



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 6 Nomor 4, 2023
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 07/12/2023
 Reviewed : 20/12/2023
 Accepted : 23/12/2023
 Published : 31/12/2023

Ai Ilah Warnilah¹
Melisa Winda Pertiwi²
Attarik Ramanda³
Ratningsih⁴
Yanti Apriyani⁵
Mira Kusmira⁶

APLIKASI SUNDA DICTIONARY (SUNDAKU) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMPERTAHANKAN BUDAYA

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam era globalisasi saat ini telah membawa perubahan pesat dalam kehidupan manusia. Salah satu contohnya adalah perkembangan smartphone yang mengusulkan sistem berbasis mobile. Smartphone tidak hanya digunakan untuk bermain game, Sosmed, media online lainnya. bisa juga dimanfaatkan dalam aplikasi yang bersifat offline. Dalam konteks ini, aplikasi Sundaku hadir sebagai kamus bahasa Sunda yang interaktif dan mudah digunakan. Aplikasi ini menawarkan antarmuka menarik dan fitur khusus untuk mempelajari kosakata, pribahasa, celoteh, istilah, serta aksara Sunda dengan praktis. Dengan merancang sebuah Aplikasi yang berbasis Android menggunakan pengembangan Software Development Kit (SDK) dengan Framework Flutter dan menggunakan metode Extreme Programming (XP). Aplikasi Sundaku memberikan pengalaman pengguna yang seamless dan responsif di berbagai platform mobile. Diharapkan bahwa dengan adanya aplikasi ini, lebih banyak orang akan menggunakan bahasa Sunda, menghargai warisan budaya yang berharga, dan secara aktif memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari dan hasil dari penggunaan Aplikasi sunda ini dapat menjadi media pembelajaran dalam menjaga warisan budaya sunda.

Kata kunci: Smartphone, Flutter, Warisan budaya, Media Pembelajaran

Abstract

The development of information and communication technology in the current era of globalization has brought rapid changes in human life. One example is the development of smartphones that propose mobile-based systems. Smartphones are not only used for playing games, social media, other online media. can also be utilized in offline applications. In this context, the Sundaku application comes as an interactive and easy-to-use Sundanese dictionary. This application offers an attractive interface and special features to practically learn Sundanese vocabulary, proverbs, sayings, terms, and characters. By designing an Android-based application using Software Development Kit (SDK) development with the Flutter Framework and using the Extreme Programming (XP) method. Sundaku application provides a seamless and responsive user experience on various mobile platforms. It is hoped that with this application, more people will use Sundanese, appreciate the valuable cultural heritage, and actively utilize it in daily life and the results of using this Sundanese application can be a learning medium in maintaining Sundanese cultural heritage.

Keywords : Smartphone, Flutter, Cultural Heritage, Learning Media

PENDAHULUAN

Era globalisasi yang serba terkini serta canggih ini khususnya dalam bidang teknologi serta komunikasi, terlihat perkembangan yang begitu pesat. Perkembangan ini dipicu oleh semakin berkembang dan semakin kompleks kebutuhan warga pengguna teknologi. Perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi ini sudah membawa perubahan besar pada kehidupan insan, misalnya adalah perkembangan dari smartphone yg mengusung sistem berbasis mobile. Telepon cerdas (*smartphone*) adalah telepon genggam yg mempunyai sistem operasi buat rakyat luas, fungsinya tidak

^{1,2,3,4,5,6} Sistem Informasi , Fakultas Teknik , Universitas Bina Sarana Informatika
 e-mail: ai.aiw@bsi.ac.id, melisa.mwp@bsi.ac.id, atarik.ramanda32@gmail.com, ratningsih.rnn@bsi.ac.id, yanti.ynp@bsi.ac.id, mira.mik@bsi.ac.id

hanya untuk SMS dan telepon saja namun pengguna bisa dengan bebas menambahkan software, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai hasrat pengguna (Darul et al., 2023).

Penggunaan unsur atau aturan-aturan bahasa pertama dalam penggunaan bahasa kedua menyebabkan terjadinya interferensi. Menurut (Gati Ningsih et al., 2023) Interferensi berarti adanya saling pengaruh antar bahasa. Pengaruh itu dalam bentuk yang paling sederhana berupa pengambilan suatu unsur dari satu bahasa dan digunakan dalam hubungannya dengan bahasa lain.

Menurut para ahli (Damanik, 2023) Bahasa Sunda merupakan bahasa umum yang secara luas digunakan oleh masyarakat Jawa Barat. Bahasa ini sering kali disebut sebagai bahasa daerah dan memiliki peran penting dalam konteks sehari-hari maupun dalam lingkungan formal. Penggunaan bahasa daerah ini berdampak signifikan bagi masyarakat, baik dalam mengikuti pelajaran sehari-hari maupun dalam berkomunikasi, dan penting untuk dipertahankan serta diberdayakan.

Menurut beberapa ahli sebelumnya, minat mahasiswa dalam menggunakan Kamus Bahasa Sunda Berbasis Android juga dipengaruhi oleh tampilan aplikasi tersebut yang memberikan nilai atau skor untuk setiap jawaban yang benar dalam setiap pertanyaan yang ditampilkan. Oleh karena itu, Aplikasi Sundaku bertujuan untuk memberikan wahana belajar dalam berbentuk kamus bahasa sunda yg secara interaktif dan mudah untuk pada pakai. menggunakan antarmuka yg menarik serta fitur-fitur khusus pengguna mempelajari kosakata, pribahasa, celoteh istilah serta aksara Sunda dengan praktis. Selain itu perangkat lunak ini pada lengkapi dengan fitur audio buat pengguna bertujuan buat menghafal kata istilah menggunakan bahasa sunda.

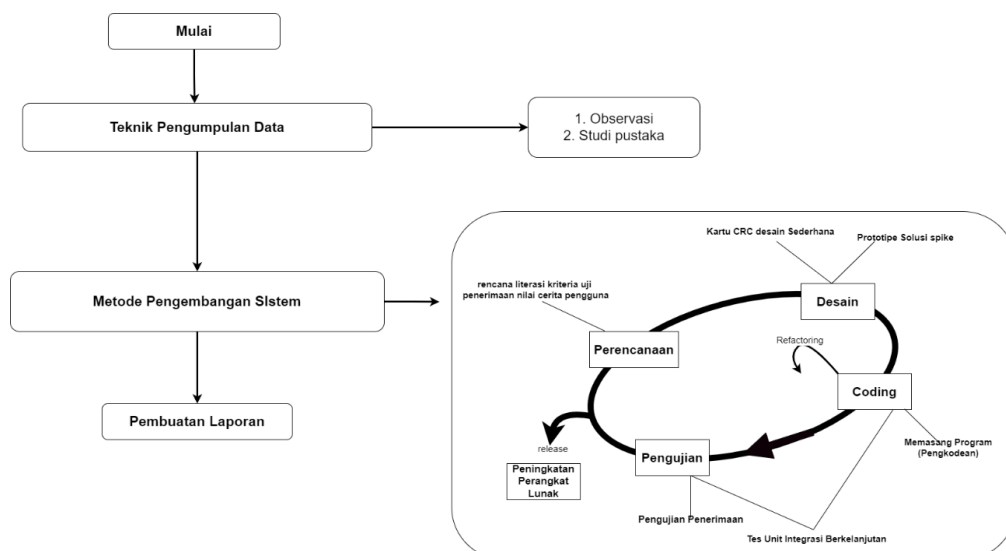
Dengan menggunakan Flutter, sebuah framework pengembangan aplikasi mobile yang dikembangkan oleh Google, pengguna dapat membangun antarmuka (user interface) aplikasi untuk platform Android dan iOS. Flutter dirilis pada bulan Juni 2018 dan serupa dengan React Native. Framework ini memungkinkan pengembang untuk membuat dan mengembangkan aplikasi mobile yang kompatibel dengan perangkat iOS dan Android (Budi Sudrajat, 2021), aplikasi Sundaku mampu menyampaikan pengalaman pengguna yang seamless serta responsif pada banyak perangkat mobile. menggunakan desain yang unik serta menarik, aplikasi ini diperlukan bisa menarik minat pengguna, terutama generasi muda, buat belajar dan menjaga kelestarian bahasa Sunda.

Dengan Adanya aplikasi Sundaku, diperlukan bahwa lebih banyak orang dapat menggunakan keberagaman bahasa Sunda, tahu warisan budaya yang berharga, dan menggunakannya secara aktif pada kehidupan sehari-hari.

METODE

A. Metode Pengembangan perangkat lunak

Metode yang digunakan dalam Penelitian ini diawali dengan teknik pengumpulan data dengan pengembangan perangkat lunak ini adalah menggunakan *Metode Agile Development Methods dengan Framework Extreme Programming (XP)* agar memudahkan penulis dalam pembuatan Aplikasi android sundaku.



Gambar 1 Metodologi Penelitian

B. Teknik Pengumpulan Data

Sebelum merancang dan membangun sistem pengambil keputusan, langkah awal yang harus diambil adalah melakukan penelitian dan mengumpulkan data. Tujuan dari pengumpulan data ini adalah untuk memungkinkan penulis menentukan prioritas pembangunan dan menciptakan alternatif keputusan terbaik.

1. Teknik pengumpulan data

Dalam proses pengumpulan data, penulis menggunakan dua teknik utama, yaitu observasi dan studi pustaka. Observasi melibatkan pengamatan langsung ke lokasi penelitian, sementara studi pustaka mencakup pengumpulan informasi dari berbagai sumber tertulis yang relevan. Dengan menggunakan teknik observasi, penulis dapat memahami sistem berjalan di lokasi penelitian, mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti, dan mengumpulkan dokumen-dokumen penting yang diperlukan. Studi pustaka juga digunakan untuk menggali lebih banyak informasi yang relevan dengan penelitian. Dengan menggunakan kombinasi teknik observasi dan studi pustaka, penulis dapat mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian dengan lebih komprehensif dan mendalam.

2. Menentukan Judul

Hasil tersebut diperoleh melalui teknik pengumpulan data, seperti yang telah dilakukan melalui yang sesuai. Penulis kemudian menggunakan hasil-hasil tersebut sebagai landasan untuk merumuskan judul penelitian atau mengidentifikasi tema dan topik penelitian yang relevan. Dengan demikian, judul penelitian akan mencerminkan fokus dan tujuan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

3. Menentukan Pemilihan Metode

Dalam tahap pemilihan metode, penulis mengidentifikasi berbagai metode yang dapat digunakan sebagai referensi atau perbandingan yang sesuai dengan metode yang akan digunakan dalam penelitian berjudul "aplikasi sunda *dictionary* (sundaku) sebagai media pembelajaran untuk mempertahankan budaya." Dalam konteks ini, penulis memutuskan untuk menggunakan metode *Agile Development* dengan kerangka kerja *Extreme Programming* sebagai pendekatan yang lebih sesuai untuk penelitian tersebut.

4. Implementasi Metode

Penulis menjalankan serangkaian langkah-langkah untuk mengembangkan sistem baru sebagai pengganti sistem lama yang sudah ada. Tujuannya adalah untuk mengatasi masalah-masalah yang mungkin terjadi pada sistem lama dengan menggunakan sistem yang baru. Dengan kata lain, fokusnya adalah pada pembuatan sistem baru dan peningkatan atau perubahan pada sistem yang ada sebelumnya.

C. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem pada aplikasi "Sundaku" mengikuti prinsip-prinsip yang terkandung dalam Metode Pengembangan XP (*Extreme Programming*). Pemodelan sistem ini dipilih karena dianggap dapat mendukung penelitian yang dilakukan dalam implementasi pada aplikasi "Sundaku" yang berbasis *Android*.

Planning

Mengidentifikasi fitur-fitur yang harus ada pada aplikasi, seperti kamus bahasa Sunda, kosakata, pribahasa, tutur istilah, aksara Sunda, serta fitur audio buat pengucapan kata-istilah. memilih antarmuka pengguna yg menarik serta responsif.

Design

Merancang antarmuka pengguna software Sundaku menggunakan memakai prinsip-prinsip desain yang baik dan mempertimbangkan preferensi pengguna. Dengan Pemodelan sistem dan arsitektur menggunakan diagram *Unified Modeling Language* (UML) dan Diagram dalam Penelitian ini adalah *Use Case Diagram*, dan *Activity Diagram*.

Coding

Mengimplementasikan aplikasi dari tahap perencanaan dan rancangan agar dapat di mengerti oleh komputer. pengkodean agar dilakukan menggunakan bahasa pemrograman framework *flutter* (*dart*) dan *android studio*.

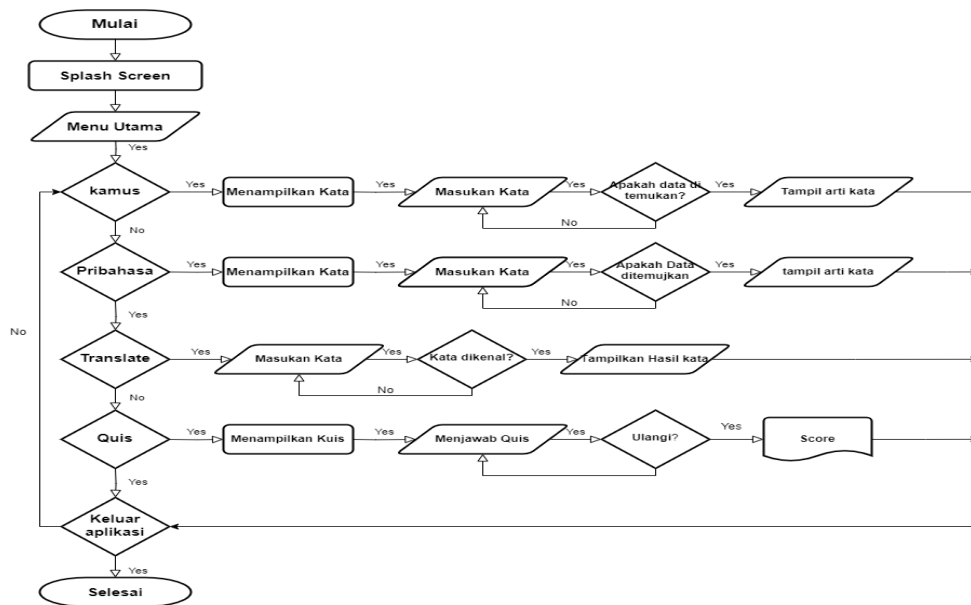
Testing

Menguji aplikasi Sundaku buat memastikan semua fitur berfungsi menggunakan baik. Melakukan pengujian fungsional buat menilik kesesuaian antarmuka pengguna menggunakan kebutuhan pengguna. Mengumpulkan umpan balik asal pengguna buat memperbaiki dan memperbaiki kekurangan *software*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Flowchart

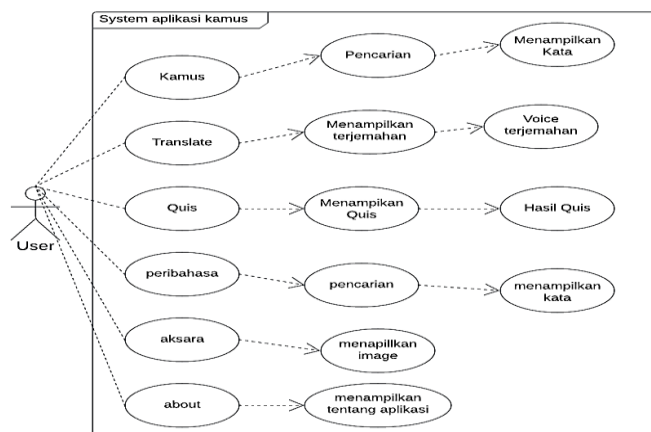
Flowchart atau sering disebut dengan diagram alir merupakan suatu jenis diagram yang merepresentasikan algoritma atau langkah-langkah instruksi yang berurutan dalam sistem [14]. Maka dapat di simpulkan bahwa *flowchart* itu sangat penting bagi seorang analis sebagai bukti dokumentasi yang menjelaskan gambaran gambaran atas sebuah sistem yang akan di bangun oleh programmer.



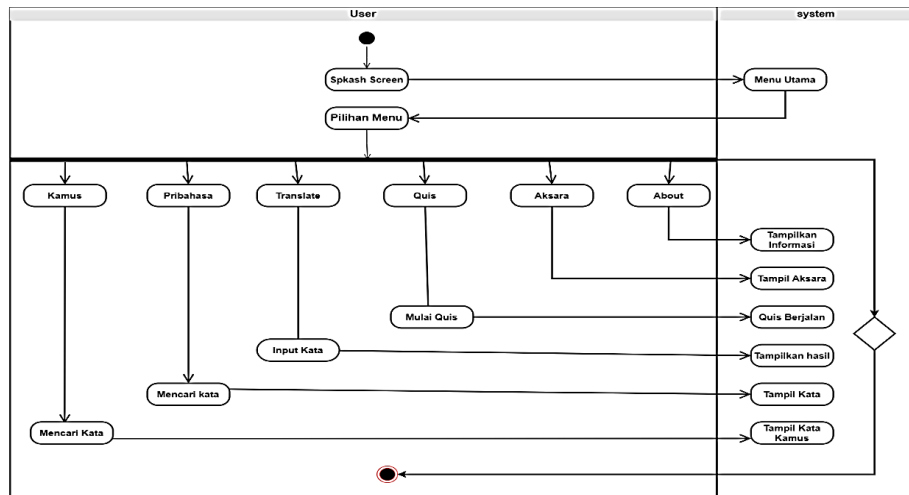
Gambar 2 Flowchart

b. Unified Modeling Language

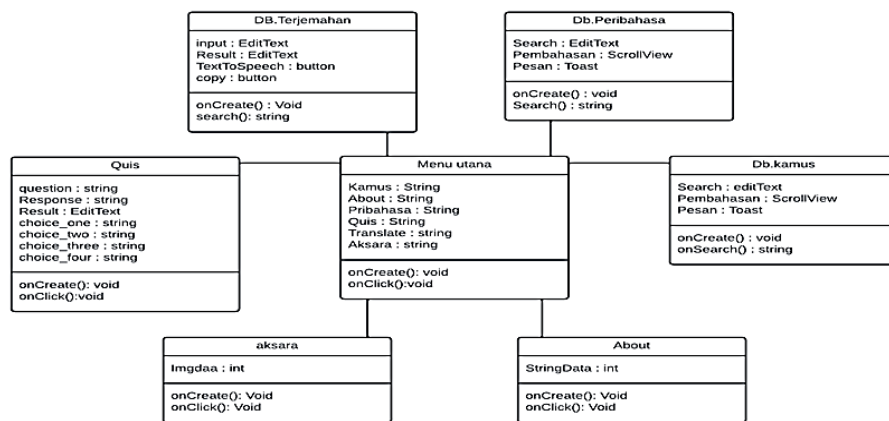
Menurut (Imron et al., 2019) Mengemukakan Bahwa UML “adalah salah satu standar bahasa visual yang banyak digunakan di dunia industri untuk mengidentifikasi *requirement*, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”. Gambar di bawah menunjukkan bahwa use case diagram terdapat pengguna untuk menggambarkan siapa saja user yang terlibat didalam fungsi-fungsi didalam sebuah Aplikasi.



Gambar 3. Use Case Diagram



Gambar 4. Activity Diagram



Gambar 5. Class Diagram

c. *Pengujian Aplikasi*

Jika aplikasi selesai dibangun maka saat itu aplikasi tersebut di uji coba apakah aplikasi tersebut dapat digunakan dengan baik pada aplikasi smartphone. Dibawah ini uji coba aplikasi *Android* digunakan.

1. **Halaman Utama**

Halaman ini merupakan halaman utama yang digunakan untuk memilih setiap fungsi yang ada dihalaman ini dengan memuat isi translate, Kamus, Pribahasa, Aksara, Quis dan About.



Gambar 6 Halaman Utama

2. Halaman Aksara

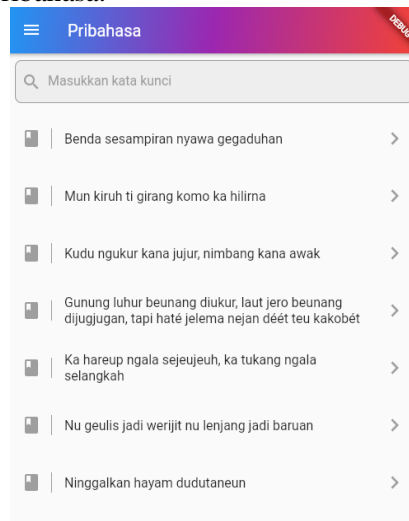
Halaman ini menampilkan sebuah Aksara-aksara. Berikut Dibawah ini halaman Aksara sunda:



Gambar 7 Halaman Aksara

3. Halaman Pribahasa

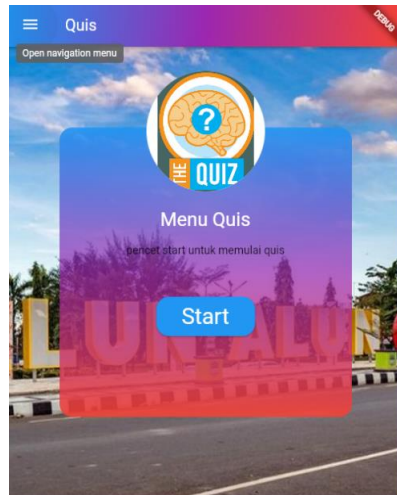
Halaman ini adalah Halaman Pribahasa didalamnya terdapat sebuah pencarian yang memungkinkan user dapat mencari sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Berikut dibawah ini Halaman Pribahasa:



Gambar 8 Pribahasa

4. Halaman Quis

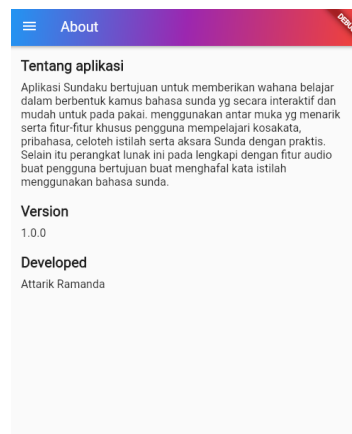
Halaman ini merupakan halaman tampilan *quis* dengan halaman ini user dapat mengetes apakah udah bisa atau tidak dalam memahami pembahasan bahasa Sunda.



Gambar 9 Halaman Quiz

5. Pengembang

Pada Halaman ini memuat sebuah Tujuan aplikasi dan pengembang aplikasi. Berikut Halaman About di bawah ini:



Gambar 10 Halaman About

6. Kamus

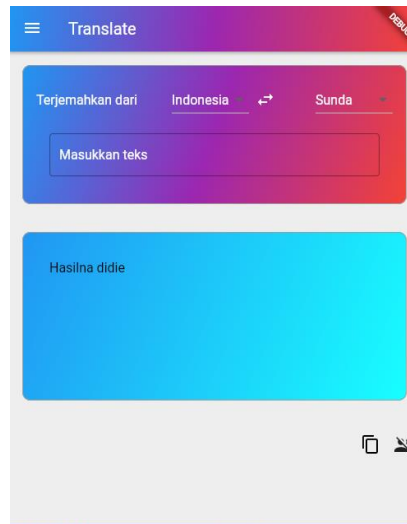
Halaman Ini merupakan halaman kamus bertujuan untuk mencari Antar bahasa sunda seperti basa loma, basa ker sorangan, basa ker batur dan bahasa indonesia.

Basa Loma (Biasa)	Basa Lemes keur Sorangan	Basa Lemes ker Batur	Bahasa Indonesia
Abus	lebet	lebet	masuk kedalam
acan	teu acan	teu acan	belum
adi	(pun)adi	(tuang)rai,(tuang)rayi	adik
adi beuteung	(pun)adi	(tuang)rai,(tuang)rayi	adik ipar
adu	aben	aben	adu
ais	ais	emban	menggendong
ajang	kanggo	haturan,kanggo	untuk
ajar	ajar	wulang,wuruk	mengajar
aji	aji	aos	mengaji
aju	ajeng	ajeng	menyampaikan
akang	akang	engkang	kakak

Gambar 11 Halaman Kamus

7. Translate

Gambar dibawah yaitu translate untuk pengguna agar bisa mentranslate indonesia ke sunda ataupun sebaliknya



Gambar 12 Halaman Translate

d. *Pengujian Unit*

Metode yang digunakan dalam pengujian Aplikasi ini menggunakan metode *Blackbox*. *BlackBox* ialah pengujian yang memverifikasi hasil hukuman aplikasi berdasarkan masukan yg diberikan (data uji) buat memastikan fungsional berasal aplikasi sudah sesuai dengan persyaratan (requirement).

Table 1 Blackbox Testing

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Melakukan percobaan membuka Kamus	<i>Kamus</i>	Menampilkan Halaman Kamus	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Melakukan percobaan Mencari Kata	<i>Kamus</i>	Sistem akan menampilkan susunan kata	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	Melakukan Percobaan membuka Translate	<i>Translate</i>	Menampilkan Halaman Translate	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
4.	Melakukan Percobaan menulis dalam bahasa sunda	<i>Translate</i>	Sistem Akan mentranslate kedalam bahasa indonesia	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
5.	Melakukan percobaan pengeluaran suaran dalam translate	<i>Translate</i>	Sistem akan mentranslate dan akan mengeluarkan berupa voice suara	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
6.	Melakukan percobaan membuka Pribahasa	<i>Pribahasa</i>	Menampilkan Halaman Kamus	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

7.	Melakukan percobaan Mencari Kata	<i>Pribahas</i>	Sistem akan menampilkan susunan kata	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
8.	Melakukan percobaan membuka Aksara	<i>Aksara</i>	Menampilkan Halaman Aksara	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
9.	Melakukan Percobaan membuka about	<i>About</i>	Menampilkan halaman About	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
10.	Melakukan Percobaan Membuka quis	<i>Quis</i>	Menampilkan Halaman Quis	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
11.	Melakukan percobaan menjalankan quis	<i>Quis</i>	Sistem akan menjalankan quis tersebut	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

SIMPULAN

Aplikasi "Sunda Dictionary" (Sundaku) efektif sebagai alat bantu pembelajaran dalam mempertahankan budaya Sunda. Aplikasi ini memberikan akses yang mudah dan cepat untuk memahami dan mempelajari bahasa dan budaya Sunda, Penggunaan teknologi seperti aplikasi ini dapat membantu memperluas pengetahuan tentang budaya Sunda, termasuk bahasa, tradisi, dan nilai-nilai budaya. Ini dapat membantu generasi muda dalam menjaga dan memelihara identitas budaya, Aplikasi ini juga dapat membantu dalam mempromosikan budaya Sunda ke luar daerah atau internasional. Dengan akses mudah ke informasi tentang budaya Sunda, orang dari luar daerah atau luar negeri dapat lebih memahami dan menghargai kekayaan budaya ini

DAFTAR PUSTAKA

- Budi Sudrajat. (2021). Penggunaan Teknologi Flutter Dalam Aplikasi Mobile Untuk Pengembangan Kedai Kopi. *Manajemen Informatika Komputer*.
<https://Polgan.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Remik/Article/View/11123>
- Damanik, E. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Bahasa Indonesia Dalam Kehidupan Sehari-Hari Terhadap Bahasa Sunda Dalam Masyarakat Di Jawa Barat. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 1(1).
- Darul, D., Nursyabani, F., Ismawan, F., Wilson, A., Raya, J., No, T., Gedong, K., Rebo, P., & Timur, J. (2023). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Tiga Bahasa Indonesia-Sunda-Inggris Dilengkapi Kamus Berbasis Android. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (Jrami)*, 04.
- Gati Ningsih, A., Siregar, M., & Jambi, U. (2023). Interferensi Bahasa Sunda Dalam Bahasa Indonesia Pada Anak Usia 11 S.D. 16 Tahun.
- Imron, I., Afidah, M. N., Nurhayati, M. S., Sulistiyah, S., & Fatmawati, F. (2019). Sistem Pakar Diagnosa Kerusakan Mesin Sepeda Motor Transmission Automatic Dengan Metode Forward Chaining Studi Kasus: Ahas 00955 Mitra Perdana. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(3), 544. <https://Doi.Org/10.33087/Jiubj.V19i3.742>