

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, teknologi berkembang di era ini sangatlah cepat, terdapat ratusan bahkan ribuan aplikasi yang dapat memudahkan suatu urusan manusia, baik itu yang bersifat personal maupun yang mencakup *corporate* atau sebuah perusahaan atau organisasi.

Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah teknologi *mobile device*. Ada banyak aplikasi yang belum dipublikasikan di *playstore* seperti aplikasi kamus yang akan dirancang. Kamus bahasa daerah mencerminkan nilai kebudayaan yang berada di suatu daerah. Kamus sebagai penghubung jika ada wisatawan yang mempelajari tentang daerah tersebut baik itu lokasi maupun bahasa setempat. Lombok juga merupakan salah satu tempat wisata terbaik yang ada di Indonesia sehingga akan menjadi nilai tambah jika ada aplikasi yang berkaitan dengan daerah tersebut. Selain itu berdasarkan pengamatan, banyak juga dari generasi muda yang mulai lupa dan acuh terhadap budaya setempat. Beberapa aplikasi kamus juga sudah banyak tersedia di Google Playstore dengan beberapa fitur yang masih kurang dan untuk kamus bahasa Sasak belum tersedia sama sekali.

Dengan adanya permasalahan seperti ini, untuk melestarikan dan mempertahankan salah satu bahasa daerah yang ada di Indonesia ini, sekaligus sedikit sebagai ajang promosi dari sebuah pulau yang bernama Lombok, maka ingin dibangun aplikasi Android yang mempunyai fitur yang cukup lengkap, dalam hal ini Aplikasi Kamus Bahasa Sasak, dimana bahasa Sasak sendiri berasal dari suku asli yang mendiami Pulau Lombok tersebut yang dikenal dengan suku Sasak.

1.2 Rumusan Masalah

Ada beberapa masalah yang akan menjadi alasan pembuatan aplikasi ini diantaranya:

1. Bagaimana menyediakan media kamus *digital* untuk membantu masyarakat setempat maupun umum untuk lebih mengenali bahasa daerah Sasak?
2. Bagaimana memudahkan masyarakat dalam mengakses salah satu bahasa daerah dalam hal ini bahasa Sasak sekaligus melestarikan budaya setempat?
3. Bagaimana membuat salah satu aplikasi yang membantu mengenalkan sekaligus memberi pengetahuan apa saja yang bisa ditemukan di Pulau Lombok?

1.3 Tujuan

Terdapat beberapa tujuan mengacu pada rumusan masalah di antaranya :

1. Membuat aplikasi kamus bahasa Sasak dengan bentuk Sasak - Indonesia maupun sebaliknya, lengkap dengan tambahan fitur tebak kata .
2. Membuat aplikasi kamus dengan teknologi *mobile device* khususnya Android sehingga dapat diakses mudah dari *smartphone* sendiri.
3. Tersedianya fitur kamus gambar dan bahasa sehari hari akan membantu dalam hal pengenalan maupun pembelajaran tentang bahasa Sasak dan beberapa gambar yang khas di Lombok.

1.4 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah yang terdapat dalam pengerjaan aplikasi tersebut diantaranya :

1. Aplikasi hanya berjalan di sistem operasi Android saja.
2. Aplikasi mendukung sistem Android minimal versi 4.0 sampai versi 6.0.
3. Database bersifat *offline*, maksudnya *offline* disini adalah *user* tidak bergantung pada internet.

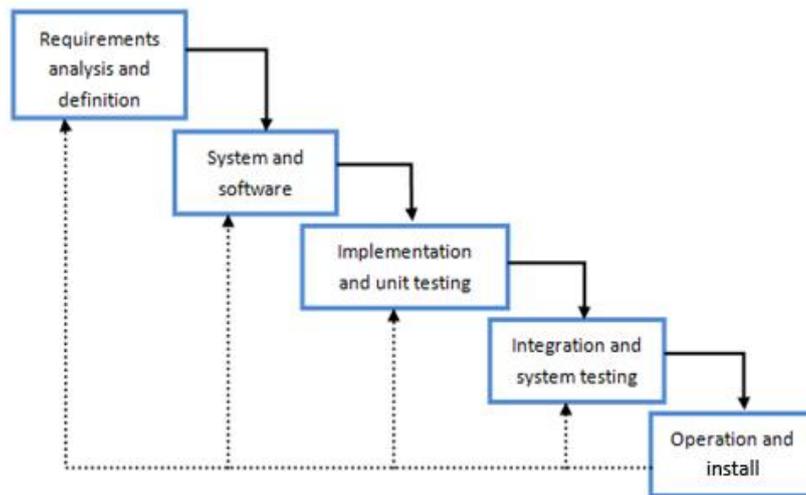
4. Pembahasan hanya mencakup bahasa Sasak dan Indonesia saja, tidak menggunakan bahasa lainnya.
5. Sasaran aplikasi adalah pengguna semua umur.
6. Format gambar menggunakan *.png dan musik *.mp3.
7. Referensi yang digunakan adalah *website kamus.sasak.org* dan Kamus Bahasa Sasak – Indonesia (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional).
8. Menggunakan bahasa baku untuk kata atau kalimat bahasa Indonesia.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Kamus Bahasa Sasak adalah sebuah aplikasi untuk membantu dalam hal mencari ataupun ingin mengenali sebuah kosa kata dalam bahasa Sasak yang dilengkapi juga dengan terjemahan ke bahasa Indonesia. Aplikasi ini mempunyai beberapa menu yakni diantaranya adalah menu kamus sasak berguna seperti layaknya kamus biasa untuk menerjemahkan sebuah kosa kata sasak ke indonesia dan sebaliknya indonesia ke sasak, selain itu ada menu kamus tebak kata untuk melatih kemampuan menebak kata yang dimaksud dalam soalnya dengan beberapa huruf dihilangkan di dalamnya, terdapat juga menu kamus bahasa sehari-hari untuk memudahkan dalam mengenali kalimat yang sering diucapkan dalam kehidupan sehari-hari yang terdiri dari beberapa kategori yang disematkan didalam menu tersebut seperti perkenalan, dirumah, wisata, dan pasar. Dan terakhir ada menu kamus gambar untuk memudahkan dalam mengenali sebuah gambar dengan arti sasak yang ditampilkan pada gambarnya, terdapat beberapa gambar yang memang sangat berkaitan dengan keadaan Pulau Lombok dan beberapa gambar umum seperti buah-buahan dan lainnya, kemudian juga dilengkapi dengan permainan tebak gambar untuk memudahkan mempelajari gambar-gambar yang sudah disediakan, terdapat pilihan jawaban a, b, c, dan d untuk menebak arti dari gambar yang ditampilkan.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan menggunakan *Waterfall Improved*.



Gambar 1-1 Waterfall Improved

Model pengembangan dengan metode *Waterfall Improved* adalah memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar, yaitu : [1]

1. *Requirements analysis and definition*

Pada proses pengumpulan dan pendefinisian kebutuhan, dan dikumpulkan semua kebutuhan-kebutuhan yang nantinya akan dipenuhi untuk pembangunan perangkat lunak. Semua daftar kebutuhan perangkat lunak selanjutnya akan dianalisis dan didefinisikan kebutuhannya. Adapun yang dianalisis meliputi proses-proses yang terjadi, entitas atau objek yang terlibat dan moderasi data antara objek atau entitas.

2. *System and software design*

Pada tahap ini perencanaan sistem desain perangkat lunak dengan kebutuhan (*requirements*) yang telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan sebelumnya. Perancangan yang dilakukan meliputi: diagram UML terdiri dari *usecase* dan skenarionya, *activity* diagram, *sequence* diagram dan *class* diagram. Selain itu, perancangan antar muka aplikasi juga harus dibuat.

3. Implementation and unit testing

Desain yang telah dikerjakan pada tahap ini diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang ditentukan. Selain itu program yang dibangun akan langsung diuji secara unit atau di tiap modul. Pengujian sistem dilakukan agar sistem yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan *user* dan memastikan *input* yang dimasukkan akan menghasilkan *output* sesuai.

4. Integration and system testing

Hasil proses pengkodean pada proses poin tiga, seluruh unit program digabungkan kemudian dilakukan pengujian untuk menguji kesalahan-kesalahan program maupun fungsi dari sistem.

5. Operation and install

Melakukan pengoperasian atau instalasi program yang telah selesai dibuat.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Penjadwalan dalam pengerjaan proposal proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Februari 2016				Maret 2016				April 2016				Mei 2016				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<i>Requirements analysis and definition</i>	■	■	■	■													
<i>System and software design</i>					■	■	■										
<i>Implementation and unit testing</i>									■	■	■						
<i>Integration and system testing</i>											■	■	■				
<i>Operation and install</i>														■	■	■	