BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam masa globalisasi teknologi informasi dan komunikasi yang demikian cepat, kebanyakan masyarakat modern sudah malas membaca koran ataupun media cetak yang lainya seperti majalah dan tabloid. Masyarakat cenderung lebih memilih internet atau sistem komputerisasi sebagai sarana bersosialisasi, berbisnis, belajar dan bahkan untuk mencari lowongan pekerjaan.

Teknologi komunikasi bergerak khususnya teknologi komunikasi seluler telah menciptakan sebuah perubahan besar dalam dunia komunikasi. Perkembangan yang pesat dari perangkat teknologi ini telah memunculkan beragamnya fungsi baru selain fungsi utamanya sebagai sebuah alat komunikasi. Selain itu handphone pun sudah memasyarakat, karena handphone dapat diperoleh dengan mudah dan murah. Perangkat *mobile device* yang merupakan salah satu media komunikasi menjadi bagian dari kebutuhan masyarakat bahkan perangkat mobile menjadi suatu benda yang lumrah, karena peredarannya yang sangat luas dan mudah dipakai. Dahulu aplikasi pada mobile ini hanya dapat dibuat dan dikembangkan oleh perusahan-perusahaan telekomunikasi itu sendiri. Tapi sekarang dengan adanya standar bahasa pemrograman *Java ME (Java Micro Edition),* semua orang dapat membuat dan mengembangkan aplikasi-aplikasi yang

diinginkan untuk sebuah perangkat bergerak. Dengan semakin majunya teknologi dan informasi saat ini.

Bahasa merupakan jembatan untuk berkomunikasi. Di dunia ini banyak bahasa salah satunya adalah bahasa Indonesia, bahasa ibu di negeri ini. Tetapi dewasa ini banyak bahasa dari bagian daerah lain yang digunakan untuk berkomunikasi diantara lain adalah bahasa Sunda. Tetapi masih banyak yang kurang memahami bahasa sunda secara mendalam yang mungkin dikarenakan begitu banyak kosakata dan buku yang berukuran besar dan tebal yang sulit untuk dibawa kemana-mana dan penggunaan yang cukup lama dengan membuka huruf dari A-Z untuk setiap kosakata yang digunakan.

Pada dasarnya Mata Pelajaran Bahasa Sunda berpijak pada hakikat pembelajaran Bahasa. Belajar Bahasa pada dasarnya adalah belajar berkomunikasi, belajar menghargai nilai-nilai kemanusiaan dan nilai-nilai kehidupan. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Sunda Berbasis *Android* diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan, serta untuk meningkatkan kemampuan mengapresiasikan bahasa sunda. Sebagai alat komunikasi, Bahasa Sunda digunakan untuk bertukar pesan (pikiran, perasaan dan keinginan) baik lisan maupun tulisan, menyertai berbagai segi kehidupan masyarakat penuturnya. Dalam fungsinya untuk mengungkapkan imajinasi dan kreatifitas. Bahasa sunda juga telah menghasilkan aneka ragam bentuk dan jenis karya sastra dalam tradisi yang telah bersejarah.

Permasalahannya yang ada pada saat ini bahasa sunda memiliki bahasa yang kasar yang biasa digunakan dengan teman sebaya atau bahasa yang sopan yang

digunakan untuk orang yang lebih tua dari pengguna bahasa yang terkadang kurang dimengerti oleh orang awam pada umumnya. Banyak sekali buku kamus bahasa sunda yang beredar tetapi buku tersebut justru menyulitkan karena pengguna harus mencari arti dari suatu kata di kamus secara manual, membuka perlembar dari kamus bahasa sunda, memakan waktu yang cukup lama dan kamus secara manual tidak dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada pada saat ini. Tapi dengan teknologi dizaman sekarang segala informasi bisa berkembang dengan sangat cepat. Untuk itu diperlukan adanya kamus bahasa sunda, agar dapat memudahkan orang awam dalam memahami arti-arti kata dalam bahasa sunda. Kamus tersebut haruslah dapat dengan mudah dipergunakan *userfriendly* oleh para user yang menggunakan aplikasi ini.

Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat pada saat ini dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mengakomodir kebutuhan setiap pengguna akan sebuah aplikasi pengganti buku yang mudah dibawa serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dengan efektif .

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, Penulis bermaksud merancang sebuah aplikasi Kamus Bahasa Sunda berbasis *Android*. Oleh karena itu, Penulis memilih topik ini untuk Tugas Akhir Skripsi dengan judul **“ PERANCANGAN APLIKASI KAMUS BAHASA SUNDA BERBASIS ANDROID”**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Semakin berkembangnya teknologi pada umumnya, tidak akan terlepas dari masalah dalam aktivitasnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dan dirumuskan adalah :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasikan permasalahan sebagai berikut :

1. Banyaknya kata dalam bahasa sunda yang kasar yang hanya boleh digunakan saat dengan teman sebaya dan juga ada bahasa yang sopan yang digunakan kepada orang yang lebih tua dari pengguna bahasa yang terkadang kurang dimengerti oleh orang awam pada umumnya
2. Banyak sekali buku kamus bahasa sunda yang beredar tetapi buku tersebut justru menyulitkan karena pengguna harus mencari arti dari suatu kata di kamus secara manual, membuka perlembar dari kamus bahasa sunda.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk sistem perancangan aplikasi kamus Bahasa Sunda yang berbasis *Android* adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara agar rancangan aplikasi yang akan dibuat dapat memudahkan pelajar atau masyarakat dalam menerjemahkan bahasa sunda dan membedakan mana kata yang harus digunakan atau mana kata yang tidak boleh digunakan.
2. Bagaimana cara pengujian aplikasi yang akan dibuat baik dalam segi interface maupun fungsional aplikasi kamus bahasa sunda ini.

3. Bagaimana caranya mengimplementasikan aplikasi yang telah dibuat kepada para pengguna *handphone android* agar aplikasi dapat diinstal dan digunakan.
4. Bagaimana caranya mengarahkan para pengguna *handphone android* agar dapat menggunakan aplikasi ini dan mengurangi masalah yang sering terjadi bagi orang awam yang kurang mengerti bahasa sunda .

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan uraian dari latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah tersebut.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah "Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Sunda Berbasis *Mobile Android*" yang berfungsi untuk memudahkan pelajar dan masyarakat pengguna *Mobile* bersistem operasi *Android* dalam menerjemahkan bahasa sunda, memilah kata yang digunakan saat bersama teman atau yang lebih tua dan juga aplikasi ini menyediakan tulisan aksara sunda dari setiap kata yang di terjemahkan, yang selanjutnya diharapkan dapat memberikan informasi yang mudah dan efisien karena aplikasi ini berbasis *mobile*.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang aplikasi yang dapat memudahkan pelajar atau masyarakat dalam menerjemahkan bahasa sunda dan membedakan mana kata yang harus digunakan atau mana kata yang tidak boleh digunakan.

2. Melakukan pengujian terhadap aplikasi yang akan dibuat baik dalam segi interface maupun fungsional aplikasi kamus bahasa sunda ini.

3. Mengimplementasikan aplikasi yang telah dibuat kepada para pengguna *handphone android* agar aplikasi dapat diinstal dan digunakan.

4. Mengarahkan para pengguna *handphone android* agar dapat menggunakan aplikasi ini dan mengurangi masalah yang sering terjadi bagi orang awam yang kurang mengerti bahasa sunda

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun Kegunaan Penelitian ini yaitu Kegunaan Praktis dan Kegunaan Akademis yang berkaitan dengan perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Sunda.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Bagi Pelajar dan Masyarakat atau Pengguna, hasil Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Sunda Berbasis *Android* ini diharapkan dapat memudahkan dalam menerjemahkan bahasa sunda, dapat memilah kata dalam bahasa sunda mana yang sopan mana yang kurang sopan dan menambah pengetahuan dalam tulisan aksara sunda.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Bagi penulis, seluruh rangkaian kegiatan dan hasil Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Sunda Berbasis *Android* dilakukan untuk menambah pengtahuan dan memantapkan pemahaman ilmu yang dipelajari selama mengikuti pembelajaran kuliah pada jurusan Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam **"PERANCNGAN APLIKASI KAMUS BAHASA SUNDA BERBASIS ANDROID"** adalah sebagai berikut :

a. Aplikasi ini menampilkan hasil pencarian dari kosa kata yang dimaksud.
b. Aplikasi ini melakukan pencarian kata bukan kalimat.
c. Aplikasi ini menyediakan pilihan pencarian kosakata, dari bahasa Indonesia ke Sunda ataupun sebaliknya.
d. Aplikasi ini tidak dapat menampilkan kosakata yang tidak ada di database.
e. Aplikasi ini di khususkan untuk pelajar SMA kelas 10 – 12 dan umumnya untuk masyarakat.
f. Aplikasi ini kosakatanya masih terbatas hanya sekitar 1400 kosakata.
g. Aplikasi ini melakukan *update* secara manual setelah database sudah di edit.
h. Bahasa pemrograman yang dipakai dalam pembuatan aplikasi kamus bahasa ini menggunakan *Android* dan *SQLite*.

1.6 Lokasi dan Waktu

Adapun lokasi dan waktu yang dilakukan dalam pembangunan aplikasi tersebut.

1.6.1 Lokasi

Lokasi penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Parompong dari bulan Oktober 2012 sampai dengan Desember 2012.

1.6.2 Waktu

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2012											
		Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data												
	a. Observasi	■	■										
	b. Wawancara		■										
	c. Studi Pustaka		■	■									
	d. Analisis Dokumen		■	■									
2	Membangun Prototyping												
	a. Mempelajari Data			■									
	b. Membangun Prototyping			■									
3	Evaluasi Prototyping												
	a. Uji Desain Oleh User			■	■								
4.	Coding / Mengkodekan Sistem												
	a. Menetapkan Coding			■	■								
	b. Menerapkan Aplikasi					■	■	■	■				
5.	Menguji Sistem												
	a. Uji Coba Aplikasi								■	■	■		
	b. Uji Coba Design									■	■		
6	Evaluasi Sistem										■	■	■