BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Balai Bahasa Bandung merupakan salah satu Instansi pemerintah yang berada di bawah naungan Sekretariat Jenderal Pendidikan Nasional . Balai Bahasa Bandung bergerak di dalam bidang bahasa dengan maksud mengembangkan bahasa Indonesia dan Bahasa daerah.

Terdapat visi yang dipakai oleh Balai Bahasa Bandung yaitu terwujudnya lembaga penelitian yang unggul dan pusat informasi serta pelayanan di bidang kebahasaan dan kesastraan. Demi mewujudkan visi tersebut adapun misi yang digunakan yaitu meningkatkan mutu dan sastra serta mengembangkan bahan informasi kebahasaan dan kesastraan.

Peribahasa adalah kelompok kata atau kalimat yang tetap susunannya, biasanya mengiaskan maksud tertentu. Peribahasa termasuk juga ungkapan, perumpamaan, ungkapan atau kalimat ringkas padat, berisi perbandingan, perumpamaan, nasihat, prinsip hidup atau aturan tingkah laku. [1]

Fungsi peribahasa dalam kehidupan masyarakat yaitu peribahasa mengingatkan individu tentang kemungkinan yang akan datang, membuat pilihan untuk bertindak, memberikan gambaran kehidupan manusia, dan memberi teguran bertujuan menegur atau melarang berbuat sesuatu.

Peribahasa merupakan salah satu bagian penting dari Bahasa Indonesia hanya saja jarang sekali dipergunakan dalam kehidupan keseharian. Berdasarkan hasil wawancara dengan masyarakat, masih banyak masyarakat yang tidak memahami peribahasa dan arti dari peribahasa tersebut.

Berdasarkan masalah tersebut dan hasil wawancara yang kami lakukan terhadap pihak Instansi, pihak Instansi ingin mewujudkan visi Balai Bahasa Bandung dengan cara menambahkan sebuah fasilitas pada situsnya dengan membuat sebuah pencarian *database* peribahasa Indonesia secara *online*. Tujuan adanya pencarian peribahasa bahasa Indonesia secara *online* seperti ini akan mempermudah Instansi untuk menyajikan informasi seputar peribahasa dan juga makna dari peribahasa tersebut, selain itu juga dapat mempermudah banyak orang untuk mengenal peribahasa bahasa Indonesia dengan pencarian secara *online*.

1.2 Perumusan Masalah

Menurut latar belakang masalah ditemukan beberapa masalah yang dapat dirumuskan dalam suatu rumusan masalah yaitu bagaimana membangun sebuah aplikasi pencarian peribahasa Indonesia secara *online*.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan dari permasalahan yang di teliti, maka maksud dari penulisan laporan kerja ini adalah untuk membangun aplikasi pencarian peribahasa Indonesia secara *online*.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

Menghasilkan aplikasi yang dapat mempermudah Instansi menyebarkan informasi.

Menghasilkan aplikasi yang dapat mempermudah pencari informasi (pengguna umum) dalam mendapatkan informasi peribahasa Indonesia.

1.4 Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup yang dibahas sangat luas, maka diperlukan batasan masalah agar aplikasi ini dapat dibuat lebih terarah dan mengacu kepada tujuan utama diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis web.
2. Pengolah data atau administrator di pegang oleh bagian IT Balai Bahasa Bandung.
3. Data yang didapat dari informasi langsung dari peneliti dan umum.
4. Aplikasi ini dibuat untuk pengguna dalam hal ini administrator dan umum (pencari informasi).
5. Pada aplikasi ini para pencari informasi baik pengguna umum maupun *admin* dapat melakukan pencarian sesuai informasi yang di cari.
6. Fasilitas yang dapat digunakan oleh administrator:
    a. Prosedur *login* dan *logout*
    b. Prosedur tambah data peribahasa
    c. Prosedur ubah data peribahasa
    d. Prosedur hapus data peribahasa
    e. Prosedur cari data peribahasa

    Fasilitas yang dapat digunakan oleh pengguna umum adalah prosedur cari data peribahasa.

7. Aplikasi ini dibangun menggunakan Adobe Dreamweaver CS6 dan mysql sebagai DBMS-nya.

1.5 Metodologi Kerja Praktek

Dalam rangka mendapatkan data atau informasi pendukung dalam penyusunan laporan ini, metode penelitian yang digunakan adalah :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

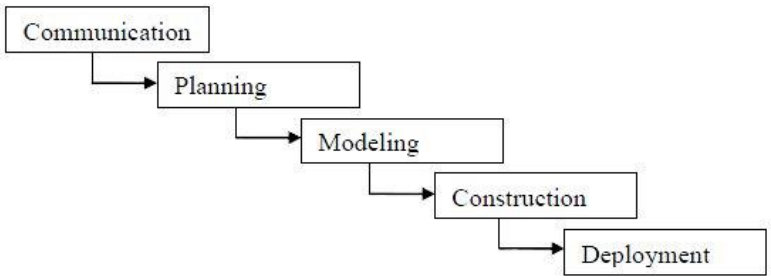
Teknik-teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah:

1. Studi pustaka atau studi literatur, Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.
2. Kerja praktek, mengadakan pengamatan langsung terhadap kegiatan operasional harian perusahaan.
3. Wawancara, Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

1.5.2 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak yang dibangun ini menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* , seperti *communication, planning, modeling, construction, dan deployment*.

Tahap tahap pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar:



Gambar 0.1 Metode The Classic Life Cycle/ Waterfall [2]

a. *Communication* adalah tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak agar sesuai dengan kebutuhan.
b. *Planning* adalah proses yang menerjemahkan syarat atau kebutuhan ke dalam sebuah representasi *software* yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode sehingga dapat dimengerti oleh *user*.

c. Modeling adalah tahap menerjemahkan data yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.
d. *Construction* adalah proses pengujian berfokus pada logika internal *software*, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional, yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan – kesalahan dan memastikan bahwa *input* yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil kebutuhan.
e. *Deployment* adalah Tahap di mana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan permintaan *user*.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 Pendahuluan

Bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB 2 Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tinjauan perusahaan yang berisi profil perusahaan dan landasan teori yang menjelaskan keterkaitan sistem informasi, basis data serta teori mengenai perangkat lunak yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi.

BAB 3 Pembahasan

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem, membahas mengenai analisis masalah, analisis prosedur yang digambarkan dengan *tools Flow Map*, analisis basis data yang digambarkan dengan ERD, analisis kebutuhan *non* fungsional (perangkat lunak, perangkat keras, pengguna (*user*) dan jaringan), analisis kebutuhan fungsional yang menggambarkan alur sistem dengan menggunakan *tools* Data Flow Diagram (DFD) dan membahas mengenai perancangan data, perancangan menu, perancangan antarmuka dan perancangan prosedural.

BAB 4 Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang merupakan ringkasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran berisi tentang tindak lanjut atau pengembangan yang dapat dilakukan terhadap program yang telah dibuat.