

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi yang penting bagi manusia. Perkembangan teknologi yang pesat ini penting untuk mengenalkan bahasa asing sebagai pengantar atau perantara, tapi kita juga tidak boleh melupakan bahasa daerah Indonesia yang merupakan warisan dari nenek moyang kita yang hingga saat ini penggunaannya sudah mulai berkurang, terutama bahasa Melayu Jambi. Bahasa Melayu merupakan bahasa yang sering digunakan oleh penduduk di daerah Sumatera, hanya saja terdapat perbedaan dialek di setiap daerah.

Saat ini banyak orang Jambi yang pergi merantau keluar wilayah Jambi, hal ini memungkinkan menjadikan budaya perantauan sebagai budaya mereka. Masyarakat Jambi yang telah lama merantau lama kelamaan tidak dapat berbicara bahasa Jambi dengan baik. Selain itu, banyak orang luar wilayah Jambi yang merantau baik untuk bekerja atau melakukan transmigrasi.

Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat pada saat ini dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu kebutuhan setiap pengguna terhadap sebuah aplikasi pengganti buku yang mudah dibawa serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

Salah satu aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna tersebut adalah aplikasi Kamus Indonesia-Jambi yang berbasis *mobile*. Pada aplikasi ini

menyediakan kosakata dari bahasa Indonesia yang diterjemahkan kedalam bahasa Jambi.

Dengan adanya kamus Baso Jambi, diharapkan dapat membantu masyarakat yang ingin belajar bahasa Jambi berbasis Android dapat dengan mudah belajar atau memperlancar dalam bahasa Jambi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka telah dirumuskan bagaimana cara menganalisis dan merancang aplikasi Kamus Baso Jambi Berbasis Mobile agar mudah digunakan untuk mempelajari Bahasa Jambi

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi kamus Baso Jambi ini penulis membuat batasan permasalahan, adapun batasan-batasan masalah tersebut adalah :

1. Hanya dapat menerjemahkan dari bahasa Indonesia – Jambi dan Jambi-Indonesia.
2. Hanya berisi istilah Melayu Jambi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan belum lengkap seperti kamus-kamus besar.
3. Kata-kata yang telah dimasukkan kedalam aplikasi tidak dapat ditambahkan oleh user.
4. Perangkat mobile yang digunakan adalah perangkat yang memakai sistem operasi Android minimal versi API 14 (Ice Cream Sandwich)
5. Pada menu terjemahan aplikasi hanya dapat menerjemahkan 100 karakter saja

6. Suara hanya terdapat pada detail kata
7. Pada menu history maksimal hanya terdapat 10 daftar kosakata
8. Untuk mendapatkan data terbaru, user harus meng-*update* ke versi selanjutnya
9. Aplikasi hanya digunakan secara *offline*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Melestarikan bahasa Melayu Jambi dalam bentuk kamus digital berbasis mobile.
2. Memberikan pengetahuan bahasa Melayu, khususnya Melayu Jambi

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti adalah :

1. Melestarikan bahasa Melayu Jambi berdasarkan Perda no 7 Tahun 2013 Tentang Pelestarian dan Pengembangan Bahasa Melayu Jambi.
2. Mempermudah pengguna dalam mencari arti kata atau istilah dalam kamus ini.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang relevan dan akurat sehingga data yang diperoleh lebih obyektif maka digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Metode Observasi, Peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada masyarakat.

2. Metode Studi Pustaka, Penelitian penulis dengan menggunakan buku-buku yang dapat membantu penulis dalam pembuatan aplikasi ini.
3. Metode Wawancara, peneliti melakukan wawancara terhadap narasumber untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penelitian.

1.6.2 Metode Analisa Data

Metode analisis yang digunakan dalam penulisan ini meliputi :

1. Analisis SWOT

Analisis ini terdiri dari 4 aspek yaitu Strength, Weakness, Opportunity dan Threats. Dimana aspek ini digunakan untuk mengevaluasi Strength (Kekuatan), Weakness (Kelemahan), Opportunity (Peluang) dan Threats (Ancaman).

2. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional adalah analisis yang menjelaskan fungsi apa saja yang dapat dilakukan oleh sistem.

3. Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional adalah analisis yang menjelaskan apa saja yang di butuhkan, meliputi :

- a. Hardware
- b. Software
- c. Brainware

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Tahap ini merupakan perancang dari model permasalahan yang ada. Model perancangan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. UML (Unified Modeling Language)
2. Entity Reality Diagram (ERD)
3. Rancangan User Interface

1.6.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang dilakukan oleh dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Merancang *database* beserta relasi yang terdapat dalam *database* tersebut
- b. Membuat *form interface*
- c. Membuat koneksi antara *form (interface)* dengan *database*

1.6.5 Metode Testing

Untuk meminimalkan kesalahan-kesalahan yang ada, maka dilakukan pengujian aplikasi agar semua fitur dapat berjalan sebagaimana mestinya. Metode yang digunakan adalah *white-box* dan *testing black-box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendukung dalam pembuatan skripsi ini, juga menjelaskan tentang teori secara keilmuan dibahas dengan detail.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum pembuatan program serta data yang digunakan dan perancangan tampilan aplikasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas proses perancangan input, rancangan proses, rancangan database, rancangan output beserta hasil pengujian aplikasi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini penulis menyimpulkan keseluruhan dari tugas akhir yang telah dibuat dan memberi saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar yang mencantumkan judul buku, nama pengarang, penerbit dan sebagainya. Melalui daftar pustaka pembaca atau penulis dapat melihat kembali sumber aslinya.

