

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi, perkembangan teknologi komunikasi yang sangat cepat menjadikan jarak bukan suatu hambatan untuk mendapatkan informasi dari berbagai penjuru dunia. Oleh karena itu bahasa asing selain bahasa Inggris menjadi sangat penting. Dengan demikian semakin jelas bahwa penguasaan bahasa asing selain bahasa Inggris, dalam hal ini bahasa Spanyol, merupakan hal yang sangat dibutuhkan. Banyak informasi ilmu pengetahuan baik di bidang teknik, ilmu-ilmu murni, ekonomi, psikologi maupun seni bersumber dari buku-buku berbahasa Spanyol. Selain itu bahasa Spanyol merupakan sarana komunikasi dalam pengembangan dunia pariwisata dan bisnis. Dengan menguasai Bahasa Spanyol maka orang akan dengan mudah masuk dan dapat mengakses dunia informasi dan teknologi. Saat ini bahasa Spanyol banyak dipakai sebagai bahasa resmi negara-negara di Amerika Latin.

Bahasa Spanyol adalah bahasa keempat yang paling banyak digunakan, bahasa Spanyol merupakan bahasa pertama bagi sekitar 450 juta orang didunia. Berdasarkan kebutuhannya aplikasi berbasis *android* dapat dimanfaatkan sebagai alat atau media yang mempermudah jalannya proses komunikasi. Salah satunya ialah proses penerjemahan kata atau kalimat. Sejalan dengan perkembangan teknologi kita dituntut untuk dapat mengetahui, memahami bahkan menerapkan bahasa-bahasa internasional. Disamping kita bisa berbahasa Indonesia dengan baik dan benar kita dituntut untuk mengetahui bahasa-bahasa asing seperti bahasa Inggris, China, Arab dan sebagainya.

Maka berdasarkan uraian yang telah penulis uraikan di atas, penulis mempunyai gagasan untuk membuat kamus Indonesia-Spanyol. Dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul **“Perancangan Aplikasi Kamus Indonesia-Spanyol Berbasis Android”**. Alasan peneliti sendiri menggunakan *smartphone* berbasis *android*, karena saat ini hampir seluruh lapisan masyarakat dunia terutama di kota-kota besar dan di beberapa daerah kecil di seluruh dunia sudah mengenal, mengetahui dan menggunakan *android* bahkan sudah menjadi kebutuhan yang tidak bisa ditinggalkan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

## **1.2 Ruang Lingkup Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah yang penulis temukan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya aplikasi kamus Indonesia-Spanyol berbasis *android* sehingga mendorong penulis untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat menerjemahkan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Spanyol.
2. Penggunaan buku kamus sangat rumit, dikarenakan terkadang buku dianggap kurang efektif dalam penggunaannya.
3. Kurangnya media digital pembelajaran bahasa Spanyol, hal ini tentunya menyulitkan bagi mereka yang ingin belajar tentang bahasa Spanyol.

### **I.2.2 Perumusan Masalah**

Setelah melihat permasalahan yang ada maka penulis merumuskan masalah yang ada yaitu :

1. Bagaimana cara merancang sebuah aplikasi kamus Indonesia-Spanyol berbasis *android* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna?
2. Bagaimana cara menciptakan media digital untuk pembelajaran bahasa Spanyol sehingga mempermudah bagi mereka yang ingin belajar bahasa Spanyol?
3. Bagaimana cara membuat kamus agar dalam penggunaannya tidak merumitkan pengguna dalam pemakaiannya?

### **I.2.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang penulis kemukakan dalam sistem ini adalah :

1. Aplikasi ini hanya membahas tentang Alfabeta Spanyol, Angka Spanyol, dan kamus yang menerjemahkan kosakata yang telah ditentukan oleh penulis.
2. Aplikasi yang dibangun hanya mendukung dengan resolusi layar 480x800 pixel, dengan target Android Kitkat.
3. Aplikasi kamus Indonesia-Spanyol ini hanya dapat menerjemahkan bahasa Indonesia-Spanyol tetapi tidak sebaliknya.
4. Simulasi yang dirancang oleh penulis bersifat *offline*.

### **I.3. Tujuan dan Manfaat**

#### **I.3.1. Tujuan**

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi kamus Indonesia-Spanyol yang menarik melalui media aplikasi android.
2. Mengenalkan bahasa Spanyol bagi kepada orang-orang yang tertarik dan yang ingin belajar bahasa Spanyol.
3. Untuk membantu mereka yang ingin mempelajari bahasa Spanyol baik dari Alphabet, Angka maupun kosakata bahasa Spanyol yang sudah disediakan.

#### **I.3.2 Manfaat**

Adapun manfaat yang diperoleh dari sistem yang akan dibangun ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi ini pengguna dapat mengenali dan mempelajari bahasa Spanyol dengan baik sehingga dapat menambah wawasan bahasa.
2. Dengan adanya aplikasi ini tentunya dapat membantu orang-orang yang ingin melanjutkan pendidikan ke negara Spanyol atau negara-negara Amerika Latin.
3. Bagi orang-orang yang ingin liburan atau urusan bisnis aplikasi ini tentu bermanfaat dalam hal komunikasi dan informasi.
4. Memanfaatkan teknologi digital untuk keperluan komunikasi bahasa.

#### **I.4. Metodologi Penelitian**

Metode penelitian merupakan sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang akan digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban.

Untuk mendapatkan data-data yang mendukung dalam penulisan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode, yaitu :

##### **a. Studi Lapangan**

Merupakan metode yang dilakukan oleh penulis dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk pengumpulan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi.

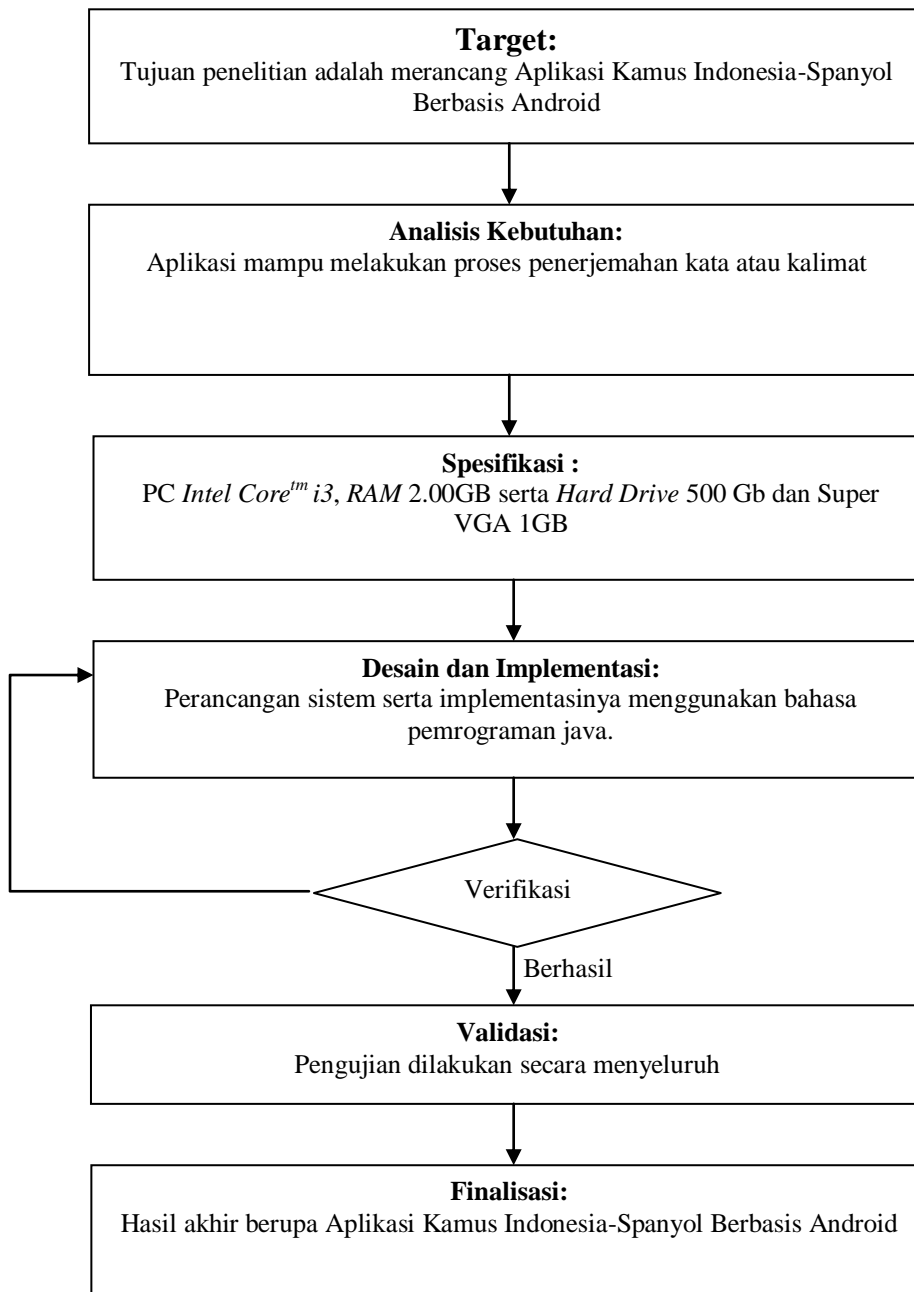
Adapun teknik pengumpulan data yang akan dilakukan yaitu :

- 1) Pengamatan (*Observation*), yaitu melakukan penelitian atau pengamatan secara langsung berhubungan dengan masalah yang akan dihadapi.
- 2) Pertanyaan (*Quistioner*), yaitu dengan mempersiapkan beberapa pertanyaan yang sifatnya langsung kepada sastrawan yang dianggap dapat memberikan keterangan untuk memperoleh informasi yang diperlukan.

##### **b. Studi Kepustakaan (*Library Research*)**

Yaitu melakukan pengumpulan data yang akan dilakukan maupun mempelajari berbagai sumber-sumber yang berasal dari buku, jurnal maupun internet yang akan dijadikan gambaran dari penulisan skripsi ini.

Adapun tata cara atau langkah-langkah yang dilakukan diperlihatkan pada gambar I.1 di bawah ini :



**Gambar I.1** Prosedur Perancangan

## 1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan dalam penyelesaian perancangan dan pembuatan aplikasai kamus berbasis android ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengenalkan dan memahami tentang perancangan aplikasi kamus Indonesia-Spanyol berbasis android kepada pengguna.
- b. Menambah ilmu pengetahuan, pengalaman dan pengamatan sebuah aplikasi yang sudah dibuat.
- c. Untuk mengetahui dan menganalisa seberapa penting manfaat aplikasi ini bagi penggunanya.

## 2. Analisis kebutuhan

Sesuai penyelesaian masalah yang akan dilakukan, kebutuhan pokok yang harus ada pada aplikasi yang hendak dibangun adalah :

- a. Aplikasi harus dapat digunakan pada sistem operasi *android smartphone Ice Cream Sandwich, Jeally Bean*, dan *android* generasi selanjutnya.
- b. Target aplikasi ialah pada sistem operasi *android smartphone Kitkat*.
- c. Aplikasi harus bermanfaat bagi penggunanya dan dapat digunakan setiap waktu apabila *user* ingin menggunakannya.

## 3. Spesifikasi dan Desain

Secara umum perancangan aplikasi kamus Indonesia-Spanyol berbasis *android* yang akan dirancang memiliki spesifikasi sebagai berikut :

- a. Dalam Implementasi rancang program dibangun dengan menggunakan pemrograman *Eclipse Juno*.
- b. Analisa yang menggambarkan perangkat yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem yang terdiri dari komponen-komponen perangkat keras dan perangkat lunak, komponen perangkat keras yang dibutuhkan oleh sistem adalah sebuah PC atau *Workstation* atau notebook dengan spesifikasi minimal adalah sebagai berikut :
  - 1) Perangkat Keras (*Hardware*) dengan spesifikasi minimum yang meliputi :
    - i. *Processor* Pentium IV atau AMD Athom II 2GHz.
    - ii. *Harddisk* 80GB.
    - iii. RAM 2 GB.
    - iv. Layar Monitor CRT/LCD.
  - 2) Perangkat Lunak (*Software*) adapun perangkat lunak yang dibutuhkan, meliputi :
    - i. Sistem Operasi Microsoft Windows 7 Win 32 bit
    - ii. Eclipse Mars
    - iii. Android 4.4 *Kitkat*

#### **4. Implementasi dan Verifikasi**

Implementasi dilakukan bersifat *offline* setelah spesifikasi dan desain, selanjutnya dilakukan pembuatan aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi sudah dapat berjalan dengan baik sehingga perlu dilakukan verifikasi. Dengan demikian bila ada kesalahan dapat diperbaiki terlebih dahulu.

## **5. Validasi**

Pada tahap ini sistem di uji untuk melihat apakah aplikasi bisa dijalankan, berupa hasil dari perancangan aplikasi kamus Indonesia-Spanyol berbasis *android* sehingga dapat digunakan dan bermanfaat bagi masyarakat.

## **6. Finalisasi**

Pada tahap ini aplikasi sudah menjadi aplikasi yang sudah diharapkan dari tujuan dan manfaat yang ingin dicapai, dan aplikasi sudah menjadi aplikasi yang bisa dipakai.

### **I.5. Keaslian Penelitian**

Dalam perancangan maupun penelitian yang dilakukan memiliki bukti keaslian, dimana setiap keaslian dari penelitian terdahulu akan pengembangan dengan penelitian yang akan dirancang berikut ini penelitian terdahulu yang pernah dilakukan. Penelitian pertama diangkat oleh Ahmad Budi Setiawan, Putu Wira Buana, I Made Sukarsa (2014) dari Universitas Udayana, dalam penelitiannya berjudul “Aplikasi Translator Bahasa Jawa Ke Bahasa Indonesia Berbasis Android”. [1]. Selanjutnya penelitian kedua dilakukan oleh Ratna Shofiati, Asri Pujiastuti (2016) dari Universitas Trisakti, dalam penelitiannya berjudul “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Sunda Dasar Berbasis Android”. [2]

**Tabel 1. Keaslian Penelitian**

<b>No</b>	<b>Peneliti</b>	<b>Judul</b>	<b>Hasil</b>	<b>Perbedaan</b>
1	Ahmad Budi Setiawan, Putu Wira Buana, I Made Sukarsa (2014)	Aplikasi Translator Bahasa Jawa Ke Bahasa Indonesia Berbasis Android	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem translator bahasa jawa ke bahasa indonesia berbasis android dapat menerjemahkan kata/teks Bahasa Jawa ke dalam bahasa tujuan yang di pilih pengguna.</li> <li>2. Hasil terjemahan yang dihasilkan sistem sangat tergantung pada data kamus kata bahasa jawa dan bahasa indonesia yang ada pada basis data sistem.</li> </ol>	Dengan penelitian yang akan dilakukan bahwa aplikasi yang dibuat sudah dilengkapi dengan pengenalan Alphabet sehingga pengguna bisa dengan mudah mempelajari bahasa Spanyol dari dasar.
2	Ratna Shofiati, Asri Pujiastuti (2016)	Aplikasi Pembelajaran Bahasa Sunda Dasar Berbasis Android	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lebih dari 95% siswa merasa terbantu dengan adanya aplikasi ini.</li> <li>2. Lebih dari 95% siswa sangat menyukai komponen multimedia yang disajikan yang terdiri dari gambar, animasi dan suara dengan isian menarik dan sangat menarik.</li> </ol>	Dalam penelitian yang akan dilakukan bahwa aplikasi dibuat dengan fitur penambahan dialog, tentunya hal ini sangat bermanfaat untuk lebih mengetahui bahasa Spanyol.

## **I.6. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisikan hal-hal pokok dalam penulisan skripsi ini yaitu latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menguraikan tentang teori yang berkaitan dengan perancangan sistem, metodologi penelitian serta komponen-komponen yang digunakan dalam menyelesaikan sistem yang akan dirancang.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang analisa sistem yang sedang berjalan dan evaluasi terhadap analisa sistem yang berjalan serta membuat rancangan sistem yang diinginkan.

### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang tampilan hasil dan uji coba sistem yang dirancang.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan uraian yang telah disimpulkan, serta saran yang di berikan kepada penulis.