

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 mendapatkan informasi dan manusia dapat dengan mudah melakukan kegiatan sehari-hari serta juga dengan mudah mendapatkan hiburan dari media-media yang ada dan berkembang saat ini dan teknologi yang ada saat ini. Teknologi membawa manusia dapat mengakses dunia luar lebih jauh lagi, membuka wawasan berfikir, dalam menciptakan kreatifitas dalam hal-hal baru. Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah salah satunya perkembangan teknologi *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. *Application* merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan masyarakat untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk sekedar mengisi waktu senggang. Selain menjadi media hiburan, *Application* juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran atau untuk mengembangkan tingkat IQ seseorang dan juga bisa sebagai media pengenalan dan promosi suatu produk atau yang lainnya.

Walapun bahasa Indonesia dan bahasa komoro berasal dari negara Indonesia, dan masih banyak yang belum mengerti tentang bahasa komoro, untuk mempermudah para pendatang atau pun wisatawan yang berkuncung ke daerah timika dan juga sebaliknya untuk orang timika asli dapat belajar dengan benar bahasa Indonesia dan kelak saat pergi keluar daerah timika mereka dapat berkomunikasi dengan baik dan mudah. Tujuan aplikasi kamus ini adalah tidak hanya mengajaran kita tentang bahasa komoro tetapi dapat membantu mengenalkan budaya timika, bahwa bahasa asli timika terdapat bahasa komoro dan sangat jarang sekali pengembang aplikasi android yang mau dan mengembangkan aplikasi yang mengangkat bahasa atau budaya daerah yang banyak sekali orang belum mengenalnya, karena itu skripsi ini akan mengembangkan aplikasi yang akan mengangkat tema bahasa daerah asli Indonesia, khususnya budaya timika.

Pembahasan yang akan diangkat oleh penulis adalah cara pembuatan aplikasi kamus bahasa komoro – Indonesia 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 komoro – Indonesia 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 Komoro – Indonesia 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 focus pada tujuan yang diinginkan. Adapun batasan masalah perancangan kamus bahasa komoro – Indonesia antara lain :

1. Aplikasi kamus bahasa komoro – Indonesia ini menggunakan bahasa pemrograman java berbasis Android.
2. Aplikasi ini dapat digunakan pada aplikasi berbasis android dengan *system* operasi Android minimal versi 4.2.
3. Aplikasi ini bisa 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 Masalah

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Menganalisis dan membuat aplikasi kamus bahasa komoro – Indonesia berbasis android untuk membantu user mempelajari bahasa komoro.
2. Memberikan suatu pilihan aplikasi android yang lebih menarik dan bermanfaat untuk digunakan.
3. 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 komoro 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. Observasi

Observasi adalah metode dimana penulis melakukan observasi terhadap aplikasi sejenis agar mendapatkan referensi untuk membantu dalam menyelesaikan aplikasi kamus bahasa komoro - indonesia.

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 komoro - indonesia.

3. Eksperimantal dan implementasi

Metode yang diterapkan secara langsung, untuk mengetahui kesulitan dan kendala yang ditemukan, serta mencari solusi pada masalah yang ditemukan. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai suatu tindakan terhadap objek.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang penulis gunakan 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 ini.

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.