

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi komputer saat ini terus berkembang, hal ini merupakan suatu indikasi bahwa komputer merupakan salah satu media yang sering digunakan dalam mencari informasi. Selain itu, secara tidak langsung hal tersebut juga menandakan bahwa komputer adalah suatu media yang cocok untuk penyebaran informasi dan harus dapat dimanfaatkan dengan baik, termasuk dalam hal pengembangan bahasa. Menurut Susanto (2009), komputer adalah sekelompok alat elektronik yang terdiri dari atas perintah *input*, alat yang mengolah *input* dan peralatan *output* yang memberi yang memberikan informasi serta bekerja secara otomatis.

Bahasa merupakan aspek terpenting dalam kehidupan manusia yang dikenal sebagai makhluk sosial, baik secara lisan maupun tulisan. Keraf dalam Smarapradhipa (2005) memberikan dua pengertian bahasa yaitu: Pertama, menyatakan bahasa sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Kedua, bahasa adalah sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer. Cara untuk mempelajari bahasa juga beragam, ada yang dapat dipelajari di institusi-institusi pendidikan seperti di sekolah ataupun di bangku perkuliahan. Namun, pembelajaran bahasa tentunya akan lebih mudah apabila dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Salah satunya adalah dengan menggunakan kamus bahasa melalui media komputer. Mengembangkan dan melestarikan kebudayaan Indonesia melalui komputer adalah salah satu cara yang efektif.

Keraf (1984) mendefinisikan kamus sebagai sebuah buku referensi, memuat daftar kata-kata yang terdapat dalam sebuah bahasa, disusun secara alfabetis, disertai keterangan cara menggunakan kata itu. Kamus berperan penting

dalam pembelajaran bahasa karena dapat meningkatkan pengetahuan akan kosa kata. Penggunaan kamus mungkin hanya minimal pada saat berbicara, namun penting pada saat membaca dan menulis.

Saat ini, telah banyak diperoleh berbagai macam bentuk kamus, namun kebanyakan kamus tersebut menerjemahkan dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa asing, misalnya Inggris, Jepang, Prancis dan lain-lain. Sangat jarang ditemui kamus untuk menerjemahkan bahasa Indonesia ke dalam bahasa daerah, dalam hal ini bahasa Sasak karena mungkin dianggap kurang penting oleh sebagian masyarakat. Salah satu bentuk buku pembelajaran bahasa Sasak yang terkenal adalah buku Bausastra yang juga berisi terjemahan kata ke dalam bahasa Sasak. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa minat pembaca sangat rendah dikarenakan membaca adalah kegiatan yang kurang praktis untuk dilakukan. Sehingga dengan adanya kamus berbasis *web* ini diharapkan pengguna dapat dengan praktis mencari dan memahami terjemahan kata dengan cara yang mudah tanpa harus membolak-balik lembaran buku.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas adalah:

1. Bagaimana membangun aplikasi kamus Bahasa Indonesia – Bahasa Sasak berbasis *web*?
2. Bagaimana menerapkan *binary search* dalam proses pencarian kata dalam kamus Bahasa Indonesia – Bahasa Sasak?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka Proposal Tugas Akhir ini dibatasi oleh :

1. Aplikasi yang dibuat berbasis *web*.
2. Metode yang digunakan adalah metode *Binary Search*.
3. Aplikasi yang dibangun khusus untuk menerjemahkan kata dari bahasa Indonesia ke bahasa Sasak dan dari bahasa Sasak ke bahasa Indonesia.

4. Sumber kamus yang digunakan adalah buku Bausastra Sasak-Indonesia, Indonesia-Sasak oleh Muhammad Azhar (1997).

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini yaitu :

1. Menerjemahkan kata dari bahasa Indonesia ke bahasa Sasak ataupun sebaliknya tanpa harus menggunakan buku.
2. Mempersingkat waktu dalam mencari terjemahan kata.
3. Membangun kamus penerjemah bahasa daerah.

Sedangkan, manfaat yang diperoleh dari pembuatan tugas akhir ini yaitu :

1. Bisa digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran.
2. *User* tidak perlu bersusah payah lagi untuk menemukan buku Bausastra. Karena sudah ada sistem *online* kamus Bahasa Indonesia-Bahasa Sasak yang telah tersedia dan dapat diakses di mana saja.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Metode Pustaka

Metode pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengambil informasi dari buku-buku referensi, jurnal dan internet.

2. Metode Perancangan Sistem

Metode merancang *form interface*, termasuk membuat desain pembuka, *main menu*, *input* dan *output* berdasarkan algoritma dan pemrograman dengan *flowchart* dan DFD (*Data Flow Diagram*) yang sudah dibuat untuk aplikasi kamus bahasa Indonesia – bahasa Sasak.

3. Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan penerapan perancangan sistem yang telah dibuat berbasis *web* dengan MySQL sebagai *database* dan bahasa pemrograman PHP sebagai perintah.

4. Pengujian

Pengujian ini akan menguji sistem secara keseluruhan apakah aplikasi yang dibuat telah dapat berjalan dengan benar dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.