

# RANCANG BANGUN APLIKASI KAMUS BESEMAH BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK MEMUDAHKAN BELAJAR BAHASA BESEMAH DALAM MELESTARIKAN KEBUDAYAAN BESEMAH KOTA PAGAR ALAM

Ferry Putrawansyah<sup>1)</sup> dan Siti Aminah<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Informatika, STT Pagar Alam

<sup>1,2</sup>Jl. Masik Siagim No,74 Kelurahan Karan Dalo Kecamatan Dempo Tengah, Pagar Alam

E-mail : feyputrawansyah@gmail.com<sup>1)</sup>, siti Aminah@gmail.com<sup>2)</sup>

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi kamus Besemah yang dapat digunakan pada sistem *smartphone* bersistem operasi Android dengan tujuan untuk digitalisasi kamus Besemah yang saat ini masih konvensional (berupa buku kamus biasa) ke Aplikasi kamus Besemah yang dapat digunakan pada *smartphone* berbasis sistem operasi android. Penelitian ini di latar belakang oleh mulai hilangnya bahasa asli Besemah yang digunakan dalam komunikasi sehari-hari hal ini karena banyaknya budaya lain yang masuk ke daerah Besemah dan juga kurangnya sarana serta prasarana seperti kamus bahasa besemah atau buku Besemah yang semakin lama semakin sulit didapatkan baik di perpustakaan daerah maupun di toko buku sekitar kota Pagar Alam padahal banyak *user* (masyarakat Besemah ataupun wisatawan yang datang ke kota Pagar Alam ) yang mencari pustaka untuk dijadikan sebagai media belajar bahasa Besemah untuk berkomunikasi, sehingga dibutuhkan aplikasi yang memudahkan mencari sumber pustaka tersebut. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *java*. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Rapid, Application, Development (RAD)*. Hasil penelitian menggunakan metode ini yakni *expert review* menunjukkan nilai rata-rata 4,27 dengan kategori sangat valid. Kemudian berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan kepada *user* menunjukkan nilai rata-rata 4,3 dengan kategori sangat valid atau sangat aktif sehingga aplikasi kamus Besemah ini dapat diimplementasikan dan juga aplikasi ini dapat mengakomodir *user* untuk belajar bahasa Besemah sesuai kebutuhan setiap pemakai sebagai pengganti kamus berbentuk konvensional yang efektif dan efisien

**Kata Kunci:** Kamus Besemah, Smartphone, Android, RAD

## 1. PENDAHULUAN

Keberagaman bahasa merupakan salah satu daya tarik bagi wisatawan untuk mengunjungi salah satu daerah di Indonesia untuk sekadar berkomunikasi hingga belajar bahasa tersebut sehingga masyarakat daerah harus dapat melestarikan dan mempertahankan bahasa asli daerah tersebut yang menjadi identitas daerah di tengah masuknya kebudayaan (bahasa) daerah lain.

Melestarikan budaya di era perkembangan teknologi merupakan tantangan yang sangat berat karena dengan mudahnya kebudayaan asing dapat mempengaruhi kebudayaan daerah sehingga kita dituntut untuk dapat mengembangkan berbagai sumber bacaan maupun literatur sebagai media belajar bagi masyarakat daerah tersebut maupun wisatawan asing berbasis layanan teknologi digital.

Kebutuhan masyarakat terhadap layanan teknologi melalui *smartphone* bersistem operasi android sangat bervariasi, salah satunya adalah kebutuhan akan pembelajaran untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sarana belajar yang dimaksud dapat berupa multimedia interaktif *digital book*, sampai ke *digital dictionary* (kamus *digital*). Kamus dapat digunakan untuk belajar menggunakan kosakata sampai ke bahasa. Misalnya Kamus bahasa daerah maka kamus menjadi sangat penting mengingat banyak bahasa asli

daerah yang mulai hilang karena bahasa lain. Kamus bahasa daerah merupakan salah satu kamus yang di perlukan oleh masyarakat untuk berbagai kepentingan mulai dari promosi daerah, pelestarian budaya sampai ke pembelajaran. (Citra Puji Lestari dkk, 2016)

Perkembangan *Smartphone/android* telah memberikan banyak manfaat bagi perkembangan teknologi dan manusia. *Smartphone* merupakan telepon *seluler* yang menyediakan *fitur* kompleks yang digitalisasi dokumen konvensional yang mudah diakses dimana pun. *Fitur* dan kecanggihan pada telepon *seluler* mulai bermunculan dengan hadirnya berbagai *smartphone* yang semakin berkembang dimulai dari sistem operasi versi 1.0 sampai versi 10.

*Android* bisa dikatakan jawaban dari keragaman masyarakat perkotaan, mengingat mereka mempunyai berbagai kebutuhan pekerjaan yang harus dilakukan dalam waktu bersamaan Menurut (Triady, 2014) Berkat *fitur* nya yang selalu *update*, tak heran keberadaan *Android* mencuri perhatian para penggunanya. Oleh sebab itulah pertumbuhan *Android* dari tahun ke tahun dapat terlihat secara signifikan. *Android* adalah sistem operasi (*os*) bersifat *open source* (terbuka) yang dimiliki oleh *Google Inc.* *Android* dapat digunakan untuk perangkat *mobile* yaitu telepon *seluler* sampai dalam komputer *tablet*. Dari perkembangan sistem operasi *Android* ini

yang menjadi sangat populer karena bersifat *open source* menjadikannya sebagai sistem operasi yang banyak diminati oleh banyak penggunanya. Kelebihan dari *Android* yakni *Complete Platform (CP)* Sistem operasi *Android* merupakan sebuah sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan *tools* dalam membangun *software* dan memungkinkan untuk peluang pengembangan aplikasi, *Open Source Platform (OSP): Platform Android* yang bersifat terbuka atau *open source* menjadikan sistem operasi ini mudah dikembangkan oleh para *developer* karena bersifat terbuka, *Free Platform (FP):* Para pengembang atau *developer*, bebas bisa mengembangkan, mendistribusikan serta memperdagangkan sistem operasi *Android* tanpa harus membayar *loyalty* untuk mendapatkan *license*.

Kelebihan tersebut harus digunakan dengan penggunaan teknologi yang tepat guna seperti kamus *digital* akan tetapi kamus bahasa daerah yang saat ini beredar masih berbentuk buku sehingga banyak menyulitkan penggunanya ketika harus mencari arti dari sebuah kata sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama, di sisi lain buku juga sangat sulit dibawa karena sifatnya yang kurang fleksibel (beda dengan kamus digital). Oleh karena itu dibutuhkan ketersediaan kamus bahasa yang dapat memudahkan semua orang mencari dan memahami arti kata dengan mudah dan cepat dimana pun kita berada. Dengan menggunakan layanan *smartphone (Android)* sehingga kamus yang berupa *digital* tentunya akan sangat membantu pengguna (Safaat, 2014)

Kamus merupakan alat bantu yang digunakan untuk menerjemahkan suatu bahasa. Penggunaan kamus sangat diperlukan namun tidak mempersulit pengguna saat menggunakannya dan dapat mempermudah pemakai dalam menerjemahkan suatu bahasa tanpa harus membawa kamus yang berbentuk buku yang memiliki ketebalan dan bobot yang cukup berat untuk ukuran sebuah buku. Untuk itu dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mengakomodir kebutuhan setiap pemakai sebagai pengganti buku, yang mudah dibawa serta dapat digunakan kapan dan dimana pun secara efektif. Hal tersebut berupa kamus berbasis *Android* yang dibuat dengan menggunakan bahasa *java* dan dapat dipasang pada perangkat *mobile* seperti *smartphone*.

Menurut penelitian (Suktriayu, 2017) dengan judul “Aplikasi bahasa Paser-Indonesia berbasis *Android*” dengan hasil aplikasinya dapat pencarian kata lebih cepat dibandingkan mencari secara *manual* sehingga memudahkan penggunanya dan kamus ini dapat dijadikan media alternatif bagi masyarakat yang ingin mempelajari serta melestarikan bahasa suku Peser dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* berbasis *Android* kemudian penelitian yang akan dibuat pada aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* akan bertujuan untuk efisien serta melestarikan bahasa Besemah.

Saat ini banyak pengguna yang telah memiliki *smartphone* sehingga memungkinkan dikembangkan kamus besemah berbasis *android* yang dapat mempermudah pemakai dalam menerjemahkan suatu

bahasa tanpa harus membawa kamus yang berbentuk buku sehingga aplikasi ini dapat membantu semua kebutuhan pembelajaran setiap pemakai sebagai pengganti buku karena sifatnya yang *flexible* atau mudah dibawa serta dapat digunakan kapan dan dimana pun secara efektif. (Triady, 2014)

Berdasarkan observasi dan wawancara pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pagar Alam dengan hasil kurangnya sarana serta prasarana seperti kamus dan buku Besemah yang sulit di dapatkan di toko buku sekitar kota Pagar Alam sebagai alat belajar bahasa Besemah kemudian pencampuran bahasa Besemah dengan bahasa yang lain, hal tersebut dapat menjadikan hilangnya bahasa asli Besemah yang disebabkan karena banyaknya transmigrasi penduduk yang datang dan menetap di kota Pagar Alam oleh karena itu dikhawatirkan bahasa Besemah akan punah. Di sini peneliti juga melakukan observasi dan wawancara pada Dinas Pariwisata Kota Pagar Alam dengan hasil banyaknya wisatawan dan *Arkeolog* lokal maupun mancanegara yang datang kota Pagar Alam baik berwisata budaya maupun melakukan penelitian yang tertarik untuk mempelajari bahasa Besemah akan tetapi sulitnya mencari buku maupun kamus Besemah sebagai media belajar dan hal itu dapat menimbulkan hilangnya objek wisata budaya yang dimiliki kota Pagar Alam yaitu budaya bahasa Besemah.

Merujuk pada penelitian dengan judul “Aplikasi bahasa Paser-Indonesia berbasis *Android*” dengan hasil aplikasinya dapat pencarian kata lebih cepat dibandingkan mencari secara *manual* sehingga memudahkan penggunanya dan kamus ini dapat dijadikan media alternatif bagi masyarakat yang ingin mempelajari serta melestarikan bahasa suku Peser dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* berbasis *Android* kemudian penelitian yang akan dibuat pada aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* akan bertujuan untuk efisiensi serta melestarikan bahasa Besemah. (Risna Euis Suktriayu, dkk, 2017) kemudian Menurut penelitian (Abidin, 2015) dengan judul “Aplikasi Pencarian kata dalam bahasa Sunda berbasis *Android*” dengan hasil pengguna terbantu dalam proses belajar bahasa Sunda dengan menggunakan aplikasi ini dan aplikasi pencarian kata dalam bahasa Sunda berbasis *Android* ini berhasil di jalankan pada *smartphone* yang berbasis *Android*, kemudian penelitian yang akan dibuat pada aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* bertujuan mempermudah pengguna dalam proses belajar bahasa Besemah.

Berdasarkan pembahasan diatas disimpulkan bahwa sangat dibutuhkan kehadiran aplikasi kamus bahasa daerah berbasis *Android* melalui media *smartphone* yang sangat bermanfaat baik segi efisiensi dalam mencari kata yang ingin di terjemahkan serta dapat membantu melestarikan bahasa daerah tersebut. Kemudian dengan hadirnya aplikasi ini sangat membantu penggunanya dalam proses belajar bahasa daerah. Kamus ini akan membuat *menu* terjemahan Indonesia-Besemah, Besemah-Indonesia dan aplikasi kamus Besemah berisikan 2000 kata Besemah.

## 2. RUANG LINGKUP

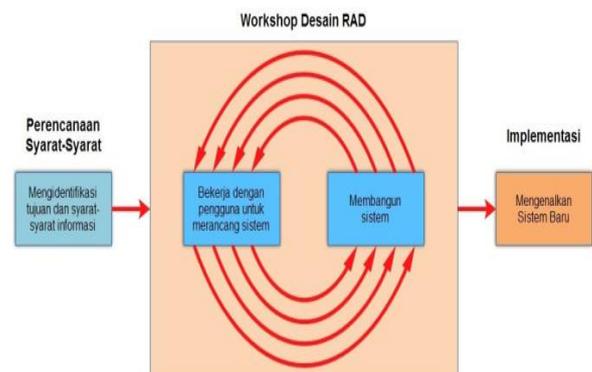
Dalam penelitian ini permasalahan mencakup:

1. Penelitian ini membangun aplikasi Kamus Bahasa daerah Besemah menggunakan aplikasi Eclipse Juno dengan database SQLite
2. Metode yang digunakan adalah Rapid, Application Development sementara untuk menguji validitas produk menggunakan uji Alpha
3. Studi kasus yang digunakan khusus untuk Suku Basemah

## 3. BAHAN DAN METODE

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Rapid Application Development (RAD)* yaitu suatu strategi siklus hidup yang ditujukan untuk menyediakan pengembangan yang jauh lebih cepat dan mendapatkan hasil dengan kualitas lebih baik dibandingkan dengan hasil yang dicapai melalui siklus tradisional, *Rapid Application Development (RAD)* adalah suatu pendekatan berorientasi objek terhadap pengembangan sistem yang mencakup suatu metode pengembangan untuk perangkat-perangkat lunak dimana *Rapid Application Development (RAD)* bertujuan mempersingkat waktu yang biasanya diperlukan dalam siklus hidup pengembangan sistem tradisional antara perancangan dan penerapan suatu sistem informasi. Pada akhirnya, *Rapid Application Development (RAD)* sama-sama berusaha memenuhi syarat-syarat bisnis yang berubah secara cepat. Kegiatan dengan metode ini merupakan kegiatan yang dilakukan dalam penelitian untuk merancang dan membangun aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* yang valid (Putrawansyah, 2018)

Berdasarkan Kajian teori yang telah di jelaskan maka prosedur dalam penelitian ini akan dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan sistem *Rapid Application Development (RAD)*, metode pengembangan sistem *Rapid Application Development (RAD)* terdiri dari 3 tahap yaitu *requirements planning* (perencanaan syarat-syarat), *RAD design workshop (workshop desain RAD)*, dan *implementation* (implementasi) yang kemudian disesuaikan dengan tujuan dan kondisi penelitian yang sebenarnya. Siklus Metode pengembangan sistem RAD dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Siklus Rapid Application Development

Selanjutnya penerapan penelitian yang dilakukan berdasarkan gambar 1, yaitu:

### 1. Requirements Planning

Pada tahap ini analisis kebutuhan dilakukan untuk distribusi produk awal untuk mengetahui kebutuhan yang terkait dengan rencana merancang dan membangun aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* dengan melakukan studi pendahuluan dengan subjek Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pagar Alam dengan menggunakan wawancara.

### 2. RAD Design Workshop

Dalam tahap ini setelah melakukan analisis distribusi produk awal dengan studi pendahuluan yaitu wawancara serta tahap ini juga tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang digunakan untuk merancang dan membangun aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* dan Bahan-bahan tersebut antara lain *background, content button, scene-scene, picture*, serta perancangan yang digunakan dalam membangun aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* yaitu *Eclipse* dan *SQLite*

Selanjutnya dalam pembuatan produk aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* ini ada minimum spesifikasi *Hardware* yang digunakan oleh peneliti antara lain dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Spesifikasi Hardware Pembuatan Aplikasi

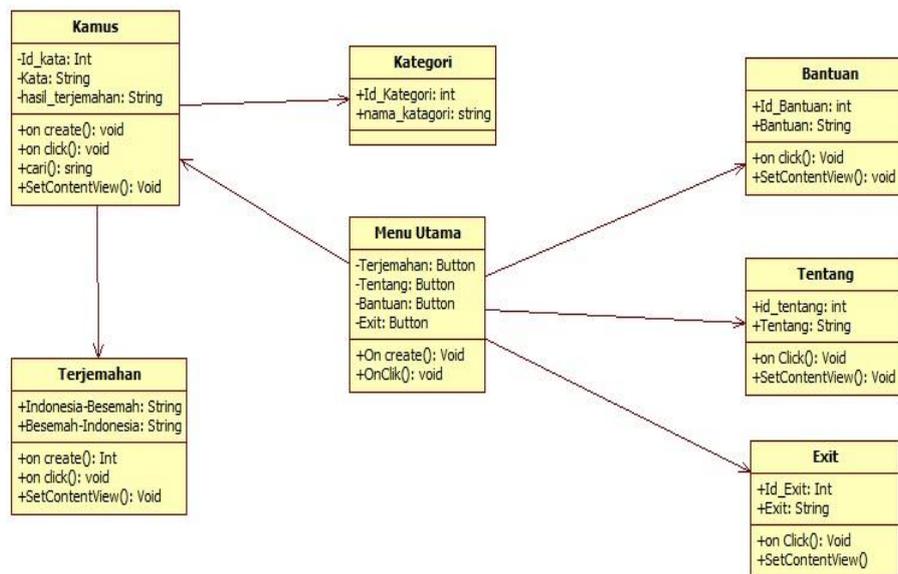
Nama Perangkat	Spesifikasi Hardware
<i>Personal Computer</i>	<i>Processor Intel Inside 2.39 GHz</i>
	<i>Hard Disk 320 GB</i>
	<i>RAM 2 GB</i>
	<i>VGA 1 GB</i>
<i>Smartphone</i>	<i>Smartphone</i>
	<i>Memory 64 GB</i>
	<i>RAM 4 GB</i>

### 3. Implementation

Tahap ini adalah tahap di mana produk yang dikembangkan sudah jadi dan siap untuk di lakukan *testing* untuk bisa melihat apakah ada kesalahan atau tidak pada aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* ini. Pengujian yang dilakukan oleh para ahli meliputi ahli aplikasi kamus *Android*, ahli Bahasa dan ahli *Media*. Tahap selanjutnya saat produk yang dikembangkan telah selesai melakukan tahap *testing* (Pengujian) baik pengujian aplikasi kamus, bahasa, serta media yang ada pada produk tersebut selanjutnya produk aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* tersebut siap untuk Diimplementasikan (digunakan) serta di produksi kepada *public user*. (M.Salahudin, 2016).

### 4. PEMBAHASAN

Setelah Proses Pengumpulan data dan pengumpulan aplikasi pendukung penelitian maka selanjutnya dilakukan pembuatan prosedur penelitian sebagai berikut:



Gambar 2 . Class Diagram

### 4.3 Flowchart Sistem Yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan oleh peneliti digambarkan dalam bentuk *flowchart* yang merupakan pola aplikasi yang akan dibuat meliputi menu dan aliran data saat diakses dimulai pada flow start kemudian akan muncul *splash screen*, kemudian aplikasi menampilkan 4 menu yaitu terjemahan, tentang, bantuan dan exit. Menu terjemahan akan menampilkan 2 pilihan yaitu terjemahan

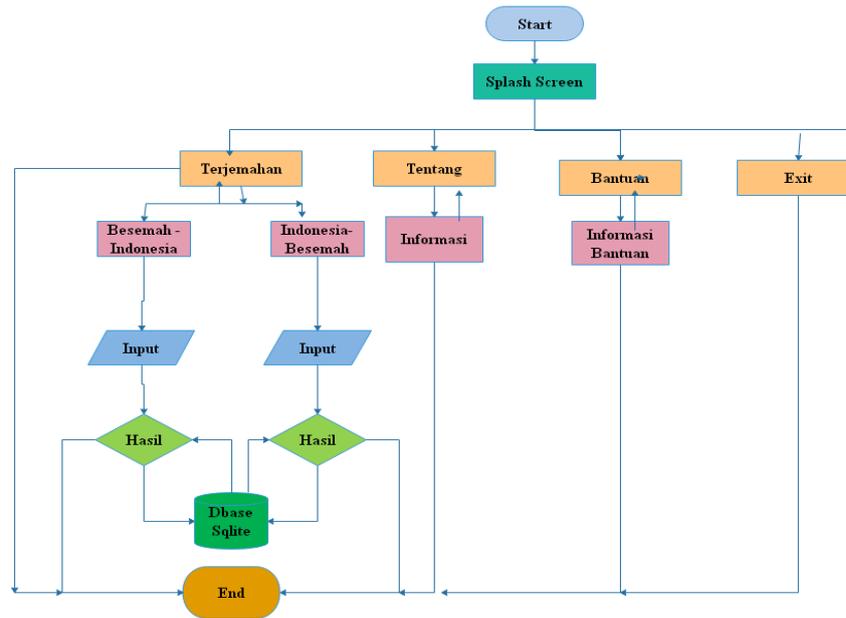
### 4.1 Sistem Yang Berjalan

Sebelum melakukan perancangan terhadap suatu program aplikasi kamus *Android* terlebih dahulu akan dianalisis kamus Konvensional yang sedang berjalan saat ini. Dimulai dari proses menerjemahkan kata dari bahasa Indonesia/Besemah dan Besemah/Indonesia dengan cara *manual* yaitu *user* membuka kamus Besemah konvensional kemudian mencari huruf/kata yang akan di terjemahkan dengan proses membuka buku, mencari sesuai dengan awalan huruf tentunya hal ini akan tidak efektif dan efisien (Edy Wiranto, dkk, 2013)

### 4.2 Class Diagram

Adapun model sistem yang di usulkan oleh peneliti dalam bentuk *class diagram* yang dijadikan rujukan penulis dalam membuat *database* pada SQLite dari aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* meliputi Tabel Kamus, tabel terjemahan, tabel kategori, tabel menu utama, bantuan dan tentang yang dapat dilihat pada gambar 2.

dari indonesia ke besemah atau dari besemah ke indonesia, menu tentang akan menampilkan informasi tentang kamus besemah, menu bantuan akan menampilkan informasi tentang cara menggunakan aplikasi, kemudian menu exit adalah menu dimana akan keluar dari aplikasi. Adapun *flowchart* dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Desain flowchart Sistem yang diusulkan

4.4 Desain Tabel Terjemahan Indonesia – Besemah

Sistem ini berjalan secara *offline*, maka tabel yang dibuat pada *SQLite* dimana *Id\_bahasa* sebagai *Primary key* pada tabel 2.

Tabel 2. Database *SQLite* Indonesia - Besemah

Column Name	Data Type	Keterangan
<b>Id_bahasa*</b>	<i>Int</i>	Id_bahasa
<b>Indonesia</b>	<i>Text</i>	Bahasa Indonesia
<b>Besemah</b>	<i>Text</i>	Bahasa Besemah

\*primary key

4.5 Desain Tabel Informasi

Tabel 3. ini digunakan untuk memasukan data *informasi* seperti informasi aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* dan yang menjadi *primary key* adalah *id\_Informasi*

Tabel 1. Informasi

Name	Data Type	Keterangan
<b>Id_informasi*</b>	<i>Int</i>	Id_informasi
<b>Informasi</b>	<i>Text</i>	Informasi
<b>Isi</b>	<i>Text</i>	Isi informasi

\*primary key

4.6 Desain Tabel Bantuan

Tabel 4. ini digunakan untuk memasukan data bantuan seperti bantuan untuk penggunaan aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* dan yang menjadi *primary key* adalah *id\_bantuan*.

Tabel 2. Bantuan

Name	Data Type	Keterangan
<b>Id_bantuan*</b>	<i>Int</i>	Id bantuan
<b>Bantuan</b>	<i>Text</i>	Bantuan
<b>Isi</b>	<i>Text</i>	Isi bantuan

\*primary key

4.7 Hasil Implementasi

Setelah pembuatan Aplikasi menggunakan *Android Studio* dan *database SQLite* maka tampilan hasil dapat dilihat sebagai berikut:

1. Halaman *Menu Ponsel*

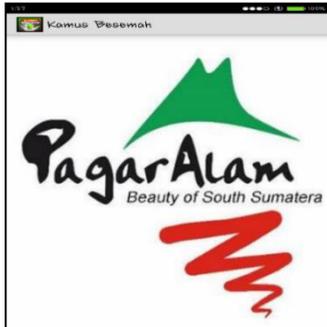
Pada *menu* ini, *user* menjalankan aplikasi kamus Besemah berbasis *Android*, dapat memilih atau menyentuh *icon* aplikasi kamus Besemah berbasis *Android*. Tampilan *Icon* dapat dilihat pad gambar 4.



Gambar 4. Halaman Menu Ponsel

## 2. Halaman *Splash Screen*

Halaman ini merupakan halaman pembukaan dari aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* dan secara langsung menuju halaman *menu* selanjutnya yaitu *splash screen* yang dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan *Splash Screen*

## 3. Halaman *Menu Home*

Halaman ini merupakan halaman menu *home* dari aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* yang memberikan informasi ada apa saja pada aplikasi kamus Besemah berbasis *Android*, yang disediakan pada setiap *menu-menu index*. Pada halaman ini terdapat empat pilihan *menu* yaitu *terjemahkan*, *informasi*, *bantuan* dan *exit*. Berikut tampilan *menu home* dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman *Menu Home*

## 4. Halaman *Menu Terjemahan*

Halaman ini merupakan halaman isi dari *menu* yang ada pada *Menu terjemahan*. Pada halaman ini terdapat 2 pilihan *menu terjemahan* yaitu *Besemah-Indonesia* dan

*Indonesia-Besemah* yang berbentuk *radio button*. Tampilan dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman *Menu Terjemahan*

## 5. Halaman *Arti Terjemahan Kata Indonesia – Besemah*

Halaman ini merupakan halaman arti terjemahan kata dari bahasa Indonesia ke bahasa Besemah. Berikut halaman arti terjemahan dari kata Indonesia – Besemah dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. *Arti Terjemahan Kata Indonesia – Besemah*

#### 6. Halaman *Menu* Informasi

Halaman ini merupakan halaman isi dari *menu* yang ada pada informasi. Pada halaman ini akan dijelaskan Informasi Aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* dan sumber kosakata yang didapat. Tampilannya dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Halaman *Menu* Informasi

#### 7. Halaman *Menu* Bantuan

Halaman ini menampilkan petunjuk penggunaan aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* jadi apabila user tidak mengerti bagaimana cara penggunaan aplikasi ini peneliti menyiapkan *form* atau *menu* bantuan untuk membantu *user* tersebut. Tampilannya dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Halaman *Menu* Bantuan

### 4.8 Pengujian

Tahap ini di mana produk yang dikembangkan sudah jadi dan dilakukan *testing* oleh para ahli meliputi ahli media *Android*, ahli Bahasa dan ahli media desain *Android* (Yana Setiono, dkk, 2016).

Berdasarkan hasil kuesioner *expert review* didapatkan hasil pada uji bahasa dan kosakata bahasa Besemah didapatkan skor rata-rata 4,6 dengan kriteria sangat valid, kemudian uji media desain *Android* pada aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* dengan skor 4 dengan kriteria valid dan uji media *Android* didapatkan skor 4,2 dengan

kriteria sangat valid dengan hasil rata-rata 4,27 dengan kategori sangat valid. Berikut adalah diagram hasil rekapitulasi nilai angket *expert review* pada gambar 11.



Gambar 11. Grafik *Testing Expert Review*

Setelah melakukan uji coba *expert review* untuk mendapatkan produk yang valid maka selanjutnya di lakukan *testing* kepada 27 *user*. aplikasi kamus bahasa Besemah berbasis *Android* diujikan kepada 27 orang mahasiswa tersebut, penulis melihat dan menilai keaktifan *user* tersebut dengan data yang dikumpulkan berupa angket dan didapatkan skor rata-rata 4,3 dengan kategori sangat valid. Berikut adalah diagram hasil rekapitulasi nilai angket *expert review* dan *testing user*:

Setelah produk aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* selesai melalui tahap testing, selanjutnya produk aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* siap untuk diimplementasikan pada *public*.

## 5. KESIMPULAN

Aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* telah dihasilkan dengan aplikasi ini diakses secara *offline*, Aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* berisi 2000 kosakata Besemah, Aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* dinyatakan sangat valid. Data diperoleh dari hasil kuesioner *expert review* didapatkan hasil pada uji bahasa dan kosakata bahasa Besemah didapatkan skor rata-rata 4,6 dengan kriteria sangat valid, kemudian uji media desain *Android* pada aplikasi kamus Besemah berbasis *Android* dengan skor 4 dengan kriteria valid dan uji media *Android* didapatkan skor 4,2 dengan kriteria sangat valid dengan hasil rata-rata 4,27 dengan kategori sangat valid. Dan saat ini aplikasi telah digunakan oleh banyak *user* untuk belajar dan sudah dibagikan secara bebas di internet.

## 6. SARAN

Saran untuk penelitian berikutnya ditambahkan menu belajar aksara Besemah, Dialog/percakapan Audio dan Video.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, C. P., Hasibuan, N. A., & Ginting, G. L. 2016. Perancangan Aplikasi Kamus Istilah Medis Berbasis *Android* Dengan Algoritma Boyer-Moore. *INFOTEK*, 28-32.

- M. Salahudin, R. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Parno, D. N. 2011. Aplikasi Mobile istilah Psikologi Berbasis Android. *Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur dan Sipil) Universitas Guna darma*, 121-127.
- Putrawansyah, F. 2018. Perancangan & Implementasi Aplikasi Kamus Teknik Sipil Berbasis Android Dengan Menggunakan Eclipse Juno. *Indonesian Journal Of Computer Science*, 1-7.
- Suktriyu, R. E., dkk. 2017. Aplikasi Kamus Bahasa Paser-Indonesia Berbasis Android. *Prosiding Seminar nasional Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 152-154.
- Safaat, N. 2014. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet Pc Berbasis Android*. Bandung: INFORMATIKA.
- Triady. 2014. *Bedah Tuntas Fitur Android*. Yogyakarta: andi publisher.
- Setiono, Y. 2016. pengembangan smart application translation aneka bahasa sulawesi. *teknisi*, 55-64.
- Abidin, Z., Sari, A. P., & Nasution, R. 2015. Aplikasi Pencarian Kata Dalam Bahasa Sunda Menggunakan Algoritma Boyer Moore Berbasis Android. *Konferensi Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi*, 1(1).