

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sangat berperan penting bagi kehidupan manusia. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi manusia dapat dengan mudah dapatkan informasi dan manusia dapat dengan mudah melakukan kegiatan sehari-hari serta juga dengan mudah dapat hiburan dari media-media yang ada dan berkembang saat ini. Teknologi membawa manusia dapat mengakses dunia luar lebih jauh lagi, membuka wawasan berpikir, dalam menciptakan kreatifitas dalam hal-hal baru. Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah *Smartphone* terutama yang berbasis android.

Android adalah sistem operasi yang berbasis linux turunan dari unix untuk telepon seluler seperti *Smartphone* dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka untuk para pengembang untuk menciptakan dan mengembangkan aplikasi mereka sendiri untuk kebutuhan tertentu. *Aplication* merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan masyarakat untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk sekedar mengisi waktu senggang. Selain menjadi media hiburan, *Aplication* juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran atau untuk mengembangkan tingkat IQ seseorang dan juga bisa sebagai media perkenalan dan promosi suatu produk atau yang lainnya.

Walaupun bahasa Indonesia dan bahasa Kei berasal dari Indonesia, dan masih banyak yang belum mengerti tentang bahasa Kei, untuk mempermudah

pendatang dan wisatawan yang berkunjung ke daerah Kei dan juga sebaliknya untuk orang Kei asli dapat belajar bahasa Indonesia dan juga bahasa Inggris dengan baik agar kelak saat bertemu bisa berkomunikasi dengan baik dan mudah. Tujuan aplikasi kamus ini adalah tidak hanya mengajarkan kita tentang bahasa Kei tetapi akan tetapi membantu mengenalkan budaya Kei, sangat jarang sekali pengembang aplikasi android yang mau dan mengembangkan aplikasi yang mengangkat bahasa atau budaya daerah yang banyak sekali orang belum mengenalnya, karena skripsi saat ini akan mengembangkan aplikasi yang akan mengangkat tema bahasa daerah asli Indonesia, khususnya bahasa Kei.

Pembahasan yang akan diangkat oleh penulis adalah cara pembuatan aplikasi kamus bahasa Kei – Indonesia – Inggris yang menarik dan menjadikan pengguna merasa nyaman dengan menggunakan aplikasi ini, sesuai dengan harapan penulis aplikasi ini bisa menjadi bahan belajar bagi pengguna. Aplikasi kamus bahasa Kei - Indonesia - Inggris akan dirancang menggunakan software Eclipse, penggunaan software ini berdasarkan software open source sehingga mudah dalam pengembangannya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sebagai dasar perancangan dan pembangunan “Kamus Bahasa Kei – Indonesia – Inggris Berbasis Android” terdapat rumusan masalah yaitu :

“Bagaimana perancangan dan pembuatan aplikasi kamus untuk pengguna yang menarik dan interaktif ?”

### 1.3 Batasan Masalah

Suatu perancangan dan pembuatan aplikasi kamus dibutuhkan suatu batasan masalah. Batasan masalah ini dibuat agar dalam perancangan dan pembuatan bisa terarah dan tetap fokus pada tujuan yang diinginkan. Adapun batasan masalah perancangan kamus bahasa Kei – Indonesia – Inggris antara lain :

1. Aplikasi kamus bahasa Kei – Indonesia – Inggris ini menggunakan bahasa pemrograman java berbasis Android.
2. Aplikasi ini dapat digunakan pada android dengan *system* operasi Android minimal versi 4.2.
3. Aplikasi ini dapat berjalan secara offline.
4. Aplikasi ini dapat di update secara online.
5. Aplikasi ini hanya berisikan text.
6. Update dilakukan dengan menggunakan web.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Menganalisis dan membuat aplikasi kamus bahasa Kei – Indonesia – Inggris berbasis android untuk membantu user mempelajari bahasa Kei.
2. Sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan program strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini adalah :

1. Manfaat bagi penulis :
  - a. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta.
  - b. Menjadi pengetahuan untuk merancang sebuah aplikasi android, serta mampu menjadi bekal ketika diluar Amikom.
2. Manfaat bagi masyarakat umum :
  - a. Sebagai media belajar bagi masyarakat yang ingin belajar mengenai bahasa Kei dengan mudah karena aplikasi ini dirancang untuk perangkat mobile yang bisa dibawa kemana-mana.

## **1.6 Metode Penelitian**

Dalam pembuatan skripsi ini, metode penelitian yang akan digunakan oleh penulis sebagai berikut.

### **1.6.1 Pengumpulan Data**

Skripsi ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu :

1. Observasi.

Observasi adalah metode dimana penulis melakukan observasi terhadap aplikasi sejenis agar mendapatkan referensi untuk membantu dalam menyelesaikan aplikasi kamus Kei – Indonesia – Inggris.

## 2. Studi Literature

Mengacu pada studi pustaka maupun referensi yang berasal dari buku atau *e-book*, dan dari sumber media internet sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi bahasa Kei – Indonesia – Inggris.

### 1.6.2 Metode Pengembangan

#### 1. SDLC (Software Development Life Cycle)

SDLC adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis dan programmer dalam membangun software. Tahapan-tahapan yang digunakan meliputi:

- a. Mempelajari dan menganalisis software yang sedang berjalan.
- b. Membuat desain software yang akan digunakan.
- c. Mengkomunikasikan dan mengimplementasi software yang dibuat.
- d. Memelihara dan melakukan perbaikan atau peningkatan software yang dibuat.

#### 1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan yang di gunakan oleh penulis adalah sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum, yang menyajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.



## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini akan dijelaskan dan diuraikan tentang konsep dasar *aplication*, *android*, konsep pemodelan sistem, metode pengembangan *waterfall* dan perangkat lunak yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan *system*, konsep *aplication*, *flowchart system* dan perancangan tampilan antar muka yang dibangun dari *aplication*.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas aplikasi *aplication* yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan *aplication* serta hasil *testing* dan *implementasi* dari *aplication* yang dibuat.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berupa kesimpulan dan saran yang disampaikan penulis.