

## RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN “BASA SAMAWA” BERBASIS ANDROID

Rodianto

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik, Universitas Teknologi Sumbawa

\*Corresponding Author email: [rodianto@uts.ac.id](mailto:rodianto@uts.ac.id)

### Diterima

Bulan September  
2019

### Diterbitkan

Bulan Oktober  
2019

Keyword : Media  
Pembelajaran,  
Basa Samawa,  
Android

### Abstrak

Setiap daerah memiliki bahasa daerah masing-masing yang dijadikan sebagai identitasnya. Selain kebudayaan, bahasa daerah juga perlu untuk dilestarikan agar dapat dikenal dan dipahami oleh generasi selanjutnya. Dalam hal ini, penulis melakukan penelitian guna untuk dapat membantu masyarakat yang ada di Sumbawa khususnya dalam mempelajari dan menambah wawasan mengenai bahasa Daerah Sumbawa. Adapun kegiatan yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah membuat suatu Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” berbasis Android yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Dalam proses pembuatan aplikasi, penulis menggunakan metode waterfall sebagai metode pengembangannya. Setelah proses pembuatan selesai, maka dilakukan pengujian terhadap aplikasi menggunakan metode pengujian Black Box. Dengan adanya aplikasi ini, pengguna android dapat mengakses kamus dalam bentuk digital yang memiliki berbagai fitur seperti fitur audio-visual dan dilengkapi juga dengan gambar serta contoh kalimat. Aplikasi Basa Samawa ini dapat diakses melalui Play Store dengan menggunakan minimal Android versi 4.4 (Kitkat).

### PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu identitas yang sangat dibutuhkan saat menjalin komunikasi antara manusia dan lingkungannya. Bahasa yang baik dapat menciptakan hubungan komunikasi yang baik. Terdapat banyak bahasa di dunia ini dan memiliki keunikan masing-masing, salah satunya adalah Bahasa Sumbawa. Bahasa Sumbawa digunakan sebagian besar oleh masyarakat di Pulau Sumbawa yang berlokasi di Nusa Tenggara Barat. Bahkan tidak sedikit para pelajar pendatang mempelajari bahasa ini. Seharusnya, kita sebagai warga Sumbawa tidak boleh kalah dalam mempelajari Bahasa Sumbawa dibanding pelajar pendatang tersebut. Sehingga perlu kita lestarikan dan mempelajari lebih dalam mengenai bahasa daerah Sumbawa ini.

Di Sumbawa, pembelajaran formal mengenai Bahasa Sumbawa hanya dilakukan di jenjang Sekolah Menengah saja, sehingga masih banyak masyarakat yang ada di Sumbawa kurang mahir dalam berbahasa Sumbawa, bahkan tidak mengenal arti sebenarnya dari bahasa Sumbawa itu sendiri. Hal ini disebabkan karena kurangnya intensitas tatap muka dan waktu pembelajaran di jenjang pendidikan, maka diperlukan metode lain untuk dapat mempelajari bahasa daerah Sumbawa.

Oleh karena itu, penulis akan membuat sebuah aplikasi sebagai media pembelajaran Bahasa Sumbawa yang bisa menciptakan suasana yang menyenangkan, namun tetap mudah dipelajari dan dipahami.

Adanya aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android ini, diharapkan masyarakat yang ada di Sumbawa bisa lebih mengenal Bahasa Sumbawa dan dapat menambah wawasan mengenai Bahasa Sumbawa kapan saja dan dimana saja.

### TINJAUAN PUSTAKA

#### Tinjauan Pustaka

Nora Dery Sofya (2017) dalam skripsinya membahas mengenai “RANCANG BANGUN APLIKASI KAMUS BAHASA SUMBAWA BERBASIS ANDROID”. Aplikasi yang dibangun dengan menggunakan Android Studio ini memberikan pengetahuan mengenai Bahasa Daerah Sumbawa dan dikemas dalam bentuk kamus digital. Adapun tujuan dari aplikasi ini adalah membantu masyarakat luar Sumbawa untuk dapat berinteraksi dengan masyarakat asli Sumbawa serta dapat melestarikan bahasa daerah Sumbawa yang menjadi warisan kebudayaan.

M. Reza Abdulloh (2018) dalam skripsinya membahas mengenai “PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA FRANCIS SISWA KELAS XI SMA NEGERI PURWOKERTO”. Pada pembuatan aplikasi ini dapat dipergunakan untuk meningkatkan pemahaman pengguna terhadap kompetensi menyimak Bahasa Prancis dengan cara disajikannya aplikasi menggunakan media audio

maupun visual. Aplikasi ini diimplementasikan ke perangkat mobile berbasis Android dengan menggunakan metode Clipping Window

## Dasar Teori

### Rancang Bangun.

Rancang Bangun adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Burch, 2005)

Rancang bangun adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu (Noviansyah, 2008).

Berdasarkan kedua definisi di atas mengenai rancang bangun, maka dapat disimpulkan bahwa rancang bangun merupakan suatu kegiatan untuk menerjemahkan suatu kegiatan analisa ke dalam bentuk perangkat lunak untuk membantu dalam tugas tertentu.

### Media Pembelajaran.

Definisi media pembelajaran adalah “teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran” (Schramm, 1977).

Pengertian media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar, 2011).

Berdasarkan penjelasan di atas di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu teknologi alat bantu yang dapat di dimanfaatkan untuk proses pembelajaran baik di dalam maupun luar kelas.

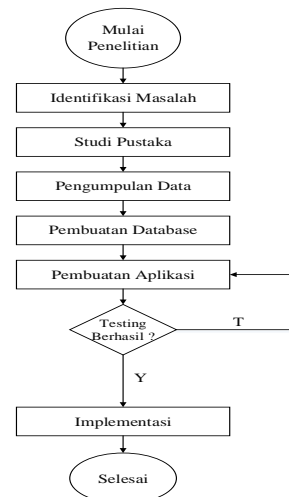
### Android.

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat Mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Android dipuji sebagai “Platform mobile pertama yang lengkap, terbuka, dan bebas”.

## MATODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat

deskriptif. Dalam metode ini, yang dilakukan peneliti adalah mengumpulkan dan menganalisis data yang hanya berupa kata-kata (lisan maupun tulisan). Dalam hal ini peneliti membuat media pembelajaran bahasa daerah berbasis Android untuk membantu proses pembelajaran Bahasa Daerah Sumbawa. Metode pengembangan dalam perancangan pada penelitian ini adalah metode pengembangan perangkat lunak Waterfall. Adapun tahapan yang dilakukan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1. Alur Penelitian

Pada saat melakukan penelitian, penulis mengidentifikasi masalah yang akan di teliti terlebih dahulu, setelah itu penulis melakukan studi pustaka yang dimana data yang didapatkan akan dijadikan sebagai acuan dan bahan pendukung. Adapun jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, sehingga pada tahap selanjutnya saat pengumpulan data metode yang digunakan adalah metode wawancara dan juga studi pustaka. Setelah mendapatkan berbagai data yang diperlukan, penulis akan melakukan pembuatan database. Kemudian, penulis mulai membuat aplikasi dengan menggunakan metode pengembangan Waterfall. Setelah tahap pembuatan aplikasi selesai, maka dilakukan uji coba terhadap aplikasi. Apabila sukses, aplikasi akan dilanjutkan ke tahapan implementasi dan selesai. Akan tetapi, apabila pada saat uji coba aplikasi gagal, maka akan dilakukan perancangan ulang pada aplikasi.

Beberapa hal yang akan dibahas dalam Metodologi ini adalah sebagai berikut :

### 3.1.1. Metode Pengumpulan Data.

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dan sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini,

maka penulis menggunakan metode-metode sebagai berikut :

a. Studi Pustaka.

Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari literature-literatur yang sudah ada yang berasal dari media buku dan jurnal online guna mendapatkan data dan juga sebagai bahan acuan dan rujukan dalam penelitian.

b. Wawancara.

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data yang dilakukan dengan salah satu tokoh adat Sumbawa.

3.1.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak.

Dalam proses pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android penulis menggunakan metode waterfall dikarenakan waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software.

Berikut adalah tahap-tahap dalam model waterfall, berdasarkan referensi yang dikerjakan oleh penulis dalam penelitian ini.

a. Communication.

Tahapan pertama dalam pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan wawancara bersama Budayawan Sumbawa.

b. Planning.

Tahapan kedua adalah perencanaan, dimana dalam tahapan ini terdapat tiga proses, yang pertama adalah estimasi waktu dan biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android. Setelah itu proses yang kedua yaitu penjadwalan pengerjaan dalam pembuatan aplikasi dan tahap-tahap setelahnya. Dan proses terakhir adalah pembuatan alur pengerjaan dalam proses pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android.

c. Modeling.

Tahapan ketiga adalah pemodelan, dimana dalam tahapan ini terdapat dua proses, yang pertama adalah analisis yang meliputi analisis kebutuhan data, analisis kebutuhan software dan analisis kebutuhan hardware yang dibutuhkan

dalam pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android. Selanjutnya yang kedua adalah perancangan yang meliputi perancangan system, perancangan database dan perancangan tampilan Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android.

d. Construction.

Pada tahapan keempat terdapat dua proses, yaitu pengkodean dan uji coba terhadap Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android yang telah dibangun. Dilakukannya uji coba adalah untuk memastikan apakah aplikasi yang telah dibangun sudah sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya.

e. Deployment.

Tahapan ini merupakan final dalam pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android, di mana aplikasi tersebut perlu dilakukannya pemeliharaan secara berkala, pada tahap ini aplikasi siap untuk diimplementasikan atau digunakan.

3.2. Alat dan Bahan Penelitian

Berikut ini adalah alat dan bahan yang dipergunakan dalam melakukan penelitian skripsi ini :

3.2.1. Analisa Kebutuhan Perangkat.

Berikut adalah analisa kebutuhan perangkat yang digunakan dalam membangun aplikasi, sebagai berikut :

a. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).

Beberapa kebutuhan perangkat keras yang digunakan untuk membangun Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android, sebagai berikut :

1) Laptop.

Berikut adalah spesifikasi laptop yang digunakan dalam membangun aplikasi.

Tabel 3.1. Spesifikasi Laptop

Perangkat keras yang digunakan	Spesifikasi
Laptop	- processor Intel core i5 - RAM 4 GB - Harddiks : 1 TB

Berikut adalah spesifikasi Smartphone yang digunakan sebagai media untuk menjalankan aplikasi.

Tabel 3.2. Spesifikasi Smartphone

Perangkat keras yang digunakan	Spesifikasi
Smartphone	- Processor : Eight core - RAM 2 GB

b. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).

Berikut ini beberapa kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android, sebagai berikut :

1) Laptop.

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk membangun Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android:

Tabel 3.3. Spesifikasi Minimum Laptop

Perangkat lunak yang digunakan	Spesifikasi
Sistem operasi	- Windows 7
Tools	- Android Studio 3.2
Aplikasi Pendukung	- Balsamic Mockup versi 3.5.15 - Dia diagram versi 0.97.2 - AAA logo - Photoshop - Recorder

2) Smartphone.

Spesifikasi yang digunakan untuk menjalankan Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android yaitu smartphone berbasis android dengan versi android 4.4 (KitKat).

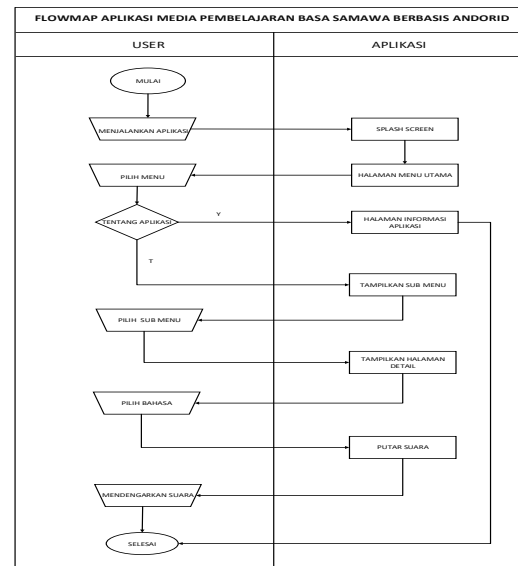
Analisa Kebutuhan Data.

Adapun kebutuhan data yang digunakan dalam merancang dan membangun Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android ini yaitu data yang terdapat dalam kamus bahasa sunbawa-indonesia

HASIL DAN PEMBAHASAN

Flowmap

Berikut ini merupakan flowmap Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android:



Gambar 4.1. Flowmap Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android

Flowmap di atas menjelaskan bahwa ketika user menjelaskan bahwa ketika user menjalankan aplikasi, maka aplikasi akan menampilkan halaman splash screen kemudian menuju ke halaman beranda yang berisikan daftar menu utama. Apabila user memilih menu tentang aplikasi maka user dapat melihat informasi mengenai aplikasi. Namun jika user memilih menu selain menu tentang maka, maka aplikasi akan menampilkan sub menu dari menu tersebut untuk dipilih kembali. Setelah sub menu dipilih maka user dapat melihat translate bahasa serta dapat memilih dua jenis bahasa untuk diucapkan oleh aplikasi.

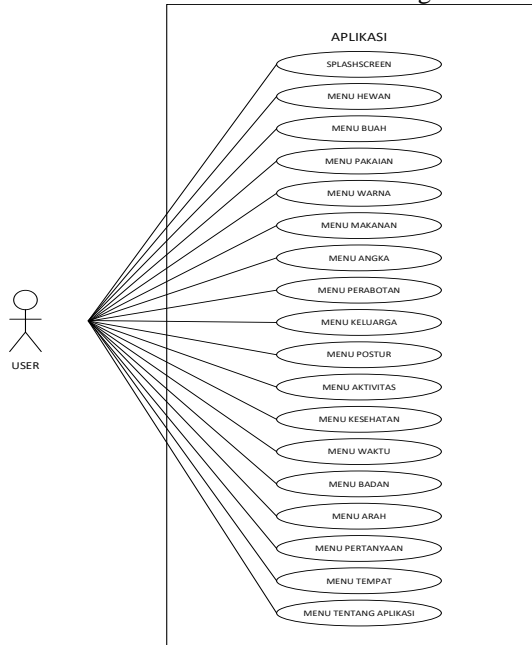
Hasil Rancangan Sistem

Berikut ini merupakan rancangan sistem usulan yang dilakukan dalam pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android:

4.2.1. Gambaran Umum Aplikasi.

Pada gambaran umum aplikasi ini menjelaskan tentang bagian-bagian yang terdapat dalam Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android. Terdapat 17 menu dalam Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa”

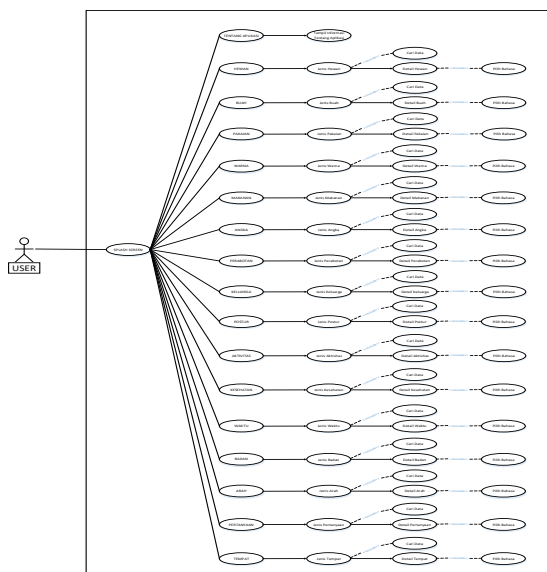
Berbasis Android, yaitu: menu hewan, menu buah, menu pakaian, menu warna, menu makanan, menu angka, menu perabotan, menu keluarga, menu postur, menu aktivitas, menu kesehatan, menu waktu, menu badan, menu arah, menu pertanyaan, menu tempat dan menu tentang aplikasi. Adapun gambaran umum dari Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android sebagai berikut.



Gambar 4.2. Gambaran Umum Aplikasi

Use case Diagram.

Berikut ini adalah use case diagram Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android :



Gambar 4.3. Use case Diagram Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android

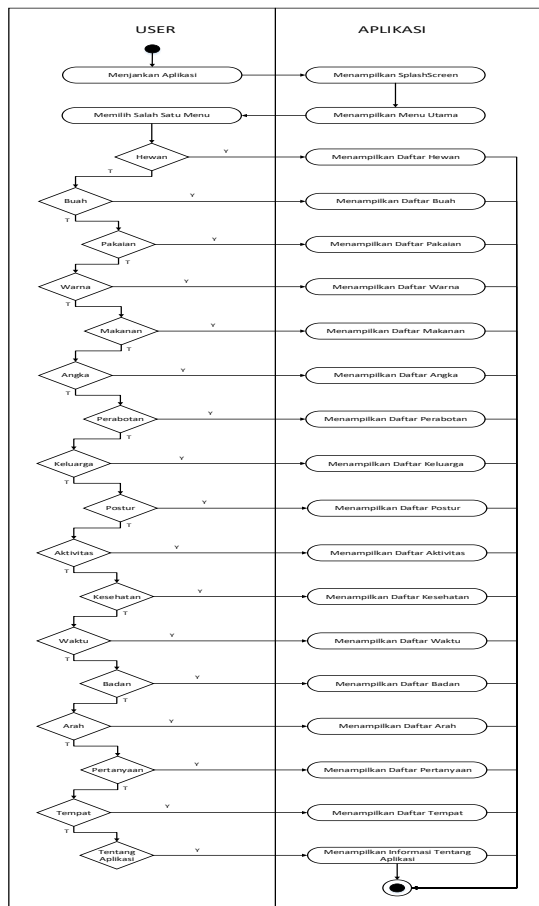
Dalam use case diagram di atas menggambarkan proses user memilih menu-menu yang ada di dalam Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android, di mana menu tersebut terdiri dari 17 menu. Menu tentang aplikasi akan menampilkan informasi tentang aplikasi, selanjutnya apabila user memilih salah satu dari menu hewan, buah, pakaian, warna, makanan, angka, perabotan, keluarga, postur, aktivitas, kesehatan, waktu, badan, arah, pertanyaan dan tempat, maka aplikasi akan menampilkan sub menu dari menu yang telah dipilih dan juga user dapat melakukan pencarian data. Selanjutnya aplikasi akan menampilkan detail dari sub menu yang telah dipilih, kemudian user dapat memilih bahasa untuk diucapkan oleh aplikasi.

Activity Diagram.

Rancangan menggunakan activity diagram menggambarkan tentang alur proses dari setiap fungsi yang terdapat di dalam aplikasi. Pada rancangan activity diagram Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android ini terdapat 17 proses seperti activity diagram menu hewan, activity diagram menu buah, activity diagram menu pakaian, activity diagram menu warna, activity diagram menu makanan, activity diagram menu angka, activity diagram menu perabotan, activity diagram menu keluarga, activity diagram menu postur, activity diagram menu aktivitas, activity diagram menu kesehatan, activity diagram menu waktu, activity diagram menu badan, activity diagram menu arah, activity diagram menu pertanyaan, activity diagram menu tempat, dan Activity diagram menu tentang aplikasi.

a. Activity Diagram Menu Utama.

Berikut adalah rancangan activity diagram menu utama Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android:



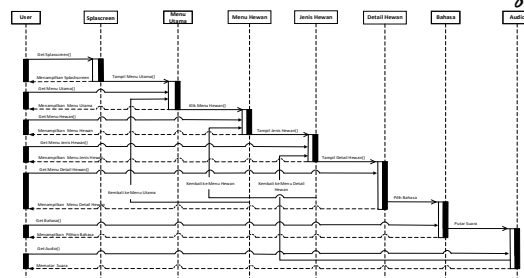
Gambar 4.4. Activity Diagram Menu Utama

4.2.4. Sequence Diagram.

Rancangan *sequence* diagram bertujuan menggambarkan bagaimana interaksi antara objek yang terdapat dalam aplikasi. Pada rancangan *sequence* diagram Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android ini terdapat 17 proses seperti *sequence* diagram menu hewan, *sequence* diagram menu buah, *sequence* diagram menu pakaian, *sequence* diagram menu warna, *sequence* diagram menu makanan, *sequence* diagram menu angka, *sequence* diagram menu perabotan, *sequence* diagram menu keluarga, *sequence* diagram menu postur, *sequence* diagram menu aktivitas, *sequence* diagram menu kesehatan, *sequence* diagram menu waktu, *sequence* diagram menu badan, *sequence* diagram menu arah, *sequence* diagram menu pertanyaan, *sequence* diagram menu tempat dan *sequence* diagram menu tentang aplikasi.

a. Sequence Diagram Menu Hewan.

Berikut adalah rancangan *Sequence* diagram menu hewan pada Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android:

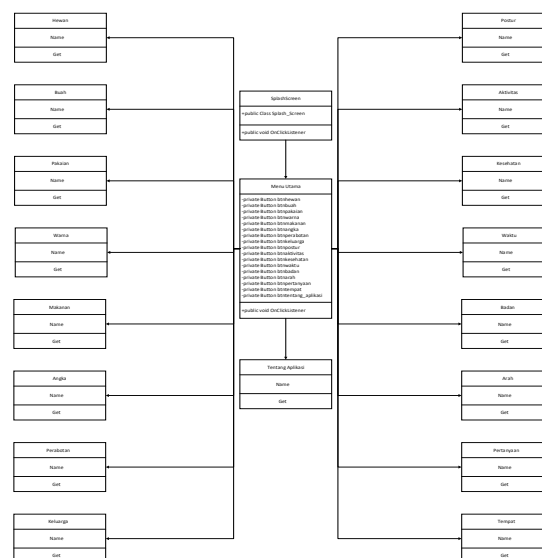


Gambar 4.21. Sequence Diagram Menu Hewan

*Sequence* diagram di atas menggambarkan proses saat menjalankan aplikasi. Aplikasi akan tampil splash screen kemudian dilanjutkan dengan tampilan menu utama dari aplikasi. Pada menu utama terdapat 17 menu, *user* memilih menu hewan, setelah itu *user* bisa memilih jenis hewan yang diinginkan dan aplikasi akan menampilkan detail hewan, di dalam detail hewan tersebut *user* dapat memilih bahasa indonesia atau bahasa sumbawa yang ingin di dengarkan dan aplikasi akan memutar suara yang dipilih. Jika *user* telah selesai melihat detail hewan maka *user* bisa kembali ke menu jenis hewan untuk memilih jenis hewan lain dan dari menu jenis hewan *user* bisa kembali ke menu utama aplikasi.

4.1.5. Class Diagram

Rancangan *class* diagram bertujuan menggambarkan interaksi tiap-tiap class yang ditunjukkan dengan garis yang menghubungkan antar *class*. Berikut ini adalah rancangan usulan pada Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android:



Gambar 4.14. Class Diagram Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android

4.2.6. Rancangan Data.

Pada Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android, perancangan basis datanya menggunakan sebuah *database* SQLite. Dalam data basenya hanya terdapat satu table yaitu table kategori, untuk penjabarannya dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 4.1. Tabel Kategori**

Field	Type		Keterangan
id_kategori	Integer		Primarykey
nama_kategori	Varchar		

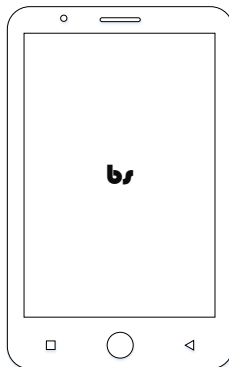
Berdasarkan tabel kategori, terdapat 2 *field* pada tabel seperti *id\_kategori* dengan *type integer* (*Primarykey*) dan *nama\_kategori* dengan *typevarchar*.

#### 4.2.7. Rancangan *User Interface*.

Perancangan *user interface* dalam Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android terdiri dari: rancangan splash screen, rancangan menu utama, rancangan menu hewan, rancangan menu buah, rancangan menu pakaian, rancangan menu warna, rancangan menu makanan, rancangan menu angka, rancangan menu perabotan, rancangan menu keluarga, rancangan menu postur, rancangan menu aktivitas, rancangan menu kesehatan, rancangan menu waktu, rancangan menu badan, rancangan menu arah, rancangan menu pertanyaan, rancangan menu tempat dan rancangan menu tentang aplikasi. Adapun penjabaran rancangan *user interface* dalam aplikasi ini sebagai berikut:

##### a. Rancangan *Splash Screen*.

Berikut ini adalah tampilan awal ketika *user* menjalankan Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android:



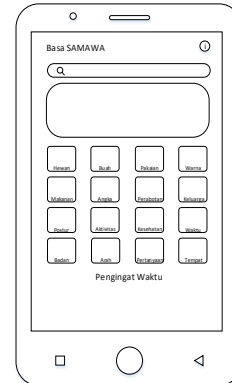
**Gambar 4.39. Rancangan *Splash Screen***

Gambar di atas merupakan tampilan awal saat pertama kali *user* membuka aplikasi yang di sertai

dengan logo aplikasi yang terdapat di dalam *SplashActivity*.

##### b. Rancangan Menu Utama.

Berikut ini adalah rancangan menu utama pada Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android:



**Gambar 4.40. Rancangan Menu utama**

Pada gambar rancangan menu utama pada Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android penulis merancang tampilan menu utama yang terdiri dari *button* hewan, *button* buah, *button* pakaian, *button* warna, *button* makanan, *button* angka, *button* perabotan, *button* keluarga, *button* postur, *button* aktivitas, *button* kesehatan, *button* waktu, *button* badan, *button* arah, *button* pertanyaan, *button* tempat dan *button* tentang aplikasi yang terdapat di dalam *HomeActivity*.

##### 4.3.1. Tampilan *Icon* Aplikasi Pada *Smartphone*.

Berikut ini adalah tampilan *icon* dari Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android:



**Gambar 4.74. Tampilan *Icon* Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android**

Pada gambar di atas menampilkan *icon* dari Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android, pada saat *user* menjalankan

#### Gambar 4.76. Tampilan Menu Utama Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android

Gambar di atas merupakan tampilan menu utama pada Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android, terdapat 17 menu yang bisa dipilih oleh *user*, yaitu: menu hewan, menu buah, menu pakaian, menu warna, menu makanan, menu angka, menu perabotan, menu keluarga, menu postur, menu aktivitas, menu kesehatan, menu waktu, menu badan, menu arah, menu pertanyaan, menu tempat dan menu tentang aplikasi. Dimana seluruh menu tersebut berfungsi untuk menampilkan daftar jenis dari menu yang dipilih serta akan diteruskan ke halaman detail sesuai dengan menu pilihan dari *user* yang di mana kita dapat memilih suara untuk di penyebutannya yaitu Sumbawa dan Indonesia dan menu tentang aplikasi berfungsi untuk menampilkan informasi tentang Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa”.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dalam penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android telah berhasil dibangun menggunakan bahasa pemrograman java dengan IDE *android studio* 3.2. serta telah melewati tahap pengujian dengan metode *black box testing*. Dengan terselesaikannya aplikasi media pembelajaran basa samawa ini masyarakat Sumbawa ataupun masyarakat luar Sumbawa dapat lebih mudah mempelajari basa samawa (Bahasa Sumbawa).

### Saran

Terlepas dari segala kelebihan yang terdapat pada Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android, diperlukan adanya pengembangan agar aplikasi ini dapat lebih bermanfaat bagi masyarakat luas. Adapun pengembangan yang disarankan terhadap aplikasi ini :

1. Diperlukan penambahan data (kosa kata) yang terdapat pada aplikasi agar pengguna mendapatkan lebih banyak kosa kata dalam bahasa Sumbawa.
2. Pada halaman detail perlu adanya fitur pengucapan contoh kalimat oleh sistem aplikasi agar *user* dapat mengetahui cara pengucapan atau pelafalan kalimat tersebut.

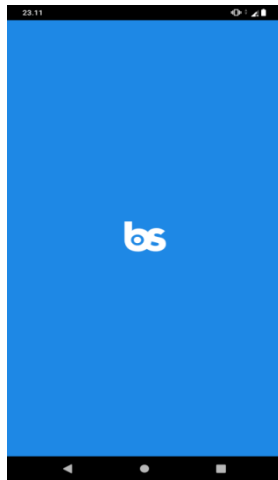
## REFERENSI

Esabella, Shinta. (2016). *Perancangan Infrastruktur Jaringan Komputer Untuk*

aplikasi tersebut maka aplikasi akan menampilkan halaman *splash screen* dan akan diteruskan ke halaman menu utama yang terdapat di dalam aplikasi.

#### 4.3.2. Tampilan *Splash Screen*.

Berikut ini adalah tampilan *Splash Screen* pada Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android:



Gambar 4.75. Tampilan *Splash Screen* Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android

Saat *user* menjalankan Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android, tampilan pertama kali yang akan muncul yaitu tampilan *splash screen* seperti gambar di atas dan akan diteruskan pada halaman menu utama pada aplikasi.

#### 4.3.3. Tampilan Menu Utama.

Berikut ini adalah tampilan menu utama pada Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android:





- Mendukung Implementasi Sistem Informasi Pada Universitas Teknologi Sumbawa.*  
Sumbawa: Universitas Teknologi Sumbawa.
- Harahap, Sofyan Safri, (2004). *Analisis Kritis Atas Laporan Keuangan.* Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- Kodoatie, Robert J.(2005).*Pengantar Manajemen Infrastruktur.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kristanto, Andi, (2003).*Jaringan Komputer.* Yogyakarta: Graha Ilmu
- Mahmud, Dr. Muchammad Eka  
(2017).*Mengembangkan Sekolah Digital Di Era Globalisasi.* Samarinda: (FTIK) IAIN Samarinda.
- Surjadi. (2012). *Pengembangan Kinerja Pelayanan Publik.* Bandung :Refika Aditama.
- Usman, Nurdin. (2002) *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum.* Jakarta: PT.Raja GrafindoPersada.