

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

III.1. Analisa

III.1.1. Analisis Masalah

Secara garis besar, ada dua bahasa yang digunakan di Indonesia, yaitu bahasa daerah dan bahasa Indonesia. Pada umumnya, bahasa daerah merupakan bahasa pertama yang dikuasai yang dikenal dengan bahasa ibu, sedangkan bahasa Indonesia baru dipelajari ketika masuk sekolah Taman Kanak-kanak (TK) atau bahkan Sekolah Dasar (SD). Bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan dalam percakapan sehari-hari untuk berkomunikasi sedangkan bahasa Indonesia hanya digunakan pada situasi-situasi resmi saja. Bahasa Indonesia yang jarang digunakan membuat bahasa Indonesia menjadi bahasa yang tidak terlalu dikuasai oleh masyarakat Indonesia sendiri. Indikasi penguasaan bahasa Indonesia yang rendah dapat dilihat dari rendahnya nilai rerata bahasa Indonesia dibandingkan dengan bahasa Inggris pada Ujian Nasional.

Kenyataan bahwa karya ilmiah dosen masih lemah dalam memenuhi kaidah ragam tulis baku sangat merisaukan mengingat seorang dosen seharusnya tidak saja menguasai bidang ilmu tetapi juga tata cara penulisan ragam tulis baku karena pada proses pembimbingan seharusnya dosen dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan berbahasa mahasiswa dari sisi konten maupun tata tulis. Kalau dianalisis lebih jauh, bukan hanya dosen yang lemah dalam menggunakan kaidah EyD dalam ragam tulis baku yang dituntut pada saat menulis karya ilmiah

tetapi juga mahasiswa bahkan masyarakat Indonesia secara luas. Hal ini disebabkan antara lain karena bahasa Indonesia hanya digunakan pada saat-saat tertentu saja. Untuk itu perlu dicarikan jalan keluar agar penulisan karya ilmiah dapat memenuhi kaidah penulisan ragam tulis baku yang baik dan benar.

Salah satu ciri ragam ilmiah adalah ‘benar’. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan ‘benar’ adalah kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang telah baku. Ragam ilmiah biasanya diperoleh melalui pendidikan formal yang biasanya disebut dengan bahasa sekolah. Ragam bahasa yang sering digunakan oleh kaum terpelajar ini dianggap sebagai tolok ukur pemakaian bahasa yang benar. Oleh karena itu, ragam bahasa sekolah disebut juga ragam bahasa baku.

III.1.2. Strategi Pemecahan Masalah

Adapun masalah yang ada yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah media EYD yang bisa diakses kapan saja melalui *smartphone android* yang dapat memberikan panduan penggunaan tanda baca yang baik dan benar?
2. Bagaimana menyajikan kebutuhan masyarakat sebagai pengguna *android mobile* terhadap ejaan yang disempurnakan dalam berbahasa Indonesia?
3. Bagaimana menerapkan bahasa Indonesia dengan ejaan yang disempurnakan serta dukungan dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam bentuk aplikasi?

Adapun strategi pemecahan masalah yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

1. Merancang sebuah aplikasi EYD agar dapat digunakan kapan saja tentunya dengan rancangan yang diterapkan pada sistem operasi mobile android. Dengan rancangan yang berbasis pembelajaran tentunya dengan dukungan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) akan memberikan informasi yang tepat dan akurat.
2. Masih banyaknya masyarakat khususnya anak-anak yang belum mengetahui bahasa yang baku maupun tidak baku dan penggunaan tanda baca yang baik dan benar. Adapun pemecahan masalah ini yaitu dengan menyajikan sebuah aplikasi EYD yang mudah digunakan kapan saja dan dimana saja tentunya dengan berbasis mobile android yang dapat memberikan informasi sebagai pengetahuan dan pembelajaran tentang Ejaan yang disempurnakan.
3. Penerapan bahasa indonesia yang baik dan benar pada sebuah aplikasi dapat dilakukan dengan melibatkan sumber-sumber terpercaya. Adapun sumber yang terpercaya dalam EYD yaitu melibatkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam sebuah coding yang bertujuan memberikan akses kebenaran EYD yang input dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online.

III.2. Analisa Ejaan yang Disempurnakan (EYD)

EYD adalah rangkaian aturan yang wajib digunakan dan ditaati dalam tulisan bahasa Indonesia resmi. EYD mencakup penggunaan dalam 12 hal, yaitu penggunaan huruf besar (kapital), tanda koma, tanda titik, tanda seru, tanda

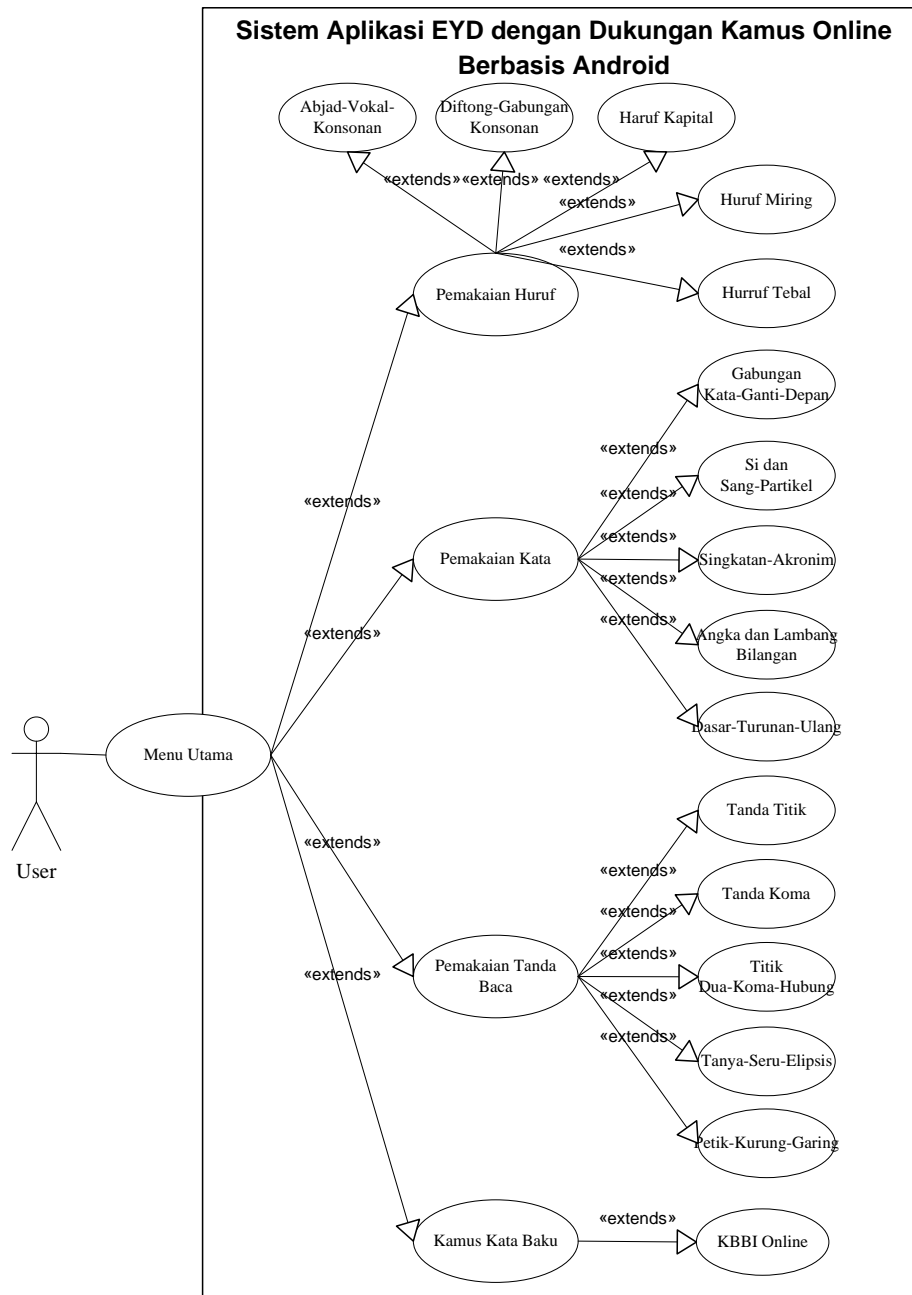
hubung, tanda titik koma, tanda tanya, tanda petik, tanda titik dua, tanda kurung, tanda *elips*, dan tanda garis miring. Adapun yang mencakup dalam Ejaan yang disempurnakan (EYD) pada aplikasi ini adalah :

1. Pemakaian Huruf, terdiri dari :
 - a. Abjad-Vokal-Konsonan
 - b. Doftong-Gabung Konsonan
 - c. Huruf Kapital
 - d. Huruf Miring
 - e. Huruf Tebal
2. Pamakaian Kata, terdiri dari :
 - a. Dasar-Turunan-Ulang
 - b. Gabungan kata-Kata Ganti-Kata Depan
 - c. Si dan Sang –Partikel
 - d. Singkatan dan Akronim
 - e. Angka dan lambang Bilangan
3. Pemakaian Tanda Baca
 - a. Tanda titik
 - b. Tanda Koma
 - c. Titik dua-Titik Koma-Hubung Pisah
 - d. Tanya-Seru-Elipsis
 - e. Petik-Petik Tunggal-Kurung-Kurung Siku-Garis Miring

III.3. Perancangan

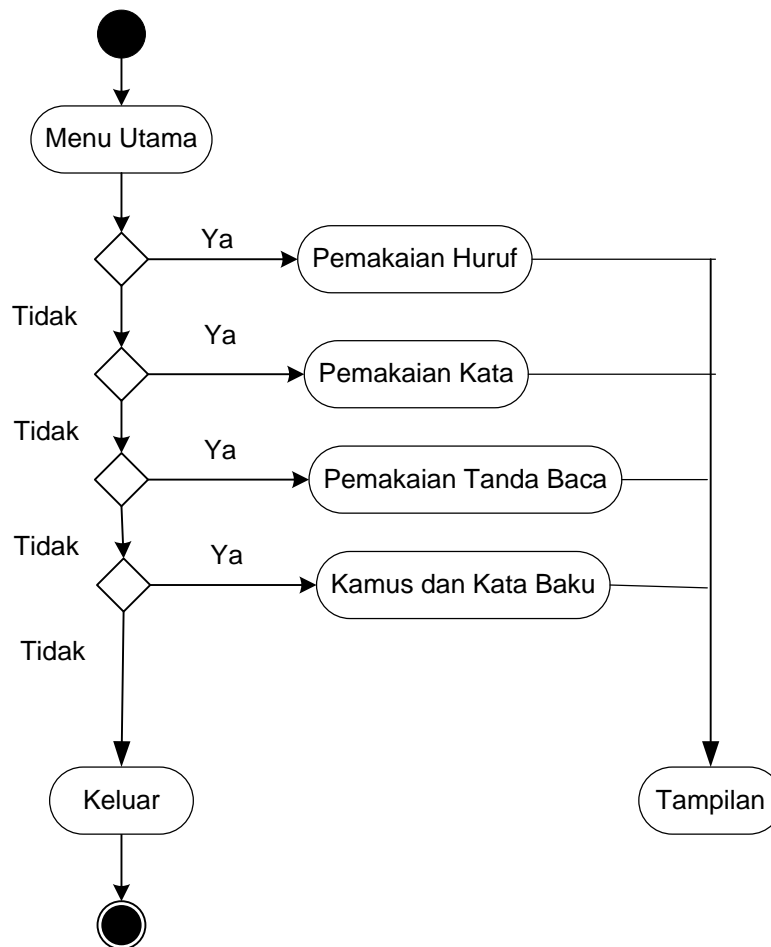
III.3.1 Use Case Diagram

Kegiatan interaksi antara aktor terhadap sistem ditunjukkan pada *use case diagram*, Aktor yang terlibat dalam kegiatan tersebut adalah *user*.



Gambar III.1 Use Case Diagram Aplikasi EYD dengan Dukungan Kamus Online Berbasis Android

III.3.2 Activity Diagram

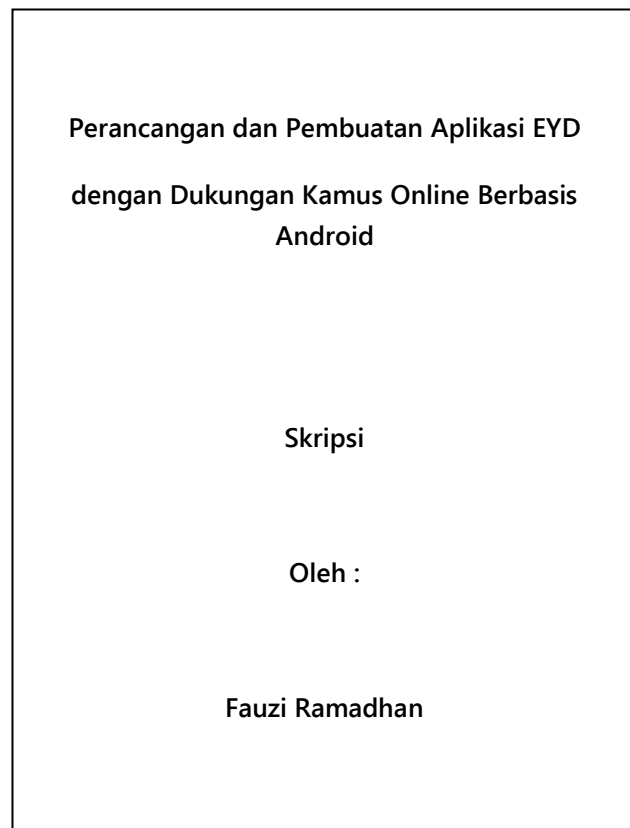


Gambar III.2 Activity Diagram Aplikasi EYD dengan Dukungan Kamus Online Berbasis Android

III.4. Desain User Interface

III.4.1 Antarmuka *Form* Mulai

Rancangan *form* ini dibuat sebagai *form* mulai dimana di *form* ini ada terdapat Timer dengan ketentuan waktu yang ditentukan maka *form* utama akan terbuka.



Gambar III.3 Tampilan *Form* Mulai

III.4.2 Antarmuka *Form* Home

Rancangan *form* ini dibuat sebagai *form home* dimana di *form* ini ada terdapat empat *button* yang akan membuka *form* lain seperti *form* Pemakaian Huruf, *Form* Pemakaian Kata, *form* Pemakaian Tanda baca, dan *form* Kamus dan Kata Baku.

The image shows a screenshot of the 'EYD Android' application's home screen. At the top, there is a header box labeled 'EYD Android'. Below the header, there are four buttons arranged vertically, each with a small square icon on the left and text on the right. The buttons are: 'Pemakaian Huruf', 'Pemakaian kata', 'Pemakaian Tanda baca', and 'Kamus dan Kata Baku'.

Gambar III.4 Tampilan *Form Home*

III.4.3 Antarmuka *Form Pemakaian Huruf*

Rancangan *form* ini dibuat sebagai *form* pemakaian huruf dimana di *form* ini ada terdapat lima *button* yang akan membuka *form* lain seperti *form* Abjad-Vokal-Konsonan, *Form Diftong*, *form Huruf Kapital*, *Form Huruf Miring*, dan *form Huruf Tebal*.

EYD Android	
<input type="checkbox"/>	Abjad-Vokal-Konsonan
<input type="checkbox"/>	Dirtong-Gabungan Konsonan
<input type="checkbox"/>	Huruf Kapital
<input type="checkbox"/>	Huruf Miring
<input type="checkbox"/>	Huruf Tebal

Gambar III.5 Tampilan *Form* Pemakaian Huruf

III.4.4 Antarmuka *Form* Pemakaian Kata

Rancangan *form* ini dibuat sebagai *form* pemakaian kata dimana di *form* ini ada terdapat lima *button* yang akan membuka *form* lain seperti *form* Dasar-Turunan-Ulang, *Form* Gabungan kata-Ganti-Depan, *form* Si dan sang partikel, *Form* singkatan akronim, dan *form* angka dan lambang bilangan.

EYD Android	
<input type="checkbox"/>	Dasar-Turunan-Ulang
<input type="checkbox"/>	Gabungan Kata-Ganti-Depan
<input type="checkbox"/>	Si dan Sang-Partikel
<input type="checkbox"/>	Singkatan dan Akronim
<input type="checkbox"/>	Angka dan Lambang Bilangan

Gambar III.6 Tampilan *Form Pemakaian Kata*

III.4.5 Antarmuka *Form Pemakaian Tanda Baca*

Rancangan *form* ini dibuat sebagai *form* pemakaian kata dimana di *form* ini ada terdapat lima *button* yang akan membuka *form* lain seperti *form* Tanda Titik, *Form* Tanda Koma, *form* Titik dua-Titik Koma-Hubung-Pisah, *Form* Tanya-Seru-Elipsis, dan *form* Petik-Petik Tunggal-Kurung-Kurung Siku-Garis Miring.

EYD Android	
<input type="checkbox"/>	Tanda Titik
<input type="checkbox"/>	Tanda Koma
<input type="checkbox"/>	Titik dua-Titik Koma- Hubung
<input type="checkbox"/>	Tanya-Seru-Elipsis
<input type="checkbox"/>	Petik-Petik Tunggal-Kurung

Gambar III.7 Tampilan *Form* Pemakaian Tanda Baca

III.4.6 Antarmuka Contoh *Form* Informasi EYD

Rancangan *form* ini dibuat untuk menampilkan informasi daftar EYD yang bisa ditampilkan, berikut adalah rancangan desain yang penulis buat.

The image shows a screenshot of an Android application interface. At the top, there is a title bar with a small square icon on the left and the text "Huruf Kapital" on the right. Below the title bar is a large rectangular area containing a numbered list of four rules. At the bottom of the screen, there is a button labeled "Kembali".

Huruf Kapital

1. Sebagai huruf pertama pada awal kalimat.
2. Sebagai huruf pertama petikan langsung
3. Sebagai kata pertama dalam kata dan ungkapan yang berhubunga dengan agama, kitab suci, dan Tuhan.
4. Sebagai huruf petama pada gelar

Kembali

Gambar III.8 Tampilan Contoh *Form* Informasi Aplikasi EYD dengan Dukungan Kamus Online Berbasis Android

III.4.7 Antarmuka *Form* Informasi EYD dengan KBBI

Rancangan *form* ini dibuat untuk melakukan proses pencarian informasi yang diinput dengan dukungan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online. Pada *form* ini data yang diinput akan terkoneksi dengan server KBBI online tentunya dengan menggunakan koneksi internet.



The image shows a screenshot of an Android application titled "EYD Android". The interface features a search form with a text input field labeled "Cari Kata" and a button labeled "Cari". The form is designed for searching words in the KBBI Online database.

Gambar III.9 Tampilan *Form* Informasi EYD dengan KBBI

Pada *form* ini terdapat sebuah *textbox* untuk menginput data yang ingin dicari melalui KBBI *Online*. Terdapat juga *Button* cari untuk mengkoneksikan input data yang telah dimasukkan pada *textbox* dan mengeksekusi data yang diinput ke server *online* milik KBBI. Kemudian hasil pencarian dari KBBI *Online* akan ditampilkan pada label yang tersedia dibagian tengah *form* baik itu merupakan arti maupun penjelasan kata baku yang baik dan benar sesuai data yang dimasukkan.