

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Peribahasa adalah sekelompok kata yang ditetapkan melalui penggunaan sebagai makna yang tidak diperdudutan dari kata individu. Untuk memahami arti peribahasa, Pengetahuan kosa kata diperlukan, Peribahasa tidak dapat diterjemahkan kata demi kata [1]. Menurut Asante (2002,4) berpendapat bahwa peribahasa sering merupakan dari suatu fakta kehidupan yang disimpulkan dari pengamatan yang cermat. Mereka mungkin di anggap sebagai serangkaian warisan budaya, yang mencerminkan pemikiran umum mengenai permasalahan yang sedang dipertaruhkan [2]. Peribahasa Bahasa sunda merupakan untaian kata salah satu bagian dari ungkapan tradisional yang terdapat dalam bahasa sunda. peribahasa Sunda merupakan salah satu karya yang bernilai luhur yang menyimpan beragam nilai, seperti gambaran pengalaman, larangan untuk berbuat salah, atau perintah untuk berbuat baik yang tentunya sangat berguna sebagai pedoman hidup masyarakat. Dari hal tersebut terlihat bahwa peribahasa Sunda memiliki peranan yang sangat penting sebagai salahsatu kekayaan bahasa yang sarat akan nilai-nilai yang dikandungnya [3]. Munculnya peribahasa dalam bahasa sunda, salah satunya diakibatkan oleh sifat umum orang sunda yang tidak berani berbicara langsung pada tujuan utamanya. Maksudnya adalah untuk menghargai agar orang yang di ajak bicara atau pembicaraanya tidak terlalu menyinggung perasaan orang tersebut [4].

Cepatnya perkembangan informasi teknologi membuat generasi anak muda sekarang jarang membaca buku dan lebih memilih menggunakan gadget seperti smartphome,komputer dan perangkat elektronik lainnya untuk mendapatkan infomasi. mulai melupakan budaya mereka sendiri itu yang membuat suatu masalah yang serius jika sampai generasi anak muda sekarang melupakan budayanya sendiri [5]. maka tidak ada yang akan melestariakannya dan budaya sunda akan punah dan mereka tidak akan mengenali lagi budaya mereka sendiri.

Berdasarkan hasil data kuesioner dari 32 responden masyarakat, dapat disimpulkan 14 dari 32 responden kurang mengetahui arti peribahasa bahasa sunda, solusi yang di tawarkan untuk memecahkan permasalahan yang ada saat ini adalah dengan memanfaatkan teknologi media informasi dalam bentuk berbasis android sebagai media pembelajaran dan informasi untuk membantu masyarakat mengetahui peribahasa bahasa sunda agar masyarakat mudah untuk mempelajari peribahasa bahasa sunda.

Penelitian yang membahas tentang peribahasa bahasa sunda dan Speech recognition. Seperti penelitian dengan judul “Perancangan Informasi Peribahasa Sunda Untuk Anak-Anak Melalui Media Buku Ilustrasi” yang ditulis oleh Neng Ajeng Septiyani Wahyudin yang dikeluarkan oleh Universitas Komputer Indonesia. Ada pun penelitian dengan judul “Nilai Kearifan Lokal dalam Peribahasa Sunda” yang ditulis oleh Siti Kodariah dan Gugun Gunardi yang dikeluarkan oleh Universitas Padjadjaran [6].

Oleh karena itu berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dibangunnya suatu aplikasi peribahasa bahasa sunda sehingga masyarakat dapat mengetahui arti dan makna dalam peribahasa bahasa sunda dengan mudah. Oleh karena itu di bangunlah aplikasi yang mampu menjebatani permasalahan tersebut yaitu “Rancang Bangun Aplikasi Peribahasa Bahasa Sunda Berbasis Android Menggunakan Speech Recogniton”

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari penjelasan yang telah dipaparkan dalam latar belakang terdapat masalah yang teridentifikasi yaitu :

1. Kurangnya sarana informasi tentang peribahasa bahasa sunda.

## **1.3. Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi mengartikan arti dan makna peribahasa bahasa sunda menggunakan teknologi speech recogniton sebagai upaya membantu masyarakat dalam memberikan informasi tentang peribahasa bahasa sunda.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membantu masyarakat dalam memberikan informasi tentang peribahasa bahasa sunda.

#### **1.4. Batasan Masalah**

Batasan-batasan ini ditentukan agar masalah lebih terfokus kepada tujuan dan masalah tidak melebar. Batasan masalah yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun untuk *Platform Android*.
2. Aplikasi ini memiliki minimal *requirement API 21 (Lollipop)*.
3. Aplikasi ini membutuhkan jaringan *internet*.
4. Aplikasi ini membutuhkan fitur akses *audio record*.
5. Aplikasi ini menggunakan *Speech To Text* yang disediakan dari platform android itu sendiri.
6. Aplikasi ini mendeteksi suara.
7. Aplikasi ini mendeteksi kalimat peribahasa sunda.
8. Aplikasi ini tidak memerlukan akun untuk mengaksesnya.
9. Aplikasi ini menggunakan *database*.
10. *Tool mock-up* yang digunakan Figma.
11. *Database* yang digunakan *MySQL*
12. *Web Service* aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP*.
13. Tool yang di gunakan menggunakan Android Studio

#### **1.5. Metodologi Penelitian**

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Metode deskriptif merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang dibutuhkan dan berusaha menggambarkan serta menginterpretasi objek yang sesuai dengan fakta secara sistematis, faktual dan akurat.

Adapun metode pengumpulan data dan pembangunan perangkat lunak pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Angket atau Kuesioner

Angket yang digunakan dalam memperoleh data dari menggunakan kuesioner Skala Likert dan ditujukan untuk masyarakat, dengan tujuan memperoleh data yang diinginkan. Angket yang disediakan berupa pertanyaan pilihan

2. Studi Literatur

Studi literatur merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari sumber kepustakaan diantaranya hasil penelitian, jurnal, paper, buku referensi, dan bacaan-bacaan yang ada

Berikut beberapa literature yang digunakan untuk membantu penelitian ini:

1. **Perancangan Informasi Peribahasa Sunda Untuk Anak-Anak Melalui Media Buku Ilustrasi** oleh (Neng Ajeng Septiyani Wahyudin) Pada penelitian tersebut masalah utama yang diangkat yaitu Perancangan Informasi Peribahasa Sunda untuk anak-anak yaitu dengan media informasi agar anak-anak mudah mengenali dan mempelajari peribahasa sunda
2. **Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Bahasa Tountemboan Menggunakan Speech Recognition** oleh (Oktaviana Koalu dan Sherwin Reinaldo Unsratdianto Aldo Sompie) pada penelitian tersebut masalah utama yang diangkat yaitu rancang bangun aplikasi pengenalan bahasa tountemboan untuk masyarakat Sulawesi Utara untuk pengenalan dan mempelajari bahasa daerah dengan menggunakan API Google untuk speech recognition

### 1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* sebagai tahapan pengembangan perangkat lunaknya. Adapun proses tersebut antara lain :

1. *Requirement analysis and definition*

Tahap *requirement analysis and definition* adalah tahap dimana pengumpulan kebutuhan telah terdefinisi secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun.

### 2. *System and software design*

Tahap *system and software design* merupakan tahap mendesain perangkat lunak yang dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap. Pada tahap ini digunakan untuk merancang database aplikasi, kebutuhan fungsional ataupun non fungsional, serta perancangan antarmuka.

### 3. *Implementation and unit testing*

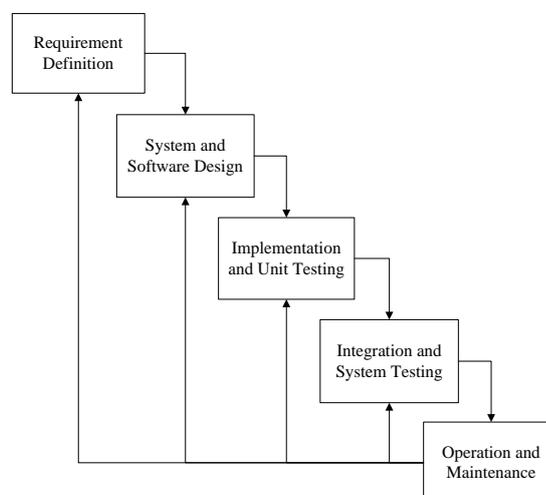
Tahap *implementation and unit testing* merupakan tahap hasil desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji berdasarkan unit-unitnya.

### 4. *Integration and system testing*

Tahap *integration and system testing* merupakan tahap penyatuan unit-unit program kemudian sistem diuji secara keseluruhan.

### 5. *Operation and maintenance*

Tahap *operation and maintenance* merupakan tahap mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi yang sebenarnya. Dari berbagai tahapan-tahapan tersebut, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.1 Waterfall Model Ian Sommerville**

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran secara umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab 1 membahas mengenai latar belakang permasalahan, mengidentifikasi masalah yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan penelitian, dengan diikuti batasan masalah agar penelitian lebih terfokus, menentukan metodologi penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan.

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab 2 membahas mengenai konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan hal-hal yang berkaitan dalam rancang bangun aplikasi tentang peribahasa bahasa sunda menggunakan speech recognition seperti peribahasa ,bahasa sunda, android, java dan teori-teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan topik perangkat lunak.

### **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab 3 menganalisis masalah untuk kemudian dilakukan proses perancangan sistem yang akan dibangun sesuai dengan analisa yang telah dilakukan.

### **BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab 4 membahas tentang implementasi dari tahapan-tahapan penting yang telah dilakukan sebelumnya kemudian dilakukan pengujian terhadap kesesuaian sistem dengan tahapan yang telah ditentukan untuk memperlihatkan sejauh mana sistem layak digunakan.

### **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan terhadap hasil penelitian yang dilakukan beserta saran-saran untuk adanya pengembangan dan kualitas sistem untuk kedepannya agar sistem yang dibuat menjadi lebih baik serta lebih kompleks.