APLIKASI EDUKASI KAMUS BAHASA DAYAK DUSUN BARITO BERBASIS *ANDROID*

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat kelulusan Program Strata I
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

HADI KRISVANSI GANTINU.G
C2055201061
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2025

APLIKASI EDUKASI KAMUS BAHASA DAYAK DUSUN BARITO BERBASIS *ANDROID*

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat kelulusan Program Strata I
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

HADI KRISVANSI GANTINU.G
C2055201061
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2025

PERSETUJUAN

APLIKASI EDUKASI KAMUS BAHASA DAYAK DUSUN BARITO BERBASIS *ANDROID*

Tugas Akhir Ini Telah Disetujui dan Disahkan

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Lili Ruslilana, M.Kom	Veny Cahya Hardita, M.Kom
NIK. 198707282011007	NIK. 199504302020002

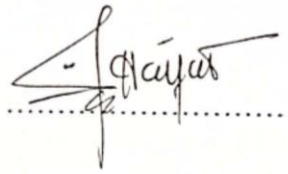
Mengetahui	Mengesahkan
Ketua STMIK Palangkaraya,	Ketua Prodi Teknik Informatika,
Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M	Ir. Abdul Hadi, S.T., M.Kom
NIK. 196902021995004	NIK. 198505102021101

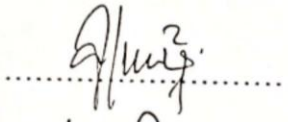
PENGESAHAN

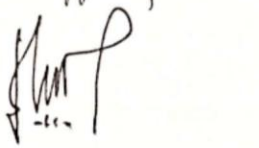
APLIKASI EDUKASI KAMUS BAHASA DAYAK DUSUN BARITO BERBASIS *ANDROID*

Tugas Akhir ini telah Diujikan, Dinilai, dan Disahkan
Oleh Tim Penguji pada Tanggal 16 Desember 2025

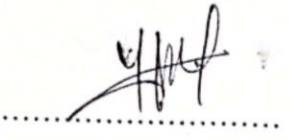
Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Dr. Maura. Widyaningsih, S.Kom., M.Cs.
   Ketua ..... 

2. Elok Faiqotul Himmah, S.Si., M.Sc
   Sekertaris ..... 

3. Elia Zakharia, M.T
   Anggota ..... 

4. Lili Rusdiana, M.Kom
   Anggota ..... 

5. Veny Cahya Hardita, M.Kom
   Anggota ..... 

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : **HADI KRISVANSI GANTINU.G**

N I M : **C2055201061**

menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

APLIKASI EDUKASI KAMUS BAHASA DAYAK DUSUN BARITO BERBASIS *ANDROID*

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

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

Palangka Raya, 16 Desember 2025

Yang membuat Pernyataan,



HADI KRISVANSI GANTINU.G

MOTO DAN PERSEMBAHAN

"Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apapun juga, tetapi nyatakanlah dalam segalah hal keinginanmu kepada ALLAH dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur" (Filipi 4:6).

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam, karya Tugas Akhir ini dengan bangga saya persembahkan kepada:

a. Tuhan yang maha esa, atas rahmat, karunia dan berkat yang melimpah dalam setiap langkah dan pekerjaan tangan. Disetiap langkah perjuangan menuntut ilmu sehingga dapat terlaksana.
b. Kedua orang tua terkaisih yang selalu mendukung setiap langkah dan proses yang dilewati. Doa dan pengorbanan yang tak bisa dibalaskan seumur hidup menjadi motivasi bagi penulis untuk tetap berjuang sampai akhir.
c. Ibu Lily Rusdiana, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I, dan Ibu Veny Cahya Hardita, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II, atas arahan dan bimbingan, serta kesabaran dalam membimbing penulis hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
d. Kepada seluruh teman-teman dan kerabat yang mendukung dalam doa, tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimkasih atas doa dan dukungan yang diberikan.

INTISARI

Hadi Krisvansi Gantinu.G, C2055201061, 2025. *Aplikais Edukasi Kamus Bahasa Dayak Dusun Barito Berbasis Android*. Pembimbing I: Lily Rusdiana, M.Kom., Pembimbing II: Veny Cahya Hardita, M.Kom.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran bahasa Dayak Dusun Barito. Tujuannya adalah merancang aplikasi kamus berbasis Android sebagai sarana digital sederhana dan interaktif untuk membantu generasi muda mengenal serta melestarikan bahasa daerah.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Model R&D terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: perencanaan kebutuhan, perancangan sistem, pembuatan prototipe disertai pengumpulan umpan balik, serta tahap implementasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, kuesioner dengan skala Likert, dan dokumentasi. Wawancara dilaksanakan bersama masyarakat Dayak Dusun Barito dan tenaga pendidik untuk mengetahui kebutuhan pengguna, sedangkan kuesioner digunakan sebagai alat ukur penerimaan aplikasi.

Aplikasi yang dibuat memiliki beberapa fitur inti, antara lain: pencarian kata, terjemahan kosakata Dayak Dusun Barito ke Bahasa Indonesia, pengelolaan kosakata oleh admin, serta antarmuka sederhana yang mudah digunakan. Saat ini, aplikasi telah memuat 171 kosakata. Hasil pengujian *black box* menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik tanpa ditemukan error. Tampilan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami menjadikan aplikasi ini bermanfaat dan mudah dipahami sebagai media pembelajaran bahasa daerah bagi berbagai kalangan.

Kata Kunci: android, dayak dusun barito, edukasi, kamus digital, pelestarian bahasa.

ABSTRACT

Hadi Krisvansi Gantinu.G, C2055201061, 2025. Educational Dictionary Application for the Dayak Dusun Barito Language Based on Android. Supervisor I: Lily Rusdiana, M.Kom., Supervisor II: Veny Cahya Hardita, M.Kom.

This research is motivated by the limited availability of learning media for the Dayak Dusun Barito language. Its objective is to design an Android-based dictionary application as a simple and interactive digital tool to help younger generations learn and preserve the local language.

The type of research employed is Research and Development (R&D). The R&D model consists of four main stages: needs planning, system design, prototype development accompanied by feedback collection, and implementation.

Data collection was carried out through interviews, questionnaires using the Likert scale, and documentation. Interviews were conducted with members of the Dayak Dusun Barito community and educators to identify user needs, while questionnaires were used to measure user acceptance of the application.

The application provides several core features, including: word search, translation of Dayak Dusun Barito vocabulary into Indonesian, vocabulary management by the administrator, and a simple user interface. At present, the application contains 171 vocabulary entries. Black box testing results indicate that the application runs smoothly without errors. It’s simple and easy-to-understand interface makes the application beneficial and accessible as a medium for learning local languages across different user groups.

Keywords: android, dayak dusun barito language, education, digital dictionary, language preservation.

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan karunia, dan bimbingan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul "aplikasi edukasi kamus bahasa dayak dusun barito berbasis *android"*. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer di SekolahTinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, motivasi, semangat, dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Lily Rusdiana, M.Kom. selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Veny Cahya Hardita, M.Kom. selaku pembimbing II dalam penulisan Tugas Akhir ini, yang juga banyak memberikan saran dan masukan dalam penulisan Tugas Akhir ini.
3. Ir. Abdul Hadi, S.T, M.Kom. sekalu penguji Black Box Testing, yang telah berkenan menguji aplikasinya.

Penulis mengharapkan masukan, saran dan kritik yang bersifat membangun untuk menyempurnakan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca terutama untuk menambah ilmu pengetahuan.

Palangka Raya, 13 Desember 2025

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN ii
PENGESAHAN iii
PERNYATAAN..... iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN. v
INTISARI..... vi
ABSTRACT..... vii
KATA PENGANTAR. viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah..... 2
1.3 Batasan Masalah..... 2
1.4 Tujuan dan Manfaat 2
1.5 Sistematika Penulisan..... 3
BAB II LANDASAN TEORI..... 6
2.1 Kajian Teori..... 6
2.1.1 Aplikasi Edukasi Berbasis *Android*. 6
2.1.2 Bahasa Daerah dan Pelestarian Budaya. 7
2.1.3 Kamus Digital. 8
2.1.4 *Storyboard*..... 8
2.1.5 Pengembangan Perangkat Lunak. 8
2.1.6 Pemodelan Yang Digunakan. 10
2.1.7 *User Needs Analysis.*..... 14
2.1.8 *Black Box Testing*..... 14
2.1.9 Metode Kuisioner. 15
2.2 Penelitian Yang Relevan 15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 19
3.1 Tinjauan Umum..... 19
3.2 Jenis Penelitian..... 19
3.3 Desain Penelitian..... 20
3.4 Instrumen Penelitian..... 21
3.4.1 Wawancara. 21
3.5 Analisis Kebutuhan 22
3.5.1 Teknik Analisis 22
3.6 Desain..... 23
3.6.1 *User Case Diagram*..... 23
3.6.2 *Activity Diagram* 24
3.6.3 *Sequence Diagram* 26
3.6.4 Desain *Storyboard*..... 30

3.6.5 Desain *User interface*. 32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN. 38
4.1 Hasil 38
4.1.1 *Implementasi Interface*. 38
4.2.2 Pengujian. 45
4.2 Pembahasan. 47
4.2.3 *Script Program*. 47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN. 49
5.1 Kesimpulan 49
5.2 Saran. 49
DAFTAR PUSTAKA. 51
LAMPIRAN. 53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*..... 12
Tabel 2.2 Simbol *Activity Diagram.* 13
Tabel 2.3 Kajian Penelitian yang relavan 16
Tabel 3.1 Teknik Analisis 22
Tabel 3.2 Desain *Storyboard*..... 30
Tabel 4.1 *Black Box Testing* 45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode *Rapid Application Development* (RAD) 9
Gambar 3.1 *Use case Diagram* 23
Gambar 3.2 *Activity Diagram Admin Login* 24
Gambar 3.2 *Activity Diagram Dashboard Admin* 25
Gambar 3.3 *Activity Diagram User* 25
Gambar 3.4 *Sequence Diagram Admin* 26
Gambar 3.5 *Sequence Diagram User* 28
Gambar 3.6 Desain Rancangan *Dashboard* 33
Gambar 3.7 Desain Rancangan Pencarian Kata 33
Gambar 3.8 Desain Rancangan Pengaturan 34
Gambar 3.9 Desain Login Admin 34
Gambar 3.10 Desain Edit Kata 35
Gambar 3.11 Desain Tambah Kata 35
Gambar 3.12 Desain Tombol *Logout* 36
Gambar 3.12 Desain *Database*. 37
Gambar 4.1 Tampilan Awal Aplikasi. 39
Gambar 4.2 Tampilan halaman terjemahan id ke Dusun. 39
Gambar 4.3 Tampilan halaman terjemahan Dusun ke Id. 40
Gambar 4.4 Tampilan halaman pencarian terjemahan 41
Gambar 4.5 Halaman pengaturan tampilam font 42
Gambar 4.6 Halaman login admin 42
Gambar 4.7 Halaman dashboard admin 43
Gambar 4.8 Halaman tambah terjemahan 44
Gambar 4.9 Menu keluar halaman dashboard admin 44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat tugas pembimbing tugas akhir
Lampiran 2. Lembar konsultasi bimbingan Tugas Akhir
Lampiran 3. Black Box Testing
Lampiran 4. Dokumentasi
Lampiran 5. Surat tugas penguji sidang
Lampiran 6. Berita acara penilaian sidang TA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam budaya dan identitas suatu komunitas. Di Indonesia, terdapat berbagai suku dan bahasa daerah yang kaya akan nilai-nilai budaya, salah satunya adalah bahasa dayak yang digunakan oleh masyarakat dayak di Kalimantan, khususnya di Dusun Barito. Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan globalisasi, banyak bahasa daerah, termasuk bahasa dayak, yang mulai terancam punah. Dalam jurnal yang saya kutip Aurora Citra & Sinta Bela (2023). Ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti pergeseran budaya, migrasi, dan kurangnya minat generasi muda untuk mempelajari bahasa dan budaya lokal.

Dalam konteks tersebut, pengembangan aplikasi edukasi kamus bahasa dayak dusun barito berbasis android menjadi sangat relevan. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mempelajari kosakata dan tata bahasa, tetapi juga sebagai sarana untuk melestarikan dan mempromosikan budaya Dayak kepada generasi muda dan masyarakat luas. Dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang, aplikasi ini diharapkan dapat menjangkau lebih banyak pengguna, memberikan kemudahan dalam belajar, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya melestarikan bahasa dan budaya lokal.

Secara garis besar, tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sebuah aplikasi edukasi kamus digital sederhana, informatif, dan mudah digunakan. Sehingga dapat menjadi media pembelajaran bagi generasi

muda Dayak Dusun Barito, yang dapat mendukung upaya pelestarian Bahasa daerah, kiranya juga dapat memberikan kontribusi nyata dalam pembangunan teknologi Pendidikan berbasis Android. Aplikasi ini diharapkan dapat mampu menarik minat pengguna untuk belajar Bahasa Dayak Dusun Barito dan melalui aplikasi ini generasi muda diharapkan dapat lebih mengenal dan mencintai bahasa serta budaya mereka sendiri.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi edukasi Bahasa Dayak Dusun Barito berbasis Android yang mudah digunakan, informatif, serta efektif sebagai media pembelajaran dan pelestarian Bahasa daerah.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan malasah dalam penelitian ini antara lain:

a. Aplikasi ini memuat kosakata Bahasa Dayak Dusun Barito sehari-hari yang diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia.
b. Aplikasi ini dibuat untuk platform android dengan versi minimum 6.0 (*Marshmallow*) dan android terbaru yang tersedia.
c. Aplikasi ini ditujukan untuk pengguna berusia 10 tahun ke atas.
d. Kosa kata yang tersimpan saat ini 171 kata.
e. Tidak ada fitur game, hanya translate Bahasa.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Penelitian ini memiliki tujuan dan manfaat sebagaimana mestinya berikut adalah tujuan dan manfaat pada penelitian ini:

a. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membuat aplikasi edukasi kamus bahasa dayak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital sederhana dan interaktif.

b. Manfaat

Manfaat dari penelitian dan pengembangan aplikasi edukasi kamus Bahasa Dayak Dusun Barito ini adalah untuk meningkatkan kesadaran dan literasi generasi muda mengenai pentingnya tetap melestarikan Bahasa daerah di jaman teknologi yang semakin berkembang ini.

1. Bagi masyarakat atau pengguna

Sebagai media pembelajaran bagi anak-anak saat ini yang kurangnya memahami Bahasa Dayak Dusun Barito, diharapkan dapat mengurangi penggunaan bahasa luar daerah saat berbicara dengan sesama warga Dusun Barito.

2. Bagi penulis

Manfaat bagi penulis adalah mengedukasi dan mengaplikasikan juga kepada anak remaja atau generasi muda betapa pentingnya melestarikan adat budaya Bahasa Dusun Barito di perkembangan jaman ini.

3. Bagi STMIK Palangkaraya

Adapun manfaat bagi STMIK Palangkaraya adalah untuk menambah referensi karya ilmiah pada perpustakaan STMIK Palangkaraya dan menambah wawasan/ pengetahuan mengenai judul yang diajukan

penulis.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penulisan tugas akhir ini terdiri dari bebrapa bab dan masing-masing bab membahas dan menguraikan pokok permasalahan yang berbeda, sebagai gambaran disini penulis menyertakan garis-garis besarnya yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka yang diambil dari penelitian yang relevan beserta susunan kajian teori yang disesuaikan dengan tema Tugas Akhir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil dari penelitian dan pembahasan dari hasil yang didapat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang diberikan untuk pengembangan selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Teori

Kajian teori ini meliputi teori-teori yang mendasari pengembangan dan perancangan Aplikasi Edukasi Kamus Bahasa Dayak Dusun Barito Berbasis Android. Dalam pengembangan aplikasi ini, beberapa teori yang relevan akan dibahas untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep-konsep yang digunakan, dari perancangan aplikasi, interaksi pengguna, hingga penerapan teknologi *Android.*

2.1.1 Aplikasi Edukasi Berbasis *Android*

Aplikasi edukasi merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran melalui media digital. Aplikasi ini biasanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, latihan soal, atau media interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar pengguna (Zuhair, 2018).

Selain itu, dalam perancangan sistem, sangat penting untuk menghindari kesalahan-kesalahan yang bisa muncul pada tahap pengembangan. Salah satu prinsip yang perlu diterapkan adalah desain harus fleksibel dan dapat beradaptasi dengan perubahan yang mungkin terjadi selama proses pengembangan atau setelah aplikasi diterapkan.

Platform Android dipilih karena memiliki keunggulan:

a. *Open Source*: Memudahkan pengembang dalam membuat dan menyesuaikan aplikasi.

b. Pangsa Pasar Luas: *Android* digunakan oleh mayoritas pengguna *smartphone* di Indonesia, sehingga aplikasi mudah diakses masyarakat.

c. Fleksibilitas Integrasi mendukung penggunaan database lokal dan *online*, *multimedia*, serta fitur interaktif.

Penggunaan aplikasi edukasi berbasis *Android* mempermudah masyarakat untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, terutama dalam konteks pelestarian bahasa daerah yang mulai jarang digunakan.

2.1.2 Bahasa Daerah dan Pelestarian Budaya

Bahasa daerah merupakan identitas budaya suatu suku yang diwariskan secara turun-temurun. Menurut Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009, bahasa daerah adalah bagian dari kebudayaan nasional yang perlu dilindungi dan dikembangkan (wikisource)

Bahasa Dayak Dusun Barito merupakan salah satu bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat Dayak di wilayah Kalimantan, khususnya daerah aliran sungai Barito. Bahasa ini memiliki kekhasan dalam kosakata, pengucapan, dan struktur kalimat yang berbeda dengan bahasa Indonesia.

Pelestarian bahasa daerah penting dilakukan karena:

a. Bahasa adalah identitas dan warisan budaya.

b. Banyak bahasa daerah yang terancam punah karena jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Pengenalan bahasa daerah kepada generasi muda dapat dilakukan melalui media digital seperti aplikasi kamus interaktif.

2.1.3 Kamus Digital

Kamus merupakan kumpulan kata atau kosakata yang disusun secara sistematis, lengkap dengan arti atau padanan kata dalam bahasa lain. Kamus digital adalah pengembangan kamus tradisional dalam bentuk elektronik atau aplikasi, keunggulan yang dimiliki seperti. Akses cepat dan mudah, portabilitas (dapat diakses melalui *smart phone*) tanpa benda fisik seperti buku. Dalam konteks ini kamus digital Bahasa Dayak Dusun Barito akan menjadi media edukasi yang memudahkan masyarakat belajar tentang kosakata beserta artinya ke dalam Bahasa Indonesia, sehingga membantu pelestarian bahasa daerah (haqqipublisher.com).

2.1.4 *Storyboard*

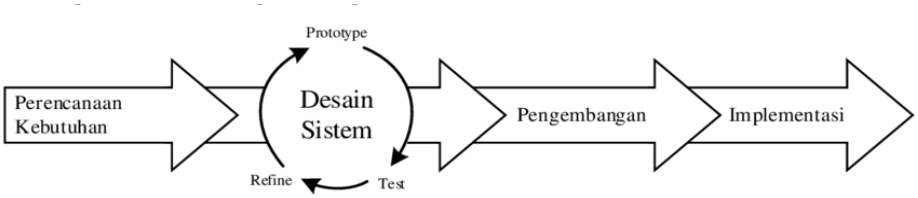
Storyboard adalah penyajian visual berupa urutan adegan dan deskripsi untuk setiap adegan yang menggambarkan alur cerita. Storyboard juga memandu pengembangan media pembelajaran seperti informasi visual seperti teknik kamera, narasi, dialog, dan suara. disesuaikan dengan gaya komunikasi yang akan digunakan. (Imbar, et al., 2021).

2.1.5 Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Rapid Application Development* (RAD), yang terdiri dari: perencanaan kebutuhan, desain sistem, proses pengembangan dan pengumpulan *feedback* serta implementasi atau penyelesaian produk. Model ini dipilih karena integrasi proses yang lebih cepat dan efektif serta penyesuaian kebutuhan dan keinginan user menjadi lebih mudah. relevan dan sederhana bagi orang awam yang tidak terlalu

mengerti tentang aplikasi seperti orang tua atau anak-anak yang sedang dalam proses perkembangan otak, agar lebih memudahkan interaksi antar pengguna.

Menurut James Martin yang memperkenalkan konsep RAD pada tahun 1980-an, menyoroti beberapa poin kunci tentang RAD. Pertama RAD berfokus pada pembuatan prototipe yang berfungsi dalam waktu singkat dan dengan melibatkan pengguna secara aktif dalam setiap iterasi untuk mendapatkan umpan balik langsung. Ada beberapa tahapan utama dalam model RAD, pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Metode *Rapid Application Development* (RAD)

Sumber: Firman Dwi Nurdian & Mochamad Alfan Rosid (2022).

a. Perencanaan Kebutuhan

Tahapan ini merupakan awal dalam pengembangan sistem, dimana pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah dan pengumpulan data yang diperoleh dari pengguna atau stakeholder yang bertujuan untuk mengidentifikasi tujuan dari sistem dan kebutuhan informasi yang diinginkan. Pada tahap ini keterlibatan kedua belah sangatlah penting dalam mengidentifikasi kebutuhan untuk pengembangan suatu sistem.

b. Desain Sistem

Di tahap desain system ini, keaktifan pengguna yang terlibat sangatlah penting untuk mencapai tujuan karena pada tahapan ini dilakukan proses

desain dan proses perbaikan desain secara berulang-ulang apabila masih terdapat ketidaksesuaian desain terhadap kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahapan sebelumnya.

c. Proses pengembangan dan pengumpulan *feedback*

Pada tahap ini desain sistem yang telah dibuat dan disepakati, diubah ke dalam bentuk aplikasi versi *beta* sampai dengan versi *final*. Pada tahapan ini juga programmer harus terus-menerus melakukan kegiatan pengembangan dan integerasi dengan bagian-bagian lainnya. sambil terus mempertimbangkan *feedback* dari pengguna atau klien. Jika proses berjalan lancar maka dapat berlanjut ke tahapan berikutnya, sedangkan jika aplikasi yang dikembangkan belum menjawab kebutuhan, programmer akan kembali ke tahapan desain sistem.

d. Implementasi atau penyelesaian produk

Tahapan ini merupakan tahapan dimana programmer menerapkan desain dari suatu sistem yang telah disetujui pada tahapan sebelumnya. Sebelum sistem diterapkan, terlebih dahulu dilakukan proses pengujian terhadap program untuk mendeteksi kesalahan yang ada pada sistem yang dikembangkan. Pada tahap ini biasa memberikan tanggapan akan sistem yang sudah dibuat dan mendapat persetujuan mengenai sistem tersebut.

2.1.6 Pemodelan yang Digunakan

Pada penelitian ini penulis menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari: *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequance Diagram*. *Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa standar

yang digunakan untuk menggambarkan, menganalisis, merancang, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak, terutama dalam pengembangan sistem yang berbasis objek. UML menyediakan notasi grafis yang memungkinkan pengembang untuk membuat representasi visual dari struktur dan perilaku sistem, sehingga memudahkan komunikasi antara anggota tim pengembang serta dengan pemangku kepentingan lainnya.

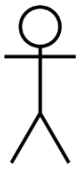
UML adalah bahasa pemodelan yang digunakan untuk menggambarkan dan membangun sistem perangkat lunak, dengan tujuan untuk merancang sistem yang efektif, efisien, dan dapat dipelihara. Dengan adanya UML, pengembangan sistem perangkat lunak menjadi lebih terstruktur dan transparan. UML mempermudah tim pengembang untuk menggambarkan sistem yang kompleks secara visual dan memungkinkan setiap bagian dari sistem dipahami dengan lebih jelas oleh semua pihak yang terlibat.

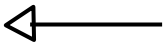
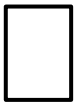
a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram adalah jenis diagram dalam UML yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna (aktor) dengan sistem yang dikembangkan. *Use Case Diagram* menggambarkan fungsi-fungsi utama yang disediakan oleh sistem serta bagaimana aktor (baik itu pengguna manusia atau sistem lain) berinteraksi dengan sistem untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Booch (2005), *Use Case Diagram* membantu memvisualisasikan persyaratan fungsional suatu sistem dengan menggambarkan aktor dan hubungan mereka dengan fungsi atau layanan yang disediakan oleh sistem.

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 bergabung pada elemen yang tidak mandiri.
	*Generalitation*	Hubungan dimana objek anak (*descendent)* berbagi perilaku dengan struktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk (*ancestor*).
	*Include*	Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara eksplisit.

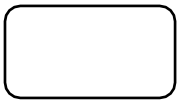
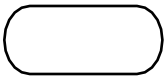
Simbol	Nama	Keterangan
	*Extend*	Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan.
	Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	*System*	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

Sumber: Indah dan Reni (2023)

b. *Activity Diagram*

Menurut Novitasari (2018), pengertian "*activity diagram* adalah pemodelan yang dilakukan pada suatu sistem dan menggambarkan aktivitas sistem berjalan. *Activity diagram* digunakan sebagai penjelelasan aktivitas program tanpa melihat koding atau tampilan.

Tabel 2. 2 Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	*Activity*	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	*Action*	*State* dari sebuah sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
	*Initial Node*	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	*Activity Final Node*	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
	*Fork Node*	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

Sumber: Indah dan Reni (2023)

2.1.7 *User Needs Analysis*

User Needs Analysis Fokus pada kebutuhan dan karakteristik pengguna aplikasi, misalnya generasi muda dayak dusun, pelajar, atau peneliti bahasa. Penelitian ini melibatkan survei, wawancara, atau observasi untuk memahami fitur dan konten yang dibutuhkan.

Menurut Sharp, Rogers, dan Preece (2019), *User Needs Analysis* adalah tahap awal dalam pengembangan sistem yang bertujuan untuk memahami siapa pengguna sistem, apa yang mereka butuhkan, dan bagaimana sistem dapat memenuhi kebutuhan tersebut secara efektif dan efisien.

Tujuan *user needs analysis:*

a. Mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional pengguna.
b. Memahami konteks penggunaan aplikasi.
c. Menentukan fitur dan layanan yang paling dibutuhkan oleh pengguna.
d. Mengurangi risiko kegagalan aplikasi karena ketidaksesuaian dengan kebutuhan pengguna.
e. Meningkatkan kepuasan dan pengalaman pengguna.

2.1.8 *Black Box Testing*

Black box testing merupakan pengujian yang berorientasi pada fungsionalitas yaitu perilaku dari perangkat lunak atas *input* yang diberikan pengguna sehingga mendapatkan/ menghasilkan *output* yang diinginkan tanpa melihat proses internal atau kode program yang dieksekusi oleh perangkat lunak (Sulistiawati, et al., 2023).

Berdasarkan pengertian di atas, penulis menerapkan *black box testing* ini supaya dari sudut pandang pengguna membantu jika adanya menemukan kesalahan dalam pengujiannya.

2.1.9 Metode Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner ini disebarkan kepada target responden untuk kepentingan penelitian untuk memperoleh data (Prawiyogi, et al., 2021).

Dari pengertian di atas, dengan metode ini mengumpulkan data bisa menjadi lebih efisien dari responden yang jumlahnya besar dengan biaya yang relatif murah.

2.2 Penelitian Yang Relavan

Pada bagian ini akan membahas beberapa penelitian yang telavan atau yang berkaitan dengan topik aplikasi edukasi kamus Bahasa Dayak Dusun Barito Berbasis Android.

Tabel 2.4 Kajian Penelitian yang relavan

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode	Pembahasan	Hasil
1	Dwi Putri Sari & Andika Putra (2021)	Pengembangan Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Berbasis Android untuk Pelestarian Bahasa Lokal	*Research and Development (R&D)*	Mengembangkan aplikasi kamus bahasa daerah dengan fitur pencarian kata, arti, contoh kalimat, dan audio pelafalan untuk meningkatkan minat belajar bahasa daerah.	Aplikasi kamus Android yang layak digunakan
2	Risky Wijaya & Budi Santoso (2020)	Implementasi Teknologi Mobile dalam Pelestarian Bahasa Daerah: Studi Kasus Kamus Digital Bahasa Jawa	*Research and Development (R&D)*	Membahas pembuatan kamus digital bahasa Jawa berbasis aplikasi mobile dengan fokus pada desain UI/UX dan database kata lengkap	Kamus digital bahasa Jawa berbasis Android
3	Irpandi (2024)	Perancangan Aplikasi Kamus Digital Bahasa Dayak Siang-Indonesia	*Research and Development (R&D)*	Merancang aplikasi kamus bahasa Digital Bahasa Dayak Siang-Indonesia hanya sebatas *interface.*	Aplikasi kamus digital Dayak Siang–Indonesia berbasis *Android*

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode	Pembahasan	Hasil
4	Nurul Aini Putri & Fahmi Rahman (2022)	Pengembangan Aplikasi Edukasi Bahasa Daerah Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa	*Research and Development (R&D)*	Mengembangkan aplikasi edukasi bahasa daerah interaktif yang menggabungkan kamus digital, kuis, dan materi pembelajaran untuk siswa	Aplikasi edukasi bahasa daerah berbasis *Android*
5	Rizka Santika & Eko Prasetyo (2021)	Pemanfaatan *Firebase* dalam Pengembangan Aplikasi Kamus Bahasa Lokal Berbasis *Android*	*Research and Development (R&D)*	pemanfaatan *firebase* dalam pengembangan aplikasi kamus bahasa lokal berbasis *android*	Aplikasi kamus bahasa lokal berbasis Android dengan Firebase

Tabel 2.4 Kajian Penelitian yang relavan

Dalam penelitian ini ada beberapa perbedaan dengan penelitian yang relavan pada table tersebut, yaitu:

a. Bahasa, penelitian ini secara khusus berfokus pada bahasa dayak dusun barito, berbeda dengan penelitian terdahulu yang mengkaji bahasa lain seperti jawa atau dayak siang.

b. Lingkup penelitian ini mencakup pengembangan fitur login, pencarian, penyimpanan favorit, dashboard admin, serta aspek edukasi, sehingga tidak terbatas pada fungsi kamus semata.

c. Tujuan penelitian ini menitikberatkan pada upaya pelestarian budaya lokal melalui pengembangan kamus digital, bukan hanya pada aspek teknis maupun interaktivitas pembelajaran siswa maupun masyarakat umum.

d. Hasil penelitian ini berupa aplikasi yang dapat langsung digunakan oleh masyarakat, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya menghasilkan rancangan antarmuka atau kajian teknis.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Bab ini menjelaskan langkah-langkah metodologis yang digunakan dalam merancang aplikasi edukasi kamus Bahasa Dayak Dusun Barito berbasis android bagi mahasiswa STMIK Palangkaraya. Singkatnya, fokus utama adalah pengembangan aplikasi edukasi berbasis Android yang efektif untuk pelestarian dan pembelajaran bahasa Dayak Dusun Barito.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian berdasarkan tujuannya adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Dan pendekatannya menggunakan pendekatan campuran. Prosesnya dilakukan dengan tahapan memahami kebutuhan, merancang sistem dan penyusunan desain antarmuka. Model yang digunakan adalah RAD, dikarenakan:

a. Kebutuhan pengguna sudah diketahui.

b. Tahap pengembangan sudah dilakukan.

c. Fleksibilitas dalam perubahan dan kolaborasi intensif dengan pengguna.

d. Cocok dengan perkembangan aplikasi mobile saat ini, karena kebutuhan pasar dan teknologi yang cepat berubah menurut siklus teknologi.

Tahapan dalam metode RAD yang digunakan:

a. Perencanaan Kebutuhan

Kebutuhan *software* yang telah di analisis dalam penelitian ini yaitu:

2. *Android studio* digunakan untuk mendukung pengembangan aplikasi dan bahasa program java dan koltin dengan fasilitas lengkap.

3. *Flutter android* untuk *framework open-source* dari google, untuk pembuatan aplikasi, web atau desktop.
4. *Firebase* digunakan untuk layanan *database realtime*, penyimpanan *file* dan *hosting.*

b. Desain sistem

Pada tahapan ini pembuatan prototipe awal aplikasi berdasarkan kebutuhan, dengan melibatkan pengguna untuk memberikan masukan revisi desain. Prototipe ini bisa berupa mockup, wireframe atau aplikasi yang sederhana untuk pembuatan desain antarmuka aplikasi.

c. Proses pengembangan dan pengumpulan *feedback*

Peneliti mengembangkan aplikasi secara iteratif yang telah disetujui berdasarkan prototipe yang ada. Melakukan pengkodean, integrasi fitur dan pengujian berulang dengan terus melibatkan pengguna untuk memberikan *feedback* dan menguji aplikasi.

d. Implementasi atau penyelesaian produk

Penelitian ini mencakup pengujian akhir seperti bug dan sebagainya sebelum persiapan peluncuran. Melakukan pelatihan pengguna jika diperlukan sebelum diluncurkan secara luas.

3.3 Desain Penelitian

Pada tahapan ini peneliti menggunakan metode campuran, yaitu menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh data yang lebih dari satu jenis, sehingga pemahaman tentang suatu fenomena menjadi lebih lengkap dan kesimpulan penelitian lebih kuat.

Adapun tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Identifikasi dan Analisis Masalah.

b. Studi Literatur dan Kajian Teori.

c. Perencanaan Penelitian.

d. Pengumpulan Data Kebutuhan.

e. Perancangan dan Pembuatan Prototipe (*User Design*).

f. Pengembangan Aplikasi (*Construction*).

g. Pengujian dan Evaluasi.

h. Perbaikan dan Penyempurnaan.

i. Pelaporan dan Dokumentasi.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat bantu bagi penulis untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Dalam tugas akhir ini instrument penelitian digunakan untuk mendapatkan informasi yang relavan dalam perancangan aplikasi edukasi kamus bahasa *dayak dusun barito* berbasis *android.* berikut jenis instrument yang digunakan:

3.4.1 Wawancara

Dalam tahapan ini penulis menggunakan wawancara terstruktur, untuk menggali kebutuhan pengguna dan masukan yang lebih dalam. Sesi wawancara dilakukan melibatkan asli warga Dayak dusun barito generasi muda Bernama Rosalia Dwinanti dan guru yang bernama Valentine Windy berlatar belakang asli suku Dayak Dusun di Palangaka Raya. Pokok pertanyaan yang diajukan:

a. Apa kesulitan yang anda hadapi saat belajar bahasa Dayak Dusun Barito?

b. Fitur apa yang anda harapkan ada dalam aplikasi kamus ini?

c. Bagaimana pendapat anda tentang prototipe aplikasi yang telah dibuat?

d. Saran apa yang dapat anda berikan untuk penyempurnaan aplikasi?

3.5 Analisis Kebutuhan

Berikut Teknik Analisis dan pengumpulan data yang digunakan penulis, dalam penelitian aplikasi edukasi kamus bahasa Dayak Dusun Barito berbasis Android:

3.5.1 Teknik Analisis

Penulis menggunakan kerangka *User Needs Analysis* untuk menilai kondisi aplikasi kamus bahasa Dayak Dusun.

Tabel 3.3 Teknik Analisis

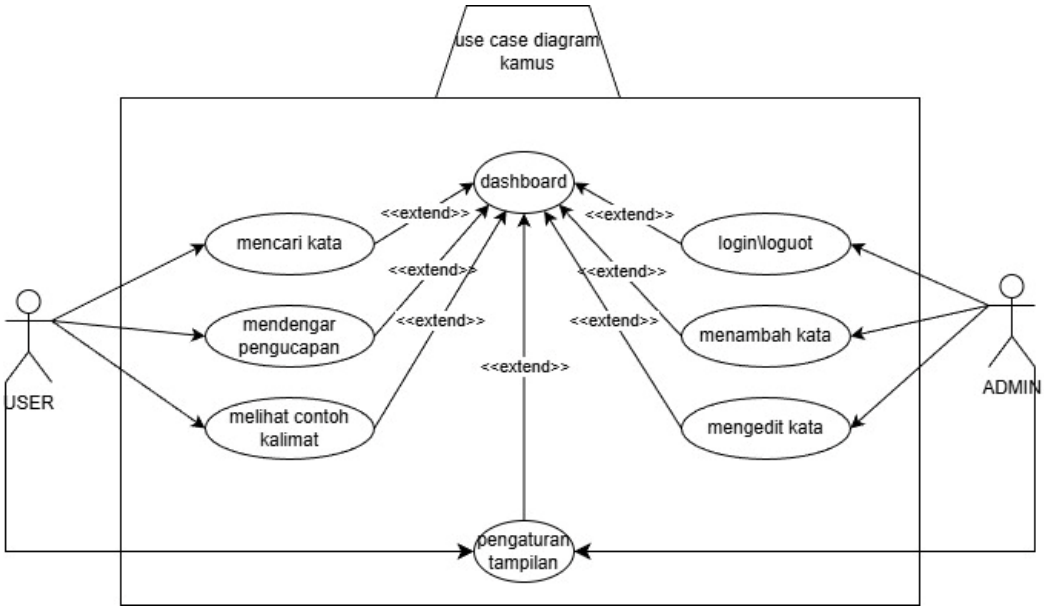
No.	Kriteria	Kondisi Saat Ini	Rancangan Aplikasi
1	Perencanaan Kebutuhan.	Kebutuhan pengguna belum terdokumentasi secara lengkap dan terstruktur, sehingga pengembangan kurang fokus.	Melakukan analisis kebutuhan secara mendalam dengan melibatkan pengguna dan ahli bahasa Dayak Dusun Barito untuk menentukan fitur utama aplikasi.
2	Desain Sistem.	Sistem sudah dirancang secara formal, sudah ada prototipe yang menggambarkan alur dan tampilan aplikasi.	Membuat desain sistem yang jelas, termasuk prototipe UI/UX aplikasi berbasis Android yang mudah digunakan dan sesuai kebutuhan edukasi.
3	Proses Pengembangan dan Pengumpulan Feedback.	Pengembangan dilakukan tanpa iterasi dan minim feedback dari pengguna sehingga sulit mengetahui kekurangan aplikasi.	Menggunakan metode pengembangan iteratif dengan pengujian berkala dan pengumpulan feedback dari pengguna untuk perbaikan berkelanjutan.
4	Implementasi atau Penyelesaian Produk.	Produk akhir belum tersedia atau belum diimplementasikan secara menyeluruh.	Menyelesaikan pengembangan aplikasi dengan fitur lengkap, melakukan uji coba akhir, dan meluncurkan aplikasi untuk digunakan oleh target pengguna.

3.6 Desain

Desain sistem pada penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran visual dan logis mengenai bagaimana aplikasi edukasi kamus bahasa *dayak dusun barito* berbasis *android* akan bekerja jika di implementasikan, dalam pembuatan desain penelini menggunakan visual paragdim online dan figma. Perancangan dilakukan secara konseptual menggunakan diagram untuk memperjelas alur, struktur data, serta tampilan aplikasi. Semua desain dibuat sebagai acuan dokumentasi, bukan tahap pengkodean.

3.6.1 *Use Case Diagram*

Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi utama antara pengguna dengan sistem aplikasi dan admin dengan sistem.



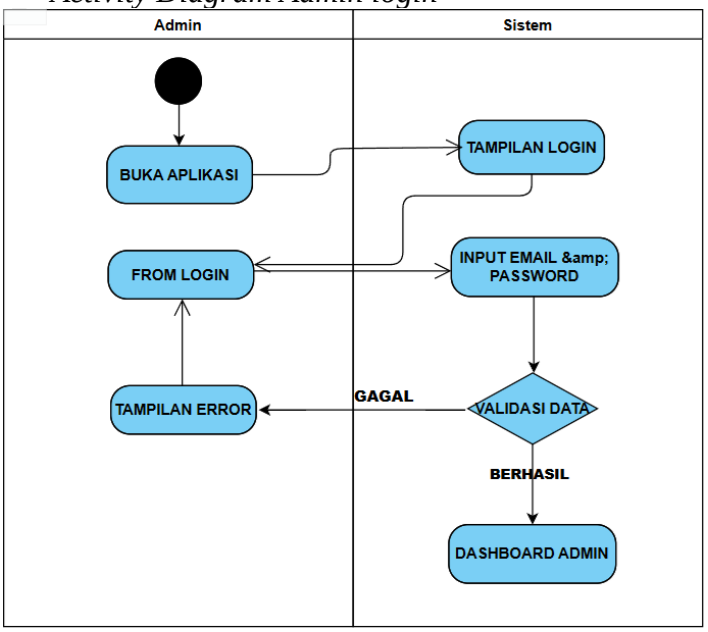
Gambar 3.1 *Use case Diagram*

3.6.2 *Activity Diagram*

Activity Diagram memperlihatkan alur aktivitas dari pengguna saat menggunakan aplikasi, mulai dari membuka aplikasi, login admin, hingga

mencari kata oleh user. Diagram ini membantu memahami proses-proses utama yang akan terjadi dalam aplikasi secara urut dan logis.

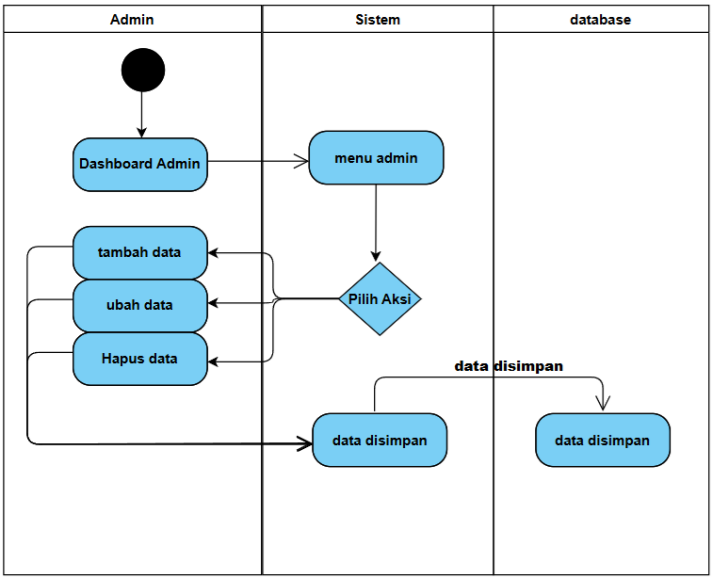
a. *Activity Diagram Admin login*



Gambar 3.2 *Activity Diagram Admin Login*

Activity diagram di atas memperlihatkan alur proses interaksi yang berjalan dalam proses login admin dengan sistem. Ketika admin sudah memasuki aplikasi pada dashboard, admin akan memilih fitur “login” yang terletak pada bagian bawah tampilan *form* aplikasi kamus.

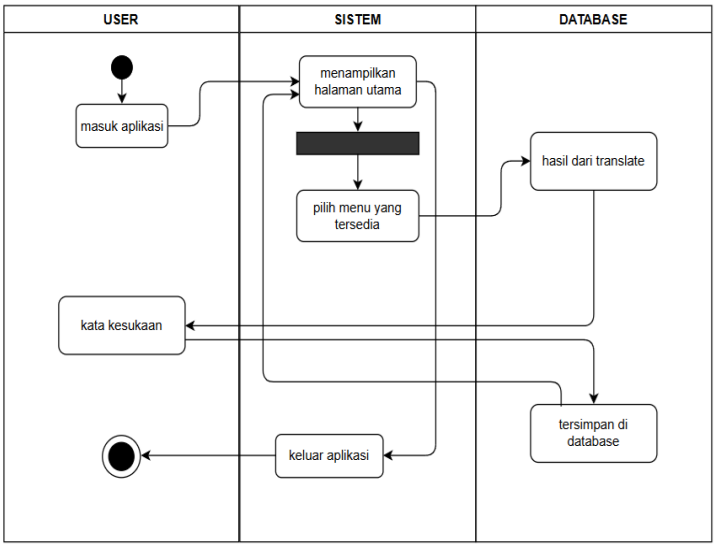
b. *Activity Diagram Dashboard admin*



Gambar 3.3 *Activity Diagram Dashboard Admin*

Pada menu ini setelah melakukan *login*, admin akan langsung ditampilkan pada dashboar admin. Dimana fitur ini memiliki data kosakata yang telah di input dan juga admin dapat melakukan penambahan data serta mengedit setiap kata yang ada.

c. *Activity Diagram User*



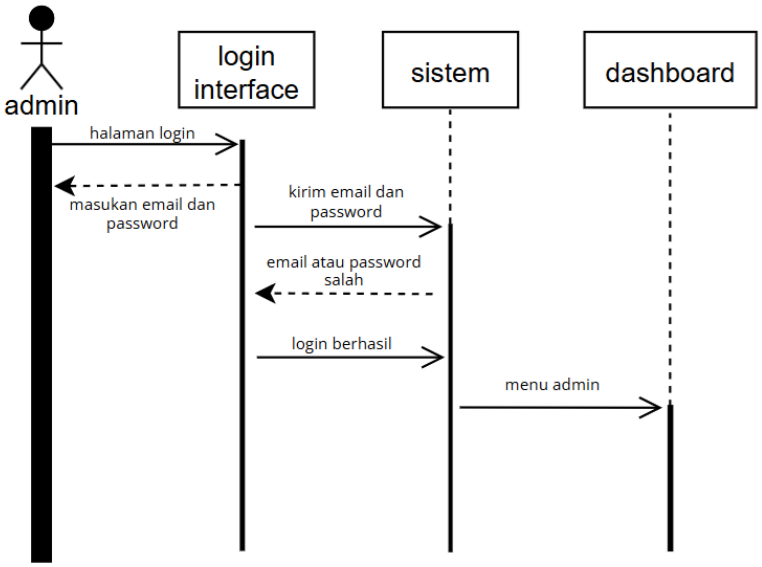
Gambar 3.4 *Activity Diagram User*

Kemudian pada menu tampilan ini adalah milik *user*, sama seperti admin hal yang pertama adalah tampilan langsung dari dashboar aplikasi kamus. Bedanya *user* tidak memiliki hak *login* seperti admin, disini *user* hanya dapat melakukan pencarian kata atau mendegarkan hasil dari terjemahan yang ada.

3.6.3 *Sequence Diagram*

Sequence Diagram digunakan untuk memperjelas urutan interaksi antara pengguna dan sistem, diagram ini memperlihatkan kronologi setiap langkah yang terjadi.

a. *Sequence Diagram Admin*

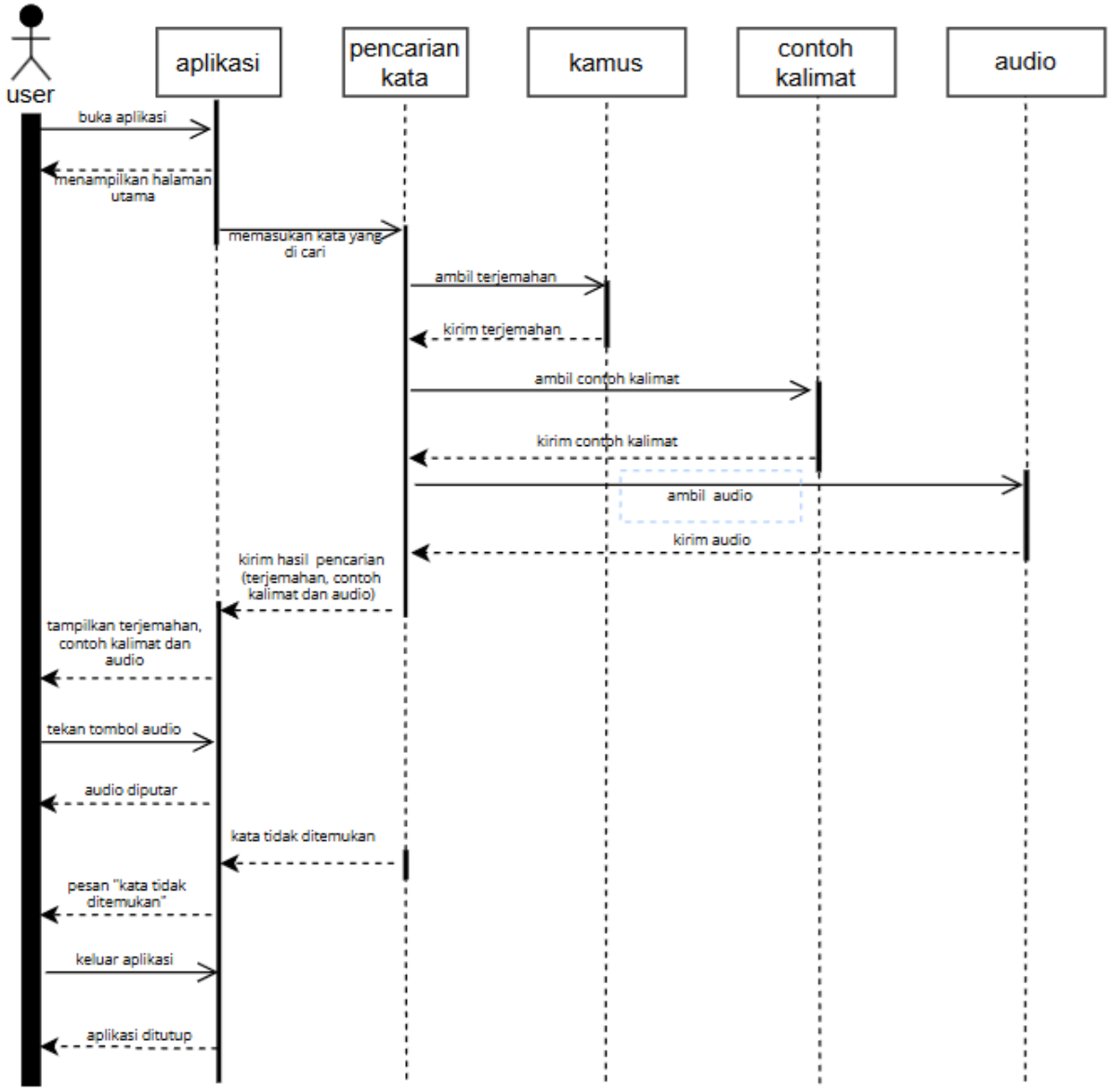


Gambar 3.4 *Sequence Diagram Admin*

Pada Gambar 3.4. Di atas menjelaskan proses login admin pada aplikasi ini diawali ketika pengguna dengan peran sebagai admin mengakses halaman login melalui antarmuka sistem. Pada tahap tersebut, sistem menampilkan formulir yang berfungsi untuk memasukkan alamat surel dan kata sandi. Data yang telah dimasukkan kemudian dikirimkan oleh

antarmuka login kepada sistem untuk dilakukan proses verifikasi. Apabila data yang dikirimkan tidak sesuai, sistem akan memberikan respons berupa pesan kesalahan yang menunjukkan bahwa alamat atau kata sandi tidak valid. Sebaliknya, apabila data yang dimasukkan sesuai, sistem akan mengonfirmasi bahwa proses login berhasil. Setelah verifikasi berhasil dilakukan, login akan mengarahkan admin menuju halaman dashboard yang menyediakan berbagai fitur manajemen sesuai dengan hak akses yang dimiliki.

b. *Sequence diagram user*

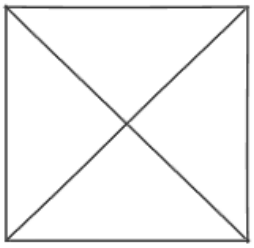


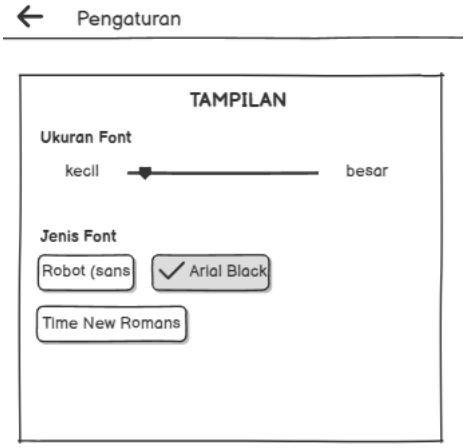
Gambar 3.5 *Sequence Diagram User*

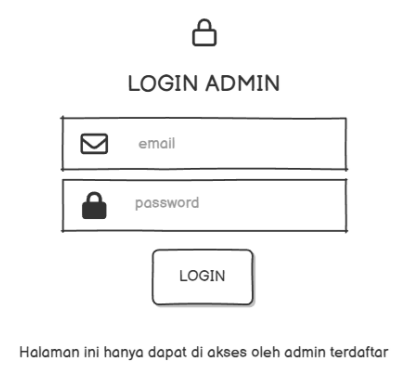
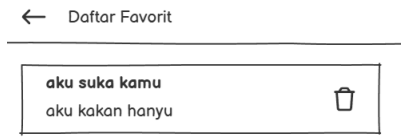
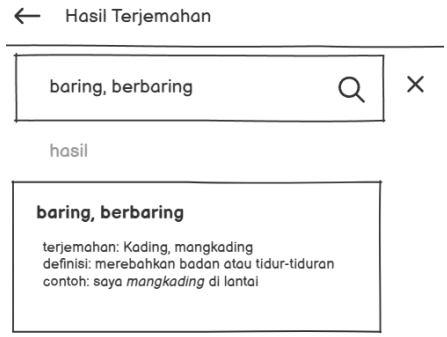
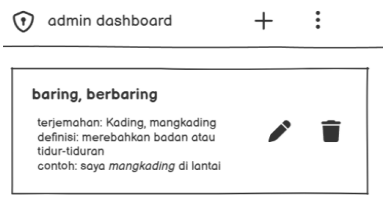
Gambar 3.5 memperlihatkan proses pencarian kata dalam aplikasi dimulai ketika pengguna membuka aplikasi dan sistem menampilkan halaman utama. Pengguna kemudian memasukkan kata yang ingin dicari melalui fitur pencarian. Sistem akan memproses permintaan dengan

mengambil terjemahan dari basis data kamus, contoh kalimat dari modul kalimat, serta audio pelafalan dari modul suara. Hasil pencarian tersebut dikirim kembali ke aplikasi dan ditampilkan kepada pengguna. Jika pengguna menekan tombol audio, sistem akan memutar suara pelafalan kata tersebut. Apabila kata yang dicari tidak ditemukan, sistem akan menampilkan pesan kesalahan yang sesuai. Proses diakhiri ketika pengguna keluar dari aplikasi.

3.6.4 *Desain Storyboard*

No	Gambar	Keterangan
1.		Splash screen Splash screen tampilan sesaat sebelum akan beralih menuju menu awal aplikasi. Penulis akan menambahkan logo besar custom di Tengah
2.		MENU UTAMA Menu utama langsung menampilkan semua yang ada seperti: gambar selamat dating, tombol pencarian kata, pengaturan, favorit, login, id – dusun dan dusun – id.

No	Gambar	Keterangan
3		Id – Dusun/Dusun - Id Pada tombol menu bagian ini melakukan terjemahan dari Indonesia ke dusun. Lalu ada tombol bagikan yang dapat membagi secara online dan pada bagian bawah ada 2 mode agar pengguna tidak perlu keluar menu untuk memilih mode terjemahan.
4		Pengaturan Bagian ini berisi pengaturan untuk merubah jenis font dan ukurannya.

No	Gambar	Keterangan
5		Login Menu ini hanya dapat di akses oleh Admin yang telah terdaftar atau yang mengelola.
6		Favorit Di dalamnya berisi kata terjemahan yang kita simpan, tanpa harus mengetik ulang.
7		Pencarian Dalam menu ini berisi terjemahan dari Indonesia ke dusun atau sebaliknya. Beserta penjelasan dan kegunaan katanya.
8		Dashboar admin Didalmnya terdapat kata terjemahan yang bisa di edit, tambah dan hapus. Beserta tombol logout.

Tabel 3.4 *Desain Storyboard*

3.6.5 *Desain User Interface*

Perancangan antarmuka aplikasi dilakukan menggunakan Figma atau perangkat lunak serupa untuk membuat *wireframe*/tampilan awal aplikasi. Desain UI dibuat sesederhana mungkin agar mudah digunakan.

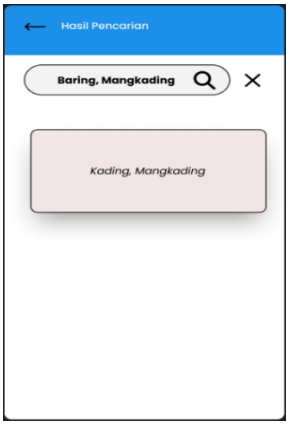
a. Disain Rancangan *Dashboard*



Gambar 3.6 Desain Rancangan *Dashboard.*

Rancangan ini langsung menampilkan tampilan depan aplikasi atau menu. Dengan tata letak yang memang disederhanakan agar pengguna bisa langsung mengakses penerjemah.

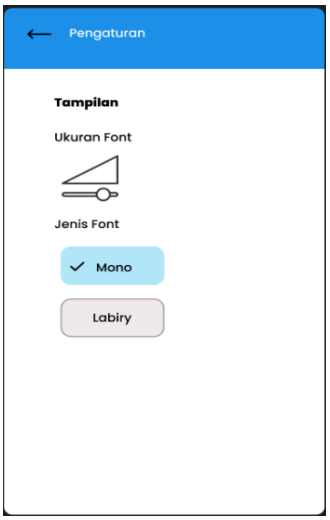
b. Desain Rancangan Pencarian Kata



Gambar 3.7 Desain Rancangan Pencarian Kata.

Rancangan ini menampilkan halaman dari pencarian kata dan hasil dari kata yang telah di cari.

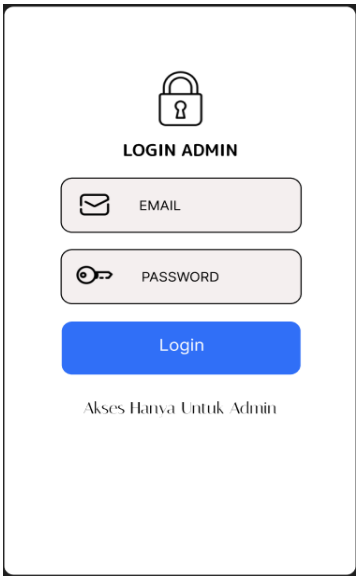
c. Desain Rancangan Pengaturan



Gambar 3.8 Desain Rancangan Pengaturan.

Pada bagian ini, memperlihatkan bagian penaturan yang teridiri dari ukuran font dan jenis font untuk mengatur menurut kehendak pengguna.

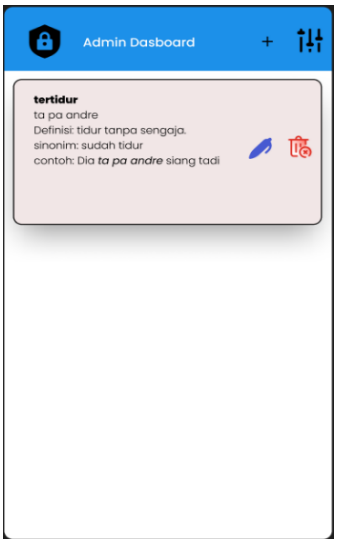
d. Desain Login Admin



Gambar 3.9 Desain Login Admin.

Bagian ini menampilkan login admin yang mencakup *email, password* dan tombol *login*. Ini hanya akses untuk admin.

e. Desain Edit Kata



Gambar 3.10 Desain Edit Kata.

Bagian ini adalah tampilan dalam yang ada pada login admin, dimana admin bisa menambah kata, mengedit atau menghapus kata jika ada kata yang tidak sesuai atau salah ketik.

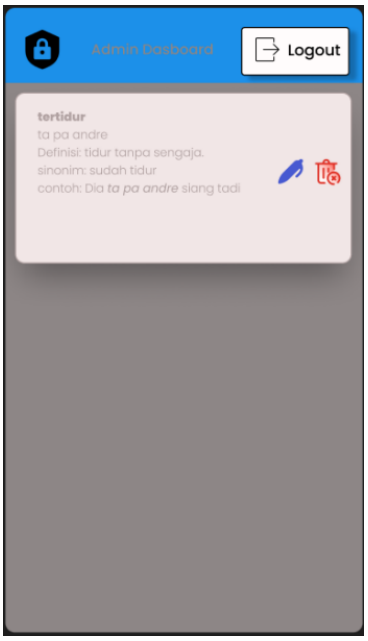
f. Desain Tambah Kata



Gambar 3.11 Desain Tambah Kata.

Pada tampilan ini ada sebuah simbil tanda tambah, itu ada bagian yang digunakan untuk menambah kata seperti pada gambar desain di atas.

g. Desain Tombol Logout



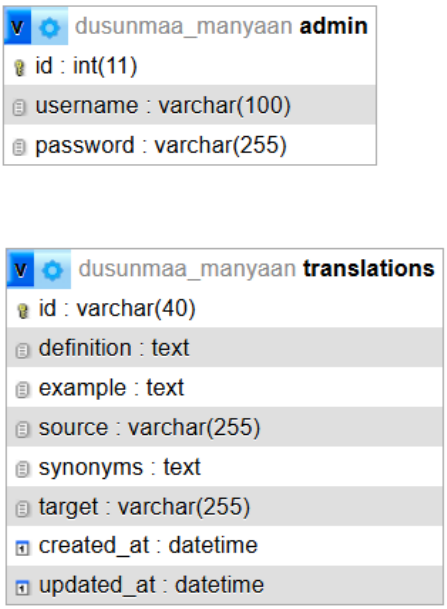
Gambar 3.12 Desain Tombol Logout

Pada tampilan ini menampilkan desain tombol logout untuk menu admin yang ada dalam fitur login admin.

3.6.6 *Dababase*

Database adalah data terstruktur yang disimpan secara elektronik di dalam komputer atau server, yang dapat diakses, dikelola, dan diperbarui dengan perangkat lunak khusus yang disebut sistem manajemen basis data.

a. Desain *Database*



Gambar 3.12 Desain *Database.*

Berikut adalah desain database Admin dan Terjemahan pada kamus Bahasa Dayak Dusun Barito. Pada Gambar 3.12 menjelaskan inti dati fitur database kamus digital, setiap entri berisi kata sumber, terjemahan, definisi, contoh kalimat, dan sinonim.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Laporan tugas akhir ini menghasilkan sebuah aplikasi edukasi, berupa kamus Bahasa Dayak Dusun Barito Berbasis Android. Aplikasi ini ditunjukan kepada masyarakat umum terutama generasi muda Dusun Barito. Dimana aplikasi memberikan terjemahan dari Bahasa Dayak Barito ke Bahasa Indonesia, begitu pula sebaliknya disertai dengan contoh kalimat sinonim dan definisi pengunaan katanya.

Aplikasi ini diberi nama “Kamus Dayak Dusun Barito. Dalam proses pembuatan aplikasi ini mengunakan Android Studio dan Visual Studio Code. Untuk menjalankan aplikasi di Android, pengguna cukup melakukan *transfer app* yang sudah diberikan atau diteruskan ke ponsel.

4.1.1 Implementasi Interface / tampilan antarmuka

Halaman utama aplikasi akan langsung menampilkan seluruh fitur yang ada di dashboard aplikasi, dari tombol-tombol dan halaman translate yang akan digunakan. Dan berikut tampilan dari keseluruhan aplikasinya:

a. Halaman depan aplikasi, atau menu utama dari aplikasi bisa kita lihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1. Tampilan Awal Aplikasi

Pada Gambar 4.1 pada tampilan UI dashboard atau menu utama menampilkan beberapa fitur yang tersedia.

b. Fitur halaman bagian dalam translator Bahas Indonesia ke Bahasa Dayak Dusun bisa kita lihat dalam Gambar 4.2.



Gambar 4.2. Tampilan halaman terjemahan Id ke Dusun

Gambar 4.2 menampilkan form tampilan dalam fitur Bahasa Indonesia ke Dusun, dan pada bagian pojok bawahnya terdapat button bagikan. Dimana kita bisa berbagi secara langsung hasil terjemahan Bahasa

Dusunnya kepada orang-orang di media sosial.

c. Kemudian pada bagian paling bawah form terdapat 2 pilihan untuk mengubah jenis translator ke jenis yang kita inginkan. Saat halaman dalam fitur diganti dari Bahasa Dayak Dusun ke Bahasa Indonesia form kolom terjemahan akan otomatis kosong Kembali, bisa kita lihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3. Tampilan halaman terjemahan Dusun ke Id

Pada Gambar 4.3 di atas adalah tampilan form saat pilihat mode paling bawah layer sebelah kanan kita ganti ke dalam Bahasa Dusun ke Id.

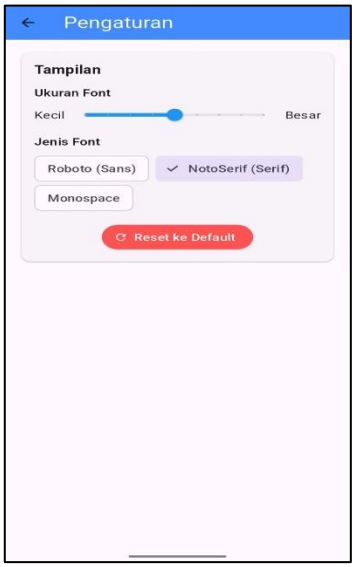
d. Halaman ini adalah tampilan dari pencarian kata yang ada pada awal form dashboard bagian tengah, bisa kita lihat di Gambar 4.4.



Gambar 4.4. Tampilan halaman dari pencarian terjemahan

Gambar 4.4 adalah hasil dari terjemahan yang di cari, dari Bahasa Indonesia akan diterjemahkan secara langsung beserta definisi, sinonim dan contoh penggunaan katanya.

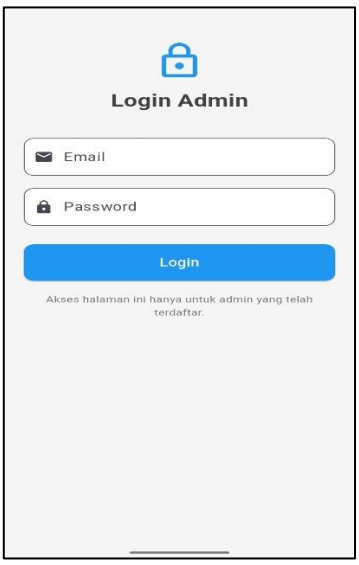
e. Halaman ini adalah bagian dalam dari fitur buttom setting yang ada pada dashboard, isinya pengaturan tampilan aplikasi, jenis font yang digunakan dan mengatur besar / kecilnya ukuran font yang akan kita gunakan bisa dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5. Halaman pengaturan tampilan font

Pada bagian Gambar 4.5 di atas, bisa kita lihat pilihan fitur yang tersedia yaitu ukuran font, jenis font dan bisa juga kita reset atau Kembali ke tampilan bawaan aplikasi.

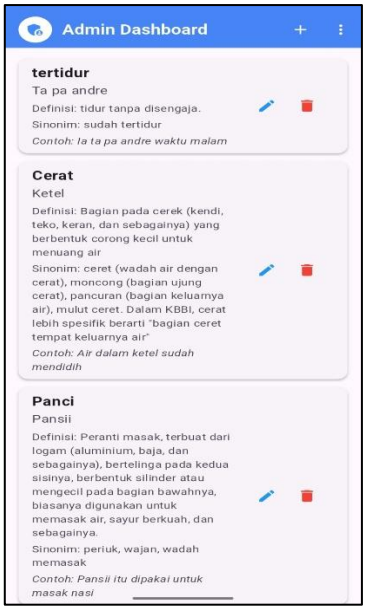
f. Halaman login admin adalah form yang hanya bisa di akses oleh user bersangkutan atau admin, lihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6. Halaman login admin

Gambar 4.6 merupakan form tampilan login admin, telah terssedia beberapa form yaitu untuk email, password dan button login.

g. Ini adalah halaman bagian dalam dashboard admin, pada bagian ini khusus untuk admin menginput dan edit kata terjemahan, dilihat pada Gambar4.7.



Gambar 4.7. Halaman dashboard admin

Gamabr 4.7 menjelaskan bagian kata yang telah ditambahkan oleh admin, bada bagian ini juga admin bisa mengedit terjemahan yang ada atau menghapusnya.

h. Iini adalah form halaman tambah terjemahan yang dilakukan oleh admin, dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8. Halaman tambah terjemahan

Ditunjukan pada Gambar 4.8 memperlihatkan fornt tambah traslasi berupa Bahasa Indonesia, Bahasa Dusun, definisi, sinonim / alternatif dan contoh penggunaan kata berupa contoh kalimat.

i. Dan terakhir adalah Menu button logoout untuk admin, dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9. Menu keluar halaman dashboar admin

Sebagaimana ditampilkan pada Gambar 4.9 memperlihatkan form tampilan button logour untuk admin.

4.2.2 Pengujian

Pengujian sistem merupakan tahapan krusial dalam pengembangan perangkat lunak untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibangun telah berfungsi sesuai dengan spesifikasi kebutuhan yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, metode pengujian yang digunakan adalah *Black Box Testing* (Pengujian Kotak Hitam).

Black box testing digunakan untuk memverifikasi fungsionalitas aplikasi dari sudut pandang pengguna tanpa melihat struktur internal. Pengujian dilakukan pada setiap fitur dan modul aplikasi edukasi kamus bahasa dayak dusun barito berbasis *android,* dengan membandingkan input dan output, sehingga dapat dipastikan semua fungsi berjalan sesuai rancangan.

Hasil pengujian Black Box Testing disajikan dalam tabel berisi modul, fitur, kasus uji, hasil yang diharapkan, hasil aktual, serta kesimpulan berhasil atau gagal. Jika terdapat bug atau ketidaksesuaian, dicatat sebagai bahan evaluasi dan perbaikan.

Pengujian *black box testing* ini dilakukan oleh Ir. Abdul Hadi, S.T., M.Kom. Adapun pengujian menggunakan *black box testing* di urai dalam tabel berikut ini

No	Fitur	Kasus Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil penguian
1	Login Admin	Input email dan password valid	Pengguna berhasil login dan diarahkan ke halaman Admin Dashboard	Berhasil
		Input email tidak terdaftar	Muncul pesan “login gagal” dan “pengguna tidak ditemukan”	Berhasil

No	Fitur	Kasus Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil penguian
		Input password salah	Muncul pesan “login gagal” dan “password salah”	Berhasil
		Masukkan kata Dayak ke mode dayakToId	Terjemahan muncul sesuai data Firestore	Berhasil
		Masukkan kata yang tidak ada di database	Muncul kata “tidak ditemukan hasil untuk (terjemahan)”	Berhasil
3	Translator	Input kalimat dengan beberapa kata	Semua kata diterjemahkan sesuai dictionary, kata yang tidak ada tetap ditampilkan	Berhasil
		Ganti mode terjemahan	Input dan hasil terjemahan direset	Berhasil
4	Favorit	Ubah ukuran font dengan slider	Tampilan teks berubah sesuai skala font	Berhasil
		Ubah jenis font dengan pilihan chip	Tampilan teks berubah sesuai font yang dipilih	Berhasil
		Reset ke default	Semua pengaturan kembali ke font Roboto, skala 1.0, mode terang	Berhasil
5	Admin Dashboard	Input kata kunci di pencarian	Data kamus yang cocok ditampilkan	Berhasil
		Input kosong	Semua data ditampilkan	Berhasil
		Tambah data translasi baru	Data tersimpan dan muncul di daftar dashboard	Berhasil
		Edit data translasi	Data diperbarui sesuai input baru	Berhasil
6	Text-to-Speech (TTS)	Tekan tombol “Dengarkan” pada kata	Kata dibacakan dengan suara sesuai bahasa	Berhasil
7	Share	Tekan tombol “Bagikan” pada hasil terjemahan	Hasil terjemahan dapat dibagikan ke aplikasi lain (WhatsApp, Email, dll)	Berhasil

4.2 Pembahasan

4.2.3 *Script Program*

a. *Script* yang pertama di bahas adalah main.dart, dimana scrip ini adalah gabungan dari seluruh scrip yang bersangkutan untuk di panggil atau inisialisasi aplikasi. Berikut tampilannya:

```
await Hive.initFlutter();
await Hive.openBox('favorites');
await Hive.openBox('settings');
Get.put(SettingsController(), permanent: true);
Get.put(ThemeController(), permanent: true);
await Firebase.initializeApp();
runApp(MyApp());
```

Dari script di kolom atas, berikut penjelasannya fungsi utamanya:

1. Menyiapkan *Hive* (penyimpanan lokal).
2. Menginisialisasi *Firebase* (penyimpanan online).
3. Menyuntikkan *controller global* (*Settings & Theme*).
4. Menjalankan aplikasi dengan tema dan skala teks yang reaktif.

b. Script yang kedua yaitu TranslatorController yang merupakan bagian Logika Terjemahan.

```
final inputController = TextEditingController();
final Map<String, String> dictIdToDayak = {};
final Map<String, String> dictDayakToId = {};
void translate() {
final input = inputController.text.trim().toLowerCase();
final map = mode.value == TranslationMode.idToDayak ?
dictIdToDayak : dictDayakToId;
final words = input.split(' ');
translationResult.value = words.map((w) => map[w] ?? w).join(' ');
        }
```

Inti dari script ini adalah:

1. Mengambil data translasi dari Firestore.
2. Menyimpan dictionary dan metadata.
3. Melakukan proses terjemahan kata/kalimat.
4. Mengatur mode translasi (Indonesia ↔ Dayak).

c. SettingsController merupakan Pengaturan Tampilan yang mengatur skala font dan jenis font, berikut scriptnya:

```
final fontScale = 1.0.obs;
final fontFamily = 'Roboto'.obs;
final isDark = false.obs;
void setFontScale(double v) {
final clamped = v.clamp(0.8, 1.6).toDouble();
fontScale.value = clamped;
box.put('fontScale', clamped);
            }
```

Dari script di atas, berikut ini penjelasannya:

1. Menyimpan dan memuat pengaturan dari Hive.
2. Mengatur skala font, jenis font, dan mode gelap.
3. Digunakan langsung oleh MyApp untuk menerapkan tema.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan dan pembuatan Aplikasi Edukasi Kamus Bahasa Dayak Dusun Barito Berbasis *Android*, maka dapat disimpulkan bahwa:

a. Aplikasi kamus digital Dayak Dusun Barito berhasil dirancang dan dibuat menggunakan Android Studio. Dan fitur utama mencakup login, pencarian kata, penyimpanan kata favorit, dashboard admin, serta pengaturan aplikasi.

b. Pengujian sistem menggunakan metode *black box testing* menunjukkan bahwa seluruh fungsi aplikasi berjalan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.

c. Produk akhir berupa aplikasi kamus digital dapat diimplementasikan secara langsung oleh masyarakat dan diharapkan mampu meningkatkan minat belajar serta kesadaran terhadap pentingnya menjaga bahasa Dayak Dusun Barito.

d. Saran

Berikut beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut:

a. Terus mengembangkan aplikasi dengan menambah kosakata, contoh kalimat, dan fitur audio agar lebih lengkap.

b. Menambahkan mode offline dan fitur interaktif seperti kuis untuk meningkatkan minat belajar.

c. Melibatkan masyarakat Dayak dalam pengumpulan data bahasa agar aplikasi lebih akurat dan relevan.

d. Melakukan evaluasi berkala berdasarkan masukan pengguna untuk menyempurnakan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Adani, M. R. (2024). Use Case Diagram: Definisi, Fungsi, 7 Simbol & Contohnya. *Sekawan Media. Accessed: Oct*, *15*.

Arifin, Z. (2010). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Bolung, M., & Tampangela, H. R. K. (2017). Analisa penggunaan metodologi pengembangan perangkat lunak. *Jurnal ELTIKOM: Jurnal Teknik Elektro, Teknologi Informasi dan Komputer*, *1*(1), 1-10.

Booch, G., Rumbaugh, J., & Jacobson, I. (2005). *The Unified Modeling Language User Guide* (2nd ed.). Addison-Wesley.

ENTERPRISE, Jubilee. *Pengantar Pemrograman Dart dan Flutter*. Elex Media Komputindo, 2021.

Faulina, A. R. (2023). Apa itu UML? Ini Pengertian, Fungsi, dan Contohnya. *Sekawan Media*, *23*.

Imbar, N. K., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. Vol. 4 No. 1 (2021): Jurnal Pembelajaran Inovatif.

Indah, & Reni. (2023). *Simbol Activity Diagram dalam Pemodelan UML*. Repository BSI.

Kasema, L. O., Sentinuwo, S. R., & Sambul, A. M. (2018). Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Pasan Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, *13*(2).

Nabila, S., Putri, A. R., Hafizhah, A., Rahmah, F. H., & Muslikhah, R. (2021). Pemodelan Diagram UML Pada Perancangan Sistem Aplikasi Konsultasi Hewan Peliharaan Berbasis Android (Studi Kasus: Alopet). *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis*, *12*(2), 130-139.

Nasution, Akmal, Bachtiar Efendi, and Iqbal Kamil Siregar. "Pelatihan membuat aplikasi android dengan android studio pada SMP Negeri 1 Tinggi Raja." *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal* 2.1 (2019): 53-58.

Novitasari, D. (2018). *Pemodelan Sistem Menggunakan Unified Modeling Language (UML)*. Jurnal Informatika, Universitas Bina Darma.

Prawiyogi, A. G., Sadiah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan media big book untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.

Putra, P. B. A. A. (2019). Pengembangan aplikasi kuesioner survey berbasis web menggunakan skala likert dan guttman. *Jurnal Sains dan Informatika p-ISSN*, *2460*, 173X.

Ramadani, A., Nurtilawati, N., Jannah, M., Herlina, H., & Hariana, K. (2024). Melestarikan Bahasa Daerah Sebagai Identitas Budaya Dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *JURNAL DIKDAS*, *12*(2), 69-80.

Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Romzi, Muhammad, and Budi Kurniawan. "Implementasi Pemrograman Python Menggunakan Visual Studio Code." *Jurnal Informatika dan Komputer*.

Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction Design: Beyond Human-*

Computer Interaction (5th ed.). Wiley.

Sholikhatin, S. A., Magnolia, C., & Putra, R. D. M. (2021). LOCAL LANGUAGE KEYPAD: Keyboard Bahasa Daerah berbasis smartphone sebagai media pelestarian bahasa dan sastra daerah. *Jurnal RESISTOR (Rekayasa Sistem Komputer)*, *4*(2), 186-191.

SIREGAR, Deo Rangga Sada; KORYANTO, Lucky; FAIZAH, N. M. Aplikasi pencarian hotel di kota Jakarta berbasis android dengan metode location based service (LBS) menggunakan android studio. *Computer Journal*, 2023, 1.1: 64-72.

Suryana, Dayat, ed. *Android Studio: Belajar Android Studio*. Vol. 1. Dayat Suryana Independent, 2018.

WINDMILL, Eric. *Flutter in action*. Simon and Schuster, 2020.

Yuandi, I. A. (2024). Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Tolaki Berbasis Android. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks)*, *6*(1), 39-45.

Zuhair, Z. M. Aplikasi Berbasis Android untuk Pembelajaran: Potensi dan Metode Pengembangan. Vol 1 (2018): PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika.

LAMPIRAN

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 PEMBIMBING TUGAS AKHIR

NO. No.101/STMIK-3.C.2/AU/IV/2025

Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Lili Rusdiana, M.Kom
   NIK : 1987707282011007
   Sebagai Pembimbing I dalam **PEMBUATAN PROGRAM**
2. Nama : Veny Cahya Hardita, M.Kom.
   NIK : 199504302020002
   Sebagai Pembimbing II dalam **PENULISAN TUGAS AKHIR**

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

Nama	:	Hadi Krisvansi Gantinu.G
NIM	:	C2055201061
Program Studi	:	TEKNIK INFORMATIKA (55201)
Tanggal Daftar	:	18/02/2025
Judul Tugas Akhir	:	Aplikasi kamus bahasa dayak dusun barito berbasis android

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

Palangka Raya, 30 April 2025

Ketua Program Studi,

30/04/2025

ABDUL HADI, S.T., M.Kom
NIK. 198505102021101

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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Hadi Kasyansi Gamimu. G
NIM : C2055201061
Tanggal Persetujuan Judul : 17 Februari 2025
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Kamus Bahasa Dayak Dusun Barito Berbasis Android.

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1	26/05/25		Perbaikan isi penulisan.	
2	05/06/25		perbaikan bab 1 sesuai pedoman.	
3	10/07/25		perbaikan bab 1 bagian batasan masalah, rapikan bab 2, silakan lanjut bab 3 diperbaiki.	
4	14/10/25		Sub judul bab 3 disesuaikan dengan pedoman.	
5	21/10/25		Storyboard disesuaikan kembali.	
6	23/10/25		Rapikan semua penulisan dan sesuaikan kembali sesuai arahan dan pedoman.	
7	29/10/25		acc seminar.	
8	29/10/25		Perbaikan penulisan dan	
9	29/10/25		Perbaikan sumber Referensi	
10	30/10/25		Acc seminar	
11	29/11		Perbaiki bab 4	
12	11/12		Demo program	

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
14	13/12		Acc Sidang	
15	12/12		Perbaikan Margin	
16	12/12		Perbaikan Bab IV	
17	13/12		Penulisan	
18	13/12		Acc Sidang	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Lili Kasmawati, M.Kes

Dosen Pembimbing II,

VENY C. HADITA

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 PENGUJI TUGAS AKHIR

350/STMIK-3.C.2/AU/XII/2025

Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama- nama berikut :

1. Nama : Dr. Maura. Widyaningsih, S.Kom., M.Cs.
   NIK : 197502232009002
   Sebagai Ketua
2. Nama : Elok Faiqotul Himmah, S.Si., M.Sc
   NIK : 198503092009003
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Elia Zakharia, M.T
   NIK : 199205262016104
   Sebagai Anggota
4. Nama : Lili Rusdiana, M.Kom
   NIK : 198707282011007
   Sebagai Anggota
5. Nama : Veny Cahya Hardita, M.Kom
   NIK : 199504302020002
   Sebagai Anggota

Untuk menguji Tugas Akhir mahasiswa :

Nama Mahasiswa	:	Hadi Krisvansi Gantinu.G
N I M	:	C2055201061
Hari / Tanggal Ujian	:	Selasa, 16 Desember 2025
Waktu	:	08.30 WIB
Judul TA	:	APLIKASI EDUKASI KAMUS BAHASA DAYAK DUSUN BARITO BERBASIS ANDROID
Ruang	:	Sidang 1

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

Palangka Raya, 13 Desember 2025

Ketua Program Studi Teknik Informatika,

13 Desember 2025

Ir. ABDUL HADI, S.T., M.Kom
NIK. 198505102021101

Tembusan :
1. Dosen Penguji
2. Mahasiswa yang Bersangkutan
3. Arsip

No	Fitur	Kasus Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil penguian
1	Login Admin	Input email dan password valid	Pengguna berhasil login dan diarahkan ke halaman Admin Dashboard	✓
		Input email tidak terdaftar	Muncul pesan "login gagal" dan "pengguna tidak ditemukan"	✓
		Input password salah	Muncul pesan "login gagal" dan "password salah"	✓
2	Pencarian Kata	Masukkan kata Indonesia ke mode idToDayak	Terjemahan muncul sesuai data Firestore	✓
		Masukkan kata Dayak ke mode dayakTold	Terjemahan muncul sesuai data Firestore	✓
		Masukkan kata yang tidak ada di database	Muncul kata "tidak ditemukan hasil untuk (terjemahan)"	✓
3	Translator	Input kalimat dengan beberapa kata	Semua kata diterjemahkan sesuai dictionary, kata yang tidak ada tetap ditampilkan	✓
		Ganti mode terjemahan	Input dan hasil terjemahan direset	✓
4	Favorit	Ubah ukuran font dengan slider	Tampilan teks berubah sesuai skala font	✓
		Ubah jenis font dengan pilihan chip	Tampilan teks berubah sesuai font yang dipilih	✓
		Reset ke default	Semua pengaturan kembali ke font Roboto, skala 1.0, mode terang	✓
5	Admin Dashboard	Input kata kunci di pencarian	Data kamus yang cocok ditampilkan	✓
		Input kosong	Semua data ditampilkan	✓
		Tambah data translasi baru	Data tersimpan dan muncul di daftar dashboard	✓
		Edit data translasi	Data diperbarui sesuai input baru	✓

No	Fitur	Kasus Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil penguian
6	Text-to-Speech (TTS)	Tekan tombol "Dengarkan" pada kata	Kata dibacakan dengan suara sesuai bahasa	✓
		Tekan tombol "Baca Contoh"	Kalimat contoh dibacakan	✓
7	Share	Tekan tombol "Bagikan" pada hasil terjemahan	Hasil terjemahan dapat dibagikan ke aplikasi lain (WhatsApp, Email, dll)	✓

Palangka Raya, 12 Desember 2025

Ir. Abdul Hadi, S.T., M.Kom.

