

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Indonesia secara *de facto* memiliki 34 provinsi, provinsi dibagi menjadi 416 kabupaten dan 98 kota atau 7024 daerah setingkat kecamatan atau 81626 daerah setingkat desa. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Badan Bahasa) pernah mencatat ada 418 bahasa daerah berdasarkan pendokumentasian pada 1969-1971 dan pada 2008 terdaftar 442 bahasa [1].

Indonesia memiliki beragam suku bangsa dengan bahasa ibunya tersendiri. Namun, beberapa bahasa sedang mengalami ancaman kepunahan, seperti di daerah Nusa Tenggara Timur (NTT), Maluku, Papua, dan beberapa daerah lainnya. Ada sejumlah bahasa yang terancam punah, bahkan sudah punah. Selama tahun 2011 – 2016, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa telah memetakan vitalitas 52 bahasa daerah. Dari 52 bahasa tersebut (berdasarkan kriteria status bahasa : punah, kritis, terancam punah, rentan, mengalami kemunduran, dan aman), terdapat 11 bahasa daerah yang sudah punah, 3 bahasa berstatus kritis, 12 bahasa berstatus terancam punah, 2 bahasa berstatus rentan, 12 bahasa berstatus terancam punah dan 12 bahasa berstatus aman (seperti bahasa Jawa, Aceh, Bali, dan Sentani). Sehubungan dengan itu, upaya perlindungan bahasa daerah yang statusnya terancam punah harus dilakukan [2].

Dengan kemajuan teknologi saat ini banyak sekali teknologi informasi yang berguna untuk melestarikan bahasa daerah. Diantaranya aplikasi kamus berbahasa daerah, seperti aplikasi kamus Sunda-Indonesia, aplikasi kamus Bahasa Jawa-Indonesia. Namun sayangnya aplikasi tersebut hanya terfokus pada satu bahasa daerah saja. Maka dari itu masyarakat khususnya pelajar SMP dan SMA sederajat serta mahasiswa harus mengetahui bahwa Indonesia memiliki banyak bahasa daerah. Maka dari itu melestarikan bahasa daerah dirasa perlu ditengah perkembangan teknologi yang saat ini semakin pesat. Media pengenalan bahasa daerah digital dapat menjadi solusi untuk mengenalkan beragam bahasa daerah yang ada di Indonesia. Berdasarkan permasalahan inilah yang melatar belakangi pembuatan aplikasi dengan judul **“BAHASAKU Aplikasi *Mobile* Untuk Melestarikan Bahasa Daerah”**.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana cara membantu masyarakat di Indonesia mengetahui berbagai macam bahasa daerah agar bahasa daerah di Indonesia tidak hilang.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. User yang menjadi target adalah masyarakat umum namun ditekankan untuk pelajar SMP dan SMA sederajat serta mahasiswa.
2. User terbagi 2, admin dan *user* biasa.
3. User hanya dapat melihat data yang diinputkan admin.
4. Admin tidak dapat melakukan register akan tetapi admin ditambahkan oleh pengembangan aplikasi (pemegang *account firebase* Bahasaku).
5. Data yang dimasukkan admin, berupa informasi/kamus, gambar dan audio.
6. Bahasa yang tersedia adalah bahasa daerah yang ada di Indonesia berdasarkan pulau terbesar (Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Bali, Maluku, Nusa Tenggara, Maluku Utara, Papua).
7. Kamus bahasa daerah ditampilkan secara umum (meliputi angka, kekerabatan, dan beberapa kalimat yang biasa digunakan dalam percakapan).

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuannya adalah membuat sebuah aplikasi *mobile* bahasa daerah diseluruh Indonesia untuk melestarikan bahasa daerah agar tidak musnah.

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Metodologi yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu menggunakan metodologi *waterfall* yang meliputi :

1. Studi kelayakan
Mempelajari dan mengidentifikasi data – data yang dibutuhkan dalam perancangan aplikasi untuk meningkatkan efisiensi
2. Desain fungsi
Melakukan desain sistem secara detail, mulai dari *Flow Chart*, *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Sequence Diagram*, dan sebagainya sehingga membentuk sistem lengkap sesuai dengan fungsi yang dikehendaki.
3. Pemrograman
Dalam tahap ini, *programmer* melakukan *coding* untuk merealisasikan desain fungsi yang telah dibuat.
4. Pengujian

Dalam tahap ini, aplikasi akan diuji untuk memastikan aplikasi berjalan dengan baik dan efektif.

5. Pemeliharaan

Dilakukan pemeliharaan sampai jangka waktu tertentu, untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang telah dibuat dapat dijalankan dengan baik

6. Dokumentasi

Dalam pembuatan aplikasi terdapat beberapa dokumen yang dibuat untuk melihat kemajuan aplikasi yang sedang dibangun, sebagai referensi untuk *bug* bila terjadi kendala, sebagai pedoman operasional dan sebagainya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Frans Shandyto :

- Pembuatan Laporan
- *Manual Book*
- Pembuatan Jurnal
- *Coding* Aplikasi

Triwidyastuti J. :

- Pembuatan Laporan
- *Coding* Aplikasi
- Desain *UX (User Experience)*
- Logo Aplikasi

Bagus Ganesa :

- Pembuatan Laporan
- Desain *Interface*
- Poster
- Video Promosi
- *Coding* Aplikasi