

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai pustaka yang digunakan oleh penulis sebagai acuan dalam membangun aplikasi. Seiring dengan makin banyaknya permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari, pengembang perangkat lunak (khususnya aplikasi *mobile*) semakin terpacu pula untuk mengembangkan aplikasi *mobile* yang dapat membantu pengguna dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Berikut ini adalah uraian singkat hasil - hasil penelitian terdahulu yang juga mengimplementasikan aplikasi Kamus Multimedia bahasa.

Penelitian yang dilakukan (Sani, Sabri, Abu, Shawalludin, & Mangsor, 2015), dengan judul “Malay Kedah Traditional House”. Pembangunan aplikasi ini memiliki tujuan untuk membantu pengguna yang ingin mempelajari pengetahuan tentang rumah tradisional suku Malay Kedah, Malaysia.

Penelitian yang dilakukan (O’Connor & Andrews, 2015), dengan judul “Mobile Technology and Its Use in Clinical Nursing Education”. Pembangunan aplikasi ini bertujuan untuk membantu pengguna yang berasal dari pihak medis dalam mempelajari penanganan pertama dari suatu penyakit.

Penelitian yang dilakukan (Belkhouche, Al Darei, Ali, Al Madhari, & Al Mehairi, 2014), dengan judul “Learning Arabic Games”. Pembangunan aplikasi ini memiliki tujuan untuk membantu pengguna yang ingin mempelajari Bahasa Arab.

Penelitian yang dilakukan (Rozati & Shah, 2015), dengan judul “Smartphone Applications for the Clinical Oncologist in UK Practice”. Pembangunan aplikasi ini memiliki tujuan untuk membantu khususnya dalam bidang medis untuk merawat pasien penderita penyakit kanker.

Penelitian yang dilakukan (Nalliveetil & Alenazi, 2016), dengan judul “The Impact of Mobile Phones on English Language Learning: Perceptions of EFL Undergraduates”. Pembangunan aplikasi ini memiliki tujuan untuk membantu pengguna dalam mempelajari Bahasa Inggris berbasis mobile.

Penelitian yang dilakukan (Hrabovskyi, 2014) dengan judul “The Use of Multimedia Components in Modern Technology of Mobile Learning”. Pembangunan aplikasi ini memiliki tujuan untuk memahami penggunaan fitur multimedia pada aplikasi pembelajaran berbasis mobile.

2.2. Tabel Perbandingan Aplikasi

Berdasarkan uraian pembahasan pada pokok bahasan diatas, maka dapat disajikan dalam bentuk table perbandingan antara beberapa penelitian relevan yang sudah dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan penulis sebagai berikut :

Tabel 2.2 Perbandingan Aplikasi

| Sumber | Konten | Platform | Pengguna |
|---|---|------------------|-----------------|
| (Sani, Sabri, Abu, Shawalludin, & Mangsor, 2015) | Malay Kedah Traditional House | Mobile / Android | Umum |
| (O'Connor & Andrews, 2015) | Mobile Technology and Its Use in Clinical Nursing Education | Mobile / Android | Tenaga Medis |
| (Nalliveetil & Alenazi, 2016) | The Impact of Mobile Phones on English Language Learning: Perceptions of EFL Undergraduates | Mobile / Android | Umum |
| (Rozati & Shah, 2015) | Smartphone Applications for the Clinical Oncologist in UK Practice | Mobile / Android | Tenaga Medis |
| (Belkhouche, Al Darei, Ali, Al Madhari, & Al Mehairi, 2014) | Learning Arabic Games | Mobile / Android | Umum |
| (Hrabovskyi, 2014) | The Use of Multimedia Components in Modern Technology of Mobile Learning | Mobile / Android | Umum |
| Penulis | Kamus Bahasa Daerah | Mobile / Android | Umum |