

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan-pembahasan dari bab- bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Metode *Natural Language Processing* dalam melakukan proses pengenalan kata terlihat cukup baik karena dapat memisahkan masukkan berimbuhan dan masukkan yang tidak memiliki imbuhan.
- b. Kolaborasi antara metode *Natural Language Processing* (NLP) dan *Rule- Based* (RB) dalam menerjemahkan masukkan kalimat dapat memberikan hasil terjemahan yang baik. Hal ini dikarenakan metode NLP dapat melakukan proses pengenalan kata secara lengkap dan jelas sehingga syarat-syarat ketatabahasaan yang dibutuhkan dibutuhkan oleh metode RB dapat disediakan dengan lengkap.
- c. Metode *Rule- Based* (RB) dalam menerjemahkan masukkan berupa kalimat dianggap cukup baik karena sangat memperhatikan struktur kalimat dari hasil terjemahan.

6.2. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan terkait dengan pengembangan aplikasi penerjemahan bahasa Biak yaitu :

- a. Penyempurnaan dalam metode *Natural Language Processing* dirasa cukup penting karena pada aplikasi ini pengenalan hanya sebatas imbuhan aktif. Sedangkan kalimat yang memiliki kata kerja

berimbuhan pasif belum dapat diterjemahkan ke bentuk pasif yang sesuai.

- b. Penambahan fitur lainnya seperti pelafalan kata dalam bentuk audio dirasa cukup bermanfaat.



DAFTAR PUSTAKA

- Agiza, H. N. (2012). An English-to-Arabic Prototype Machine Translator for Statistical Sentences. *Intelligent Information Management*, 4(January), 13–22. <https://doi.org/10.4236/iim.2012.41003>
- Barroso, C. E., Oliveira, D. V., & Ramos, L. F. (2015). Preservation of vernacular schist masonry farm walls. *VERSUS2014 - Vernacular Architecture - Towards a Sustainable Future*, (March 2015), 784. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3994.8329>
- Chachil, K., Engkamat, A., Sarkawi, A., & Shuib, A. R. A. (2015). Interactive Multimedia-based Mobile Application for Learning Iban Language (I-MMAPS for Learning Iban Language). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 167, 267–273. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.673>
- Departemen_Pendidikan_Nasional. (1998). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Gomes, L., Regina Pereira Bellon, O., & Silva, L. (2014). 3D reconstruction methods for digital preservation of cultural heritage: A survey. *Pattern Recognition Letters*, 50, 3–14. <https://doi.org/10.1016/j.patrec.2014.03.023>
- Fautngil, Christ, dkk. 1988. *Fonologi Bahasa Biak*. Sastra Indonesia dan Daerah Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Jayapura: Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Irian Jaya
- Harip Santoso. (2004). *Membangun Aplikasi Web Menggunakan VB.Net/ ASP.NET*. Jakarta: PT. Elex Media Computindo.

- Jogiyanto, H. M. (1999). *Pengenalan Komputer*. Yogyakarta: Andy Star.
- Journal, I., Emergent, P., & Systems, D. (2012). Mobile-Assisted Language Learning Mobile-Assisted Language Learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems (IJDPS)*, 3(1), 309–319. <https://doi.org/10.5121/ijdps.2012.3126>
- Kelly, W. H., & Kluckhohn, C. (1968). *The pleasures of anthropology*.
- Khan, W. Z., Xiang, Y., Aalsalem, M. Y., & Arshad, Q. (2012). Mobile Phone Sensing Systems: A Survey. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*, 1–26. <https://doi.org/10.1109/SURV.2012.031412.00077>
- Koentjaraningrat, R. M. (1974). *Introduction to the Peoples and Cultures of Indonesia and Malaysia*.
- Kridalaksana, H. (1993). *Kamus linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lombardo, V., & Damiano, R. (2012). Storytelling on mobile devices for cultural heritage. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 18(1–2), 11–35. <https://doi.org/10.1080/13614568.2012.617846>
- Lussetyowati, T. (2015). Preservation and Conservation through Cultural Heritage Tourism. Case Study: Musi Riverside Palembang. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 184(August 2014), 401–406. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.05.109>
- Maletti, A. (2015). Survey: Finite-state technology in natural language processing. *Theoretical Computer Science*, 1, 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.tcs.2016.05.030>
- Min, D. A., Hyun, K. H., Kim, S.-J., & Lee, J.-H. (2017). A rule-based

- servicescape design support system from the design patterns of theme parks. *Advanced Engineering Informatics*, 32, 77–91.
<https://doi.org/10.1016/j.aei.2017.01.005>
- Plump, D. (2017). From imperative to rule-based graph programs. *Journal of Logical and Algebraic Methods in Programming*, 88, 154–173.
<https://doi.org/10.1016/j.jlamp.2016.12.001>
- Pringgawidagda, S. (2003). *Pawiwahan dan pahargyan*. Jakarta: Adicita.
- Rangsang, P. (2010). *Pengantar Aplikasi Mobile*. Jakarta: Mediakom.
- S., R. H. (2010). *Buku Pintar Windows 7*. Jakarta: PT. Elex Media Computindo.
- Soemardjan, S., & Soemardi, S. (1964). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Soeparno, D. (1993). *Media Pengajaran Bahasa*.
- Zhang, J., Wang, X., Chan, F. T. S., & Ruan, J. (2017). On-line order batching and sequencing problem with multiple pickers: A hybrid rule-based algorithm. *Applied Mathematical Modelling*, 45, 271–284.
<https://doi.org/10.1016/j.apm.2016.12.012>
- Zoph, B., Ghazvininejad, M., & Knight, K. (2015). How Much Information Does a Human Translator Add to the Original ? *Proceedings of the 2015 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing (EMNLP 2015)*, (September), 889–898.