadi, langkah-langkah instalasi aplikasi pada perangkat *smartphone*, dan pengujian aplikasi dengan *black box testing*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan berisi saran-saran yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi nama penulis, judul tulisan, penerbit, identitas penerbit dan tahun terbit sebagai sumber atau rujukan dalam penelitian.

