BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan bidang yang mengalami perkembangan sangat pesat termasuk didalamnya arus informasi, Secara umum setiap individu selalu berusaha untuk melakukan kegiatan dengan cepat, praktis dan fleksibel. *Smartphone* merupakan salah satu perangkat yang mendukung perkembangan teknologi dan informasi tersebut. Dengan adanya *Smartphone* pengguna teknologi tidak hanya dapat melakukan komunikasi tetapi juga dapat memperoleh berbagai informasi kapan saja dan dimana saja.

Salah satu *smartphone* yang memiliki prospek yang baik yaitu *smartphone* berbasis sistem operasi Android. Masa depan android akan berkembang pesat. Hal tersebut terlihat dengan banyaknya produsen *smartphone* ditambah lagi dengan menjamurnya komunitas-komunitas Android yang banyak membantu masyarakat awam untuk mengetahui perkembangan terbaru android. Di sisi lain pihak operator juga memberikan paket data yang kompetitif.

Dengan terjadinya perkembangan teknologi yang dinamis khususnya perangkat *mobile* yang didasari kebutuhan tiap individu maka diperlukan perangkat *mobile* yang diharapkan memberikan berbagai informasi. Di sisi lain hal yang menjadi kebutuhan yaitu komunikasi,. Salah satu komponen yang paling penting dalam komunikasi yaitu bahasa. Dengan bahasa, baik lisan maupun tulisan, setiap individu dapat melakukan komunikasi dan

mendapatkan informasi secara efektif. khususnya di Indonesia terdapat berbagai ragam bahasa yang berbeda. Salah satunya yaitu bahasa indonesia yang merupakan bahasa persatuan. Namun disamping itu banyak bahasa dari berbagai daerah atau suku bangsa yang digunakan untuk berkomunikasi salah satunya yaitu bahasa sunda, sebagai bahasa daerah yang sebagian besar digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat jawa barat. Seiring perkembangan zaman, tidak sedikit yang kurang memahami hal tentang kosakata bahasa sunda terutama masyarakat jawa barat generasi saat ini yang mulai terpengaruh globalisasi. Selain itu banyak orang luar yang masuk ke wilayah jawa barat yang tidak sedikit kurang mengerti akan bahasa sunda tersebut.

Dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat ini setiap pengguna semakin membutuhkan informasi ataupun referensi untuk mempermudah memenuhi kebutuhannya. Maka dibutuhkan aplikasi yang dapat memberikan manfaat kepada pengguna. Salah satu aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna tersebut adalah Aplikasi Kamus Bahasa Sunda-Indonesia pada *smartphone* berbasis sistem operasi android.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dijabarkan mengenai identifikasi masalah dan rumusan masalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Proses pengidentifikasian masalah merupakan langkah awal untuk mengetahui latar belakang kelemahan-kelemahan yang sedang dihadapi serta masalah-masalah yang sering timbul dalam keadaan sehari-hari. Identifikasi masalah dalam pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Berkurangnya minat masyarakat untuk mempelajari dan memahami bahasa daerah khususnya bahasa sunda.
2. Dengan banyaknya pendatang khususnya di wilayah jawa barat masih kurang paham tentang kosakata bahasa sunda.
3. Masih kurangnya alat bantu penerjemah bahasa sunda – Indonesia terutama yang diterapkan pada perangkat mobile.

1.2.2 Rumusan Masalah

Untuk membatasi pembahasan, penulis menyusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana program aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk memahami dan mengartikan kosakata bahasa sunda ke bahasa indonesia?
2. Bagaimana program aplikasi ini dapat menambah minat pengguna untuk mempelajari bahasa sunda secara efektif dan diharapkan dapat memperluas wawasan penggunanya?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka maksud dari penelitian ini adalah membangun Aplikasi Kamus Bahasa Sunda-Indonesia pada *smartphone* berbasis sistem operasi android berdasarkan kebutuhan pengguna. disamping itu, penulis dapat mengembangkan ilmu yang didapat dari perkuliahan dengan mengimplementasikannya pada perusahaan, serta dapat mempelajari serta menganalisis pengetahuan yang ada dalam perusahaan tersebut.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari penulisan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat aplikasi yang dapat memberi kemudahan pengguna mendapatkan informasi mengenai arti kosakata bahasa sunda yang diartikan ke dalam bahasa Indonesia.
2. Untuk membuat aplikasi yang dapat menambah minat pengguna untuk mempelajari bahasa Sunda secara efektif dan dapat memperluas wawasan penggunanya.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik dari segi praktis maupun dari segi akademis yaitu :

1.4.1 kegunaan Praktis

1. Bagi Penulis

   Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis serta dapat lebih memahami lebih dalam, khususnya dalam hal pembuatan dan pengembangan aplikasi sehingga kelak dapat digunakan baik dalam teori maupun prakteknya.

2. Bagi Lembaga

   Dapat dijadikan sebagai sumber pemikiran dan rekomendasi dalam upaya meningkatkan kinerja lembaga serta kualitas pelayanan sehingga dapat meningkatkan kepuasan masyarakat.

1.4.2 kegunaan Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi untuk mengembangkan ilmu khususnya dalam meningkatkan pengetahuan mengenai arti kosakata bahasa Sunda yang diartikan ke dalam bahasa Indonesia melalui aplikasi *mobile.*

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penulisan usulan penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis sistem operasi Android minimal versi 2.1 (*éclair*).
2. Aplikasi ini dapat menampilkan arti kata bahasa Sunda-Indonesia dan Indonesia-Sunda.

3. Pada aplikasi ini entri kata hanya kosakata yang sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian adalah Kantor Balai Bahasa Bandung yang beralamat di Jalan Jl. Sumbawa No. II Bandung Telp. (022) 4205468. Berikut adalah tabel pelaksanaan penelitian :

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Waktu Kegiatan	2012																							
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		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.	Pengumpulan Kebutuhan																								
	a. Observasi																								
	b. Wawancara																								
	c. Studi pustaka																								
	d. Analisis dokumen																								
2.	Membangun *Prototype*																								
	a. Mempelajari data																								
	b. Merancang *Interface*																								
3.	Evaluasi *Prototype*																								
	a. Uji desain oleh pengguna																								
4.	Mengkodekan Aplikasi																								
	a. Menetapkan *coding*																								
	b. Menerapkan aplikasi																								
5.	Menguji Aplikasi																								
	a. Uji coba aplikasi																								
	b. Uji coba desain																								
6.	Evaluasi Aplikasi																								
	a. Uji Aplikasi oleh pengguna																								
7.	Menggunakan Aplikasi																								