

Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia-Sentani Berbasis Android

Agung Dwi Saputro¹, Feby Seru²

¹Prodi Sistem Informasi, Universitas Cenderawasih, Indonesia

²Prodi Matematika, Universitas Cenderawasih, Indonesia

E-mail: dwisaputro321@gmail.com¹, febyseru.math@gmail.com²

Abstract

Sentani is one of the regional languages in Papua which is experiencing a shift and signs of extinction due to the decreasing number of speakers and no longer being used in both formal and informal forums. Even many Sentani children who live on villages far from urban areas are starting don't understand the Sentani language. The aim of this research is to create an Android-based Indonesian-Sentani dictionary application that can be used as a learning tool. The research method used in this research is a qualitative method that focuses on a case study of creating a Sentani language dictionary application. The research began by collecting data consisting of observation, interviews and literature study.

Keywords: *Sentani Language, Dictionary, Android*

Abstrak

Bahasa Sentani adalah satu diantara bahasa daerah di Papua yang mengalami pergeseran dan gejala kepunahan dikarenakan semakin berkurangnya penutur dan tidak digunakannya lagi baik dalam forum formal dan informal. Bahkan banyak anak-anak Sentani yang tinggal di pulau-pulau atau perkampungan yang jauh dari perkotaan pun sudah mulai tidak menguasai bahasa Sentani. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah membuat aplikasi kamus bahasa Indonesia-Sentani berbasis android yang dapat digunakan sebagai media belajar. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif yang berfokus pada studi kasus pembuatan aplikasi kamus bahasa sentani. Penelitian dimulai dengan melakukan pengumpulan data yang terdiri dari observasi, wawancara dan studi pustaka.

Keywords: *Bahasa Sentani, Kamus, Android*

1. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling efektif dalam menyampaikan pesan, pikiran, perasaan, tujuan kepada orang lain dan memungkinkan kerja sama antar manusia. Sehingga peran bahasa menjadi sangat dominan dalam berbagai aktivitas keseharian manusia [1]. Bahasa memiliki peran yang sangat penting yaitu sebagai alat penyampai pesan dari seseorang kepada orang lain. Papua mempunyai kekayaan bahasa lokal yang menurut Summer Institute of Linguistics(SIL) yang jumlahnya mencapai 275 bahasa dan menurut Badan bahasa terdapat 350 Bahasa Lokal. Salah satu bahasa daerah yang terdapat di Papua adalah bahasa Sentani, bahasa Sentani termasuk salah satu bahasa lokal yang memiliki gejala kepunahan, hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya anak-anak Sentani yang tinggal dipulau-pulau atau perkampungan namun sudah mulai tidak menguasai bahasa Sentani. Ditambah lagi beberapa faktor seperti orang tua yang sudah tidak mengajarkan dan menggunakan bahasa Sentani di rumah, perkawinan campuran hingga tidak adanya sanggar atau rumah baca yang mengajarkan bahasa sentani. Semakin majunya jaman membuat alat komunikasi terus berkembang hingga saat ini. Bersamaan dengan teknologi informasi yang semakin pesat, alat komunikasi seperti smartphone

berbasis android dapat dijadikan media inovasi untuk menyelesaikan sebuah masalah termasuk melestarikan bahasa Sentani.

Inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan membuat aplikasi kamus berbasis android. Aplikasi kamus atau kamus elektronik sangat populer dikalangan generasi muda. Kemudahan dalam melakukan pencarian makna kata dengan aplikasi kamus elektronik menjadi pemicunya dibandingkan menggunakan kamus berbentuk buku [2]. Aplikasi android juga sangat up to date sehingga sangat cocok dikembangkan untuk saat ini. Dengan pembuatan aplikasi kamus bahasa Indonesia-Sentani akan membantu mempermudah orang untuk mencari kosa kata bahasa Sentani. Penggunaan aplikasi kamus Indonesia-Sentani juga dapat menjadi media pelestarian budaya berupa bahasa sehingga diharapkan dapat menambah jumlah orang yang memahami bahasa Sentani dan lebih banyak orang yang tau tentang bahasa Sentani.

2. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif yang berfokus pada studi kasus pembuatan aplikasi kamus bahasa sentani. Penelitian dimulai dengan melakukan pengumpulan data yang terdiri dari observasi, wawancara dan studi pustaka.

2.1. Tahapan Proses Penelitian

a) Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap masalah yang dijadikan objek penelitian yaitu pengembangan bahasa sentani ke dalam aplikasi android

b) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan melakukan wawancara dengan narasumber yang berhubungan dengan penelitian. Pada penelitian ini wawancara dilakukan pada penuli buku Kamus Bahasa Indonesia Sentani

c) Studi Pustaka

Studi pustakan dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai informasi dan data dari berbagai sumber seperti buku, artikel, literatur maupun tulisan pada internet

Tahapan selanjutnya dilakukan tahapan pengembangan aplikasi. Metode pengembangan aplikasi yang digunakan adalah metode waterfall. Metode waterfal merupakan pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial [3].

2.2. Kamus

Kamus adalah sebuah karya yang berfungsi sebagai referensi dan sumber belajar. Kamus pada umumnya berupa senarai kata yang disusun secara alfabetis. Selain itu, disertakan pula informasi mengenai ejaan, pelafalan, kelas kata, makna kata, kadangkala sejarah kata, dan contoh pemakaian kata dalam kalimat [4].

2.3. Bahasa

Bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran [5]

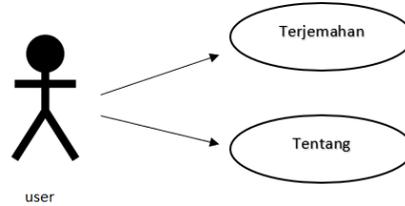
2.4. Android

Penelitian ini akan menghasilkan aplikasi yang dapat dijalankan pada sistem operasi android. Android adalah sistem operasi berbasis linux yang digunakan untuk telepon seluler (mobile) seperti telpon tinta (smartphone) dan komputer tablet (PDA) [6]

3. Hasil dan Pembahasan

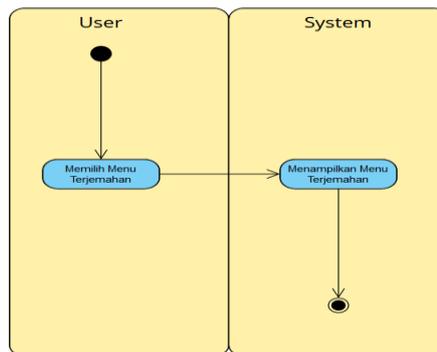
3.1. Analisis Desain

Proses pengembangan aplikasi dimulai dengan membuat *use case* diagram. Use case Diagram berfungsi untuk memperlihatkan proses bisnis dan urutan aktivitas pada sebuah proses. Terdapat satu user yang menggunakan aplikasi ini dengan dua kegiatan interaksi dengan sistem.



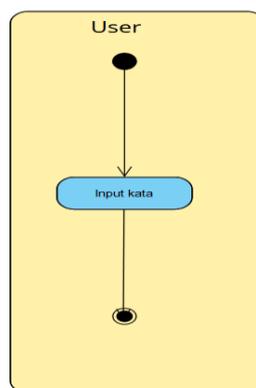
Gambar 1. Use case diagram

Use case diagram pada Gambar 1 menunjukkan seorang actor yaitu user dengan dua action yang bisa dilakukan yaitu terjemahan dan juga tentang.



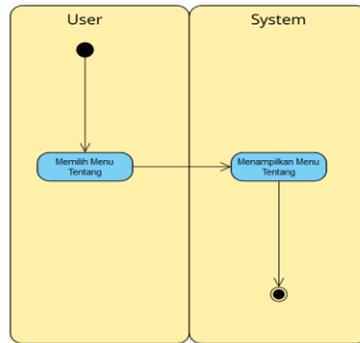
Gambar 2. Activity Diagram pilih terjemahan

Pada Gambar 2 menunjukkan alur aktivitas user dalam mengakses menu terjemahan. Dimulai dari memilih menu terjemahan lalu sistem akan menampilkan menu terjemahan.



Gambar 3. Activity Diagram input

Activity diagram Gambar 3 menunjukkan *user* yang menginput kata pada halaman terjemahan untuk mencari terjemahan kata.



Gambar 4. Activity Diagram pilih tentang

Gambar 4 menunjukkan aktivitas user pada saat mengakses menu tentang. Dimulai dari user yang mengakses button tentang lalu sistem menampilkan halaman tentang untuk kemudian dapat diakses oleh user

3.2. Implementasi Desain

Tahapan selanjutnya adalah pembuatan implementasi dan desain. Pada tahapan ini dibuat desain antarmuka berdasarkan pada analisis desain yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 5. Tampilan awal dari aplikasi Kamus bahasa sentani-Indonesia

Gambar 5 menunjukkan tampilan awal dari aplikasi Kamus bahasa Sentani-Indonesia. Pada tampilan tersebut terdapat dua tombol action yaitu terjemahan dan juga tentang. Action terjemahan akan menampilkan halaman terjemahan yang berisi kamus bahasa sentani, sedangkan action tentang akan menampilkan halaman tentang aplikasi.



Gambar 6. Tampilan manu terjemahan

Gambar 6 tampilan dari halaman terjemahan. Terdapat fitur input kata untuk mencari arti kata yang diinginkan. Fitur ini dapat memudahkan pengguna untuk mencari kata dengan cepat, selain itu juga dapat membantu user melihat kata apa saja yang terdapat pada aplikasi kamus bahasa Sentani-Indoensia. Kamus android ini berisikan 530 arti kata bahasa Sentani-Indonesia.



Gambar 7. Tampilan menu tentang

Gambar 7 menunjukkan tampilan dari menu tentang yang berisikan tentang aplikasi. Menu tentang berisikan tujuan dari pembuatan aplikasi kamus ini dan juga latar belakang dibuatnya aplikasi kamus ini.

3.3. Pengujian Sistem

Pengujian sistem pada pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *black box*. Pengujian *black box* bertujuan untuk menemukan fungsi yang tidak benar, kesalahan antarmuka, kesalahan pada struktur data, kesalahan performansi, kesalahan inisialisasi dan terminasi [7]. Berikut ini adalah hasil pengujian *black box* :

Tabel 1. Pengujian *Black box*

No	Pengujian	Hasil
1	Running aplikasi	Berhasil
2	Memilih menu terjemahan	Berhasil
3	Mencari kata pada menu terjemahan	Berhasil
4	Mencari kata menggunakan fitur input text	Berhasil
5	Memilih menu tentang	Berhasil
6	Keluar aplikasi	Berhasil

Pengujian *black box* yang dilakukan menunjukkan hasil yang baik. Karena fungsi awal yang sudah dirancang dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan penguji. Dengan ini menunjukkan bahwa aplikasi kamus Bahasa Sentani-Indonesia telah berjalan dengan baik dan dapat segera digunakan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan implementasi yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat melakukan pencarian arti kosa kata dari bahasa Sentani-Indonesia maupun sebaliknya. Dapat dijadikan sarana untuk mempermudah masyarakat yang ingin belajar bahasa Sentani. Sebagai tool untuk menambah wawasan tentang kosa kata Bahasa Sentani-Indonesia maupun Indonesia Sentani

Daftar Pustaka

- [1] K. Mailani, I. Nuraeni, S. A. Syakila And J. Lazuardi, "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia," *Kampret Journal*, 2022.
- [2] A. Imaddudin And H. Hani, "Aplikasi Bahasa Betawi Berbasis Android Menggunakan Metode Sequential Search," *Jurnal Penelitian Ilmu Komputer, System Embedded & Logic*, Pp. 27-35, 2016.
- [3] Presman, *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktis (Buku Dua)*, Yogyakarta: Andi, 2002.
- [4] S. Sulis, "Penggunaan Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi) Dalam Pembelajaran Kosakata Baku Dan Tidak Baku Pada Siswa Kelas Iv Sd," *Jurnal Gramatika Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Pp. 44-51, 2016.
- [5] Resmawan And T. ., C. Komang, "Aplikasi Kamus Dan Penerjemah Bahasa Indonesia Bahasa Bali Menggunakan Metode Rulie Based Berbasis Android," *Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha* , 2015.
- [6] Y. Murya, *Pemograman Android Balck Box*, Yogyakarta: Jasakom, 2014.
- [7] C. F, S. D, A. H And S. A, "Pengujian *Black Box* Pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *Jurnal Informasi Universitas Pamulang*, Vols. Vol. 4, No. 4, Pp. 125-130, 2019.