

# RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN PERIBAHASA BAHASA DAERAH DAYAK NGAJU BERBASIS WEB MOBILE

Sam'ani<sup>1)</sup> dan M. Haris Qamaruzzaman<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Teknik Informatika, <sup>2)</sup>Manajemen Informatika - STMIK Palangkaraya

E-mail: sam.stmikplk@gmail.com

## ABSTRAK

Penggunaan Peribahasa daerah sudah mulai berkurang, salah satunya disebabkan oleh kurangnya media atau alat yang fleksibel untuk mengenalkan Peribahasa Bahasa daerah tersebut. Aplikasi berbasis *web mobile* ini dapat dijadikan sarana untuk mengenalkan Peribahasa daerah Dayak Ngaju ke dalam Bahasa Indonesia dan disertai juga dengan maknanya. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis *web mobile* yang dibuat menggunakan *Framework PHP* yaitu *CodeIgniter* dengan *Database MySQL* dan memanfaatkan *jQuery Mobile Framework* untuk mendapatkan tampilan yang *responsive* dengan berbagai macam jenis ukuran layar pada perangkat *mobile*. Pemodelan sistem yang digunakan adalah *Unified Modeling Language (UML)*. Berdasarkan persepsi 10 responden yang menghasilkan nilai 284 atau 81% yang apabila diinterpretasi dengan *rating scale* terletak pada daerah Sangat Baik.

Kata kunci : Peribahasa Dayak Ngaju, *Unified Modeling Language (UML)*

## PENDAHULUAN

Peribahasa daerah adalah salah satu ungkapan yang diwariskan secara turun-temurun yang perlu dilestarikan, karena ungkapan-ungkapan tradisional ini banyak mengandung pengajaran-pengajaran, nilai-nilai sosial, budaya, ekonomi, religius, pandangan hidup, dan kepemimpinan. Dalam Peribahasa juga terkandung nilai-nilai kearifan, misalnya: rendah hati, sopan santun, tidak pamrih, tidak berputus asa, menjaga kehormatan, dan nilai gotong royong. Peribahasa merupakan unsur yang lazim terdapat dalam Bahasa dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam hidup dan perkembangannya Bahasa. Nilai-nilai yang terkandung dalam Peribahasa merupakan kekayaan budaya yang perlu digali, dibangkitkan, dilestarikan, dan dipelihara sebagai identitas dan jati diri bangsa Indonesia.

Penggunaan Peribahasa daerah sudah mulai berkurang, salah satunya disebabkan oleh kurangnya media atau alat yang fleksibel untuk mengenalkan Peribahasa Bahasa daerah tersebut. Aplikasi berbasis *web mobile* ini dapat dijadikan sarana untuk mengenalkan Peribahasa daerah Dayak Ngaju ke dalam Bahasa Indonesia dan disertai juga dengan maknanya, dikarenakan

teknologi *web mobile* dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

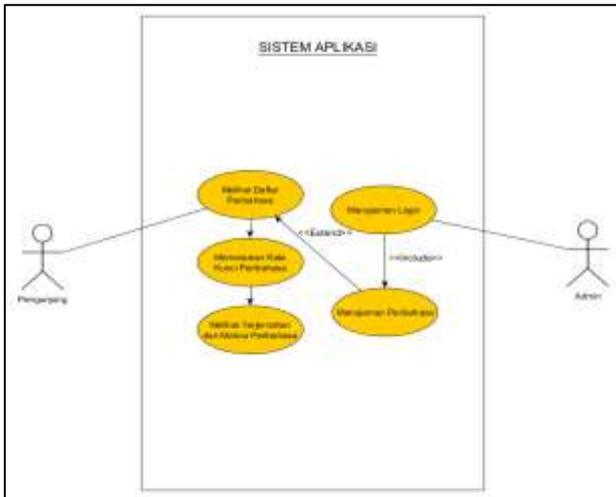
## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan tahapan sebagai berikut :

1. Mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan Peribahasa ataupun ungkapan dalam bahasa daerah dayak ngaju.
2. Mempelajari teori-teori yang berhubungan dengan *Model, View* dan *Controller (MVC)* yang ada di dalam *Framework CodeIgniter* serta pemodelan sistem menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*.
3. Merancang desain sistem dengan *Unified Modeling Language (UML)*
4. Merancang desain basis data menggunakan *database MySQL*.
5. Merancang antarmuka yang *user friendly* dan menulis kode program atau *coding* menggunakan *Framework PHP* yaitu *CodeIgniter* dan memanfaatkan *jQuery Mobile Framework* untuk bisa menyesuaikan (*responsive*) terhadap berbagai macam ukuran layar pada perangkat *mobile*.
6. Melakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang dihasilkan.

**Rancangan Proses**

Rancangan proses menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* yang terdiri dari Use Case Diagram, Activity Diagram dan Class Diagram. Di bawah ini adalah *use case diagram* aplikasi pengenalan Peribahasa dalam Bahasa Daerah Dayak Ngaju.



Gambar 1. Use Case Diagram

**Rancangan Basis Data**

Berikut adalah rancangan basis data dari aplikasi yang dibuat :



Gambar 2. Struktur Basis Data

**Rancangan Antarmuka**

Rancangan antarmuka dari aplikasi ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu halaman pengunjung dan halaman administrator. Berikut ini adalah rancangan antarmuka halaman pengunjung (Gambar 3 dan 4). Sedangkan rancangan halaman *administrator* yang dapat mengelola konten yang ada pada halaman pengunjung dapat dilihat pada gambar 5 dan 6 :



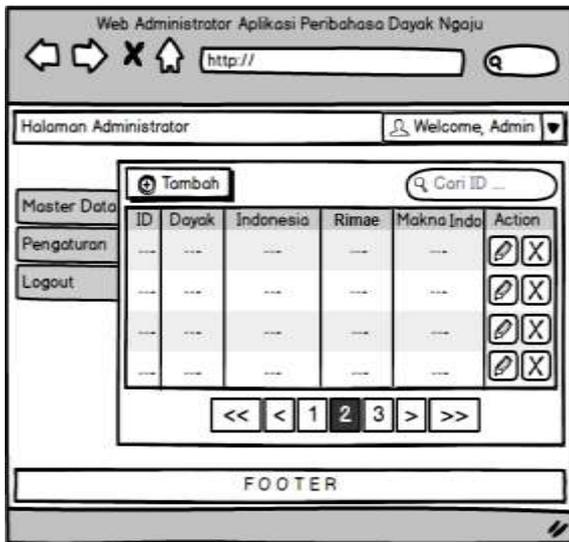
Gambar 3. Halaman Utama Pengunjung



Gambar 4. Halaman *List* Peribahasa



Gambar 5. Rancangan *Login Admin*



Gambar 6. Halaman Utama Administrator

### Pengujian Perangkat Lunak

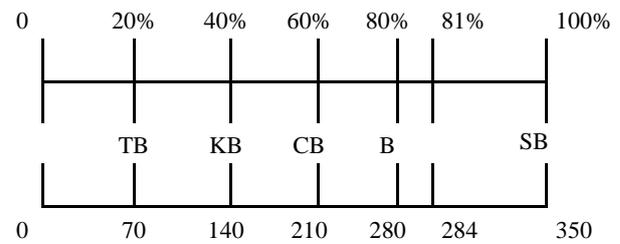
Pengujian dilakukan oleh 10 orang pengguna aplikasi dengan 7 pertanyaan seputar aplikasi yang telah dihasilkan. Tabel 1 menunjukkan hasil dari respon pengguna.

Tabel 1. Respon Pengguna Aplikasi

Kode Responden	No. Pertanyaan							Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	
R01	4	4	4	4	4	4	4	28
R02	4	4	4	5	4	4	4	29
R03	4	4	4	4	4	5	4	29
R04	4	4	4	4	4	3	4	27
R05	4	4	4	4	4	4	4	28
R06	4	5	4	4	3	5	3	28
R07	4	4	4	4	4	4	4	28
R08	4	5	3	4	4	5	4	29
R09	5	5	4	4	3	5	4	30
R10	4	4	4	4	4	4	4	28
<b>Jumlah Hasil Skor Pengumpulan Data</b>								<b>284</b>

Ket : 5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup Baik, 2 = Kurang Baik, 1 = Tidak Baik

Dari jumlah hasil pengumpulan skor data = 284 tersebut dengan menggunakan Rating Scale, maka didapatkan  $(284 / 350) \times 100\% = 81\%$  dari kriteria yang ditetapkan. Apabila diinterpretasi nilai 81% terletak pada daerah Sangat Baik (SB), sedangkan nilai 284 termasuk dalam kategori interval Sangat Baik (SB). Secara kontinum dapat dilihat sebagai berikut :



### Keterangan :

- TB = Tidak Baik  
 KB = Kurang Baik  
 CB = Cukup Baik  
 B = Baik  
 SB = Sangat Baik

### KESIMPULAN

1. Pada penelitian ini telah berhasil dirancang dan dibangun sebuah aplikasi pengenalan Peribahasa Dayak Ngaju yang dibuat menggunakan *Framework CodeIgniter* dengan database *MySQL* dan *jQuery Mobile* untuk desain tampilan versi *mobile*.
2. Aplikasi ini dapat membantu pengguna dalam memperoleh informasi tentang Peribahasa Dayak Ngaju dan terjemahan ke dalam Bahasa Indonesia disertai juga dengan maknanya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alvendo, Bedri. 2012. "Aplikasi Kamus Dwibahasa Dayak Ngaju – Indonesia Untuk Perangkat Mobile Menggunakan Metode Pencarian Biner (Binary Search) Berbasis J2ME", Skripsi Teknik Informatika STMIK Palangka Raya.
- Depdiknas, 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*, Pusat bahasa, Jakarta.
- Fadlullah, Muhammad. 2012. "Rancang Bangun Aplikasi Kamus Jerman – Indonesia Berbasis Android", Semarang.
- Guritno, Suryo dkk. 2011. *Theory and Application of IT Reseach Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*, Yogyakarta.
- Iper, Dunis. 2009. *MULOK Kamus Peribahasa Dayak Ngaju – Indonesia*, Anugrah Indah Mandiri, Palangka Raya.

- Jogiyanto. 2005. *Sistem Informasi Strategik untuk Keunggulan Kompetitif*, Andi, Yogyakarta.
- Ladjamuddin, Al-bahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Nugroho, Adi. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*, Andi, Yogyakarta.
- Nugroho, Bunafit. 2008. *PHP & MYSQL dengan Editor Dreamweaver MX*, Andi, Yogyakarta.
- Saputra, Agus. 2011. *Trik Kolaborasi CodeIgniter & jQuery*, Lokomedia, Yogyakarta.
- Sari, Vovi Purnama. 2014. "Aplikasi Kamus Tribahasa Dayak Ngaju-Indonesia-Ma'anyan Berbasis Web", Skripsi Teknik Informatika STMIK Palangka Raya.
- Utomo, Eko Priyo. 2013. *Mobile Web Programming – HTML5, CSS3, jQuery Mobile*, Andi, Yogyakarta.