

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Maluku merupakan provinsi tertua di Indonesia. Pada tahun 2010 menurut badan pusat statistik, jumlah suku bangsa asal Maluku yang tersebar di seluruh Indonesia sebesar 2.203.415 jiwa atau sebesar 0,93 persen dari populasi penduduk Indonesia, sedangkan jumlah penduduk di provinsi Maluku sebesar 1.533.506, dan hanya 60 persen dari jumlah tersebut yang merupakan suku asli Maluku. jumlah yang sangat kecil dibanding dengan suku Jawa yang merupakan kelompok suku bangsa terbesar sebanyak 95,2 juta jiwa atau sekitar 40,2 persen dari populasi penduduk Indonesia. Jumlah yang sedikit ini berpengaruh pada jumlah penutur Bahasa Melayu Ambon sebagai bahasa utama yang digunakan masyarakat Maluku.

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 Melayu Ambon Berbasis Android. Selain berguna dalam menambah perbendaharaan aplikasi kamus berbasis android, aplikasi ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam upaya pelestarian bahasa daerah sebagai salah satu kekayaan bangsa Indonesia, khususnya di Provinsi Maluku agar kelak di generasi mendatang, bahasa daerah tidak mudah dilupakan dan juga sebagai media pembelajaran bagi siapa saja yang ingin mempelajari dan mendalami Bahasa Melayu Ambon.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang diuraikan, maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana membuat aplikasi kamus Bahasa Melayu Ambon berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Aplikasi ini dibuat hanya untuk Sistem Operasi Android, dengan spesifikasi minimum Android 2.3.3 Gingerbread dan maksimum Android 6.0.1 Marshmallow.
2. Aplikasi ini hanya menerjemahkan Bahasa Melayu Ambon kedalam Bahasa Indonesia begitu pula sebaliknya dengan jumlah kosakata sebanyak 500 kosakata.
3. Aplikasi ini tidak terkoneksi pada jaringan Internet.
4. Perangkat lunak pendukung yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah:
 - a. Java Development Kit (JDK), bahasa pemrograman yang digunakan pada Android.
 - b. Intergrated Development Environment (IDE Android Studio), digunakan untuk melakukan pengembangan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua platform.
 - c. Adobe Photoshop CS6

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan aplikasi berupa kamus Bahasa Melayu Ambon berbasis Android.
2. Aplikasi kamus Bahasa Melayu Ambon berbasis Android membuat pengguna akan lebih mudah mengartikan Bahasa Melayu Ambon di manapun 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 Melayu Ambon berbasis Android berguna dalam menambah perbendaharaan aplikasi kamus berbasis android.
3. sebagai sarana belajar bahasa Melayu Ambon untuk seluruh generasi.

1.6 Metode Penelitian

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

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 Melayu Ambon yang penulis temui diantaranya beberapa mahasiswa asal Maluku yang tergabung dalam Persatuan Mahasiswa Indonesia Timur Amikom (PERMATA). Wawancara dilakukan di kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Tahapan pembuatan Aplikasi Kamus Bahasa Melayu Ambon berbasis Android.

a. Analisis Data

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

b. Perancangan

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

- i. Perancangan aplikasi menggunakan metode UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari beberapa tipe yaitu Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram.
 - ii. Perancangan antarmuka aplikasi dilakukan agar dapat membuat aplikasi yang *user friendly*.
- c. Implementasi
- Tahapan implementasi dilakukan dengan mengimplementasikan hasil perancangan ke bahasa pemrograman Java dan database SQLite menggunakan perangkat lunak Android Studio.
- d. 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 Melayu Ambon, Android, analisis SWOT, konsep pemodelan sistem serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

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* dan *white 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.