PERANCANGAN APLIKASI KAMUS DIGITAL BAHASA DAYAK SIANG – INDONESIA

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Diploma III
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

IRPANDI
E1957401006
MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2024

PERANCANGAN APLIKASI KAMUS DIGITAL
BAHASA DAYAK SIANG – INDONESIA

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Diploma III
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

IRPANDI
E1957401006
MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2024

PERSETUJUAN

PERANCANGAN APLIKASI KAMUS DIGITAL
BAHASA DAYAK SIANG – INDONESIA

Tugas Akhir ini Telah Disetujui dan Disahkan

Pembimbing I	Pembimbing II
Sherly Jayanti, ST.,M. Cs	Ariiyana, M.Kom
NIK.198501102012004	NIK.198510082010002

Mengetahui:
Ketua STMIK Palangkaraya

Suparno, M.Kom
NIK.196901041995105

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini Telah Diuji, Dinilai Dan Disahkan Oleh Tim Penguji Pada Hari/ Tanggal : Senin, 22 April 2024

Tim Penguji :

1. Veny Cahya Hardita, M.Kom ..... Ketua
2. Sherly Jayanti, ST.,M.Cs ..... Sekretaris
3. Arliyana, M.Kom ..... Anggota

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : IRPANDI

NIM : E1957401006

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan Judul :

PERANCANGAN APLIKASI KAMUS DIGITAL BAHASA DAYAK SIANG – INDONESIA

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan hasil duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti duplikasi terhadap Tugas Akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka raya, 22 April 2024

Yang membuat pernyataan



IRPANDI

NIM:E1957401006

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya, usaha dan doa"

Ku Persembahan untuk :

Puji dan Syukur kusembah Kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karuniaMu saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik, dengan ini saya persembahkan karya ini kepada :

- Keluarga saya yang selalu memberikan dukungan penuh, doa dan semangat dalam setiap langkah.
- Terima Kasih yang tak terhingga untuk para dosen pembimbing. Ibu Sherly Jayanti, ST.,M.Cs. dan Ibu Arliyana, M.Kom. Yang selalu sabar membimbing saya.
- Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi langkah awal bagi penelitian masa depan.

ABSTRAK

Irpandi, E1957401006, 2024 Perancangan Aplikasi Kamus Digital Bahasa Dayak Siang – Indonesia,Pembimbing I, Sherly Jayanti, ST. M.Cs. Pembimbing II, Arliyana, M.Kom.

Perkembangan teknologi informasi ditandai dengan perkembangan yang dratis pada hardware dan software, salah satunya perkembangan sistem operasi android yang banyak dipakai karena memiliki fitur yang dapat memenuhi kebutuhan dan daya tarik tersendiri bagi penggunanya. Bahasa dayak siang mempunyai pengucapan bahasa yang unik sehingga masyarakat kesulitan dalam pengucapan kalimat. Agar mempermudah dalam Bahasa Dayak Siang penulis merancang aplikasi digital kamus bahasa dayak siang-indonesia.

Tujuan Perancangan ini untuk Memperkenalkan bahasa Dayak Siang dan mempermudah masyarakat dari daerah lain berbahasa Dayak Siang. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data menggunakan metode studi literature (kepustakaan), baik berupa buku, catatan, maupun laporan hasil penelitian terdahulu.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa aplikasi kamus digital bahasa dayak siang – Indonesia hanya sampai tahap perancangan sehingga diperlukan kebaruan dalam sistem.

Kata kunci : Perancangan, Aplikasi, Kamus Digital, Bahasa Dayak Siang

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang selalu melimpahkan berkat dan kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "**Perancangan Aplikasi Kamus Digital Bahasa Dayak Siang - Indonesia"** yang merupakan salah satu syarat kelulusan program Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih atas bantuan serta dukungan kepada pihak-pihak yang sudah membantu menyelesaikan Tugas Akhir,penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Suparno, M.Kom. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya
2. Ibu Sherly Jayanti, ST, M.Cs. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, dukungan, dan saran dalam penyusunan Tugas Akhir.
3. Ibu Arliyana, M.Kom. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, dukungan, dan saran dalam penyusunan Tugas Akhir.
4. Segenap dosen Program Studi Manajemen Informatika yang tidak mungkin untuk penulis sebutkan namanya satu persatu.
5. Kepada kedua orang tua serta keluarga yang telah mendoakan dan memberikan dukungan secara penuh.
6. Teman – teman dekat penulis, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dalam menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Akhir kata, Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak di masa yang akan datang.

Palangka Raya, April 2024

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN ii
PENGESAHAN iii
LEMBAR PERNYATAAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR LAMPIRAN xii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 LATAR BELAKANG 1
1.2 Rumusan Masalah 1
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan dan Manfaat 2
1.5 Metode Penelitian 3
1.6 Penjelasan Istilah Kunci 3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5
2.1 Kajian Teori 5
2.2 Penelitian Yang Relevan 13
BAB III PEMBAHASAN 14
3.1 Analisa Masalah 15
3.2 Perancangan Sistem 15
3.3 Desain Tabel 18
3.4 Desain *Interface* 19
BAB IV PENUTUP 21
4.1 Kesimpulan 21
4.2 Saran 21

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 *Use Case Diagram* 8
Tabel 2.2 *Activity diagram* Kamus 10
Tabel 2.3 *Sequences Diagram* 17
Tabel 2.4 Penelitian Yang Relevan 14
Tabel 3.5 Tabel Kamus 19

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 *Use Case Diagram* 16
Gambar 3.2 *Activity diagram* Kamus 17
Gambar 3.3 *Class Diagram* 17
Gambar 3.4 *Sequence Diagram* Kamus 18
Gambar 3.6 Desain Halaman Menu Utama 19
Gambar 3.7 Desain Halaman Kamus 20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas
Lampiran 2 .Surat Penguji Tugas Akhir
Lampiran 3. Surat Konsultasi

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Bahasa Dayak Siang adalah sebuah bahasa yang sangat unik, karena memiliki penekanan yang khas pada kosakata. Contoh saat mengucapkan kata “Ongkan” yang artinya “Malas” tidaklah diucapkan atau dilafalkan “Ongkan”biasa, tetapi “Ongkatn”, demikian juga keunikan pada kosakata lainya. Bahasa dayak siang mempunyai pengucapan bahasa yang unik sehingga masyarakat kesulitan dalam pengucapan kalimat.sehingga masyarakat kesulitan dalam pengucapan kalimat.

Masalah bahasa dayak siang adalah susah dalam pengucapan kalimat apalagi bagi masyarakat daerah lain atau pendatang baru yang pertama kali atau mendengar bahasa siang maka bahasa dayak siang dianggap bahasa yang yang susah untuk diucapkan.

Untuk mengatasi masalah tersebut penulis merancang aplikasi digital kamus bahasa dayak siang-indonesia.Agar mempermudah dalam Bahasa Dayak Siang penulis merancang aplikasi digital kamus bahasa dayak siang-indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun untuk rumusan masalah dari penjelasan latar belakang yaitu bagaimana merancang aplikasi kamus Bahasa Dayak Siang – Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang di dapat yaitu :

a. Perancangan desain antar muka (*interface*) menggunakan balsamiq.
b. Tahap perancangan hanya sampai desain antar muka *(interface*) saja dan tidak membangun aplikasi.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah merancang kamus digital bahasa dayak Siang-Indonesia.

1.4.2 Manfaat

a. Bagi penulis

Mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah dan meningkatkan kemampuan serta pengetahuan tentang software Android.

b. Bagi STMIK Palangkaraya

Manfaat yang diberikan kepada kampus adalah sebagai penambah literatur pustaka pada perpustakaan STMIK Palangkaraya serta dapat digunakan sebagai referensi dan dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi Sivitas Akademika STMIK Palangkaraya.

c. Bagi Masyarakat

Manfaat yang didapatkan oleh pengguna adalah masyarakat dapat mempelajari dan mengetahui bahasa dayak siang.

1.5 Metode Penelitian

Dalam menyelesaikan penelitian ini ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan yaitu :

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis lakukan adalah metode studi literature yaitu pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang relevan dengan apa yang peneliti lakukan baik itu dari perpustakaan atau sumber lain. Seperti buku-buku, jurnal maupun artikel.

1.5.2 Pengolahan data

Tahap perancangan bisa disebut sebuah aktivitas untuk membuat rangkain desain secara teknis dari hasil analisis.

1.6 Penjelasan Istilah Kunci

Berikut adalah penjelasan istilah kunci dari penulisan penelitian ini, yaitu

a. Perancangan

Suatu proses yang bertujuan untuk analisis, menilai, memperbaiki dan menyusun suatu sistem baik secara fisik maupun non fisik yang optinium untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada.

b. Aplikasi

Suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju

c. Kamus Digital

Kamus digital adalah kamus yang sedang berkembang dimasa

sekarang untuk mempermudah dalam menerjemah suatu kata atau kalimat.

d. Bahasa Dayak Siang

Bahasa Dayak Siang adalah sebuah bahasa yang sangat unik, karena memiliki beberapa perbedaan dalam kebahasaan dari segi logat.

.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

a. Perancangan

Menurut Nora, dkk, (2022) perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada.

Menurut Sofyan, dkk dalam Firdaus dan Husain (2023) perancangan atau desain didefinisikan sebagai proses aplikasi berbagai teknik dan prinsip bagi tujuan pendefinisian suatu perangkat, suatu proses dan atau sistem dalam detail yang memadai untuk memungkinkan realisasi fisiknya.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah suatu proses merancang dan menentukan, dan mendesain dan menyusun suatu sistem yang baru.

b. Aplikasi

Menurut Rachmad Hakim S (2018), Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows &, permainan (game), dan sebagainya.

Menurut Rianto (2021), mendefinisikan bahwa "*Software* (Perangkat Lunak) merupakan suatu data yang diprogram sedemikian rupa dan disimpan dalam bentuk digital yang tidak terlihat secara fisik tetapi tersimpan dalam media penyimpanan komputer."

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu program siap pakai yang berfungsi untuk mengelola data dan menyimpan suatu dokumen.

c. Digital

Menurut Hieekkanen. Pekkala & Collin (2015:89). Digital adalah konversi dari knformasi analog yang diubah menjadi nomor biner 0 atau 1: digit digital.

Menurut World Economic Forum (2018), perkembangan teknologi digital dapat berkontribusi terhadap kemajuan masyarakat sebuah bangsa dengan melahirkan masyarakat digital (*digital society).* Dalam hal ini teknologi dapat membawa manfaat dengan mendorong standar hidup yang lebih tinggi dan menyediakan kenyamanan hidup yang lebih baik bagi masyarakat.

Menurut Sukmana dalam Erwin (2020), digitalisasi adalah proses media dari bentuk tercetak, audio, maupun video menjadi bentuk digital.

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa teknologi digital merupakan cara kompleks serta fleksibel yang digunakan untuk membuat menjadi sesuatu pokok dalam kehidupan manusia.

d. Bahasa Siang

Menurut Durasid, dkk., (1990: 14), Bahasa Dayak merupakan bahasa asli salah satu suku Dayak yang berlokasi di Kalimantan Tengah.

Menurut Santoso dkk (1996), bahasa siang dipakai oleh penuturnya dikecamatan permata intan, kecamatan Sumber Barito dan beberapa desa dikecamatan Murung dan Kecamatan Laung Tuhup.

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa bahasa siang adalah bahasa asli suku dayak murung.

Dibawah ini adalah contoh Bahasa Siang beserta artinya :

- Appa/Amai = Ayah
- Ama = Paman
- Akuh = Aku
- Antang = Burung Elang

- Bajo = Buaya
- Bawui = Babi Hutan
- Bakai = Monyet
- Bakara = Bakantan
- Bakah = Laki-laki
- Cagar = Calon
- Campoi = Tersangkut
- Cipon = Budak
- Domu = Lembek
- Dopung = Ular Sawah
- Enden = Dibuang
- Ehen = dibawa
- Inai = Ibu
- Jolaha = Sahabat
- Ngolet = Melirik
- Ngoncunih = Membohongi
- Nyuoh = Menumpahkan

e. UML

Menurut Haqi (2019), UML merupakan singkatan dari "*Unified Modelling Language*" yaitu suatu metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek, atau definisi UML yaitu sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem *software*.

Menurut Herlinah dan Musliadi (2019), UML merupakan salah satu alat bantu pengembangan sistem berorientasi objek.

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa UML (*Unified Modelling Language*) adalah metode atau alat bantu dalam melakukan permodelan dan pengembangan sistem yang berorientasi objek.

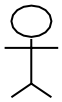
f. Use Case Diagram

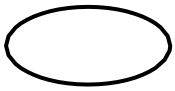
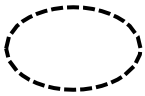
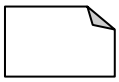
Menurut Julianto & Setiawan, (2019) Jenis-jenis Diagram *Unified Model Language* (UML) yaitu *use case* diagram berfungsi untuk mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan system informasi yang akan dibangun, dan dapat menggambarkan fungsi apa saja yang ada pada sebuahsystem informasi.

Menurut Setyawati, dkk (2021:13), "*Use case diagram* merupakan konsep informasi dengan menggunakan fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi & siapa saja actor yang terlibat."

Berdasarkan teori diatas, *diagram Use Case* menggambarkan apa saja aktifitas yang dilakukan oleh suatu sistem dari sudut pandang pengamatan luar yang menjadi persoalan itu apa yang dilakukan bukan bagaimana melakukannya.

Tabel 2. 1 Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	*Actor*	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *Use Case*.
	*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (*independent*) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mendiri (*independent*).
	Generalization	Hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi prilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*)
	Include	Menspesifikasikan bahwa *Use Case* sumber secara *Eksplisit*
	*Extend*	Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas prilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan.
	Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

	*System*	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
	*Use Case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampikan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu *actor*.
	*Collaboration*	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan prilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi)
	*Note*	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

*Sumber : Munawa*r (2018)

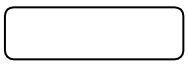
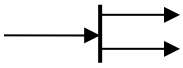
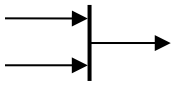
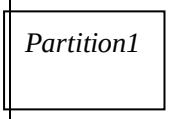
g. Activity Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahuddin dalam Nanda Dwi Putra (2020) mendefinisikan bahwa *activity diagram* adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja.

Menurut Haqi (2019), "*Activity diagram* atau diagram aktivitas yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang dapat memodelkan proses-proses apa saja yang terjadi pada sistem.

Berdasarkan teori diatas, *diagram Activity* sering digunakan oleh *flowchart*. Diagram ini berhubungan dengan diagram Statechart. *Diagram Statechart* berfokus pada obyek yang dalam suatu proses (atau proses menjadi suatu obyek), *diagram Activity* berfokus pada aktifitas-aktifitas yang terjadi yang terkait dalam suatu proses tunggal. Simbol-simbol yang ada pada *diagram activity* dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 *Diagram Activity*

Simbol	Nama	Keterangan
	*Start Point*	Merepresentasikan dimulainya alur kerja suatu sistem dalam activity diagram dinotasikan dengan solid.
	*End Point*	Merepresentasikan diakhirnya alur kerja suatu sistem dalam activity diagram. Dinotasikan dengan lingkaran solid dengan lingkaran di luarnya.
	*Activitiy*	Merepresentasikan performa dari beberapa tingkah laku di dalam alur kerja, dinotasikan dengan segi empat
	*Fork* (Percabangan)	*Fork*; Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara *parallel.*
	*Join* (Penggabungan)	*Join*, digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan *paralel* menjadi satu.
	*Decision*	Menentukan kapan alur dalam aktivitas menjadi bercabang. Dinotasikan dengan belah ketupat.
	*Swimlame*	Sebuah cara untuk mengelompokan activity berdasarkan actor. Actor (Mengelompokan activity dalam sebuah urutan yang sama)

Sumber : Munawar (2018)

h. Sequence Diagram

Menurut Haqi (2019), "*Sequence diagram* yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menjelaskan interaksi objek yang berdasarkan urutan waktu, *sequence diagram* juga dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu seperti pada *use case diagram*."

Menurut Andita (2016), *Sequence Diagram* adalah diagram yang digunakan untuk mengindentifikasi input dan output serta urutan interaksi antara pengguna dan sistem untuk sebuah use case.

Berdasarkan teori diatas, *Sequence diagram* menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya). *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai *respons* dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. Diawali dari apa yang men-*trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara *internal* dan *output* apa yang dihasilkan. Simbol-simbol *Sequence Diagram* seperti pada Tabel 2.3

Tabel 2.3 *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	*Actor*	Adalah orang atau sistem yang memperoleh manfaat dari luar
	*Object*	*Object* merupakan *instance* dari sebuah *class* dan dituliskan tersusun secara *horizontal*. Digambarkan sebagai sebuah *class* (kotak) dengan nama *object* didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.
	Lifeline	*Lifeline* mengindikasikan keberadaan sebuah *object* dalambasis waktu. Notasi untuk *Lifeline* adalah garis putus-putus *vertikal*yang ditarik dari sebuah *object*.

	*Activation*	*Activation* dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah *lifeline*. mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi
	Message,	*Message*, digambarkan dengan anakpanah *horizontal* antara *ActivationMessage.*

Sumber : Munawar (2018)

i. Balsamiq Mockup

Menurut Balsamiq.com, (2019) Balsamiq adalah alat wireframing UI dengan kualitas rendah dan cepat yangmereproduksi pengalaman membuat sketsa di notepad atau papan tulis, tetapi menggunakan komputer. Balasmiq Mockup benar-benar memaksa anda untuk fokus pada struktur dan konten, menghindari diskusi yang panjang tentang warna dan detail yang harus datang kemudian dalam proses.

Menurut Tempur, (2019), fitur dan kelebihan Balsamiq Mockup adalah sebagai berikut: Menciptakan tampilan antarmuka *user* dan komponen lainnya dengan mudah, *import* dan *export* hasil proyek ke pdf atau png, dapat digunakan secara *offline* disertai fitur berbagi ke *user* lainnya, dapat dengan mudah menggunakan drag dan drop, dan fitur detail lebih banyak *dibandingkan software low fidelity* lainnya.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi balsamiq mockup adalah sebuah alat wireframing UI dengan kualitas rendah yang digunakan untuk mereproduksi pengalaman membuat sketsa di notepad atau papan tulis menggunakan komputer. Dan menciptaan tampilan antarmuka *user* dan komponen lainnya dengan mudah.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.4 Penelitian Yang relevan

No	Penulis dan Tahun	Topik penelitian	Hasil	Perbedaan
1	Melkior N.N Sitokdana/2019	Perancangan Kamus Digital Bahasa Suku Nduga Berbasis Android	Aplikasi dapat dijalankan pada *smarphone* android dengan mampu melakukan fungsi menerjemahakan kosa kata dari bahasa Indonesia ke bahasa Nduga	Penulis merancang aplikasi berbasis *mobile*
2	Ariesta Lestari, dkk/2023	Perancangan Aplikasi Kamus Digital Bahasa Lawangan – Bahasa ndonesia	Aplikasi ini dapat dijalankan dan fitur yang ada didalamnya bebas dari kesalahan	Penulis Membuat Aplikasi Kamus Dalam *flatform* Android
3	Febrian Nanda Syafutra/2020	Perancangan Aplikasi Kamus Indonesia – Jerman Berbasis Android	Aplikasi ini mempunyai fitur pencarian kosakata, pencarian singkatan dan akronim, pencarian kata dan ungkapan bahasa daerah serta pencarian kata dan ungkapan bahasa asing	Penulis menganalisis, merancang, dan membuat aplikasi

BAB III
PEMBAHASAN

3.1 Analisa Masalah

Bahasa Dayak Siang adalah sebuah bahasa yang sangat unik, karena memiliki penekanan yang khas pada kosakata. Contoh saat mengucapkan kata “Ongkan” yang artinya “Malas” tidaklah diucapkan atau dilafalkan “Ongkan”biasa, tetapi “Ongkatn”, demikian juga keunikan pada kosakata lainya. sehingga masyarakat kesulitan dalam pengucapan kalimat. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut penulis melakukan sebuah Perancangan Aplikasi Digital Kamus Bahasa Dayak Siang-Indonesia.Untuk mempermudah mayarakat dalam Berbahsa Dayak Siang.

3.2 Perancangan Sistem

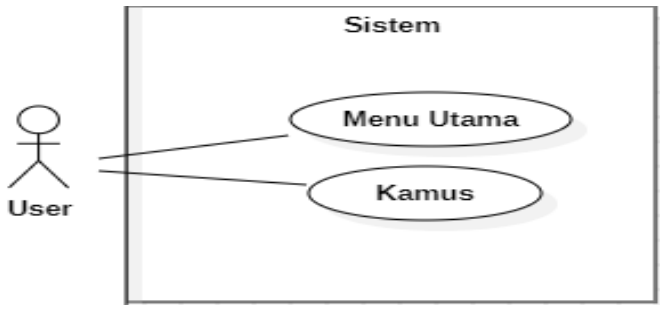
3.2.1 (*Unified Modeling Language)* UML

Unified Modelling Language (UML) menyediakan diagram-diagram yang sangat kaya dan dapat diperluas sesuai kebutuhan kita. Diagram adalah representasi secara grafis dari elemen-elemen tertentu beserta hubungan-hubungannya. Diagram penting karena menyedikian representasi secara grafis dari dalam sistem atau bagiannya. Representasi grafis sangat mempermudah pemahaman terhadap sistem. Jenis-Jenis Diagram UML dan Contoh Diagram UML

a. Use Case Diagram

Use case diagram adalah salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor, *use case diagram* juga

dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya.



Gambar 3.1 *Use Case Diagram*

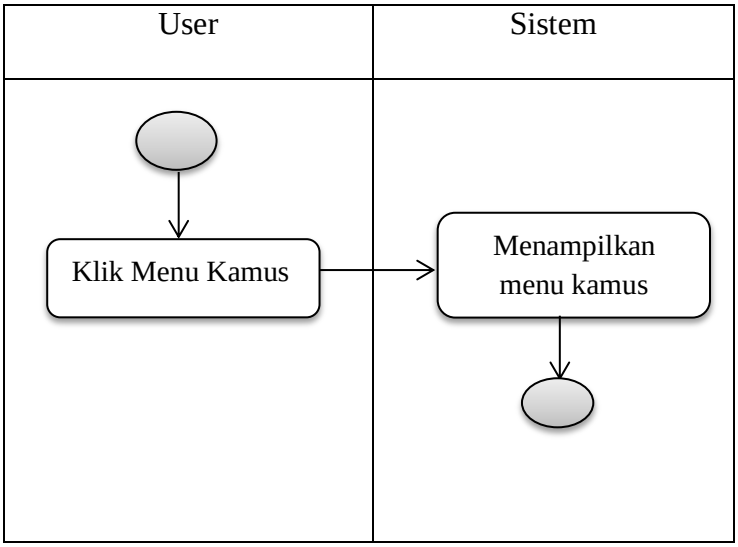
Dari use case diagram diatas, *user* dapat melihat menu utama, dan kamus.

b. Activity Diagram

Activity diagram adalah salah satu jenis diagram UML (*Unified Modeling Language*) yang digunakan untuk merepresentasikan alur proses atau aktivitas dalam sebuah sistem atau aplikasi. *Activity diagram* menunjukkan aliran tugas atau aktivitas dari satu tahap ke tahap berikutnya, serta pengambilan keputusan dan cabang dalam alur proses.

Berikut ini merupakan *activity diagram* dari rancangan aplikasi kamus bahasa dayak Siang-Indonesia.

1. *Aktivity Diagram* Kamus

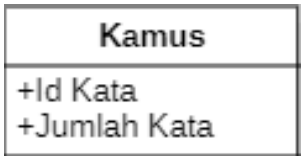


Gambar 3.2 *Aktivity diagram* Kamus

Gambar 3.2 merupakan aktivitas user saat mengakses menu kamus maka sistem akan menampilkan kamus dan user bisa melihatnya.

c. Clas diagram

Class diagram adalah salah satu jenis diagram UML (*Unified Modeling Language*) yang digunakan untuk merepresentasikan struktur dan relasi antar kelas dalam sebuah sistem atau aplikasi.



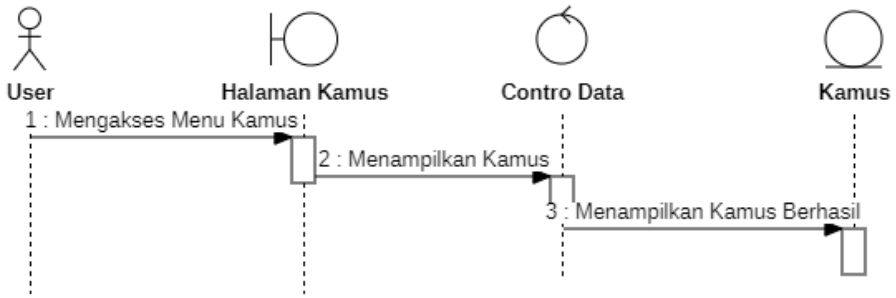
Gambar 3.3 Class Diagram

Gambar diatas menjelaskan bahwa kamus saling terhubung dan menunjukan bahwa antar class memiliki relasi yang sesuai dengan kebutuhannya.

d. *Sequence Diagram* Kamus

Sequence diagram adalah salah satu jenis diagram UML (*Unified Modeling Language*) yang digunakan untuk merepresentasikan interaksi antara objek atau aktor dalam sebuah sistem atau aplikasi. *Sequence diagram* menunjukkan alur pesan atau panggilan yang dikirimkan antara objek atau aktor dalam suatu skenario.

1. Sequence Diagram Kamus



Gambar 3.4. *Sequence Diagram* Kamus

Pada gambar diatas user mengakses menu kamus, maka sistem akan menampilkan kamus

3.3 Desain Tabel

1. Nama Tabel : Tabel Kamus

   Keterangan : Untuk melihat kamus

Tabel 3.5 Tabel Kamus

No	Field	Type	Length	Keterangan
1	Id_kata	Varchar	10	Primary key
2	Jumlah Kata	Varchar	15	Field

3.4 Desain *Interface*

a. Halaman Menu Utama

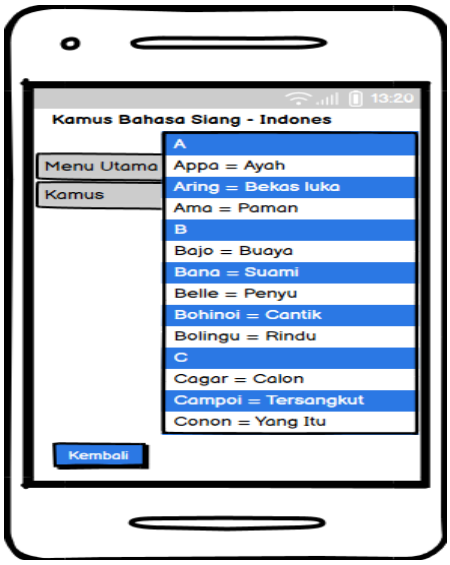
Halaman Menu utama merupakan halaman awal aplikasi pertama kali dijalankan. Berikut adalah gambar rancangan halaman Menu utama.



Gambar 3.6 Desain Halaman Menu Utama

b. Halaman Kamus

Halaman kamus menampikan kata yang ada didalam aplikasi dimulai dari huruf A pada contoh desain kamus dibawah ini hanya sampai huruf C karena ini hanya contoh dari desain.



Gambar 3.7 Desain Halaman Kamus

BAB IV
PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dari latar belakang masalah tentang Bahasa dayak siang mempunyai pengucapan bahasa yang unik sehingga masyarakat kesulitan dalam pengucapan kalimat. Agar mempermudah dalam Bahasa Dayak Siang penulis merancang aplikasi digital kamus bahasa dayak siang-indonesia.

Berikut adalah hasil perancangan aplikasi kamus digital bahasa dayak siang – indonesia sebagai berikut: Perancangan adalah tahap dari analisis penggambaran, perencanaan serta pembuatan sketsa . Manfaat tahap Perancangan adalah memberikan gambaran rancangan bangun bagi programmer dalam mengembangkan aplikasi.

Perancangan desain *interface* menggunakan aplikasi Balsamiq Mockups, Fitur dalam rancangan aplikasi ini meliputi menu utama, dan kamus. Perancangan aplikasi kamus digital bahasa dayak Siang-Indonesia dibuat agar pengguna mengerti dan memahami bagaimana bahasa dayak Siang. Dengan adanya hasil perancangan penulis bisa memberi gambaran berupa blueprint untuk bisa dilakukan implementasi.

4.2 Saran

Adapun saran yang diberikan penulis sebagai berikut :

a. Perancangan ini perlu dilakukan pengembangan kedalam sebuah aplikasi agar dapat digunakan sehingga sangat bermanfaat pagi pengguna.
b. Tampilan dapat dibuat menarik dengan menambah fitur yang mungkin perlu dilengkapi.

DAFTAR PUSTAKA

Agussalim, A. 2013. *Perancangan dan efektivitas penggunaan Kamus Digital Bahasa Daerah di Sulawesi Selatan.* Makasar.Universitas Hasanuddin.

Agustina, Amelia. (2010). *Aplikasi Kamus Digital Istilah-Istilah Biologi Dengan Menggunakan Visual Basic 6.0.* Medan: FMIPA USU.

Eko Sujatmiko. (2012). Kamus Teknologi Informasi dan Komunikasi (1st ed.). PT. Aksarra Sinergi Media.

Ikhsan.Hidayatul.(2014). Aplikasi kamus Bahasa Inggris, Indonesia, Minang Pada Smartphone Berbasis android.

Indera, 2016. *Rancang Bangun Aplikasi Visualisasi Kamus Bahasa Lampung Berbasis Android.* Expert: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi Volume 06, Nomor 02, Desember 2016

Munawar, 2018. Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML (Unified Modelling Languange)

Nazruddin Safaat H, 2011. *Android (Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android).* Informatika, Bandung.

Reynoldus Sahulata, 2017. *Apresiasi Penggunaan Bahasa Etnis Tonsea Dengan penyediaan Kamus Bahasa Daerah Tonsea Berbasis Android*.Konferensi Nasional Sistem dan Informasi 2017 STMIK STIKOM Bali, 10 Agustus 2017

Rosa, A.S. and Shalahuddin, M. (2016). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung.

Stefano. 2014. Cara Membangun Sistem Informasi Menggunakan VB.Net dan Komponen Dxperience, Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Sukamto, Rosa Ariani dan M Shalahuddin. 2016. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung

Sitokdana, dkk, 2018. *Digitalisasi Kamus Bahasa Suku Ngalum Ok-Indonesia Berbasis Android.* Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2018 Universitas Amikom Yogyakarta, 10 Februari 2018

Tempur, S. (2019). Balsamiq Mockup

LAMPIRAN

Surat Tugas :



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
No. 077/STMIK-4.E.1/AU/IX/2023

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah:

Nama : Sherly Jayanti, ST., M.Cs
NIK : 198501102012004
Sebagai Pembimbing I dalam Pembuatan Program

Nama : Arliyana, M.Kom
NIK : 198510082010002
Sebagai Pembimbing II dalam Penulisan Tugas Akhir

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : Irpandi
Np Handphone : 081258063886
NIM : E1957401006
Judul TA : Aplikasi Kamus Digital Bahasa Dayak Siang - Indonesia
Berlaku s/d : 14 September 2024

Dimohon untuk membahas judul TA bersama mahasiswa dan Surat Tugas Pembimbing akan diberikan setelah judul dinyatakan disetujui oleh dosen pembimbing

Palangkaraya, 14 September 2023
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom
NIK. 198510082010002

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
3. Arsip

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

BERITA ACARA
UJIAN TUGAS AKHIR

Periode (Bulan) : .....Tahun .....

1. Hari/Tanggal Ujian : Senin / 22 - 04 - 2021
2. Waktu (Jam) : 10,00 WIB sampai dengan ..... WIB
3. Nama Mahasiswa : Irpandi
4. Nomor Induk Mahasiswa : 6212021206008002
5. Jurusan : Manajemen Informatika
6. Tahun Angkatan : 2019
7. Judul Tugas Akhir (TA) : perancangan Aplikasi KAMUS Digital bahasa dayak siang - Indonesia
8. Dosen Penguji :

	Nama	Nilai	Tanda Tangan
1.	Veny Canya Hardito, M.Kom.		( )
2.	Shuly Jayati, ST., M.Cs.	=	( )
3.	Arliyana	=	( )

9. Hasil Ujian : **LULUS** / ~~TIDAK LULUS~~ *) NILAI = 68,66
   Dengan Perbaikan/ ~~Tanpa Perbaikan~~ *)
10. Catatan Penting : 1. Lama Perbaikan : 14 hari
    2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 400.000,- (Empat ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
    3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Palangkaraya, ...20....

Mengetahui :
Ketua Program Studi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom.
NIK. 198510082010002

Ketua Penguji,

VENY -C. HARDITO
NIK. .....

Tembusan :
1. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
2. Kabag AKMA
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji
**) Coret yang tidak perlu*

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

PENGUJI TUGAS AKHIR

No. 016/STMIK-4.E.1/AU/IV/2024

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Veny Cahya Hardita, M.Kom
   NIK : 199504302020002
   Sebagai Ketua
2. Nama : Sherly Jayanti, ST., M.Cs
   NIK : 198501102012004
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Arliyana, M.Kom
   NIK : 198510082010002
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir :

Nama	: Irpandi
NIM	: E1957401006
Hari / Tanggal	: Senin, 22 April 2024
Waktu	: 10.00 WIB - Selesai
Judul Tugas Akhir	: Perancangan Kamus Digital Bahasa Dayak Siang - Indonesia

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangkaraya, 19 April 2024
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom
NIK. 198510082010002

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Arsip

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : JEFRI DI
NIM : E1551401006
Tanggal Persetujuan Judul : 14 September 2018
Judul Tugas Akhir : Perancangan Aplikasi Kamus Digital Bahasa Dayak Siang - Indonesia

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
		10/10 2018	Perbaiki bab I bagian latar belakang dll Lihat pedoman TA	
		20/10 2018	Lengkapi / sempurnakan kerangka pada metode TA, latar belakang dgn benar! Perbaiki latar belakang, rumusan masalah dan tujuan benar	
		4/11 2018	Lengkapi sumber untuk kajian teori sesuai dengan penelitian, perhatikan penulisan sumber yang!	
		23/11 2018	Lanjut bab III! perhatikan tulisan harus sesuai pedoman	
		6/2019	Perbaiki bab I untuk bagian rumusan masalah dan tujuan, lalu bab II	
		8/2019	Perbaiki bab II, tidak terlalu banyak dengan penjelasan digital	
		14/3 2019	Perbaiki rancangan aplikasi lebih sempurnakan	
		15/3 2019	Perbaiki rancangan aplikasi sesuai dengan penjelasan	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Sherly Monanda, S.T., M.Cs

Dosen Pembimbing II,

Agustina

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Jefrandi
NIM : E1957496106
Tanggal Persetujuan Judul : 14 September 2023
Judul Tugas Akhir : Perancangan Aplikasi Kamus Digital Bahasa Dayak Siang - Indonesia

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	18/3 2024		Isi dari kompilasi bahan sesuai yang disyaratkan pada!	
	18/3 2024		Perlu uraian konsep perancangan database (ERD & Tabel)!	
	19/3 2024		Tambahkan perancangan sequence, class diagram!	
	20/3 2024		Buat uraian dari tiap tiap gambar yang dicantumkan pada sebelumnya!	
	21/3 2024		Pada penutup kesimpulan harus berisi masalah yang menyimpulkan solusi dari hasil pembahasan!	
	25/3 2024		Lengkapi daftar pustaka, lengkapi lampiran! Lengkapi kuesioner di atas!	
	1/4 2024		ACC Sidang TA!	
	4/4 2024		Tolong Skripsi dijilid untuk bahan sidang!	
	4/4 2024		Ok siap	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Sharly Jayadi, ST., M.Cs

Dosen Pembimbing II,

Ari Yanto