

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Bahasa Sunda merupakan sebuah bahasa dari cabang Melayu-Polinesia dalam rumpun bahasa Austronesia. Bahasa ini dituturkan oleh setidaknya 34 juta orang dan merupakan bahasa Ibu dengan penutur terbanyak kedua di Indonesia setelah Bahasa Jawa (Crystal, 2004) ^[1]. Bahasa Sunda dituturkan di hampir seluruh Provinsi Jawa Barat, serta wilayah barat Jawa Tengah mulai dari Kali Brebes (Sungai Cipamali) di wilayah Kabupaten Brebes dan Kali Serayu (Sungai Ciserayu) di Kabupaten Cilacap, di sebagian kawasan Jakarta, serta di seluruh provinsi di Indonesia dan luar negeri yang menjadi daerah urbanisasi Suku Sunda.

Seiring dengan perkembangan zaman, masyarakat sering mengabaikan bahasa Ibu atau daerah masing-masing, termasuk Bahasa Sunda. Hanya sekitar 40% anak di Jawa Barat yang mengetahui dan mampu berbahasa Sunda (Ade Mulyana, 2013) ^[2]. Berdasarkan penelitian Khak *et al.* (2013) menyatakan bahwa telah terjadi pergeseran bahasa di kalangan masyarakat Sunda yang menikah dengan sesama suku Sunda. Dalam penelitian tersebut ditemukan tinggal 43,2% saja pasangan orang tua suku Sunda yang mengajarkan bahasa Sunda kepada anak-anak mereka sebagai usaha pemertahanan bahasa daerah dalam keluarga ^[3]. Sehingga jika hal ini dibiarkan terus terjadi, Suku Sunda akan kehilangan identitas budaya daerahnya.

Bahasa Sunda merupakan salah satu budaya bangsa, yang artinya harus dilestarikan dan dipergunakan agar tidak terjadi kepunahan. Upaya dari pemerintah untuk terus melestarikan bahasa daerah khususnya Bahasa Sunda adalah dengan ditetapkan Peraturan Daerah Nomor 6 Tahun 1996 tentang Pelestarian, Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Sastra, dan Aksara Sunda yang telah direvisi dengan Peraturan Daerah Nomor 5 Tahun 2003 tentang Pemeliharaan Bahasa, Sastra, dan Aksara Daerah ^[4].

Dengan teknologi yang berkembang pesat saat ini seharusnya bisa dimanfaatkan dengan tepat, karena dengan memanfaatkan teknologi ini bisa membantu dalam melestarikan Bahasa Sunda. Jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia berjumlah lebih dari 100 juta orang menurut data Kominfo (2018) ^[5]. Dengan data tersebut, maka teknologi *smartphone* khususnya *Android* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat masyarakat Sunda dalam belajar Bahasa Sunda, sehingga dapat membantu meningkatkan jumlah pengguna Bahasa Sunda. Oleh karena itu, dibuatlah aplikasi *Android* untuk belajar Bahasa Sunda yaitu Belajar Sunda.

Belajar Sunda merupakan aplikasi *Android* pembelajaran Bahasa Sunda berbasis kolaborasi. Dengan aplikasi ini masyarakat yang ingin belajar bahasa Sunda dapat belajar dengan mudah dan dapat diakses di mana saja. Pada aplikasi ini terdapat banyak kata dan kosakata beserta contoh kalimat Bahasa Sunda. Aplikasi ini juga memberikan fitur kepada user untuk dapat bertanya arti atau makna kata atau kalimat dalam bahasa Sunda yang belum jelas arti atau maknanya dan belum terdapat

dalam aplikasi. *User* yang sudah masuk ke dalam *whitelist* atau *user* yang sudah mendapatkan hak untuk menjawab dapat menjawab pertanyaan *user* lain. Fitur inilah yang disebut dengan kolaborasi, dengan kolaborasi ini *user* dapat dengan cepat dan mudah dalam mengetahui arti atau makna serta contoh kalimat Bahasa Sunda yang belum tersedia dalam aplikasi Belajar Sunda.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi belajar Bahasa Sunda berbasis kolaborasi?
- b. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi belajar Bahasa Sunda yang mudah digunakan dan diterima masyarakat dengan baik?
- c. Bagaimana cara mengimplementasikan sistem kolaborasi pada aplikasi Belajar Sunda?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas agar pembahasan tidak terlalu meluas, maka dapat ditentukan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi dikembangkan pada *platform Android*.
- b. *User* yang menjadi target adalah masyarakat umum usia 16 – 40 tahun.
- c. Bahasa Sunda yang ditampilkan dalam aplikasi berupa tulisan latin.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan aplikasi belajar Bahasa Sunda berbasis kolaborasi.
- b. Mengembangkan aplikasi belajar Bahasa Sunda yang mudah digunakan dan diterima masyarakat dengan baik.
- c. Mengimplementasikan sistem kolaborasi pada aplikasi Belajar Sunda.

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur
Tahap yang digunakan untuk mengumpulkan segala bahan materi untuk pengembangan aplikasi Belajar Sunda, seperti data mengenai Bahasa Sunda, penerapan *Firestore Cloud Messaging*, penerapan *Firestore Cloud Function*, penerapan *Firestore Realtime Database*, dan perancangan UI/UX.
2. Pengumpulan dan Analisis Data
Tahap ini dilakukan pengumpulan data untuk kebutuhan pengembangan aplikasi Belajar Sunda. Setelah itu dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh untuk menentukan perancangan dari aplikasi Belajar Sunda.
3. Perancangan Sistem

Tahap ini dilakukan untuk merancang fitur-fitur yang akan dikembangkan dalam aplikasi Belajar Sunda, merancang *workflow* aplikasi Belajar Sunda, mendesain *mock up* aplikasi Belajar Sunda, merancang *database* aplikasi Belajar Sunda.

4. Implementasi Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan realisasi terhadap rancangan sistem. Implementasi desain *mock up* menggunakan *XML Layouting Script*. Implementasi sistem kolaborasi menggunakan *Firebase Cloud Messaging*, *Firebase Cloud Function*. Untuk implementasi penyimpanan database online menggunakan *Firebase Realtime Database*.

5. Pengujian dan Analisis Hasil

Untuk tahap pengujian dilakukan dalam 2 tahap. Tahap yang pertama yaitu pengujian sistem secara manual dan otomatis yang dilakukan oleh pengembang untuk menguji apakah sistem yang telah dibangun dapat berjalan dengan baik atau tidak. Kemudian yang kedua yaitu pengujian dengan melibatkan pengguna. Untuk metode pengujian yang akan digunakan yaitu dengan pengujian *Black box* dimana aplikasi akan diuji secara langsung setiap fitur yang ada oleh pengguna, guna mengetahui apakah aplikasi Belajar Sunda sesuai dengan kebutuhan pengguna.

6. Pembuatan Laporan

Menarik kesimpulan terhadap analisis pengujian dan hasil penelitian yang selanjutnya semua proses tersebut akan didokumentasikan dalam bentuk laporan.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Pembagian tugas pada pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Hanif Khoirul Fathansyah

Peran : Active View Developer

Tanggung Jawab:

- Merancang Desain UI/UX.
- Desain Algoritma dan Implementasi Aplikasi (*Firebase Cloud Function*, *Firebase Cloud Messaging*, *Firebase Realtime Database*).

b. Luthfi Hafiyyan Nabila

Peran : Pasive View Developer

Tanggung Jawab:

- Merancang Database
- Implementasi Aplikasi (*Firebase Cloud Messaging*, *Firebase Realtime Database*).