

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar belakang

Indonesia adalah negara yang kaya dengan budaya dan bahasa. Indonesia memiliki kurang lebih 13.466 pulau, dan dalam setiap pulau tentunya ada banyak suku yang menggunakan berbagai macam bahasa (nationalgeographic.co.id). Bahkan berdasarkan informasi yang bersumber dari salah satu media terpercaya Indonesia, Kompas, memberitahukan bahwa masih akan ada penambahan di bagian bahasa. "Jumlahnya akan lebih banyak karena penelitian belum selesai," kata Mahsun (Jakarta, Kompas.com).

Masyarakat Indonesia seharusnya dikenalkan terhadap apa yang menjadi kekayaan Indonesia. Salah satunya adalah bahasa. Tentu adalah hal yang tidak baik jika negara lain mengambil kekayaan bangsa Indonesia. Untuk itu penting bagi masyarakat Indonesia untuk melestarikan dan memperkenalkan kekayaan Indonesia yaitu bahasa yang mungkin belum diketahui.

Salah satu media yang digunakan untuk mengenal bahasa yang lain adalah kamus. Tetapi sangat disayangkan ada banyak bahasa daerah di Indonesia yang belum atau bahkan tidak ada kamusnya.

Bahasa Ansum adalah bahasa daerah yang berasal dari daerah Ansum, Kabupaten Serui, Provinsi Papua. Bahasa Ansum bahkan hampir tidak diketahui oleh beberapa orang yang berada di kabupaten Serui sendiri. Sungguh suatu hal yang sangat memprihatinkan.

Diperlukan sebuah sarana yang berguna untuk memperkenalkan bahasa Ansus kepada seluruh masyarakat Indonesia. Salah satu sarana yang digunakan adalah dengan menggunakan Kamus. Kamus yang digunakan bukan seperti kamus pada umumnya yang berbentuk fisik buku, tetapi kamus ini adalah kamus elektronik yang bisa digunakan di komputer. Mengingat hampir setiap orang sekarang menggunakan komputer dalam kebutuhan sehari-hari, hal ini bisa menjadi sarana yang tepat untuk memperkenalkan bahasa Ansus. Aplikasi ini bersifat dinamis yang membuat pengguna kamus ini dapat kendali penuh terhadap kamus ini. Pengguna dapat menambahkan kata, mengubah kata, dan juga dapat menghapus kata yang terdapat dalam kamus ini. Selain itu pengguna juga dapat memperbarui kumpulan kata yang terdapat pada kamus mereka dengan mengunduh *database* pada situs yang sudah ditentukan.

Visual Studio 2010 menjadi software pemrograman dengan menggunakan bahasa C#. Untuk penyimpanan data digunakan SQL Server 2005. Pada pembuatan web menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan base HTML dan APPServ sebagai server local.

Melihat beberapa fakta diatas, jelaslah diperlukan sebuah kamus yang membahas tentang bahasa daerah yang ada di Indonesia, salah satu bahasa daerah yang akan dibahas adalah bahasa Ansus.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi yang dapat menyimpan kata-kata bahasa Ansus dengan mudah, aman dan kapasitas yang cukup besar.
2. Bagaimana membangun aplikasi yang juga dapat menambahkan, dan merevisi kata dari bahasa Ansus yang telah dimasukan.
3. Bagaimana membangun aplikasi yang juga dapat menerjemahkan bahasa Ansus ke bahasa Indonesia dan sebaliknya.

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini tentu dibutuhkan batasan-batasan masalah yang bertujuan untuk mengfokuskan pada penyelesaian masalah yang telah dirumuskan.

Berikut ini adalah batasan masalah yang tetapkan :

1. Bahasa daerah yang akan digunakan adalah bahasa daerah di Papua yaitu bahasa Ansus.
2. Aplikasi kamus bersifat dinamis yang meliputi :
 - a. Memasukan / menyimpan kata-kata.
 - b. Menambahkan kata-kata.
 - c. Merevisi kata-kata yang telah disimpan.
 - d. Menerjemahan kata dari bahasa Ansus ke Indonesia dan sebaliknya.
 - e. Memberikan contoh penggunaan kalimat sehari-hari.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun sebuah aplikasi yang dapat menyimpan kata-kata bahasa Ansus dengan mudah, aman dan kapasitas yang cukup besar.
2. Membangun aplikasi yang juga dapat menambahkan, menghapus, dan merevisi kata dari bahasa Ansus yang telah dimasukkan.
3. Membangun aplikasi yang juga dapat menerjemahkan kata dari bahasa Ansus ke dalam bahasa Indonesia.

1.5. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut.

1. Metode Penelitian Kepustakaan (*Library Research*), yaitu dengan mempelajari literatur, buku atau artikel yang ada kaitannya dengan obyek yang diteliti. Kegunaan Metode ini adalah diharapkan dapat mempertegas teori serta keperluan analisis dan mendapatkan data yang sesungguhnya.
2. Metode Wawancara, yaitu melakukan wawancara kepada praktisi yang berhubungan dengan permasalahan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem.
3. Metode Dokumentasi, yaitu teknik pengumpulan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber yang sebagian besar adalah materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data.

4. Metode Pembangunan Perangkat Lunak, yakni dengan melakukan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Analisis berisi informasi tentang sistem yang akan dikembangkan yang dituangkan dalam Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
 - b. Perancangan Sistem, berisi gambaran bentuk sistem yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
 - c. Pengkodean, yakni proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.
 - d. Pengujian Perangkat Lunak, yakni proses pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini akan diuraikan dalam bentuk bab, dan masing-masing bab akan dipaparkan dalam beberapa sub bab, diantaranya :

BAB I. Pendahuluan

Dalam bab ini akan menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II. Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini akan membahas dan menjelaskan mengenai dasar teoritis yang menjadi landasan dan mendukung pelaksanaan penulisan tugas akhir.

BAB III. Dasar Teori

Dalam bab ini akan membahas dan menjelaskan mengenai dasar teoritis yang menjadi landasan dan mendukung pelaksanaan penulisan tugas akhir.

BAB IV. Analisis Dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini akan membahas tentang perancangan Aplikasi Kamus Dinamis Ansus Indonesia Indonesia Ansus (AKDAIIA) menggunakan bahasa pemograman C#, serta hasil dan analisa cara kerja dari program yang telah dibuat.

BAB V. Implementasi Dan Pengujian Sistem

Dalam bab ini akan membahas tentang spesifikasi dan implementasi sistem yang telah dirancang. Selain itu bab ini juga berisi pengujian terhadap program yang telah diimplementasikan.

BAB VI. Kesimpulan dan Penutup

Dalam bab ini akan disampaikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan bahasa.

Dengan demikian pembahasan mengenai bab pertama. Telah dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan. Untuk bab berikutnya akan dibahas mengenai tinjauan pustaka yang digunakan dalam penyusunan laporan ini.