

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kamus merupakan media yang dapat diartikan sebagai buku yang berisikan tentang arti suatu kata dari Bahasa atau istilah asing. Misalkan untuk istilah penyakit dalam, hal ini sangat jelas bahwa kamus tersebut berisikan tentang arti kata dari istilah penyakit dalam. Dan keberadaan kamus sekarang sangatlah diperlukan sebagai media yang dapat menambah pengetahuan dan wawasan.

Melalui perkembangan zaman yang amat sungguh cepat, penggunaan Kamus dalam bentuk buku kini sudah mulai ditinggalkan oleh para pengguna yang dahulu, karena dianggap repot dan sudah agak kuno. Jadi kini dibuat Kamus Bahasa Indonesia yang menangkap audio. Selain lebih sederhana aplikasi ini juga lebih modern daripada alat sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan yang dihadapi sebagai berikut:

1. Pencarian arti kata dikamus konvensional terkadang membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
2. Kamus konvensional yang digunakan hingga saat ini, masih memiliki bobot yang berat.

1.3 Tujuan

1. Membuat aplikasi yang dapat mengurangi waktu pencarian dan memiliki fungsi sama dengan kamus konvensional.
2. Membuat aplikasi yang dapat menyederhanakan bobot pada kamus konvensional agar lebih praktis.
3. Membuat aplikasi kamus yang dalam menerjemahkan kata hasilnya akurat.

1.4 Batasan Masalah

1. Pengguna yang menjadi target adalah pelajar.

2. Aplikasi ini hanya dapat diterapkan di *Smartphone Android*.
3. Aplikasi dapat menerima inputan kata dan kalimat tetapi hanya dapat menerjemahkan satu kata saja.
4. Aplikasi ini dapat terhubung pada alat yang tersedia via *bluetooth* dengan jangkauan 120 meter tanpa *obstacles*.

1.5 Definisi Operasional

1. Kamus adalah sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata.[1]
Yang berfungsi untuk membantu seseorang mengenal perkataan baru. Selain menerangkan maksud kata, kamus juga mungkin mempunyai pedoman sebutan, asal usul (etimologi) sesuatu perkataan dan juga contoh penggunaan bagi sesuatu perkataan.
2. Audio adalah sistem komunikasi bercirikan suara, sistem komunikasi ini bertujuan untuk membawa unsur bunyi.[2]
3. *Android* adalah sistem operasi yang memang khusus dirancang untuk *smartphone* dan *tablet*. Sistem *Android* ini memiliki basis *Linux* yang mana dijadikan sebagai pondasi dasar dari sistem operasi *Android*. [3]

1.6 Metode Pengerjaan

Pada pengerjaan Proyek Akhir ini menggunakan metode *Waterfall* dengan tahapan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan
Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun.
2. Perancangan Desain
Dalam tahapan ini, pengembangan akan menghasilkan sebuah sistem secara keseluruhan dan menentukan alur perangkat lunak hingga algoritma yang detail.
3. Implementasi

Implementasi adalah tahapan dimana seluruh desain diubah menjadi kode kode program. Kode program yang dihasilkan masih berupa modul-modul yang akan diintegrasikan menjadi sistem yang lengkap.

4. *Integration & Testing*

Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan fungsi pada *software* terdapat kesalahan atau tidak.

5. Riset & Verifikasi

Klien atau pengguna menguji apakah sistem tersebut telah sesuai dengan yang disetujui.

6. *Operation & Maintenance*

Instalasi dan proses perbaikan sistem sesuai yang disetujui.

7. Pembuatan Laporan

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan laporan untuk memenuhi syarat pengerjaan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Adapun jadwal pengerjaan proyek akhir ini yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Table 1.7.1 Jadwal Pengerjaan PA

No	Kegiatan	2020																								
		JANUARI				FEBRUARI				MARET				APRIL				MEI				JUNI				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Analisis Kebutuhan	■	■	■																						
2	Perancangan Desain			■	■	■	■	■																		
3	Implementasi					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■										
4	<i>Integration & Testing</i>									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■							
5	Riset & Verifikasi			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

6	<i>Operation & Maintenance</i>																						
7	Pembuatan Laporan																						