

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi. Di dunia ini banyak sekali bahasa, antara lain bahasa Indonesia, Inggris, dan Jepang. Pengetahuan tentang bahasa asing sekarang sangatlah penting terutama bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional. Selain itu pengetahuan tentang bahasa Jepang juga tidak kalah pentingnya, karena negara Jepang merupakan negara Asia yang sangat maju dan merupakan negara tujuan untuk bekerja. Masih banyaknya orang yang kurang memahami bahasa Inggris dan Jepang yang mungkin dikarenakan banyaknya kosa kata dan kamus yang berukuran cukup tebal yang sulit untuk dibawa kemana-mana dan kurang praktis.

Berkembangnya teknologi saat ini dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu dan mempercepat pencarian kosakata sebagai pengganti buku atau kamus yang berukuran cukup tebal yang dapat dibawa kemanapun dan kapanpun.

Salah satu aplikasi yang dapat membantu pengguna untuk mempelajari kosakata bahasa asing adalah aplikasi Kamus Tiga Bahasa Berbasis *Android*. Pada aplikasi ini menyediakan tiga bahasa sekaligus yang dapat dipelajari oleh pengguna, yaitu Bahasa Indonesia – Inggris – Jepang.

Pengguna dapat mencari kosa kata dari bahasa Indonesia yang diterjemahkan kedalam bahasa Inggris dan Jepang sekaligus.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis bermaksud membuat sebuah aplikasi kamus yang mencakup tiga bahasa sekaligus yaitu aplikasi Kamus Tiga Bahasa Berbasis *Android*. Oleh karena itu, penulis memilih topik untuk Tugas Akhir dengan judul “Aplikasi Kamus Tiga Bahasa Berbasis *Android*”.

1.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah berdasarkan latar belakang tersebut adalah “Bagaimana membuat aplikasi kamus berbasis *android* yang memuat tiga bahasa sekaligus, yaitu bahasa Indonesia – Inggris – Jepang”.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam aplikasi “Aplikasi Kamus Tiga Bahasa Berbasis *Android*” adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini untuk *platform/OS Android 2.3 (gingerbread)*.
2. Aplikasi ini menampilkan hasil pencarian dari kosakata yang dimaksud.
3. Aplikasi ini melakukan pencarian kosakata bukan kalimat.
4. Aplikasi ini bisa mencari kosakata bahasa Indonesia – Inggris – Jepang.
5. Aplikasi ini hanya memuat 900 kosakata yaitu, 300 kosakata Bahasa Indonesia, 300 kosakata Bahasa Inggris, 300 kosakata Bahasa Jepang.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi mobile ini adalah membuat aplikasi kamus tiga bahasa yaitu bahasa Indonesia, Inggris, dan Jepang guna membantu pengguna dalam mempermudah pencarian kosakata dalam tiga bahasa.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pengguna

Aplikasi ini bisa membantu pengguna dalam pencarian arti kosa kata dalam tiga bahasa yaitu bahasa Inggris, Indonesia, dan Jepang dengan cepat dan praktis.

2. Bagi penulis

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah penulis dapat menerapkan bahasa pemrograman yang selama ini dipelajari dalam perkuliahan.

1.6. Sistematika Penulisan

Pada bagian ini terdiri dari lima bagian pokok pembahasan, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan. Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.