

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, manusia tidak bisa lepas dengan teknologi dan sudah menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi diciptakan untuk membantu manusia dalam mengerjakan sesuatu. Sehingga semua pekerjaan menjadi lebih mudah dan cepat. Teknologi *handphone* atau lebih tepatnya disebut *smartphone* sudah sangat berkembang pesat dari tahun ke tahun. Dahulu, telepon genggam hanya dapat digunakan untuk menelepon dan mengirimkan pesan saja, namun sekarang sudah berkembang penggunaannya, sebagai contoh, sekarang ini telepon genggam ini sudah dapat digunakan untuk bercakap secara tatap muka atau *video call*, *internet*, bahkan sifatnya dapat menggantikan penggunaan laptop secara garis besar.

Yogyakarta merupakan kota pelajar dan budaya. Hampir setengah atau lebih penduduk kota ini merupakan pelajar, baik pelajar sekolah maupun universitas. Sehingga banyak pendatang yang masuk ke Kota ini untuk menuntut ilmu. Bagi pendatang, bahasa menjadi masalah tersendiri dalam berkomunikasi karena sebagian penduduk menggunakan Bahasa Jawa dalam berkomunikasi sehari-hari.

Kendala dalam berbahasa seperti ini sebenarnya dapat diatasi dengan menggunakan suatu alat bantu. Kamus menjadi alat yang tepat dalam mempelajari bahasa yang paling dominan di Pulau Jawa, yaitu Bahasa Jawa. Banyak jenis kamus yang ada saat ini, mulai dari buku, kamus elektronik, hingga aplikasi, baik aplikasi kamus di *desktop*, *web*, dan *mobile*. Setiap jenis kamus memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Kamus buku merupakan jenis kamus yang paling banyak dijumpai, jumlah kosakata yang banyak menjadi kelebihan, namun memerlukan waktu yang lama untuk menemukan suatu kosakata yang diinginkan. Pencarian suatu kosakata dalam media elektronik menjadi lebih cepat, namun jumlah kosakata yang terdapat pada kamus elektronik tersebut masih menjadi masalah tersendiri. Karena hanya terbatas pada mencari dan menampilkan saja, tidak dapat menambahkan kosakata yang baru. Sehingga harus membeli kamus elektronik yang baru.

Dengan perkembangan alat komunikasi, aplikasi kamus menjadi solusi dalam menterjemahkan kosakata Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa. Aplikasi kamus berbasis *mobile* ini sudah banyak ditemukan pada perangkat Android, Blackberry, dan produk dari Apple.

Belakangan ini muncul operasi sistem baru pada dunia perangkat telepon pintar ini. Microsoft mengeluarkan sistem operasi Windows Phone 8 pada bulan Oktober 2012. Maka, untuk menjebatani perkembangan operasi sistem ini, maka penulis mencoba membuat Aplikasi Kamus Bahasa

Jawa "KBJ". Dengan adanya aplikasi kamus bahasa jawa ini, para pengguna Windows Phone 8 dapat menggunakan untuk mempelajari kosakata bahasa jawa dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana membuat aplikasi kamus berbasis *mobile* dengan menggunakan *platform* Windows Phone ?
- b. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menterjemahkan masukan bahasa jawa ngoko menjadi bahasa Indonesia dan masukan bahasa Indonesia menjadi bahasa jawa ?
- c. Berapa jumlah kosakata yang ada dalam aplikasi kamus bahasa jawa ?

1.3 Batasan Masalah

- a. Aplikasi dibuat dengan *platformmobile* sehingga aplikasi kamus ini dapat berjalan di *device* berbasis Windows phone.
- b. Aplikasi ini menterjemahkan masukan bahasa jawa ngoko menjadi bahasa Indonesia dan menterjemahkan bahasa Indonesia menjadi bahasa jawa ngoko, krama, dan inggil.
- c. Aplikasi menggunakan kosakata sebanyak 553 kosakata yang terdiri dari Bahasa Jawa ngoko, krama, inggil, Indonesia, dan contoh penggunaannya dalam ngoko, krama dan inggil.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Membuat aplikasi kamus bahasa Jawa yang dibuat pada *platform mobileWindows Phone*.
- b. Membuat aplikasi untuk menterjemahkan masukan dalam bahasa jawa ngokomenjadi bahasa Indonesia dan menterjemahkan dari masukan bahasa Indonesia menjadi bahasa jawa.
- c. Membuat aplikasi yang memuat 553 kosakata yang terdiri dari Bahasa Jawa ngoko, krama, inggil, Indonesia, dan contoh penggunaannya dalam ngoko, krama dan inggil.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Kamus Bahasa Jawa ini adalah:

1. Metode Penelitian Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mencari *literatur* atau sumber pustaka yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibuat dan membantu mempertegas teori-teori yang ada serta memperoleh data yang sesungguhnya.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis dilakukan dengan menganalisis data dan informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan bahan pengembangan perangkat lunak. Hasil analisis adalah berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi dilakukan dengan menterjemahkan deskripsi perancangan ke dalam bahasa pemrograman C#.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian dilakukan untuk menguji fungsionalitas perangkat lunak dengan menggunakan ponsel dan emulator. Hasil pengujian berupa dokumen Perencanaan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

1.6 Sistematika Penelitian

Penulisan tugas akhir ini terdiri dari enam bab dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang merupakan uraian singkat hasil-hasil penelitian atau analisis terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar teori yang berisi uraian sistematis dari teori yang pada literatur maupun penjabaran tinjauan pustaka yang mendasari pemecahan masalah.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis dan perancangan dari sistem yang dikembangkan.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi sistem dan hasil pengujian terhadap sistem yang dikembangkan.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran berupa ide-ide mengenai langkah-langkah lanjut dari sistem yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar pustaka yang dipergunakan dalam penulisan Tugas Akhir.