

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap daerah di Indonesia memiliki bahasa yang berbeda-beda sebagai media komunikasinya. Untuk dapat memahami bahasa yang digunakan oleh masing-masing daerah, diperlukan suatu alat yang dapat membantu mengartikan kosa kata yang ada, yaitu kamus. Sehingga perbedaan bahasa tidak menjadi suatu kendala dalam melakukan komunikasi.

Di salah satu Kabupaten di Indonesia yaitu Kabupaten Brebes memiliki bahasa khas daerah yaitu bahasa jawa Brebes dan bahasa sunda Brebes. Di Kabupaten ini terdapat dua bahasa daerah yaitu bahasa jawa atau yang orang-orang sebut dengan bahasa ngapak, dan satu bahasa lagi yaitu bahasa sunda.

Mayoritas masyarakat Brebes menggunakan bahasa jawa, tetapi di bagian selatan dan barat daya wilayah Brebes menggunakan bahasa sunda. Dengan adanya dua bahasa di satu Kabupaten, menyebabkan adanya kesulitan dalam berkomunikasi antara orang yang berbahasa jawa dan orang yang berbahasa sunda. Diluar Brebes masih banyak yang belum mengetahui jika di Kabupaten tersebut memiliki dua bahasa daerah.

Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin membuat aplikasi untuk memudahkan komunikasi antara seseorang yang berbahasa jawa dan sunda dalam satu daerah tersebut dan memperkenalkan bahasa daerah tersebut ke luar kota dengan mengambil judul "Perancangan Aplikasi Kamus dan Penerjemah Kalimat

Bahasa Daerah Brebes (Bahasa Jawa dan Bahasa Sunda Brebes) Berbasis Android". Aplikasi ini nantinya akan mempermudah komunikasi antara orang yang berbahasa jawa dan sunda, dan diharapkan bisa memperkenalkan bahasa daerah Brebes ke luar daerah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut : **Bagaimana merancang sebuah kamus digital Jawa – Sunda berbasis android yang dapat digunakan untuk mempelajari *vocabulary* Bahasa Brebes baik dalam bahasa Jawa maupun bahasa Sunda ?**

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya kompatibel dengan ponsel yang berbasis android dengan versi 4.0 ke atas.
2. Hanya bisa digunakan untuk mencari kata dalam bahasa Jawa maupun bahasa Sunda.
3. Hanya dapat menerjemahkan dari Bahasa Jawa – Sunda dan Sunda – Jawa.
4. Terdapat kurang lebih 150 kata dan kata yang ada tidak dapat ditambahkan oleh user.
5. Hanya dapat menerjemahkan maksimal 100 karakter.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah mencari kosa kata hasil terjemahan baik dari bahasa Jawa ke Sunda dan sebaliknya.
2. Melestarikan Bahasa daerah Brebes dalam bentuk kamus digital.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Di bawah ini metodologi penelitian yang digunakan dalam menyusun dan menganalisa penelitian ini :

A. Metode Penelitian

- Experimental Method

Merupakan bentuk penelitian percobaan yang berusaha untuk mengisolasi dan melakukan kontrol setiap kondisi – kondisi yang relevan dengan situasi yang diteliti kemudian melakukan pengamatan terhadap efek atau pengaruh ketika kondisi – kondisi tersebut dimanipulasi.

B. Pengumpulan Data

- Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti,

dalam kasus ini peneliti mengobservasi beberapa masyarakat Brebes yang berbahasa Jawa dan Sunda.

- **Metode Wawancara**

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan dialog langsung dengan beberapa masyarakat Brebes.

C. **Analisis Data**

- **Kualitatif**

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, memilah – milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

D. **Metode Pengembangan**

- *Extreme Programming*

Merupakan suatu pendekatan yang paling banyak digunakan untuk pengembangan perangkat lunak cepat. Alasan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) karena sifat dari aplikasi yang di kembangkan dengan cepat melalui tahapan-tahapan yang ada meliputi :

a. *Planning* / Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dimulai dari pengumpulan kebutuhan yang membantu tim teknis untuk memahami konteks bisnis dari sebuah aplikasi. Selain itu pada tahap ini juga

mendefinisikan *output* yang akan dihasilkan, fitur yang dimiliki oleh aplikasi dan fungsi dari aplikasi yang dikembangkan.

b. *Design* / Perancangan

Pada metode ini penulis menekankan pembuatan desain aplikasi sederhana.

c. *Coding* / Pengkodean

Penulis merancang sistem dengan menuliskan *source code* untuk aplikasi yang akan dibuat.

d. *Testing* / Pengujian

Pada tahapan ini lebih fokus pada pengujian fitur dan fungsionalitas dari aplikasi.

1.5.1 Metode Analisis

Metode yang digunakan yaitu analisis SWOT. Dalam analisis SWOT akan membahas tentang *Strength* (kekuatan), *Weak* (kelemahan), *Opportunity* (kesempatan), dan *Threat* (Ancaman).

1.5.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan merupakan tahapan pertama dalam pembuatan aplikasi dengan melakukan perancangan terhadap database, selanjutnya melakukan *design* UML untuk pengembangan alur aplikasi.

1.5.3 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*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan penulis dibagi menjadi lima bab, berikut ini adalah uraian dari lima bab tersebut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Tinjauan Umum (merupakan bagian dari sub bab) menguraikan tentang gambaran obyek penelitian. Pada bab ini juga dituliskan tentang *Tools/software* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab III dijelaskan mengenai analisis PIECES yang meliputi *Performance* (Kinerja), *Information* (Informasi), *Economy* (Ekonomi), *Control* (Kendali), *Efisiensi* (Efisiensi), *Service* (Layanan). Serta berisi mengenai

perancangan struktur aplikasi, perancangan UML, perancangan database, perancangan *layouting* aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan dari software yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab V berisi kesimpulan dari hasil pengujian dan analisa serta saran-saran yang disampaikan penulis bagi peneliti selanjutnya.

