

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dayak merupakan sebutan bagi penduduk asli pulau Kalimantan. Pulau Kalimantan sendiri terbagi berdasarkan wilayah Administratif yang mengatur wilayahnya masing-masing yang terdiri dari: Kalimantan Timur ibu kotanya Samarinda, Kalimantan Selatan dengan ibu kotanya Banjarmasin, Kalimantan Tengah ibu kotanya Palangka Raya, dan Kalimantan Barat ibu kotanya Pontianak. (Lontaan, 1975)

Suku Dayak memiliki bahasa daerah masing-masing yang dipergunakan sebagai bahasa sehari-hari untuk berkomunikasi, di daerah Kalimantan Tengah khususnya memiliki bahasa Daerah yang yaitu bahasa Dayak Ngaju yang menjadi bahasa dominasi di daerah tersebut, karena bahasa ini dituturkan oleh suku terbesar di Kalimantan Tengah. Perlu diketahui bahwa Kalimantan Tengah memiliki 54 suku yang tersebar di berbagai Aliran sungai yaitu sungai Kapuas, Kahayan, Katingan, Mentaya, Seruyan dan Barito. (Riwut)

Bagi sebagian orang yang ingin belajar bahasa Dayak Ngaju mungkin sulit menemukan kamus, baik itu berupa buku ataupun kamus yang menggunakan komputer untuk menerjemahkan bahasa Dayak Ngaju ke bahasa Indonesia ataupun sebaliknya. Oleh sebab itu diperlukan sarana, baik itu berupa buku atau aplikasi untuk mempermudah setiap orang yang ingin belajar dan memahami bahasa Dayak Ngaju dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dibuat sebuah aplikasi kamus online kata Dayak Ngaju ke kata Indonesia dan sebaliknya, sebagai sarana untuk mempermudah dalam mempelajari bahasa Dayak Ngaju.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini akan dijelaskan rumusan masalah dari program yang akan dibuat :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang mampu menjawab kebutuhan tentang penyediaan fasilitas kamus *online* dari kata Indonesia ke kata Dayak Ngaju dan sebaliknya dari kata Dayak Ngaju ke kata Indonesia di dalam sebuah *website*?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang mampu memberikan informasi tentang ragam budaya yang ada Kalimantan Tengah?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan makalah ini adalah:

1. Menyediakan fasilitas kamus penterjemah bahasa Dayak, khususnya Kata Dayak Ngaju ke Kata Indonesia dan sebaliknya dari Kata Indonesia ke Kata Dayak Ngaju.
2. Menyediakan informasi tentang ragam budaya yang ada Kalimantan Tengah, terutama pada suku Dayak Ngaju.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek ini mencakup aplikasi berbasis *website online* yang terdiri dari gambar (*jpeg, bip*), *script* html, CSS sebagai bagian dari html untuk memperindah website, *JavaScript*, PHP sebagai bahasa pemrograman yang digunakan untuk website, dan *database* sebagai tempat menyimpan semua data (kata Dayak Ngaju yang diterjemahkan ke bahasa Indonesia dan sebaliknya). Aplikasi ini memiliki kemampuan menerjemahkan perkata, tetapi untuk kata berimbuhan tidak dilakukan eksekusi atau dengan kata lain, kata berhimbunan yang diketikan oleh *user* tidak akan ditampilkan. Aplikasi ini dapat diakses semua orang, tetapi untuk menggunakan kamus harus dilakukan proses *Sign Up* terlebih dahulu, hal ini dipertimbangkan karena mengingat sistem keamanan pada *website* yang harus dijaga, sehingga *administrator* dapat mengetahui berapa banyak *user* yang terdaftar sebagai *member*.

1.4.1 Definisi, Akronim, dan Singkatan

- HTML: menampilkan informasi dalam bentuk teks, grafik, serta multimedia dan juga untuk menghubungkan antar tampilan halaman website.
- CSS : Mempercantik *Website*
- *JavaScript* : Menciptakan aplikasi dan animasi
- PHP : Bahasa pemrograman yang dapat disisipkan HTML
- *Database*: tempat penyimpanan data
- *Sign Up* : mendaftarkan diri di situs *website*

1.5 Sistematika Pembahasan

Dokumen pada Bab I dan Bab II disusun dengan menggunakan pendekatan terhadap teori *Software Requirement Specification* yaitu sebuah metode penulisan terstruktur untuk pengembangan sebuah perangkat lunak. bab-bab selanjutnya disusun menggunakan pendekatan Rekayasa Perangkat Lunak.

Organisasi dari penulisan dokumen dari awal adalah sebagai berikut:

- **BAB I Pendahuluan**

Bagian ini berisi pendahuluan, tujuan pengembangan *software*, ruang lingkup dan penjelasan produk. Bagian ini juga menyediakan gambaran mengenai keseluruhan dokumen. Bagian ini ditulis dengan menggunakan sedikit bahasa teknis agar memudahkan pemahaman untuk orang awam.

- **BAB II Landasan Teori**

Bagian ini merupakan penjelasan tentang teori-teori pendukung mengenai pembangunan sistem informasi, teori mengenai perangkat lunak untuk analisi dan perancangan sistem.

- **BAB III Analisa dan Disain**

Bagian ini menjelaskan isi dari desain-desain produk secara lengkap dan menggambarkan pemikiran penulisan bagaimana perangkat lunak akan dibangun.

Faktor-faktor yang termasuk didalamnya yaitu:

- ✓ Rancangan DFD (*Data Flow Diagram*)
- ✓ Rancangan basis data
- ✓ Rancangan antarmuka

Faktor-faktor tersebut akan dijabarkan lagi mendetail dan terstruktur pada bab ini.

- **BAB IV Pengembangan Perangkat Lunak**

Bagian ini menjelaskan tentang bagaimana sebuah desain yang telah disusun secara terstruktur dan jelas menjadi sebuah produk yang dapat diimplementasikan. Bagian ini juga berisi *screenshot* dari aplikasi dan keterangan.

- **BAB V Testing dan Evaluasi Sistem**

Testing dilakukan dengan menggunakan metode *black box*. Pengujian *black box* dilakukan dengan menerima *feedback* dari pengguna aplikasi.

Faktor-faktor yang diuji terhadap perangkat lunak adalah:

- ✓ Tingkah laku manusia
- ✓ Tingkat kepuasan
- ✓ *Feedback*

- **VI Kesimpulan dan Saran**

Kesimpulan berisi uraian singkatan yang dihasilkan berdasarkan tujuan pembuatan serta nilai produk bagi pengguna. Nilai diambil berdasarkan pengolahan data dari kuisioner yang dibagikan kepada 15 orang responden. Saran berisi hal-hal apa saja yang dapat dikembangkan untuk memberikan kemampuan lebih kepada produk yang dibangun baik teknis maupun secara dokumentasi.