

# Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Kulisusu Berbasis Android

## *Design and Develop A Kulisusu Regional Language Dictionary Application For Android Platform*

Mohamad Arif Suryawan<sup>1</sup>, Fithriah Musadat<sup>2</sup>, Abdul Rasyid Sabirin<sup>3</sup>, Arif<sup>4</sup>

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Dayanu Ikhsanuddin Baubau

Jl. Dayanu Ikhsanuddin No.124 Baubau, Sulawesi Tenggara

e-mail: <sup>1</sup>arwan97@unidayan.ac.id, <sup>2</sup>fithriahmusadat@unidayan.ac.id, <sup>3</sup>rasyidsabirin.saw@gmail.com,  
<sup>4</sup>arif055it@gmail.com

Article Info:	Received 13 Sept 2024	Revised 23 Sept 2024	Accepted 17 Nov 2024
---------------	-----------------------	----------------------	----------------------

### Abstrak

*Bahasa Kulisusu, dituturkan oleh Etnis Kulisusu di Kecamatan Kulisusu, Kabupaten Buton Utara, Sulawesi Tenggara, kini menghadapi tantangan serius akibat pergeseran nilai dalam masyarakat yang cenderung lebih menghargai kemampuan berbahasa asing dibandingkan bahasa lokal. Indonesia sendiri memiliki lebih dari 750 bahasa daerah, namun 15 di antaranya sudah punah dan 139 lainnya berada di ambang kepunahan. Hal ini memicu kekhawatiran akan hilangnya identitas multikultural bangsa jika bahasa-bahasa tersebut tidak dilestarikan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang bangun aplikasi kamus bahasa daerah Kulisusu berbasis android. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah pengumpulan data dengan menggunakan metode pengamatan, metode wawancara, dan kepustakaan. Penelitian ini menghasilkan aplikasi kamus yang memuat 3.100 kata yang hanya dapat menerjemahkan kata dalam bahasa Indonesia ke bahasa Kulisusu, selain itu aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur-fitur seperti belajar praktis, percakapan, pengucapan, dan permainan. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah masyarakat dalam mempelajari bahasa daerah Kulisusu terutama masyarakat di Kecamatan Kulisusu.*

**Kata kunci:** Android, Bahasa, Penerjemah, Kulisusu.

### Abstract

*Kulisusu language, spoken by the Kulisusu ethnic group in Kulisusu District, North Buton Regency, Southeast Sulawesi, is now facing serious challenges due to shifting values in society that tend to value foreign language skills more than local languages. Indonesia itself has more than 750 regional languages, but 15 of them are extinct and 139 others are on the verge of extinction. This has raised concerns about the loss of the nation's multicultural identity if these languages are not preserved. This study aims to design and build an Android-based Kulisusu regional language dictionary application. The research methods used are data collection using observation methods, interview methods, and literature. This study produced a dictionary application containing 3,100 words that can only translate words from Indonesian to Kulisusu, in addition this application is also equipped with features such as practical learning, conversation, pronunciation, and games. With this application, it can make it easier for people to learn the Kulisusu regional language, especially people in Kulisusu District.*

**Keywords:** Android, Language, Translator, Kulisusu.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



## 1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki sekitar 750 bahasa daerah, 15 diantaranya dinyatakan punah dan 139 lainnya terancam punah. Beberapa faktor yang dapat menyebabkan bahasa daerah mengalami perubahan sampai dengan kepunahan diantaranya adalah paradigma yang berkembang di masyarakat tentang penggunaan bahasa daerah. Orang yang mampu menggunakan bahasa asing memiliki prestise yang lebih baik dibandingkan dengan orang yang menggunakan bahasa daerah [1]. Sejak lama Indonesia dikenal sebagai bangsa yang multikultur. Hal ini ditandai dengan beragamnya suku bangsa dan bahasa. Jika suku-suku di Indonesia kehilangan bahasanya, maka jati diri bangsa Indonesia sebagai bangsa yang multikultur dapat terancam.

Salah satu upaya untuk melestarikan bahasa yang ada adalah dengan mendokumentasikannya, baik dalam bentuk kamus fisik maupun digital. Pelestarian bahasa daerah menjadi bentuk digital telah banyak dilakukan. Salah satunya menghasilkan Aplikasi Kamus Bahasa dan Aksara Lampung Dialek A dan Dialek O Berbasis Android. Tujuannya adalah memfasilitasi guru, siswa, dan masyarakat Lampung dalam mempelajari bahasa dan aksara Lampung melalui perangkat *mobile* Android. Penelitian ini dilakukan bersama Balai Pengembangan Teknologi Pendidikan (BPTP) Dinas Pendidikan Provinsi Lampung menggunakan metode *Agile Development* [2].

Penelitian berikutnya menghasilkan Aplikasi Kamus Indonesia-Jawa Halus Berbasis Android. Tujuannya adalah membuat aplikasi kamus Indonesia-Jawa halus dan memahami cara penggunaannya. Aplikasi ini dapat menerjemahkan kata dengan tepat (baik dari bahasa Indonesia ke Jawa halus atau sebaliknya) dan telah memenuhi harapan pengguna, layak digunakan [3].

Penelitian selanjutnya berjudul, Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Telukkuantan Berbasis Android. Penelitian ini bertujuan membuat aplikasi kamus bahasa daerah Telukkuantan berbasis Android. Hasilnya adalah aplikasi ini dapat menerjemahkan kata-kata dari bahasa daerah yang tidak dimengerti oleh masyarakat dan dapat diakses secara *offline* oleh pengguna kapan saja dan dimana saja [4].

Penelitian berikutnya dengan judul, Media Pembelajaran Kamus Tiga Bahasa Negara Berbasis Android. Tujuannya adalah membuat aplikasi kamus yang memudahkan pencarian kosakata dalam bahasa Inggris, Korea, dan Indonesia. Aplikasi ini dapat menampilkan hasil kalimat dalam tiga bahasa dan memberikan notifikasi jika kalimat yang dimasukkan salah, membantu pengguna memahami metode tiga bahasa tersebut [5].

Penelitian berikutnya dengan judul Pengembangan Aplikasi Kamus Bahasa Biak Berbasis Android. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan Aplikasi Kamus Bahasa Biak Berbasis Android agar dapat dikelola oleh administrator langsung dari aplikasi. Hasil pengujian *Black Box* menunjukkan aplikasi berjalan sesuai harapan, memungkinkan digunakannya aplikasi oleh masyarakat Kota Biak atau bagi yang ingin mempelajari bahasa daerah Biak [6].

Penelitian selanjutnya dengan judul, Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa Mbojo Berbasis Android. Tujuan penelitian ini yaitu mengubah kamus Bahasa Mbojo dari format buku menjadi digital untuk memfasilitasi interaksi antara masyarakat Bima, Dompu, dan luar daerah dengan bahasa tersebut, serta melestarikan warisan budaya. Aplikasi dapat diunduh melalui *Play Store*, dilengkapi dengan fitur pencarian kata, pembelajaran, pengantar kamus, dan informasi tentang aplikasi, memberikan kontribusi bagi masyarakat Bima, Dompu, dan luar daerah [7].

Penelitian selanjutnya dengan judul, Rancang Bangun Aplikasi Penerjemah Bahasa Daerah Wakatobi Berbasis Android. Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi kamus bahasa Wakatobi berbasis Android. Aplikasi yang dibangun memungkinkan pencarian kata dasar dan menyediakan kalimat percakapan sehari-hari, seperti di sekolah, rumah, pasar, warung, kampus, dalam situasi berkenalan, menyapa, saat barang jatuh, menyukai makanan, menonton bola, pergi ke tempat tertentu, menelpon, meminjam barang, di perpustakaan, ingin makan, pergi belajar kelompok, beribadah, menyuruh beli barang, dan mengundang ke acara [8].

Penelitian selanjutnya yaitu Digitalisasi Kamus Bahasa Daerah Papua Menggunakan Metode *Rapid Application Development*. Tujuannya adalah untuk menghasilkan aplikasi kamus dwibahasa daerah Papua berbasis *website* sesuai KBBI dengan metode *Rapid Application Development* (RAD). Hasil pengembangan mendapat validasi dari 3 ahli BBPP dan 4 pengguna dengan nilai 89%, menunjukkan layaknya aplikasi ini untuk diimplementasikan [9].

Penelitian berikutnya dengan judul Digitalisasi Kamus Bahasa Sumbawa Berbasis Android untuk

Pelestarian Kebudayaan Daerah. Tujuannya adalah membuat aplikasi dengan menggunakan PHP, MySQL, dan Kodular *Creator* untuk menghasilkan aplikasi Android. Hasil penelitian ini mencakup fitur terjemahan antara bahasa Sumbawa, Indonesia, dan Inggris, serta fitur input kosa kata untuk data yang belum tersedia [10].

Penelitian berikutnya yaitu Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Manggarai Berbasis Android. Tujuannya adalah merancang dan membuat aplikasi kamus bahasa daerah Manggarai berbasis android untuk mempermudah masyarakat dalam pencarian arti kata secara praktis dan cepat, serta melestarikan bahasa Manggarai. Hasil penelitian ini adalah berhasilnya peneliti dalam menciptakan aplikasi kamus bahasa daerah Manggarai berbasis android, yang telah digunakan oleh masyarakat untuk mempelajari bahasa Manggarai [11].

Pengembangan penelitian selanjutnya dengan judul Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Kulisusu Berbasis Android. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi kamus bahasa daerah Kulisusu berbasis android. Aplikasi ini hanya dapat menerjemahkan kata dalam bahasa Indonesia ke bahasa Kulisusu, selain itu aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur-fitur belajar praktis, percakapan, aturan pengucapan, dan permainan. Aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan pengguna dalam menerjemahkan bahasa Indonesia ke bahasa Kulisusu dan sebagai alat bantu pembelajaran.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara:

- a. Pengamatan, yaitu dengan cara melakukan observasi langsung pada tempat penelitian.
- b. Wawancara, yaitu melakukan wawancara dan tanya jawab dengan warga asli Kecamatan Kulisusu.
- c. Studi Pustaka, yaitu dengan cara mempelajari buku-buku literatur yang berhubungan dengan topik penelitian.

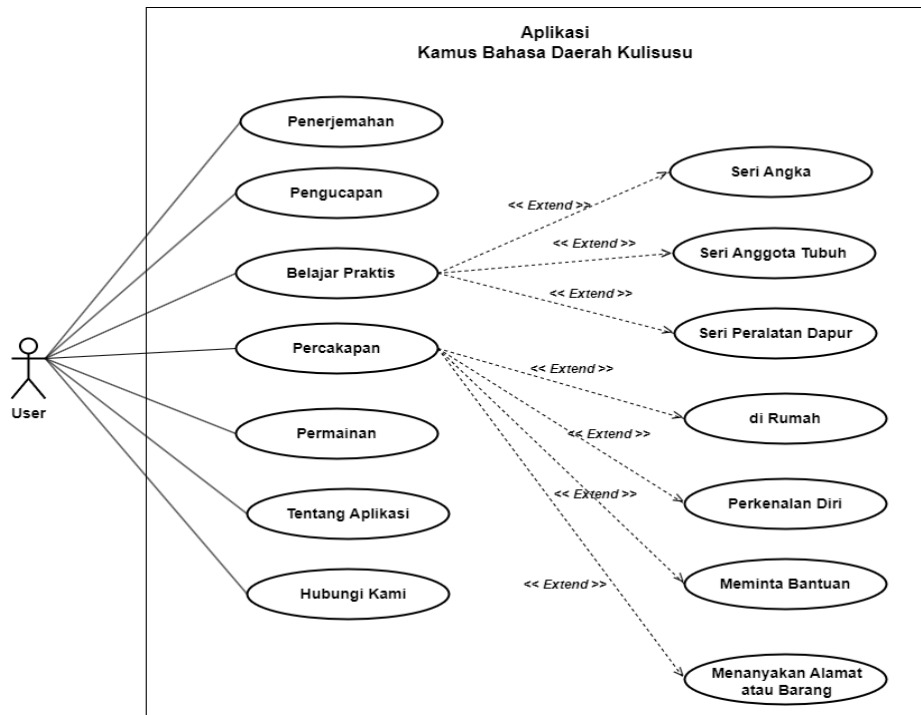
### 2.2 Analisis Data

Analisis data adalah sebagai berikut:

- a. Jenis Data  
Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif atau informasi yang berupa penjelasan atau wawancara langsung dengan pihak yang dituju.
- b. Sumber Data
  1. Data Primer  
Data primer adalah data yang diperoleh dari hasil pengamatan dan wawancara langsung dengan warga asli Kulisusu.
  2. Data Sekunder  
Data sekunder adalah data yang diperoleh dari buku, catatan-catatan, laporan-laporan yang dapat mendukung kelengkapan data primer yang berkaitan dengan penelitian ini.

### 2.3 Use Case Diagram

Gambar 1 merupakan *use case* diagram dari rancangan sistem yang telah di buat. Dalam sistem tersebut terdapat fitur-fitur yang dapat di akses oleh pengguna seperti fitur penerjemahan yang dapat menerjemahkan kata dalam bahasa Indonesia ke bahasa Kulisusu, fitur pengucapan yang memuat aturan cara pengucapan, fitur belajar praktis yang memuat seri angka, anggota tubuh, dan peralatan dapur dalam bahasa Indonesia ke bahasa Kulisusu beserta pengucapannya, fitur percakapan yang memuat topik percakapan seperti percakapan di rumah, pengenalan diri, meminta bantuan, dan menanyakan alamat dalam bahasa Indonesia ke bahasa Kulisusu beserta pengucapannya, fitur permainan yang memuat soal dan pilihan jawaban, fitur tentang aplikasi yang memuat informasi mengenai aplikasi, dan fitur hubungi kami yang memuat kontak email.



Gambar 1 Use case Diagram

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Implementasi

##### a. Tampilan Menu Pengucapan

Gambar 2 merupakan tampilan menu pengucapan yang terdapat beberapa aturan cara pengucapan dalam bahasa kulisusu.

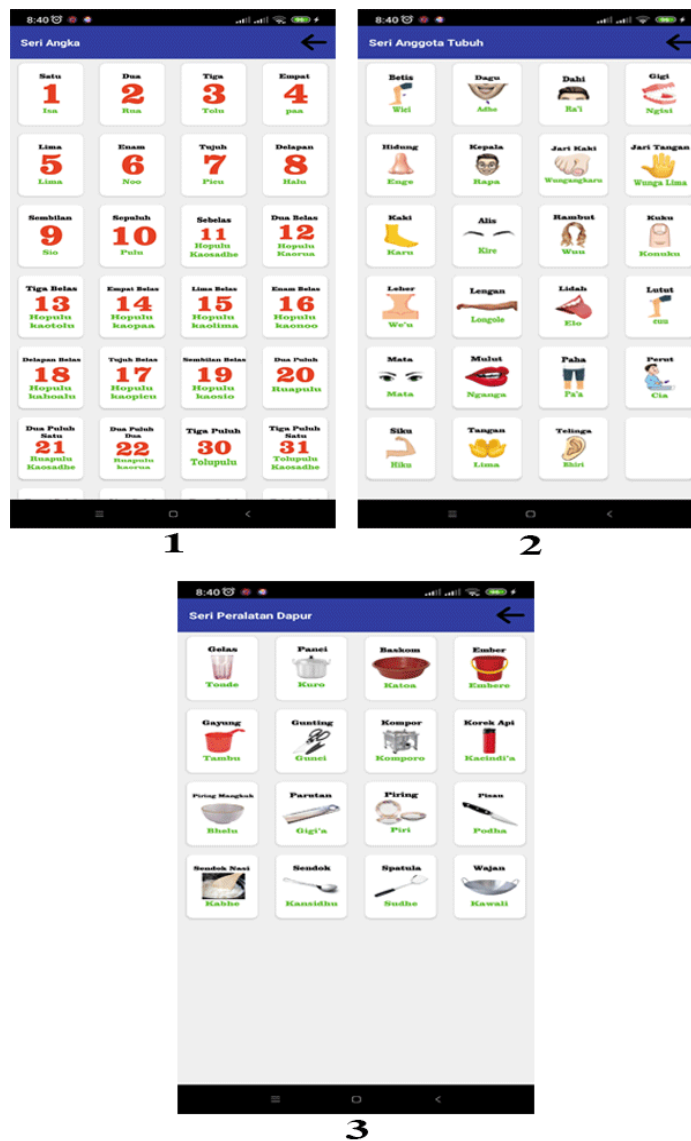


Gambar 2 Tampilan Menu Pengucapan

##### b. Tampilan Menu Belajar Praktis

Gambar 3 merupakan tampilan dari beberapa pilihan dalam menu belajar praktis yang terdiri: (1) Seri Angka, (2) Anggota Tubuh, dan (3) Peralatan Dapur. Pengguna dapat melihat dan mendengarkan

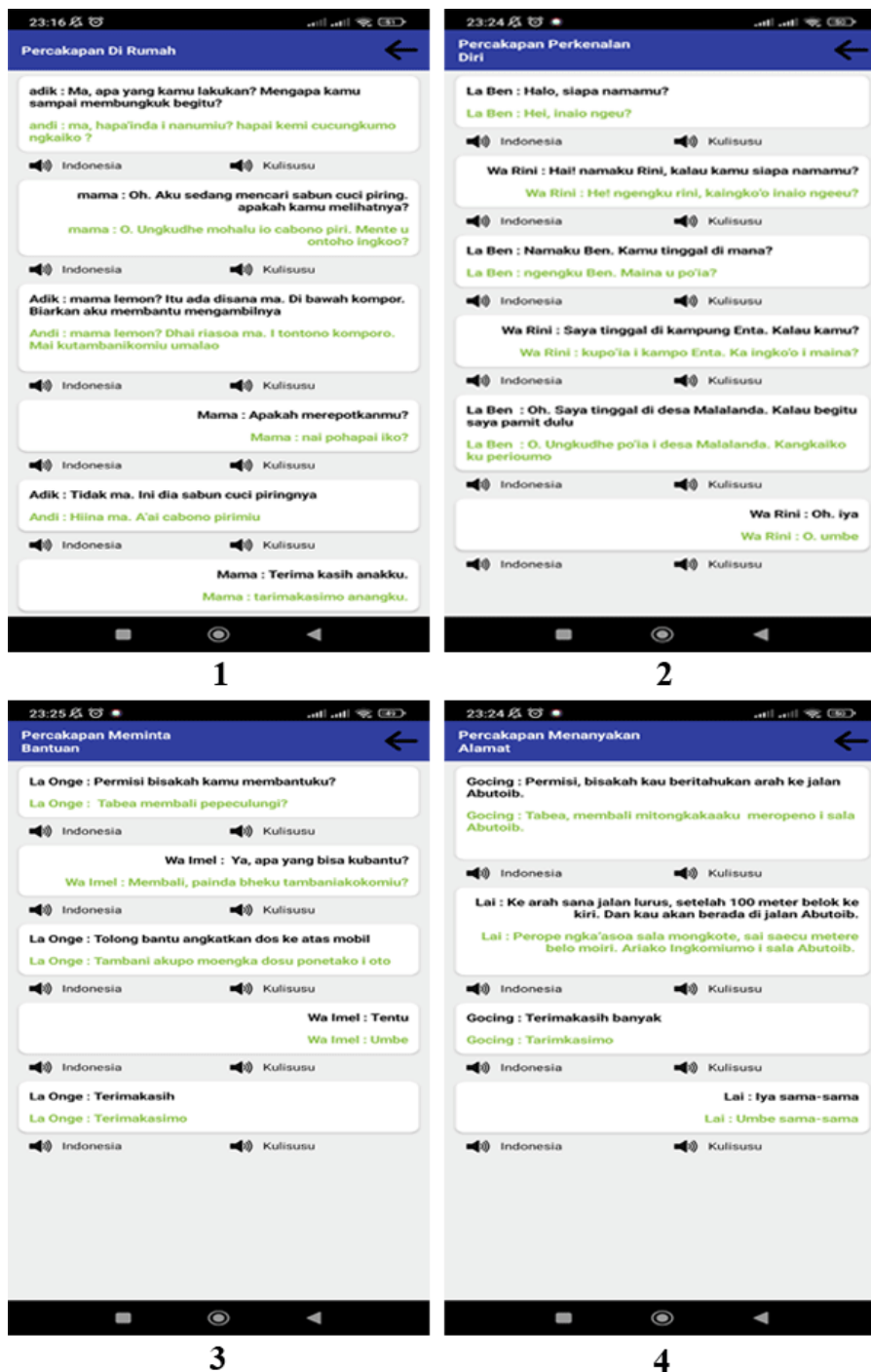
pengucapan dari setiap gambar yang dipilih dalam bahasa Indonesia ke bahasa Kulisusu.



Gambar 3 Tampilan Menu Belajar Praktis (1) Seri Angka, (2) Anggota Tubuh, dan (3) Peralatan Dapur

c. Tampilan Topik Percakapan

Gambar 4 merupakan tampilan dari beberapa pilihan topik percakapan yang terdiri dari 4 topik percakapan: (1) Percakapan di Rumah, (2) Perkenalan Diri, (3) Meminta Bantuan, dan (4) Menanyakan Barang atau Alamat. Pengguna dapat melihat dan mendengarkan percakapan dasar dari setiap topik percakapan tersebut dalam bahasa Indonesia ke bahasa Kulisusu.



Gambar 4 Tampilan Topik Percakapan (1) Percakapan di Rumah, (2) Perkenalan Diri, (3) Meminta Bantuan, dan (4) Menanyakan Barang atau Alamat

d. Tampilan Menu Permainan

Gambar 5 merupakan tampilan menu permainan yang terdapat soal dan pilihan jawaban. Pengguna dapat menjawab soal tersebut jika jawaban benar maka akan lanjut ke soal berikutnya dan jika jawaban salah maka akan memunculkan skor dari permainan.





Gambar 5 Tampilan Menu Permainan

### 3.2 Pengujian

#### a. Black Box

Pengujian *Black Box* berfokus untuk menguji fungsionalitas aplikasi. Pengujian dilakukan pada 22 fitur aplikasi yang meliputi: Tampilan Splash Screen, Halaman Beranda, Tentang Aplikasi, Hubungi Kami, Penerjemahan Kosakata yang Sesuai, Penerjemahan Kosakata yang tidak Sesuai, Pengucapan, Belajar Praktis, Seri Angka, Seri Anggota Tubuh, Seri Peralatan Dapur, Percakapan, Halaman Percakapan di Rumah, Percakapan Perkenalan Diri, Percakapan Meminta Bantuan, Percakapan Menanyakan Barang atau Alamat, Halaman Awal Permainan, Halaman Permainan, Pilihan Jawaban Benar, Pilihan Jawaban Salah, Menu Berbagi, dan Menu Keluar. Salah satu proses pengujian yaitu pengujian terhadap Terjemahan Kosakata yang Sesuai, seperti pada Tabel 1.

Tabel 1 Pengujian Terjemahan Kosakata yang Sesuai

Proses	Pengguna menuliskan kosakata yang ingin diterjemahkan
Harapan	Pengguna dapat menuliskan kata dan melihat hasil terjemahan
Output	Pengguna dapat menuliskan dan melihat hasil terjemahan kosakata yang sesuai

Hasil pengujian	Sesuai Harapan
-----------------	----------------

b. *System Usability Scale (SUS)*

Untuk mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap aplikasi Kamus Bahasa Daerah Kulisusu yang telah dibuat maka dilakukanlah serangkaian uji menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dengan 10 pertanyaan skenario yang terdiri dari lima pertanyaan positif pada setiap nomor ganjil dan lima pertanyaan negatif pada setiap nomor genap, seperti pada Tabel 2.

Tabel 2 Pertanyaan Kuesioner *System Usability Scale (SUS)*

No	Pertanyaan	Skala
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi	1-5
2	Saya berpikir aplikasi ini rumit untuk digunakan	1-5
3	Saya berpikir aplikasi ini mudah untuk digunakan	1-5
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain untuk menggunakan aplikasi ini	1-5
5	Saya merasa fitur yang ada dalam aplikasi ini berjalan dengan semestinya	1-5
6	Saya merasa ada banyak hal yang ketidaksesuaian dalam aplikasi ini	1-5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat	1-5
8	Saya menemukan aplikasi ini sangat tidak praktis	1-5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini	1-5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	1-5

Hasil Data yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner dengan menggunakan Google form terhadap 80 orang responden yang berpartisipasi pada pengujian ini, dengan menggunakan rumus menghitung skor *System Usability Scale (SUS)* yaitu:

$$\text{Skor SUS} = ((P1 - 1) + (P3 - 1) + (P5 - 1) + (P7 - 1) + (P9 - 1) + (5 - P2) + (5 - P4) + (5 - P6) + (5 - P8) + (5 - P10)) * 2,5$$

$$\begin{aligned} &= \text{Jumlah skor terhadap 80 responden} * 2,5 \\ &= 2771 * 2,5 \\ &= 6927,5 \end{aligned}$$

total nilai skor yang diperoleh adalah 6927,5. Dari jumlah nilai yang di peroleh tersebut, maka rata-rata hasil perhitungan menggunakan rumus menghitung skor rata-rata adalah sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{6927,5}{80} = 86,59$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut nilai 86,59 tergolong dalam skala A atau sangat baik, sehingga menurut responden dapat disimpulkan bahwa aplikasi kamus bahasa daerah Kulisusu berbasis android mudah digunakan dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran.

#### 4 KESIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah aplikasi kamus bahasa daerah Kulisusu yang memuat 3.100 kata. Selain dapat menerjemahkan kata dalam bahasa Indonesia ke bahasa Kulisusu, aplikasi ini juga terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan oleh pengguna, seperti fitur pengucapan, fitur belajar praktis yang memuat seri angka, anggota tubuh, dan peralatan dapur beserta pengucapannya, fitur percakapan yang memuat topik percakapan seperti percakapan di rumah, perkenalan diri,



meminta bantuan, dan menanyakan barang atau alamat, dan juga terdapat fitur permainan. Dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk menghitung skor rata-rata dari semua penilaian responden terhadap kuesioner yang disebarikan melalui Google form, aplikasi ini mendapatkan skor 86,59 yang menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki tingkat *usability* yang sangat baik.

## 5 SARAN

Berdasarkan hasil uraian diatas, maka saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya yaitu Aplikasi kamus bahasa daerah Kulisusu dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur yang dapat melengkapi aplikasi ini, seperti penambahan kosakata, menjadikan aplikasi ini sebagai aplikasi dwibahasa, bisa menerjemahkan perkalimat, dan secara teknis sebaiknya perlu di uji di satu sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Naibaho, B. Nadeak, dan E. Sormin, *Pelestarian Bahasa Daerah Sebagai Jati Diri Bangsa Indonesia*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2023. [Daring]. Tersedia pada: [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)
- [2] M. F. Azima dan S. N. Laila, "Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa dan Aksara Lampung Dialek A dan Dialek O Berbasis Android," *J. Tek.*, vol. 14, no. 01, hlm. 21–29, 2020, doi: <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/teknika/article/view/2085>.
- [3] I. C. Wibowo, I. A. Ramadhani, dan Firman, "Aplikasi Kamus Indonesia Jawa Halus Berbasis Android," *J. PETISI Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, hlm. 15–26, Jul 2021, doi: 10.36232/jurnalpetisi.v2i2.1182.
- [4] N. A. Siregar, "Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Telukkuantan Berbasis Android," *J. Perenc. Sains Teknol. Dan Comput.*, vol. 4, no. 1, hlm. 893–896, 2021, doi: <https://media.neliti.com/media/publications/445361-none-ca608a6b.pdf>.
- [5] N. Y. Prudensi, Masrizal, dan M. H. Munandar, "Media Pembelajaran Kamus Tiga Bahasa Negara Berbasis Android," *J. TEKINKOM*, vol. 4, no. 1, hlm. 44–48, 2021, doi: 10.37600/tekinkom.v4i1.231.
- [6] S. N. Rumkabu, J. P. P. Naibaho, dan M. Sanglise, "Pengembangan Aplikasi Kamus Bahasa Biak Berbasis Android (Android-based Biak Language Dictionary Application Development)," *J. Inf. Sci. Technol.*, vol. 11, no. 2, hlm. 75–86, 2022, doi: <https://ft.unipa.ac.id/jurnal/index.php/istech>.
- [7] R. Suarantalla, Y. Idrus, E. Martadinata, dan F. Adrisah, "Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa Mbojo Berbasis Android," *J. Inform. Teknol. Dan Sains*, vol. 4, no. 4, hlm. 380–385, Nov 2022, doi: 10.51401/jinteks.v4i4.2064.
- [8] Asniati, M. A. Suryawan, dan N. Syahkintan, "Rancang Bangun Aplikasi Penerjemah Bahasa Daerah Wakatobi Berbasis Android," *J. Inform.*, vol. 11, no. 1, hlm. 1, Jun 2022, doi: 10.55340/jiu.v11i1.1053.
- [9] N. F. Hasan dan M. S. A. Iribaram, "Digitalisasi Kamus Bahasa Daerah Papua Menggunakan Metode Rapid Application Development," *J. Manaj. Tek. Inform. Dan Rekayasa Komput.*, vol. 21, no. 3, hlm. 710–720, Jul 2022, doi: 10.30812/matrik.v21i3.1688.
- [10] N. D. Sofya, S. Esabella, dan Y. Karisma, "Digitalisasi Kamus Bahasa Sumbawa Berbasis Android Sebagai Upaya Pelestarian Kebudayaan Daerah," *J. Nuansa Inform.*, vol. 16, no. 2, hlm. 36–47, Jul 2022, doi: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>.
- [11] H. Danur, K. J. Tute, dan B. Y. Bhae, "Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Manggarai Berbasis Android," *J. Sains Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, hlm. 140–146, 2022, doi: <https://doi.org/10.35959/jik.v11i01.413>.