



SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

**PENGEMBANGAN *WEBSITE* BASKARA SEBAGAI KAMUS
BAHASA SAWANG UNTUK PELESTARIAN BUDAYA
BELITUNG TIMUR**

TUGAS AKHIR

REZA PRASETYO

0110120203

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

DEPOK

AGUSTUS 2024



**STT TERPADU
NURUL FIKRI**

SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

**PENGEMBANGAN *WEBSITE* BASKARA SEBAGAI KAMUS
BAHASA SAWANG UNTUK PELESTARIAN BUDAYA
BELITUNG TIMUR**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

STT - NF

REZA PRASETYO

0110120203

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

DEPOK

AGUSTUS 2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi/Tugas Akhir ini adalah hasil karya penulis, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.



Nama : Reza Prasetyo

NIM : 0110120203

Depok, 5 Agustus 2024

STT - NE

Tanda Tangan

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Reza Prasetyo', is written over the 'STT - NE' watermark.

Reza Prasetyo

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Reza Prasetyo

NIM : 0110120203

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Pengembangan *Website* BASKARA Sebagai Kamus Digital
Bahasa Sawang untuk Pelestarian Budaya Belitung Timur

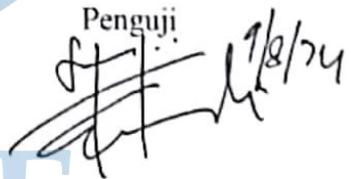
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri

DEWAN PENGUJI

Pembimbing


(Dr. Amalia Rahmah, S.T.,M.T.)

Penguji

 1/8/24
(Suhendi, S.T., M.Kom., M.M.S.I)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 5 Agustus 2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana komputer Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian tugas ini.
3. Bapak Dr. Lukman Rosyidi, S.T., M.T, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Ibu Misna Asqia, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
5. Bapak Suhendi, S.T., S.Kom., M.M.S.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama berkuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri dan sekaligus sebagai Dosen Penguji Tugas Akhir ini.
6. Ibu Dr. Amalia Rahmah, S.T.,M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Para Dosen di lingkungan Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri yang telah membimbing penulis dalam menuntut ilmu yang telah diberikan.
8. Kemah Budaya Kaum Muda Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti program dan residensi.

9. Pemerintahan Kabupaten Belitung Timur, Desa Selingsing, dan Suku Sawang yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan data yang diperlukan bagi penelitian ini.
10. Teman-teman Tim Baskara (Faizah Masturina Yuatno, Rafli Noer Khairam, Mutia Nursabitha, Sabina, Shanti Anggraeni Rachman, Gita Iqlima, Silvia kiki Jacob, Monica Feby Santoso, Cristin Mokodompit) yang selalu mendukung dan memberikan semangat untuk penelitian ini.

Dalam penulisan ilmiah ini tentu saja masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan yang mungkin disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Walaupun demikian, penulis telah berusaha menyelesaikan penulisan ilmiah ini sebaik mungkin. Oleh karena itu apabila terdapat kekurangan di dalam penulisan ilmiah ini, dengan rendah hati penulis menerima kritik dan saran dari pembaca.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga tugas akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 5 Agustus 2024



Reza Prasetyo

STT - NF

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reza Prasetyo
NIM : 0110120203
Program Studi : Sistem Informasi
Jenis karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STT-NF **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (Non-exclusive Royalty - Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**PENGEMBANGAN *WEBSITE* BASKARA SEBAGAI KAMUS DIGITAL
BAHASA SAWANG UNTUK PELESTARIAN BUDAYA BELITUNG TIMUR**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

STT - NF

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 5 Agustus 2024

Yang Menyatakan



Reza Prasetyo

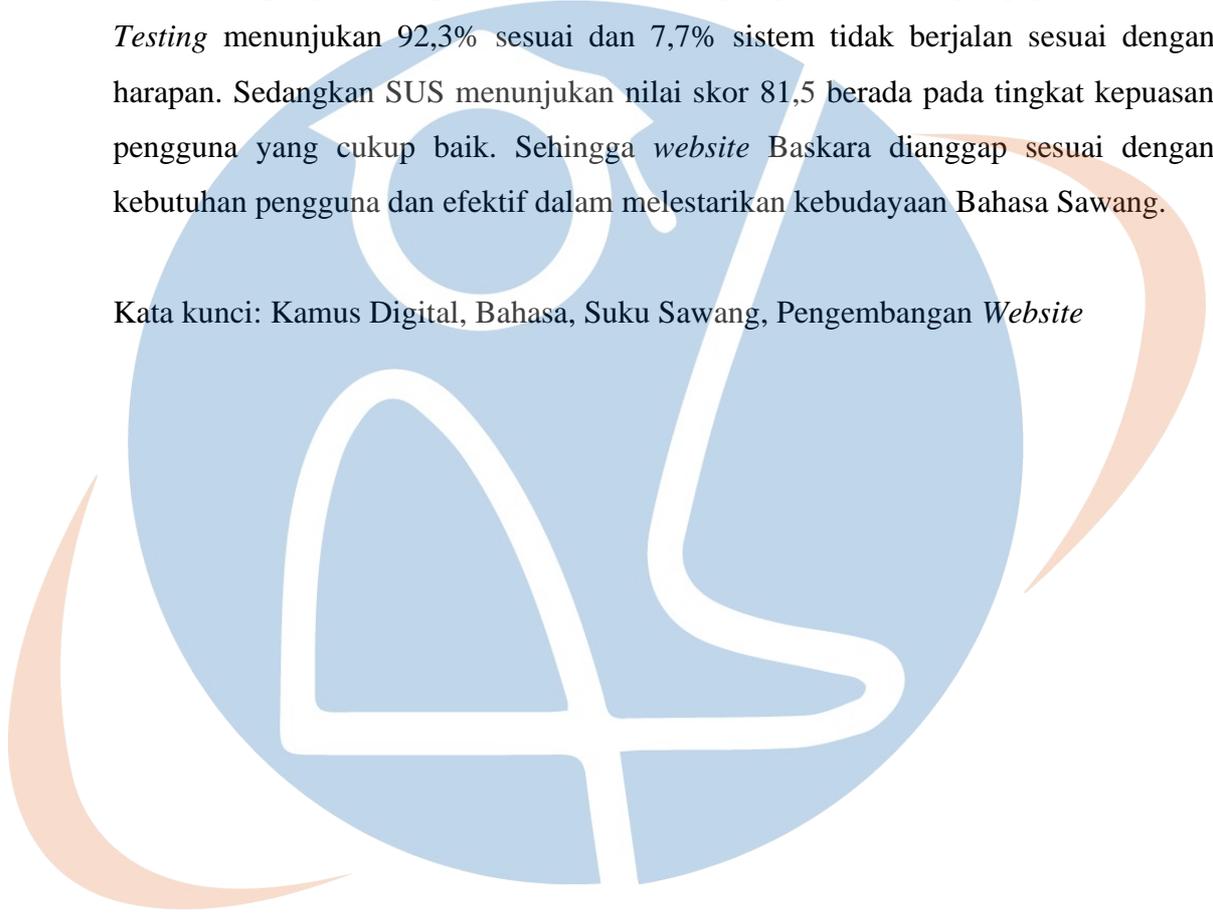
ABSTRAK

Nama : Reza Prasetyo
NIM : 0110120203
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : Pengembangan *Website* BASKARA Sebagai Kamus Digital Bahasa Sawang untuk Pelestarian Budaya Belitung Timur

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan metode pengambilan data menggunakan observasi, wawancara terhadap pemerintah Desa Selingsing dan Suku Sawang dan studi literatur pada jurnal maupun buku terkait. Pada analisis data kualitatif untuk hasil data observasi, wawancara, serta studi literatur. Dan analisis data kuantitatif yang didapat dari hasil data uji sistem dengan teknik penyebaran angket kuesioner terhadap pengguna. Dari hasil analisis data menunjukkan permasalahan budaya Bahasa Sawang yang mulai terancam punah. Terdapat 10% masyarakat Suku Sawang yang dapat menuturkan Bahasa Sawang. Hal tersebut cukup memprihatinkan, sehingga perlu tindakan untuk melakukan dokumentasi dan pelestarian Bahasa Sawang agar tetap terjaga secara utuh. Oleh karena itu, Penelitian ini akan mengembangkan sebuah kamus digital berbasis *website* yang berfungsi sebagai dokumentasi Bahasa Sawang dan melestarikan kebudayaan Sawang dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Pengembangan kamus digital yang diberi nama Baskara akan menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* yang terdiri dari *requirements planning, user design, construction, dan cutover*. Dalam pengembangan *website* Baskara menggunakan *framework Code Igniter* yang merupakan kerangka kerja pemrograman PHP yang bersifat *open source* dan dapat mengembangkan *website* yang dinamis. Fitur yang dikembangkan dalam penelitian yaitu terjemahan Bahasa Indonesia ke Sawang maupun sebaliknya, kamus Bahasa Sawang, artikel, permainan tebak kata, pengelola data kamus dan artikel. Pengembangan *website* Baskara melakukan Pengujian dengan dua tahap. Pertama dengan menggunakan *blackbox testing* dengan Teknik *State Transition Testing* untuk menguji *system* pada *website* Baskara berjalan sesuai dengan kebutuhan. Pengujian ini

dilakukan terhadap perangkat Desa Selingsing dan Tim Baskara. Lalu dilanjutkan pengujian *usability testing* menggunakan Teknik *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur pemahaman dan kepuasan pengguna *website* Baskara ketika digunakan. Pengujian SUS melibatkan 29 responden dari kalangan masyarakat Belitung Timur, mahasiswa/pelajar, dan perangkat Desa Selingsing. Hasil dari pengujian *Blackbox Testing* menunjukkan 92,3% sesuai dan 7,7% sistem tidak berjalan sesuai dengan harapan. Sedangkan SUS menunjukkan nilai skor 81,5 berada pada tingkat kepuasan pengguna yang cukup baik. Sehingga *website* Baskara dianggap sesuai dengan kebutuhan pengguna dan efektif dalam melestarikan kebudayaan Bahasa Sawang.

Kata kunci: Kamus Digital, Bahasa, Suku Sawang, Pengembangan *Website*



STT - NF

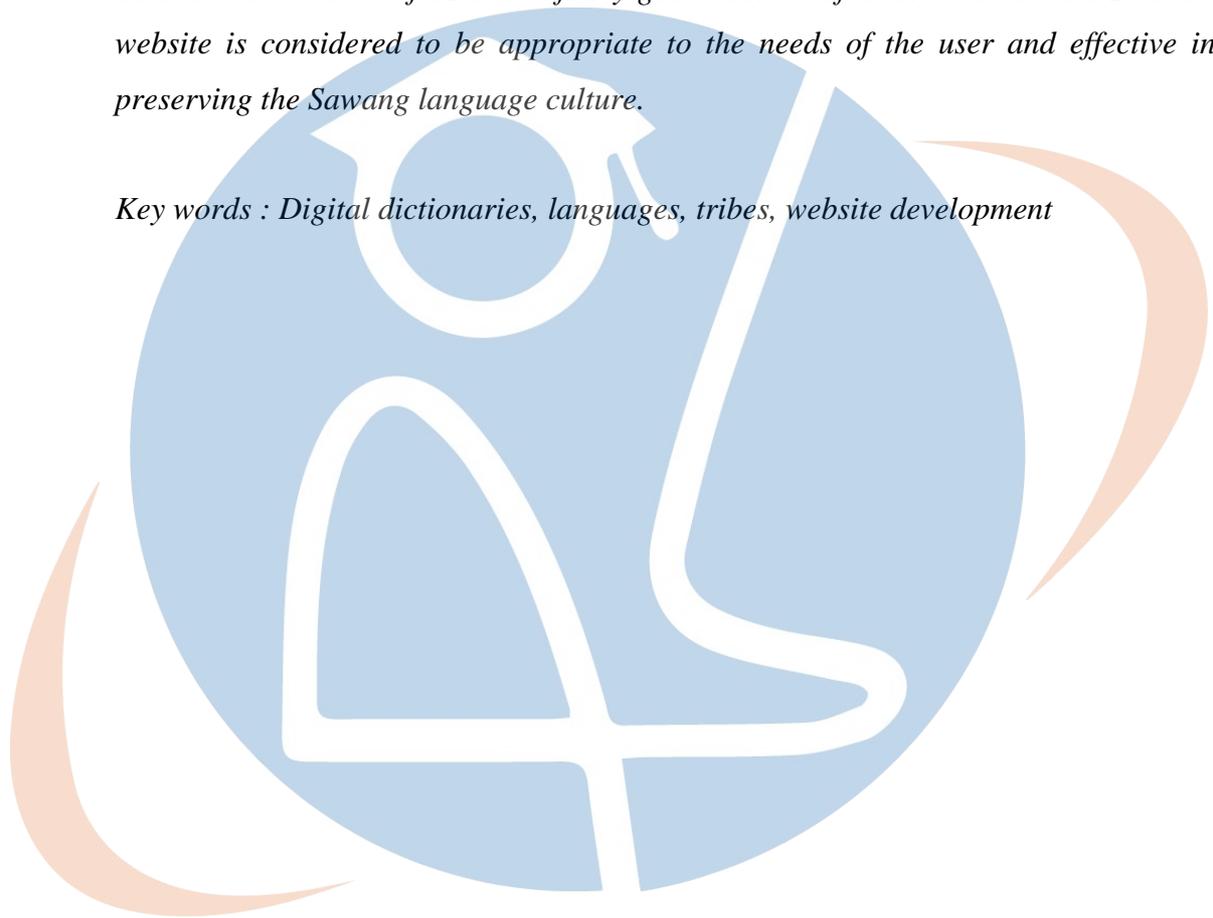
ABSTRACT

Name : Reza Prasetyo
NIM : 0110120203.
Study Program : Sistem Informasi
Title : *Development of the BASKARA website as a Digital Dictionary for the Preservation of Eastern Belitung Culture*

this research uses the type of developmental research with the method of data collection using observations, interviews with the government of Selingsing Village and the tribe of Sawang and the study of literature in journals and related books. In the analysis of data this research uses two kinds of methods, firstly the qualitative method for the results of observation data, interviews, and literature studies. Secondly, the quantitative method obtained from the result of the system test data with the technique of spreading the questionnaire to the user. The data analysis shows that the cultural problem of Sawang language is beginning to be threatened with extinction. There are 10% of the Sawang people who can speak Sawang. This is quite worrying, so it is necessary to take measures to document and preserve the Sawang language in order to stay awake in its entirety. Therefore, this research will develop a web-based digital dictionary that serves as a documentation of the Sawang language and preserves Sawang culture by leveraging technological advances. The development of a digital dictionary named Baskara will use the Rapid Application Development (RAD) method that consists of Requirements Planning, User Design, Construction, and Cutover. Baskara uses the Code Igniter framework, which is an open-source PHP programming framework that can develop dynamic websites. Features developed in the research are Indonesian translation to Sawang or otherwise, Sawang dictionary, articles, word guessing games, dictionary data manager and articles. The development of Baskara's website has been tested in two stages. First, using black box testing with State Transition Testing to test the system on Baskara's website running as needed. This test was carried out against the Devices of Village Selingsing and Baskara Team. Then continued usability testing using the System Usability Scale

(SUS) technique to measure the understanding and satisfaction of users of Baskara website when used. The SUS test involved 29 respondents from the Eastern Belitung community, students/students, and the Selingsing Village unit. The results of the Black Box Testing showed 92.3% match and 7.7% the system did not run as expected, while SUS showed a score of 81.5 at a fairly good user satisfaction level. So the Baskara website is considered to be appropriate to the needs of the user and effective in preserving the Sawang language culture.

Key words : Digital dictionaries, languages, tribes, website development



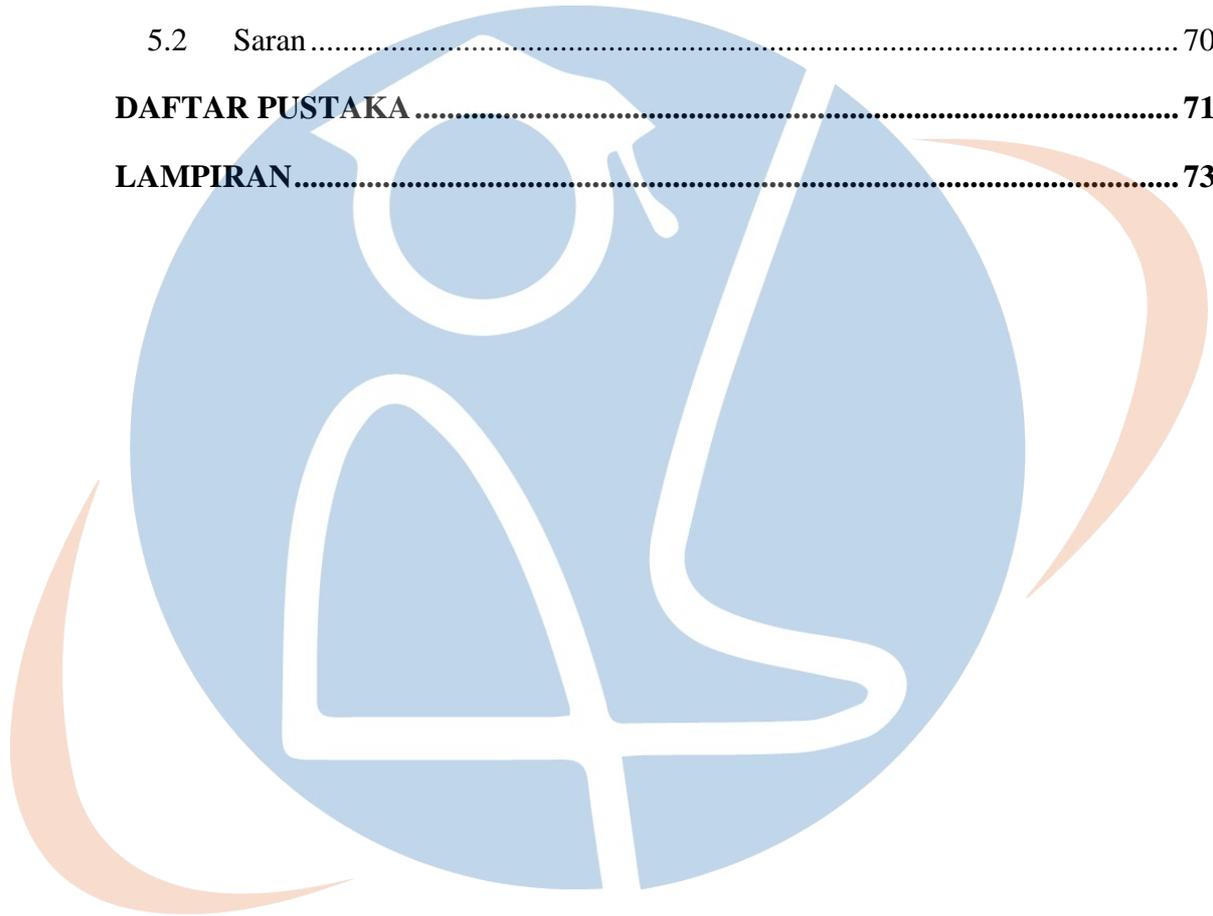
STT - NF

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II KAJIAN LITERATUR	5
2.1 Suku Sawang	5
2.2 Kamus.....	6
2.3 Website	6
2.4 Framework Code Igniter	7

2.5	Konsep MVC.....	9
2.6	<i>Rapid Application Development (RAD)</i>	9
2.7	<i>State Transition Testing</i>	10
2.8	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	11
2.9	Penelitian Terkait	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		15
3.1	Tahapan Penelitian	15
3.1.1	Pendahuluan/Persiapan Penelitian	16
3.1.2	Pengumpulan Data	16
3.1.3	Analisa Sistem.....	17
3.1.4	Perancangan dan Pengembangan Sistem	18
3.1.5	Pengujian Sistem.....	18
3.1.6	Kesimpulan	18
3.2	Rancangan Penelitian	19
3.2.1	Jenis Penelitian.....	19
3.2.2	Metode Pengumpulan Data.....	19
3.2.3	Metode Pengujian.....	20
3.2.4	Metode Analisis Data.....	20
BAB IV PENGEMBANGAN WEBSITE BASKARA		22
4.1	Proses Digitalisasi Kebudayaan Suku Sawang.....	22
4.2	Analisis dan Perancangan.....	23
4.2.1	Pengumpulan Data	23
4.2.2	Analisis Sistem.....	25
4.2.3	Perancangan Sistem	28
4.3	Implementasi/Pengembangan.....	48

4.4	Pengujian	59
4.5	Analisis Hasil Pengujian	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		69
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN.....		73



STT - NF

DAFTAR GAMBAR

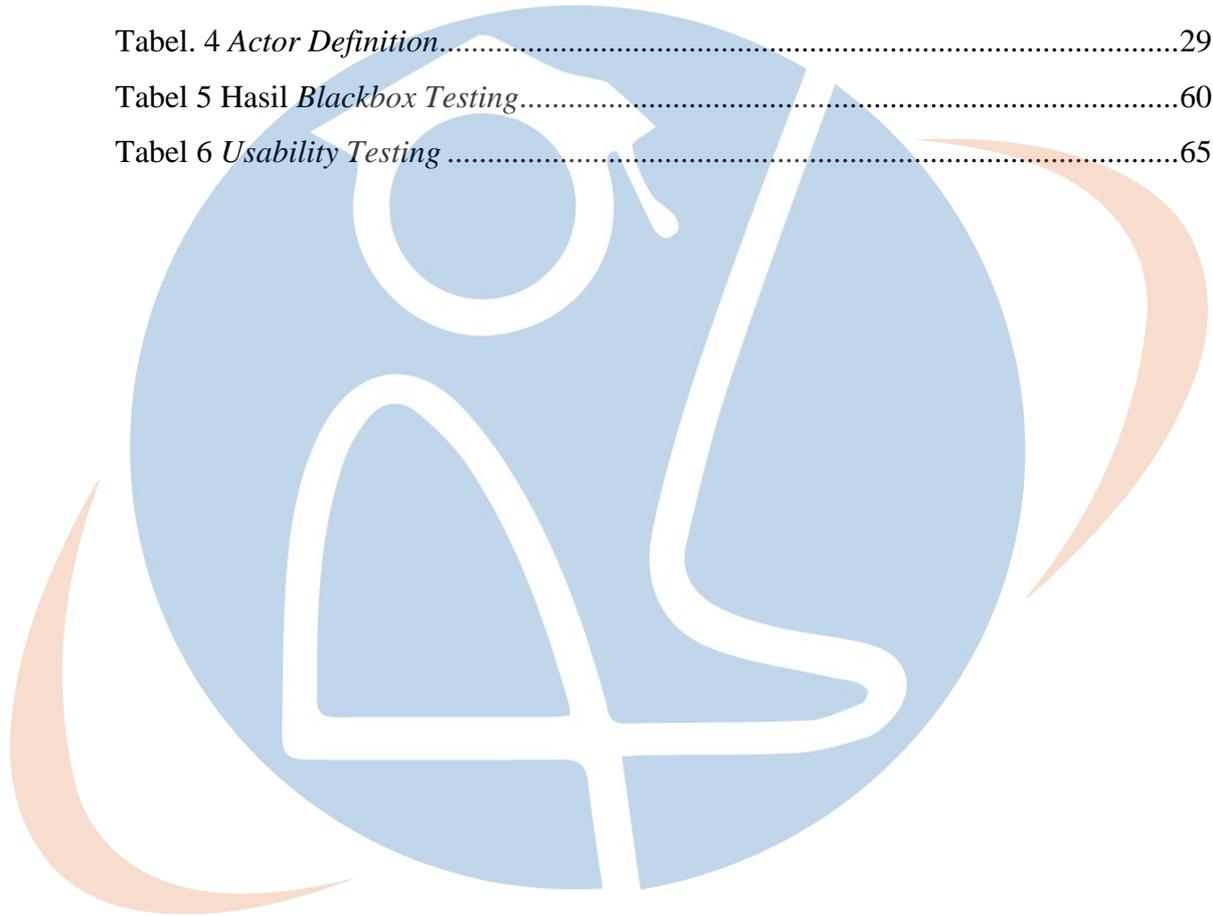
Gambar 2. 1 Cara Kerja <i>Code Igniter</i>	8
Gambar 2. 2 Konsep <i>Code Igniter</i>	9
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	15
Gambar 3. 2 <i>Rapid Application Development</i>	17
Gambar 4. 1 <i>Activity Diagram</i> Digitalisasi	22
Gambar 4. 2 <i>Use Case Diagram</i> Level 0.....	29
Gambar 4. 3 <i>Use Case</i> Level 1 Admin	30
Gambar 4. 4 <i>Use Case Diagram</i> Level 1 User Umum.....	31
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram Login</i>	32
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Kamus.....	33
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Export/Download File.....	34
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Import Data Kamus.....	35
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Artikel	36
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram</i> Penerjemahan	37
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram</i> Kamus	38
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram</i> Informasi Sawang	39
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> Game	40
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram</i> Informasi Baskara	41
Gambar 4. 15 DFD Konteks Pengelolaan Kamus.....	42
Gambar 4. 16 DFD Level 1 Pengelolaan Kamus.....	42
Gambar 4. 17 DFD Konteks Pengelolaan Artikel.....	43
Gambar 4. 18 DFD Level 1 Pengelolaan Artikel.....	43
Gambar 4. 19 DFD Konteks Terjemahan	44
Gambar 4. 20 DFD Level 1 Terjemahan.....	44
Gambar 4. 21 <i>Entity Relationship Diagram</i>	45
Gambar 4. 22 Desain <i>Database</i>	45
Gambar 4. 23 <i>Wireframe</i> Beranda	46
Gambar 4. 24 <i>Wireframe</i> Terjemahan.....	47
Gambar 4. 25 <i>Wireframe</i> Kamus	47
Gambar 4. 26 <i>Wireframe</i> Game	58

Gambar 4. 27 Beranda.....	50
Gambar 4. 28 Terjemahan.....	51
Gambar 4. 29 <i>Pop Up</i> Kosa Kata.....	51
Gambar 4. 30 Kamus.....	52
Gambar 4. 31 <i>Artikel</i>	53
Gambar 4. 32 Tentang.....	53
Gambar 4. 33 <i>Game</i>	54
Gambar 4. 34 <i>Pop up Game</i>	54
Gambar 4. 35 <i>Login</i>	55
Gambar 4. 36 <i>Dashboard</i>	56
Gambar 4. 37 Data Kamus	56
Gambar 4. 38 <i>Form</i> Tambah data	57
Gambar 4. 39 <i>Import Data Excel</i>	57
Gambar 4. 40 Pengelolaan Artikel.....	58
Gambar 4. 41 <i>Form</i> Artikel.....	59
Gambar 4. 42 <i>Score SUS</i>	66

STT - NF

DAFTAR TABEL

Tabel 1 <i>Likert</i>	11
Tabel 2 Penelitian Terkait	12
Tabel 3 Biodata Penutur Bahasa Sawang.....	24
Tabel 4 Fitur-fitur.....	26
Tabel. 4 <i>Actor Definition</i>	29
Tabel 5 Hasil <i>Blackbox Testing</i>	60
Tabel 6 <i>Usability Testing</i>	65



STT - NF

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Kebudayaan setiap daerah memiliki keragaman yang unik dan khas tersendiri. Bahasa merupakan keragaman budaya yang didapatkan dari warisan leluhur. Bahasa digunakan sebagai komunikasi atau menyampaikan pesan dalam kehidupan sehari-hari. Namun dengan perkembangan zaman, bahasa setiap daerah mengalami kepunahan dan terancam punah. Dari hasil validasi vitalisasi bahasa yang dilakukan oleh pusat data dan teknologi informasi pada tahun 2019 terdapat 37% aman, 19% stabil, 3% kemunduran, 25% terancam punah, 5% kritis, dan 11% punah [1].

Suku Sawang yang berada di Kabupaten Belitung Timur merupakan salah satu bahasa daerah yang terancam punah. Dalam penelitian pelestarian budaya Suku Sawang di Kabupaten Belitung Timur oleh Sahya Anggara (2018) sebelumnya menemukan 10% masyarakat Suku Sawang dapat menuturkan bahasa Sawang dan sebagian besar masyarakat Suku Sawang hanya bisa Bahasa Indonesia dan Belitung (Melayu). Bahkan dikalangan remaja disana mengaku tidak paham dengan bahasa Sawang [2].

Dari hal tersebut eksistensi Bahasa Sawang cukup memprihatinkan dan rentan tergerus seiring waktu perkembangan zaman sehingga mengalami ancaman kepunahan. Oleh karena itu, perlu ada upaya dari kesadaran diri sendiri, pemerintah, dan masyarakat Belitung Timur untuk tetap melestarikan kebudayaan Bahasa Sawang. Sehingga kebudayaan bahasa daerah di Indonesia tetap terjaga kelestariannya dan sebagai warisan leluhur.

Untuk mengantisipasi kepunahan Bahasa Sawang perlu adanya cara yang tepat dan didukung oleh semua komponen terkait. Salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi seperti *website*. Teknologi *website* merupakan sebuah sistem yang berada di server web sehingga dapat di akses dengan jaringan internet.

Dengan memanfaatkan *website* penelitian ini mengembangkan *website* Baskara kamus digital Bahasa Sawang. BASKARA (Bicara Asli Sawang, Kebudayaan, dan Rasa Adat) yang merupakan sebuah kamus digital alih Bahasa Sawang-Indonesia. Pengembangan *Website* Baskara ini menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) serta *Framework Code Igniter* yang merupakan sebuah kerangka kerja pemrograman PHP yang bersifat *open source* dan dapat mengembangkan *website* yang dinamis.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah dari latar belakang masalah yang ada diatas:

1. Bagaimana cara mengantisipasi ancaman kepunahan bahasa Suku Sawang di era saat ini?
2. Bagaimana mengembangkan kamus digital Bahasa Sawang berbasis *website* dengan metode *Rapid Application Development* (RAD)?
3. Bagaimana membangun *website* kamus Bahasa Sawang menggunakan *framework Code Igniter*?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan mencapai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk melestarikan kebudayaan Suku Sawang terutama Bahasa Sawang
2. Untuk membuat kamus digital Bahasa Sawang berbasis *website* dengan metode *Rapid Application Development* (RAD)
3. Untuk mengetahui mengembangkan *website* Baskara menggunakan *framework Code Igniter* versi 4

Selain itu terdapat manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini:

1. Bagi Pengguna
 - a. Dapat mengetahui informasi terkait kebudayaan Suku Sawang
 - b. Dapat mengetahui cara membangun *website* kamus digital Bahasa Sawang

- c. Dapat mengetahui pengembangan *website* Baskara dengan menggunakan *framework Code Igniter* versi 4.

2. Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh bagi peneliti adalah dapat mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh selama di perkuliahan.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat batasan-batasan agar terfokus pada pemecahan masalah, berikut ini batasan masalah:

- a. Fitur yang dikembangkan meliputi: Beranda mengenai informasi suku Sawang, Terjemahan bahasa Sawang ke bahasa Indonesia maupun sebaliknya dan fitur ini hanya dapat menerjemahkan satu kata, Kamus Bahasa Sawang yang terdapat makna dan audio, Artikel terkait kebudayaan desa selingsing serta suku Sawang, Tentang Tim Baskara, dan fitur *Game* tebak kata. Terdapat fitur untuk admin baskara untuk mengelola kamus dan artikel.
- b. Menggunakan *tools Visual Studio Code* untuk tempat *pemrograman*, XAMPP sebagai *server local* dan *database phpmyadmin*. Draw Io untuk mendesain diagram *Unified Modeling Language (UML)* yang terdiri dari *use case diagram, activity diagram, ERD, Data Flow Diagram*. Figma untuk mendesain tampilan *website*.
- c. Pengembangan *website* menggunakan HTML, CSS, *JavaScript*, Bahasa pemrograman PHP, dan *Framework Code Igniter* versi 4.
- d. Data kosa kata dalam kamus Bahasa Sawang tersedia 1132 kata yang tervalidasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar pembahasan terfokus pada inti pokok permasalahan maka penelitian ini terdapat sistematika penulisan yaitu:

1. BAB 1 Pendahuluan

Bab ini menerangkan terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

2. BAB 2 Kajian Literatur

Membahas terkait definisi kebudayaan, Suku Sawang, *Website*, *Framework Code Igniter*, *PHP*, Penggunaan *Rapid Application Development (RAD)*, dan penelitian yang terkait.

3. BAB 3 Metodologi Penelitian

Dalam bab ini menjelaskan terkait metode analisis data yang digunakan serta sumber data. Seperti Jenis penelitian, Metode analisis data, Metode pengumpulan data, Tahap penelitian, dan Metode pengujian.

4. BAB 4 Implementasi dan Pengembangan

Bab ini membahas terkait proses pengembangan website Baskara kamus bahasa Sawang serta melakukan testing sistem dengan metode *Blackbox Testing* dan *Usability Testing*. Dalam Bab ini menguraikan terkait hasil implementasi.

5. BAB 5 Kesimpulan dan Saran

Membahas penarikan kesimpulan dari keseluruhan penelitian serta memberi masukan saran dalam penelitian ini.

STT - NF

BAB II KAJIAN LITERATUR

2.1 Suku Sawang

Menurut Purawana (2015) Suku Sawang biasa dikenal dengan sebutan "Orang Laut" atau "Suku Laut" dan Suku Sekak. Namun Suku Sawang tidak suka disebut dengan Suku Sekak karena menurut mereka kata "*sekak*" mengandung arti primitif/terbelakangan. Sehingga Suku Sawang sangat marah jika disebut sebagai Suku Sekak. Suku Sawang memiliki ciri-ciri fisik yang kuat, berkulit cokelat kemerahan dengan bahu lebar dan tubuh tinggi besar [3].

Suku Sawang merupakan kelompok etnik yang hidupnya secara *nomaden* di perahu dengan pola kepindahannya sesuai dengan musim panen ikan, tetapi jika bukan musimnya mereka tinggal di pesisir pantai. Namun pada tahun 80-an pemerintah mengeluarkan kebijakan bahwa mereka diwajibkan untuk tinggal di daratan. Pada akhirnya Suku Sawang membangun tempat tinggal mereka di pesisir pantai, salah satunya di Kampung Laut, Desa Selingsing.

Bahasa yang digunakan oleh masyarakat Suku Sawang ialah Bahasa Sawang dimana bahasa tersebut termasuk dalam rumpunan bahasa Melayu. Namun, bahasa Sawang memiliki dialek yang berbeda dengan bahasa Melayu. Seperti kata "*Upik agam*" berarti "Tidak ada", atau "*Eto yek bejelan*" berarti "Itu dia". Sementara Suku Melayu atau bahasa daerah asli Belitung dalam dialek atau pengucapannya tidak jauh berbeda maknanya dari Bahasa Indonesia. Seperti "*kemane*" artinya "kemana", "hujan" menjadi "ujan" [4].

Namun seiring perkembangan zaman Bahasa Sawang sudah jarang digunakan. Generasi muda Suku Sawang lebih terbiasa menggunakan Bahasa Melayu Belitung atau Indonesia. Hal ini karena generasi muda Suku Sawang merasa malu jika berkomunikasi dengan Bahasa Sawang. Saat ini yang menggunakan Bahasa Sawang hanya sekitar 10% Suku Sawang, itu juga hanya digunakan oleh kalangan sesepuh Suku Sawang.

2.2 Kamus

Kamus secara etimologi berasal dari bahasa Arab yaitu *qamus* jamaknya *qawamus*. Kamus dapat diartikan sebagai sarana informasi bahasa. Didalamnya terdapat berbagai kosa kata bahasa seperti suatu kata, makna, ejaan, pelafalan dalam kalimat. Kamus dibuat sebagai kebutuhan pengguna seperti peneliti, pelajar, serta masyarakat luas untuk mengetahui informasi bahasa [5].

Menurut *American Every Dictionary* mendefinisikan kamus adalah buku yang berisi kata-kata dari bahasa yang disusun secara *alfabetis*, yang disertai arti, ucapan, ejaan dan sebagainya. Namun menurut Pierre Labrousse (1977) kamus adalah buku berisi kumpulan kata-kata sebuah bahasa disusun secara alfabetis dengan definisi dan terjemahannya dalam bahasa lain. Pengertian tersebut juga diungkapkan oleh Keraf (1984) bahwa kamus merupakan sebuah buku referensi yang memuat daftar kata-kata sebuah bahasa dan disusun secara alfabetis [6].

Sehingga dapat disimpulkan kamus merupakan sebuah kumpulan kata-kata sebuah bahasa yang tersusun secara alfabetis serta memuat ejaan, terjemahan, makna, dan pelafalan dalam kalimat. Kamus juga sebagai sarana informasi untuk peneliti, pelajar, serta masyarakat yang ingin mengetahui informasi bahasa.

2.3 Website

Website merupakan sebuah dokumen yang berformat *Hyper Text Markup Language* (HTML). *Website* terdapat pada *server* sehingga dapat berjalan di *browser* dengan jaringan internet melalui alamat internet berupa *Uniform Resource Locator* (URL). Menurut Abdullah (2018) *website* diartikan sebuah kumpulan halaman terdiri dari informasi data digital berupa teks, gambar, animasi, suara maupun video dalam satu jalur koneksi internet. Sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang [7]. Dalam proses pembangunan sebuah *website* terdapat 6 tahap yaitu [8]:

- 1) *Planning* (Perancangan Web)

Dalam perancangan *website*, terdapat empat tahap diantaranya:

- a. Menentukan tema dan tujuan *website*
 - b. Mengumpulkan data dan bahan
 - c. Membuat kerangka situs/*sitemap*
 - d. Membuat *timeline* untuk tiap *web developer*
- 2) *Designing* (Mendesain Web/membuat *layout/UI UX*)

Dalam tahap ini setiap halaman *website* dan menerapkannya berupa desain/*layout* yang menarik dan proses pembuatannya dapat menggunakan *tools* figma

- 3) *Coding* (Menulis Kode Program)

Coding dalam membangun sebuah *website* dibagi menjadi dua yaitu *Frontend* dan *Backend*. Bagian *frontend* bersifat statis, pemrograman menggunakan HTML, CSS, dan *Javascript*. Sedangkan bagian *backend* bersifat dinamis, pemrograman yang digunakan adalah PHP.

- 4) *Testing* (Pengujian Web)

Pada tahap *testing* melakukan ujicoba untuk memastikan agar *website* benar-benar berjalan dengan baik serta layak ditampilkan di *public*.

- 5) *Promotion* (Promosi Web)

Promosi digunakan untuk *website* yang telah dibuat dikenal di khalayak umum. Dalam melakukan promosi dapat menggunakan media internet seperti media sosial atau mendalami teknik SEO (*Search Engine Optimization*)

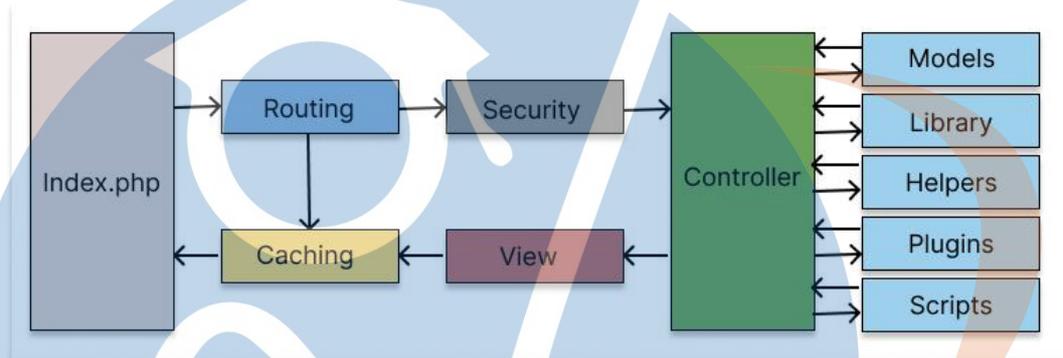
- 6) *Maintenance* (Pemeliharaan Web)

Tahap terakhir yaitu melakukan *maintenance* terhadap *website* yang sudah jadi agar *website* tidak ada masalah kedepannya.

2.4 Framework Code Igniter

Code Igniter adalah sebuah *toolkit* untuk mengembangkan aplikasi web menggunakan PHP. Menggunakan *Code Igniter* dalam pembangun aplikasi web menjadi lebih cepat dibandingkan dengan menulis kode dari awal (*Scratch*). *Code Igniter* memiliki kumpulan *library* yang dapat digunakan

dengan mudah serta dapat mengurangi jumlah kode dalam pemrograman yang ditulis. Menurut Sallaby & Kenedi (2020) *Code Igniter* merupakan sebuah *framework* yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP tujuannya untuk mempermudah para *programmer web* dalam mengembangkan aplikasi berbasis web [9]. Berikut ini adalah gambaran sederhana mengenai cara kerja Code Igniter [10]:



Gambar 2. 1 Cara Kerja *Code Igniter*

Penjelasan:

a. *Index.php*

Merupakan *controller* terdepan dan menjalankan *resource* pada *Code Igniter*

b. *Router*

Melakukan pemeriksaan terhadap *HTTP request* yang akan dikerjakan

c. *cache File*

Jika terdapat *file cache* maka akan ditampilkan langsung atau lebih cepat

d. *Security*

HTTP request memeriksa keamanan yang input oleh pengguna.

e. *Controller*

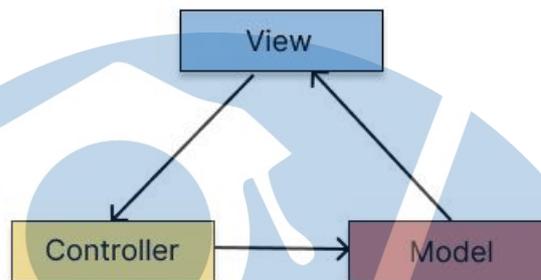
Memproses dan menjalankan *model, libraries, plugin, helper, dan resource* lainnya.

f. *View*

Menampilkan tampilan halaman di *browser* sesuai dengan proses yang dikerjakan *controller*.

2.5 Konsep MVC

MVC memiliki konsep yaitu *logic*, tampilan dan database yang terpisah. Sehingga *coding logic* lebih mudah karena dipisah dengan *code* untuk tampilan [11].



Gambar 2. 2 Konsep *Code Igniter*

- *Model* merupakan *code* struktur data yang memiliki fungsi sebagai pengolahan database.
- *View* sebagai *code* yang di tampilan suatu program seperti *web page*, *header*, *footer*, dan lainnya yang berjenis tampilan.
- *Controller* sebagai *code logic*, *algoritma* dan penghubung antara *model*, *view*, dan sumber lainnya.

2.6 Rapid Application Development (RAD)

Rapid Application Development (RAD) merupakan model pengembangan perangkat lunak (*Software*) yang menekankan pengembangan dengan waktu singkat sehingga pengembangan sistem lebih cepat. Menurut Ellbert Hutabri (2019) mengatakan bahwa perancangan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) adalah sebuah proses pengembangan *Software* sekuensial linier yang menekankan siklus pengembangan dengan waktu yang singkat sehingga dapat memangkas waktu pengembangan media menjadi lebih cepat [12].

Hal tersebut sangat cocok jika digunakan untuk membangun sebuah perangkat lunak yang sederhana dan memiliki waktu yang singkat. *Rapid Application Development* (RAD) memiliki beberapa tahapan dalam pengembangan perangkat lunak yaitu [13]:

1. Rencana Kebutuhan (*Requirements Planning*)

Tahap awal yaitu dengan melakukan identifikasi masalah dan pengumpulan data yang diperoleh dari pengguna atau *stakeholder* sehingga dapat mengidentifikasi kebutuhan sistem.

2. Desain Pengguna (*User Design*)

Tahap berikutnya adalah Desain pengguna yaitu membuat rancangan sesuai kebutuhan sistem dan dapat diharapkan menyelesaikan masalah. Tahap ini dapat dilakukan dengan membuat sistem desain menggunakan *tools Unified Modeling Language (UML)* dan menerapkan *User Interface* dan *User Experience (UI/UX)*.

3. *Construction*

Melakukan implementasi desain sistem yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman sehingga menjadi sebuah aplikasi.

4. *Cutover*

Tahap akhir adalah *Cutover* yaitu melakukan pengujian sistem yang telah dibangun secara keseluruhan dengan *Black Box Testing*. Pengujian ini dilakukan untuk mengurangi resiko sistem yang cacat.

2.7 *State Transition Testing*

Menurut Alvin Setiawan, dkk (2022) *State Transition Testing* salah satu teknik *Blackbox Testing* dengan membuat skenario untuk pengujian sistem yang dimasukan sesuai dengan kelompok fungsinya. Pengujian dilakukan berurutan sesuai transisi, keadaan dan kejadian pada inputan. Maka teknik ini dapat melihat kondisi setiap transisi, apakah sesuai atau tidak dengan kebutuhan sistem [14].

Tahapan awal yang dilakukan dalam metode pengujian ini membuat *State Transition* sesuai dengan alur sistem. Dilanjutkan membuat skenario pengujian dan hasil. Terakhir menarik kesimpulan dari semua proses pengujian yang telah dilakukan [15].

2.8 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan pengujian yang tepat untuk pengumpulan data yang valid sehingga dapat memberikan nilai yang jelas dan cukup tepat. Oleh karena itu pengukuran SUS sering disebut dengan “*Quick and Dirty test*”. Menurut Brooke (2013) dalam buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak mengatakan Kuesioner SUS banyak digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna karena keunggulannya dalam pengelolaannya yang lebih cepat dan murah. Kuesioner SUS pada umumnya menggunakan skala *Likert* 1 hingga 5 [16].

Tabel 1 *Likert*

Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Selain itu terdapat rumus untuk menghitung skor SUS sehingga mengetahui hasil dan kesimpulan dari pengujian:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

keterangan:

$$\bar{x} = \text{Skor Rata - Rata}$$

$$\sum x = \text{Jumlah Skor SUS}$$

$$n = \text{Jumlah Responden}$$

2.9 Penelitian Terkait

Berikut ini merupakan tabel penelitian yang dijadikan rujukan dalam melakukan penelitian ini.

Tabel 2 Penelitian Terkait

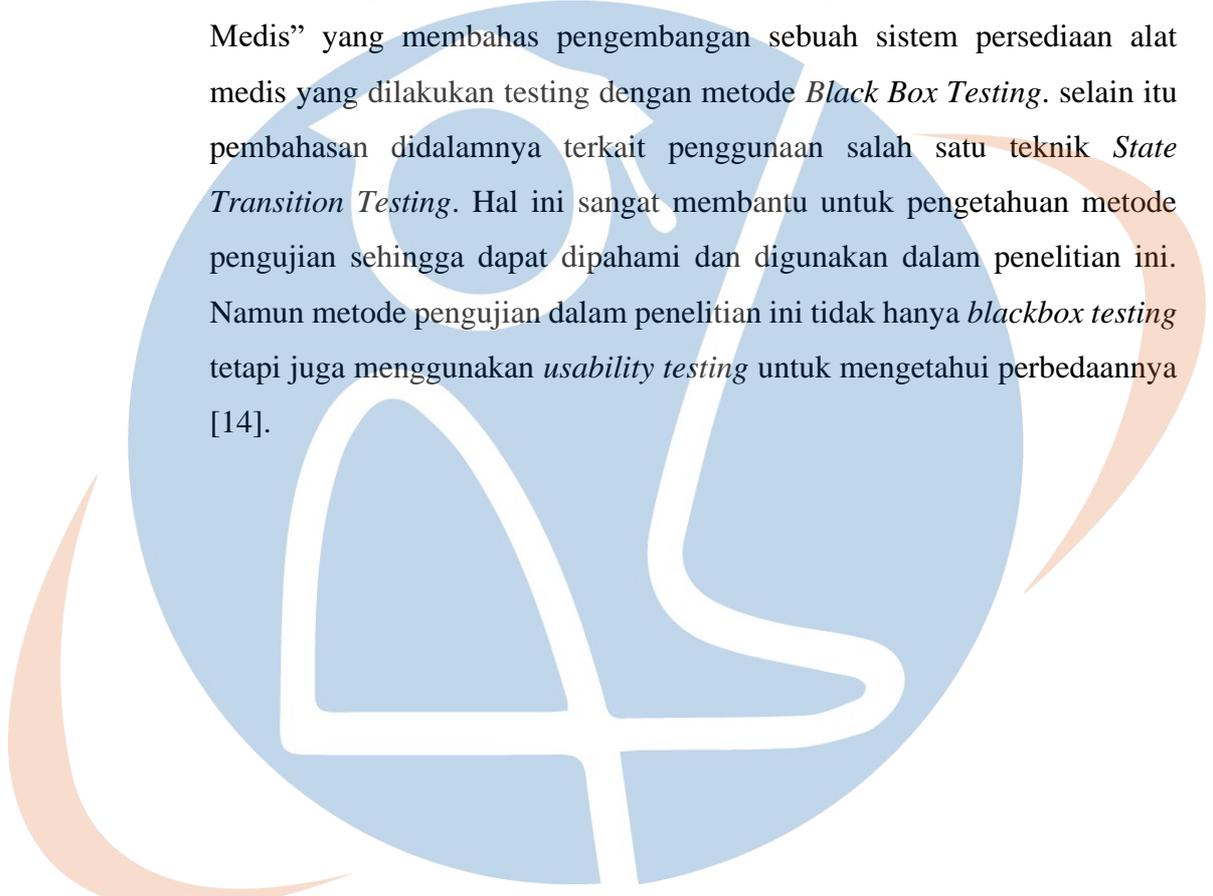
No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Subjek	Hasil
1	Sahya Anggara, 2018	Pelestarian Budaya Suku Sawang di Kabupaten Belitung Timur	Kebudayaan Suku Sawang	Masyarakat Suku Sawang dan Pemerintahan Belitung Timur	Pelestarian Kebudayaan Suku Sawang
2	Ruslin, Ardian. 2021	Budaya Komunikasi Suku Sawang : Studi Etnogrifi Komunikasi Bahasa dan Budaya Pada komunitas Suku Sawang di Desa Selingsing Kecamatan Gantung Kabupaten Belitung Timur	Bahasa Suku Sawang	Masyarakat Suku Sawang	Asal Usul Bahasa Suku Sawang
3	M. Julkarnain, Erwin Mardinata, 2023	Pengembangan Aplikasi Kamus Bahasa Bima-Inggris-Indonesia Menggunakan <i>Rapid Application Development</i>	Kamus Bahasa Bima	Masyarakat Mbojo	Aplikasi Kamus Bahasa Bima-Inggris-Indonesia
4	Alvin Setiawan, dkk, 2022	<i>Black Box Testing</i> dengan Teknik <i>State Transition Testing</i> Pada Inventori Alat-Alat Medis	<i>State Transition Testing</i>	RSU Tangerang Selatan	Pengembangan sistem inventori alat-alat medis di RSU Tangerang Selatan

Penjelasan terkait tabel diatas:

- 1) Penelitian dilakukan oleh Sahya Anggara (2018) yang berjudul “Pelestarian Budaya Suku Sawang di Kabupaten Belitung Timur”. yang membahas tentang pariwisata dan karakteristik kebudayaan Suku Sawang. Hasil dari penelitian tersebut dapat membantu dalam mengetahui permasalahan yang terjadi salah satunya ancaman kepunahan bahasa asli sawang. Namun setelah dikaji lebih lanjut ternyata belum ada cara pelestarian untuk mengantisipasi kepunahan bahasa sawang sehingga penelitian ini akan membuat satu langkah dalam pelestarian Bahasa Sawang agar tetap terjaga [2].
- 2) Penelitian dilakukan oleh Ruslin dan Aedian (2022) dengan judul “Budaya Komunikasi Suku Sawang Studi Etnografi Komunikasi Bahasa dan Budaya Suku Sawang di Desa Selingsing Kecamatan gantung Kabupaten Belitung Timur” yang membahas terkait makna bahasa dan kebudayaan Suku Sawang serta menjelaskan gambaran asal usul bahasa Suku Sawang lahir serta perbedaan antara Bahasa Sawang dengan Bahasa Melayu Belitung. Hal tersebut membantu dalam memahami terkait penggunaan Bahasa Sawang. Namun dalam penjelasan di dalamnya belum ada bagaimana cara mendokumentasikan suatu bahasa untuk menjaga kelestarian Bahasa Sawang. Sehingga penelitian ini akan membuat sebuah kamus digital yang dapat mendokumentasikan kebudayaan dan Bahasa Suku Sawang agar tetap terjaga kelestariannya [4].
- 3) Penelitian dilakukan oleh M. Julkarnain dan Erwin Mardinata (2023) yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Kamus Bahasa Bima-Inggris-Indonesia Menggunakan *Rapid Application Development*” dengan pembahasan didalamnya terkait pengembangan kamus digital untuk belajar tentang kosa kata dan terjemahannya. Aplikasi kamus digital yang dikembangkan memiliki tiga bahasa yaitu Bahasa Bima, Inggris, dan Indonesia dengan menggunakan metode *Rapid Application Development*. Sehingga dalam penelitian ini dapat mengetahui proses dalam pembuatan kamus digital. Namun perbedaan dari penelitian tersebut adalah bahasa yang diangkat serta

konsep dalam pembuatan aplikasi, dimana penelitian ini membuat aplikasi berbasis website dan tidak hanya fitur kamus digital saja yang dikembangkan [17].

- 4) Penelitian dilakukan oleh Alvin Setiawan, dkk dengan judul “*Black Box Testing* dengan Teknik *State Transition Testing* Pada Inventori Alat-Alat Medis” yang membahas pengembangan sebuah sistem persediaan alat medis yang dilakukan testing dengan metode *Black Box Testing*. selain itu pembahasan didalamnya terkait penggunaan salah satu teknik *State Transition Testing*. Hal ini sangat membantu untuk pengetahuan metode pengujian sehingga dapat dipahami dan digunakan dalam penelitian ini. Namun metode pengujian dalam penelitian ini tidak hanya *blackbox testing* tetapi juga menggunakan *usability testing* untuk mengetahui perbedaannya [14].

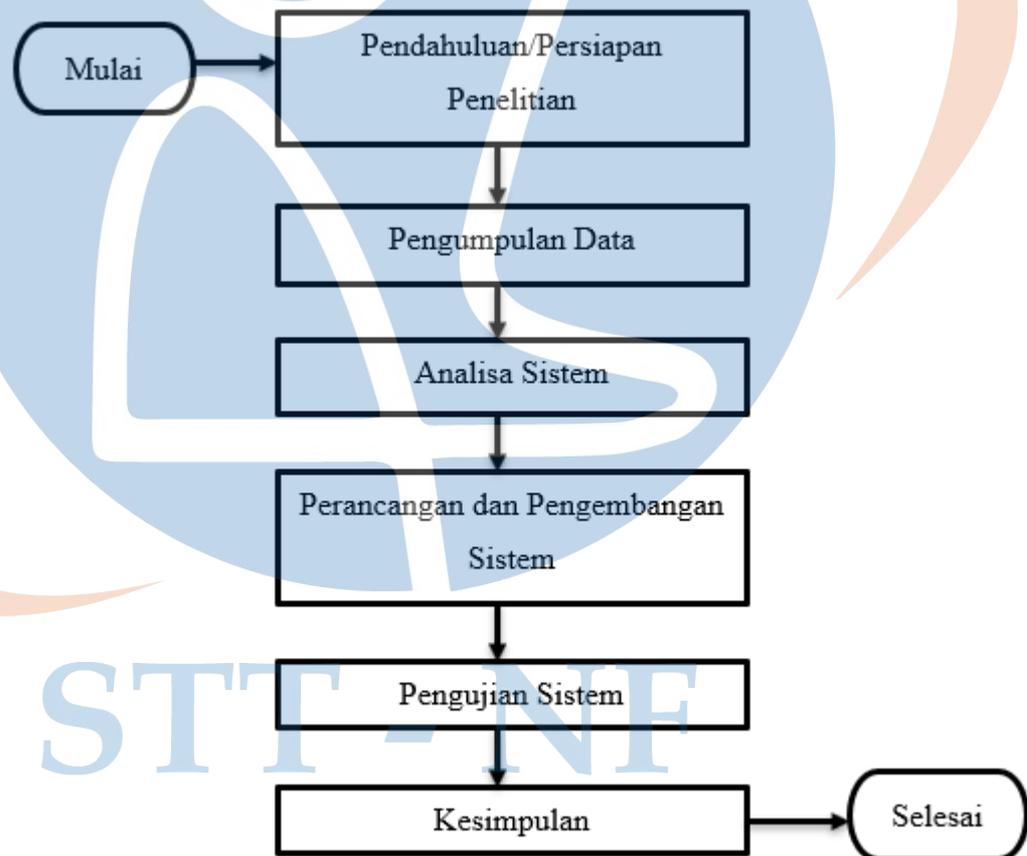
A large, semi-transparent watermark logo is centered on the page. It features a blue circle containing a white stylized graphic that resembles a lowercase 's' or a similar abstract shape. Below the circle, the text 'STT - NF' is written in a light blue, serif font.

STT - NF

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Dari permasalahan terkait kebudayaan Bahasa Sawang yang terancam punah maka penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Oleh karena itu untuk melakukan penelitian terhadap pengembangan perangkat lunak kamus digital Bahasa Sawang penelitian ini memiliki tahapan yang harus dilalui, berikut merupakan gambaran dari tahapan metode penelitian:



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian

Berikut penjelasan secara rinci mengenai tahapan metode penelitian yang digunakan:

3.1.1 Pendahuluan/Persiapan Penelitian

Dalam penelitian ini, tahap ini melakukan persiapan penelitian dengan menentukan beberapa hal:

a) Perumusan Masalah

Bagian ini menentukan rumusan masalah dari kebudayaan Suku Sawang. Maka didapatkan perumusan masalah bagaimana cara menjaga dan melestarikan kebudayaan bahasa Suku Sawang yang saat ini mulai terancam punah dan bagaimana melakukan digitalisasi kamus Bahasa Sawang berbasis *website*.

b) Penentuan Judul

Penelitian ini menentukan judul sesuai dengan latar belakang masalah yaitu Pengembangan *Website* BASKARA Sebagai Kamus Digital Bahasa Sawang untuk Pelestarian Budaya Belitung Timur.

c) Penentuan Tujuan

Tujuan dari penelitian ini ialah agar kebudayaan dan bahasa Suku Sawang tetap terjaga kelestariannya terutama bahasa yang terancam punah, maka penelitian ini membuat suatu kamus digital bernama Baskara (Bicara Asli Sawang, Kebudayaan, dan Rasa Adat) berbasis *website*.

d) Studi Literatur

Penelitian ini melakukan studi literatur dari berbagai macam sumber yang terkait. Sehingga memperoleh data-data pendukung yang dapat diteliti.

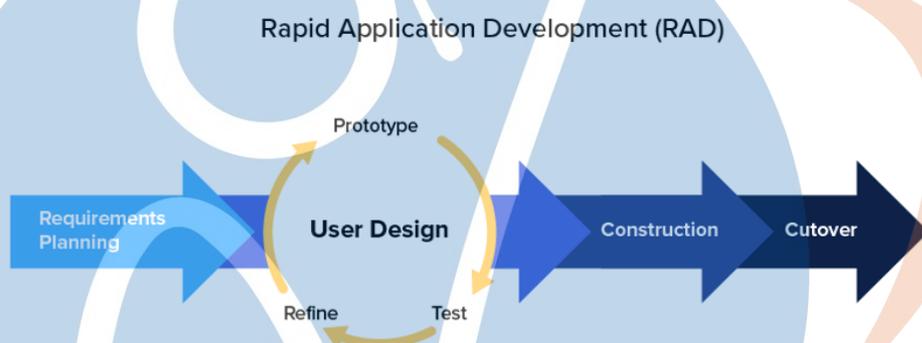
3.1.2 Pengumpulan Data

Tahap ini melakukan pengumpulan data dan memperdalam pengetahuan terkait permasalahan diteliti. Teknik dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan studi literatur. Setelah melakukan pengumpulan data dilanjutkan analisa data sehingga dapat mengetahui sistem yang dapat digunakan. Pengumpulan data dapat diperoleh dari melakukan observasi langsung ke masyarakat Suku Sawang serta

melakukan wawancara. Selain itu melakukan dan studi pustaka untuk memperdalam pengetahuan serta data yang berkaitan.

3.1.3 Analisa Sistem

Penelitian ini melakukan analisa sistem dengan pendekatan metode *Rapid Application Development (RAD)* karena waktu dalam pengembangan *website* Baskara ini cukup singkat. Gambaran dari alur metode ini seperti dibawah ini.



Gambar 3. 2 Rapid Application Development

Berikut penjabaran dari tahapan metode pengembangan diatas:

1. Rencana Kebutuhan (*Requirements Planning*)

Melakukan pengumpulan data dan identifikasi masalah dari kebudayaan Suku Sawang dan Bahasa Sawang sehingga mendapatkan kebutuhan yang diperlukan.

2. Desain Pengguna (*User Design*)

Tahap desain pengguna melakukan analisa gambaran seperti apa *website* Baskara yang akan dikembangkan, dan dilakukannya proses perbaikan desain *interface* secara berulang-ulang jika terdapat kesalahan pada desain *website* Baskara. Selain itu tahap ini menjabarkan kebutuhan *hardware* serta menjelaskan arsitektur yang digunakan dalam pengembangan *website* ini.

3. *Construction*

Proses implementasi dalam pemrograman sistem (*Coding*) dan pemeriksaan teknis secara keseluruhan oleh *programmer/software engineer* hingga menjadi sebuah aplikasi kamus bahasa Sawang berbasis *website*.

4. *Cutover*

Penggabungan dokumen pemrograman yang telah jadi, lalu dilanjutkan pengujian terhadap sistem *website* Baskara apakah aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

3.1.4 **Perancangan dan Pengembangan Sistem**

Tahap ini dilakukan ketika sudah masuk dalam tahap desain sistem dan *Construction* pada metode yang telah ditentukan. Berikut perancangan dan pengembangan sistem dalam penelitian ini.

b. Perancangan *Design User Interface* dan Database

Tahap ini dilakukan perancangan *design user interface* yang meliputi halaman atau fitur-fitur pada *website* Baskara. Setelah itu, dilakukan perancangan database dengan *tools Unified Modeling Language (UML)*.

c. Implementasi/Pembuatan *Coding*

Dalam pembuatan kamus digital berbasis *website* maka menggunakan bahasa pemrograman PHP, serta menggunakan *Framework Code Igniter* versi 4, dan menggunakan *database MySQL* dalam pengembangannya.

3.1.5 **Pengujian Sistem**

Setelah pembuatan kode pemrograman maka dilakukan pengujian. Penelitian ini menggunakan dua pengujian yaitu pertama *Blackbox Testing* dengan teknik *State Transition Testing*. kedua *Usability Testing* dengan teknik *System Usability Scale (SUS)*.

3.1.6 **Kesimpulan**

Pada tahap ini dilakukan dokumentasi hasil penelitian dan penarikan kesimpulan terhadap hasil pengembangan *website* Baskara yang telah dibuat.

3.2 Rancangan Penelitian

Berikut ini merupakan rancangan penelitian yang akan dilakukan sehingga dapat mengetahui metode apa saja yang digunakan.

3.2.1 Jenis Penelitian

Dari permasalahan terkait kebudayaan bahasa Sawang yang terancam punah maka penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Jenis penelitian ini dapat dikatakan sebagai pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada[13]. Sehingga dengan melakukan penelitian riset dan pengembangan ini diharapkan dapat melestarikan kebudayaan bahasa Suku Sawang di Kabupaten Belitung Timur.

3.2.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini terdapat beberapa cara pengambilan data yaitu:

a) Observasi

Melakukan observasi dan penelitian secara langsung terhadap Suku Sawang di Kampung Laut, Desa Selingsing, Belitung Timur untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

b) Wawancara

Melakukan *interview*/wawancara terhadap beberapa orang yang masih dan dapat menggunakan Bahasa Sawang serta memperdalam terkait kebudayaan Suku Sawang yang masih ada.

c) Angket (Kuesioner)

Melakukan pengumpulan data dengan menyebarkan pertanyaan-pertanyaan terkait Suku Sawang kepada masyarakat Desa Selingsing berupa kuesioner.

d) Studi Pustaka

Melakukan pengumpulan data dan informasi melalui buku-buku, literatur, jurnal, dan artikel terkait mengenai kebudayaan Suku Sawang,

Bahasa Sawang, pengembangan aplikasi berbasis *website*, perancangan perangkat lunak, dan metode penelitian.

3.2.3 Metode Pengujian

Pengujian dalam penelitian ini terdapat dua (2) jenis metode untuk mengetahui terkait sistem dan kelayakannya. Berikut metode pengujian yang digunakan:

a. *Black Box Testing*

Pengujian ini dilakukan terhadap sistem *website* Baskara dalam menguji *input* dan *output* setiap fungsional didalamnya. Teknik yang digunakan dalam pengujian ini yaitu *State Transition Testing* dengan membuat skenario untuk pengujian sistem yang dimasukan sesuai dengan kelompok fungsinya dan dijalankan secara berurutan.

b. *Usability Testing*

Melakukan pengujian kelayakan dan kemudahan *website* Baskara ketika digunakan. Dalam pengujian ini terdapat beberapa aspek yaitu navigasi, tampilan, dan kemudahan pengguna. Teknik yang digunakan dalam pengujian *Usability Testing* ini yaitu *System Usability Scale* (SUS) yang dapat digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap *website* Baskara.

3.2.4 Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penggunaan analisis data kualitatif digunakan untuk hasil data observasi wawancara terhadap masyarakat Suku Sawang dan Pemerintah daerah Desa Selingsing serta hasil data pada studi literatur yang telah dilakukan. Sehingga dengan metode analisis data kualitatif dapat merumuskan permasalahan kebudayaan Suku Sawang yang terjadi.

Analisis data kuantitatif digunakan untuk pengujian sistem dengan menyebarkan angket kuesioner kepada pengguna *website* Baskara. Hasil data kuesioner dilakukan analisis kuantitatif untuk menilai hasil pengujian sistem apakah sesuai dengan kebutuhan. Dari hasil analisis data keduanya

dapat menarik kesimpulan dan menjadikan bahan evaluasi terkait pengembangan kamus Bahasa Sawang.



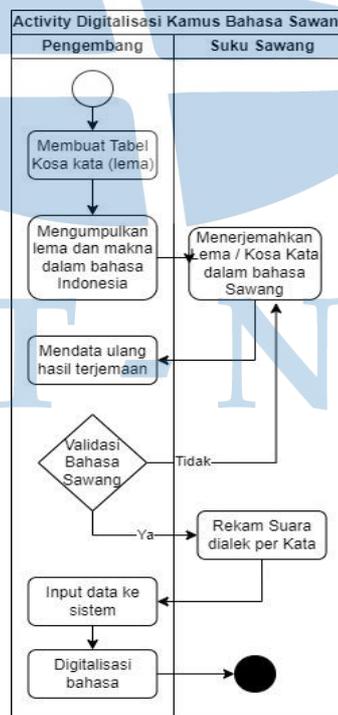
STT - NF

BAB IV PENGEMBANGAN WEBSITE BASKARA

4.1 Proses Digitalisasi Kebudayaan Suku Sawang

Dalam upaya mencegah kepunahan Bahasa Sawang perlunya tindakan yang tepat untuk menjaga eksistensi dan melestarikan budaya. Pemerintah Desa Selingsing turut terlibat dalam upaya membantu kebutuhan dasar untuk masyarakat Suku Sawang seperti pendidikan, administrasi kependudukan, dan kesehatan. Tidak hanya itu saja, dinas kebudayaan dan pariwisata Belitung Timur mendukung kebudayaan yang dimiliki Suku Sawang seperti mengadakan ritual Buang Jong setiap setahun minimal satu kali dan kegiatan komunitas adat. Namun dalam kebudayaan Bahasa Sawang belum terorganisir untuk melakukan dokumentasi Bahasa Sawang yang utuh, sehingga saat ini jumlah penafsir Bahasa Sawang sangat sedikit yaitu sekitar 10 orang saja di Desa Selingsing.

Agar Bahasa Sawang tetap terjaga perlu melakukan digitalisasi Bahasa Sawang sehingga kebudayaan bahasa terdokumentasi dan dapat dipelajari. Proses digitalisasi Bahasa Sawang terdapat beberapa tahapan seperti berikut ini:



Gambar 4. 1 Activity Diagram Digitalisasi

Pada gambar 4.1 *activity diagram* digitalisasi tahap awal dalam melakukan digitalisasi dilakukan pembuatan tabel kosa kata atau lema yang terdiri dari Bahasa Indonesia, makna kata yang sesuai dengan KBBI, Bahasa Sawang, dan nama *file* audio kosa kata. Dilanjutkan dengan mengumpulkan data kosa kata Bahasa Indonesia. Tahap berikutnya melakukan penerjemahan dengan penutur Bahasa Sawang yang menghasilkan 1132 kosa kata. Lalu melakukan validasi ulang untuk meminimalisir kesalahan penerjemahan atau perbedaan bahasa. Jika terdapat kata yang salah maka akan di revisi ulang, namun jika benar maka akan dilakukan perekaman suara per kosa kata. Tahap terakhir dalam melakukan digitalisasi bahasa dengan mengembangkan sistem kamus Bahasa Sawang atau *website* Baskara. Dalam tahap ini dilakukan penginputan data kosa kata ke dalam *website* Baskara.

4.2 Analisis dan Perancangan

Dalam analisis dan perancangan sistem di penelitian ini menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) yang dapat dipercaya sebagai proses pengembangan sistem dengan waktu singkat. Tahap analisis dan perancangan akan menguraikan pengumpulan data kebutuhan sistem, analisis data, perancangan sistem hingga desain *user interface* (UI).

4.2.1 Pengumpulan Data

Pada tahap ini diuraikan terkait identifikasi pihak terkait, pengumpulan kebutuhan data kosa kata, dan perencanaan sistem Baskara. Dalam proses identifikasi pihak terkait meliputi pemerintah desa Selingsing, Suku Sawang, dan Masyarakat umum. Tujuan dari identifikasi ini untuk mengetahui kebutuhan pengguna nantinya mengakses kamus digital bahasa Sawang.

Dalam tahap pengumpulan data penelitian ini melakukan proses wawancara terhadap perangkat Desa Selingsing mengenai Suku Sawang terkait kebudayaan dan tindakan pemerintah untuk menjaga eksistensi budaya Sawang. Selain itu, penelitian ini melakukan observasi dan wawancara terhadap sesepuh Suku Sawang di Kampung Laut untuk mengetahui lebih dalam kebiasaan dan kebudayaan yang masih dilestarikan. Dari hasil observasi dan wawancara terdapat kebudayaan Suku

Sawang yang tidak luput dengan nuansa laut. Hal ini dikarenakan Suku Sawang merupakan Suku Laut yang dahulunya tinggal di lautan.

Kebudayaan Suku Sawang yang telah diakui oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata ialah ritual Muang Jong. Kebudayaan tersebut termasuk budaya tak berbenda. Ritual Muang Jong atau dapat disebut juga dengan Buang Jong dilakukan sebagai bentuk rasa syukur kepada tuhan dan meminta perlindungan ketika Suku Sawang melaut. Ritual ini dilakukan setiap tahunnya atau setiap ada undangan dari dinas pendidikan atau sekolahan yang ingin mengadakan ritual tersebut. Selain itu Suku Sawang memiliki kebudayaan pantun, tari Campak Laut dan Bahasa Sawang. Namun seiring perjalanan waktu Bahasa Sawang sudah jarang digunakan sebagai alat komunikasi dikarenakan generasi muda Suku Sawang lebih memahami Bahasa Melayu Belitung. Hal tersebut juga semakin sedikitnya penutur Bahasa Sawang asli di sana.

Selanjutnya penelitian ini mengetahui permasalahan kebudayaan Suku Sawang yang dapat dikatakan terancam punah ialah bahasa. Sehingga perlu melakukan dokumentasi Bahasa Sawang agar tetap terjaga. Dalam penelitian ini melakukan digitalisasi kamus Bahasa Sawang yang tujuannya untuk mendokumentasikan Bahasa Sawang tetap utuh dan beberapa informasi kebudayaan yang dimiliki Suku Sawang. Pengembangan kamus Bahasa Sawang berbasis *website* dan dapat menerjemahkan Bahasa Indonesia ke Bahasa Sawang maupun sebaliknya.

Dalam pembuatan kamus Bahasa Sawang diperlukan pengumpulan data kosa kata, makna, dan suara/dialek sehingga perlu melakukan wawancara ke penutur Bahasa Sawang di kampung laut yaitu:

Tabel 3 Biodata Penutur Bahasa Sawang

No	Nama	Suku Bangsa
1	Baidah (Nek Bai)	Sawang
2	Sarinem (Nek Nem)	Sawang
3	Sumiati (Mak Mia)	Sawang & Melayu
4	Suzana (Mak Jannah)	Sawang & Melayu
5	Samsuri (Pak Sam)	Sawang

Dalam melakukan penerjemahan Bahasa Sawang penelitian ini berhasil mengumpulkan sebanyak 1132 kosa kata yang sudah tervalidasi oleh penutur Bahasa Sawang asli. Selanjutnya dilakukan pengembangan *website* Baskara sebagai kamus digital Bahasa Sawang.

4.2.2 Analisis Sistem

Dalam penelitian ini terdapat analisis sistem untuk mengembangkan *website* Baskara. Proses analisis dilakukan setelah pengumpulan data yang diperoleh sebelumnya. Analisis sistem terdiri dari beberapa aspek kebutuhan sistem seperti *stakeholder*, kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, dan spesifikasi sistem. Hal ini membantu dalam penelitian untuk mengetahui sudut pandang kebutuhan untuk mengembangkan suatu sistem.

Sistem kamus digital Bahasa Sawang atau Baskara ini merupakan sebuah *website* kamus dan penerjemah Bahasa Sawang. Selain menerjemahkan Bahasa Sawang terdapat informasi terkait kebudayaan Suku Sawang. Pada pengembangan *website* Baskara ini memiliki *Software Requirement Specification* (SRS) sebagai panduan dalam pengembangan sistem kamus digital Bahasa Sawang. Berikut ini akan diuraikan terkait SRS yang dikembangkan dalam kamus digital Bahasa Sawang Baskara.

a) Karakteristik Pengguna

Pengguna sistem kamus digital Bahasa Sawang memiliki karakteristik tersendiri. Untuk pengguna sistem dibagi menjadi dua yaitu user umum dan admin Baskara.

1) *User* Umum:

- Pengguna terbiasa dengan menggunakan komputer atau *handphone*.
- Pengguna merupakan wisatawan, pelajar/mahasiswa, masyarakat Suku Sawang, dan masyarakat umum (luar Suku Sawang).
- Pengguna seorang peneliti kebudayaan

2) Admin Baskara

- Pengguna terbiasa dengan penggunaan komputer

- Pengguna memahami kebudayaan Suku Sawang dan bahasa Suku Sawang
- Pengguna merupakan tim Baskara dan pemerintah Desa Selingsing yang memahami perkembangan teknologi (IT)

b) Fitur Baskara

Dalam pengembangan kamus digital Bahasa Sawang atau Baskara terdapat beberapa fitur yang dikembangkan, berikut uraian fitur yang akan ada pada kamus digital Bahasa Sawang:

Tabel 4 Fitur-Fitur

No	Fitur	Deskripsi
1	Beranda	Fitur beranda dapat diakses oleh siapa pun (<i>user</i> umum dan admin). Fitur ini berisikan informasi terkait Suku Sawang dan kebudayaan Suku Sawang.
2	Terjemahan	Dapat digunakan oleh siapa pun (<i>user</i> umum dan admin). Fitur terjemahan dapat melakukan penerjemahan 1 (satu) kosa kata dalam Bahasa Indonesia ke Sawang maupun sebaliknya.
3	Kamus	Fitur kamus terdapat Bahasa Indonesia ke Bahasa Sawang disertai dengan makna dari kosa kata dan audio untuk mendengarkan suara dialek Bahasa Sawang.
4	Artikel	Menampilkan informasi terkait artikel Baskara terbaru
5	Tentang	Menampilkan informasi terkait Baskara dan tim Baskara
6	Game	Fitur permainan tebak kata yang dapat digunakan oleh <i>user</i> umum dan admin. Permainan ini menebak Bahasa Indonesia ke Sawang maupun sebaliknya. Dengan cara menginput huruf yang benar.
7	Login	Pengguna hanya dapat dilakukan oleh admin Baskara, fitur <i>login</i> untuk masuk ke dalam sistem admin Baskara dan terdapat <i>username</i> dan <i>password</i> yang harus dimasukan.

8	Mengelola data Kamus	Fitur pengelolaan data kamus hanya digunakan oleh admin Baskara. fitur ini dapat menambahkan data kamus bahasa sawang, <i>import file</i> excel kamus, <i>export</i> atau <i>download</i> kamus bahasa Sawang berformat Excel.
9	Mengelola data Artikel	Fitur pengelolaan data artikel hanya digunakan oleh admin Baskara. fitur ini dapat membuat artikel baru, menghapus, <i>mengedit</i> artikel

c) Hak Akses Pengguna

Pada pengembangan sistem kamus digital Bahasa Sawang terdapat hak akses bagi pengguna. Berikut hak akses pengguna yang dapat dilakukan pada sistem kamus digital Bahasa Sawang atau *website* Baskara.

- 1) Admin Baskara, yang dapat melakukan *login* dan *logout*, melihat halaman data kamus bahasa, mengelola data kamus bahasa sawang, mengelola artikel Baskara, dan dapat melakukan *import* dan *export file* Bahasa Sawang.
- 2) *User* umum/pengguna *website*, yang dapat melihat halaman beranda terkait kebudayaan Suku Sawang, dapat melakukan penerjemahan Bahasa Indonesia ke Bahasa Sawang maupun sebaliknya, kamus Bahasa Sawang, makna dan mendengarkan audio Bahasa Sawang, melihat artikel terkait Baskara dan memainkan *game* tebak kata.

d) Spesifikasi Kebutuhan Sistem

Dalam pengembangan sistem kamus digital Bahasa Sawang menggunakan beberapa *tools* untuk menghasilkan *website* Baskara yang sesuai. Berikut spesifikasi kebutuhan sistem dari *website* Baskara:

- 1) Perangkat Lunak (*Software*)
 - Menggunakan minimal Windows 10 (64-bit/32-bit)
 - *Visual Studio Code*
 - XAMPP v3.30
 - PHP 8.2.3
 - MySQL 5.2.1

- *Framework Code Igniter* versi 4
 - *Browser* Google Chrome dan Mozilla Firefox
- 2) Perangkat Keras (*Hardware*)
- RAM minimum 2 GB
 - Kebutuhan *Storage*/Penyimpanan 1 GB
 - Jaringan Internet
- e) Kebutuhan Non Fungsional
- 1) Sistem dapat dijalankan di *web browser* seperti Internet Explorer, Google Chrome dan Mozilla Firefox
 - 2) Sistem memiliki tampilan (antar muka) yang mudah dipahami dan responsif
 - 3) Dijalankan dengan akses internet
 - 4) Dapat dijalankan di *platform* android, IOS, komputer atau laptop
 - 5) Kualitas penerjemahan yang akurat

4.2.3 Perancangan Sistem

Tahap selanjutnya dalam penelitian *website* Baskara sebagai kamus digital Bahasa Sawang melakukan perancangan sistem yang tujuannya untuk mempermudah dalam pengembangan sistem kamus digital Bahasa Sawang nantinya. Pada perancangan sistem menggunakan pendekatan *Unified Modeling Language* (UML) yang terdapat *Use Case*, *Activity Diagram*, *Data Flow Diagram*, dan *ERD*. Selain desain sistem tahap ini menjelaskan gambaran *user interface* atau desain *wireframe* dari *website* Baskara.

a) Desain Sistem UML dan Database

Tahap desain sistem ini menjelaskan terkait proses yang dapat dilakukan oleh *user* atau pengguna dan admin Baskara ketika menggunakan *website*. Berikut desain sistem yang digunakan:

1) *Actor Definition*

Tahap ini melakukan identifikasi aktor dari pengguna yang terlibat dalam sistem *website* Baskara. berikut aktor yang terlibat dalam penggunaan *website* Baskara.

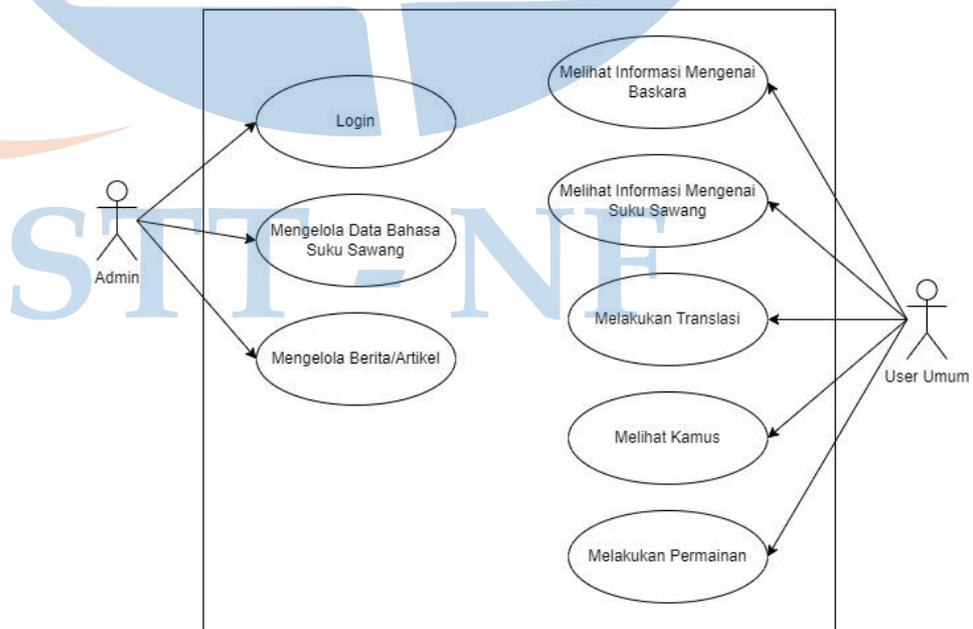
Tabel. 5 Actor Definition

Actor	Role
Admin	Role admin digunakan untuk menjalankan fungsi mengelola data kamus bahasa Suku Sawang dan mengelola artikel yang ada di <i>website</i> Baskara
User Umum	Role user umum digunakan untuk melihat <i>website</i> Baskara. Seluruh informasi yang ada di <i>website</i> ini seperti informasi terkait kebudayaan Suku Sawang dan artikel terkait Suku Sawang. Selain itu, terdapat fitur penerjemahan serta kamus Bahasa Sawang yang dapat digunakan oleh <i>role</i> ini.

2) Use case Diagram

Dalam gambaran *use case diagram* pada pengembangan *website* Baskara ini mendeskripsikan interaksi antara pengguna di dalam sistem begitu juga dengan admin Baskara. Berikut gambaran *Use case diagram* pada pengembangan sistem Baskara.

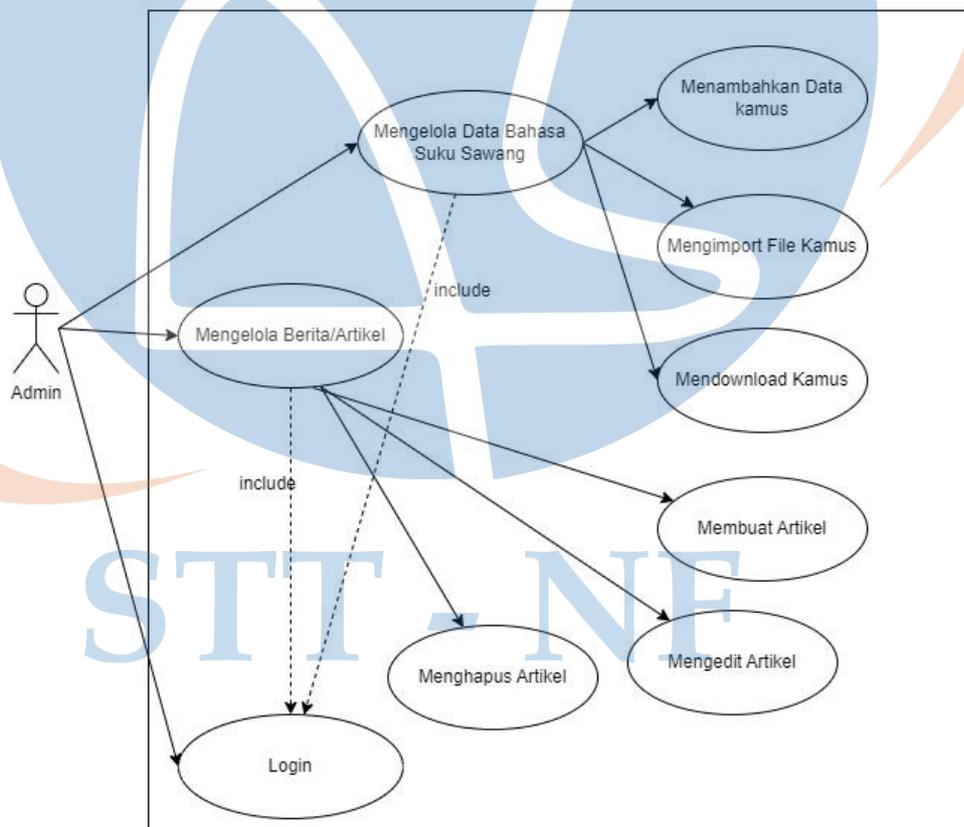
- Use Case Level 0



Gambar 4. 2 Use Case Diagram Level 0

Pada Gambar *Use case diagram Level 0* di atas menggambarkan secara garis besar dua aktor yaitu admin Baskara dan *User Umum*. Admin Baskara dapat melakukan *login*, mengelola data Bahasa Suku Sawang, dan mengelola berita/artikel pada sistem. Sedangkan *user umum* dapat melihat informasi mengenai Baskara, Suku Sawang dimana didalamnya terdapat informasi terkait kebudayaan dan Bahasa Suku Sawang, dapat melakukan penerjemahan bahasa dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Sawang maupun sebaliknya, melihat kamus Bahasa Sawang, makna dan dapat mendengarkan suara dialek Bahasa Sawang. Dan terakhir dapat melakukan permainan tebak kata dari Bahasa Sawang ke Indonesia maupun sebaliknya.

- *Use Case Level 1 Admin*

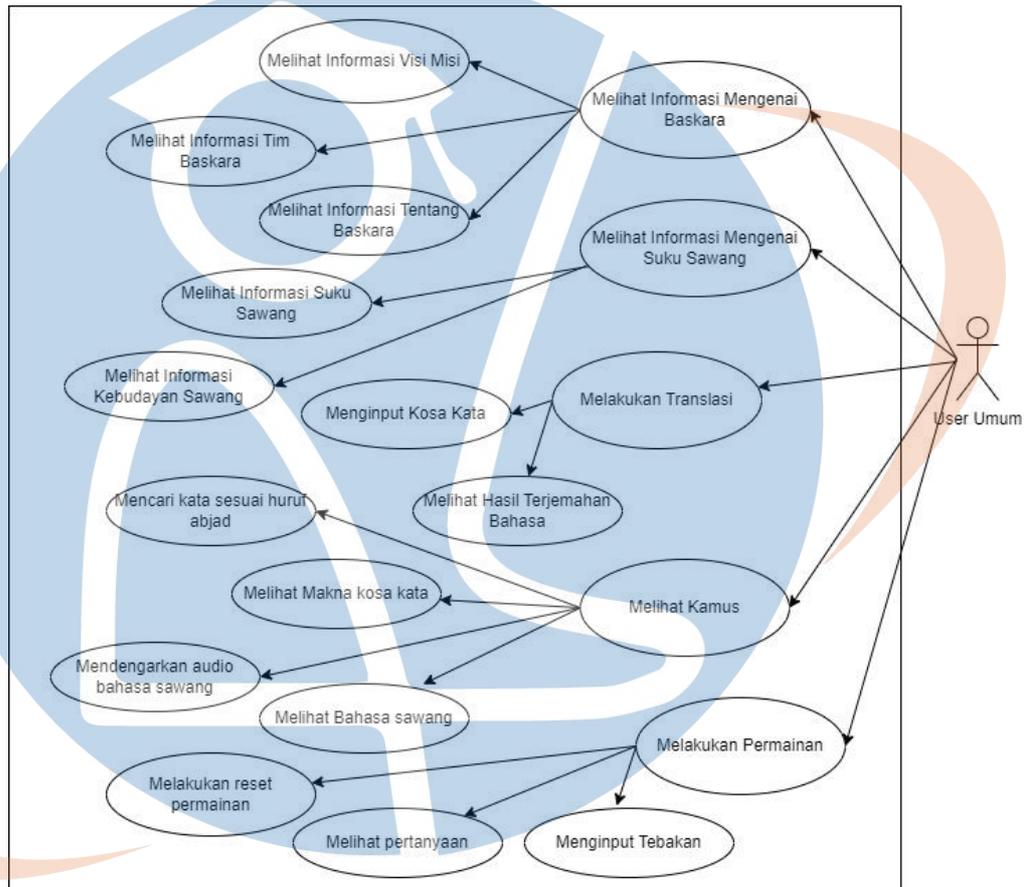


Gambar 4. 3 *Use Case Level 1 Admin*

Pada gambar 4.3 *Use Case Level 1 Admin* menunjukkan bahwa user admin dapat melakukan *login* untuk dapat mengelola kamus dan artikel. Pada

pengelolaan kamus Bahasa Sawang admin dapat menambah data kamus, melakukan *import file* kedalam sistem, *mendownload* kamus Bahasa Sawang. Selain itu admin melakukan pengelolaan artikel/berita serta dapat *mengedit*, *menghapus*, dan *menambah* artikel.

- *Use Case Level 1 User Umum*



Gambar 4. 4 Use Case Diagram Level 1 User Umum

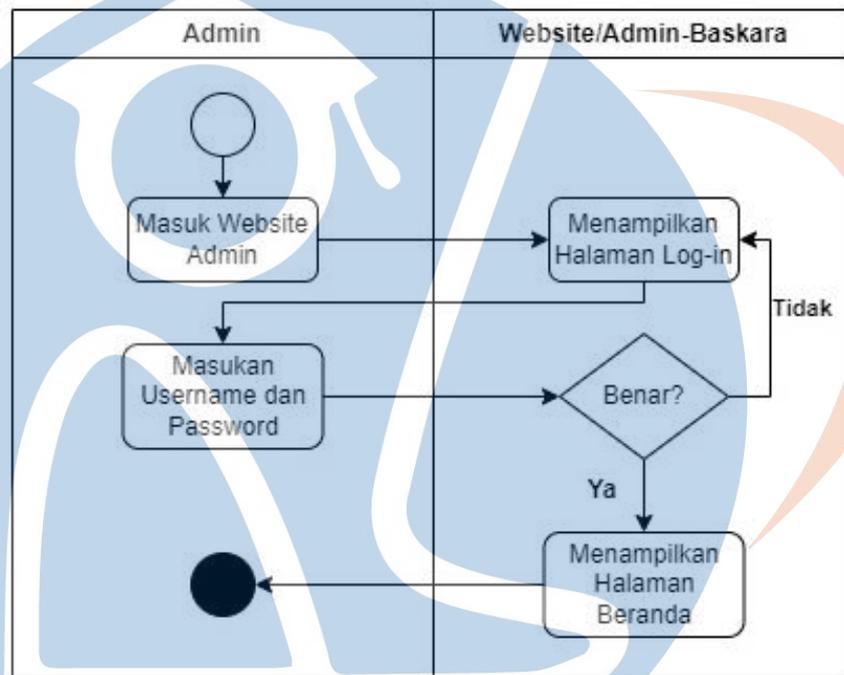
Pada gambar 4.4 Use Case Diagram Level 1 User Umum menunjukkan bahwa *user* umum dapat melihat informasi Suku Sawang, kebudayaan Suku Sawang. Selain itu *user* umum dapat melakukan terjemahan Bahasa Sawang, lalu melihat kamus Bahasa Indonesia ke Sawang disertai dengan makna dan audio yang dapat didengarkan. Dalam gambar 4.4 menunjukkan juga *user* umum dapat melihat informasi Baskara (Visi Misi, Tim Baskara), lalu dapat melakukan permainan tebak kata dimana *user* umum dapat membaca pertanyaan dan melakukan *input* jawaban yang benar.

3) Activity Diagram

Tahap ini gambaran aktivitas dan alur kerja sistem yang dapat dilakukan oleh admin Baskara dan *user* umum dalam *website* Baskara.

- Admin

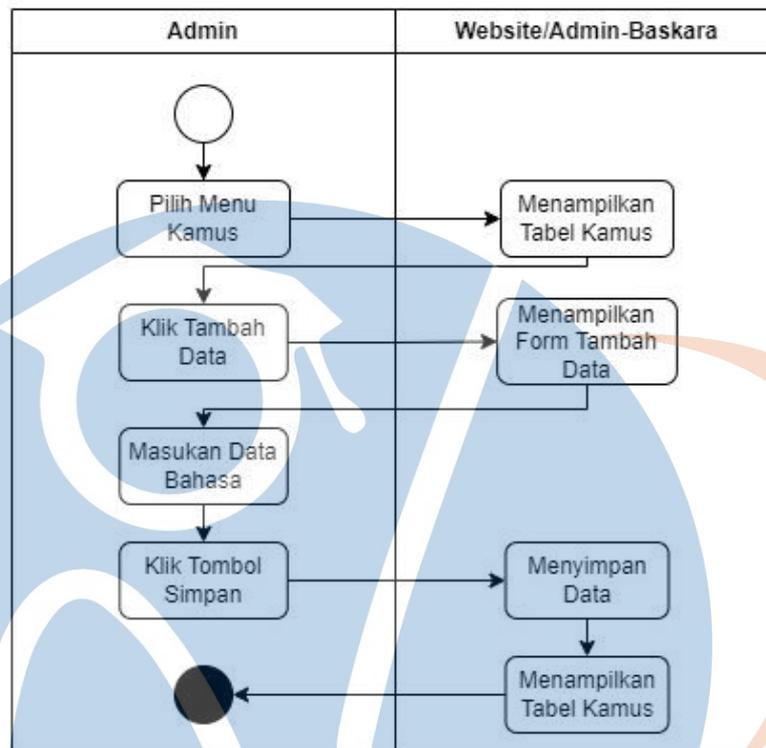
a. Activity Diagram Login



Gambar 4. 6 Activity Diagram Login

Pada gambar 4.5 Activity Diagram Login menunjukkan Admin menjalankan *website* harus *login* terlebih dahulu dengan memasuki *website* admin Baskara maka akan muncul halaman *login*. Admin memasukan *username* dan *password*, jika *username* atau *password* salah maka sistem akan menampilkan kembali halaman *login* dan pesan “*username* dan *password* salah” namun jika benar maka *website* admin baskara akan menampilkan halaman beranda.

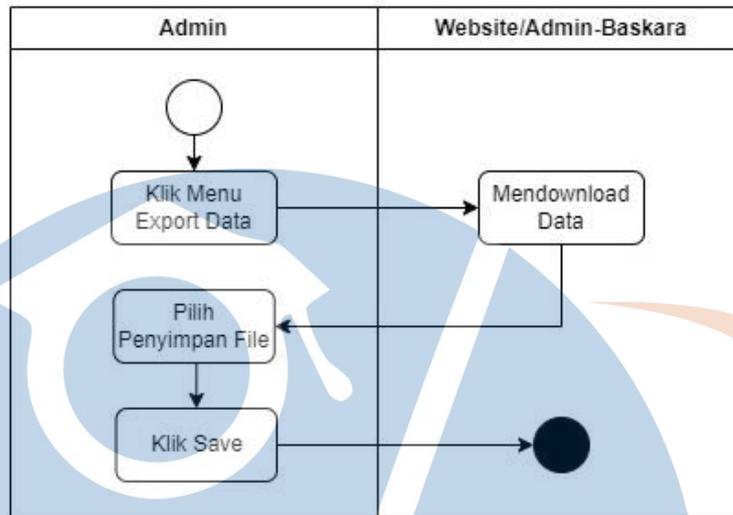
b. *Activity Diagram* Tambah Data Kamus



Gambar 4. 6 *Activity Diagram* Tambah Data Kamus

Pada gambar 4.6 *Activity Diagram* Tambah Admin menunjukkan admin harus melakukan *login* terlebih dahulu setelah itu pada halaman beranda pilih menu kamus maka *website* admin Baskara akan menampilkan tabel kamus. Lalu klik tombol tambah data untuk menginput data kamus Bahasa Sawang dan sistem akan menampilkan *form* tambah data. Admin memasukan data bahasa yang terdiri dari Bahasa Indonesia, Bahasa Sawang, makna, dan nama *file* audio. Setelah memasukan admin klik tombol simpan lalu sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database* dan *website* admin Baskara akan menampilkan halaman tabel kamus.

d. Activity Diagram Export/Download File

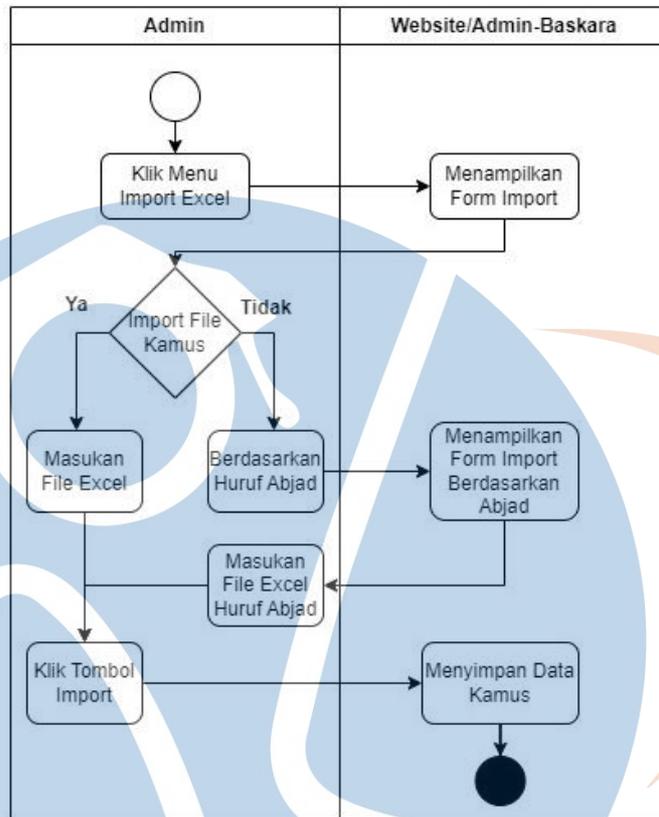


Gambar 4. 7 Activity Diagram Export/Download File

Pada gambar 4.7 Activity Diagram Export/Download file menunjukan admin harus melakukan *login* terlebih dahulu setelah itu pada halaman beranda pilih menu *Export Excel* maka sistem akan melakukan *download* data, lalu admin pilih penyimpanan *file* yang diinginkan lalu klik *save*. *File* yang didownload oleh admin berbentuk Excel dan isinya data kamus Bahasa Sawang.

STT - NF

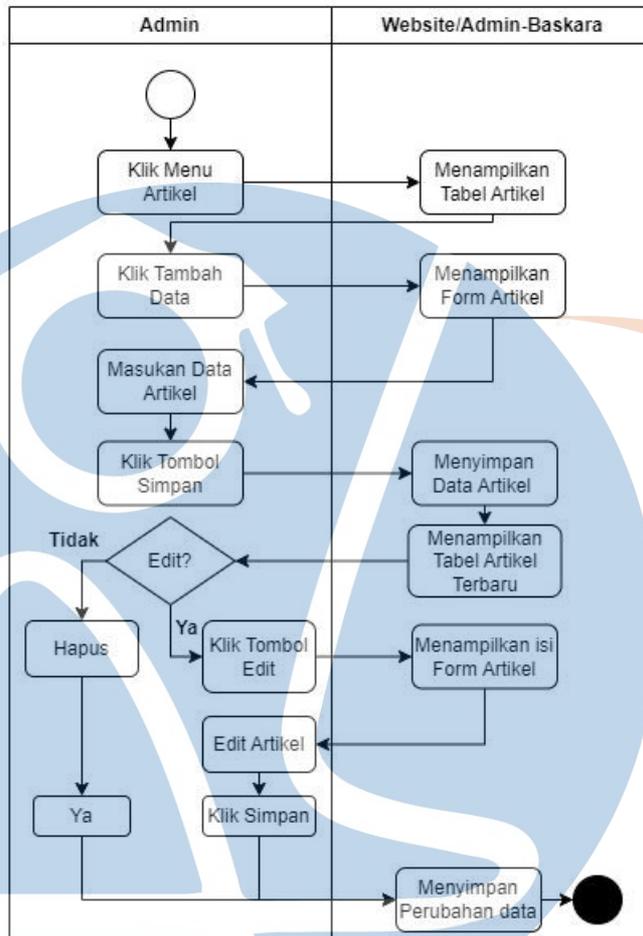
e. Activity Diagram Import File Data Kamus



Gambar 4. 8 Activity Diagram Import Data Kamus

Pada gambar 4.8 Activity Diagram Import Data Kamus menunjukkan admin harus melakukan *login* terlebih dahulu setelah itu pada halaman beranda pilih menu *Import Excel* maka *website* admin Baskara akan menampilkan *form import file* dan terdapat dua pilihan *import file* kamus secara keseluruhan dan berdasarkan huruf abjad. Jika memilih *import file* kamus secara keseluruhan maka memasukkan *file Excel* dan klik tombol *import* maka sistem akan menyimpan data kamus di dalam *database*. Jika *import* berdasarkan huruf abjad maka admin pilih huruf yang ingin di *import* lalu sistem akan menampilkan *form import* berdasarkan huruf yang dipilih, setelah itu memasukkan *file Excel* dan klik tombol *import* maka sistem akan menyimpan data kamus kedalam *database*.

e. *Activity Diagram Mengelola Artikel*



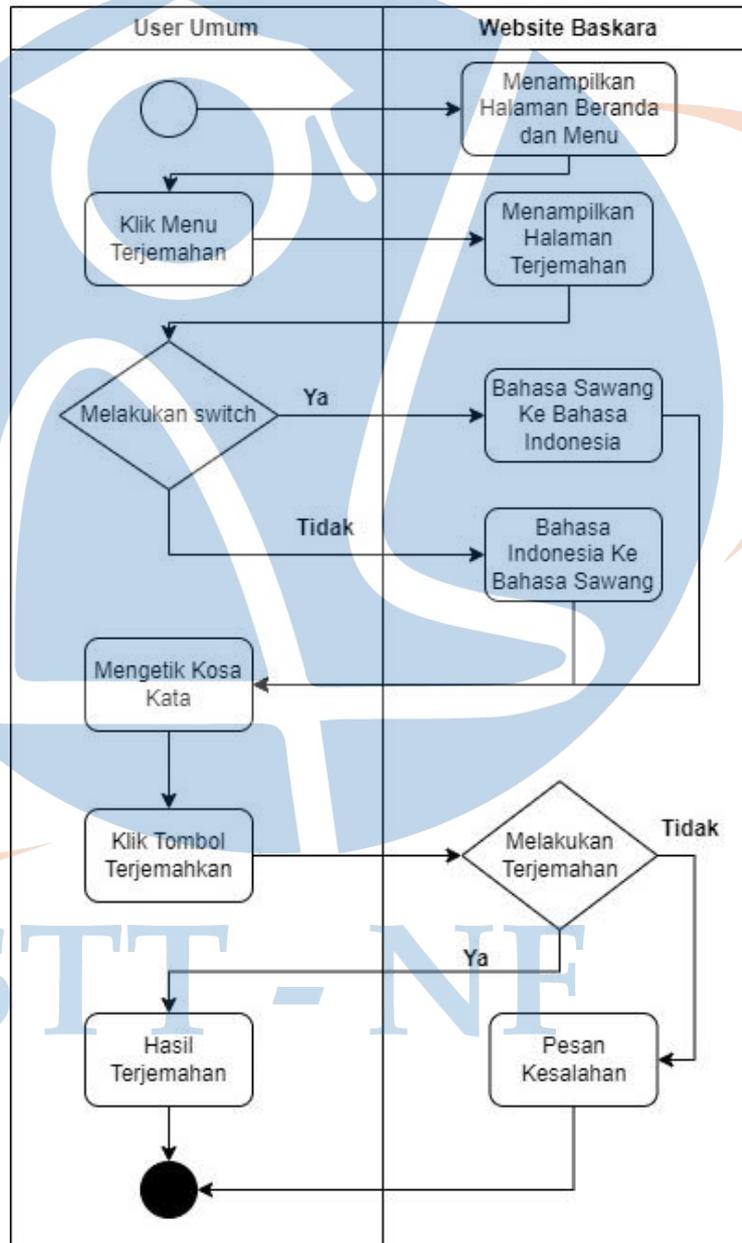
Gambar 4. 9 *Activity Diagram Mengelola Artikel*

Pada Gambar 4.9 *Activity Diagram Mengelola Artikel* menunjukkan admin harus melakukan *login* terlebih dahulu setelah itu pada halaman beranda pilih menu artikel maka sistem akan menampilkan tabel artikel. Lalu klik tambah data untuk menambahkan artikel atau berita terbaru. Setelah itu *website* admin akan menampilkan *form* artikel yang berisi judul, deskripsi artikel, tanggal, dan foto. Input data artikel kedalam *form* dan klik simpan dan sistem akan menyimpan data dan menampilkan tabel artikel terbaru. Jika admin ingin mengedit artikel yang sudah di *upload* maka klik tombol edit pada artikel yang ingin di *edit* dan sistem akan menampilkan *form*. *Edit* artikel lalu simpan dan sistem akan menyimpan perubahan. Namun jika admin ingin

menghapus artikel maka klik tombol hapus maka akan muncul *pop-up* dan klik ya. Lalu artikel akan terhapus.

- *User Umum*

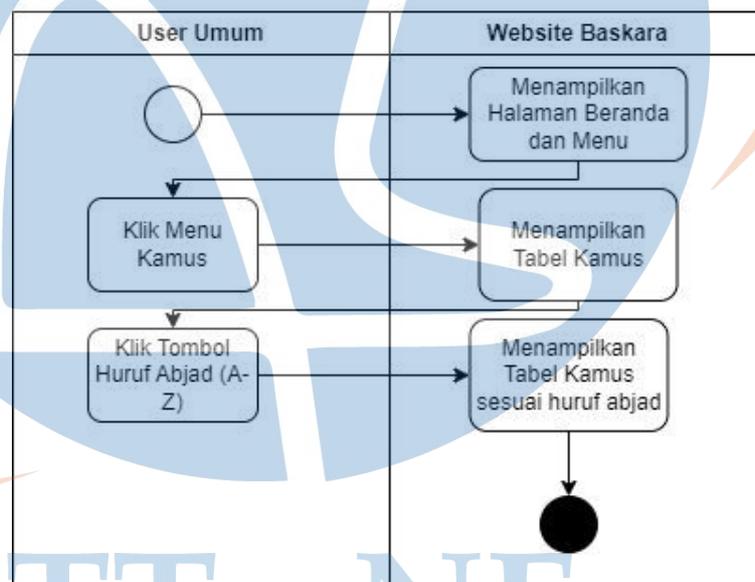
- a. *Activity Diagram Melakukan Penerjemahan Bahasa*



Gambar 4. 10 Activity Diagram Penerjemahan

Pada Gambar 4.10 Activity Diagram Penerjemahan menunjukkan *User* umum menjalankan *website* Baskara akan muncul halaman utama beranda dan menu, *user* umum dapat memilih dan klik menu terjemahan maka *website* Baskara akan menampilkan halaman terjemahan. Lalu *user* umum dapat melakukan *switch* Bahasa Indonesia ke Bahasa Sawang atau sebaliknya. Setelah itu *user* dapat menginput kosa kata yang ingin diterjemahkan lalu klik tombol terjemahan maka *website* Baskara akan melakukan proses terjemahan lalu jika kosa kata yang diinput tidak ada akan ada pesan *pop-up*/pesan kesalahan “kosa kata belum tersedia” dan jika kosa kata yang di-input benar maka akan muncul hasil terjemahan.

b. Activity Diagram Melihat Kamus Bahasa Sawang

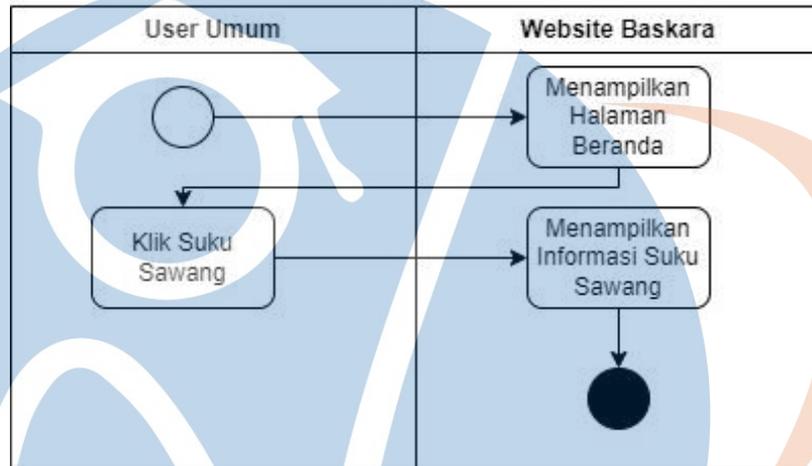


Gambar 4. 11 Activity Diagram Kamus

Pada gambar 4.11 Activity Diagram Kamus menunjukkan *User* umum menjalankan *website* Baskara akan muncul halaman utama beranda dan menu, *user* umum dapat memilih dan klik menu kamus maka *website* Baskara akan mengarahkan dan menampilkan tabel kamus. *User* umum dapat membaca kamus Bahasa Sawang dimana di dalam kamus terdiri dari Bahasa Indonesia serta maknanya, Bahasa Sawang, dan

mendengarkan suara dialek Bahasa Sawang. *User* umum dapat mengklik huruf abjad dari huruf A hingga Z untuk mencari kosa kata yang diinginkan dan sistem akan menampilkan semua huruf yang dituju.

c. *Activity Diagram* Informasi Mengenai Suku Sawang

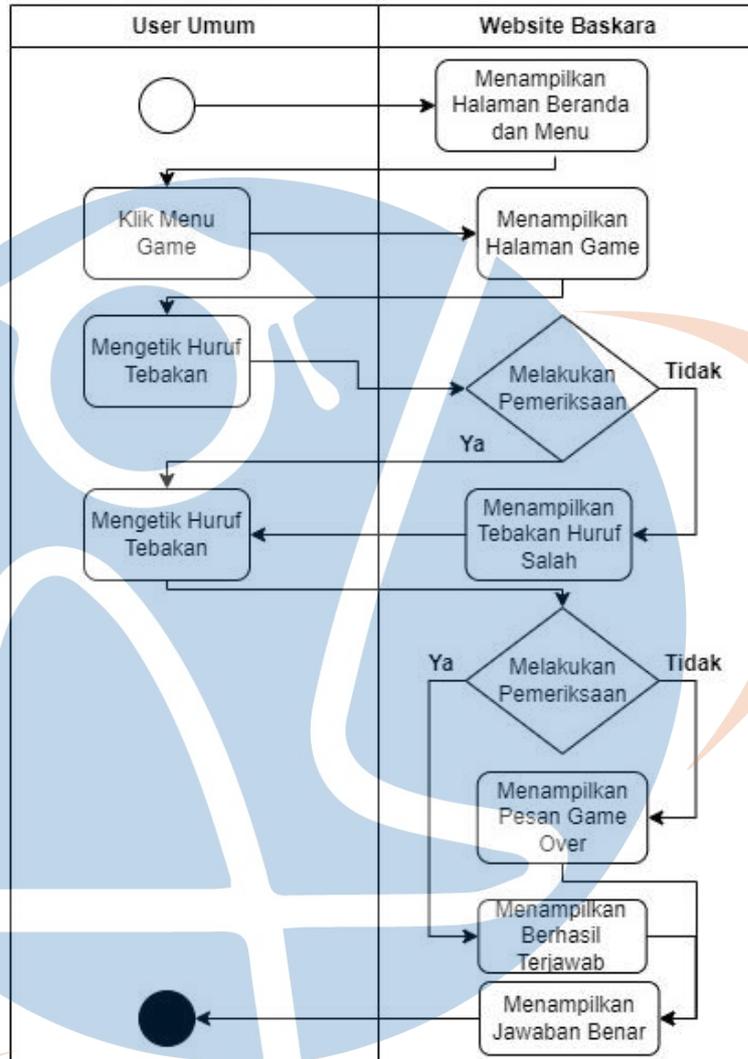


Gambar 4. 12 *Activity Diagram* Informasi Sawang

Pada Gambar 4.12 *Activity Diagram* informasi Sawang menunjukkan *User* umum menjalankan *website* Baskara akan muncul halaman utama beranda. Pada halaman beranda *user* umum dapat mengklik tombol Suku Sawang dan sistem akan mengarahkan dan menampilkan informasi mengenai Suku Sawang. Di dalam informasi Suku Sawang terdapat Suku Sawang, Bahasa Sawang, khas Suku Sawang.

STT - NF

d. *Activity Diagram* Melakukan Permainan Tebak Kata

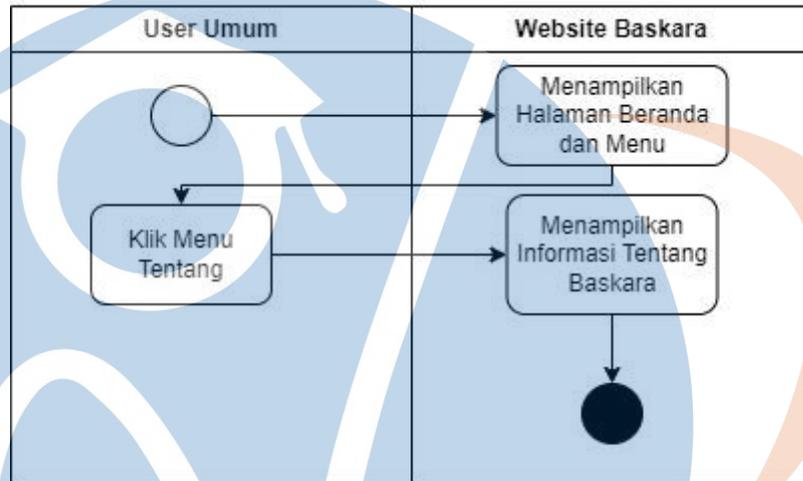


Gambar 4. 13 *Activity Diagram* Game

Pada Gambar 4.13 *Activity Diagram* Game menunjukkan user umum menjalankan website Baskara akan muncul halaman utama beranda dan menu, user umum dapat memilih dan klik menu Game maka website Baskara akan menampilkan halaman game tebak kata. User umum dapat membaca pertanyaan dan melihat tebakahan huruf tersisa dan huruf yang salah. Lalu user umum menginput huruf tebakannya di dalam kolom yang tersedia dan sistem akan melakukan pemeriksaan huruf apakah benar atau salah jika salah maka sistem akan menampilkan huruf salah dan tebakan huruf tersisa akan berkurang lalu user umum

dapat melanjutkan permainan. Jika *user* umum melewati batas tebakan huruf tersisa maka *website* akan menampilkan pesan *game over* dan memperlihatkan jawaban yang benar, namun jika tebakan benar maka akan menampilkan pesan “Selamat! Tebakan kamu benar”.

e. *Activity Diagram* Informasi Mengenai Baskara



Gambar 4. 14 *Activity Diagram* Informasi Baskara

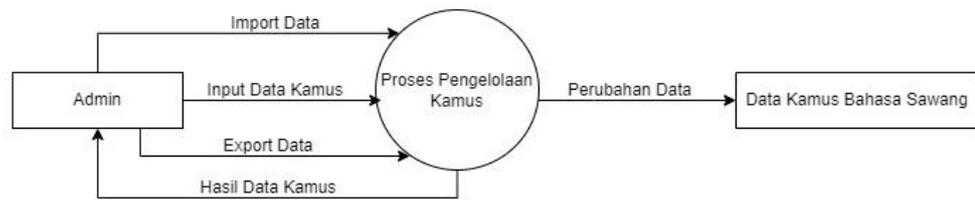
Pada Gambar 4.14 *Activity Diagram* Informasi Baskara menunjukkan *User* umum menjalankan *website* Baskara akan muncul halaman utama beranda dan menu, user umum dapat memilih dan klik menu tentang maka *website* Baskara akan mengarahkan dan menampilkan informasi tentang Baskara. Di dalam informasi tentang Baskara menampilkan tentang Baskara, visi misi Baskara, tujuan Baskara, *our teams*.

4) *Data Flow Diagram*

Pembuatan *Data Flow Diagram* (DFD) bertujuan untuk mengetahui gambaran alir informasi serta transformasi saat data bergerak dari *input* menjadi *output*. Pada desain DFD *website* Baskara terbagi menjadi beberapa bagian.

- Admin
 1. Pengelolaan kamus bahasa sawang

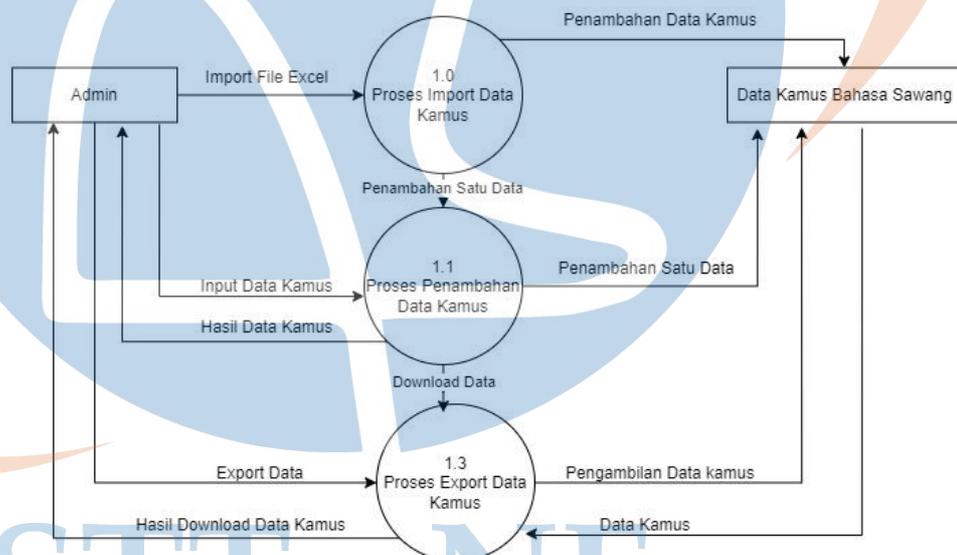
a) Data Flow Diagram Konteks



Gambar 4. 15 DFD Konteks Pengelolaan Kamus

Pada gambar 4.15 DFD Konteks Pengelolaan Kamus menunjukkan DFD Konteks admin dapat melakukan pengolahan data kamus Bahasa Sawang dengan *import*, *input* data, dan *export* kedalam *database* kamus Bahasa Sawang.

b) Data Flow Diagram Level 1



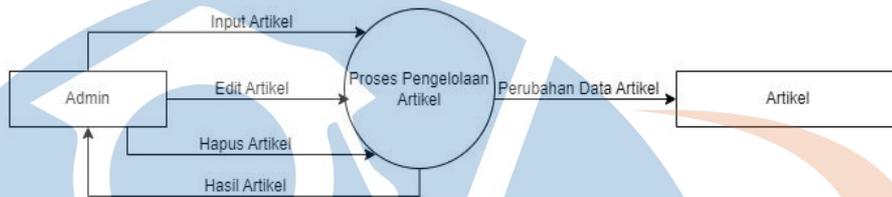
Gambar 4. 16 DFD Level 1 Pengelolaan Kamus

Pada gambar 4.16 DFD level 1 Pengelolaan Kamus menunjukkan 3 proses yaitu pertama proses *import* data (1.0) dimana admin dapat melakukan *import file* data Excel dan akan menambah data pada kamus Bahasa Sawang, kedua admin dapat melakukan proses *input* data kamus (1.2) dimana *input* data kamus ini memasukan data satu persatu dan akan bertambah di data kamus setelah itu hasil data bisa dilihat. Ketiga admin dapat melakukan *download* data Excel (1.3)

dimana admin melakukan *export* data Excel pada kamus Bahasa Sawang.

2. Pengelolaan Artikel/Berita

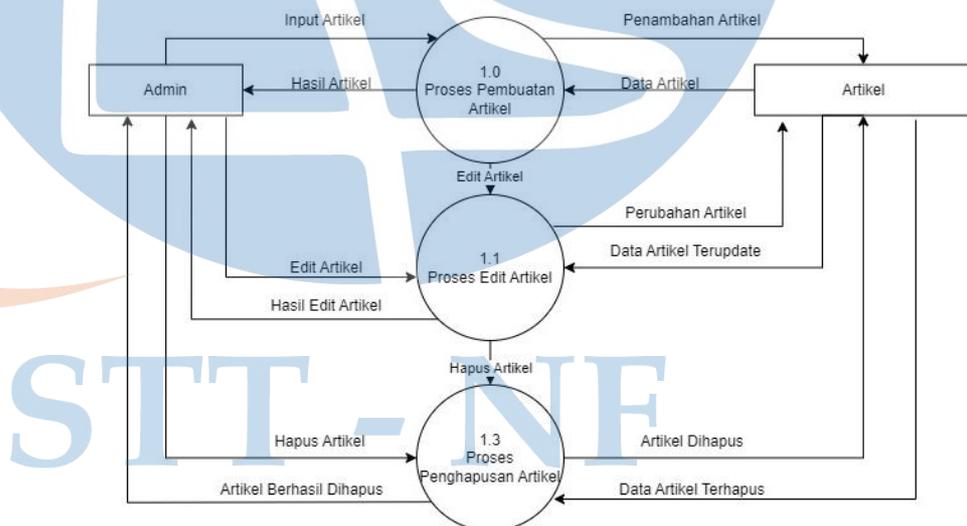
a) Data Flow Diagram Konteks



Gambar 4. 17 DFD Konteks Pengelolaan Artikel

Pada gambar 4.17 DFD Konteks Pengelolaan Artikel menunjukkan admin dapat melakukan pengolahan data artikel dimana admin dapat melakukan *input* artikel, *edit* artikel, dan *hapus* artikel.

b) Data Flow Diagram Level 1



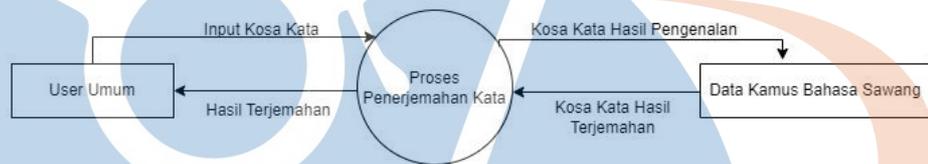
Gambar 4. 18 DFD Level 1 Pengelolaan Artikel

Pada gambar 4.18 DFD level 1 pengelolaan artikel diatas terdapat 3 proses yaitu pertama proses *input* artikel (1.0) dimana admin dapat melakukan pembuatan artikel dan artikel tersebut akan tersimpan di *database* serta admin dapat melihat hasil artikel. Kedua admin dapat

melakukan *edit* artikel (1.1) pada artikel yang telah dibuat, lalu akan berubah/*terupdate* pada isi *database* dan *website* baskara. Ketiga admin dapat melakukan hapus artikel (1.3) yang sudah dibuat, lalu artikel tersebut akan terhapus juga di *database* artikel.

- User Umum (Terjemahan)

1. Data Flow Diagram Konteks



Gambar 4. 19 DFD Konteks Terjemahan

Pada gambar 4.19 DFD konteks Terjemahan diatas merupakan sistem terjemahan pada *website* Baskara dimana *user* umum dapat melakukan proses terjemahan kata.

2. Data Flow Diagram Level 1



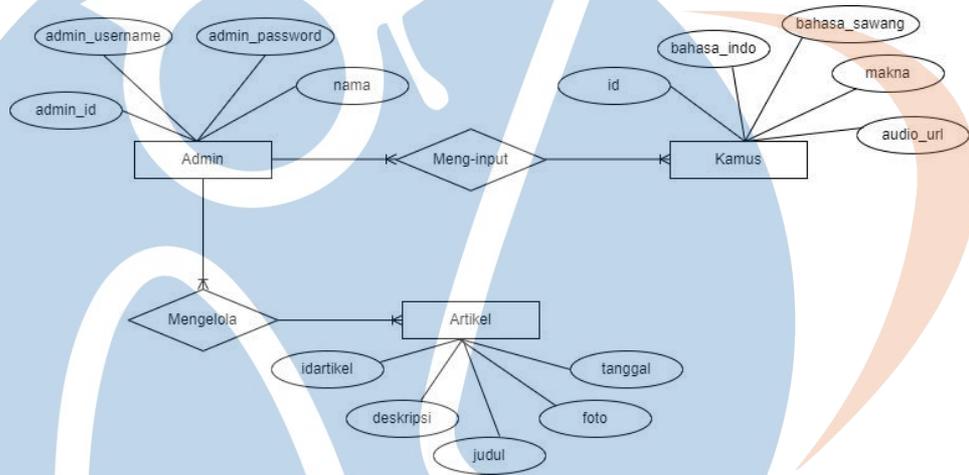
Gambar 4. 20 DFD Level 1 Terjemahan

Pada gambar 4.20 DFD level 1 Terjemahan diatas *user* umum dapat melakukan *input* kosakata dan sistem akan memproses pengambilan kata (1.0) lalu kosakata hasil pengenalan akan diproses penerjemahan kata dan hasil pengenalan akan dicari dalam *database*.

Setelah itu, *database* akan mengembalikan hasil terjemahan kepada *user*.

5) ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Berikut ini merupakan gambaran keterhubungan antar objek data pada *website* Baskara. Gambaran ini bisa disebut juga dengan *Entity Relationship Diagram* (ERD).



Gambar 4. 21 Entity Relationship Diagram

Pada gambar 4.21 *Entity Relationship Diagram* diatas terlihat aktivitas yang dapat dikerjakan oleh admin. Dimana admin berfungsi sebagai pengolah data kamus dan artikel, tiap admin dapat memasukan data kamus Bahasa Sawang dan artikel atau berita.

6) Desain Database



Gambar 4. 22 Desain Database

Pada gambar 4.22 Desain Database menunjukan beberapa tabel yang berfungsi untuk penyimpanan dan pengelolaan data. Tabel admin berisikan

username dan *password* untuk *login* ke dalam admin Baskara, tabel kamus menyimpan Bahasa Indonesia, Sawang, makna, dan audio. Terakhir tabel artikel terdapat judul, deskripsi, foto, dan tanggal.

7) *User Interface*

User interface website Baskara dibuat untuk mempertimbangkan kemudahan dan kenyamanan pengguna ketika menggunakan *website*. Pembuatan desain UI ini memperhatikan tata letak, navigasi yang mudah dipahami serta visual yang menarik, sehingga ketika *website* Baskara dapat digunakan lebih mudah. Berikut terdapat desain UI *website* Baskara berupa *wireframe*.

a) *Wireframe Beranda*



Gambar 4. 23 *Wireframe Beranda*

Pada gambar 4.23 *wireframe* Beranda menunjukkan Desain *wireframe* beranda pada *website* Baskara yang menampilkan *header* yang memiliki *navbar* berupa fitur berupa beranda, terjemahan, kamus, artikel, tentang, dan *game*. Pada beranda ini akan menampilkan informasi terkait Suku Sawang dan bahasa.

b) *Wireframe* Terjemahan



Gambar 4. 24 *Wireframe* Terjemahan

Pada gambar 4.24 *Wireframe* Terjemahan menunjukkan Halaman kolom penerjemahan Bahasa Indonesia ke Bahasa Sawang. Halaman ini juga dapat melakukan pertukaran Bahasa Sawang ke Indonesia maupun sebaliknya. Terdapat juga tombol *Button* untuk menerjemahkan bahasa.

c) *Wireframe* Kamus



Gambar 4. 25 *Wireframe* Kamus

Pada gambar 4.25 *Wireframe* Kamus menunjukkan halaman kamus Bahasa Indonesia ke Bahasa Sawang. Terdapat tombol pencarian huruf abjad untuk mencari bagian kata yang dicari. Lalu menampilkan tabel berupa bahasa Indonesia, Bahasa Sawang dan audio.

d) *Wireframe Game* Tebak Kata



Gambar 4. 26 *Wireframe Game*

Pada Gambar 4.26 *Wireframe Game* menunjukkan Halaman permainan sederhana tebak kata Bahasa Sawang dimana terdapat pertanyaan dan dapat dijawab pada kolom atau kotak. Terdapat tombol *reset* untuk mengganti pertanyaan selanjutnya.

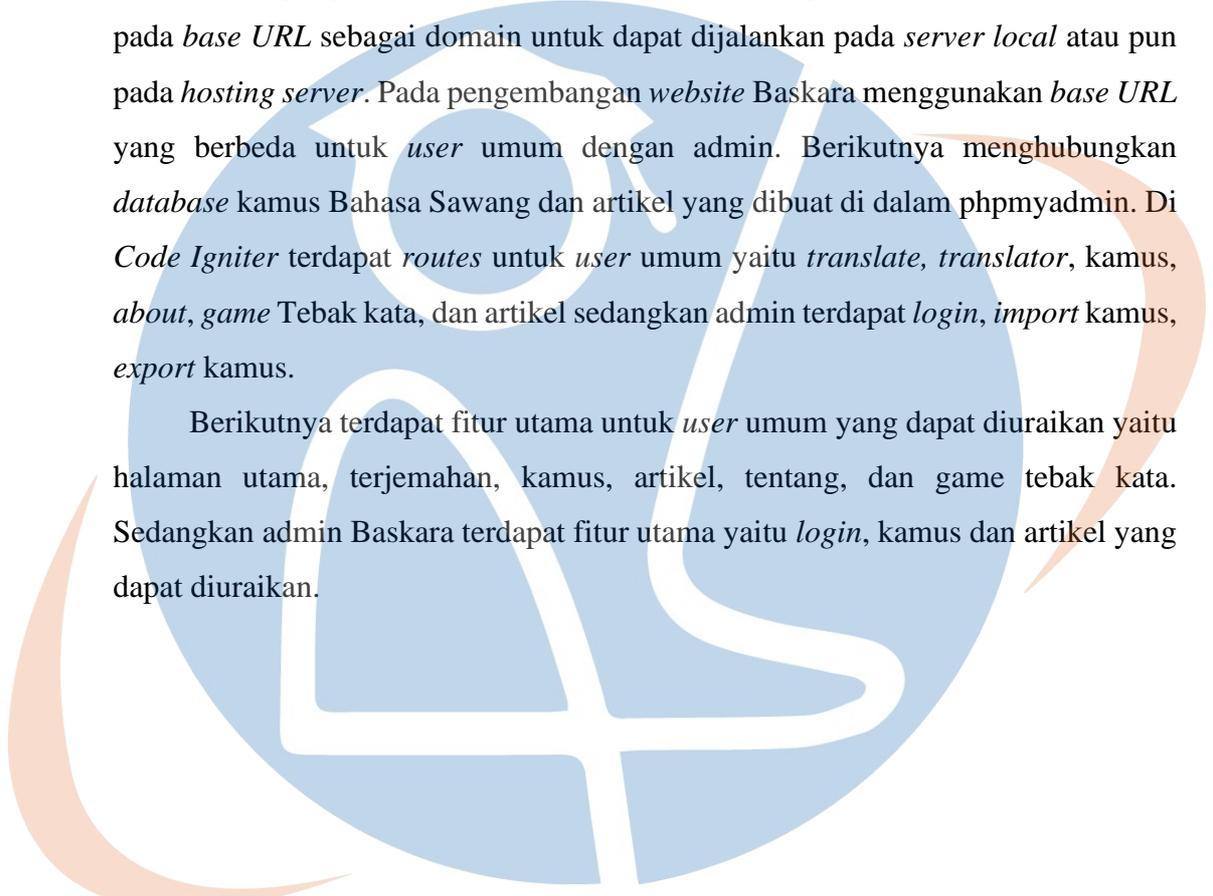
4.3 Implementasi/Pengembangan

Pada pengembangan *website* Baskara ini diawali dengan membuat struktur pemrograman pada komponen *front end* dan *back end*. Dalam pengembangan *website* Baskara ini menggunakan *framework Code Igniter*. *Framework* tersebut sangat membantu dalam pengembangan menggunakan bahasa pemrograman PHP. *Framework Code Igniter* memiliki banyak fitur yang membuat pengembangan *website* Baskara lebih mudah dan cepat karena desain *framework* ini lebih

sederhana dan sifatnya fleksibel. Penggunaan *Code Igniter* pada pengembangan *website* baskara memanfaatkan konsep MVC (*model*, *view*, dan *controller*) sehingga membantu dalam melakukan *coding logic* dan *coding* tampilan ditempatkan terpisah serta dapat menghubungkan *database*.

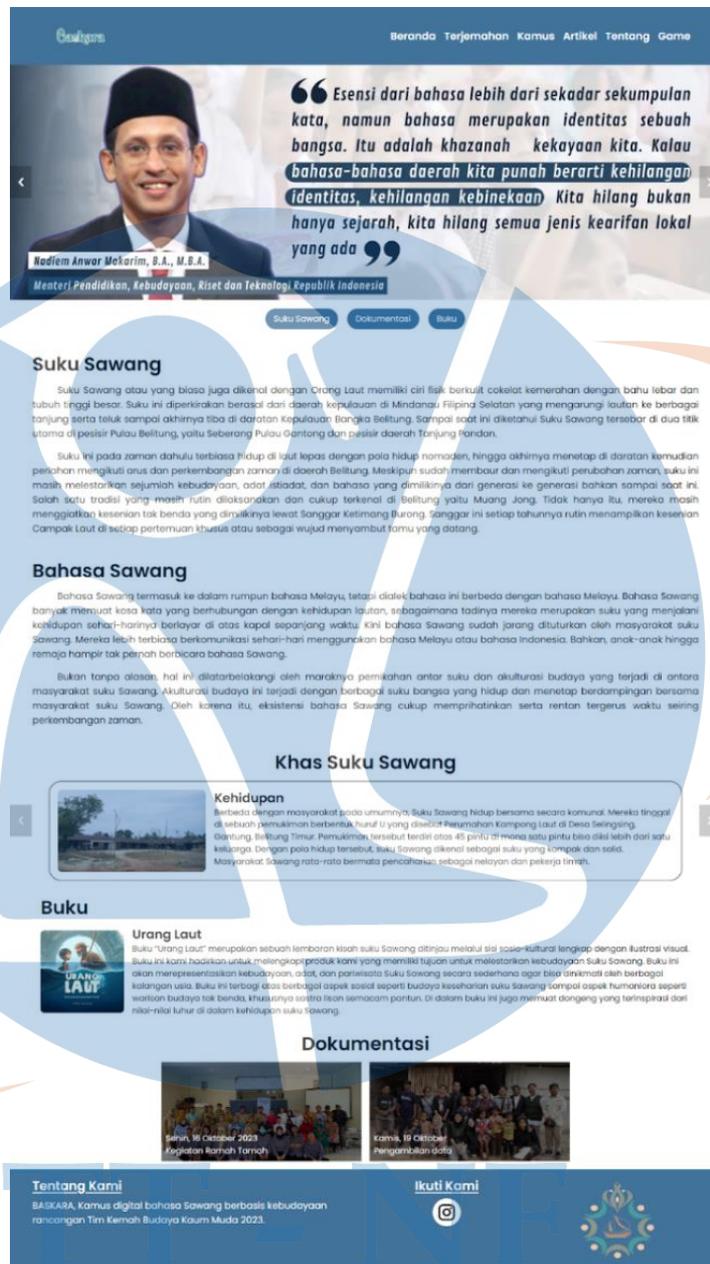
Dalam penggunaan *framework Code Igniter* langkah awal melakukan *setting* pada *base URL* sebagai domain untuk dapat dijalankan pada *server local* atau pun pada *hosting server*. Pada pengembangan *website* Baskara menggunakan *base URL* yang berbeda untuk *user* umum dengan admin. Berikutnya menghubungkan *database* kamus Bahasa Sawang dan artikel yang dibuat di dalam *phpmyadmin*. Di *Code Igniter* terdapat *routes* untuk *user* umum yaitu *translate*, *translator*, kamus, *about*, *game* Tebak kata, dan artikel sedangkan admin terdapat *login*, *import* kamus, *export* kamus.

Berikutnya terdapat fitur utama untuk *user* umum yang dapat diuraikan yaitu halaman utama, terjemahan, kamus, artikel, tentang, dan game tebak kata. Sedangkan admin Baskara terdapat fitur utama yaitu *login*, kamus dan artikel yang dapat diuraikan.



STT - NF

a) Halaman Beranda Baskara



Gambar 4. 27 Beranda

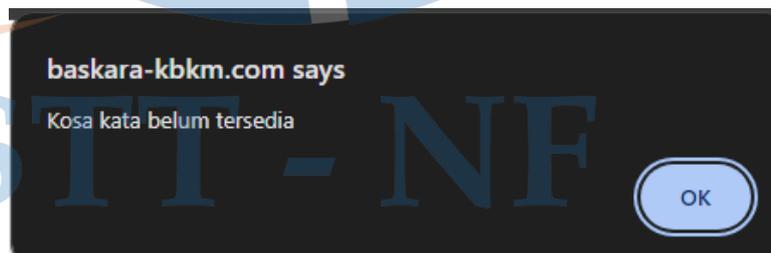
Pada Gambar 4.27 Beranda menunjukkan tampilan pertama kali pada *website* Baskara yaitu halaman beranda yang terdapat didalamnya navbar yang terdiri dari beranda, terjemahan, kamus, artikel, tentang, dan *game*. Jika salah satu pada isi *navbar* ini diklik maka akan pindah ke halaman lainnya. Selanjutnya terdapat informasi kebudayaan terkait Suku Sawang dan Bahasa Sawang.

b) Terjemahan



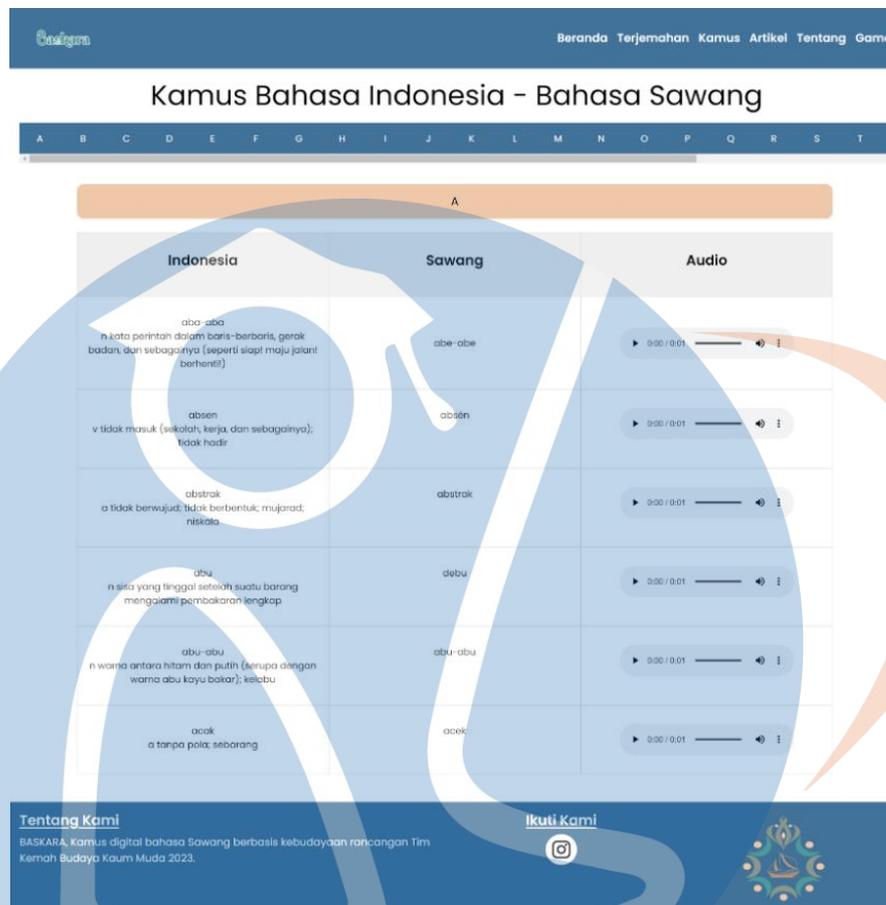
Gambar 4. 28 Terjemahan

Pada gambar 4.28 Terjemahan menampilkan halaman terjemahan terdapat 2 kolom teks untuk melakukan *penginputan* kata dan menampilkan *output*. *Icon button switch* yang memiliki fungsi untuk menukar bahasa Indonesia ke Sawang maupun sebaliknya. Selanjutnya terdapat *button* terjemahan untuk melakukan penerjemahan bahasa setelah melakukan *penginputan* kata. Terdapat juga ketika tidak ada bahasa yang diterjemahkan akan muncul *pop up* pemberitahuan jika bahasa belum tersedia seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4. 29 Pop Up Kosa Kata

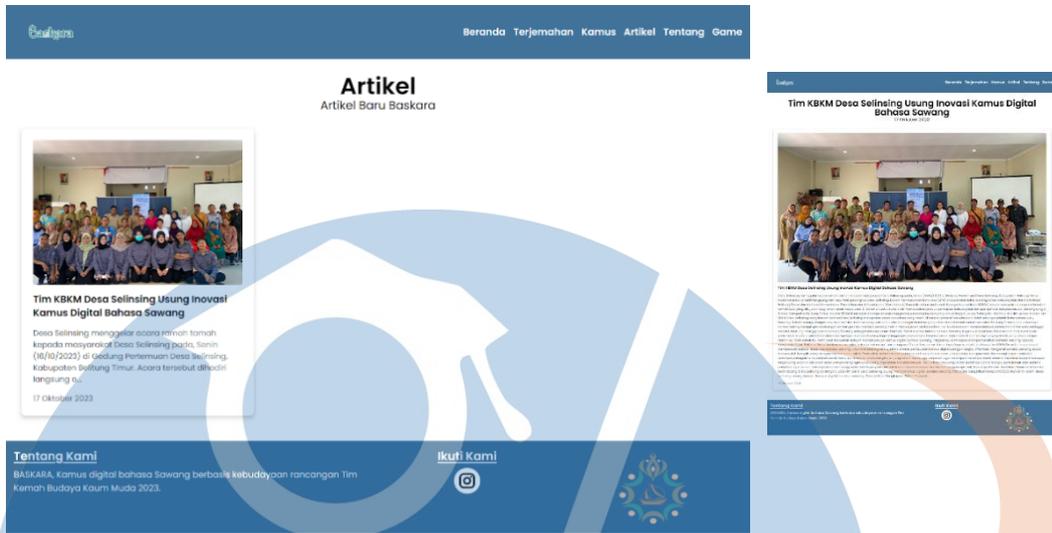
c) Kamus



Gambar 4. 30 Kamus

Pada gambar 4.30 Kamus menunjukkan tampilan kamus pada *website* Baskara yang terdapat tombol *internal link* ketika di klik salah satu huruf abjad maka akan mengarahkan barisan kamus yang dituju. Didalam kamus ini ada informasi kosa kata bahasa, makna dan audio yang dapat diputar.

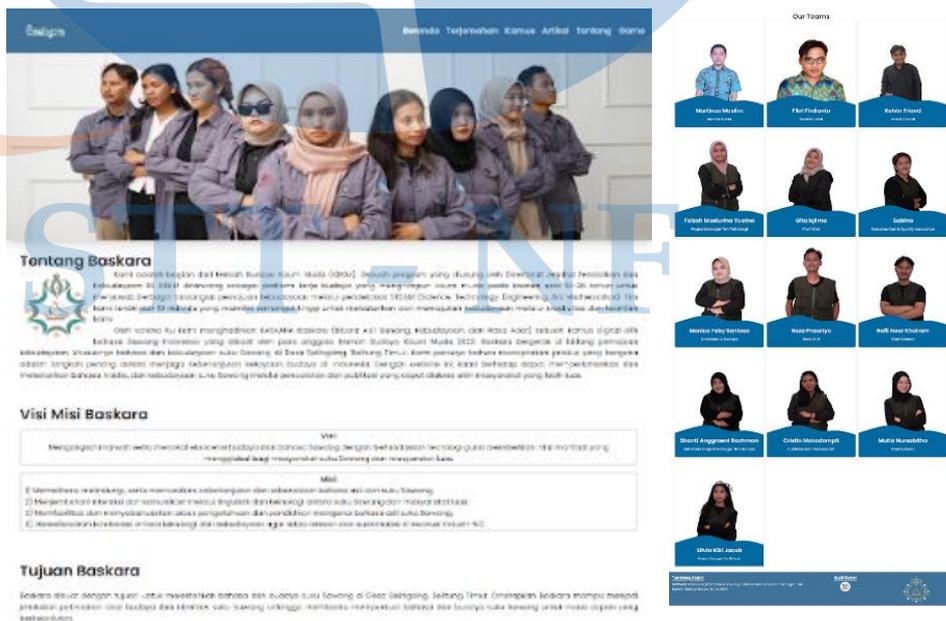
d) Artikel



Gambar 4. 31 Artikel

Pada Gambar 4.31 Artikel Menunjukkan Halaman artikel ini memiliki tampilan informasi berita dan ketika pertama kali menuju ke artikel maka menampilkan *list* artikel terbaru dan ketika di klik maka akan mengarahkan ke halaman detail dari artikel.

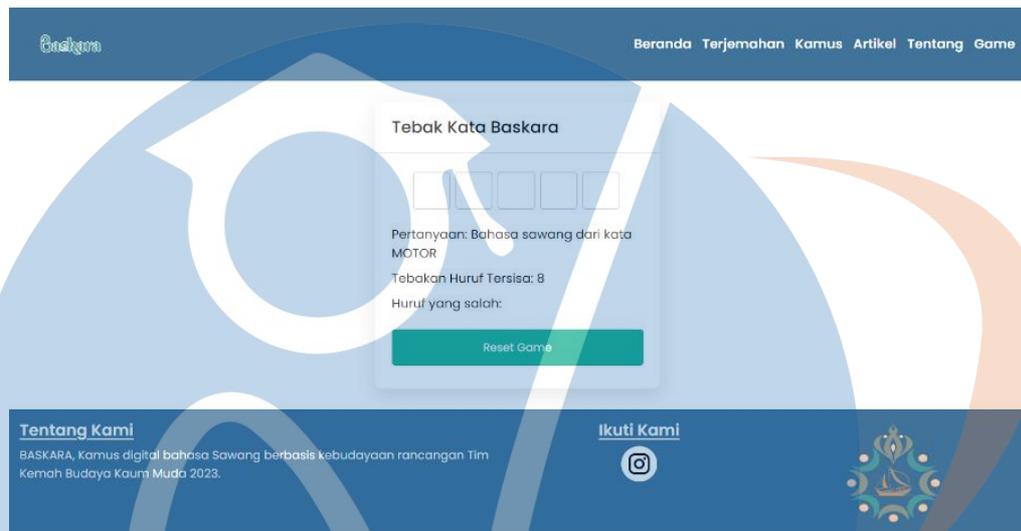
e) Tentang



Gambar 4. 32 Tentang

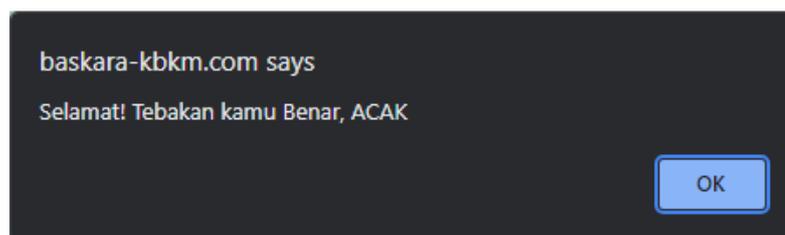
Pada gambar 4.32 Tentang menunjukkan bagian informasi tentang Baskara, tujuan, visi misi, dan tim Baskara.

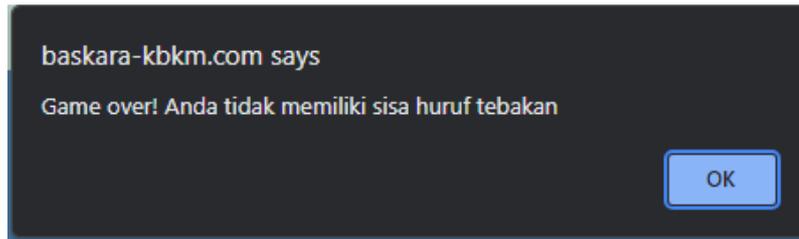
f) *Game*



Gambar 4. 33 *Game*

Pada gambar 4.33 *Game* menunjukkan bagian permainan tebak kata menampilkan kolom teks yang dapat menginput huruf sebagai jawaban yang kemudian dilakukan validasi jawaban yang benar. Terdapat juga jumlah kesempatan huruf yang dijawab sehingga jika melewati dari kesempatan tersebut akan *game over*. Halaman ini terdapat *button reset game* yang berfungsi untuk mengganti pertanyaan berikutnya. Selain itu, ketika pengguna *website* Baskara menyelesaikan permainan dengan jawaban benar atau pun salah akan muncul *pop up*.

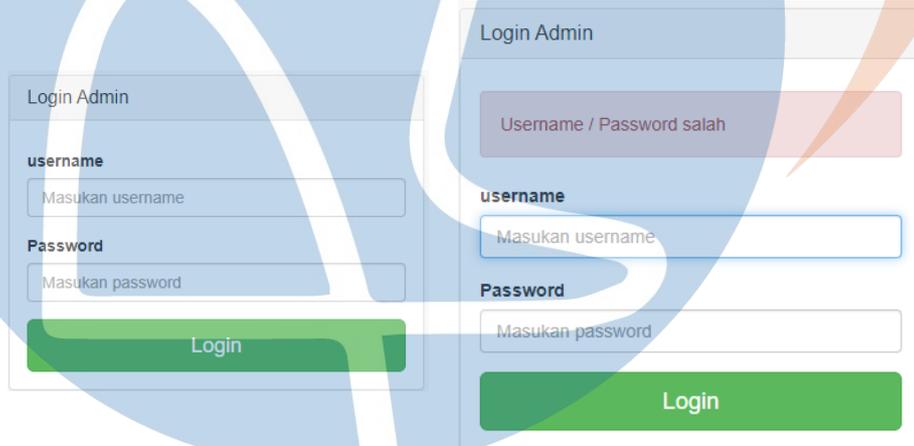




Gambar 4. 34 Pop up Game

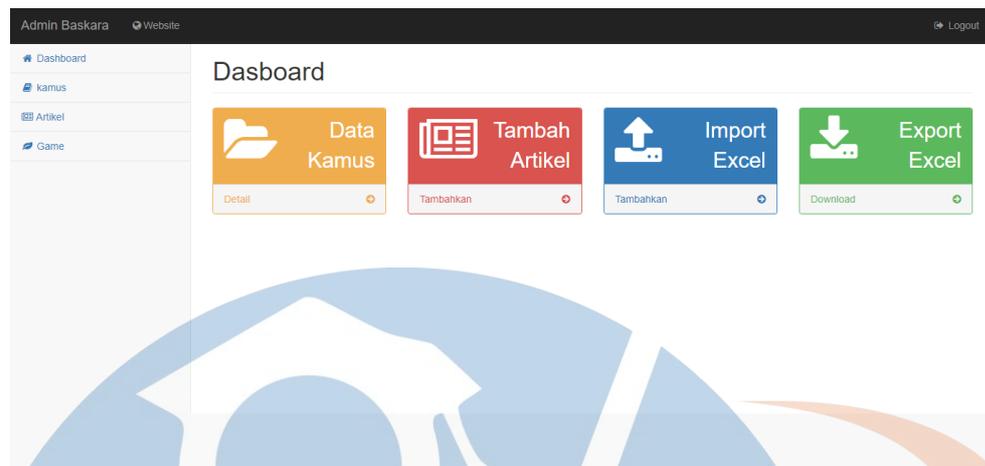
Pada gambar 4.34 *Pop up Game* menampilkan bagian paling atas menunjukkan tebakan kata yang benar dengan pesan selamat! Tebakan kamu Benar. Dan bagian bagian bawah menunjukkan pemain selesai dan tidak memiliki kesempatan untuk menjawab.

g) *Login*



Gambar 4. 35 Login

Pada gambar 4.35 *login* menampilkan halaman *login*, halaman ini hanya dapat dijumpai oleh admin Baskara, ketika pertama kali masuk kedalam *website* admin Baskara maka akan muncul tampilan *login* yang terdapat kolom teks *username* dan *password* yang akan divalidasi. Selain itu terdapat tombol *login*, jika admin Baskara menginput *username* dan *password* salah maka akan kembali ke tampilan awal dan terdapat pesan *username / password* salah. Namun jika benar akan masuk kedalam halaman *dashboard*.



Gambar 4. 36 Dashboard

Pada gambar 4.36 *Dashboard* menunjukkan halaman pertama kali yang muncul setelah *login* yaitu tampilan *dashboard* yang berisi fitur-fitur seperti data kamus, tambah artikel, *import* Excel, dan *export* Excel.

h) Pengelolaan Kamus



Gambar 4. 37 Data Kamus

Pada gambar 4.37 Data kamus menunjukkan Halaman pengelolaan kamus Bahasa Sawang untuk admin seperti gambar diatas yang memiliki informasi tabel kamus Bahasa Sawang, makna, dan audio/suara. Pada halaman data kamus ini terdapat tombol berwarna hijau untuk *download* atau *export file* data kamus Bahasa Sawang berbentuk Excel. Selain itu terdapat tombol

berwarna biru sebagai menambah data kamus bahasa sawang. Jika mengklik tombol tambah Bahasa Sawang maka akan menampilkan halaman berikut.

The screenshot shows a web interface for adding data. The main heading is "Tambah data". Below it, there's a section "Masukan Data Bahasa" with two sub-sections: "Bahasa Indonesia" and "Bahasa Sawang". Each has a text input field and a "Contoh" (example) label. The "Bahasa Sawang" section also has a "makna" (meaning) input field. Below these is a "Nama File Audio" input field with a "Contoh" label. A "Simpan" (Save) button is at the bottom.

Gambar 4. 38 Form Tambah data

Pada Gambar 4.38 *Form Tambah data* menampilkan Bagian tambah data, kolom teks untuk menginput data bahasa Indonesia, sawang, makna, dan audio. Bagian ini terdapat tombol simpan untuk menambahkan data kedalam sistem. Pada pengelolaan data kamus bahasa terdapat fitur *import file excel* kedalam sistem berikut tampilan dari *import data file*.

The screenshot shows a web interface for importing data from an Excel file. The main heading is "Import Data Excel". Below it, there's a section "Masukan file kamus bahasa" with a "File Excel" input field and a "Choose File" button. Below this is an "Import" button. The bottom section is "Import data Excel berdasarkan huruf Abjad" with a "Pilih Huruf" dropdown menu.

Gambar 4. 39 Import Data Excel

Pada gambar 4.39 *Import Data* Excel menunjukkan Halaman *import* data Excel kamus Bahasa Sawang terdapat kolom *input file* berformat Excel dan tombol *import* untuk menambahkan data. Selain itu terdapat bagian *import* data berdasarkan huruf abjad yang dapat digunakan.

i) **Pengelolaan Artikel**

No	Judul	Deskripsi	Foto	Tanggal	Aksi
1	Tim KBKM, Desa Selinsing Inovasi Kamus Digital Bahasa Sawang	Desa Selinsing menggelar acara ramah tamah kepada masyarakat Desa Selinsing pada Senin (16/10/2023) di Gedung Pertemuan Desa Selinsing, Kabupaten Belitang Timur. Acara tersebut dihadiri langsung oleh sejumlah perangkat Desa Selinsing, Badan Permusyawaratan Desa (BPD), masyarakat suku Sawang, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Belitang Timur dan staf dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) Republik Indonesia Kemah Budaya Kaum Muda (KBKM) sendiri merupakan program besutan Kemdikbud yang ditujukan bagi anak-anak muda usia 18-25 tahun untuk turut andil menciptakan produk pemajuan kebudayaan berupa aplikasi dan purwarupa. Berlangsung di 11 desa Kabupaten Belitang Timur, inovasi KBKM diharapkan mampu mendorong pemajuan kebudayaan yang ada di Negeri Laskar Pelangi itu. Martinus Maslim selaku mentor tim KBKM Desa Selinsing menjelaskan bahwa Desa Selinsing merupakan salah satu desa yang memiliki banyak potensi kebudayaan. Salah satunya adalah keberadaan suku Sawang. Suku Sawang sebagai suku laut memiliki bahasa yang unik dan berbeda dengan bahasa yang dituturkan oleh bahasa masyarakat Belitang Timur pada umumnya. Namun seiring dengan perkembangan zaman, penutur bahasa Sawang makin menunjukkan kekhawatiran. Hal itu disebabkan karena adanya perkawinan antar suku sehingga mereka tidak lagi menggunakan bahasa Sawang sebagai bahasa sehari-harinya. "Kami melihat bahwa bahasa Sawang ini perlu dilestarikan. Di kemudian hari, kami yakin anak-anak muda di desa ini akan memelihara bahasa Sawang ini bahkan nanti bahkan penutur bahasa tersebut		17 Oktober 2023	Edit Hapus

Gambar 4. 40 *Pengelolaan Artikel*

Pada gambar 4.40 *Pengelolaan Artikel* Halaman ini menampilkan informasi tabel artikel, terdapat tombol aksi *edit* yang berfungsi untuk melakukan *edit* isi artikel dan tombol hapus untuk menghapus data artikel yang sudah di *input*. Selain itu halaman ini terdapat tombol tambah data artikel untuk melakukan *update* artikel terbaru.

STT - NF

The screenshot shows a web interface for adding an article. On the left is a sidebar with navigation links: Dashboard, kamus, Artikel, and Game. The main content area is titled 'Tambah Artikel'. It contains the following fields:

- Judul:** A single-line text input field.
- Deskripsi Artikel:** A multi-line text area.
- Tanggal:** A date picker showing 'mm/dd/yyyy'.
- Foto:** A file upload field with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen'.
- Simpan:** A blue button to save the article.

Gambar 4. 41 Form Artikel

Pada gambar 4.41 Form Artikel menunjukkan formulir penambahan data artikel yang didalamnya terdapat kolom teks untuk menginput judul, deskripsi, tanggal, dan *input file* gambar. Selain itu, terdapat tombol simpan untuk menyimpan artikel yang *terupdate*.

4.4 Pengujian

Tahap pengujian sistem *website* Baskara yang telah dikembangkan. Pengujian pada penelitian ini memiliki dua tahap yaitu melakukan pengujian sistem dengan *Blackbox Testing* untuk menguji fungsionalitas dari sistem yang dikembangkan dan *Usability Testing* untuk mengukur kepuasan pengguna setelah menggunakan *website* Baskara. berikut hasil pengujian yang telah dilakukan.

a) *Blackbox Testing*

Pengujian sistem *website* Baskara ini diawali dengan *Blackbox Testing* dengan teknik *state transition testing* yang dilakukan oleh perangkat Desa Selingsing yaitu bapak Fikri Firdianto dan tim pengembang Baskara pada tanggal 18 juni 2024. Pengujian ini menggunakan skenario dengan 26 tahapan atau transisi secara berurutan yang dapat dilakukan oleh responden. Pengujian dilakukan dari fitur beranda pada *user* umum hingga pengelolaan data kamus dan artikel bagian admin. Dibawah ini menunjukkan tabel hasil pengujian sistem *website* Baskara:

Tabel 6 Hasil *Blackbox Testing*

Transition	Skenario	Tujuan	Hasil	Kesimpulan
T1	Ketik URL/ <i>Link</i> Website Baskara di Browser	Menampilkan Beranda terkait kebudayaan suku Sawang	Berhasil	Berhasil
T2	Klik Menu Beranda	Menampilkan Beranda terkait kebudayaan suku Sawang	Berhasil	Berhasil
T3	Klik Menu Terjemahan	Masuk ke halaman terjemahan	Berhasil	Berhasil
T4	(a) Klik menu Terjemahan, (b) Pada kolom pertama <i>input</i> kata terjemahan yang benar "ibu", (c) lalu klik <i>Button</i> Terjemahkan	Menampilkan hasil terjemahan yang ada atau benar	Berhasil	Berhasil
T5	(a) Klik menu Terjemahan, (b) Pada kolom pertama <i>input</i> kata terjemahan yang salah "saya", (c) lalu klik <i>Button</i> Terjemahkan	Menampilkan <i>Pop up</i> /Pesan berisi "kosa kata belum tersedia"	Berhasil	Berhasil
T6	(a) Klik Menu Terjemahan, (b) lalu klik <i>icon</i> panah (kanan-kiri), (c) <i>input</i> kata, (d) lalu klik <i>button</i> terjemahkan	Untuk inputan bahasa Indonesia bertukar dengan Bahasa Sawang, dan dapat menginput kata	Berhasil	Berhasil
T7	Klik menu kamus	menampilkan tabel kamus (Bahasa Indonesia,	Berhasil	Berhasil

		Makna, Bahasa Sawang, dan Audio)		
T8	pada halaman ksmud klik huruf abjad yang ingin dicari	Menampilkan bagian tabel kamus huruf yang dicari	Berhasil	Berhasil
T9	(a) pada tabel kamus pada kolom audio terdapat tombol <i>play</i> , (b) klik <i>play</i>	mengeluarkan suara /dialek bahasa Sawang	Berhasil	Terdapat suara yang tidak dapat diputar
T10	(a) Klik Menu Artikel, (b) klik gambar/judul artikel	Menampilkan Artikel atau berita terkait agenda/berita desa Selingsing dan Suku Sawang	Berhasil	Berhasil
T11	Klik Menu Tentang	Menampilkan halaman informasi Tim Baskara	Berhasil	Berhasil
T12	a) Klik menu <i>Game</i> , b) Input huruf sesuai dengan jawaban	menampilkan halaman <i>game</i> , informasi pertanyaan, tebakan huruf tersisa, huruf yang salah. Dan menampilkan <i>Pop up</i> "Selamat tebakan Kamu benar.(inputan kata)"	Berhasil	Berhasil
T13	(a) Klik menu <i>Game</i> , (b) Input huruf salah dengan jawaban, klik oke	pada informasi huruf tersisa berkurang satu setiap inputan huruf salah serta menampilkan huruf salah.	Berhasil	Berhasil

		Menampilkan <i>pop up "Game Over</i> , Anda tidak memiliki sisa huruf tebakan", dan pada kolom tebakan menampilkan jawaban yang benar		
T14	pada halaman <i>game</i> , klik <i>reset game</i>	menampilkan pertanyaan yang berbeda	Berhasil	Berhasil
T15	(1) Ketik URL/Link Admin Baskara, (2) lalu klik <i>button Login</i>	Menampilkan halaman login dan terdapat pesan " <i>please fill out this field</i> ".	Berhasil	Berhasil
T16	1) Pada Halaman <i>login</i> , 2) input <i>username</i> dan <i>Password</i> , 3) lalu klik <i>button Login</i>	Menampilkan pesan <i>Username / Password Salah</i>	Berhasil	Berhasil
T17	1) Pada Halaman <i>login</i> , 2) input <i>username "test"</i> dan <i>Password "test1234"</i> , 3) lalu klik <i>button Login</i>	Menampilkan <i>dashboard admin</i>	Berhasil	Berhasil
T18	1) Klik menu kamus/data kamus, 2) Klik tambah data, 3) <i>Input</i> data bahasa sawang, 4) lalu klik <i>simpan</i>	Menampilkan data kamus bahasa, dan menambahkan bahasa sawang pada kolom terakhir	Berhasil	Berhasil
T19	1) Klik menu <i>Dashboard</i> , 2) klik <i>Import</i> data, 3) masukan data excel 4) lalu <i>import</i> .	Muncul pesan " Berhasil import Excel " dan data bertambah di data kamus	Gagal	Menampilkan pesan "Berhasil <i>Import Excel</i> " namun data tidak bertambah

				atau tersimpan
T20	1) Klik menu <i>Dashboard</i> , klik <i>Import</i> data, 2) masukan data excel, lalu <i>import</i>	Muncul pesan " Data gagal di import terdapat kosakata yang sama "	Gagal	Tidak menampilkan pesan
T21	1) klik <i>Import</i> data, 2) pilih huruf sesuai data excel (huruf Z), 3) masukan data excel, lalu <i>import</i> .	Muncul pesan " Berhasil import Excel "	Berhasil	Berhasil
T22	1) klik <i>Import</i> data, 2) pilih huruf sesuai data excel (Huruf Z), 3) masukan data excel, lalu <i>import</i> .	Muncul pesan " Data gagal di import terdapat kosakata yang sama "	Berhasil	Berhasil
T23	1) Klik <i>dashboard</i> , 2) klik <i>export</i> excel	Mendownload data kamus bahasa sawang format excel	Berhasil	Berhasil
T24	1) Klik menu artikel, 2) klik tambah data, 3) input informasi artikel, Simpan, klik oke	Menampilkan tabel informasi artikel, menampilkan artikel berhasil ditambahkan	Berhasil	Berhasil
T25	1) Pada halaman artikel (pilih artikel test) klik aksi <i>edit</i> , 2) input data yang ingin diubah, klik simpan.	Menampilkan <i>update</i> data artikel	Berhasil	Berhasil
T26	1) Pada halaman artikel klik aksi hapus, 2) pilih dan klik ya, hapus, 3) klik oke	data artikel terhapus	Berhasil	Berhasil

Tabel 6 Hasil *Blackbox Testing* menampilkan 26 *test* yang dilalui oleh responden. Terdapat 24 *test* berjalan sesuai tujuan yang diharapkan. Dan terdapat 2 sistem gagal dengan *output* yang tidak sesuai diharapkan. Seperti transisi ke 19 melakukan

import data kamus Bahasa Sawang yang tidak tersimpan pada *database*. Dan dan transisi ke 20 melakukan *import* data yang sama tidak menampilkan pesan data gagal di *import* terdapat kosa kata yang sama.

b) *Usability Testing*

Pengujian berikutnya menggunakan *usability testing* dengan menggunakan teknik *System Usability Scale* (SUS) yang dilakukan oleh 29 responden yang terdiri dari perangkat Desa selingsing, tim Baskara, mahasiswa/pelajar, dan masyarakat umum utamanya di Belitung Timur. pengujian yang dilakukan dengan menyebar kuesioner kepada responden. Dalam pengujian ini terdiri dari 10 pertanyaan inti yang dilontarkan kepada responden yaitu:

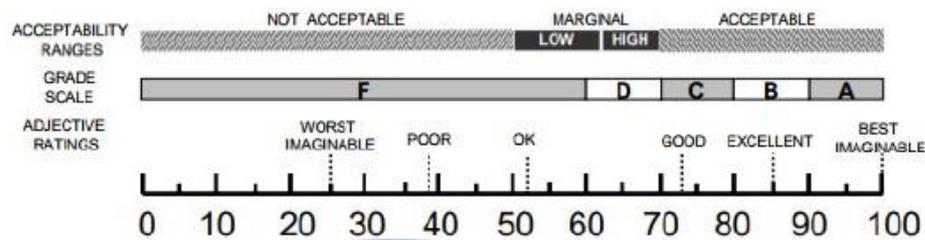
- 1) Saya berfikir akan menggunakan sistem (*website* Baskara) ini lagi?
- 2) Saya merasa sistem (*website* Baskara) ini rumit?
- 3) Saya merasa sistem (*website* Baskara) ini mudah untuk digunakan?
- 4) Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem (*website* Baskara) ini?
- 5) Saya merasa fitur-fitur sistem (*website* Baskara) ini berjalan dengan semestinya?
- 6) Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem (*website* Baskara) ini?
- 7) Saya merasa ada orang lain akan memahami cara menggunakan sistem (*website* Baskara) ini?
- 8) Saya merasa sistem (*website* Baskara) ini membingungkan?
- 9) Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem (*website* Baskara) ini?
- 10) Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem (*website* Baskara) ini?

Dari 10 pertanyaan tersebut menghasilkan jawaban responden dalam tabel dibawah ini.

Tabel 7 Usability Testing

Respon den	Pertanyaan										Juml ah	Score (Jum lah X 2,5)
	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10		
R1	5	1	5	5	5	1	5	1	5	2	35	87,5
R2	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	30	75
R3	5	1	5	5	5	1	5	3	2	5	37	92,5
R4	5	1	5	4	5	1	4	1	4	4	34	85
R5	4	2	3	2	4	1	3	1	4	4	28	70
R6	5	1	5	3	5	1	5	1	5	4	35	87,5
R7	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5	34	85
R8	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31	77,5
R9	5	1	4	1	4	1	4	1	5	4	30	75
R10	4	1	4	2	4	2	4	1	5	4	31	77,5
R11	4	2	5	2	4	2	4	2	4	3	32	80
R12	4	2	4	2	4	1	4	1	4	1	27	67,5
R13	3	2	5	1	5	1	4	2	2	3	28	70
R14	3	2	4	3	5	2	5	1	5	4	34	85
R15	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	46	115
R16	4	1	5	5	5	3	5	1	3	5	37	92,5
R17	1	4	1	1	4	2	4	1	5	5	28	70
R18	5	3	4	1	5	2	3	1	5	3	32	80
R19	4	2	4	4	3	3	3	3	4	4	34	85
R20	4	2	3	2	3	2	3	1	1	2	23	57,5
R21	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	30	75
R22	4	3	4	3	4	3	4	2	4	2	33	82,5
R23	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	30	75
R24	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	30	75
R25	3	3	4	4	4	2	4	4	3	5	36	90
R26	4	4	5	1	4	3	4	2	4	3	34	85
R27	5	3	5	5	5	3	3	3	5	5	42	105
R28	4	2	4	1	4	3	5	1	5	3	32	80
R29	4	2	4	2	3	5	4	3	3	3	33	82,5
Total Score											2365	
Total Rata-rata Score											81,5	

Data dari tabel 7 Usability Testing diperoleh dari lampiran 1 Hasil Kuesioner SUS. Pada pengujian dengan SUS menggunakan ketentuan skala *score* untuk dapat mengukur hasil pengujian. Menurut Brooke, 1996 mengatakan acuan dalam hasil evaluasi dari pengguna berdasarkan kategori *acceptability ranges*, *grade scale* dan *adjective ratings*.



Gambar 4. 42Score SUS

Gambar 4.42 *Score SUS* memperlihatkan bagian-bagian kategori *score*. *Acceptability Ranges* menunjukkan tingkat *Acceptability* dari *Not Acceptable* hingga *Acceptable*. *Grade Scale* menunjukkan nilai kelas dari paling rendah huruf F hingga A terbaik. Terakhir *Adjective Ranting* menunjukkan tingkat kepuasan pengguna apakah sistem *Best Imaginable* atau terbaik hingga tidak baik.

4.5 Analisis Hasil Pengujian

Penelitian ini menggunakan metode analisis data kuantitatif dari data hasil pengujian. Terdapat dua pengujian sistem yang telah dilakukan yaitu *Blackbox Testing* dan *Usability Testing*. tahap ini akan menguraikan analisis dari hasil tiap pengujian. Berikut hasil analisis pengujian *website* Baskara.

a. *Black Box Testing*

Pada Tabel 6. Hasil *Blackbox Testing* menunjukkan 26 transisi skenario. Jumlah keberhasilan sistem setelah di uji menunjukkan 24 *test* telah berhasil sesuai dengan harapan. Terdapat 2 *test* menunjukkan sistem gagal mengeluarkan hasil harapan. Hal tersebut terdapat pada *test* ke 19 dan 20. Maka hasil rekapitulasi berdasarkan persentase menunjukkan nilai keberhasilan 92,3% sistem berjalan sesuai dengan harapan. Dan 7,7% menunjukkan nilai sistem gagal melakukan skenario yang diharapkan.

b. *Usability Testing*

Pada tabel 7 *Usability Testing* menunjukkan hasil nilai responden yang telah menjawab 10 pertanyaan inti. Terdapat 29 responden menilai dengan skala 1 – 5. Selanjutnya dalam melakukan analisis data pengujian ini diawali dengan melakukan pengumpulan jawaban responden disesuaikan dengan kolom pertanyaan, setelah itu dilakukan penjumlahan tiap responden. Setelah

melakukan penjumlahan masukan dalam rumus perhitungan *score* yaitu jumlah x 2,5. Lalu hasil *score* setiap responden lakukan perhitungan keseluruhan dengan cara ditambah setiap hasil responden. Terakhir dilakukan perhitungan rata-rata *score*.

Hasil jumlah *score* jawaban tiap responden:

Responden = $n+n+\dots=n(2,5) = \text{Score Responden}$

$$R1 = 5+1+5+5+5+1+5+1+5+2 = 35 (2,5) = 87,5$$

$$R2 = 5+1+5+1+5+1+5+1+5+1 = 30 (2,5) = 75$$

$$R3 = 5+1+5+5+5+1+5+3+2+5 = 37 (2,5) = 92,5$$

$$R4 = 5+1+5+4+5+1+4+1+4+4 = 34 (2,5) = 85$$

$$R5 = 4+2+3+2+4+1+3+1+4+4 = 28 (2,5) = 70$$

$$R6 = 5+1+5+3+5+1+5+1+5+4 = 35 (2,5) = 87,5$$

$$R7 = 5+1+5+1+5+1+5+1+5+5 = 34 (2,5) = 85$$

$$R8 = 3+3+3+4+3+3+3+3+3+3 = 31 (2,5) = 77,5$$

$$R9 = 5+1+4+1+4+1+4+1+5+4 = 30 (2,5) = 75$$

$$R10 = 4+1+4+2+4+2+4+1+5+4 = 31 (2,5) = 77,5$$

$$R11 = 4+2+5+2+4+2+4+2+4+3 = 32 (2,5) = 80$$

$$R12 = 4+2+4+2+4+1+4+1+4+1 = 27 (2,5) = 67,5$$

$$R13 = 3+2+5+1+5+1+4+2+2+3 = 28 (2,5) = 70$$

$$R14 = 3+2+4+3+5+2+5+1+5+4 = 34 (2,5) = 85$$

$$R15 = 5+1+5+5+5+5+5+5+5+5 = 46 (2,5) = 115$$

$$R16 = 4+1+5+5+5+3+5+1+3+5 = 37 (2,5) = 92,5$$

$$R17 = 1+4+1+1+4+2+4+1+5+5 = 28 (2,5) = 70$$

$$R18 = 5+3+4+1+5+2+3+1+5+3 = 32 (2,5) = 80$$

$$R19 = 4+2+4+4+3+3+3+3+4+4 = 34 (2,5) = 85$$

$$R20 = 4+2+3+2+3+2+3+1+1+2 = 23 (2,5) = 57,5$$

$$R21 = 5+1+5+1+5+1+5+1+5+1 = 30 (2,5) = 75$$

$$R22 = 4+3+4+3+4+3+4+2+4+2 = 33 (2,5) = 82,5$$

$$R23 = 5+1+5+1+5+1+5+1+5+1 = 30 (2,5) = 75$$

$$R24 = 5+1+5+1+5+1+5+1+5+1 = 30 (2,5) = 75$$

$$R25 = 3+3+4+4+4+2+4+4+3+5 = 36 (2,5) = 90$$

$$R26 = 4+4+5+1+4+3+4+2+4+3 = 34 (2,5) = 85$$

$$R27 = 5+3+5+5+5+3+3+3+5+5 = 42 (2,5) = 105$$

$$R28 = 4+2+4+1+4+3+5+1+5+3 = 32 (2,5) = 80$$

$$R29 = 4+2+4+2+3+5+4+3+3+3 = 33 (2,5) = 82,5$$

Berikutnya dilakukan penjumlahan keseluruhan *score* tiap responden:

$$87,5 + 75 + 92,5 + 85 + 70 + 87,5 + 85 + 77,5 + 75 + 77,5 + 80 + 67,5 + 70 + 85 + 115 + 92,5 + 70 + 80 + 85 + 57,5 + 75 + 82,5 + 75 + 75 + 90 + 85 + 105 + 80 + 82,5 = 2365$$

Terakhir melakukan perhitungan rata-rata dengan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

keterangan:

\bar{x} = Skor Rata - Rata

$\sum x$ = Jumlah Skor SUS

n = Jumlah Responden

$$\bar{x} = \frac{2365}{26} = 81,5$$

Dari hasil rata-rata *score* menunjukkan nilai 81,5 dimana berada pada kategori *acceptability ranges* berada pada *acceptable*, *grade scale* pada nilai B, dan *Adjective ranting* berada pada *Good*. Sehingga dapat dikatakan *website* Baskara dari tingkat kepuasan pengguna sudah baik dan layak digunakan.

Oleh karena itu, dari hasil ini dapat dikatakan *website* Baskara sudah berjalan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Namun masih ada beberapa komponen yang harus ditingkatkan dan diperbaiki, Sehingga dapat dijalankan sesuai dengan harapan pengguna. Selain itu *website* Baskara dapat menjaga dan melestarikan kebudayaan Suku Sawang terutama Bahasa Sawang yang terancam kepunahan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dalam upayaantisipasi ancaman kepunahan kebudayaan Bahasa Suku Sawang di penelitian ini perlu kesadaran diri serta dukungan penuh oleh komponen terkait. Maka dengan melakukan digitalisasi kamus Bahasa Sawang dapat membantu dalam pelestarian kebudayaan Bahasa Sawang di Belitung Timur. Adanya kamus digital Bahasa Sawang membuat Bahasa Sawang tetap terjaga, generasi Suku Sawang dapat memahami Bahasa Sawang, dan sebagai media belajar Bahasa Sawang.

Pembuatan kamus digital Bahasa Sawang memanfaatkan *website* sebagai media platformnya. *Website* ini diberi nama BASKARA (Bicara Asli Sawang, Kebudayaan, dan Rasa Adat). Pengembangan *website* Baskara ini menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). metode ini memiliki empat tahapan yaitu *Requirements Planning*, *User Design*, *Construction*, dan *Cutover*. Dalam pengembangan terdapat fitur utama yaitu Beranda sebagai informasi suku Sawang, Terjemahan Bahasa Sawang ke Bahasa Indonesia maupun sebaliknya, Kamus Bahasa Sawang yang terdapat makna dan audio, Artikel terkait berita kebudayaan Desa Selingsing serta Suku Sawang, dan Fitur *game* tebak kata. Selain itu terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan oleh admin Baskara sebagai pengelola data kamus dan artikel.

Pengembangan kamus digital Bahasa Sawang berbasis *website* menggunakan *framework Code Igniter*. Serta dilakukan pengujian sistem dua Teknik yaitu menggunakan Teknik *State Transition Testing* untuk menguji input dan output setiap fungsional. Dan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur kepuasan dan pemahaman pengguna. Pengujian *State Transition Testing* dilakukan oleh perangkat Desa Selingsing dan tim Baskara yang menunjukkan 92,3% yang menunjukkan keberhasilan dan 7,7% tidak berjalan sesuai dengan fungsinya. Pengujian *System Usability Scale* (SUS) yang dilakukan terhadap 29 pengguna *website* Baskara. pengujian ini menunjukkan nilai rata-rata *score* 81,5 yang jika

dikategorikan secara *acceptability ranges* berada pada *acceptable*, *grade scale* pada nilai B, dan *Adjective ranting* berada pada *excellent*. Dengan hasil tersebut *website* Baskara sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna serta sebagai pelestarian kebudayaan Bahasa Sawanag.

5.2 Saran

1. Hasil pengembangan terhadap *website* Baskara pada fitur penerjemah masih dalam satu kosa kata. Oleh karena itu penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan menjadi satu kalimat penerjemahan.
2. Kosa kata Bahasa Sawang yang terdapat pada pengembangan *website* Baskara hanya kurang lebih 1132 kosa kata, sehingga perlu melakukan pendalaman dan pengumpulan data kosa kata yang belum ditemukan.
3. Pengujian sistem masih terdapat fungsi sistem yang tidak berjalan sesuai harapan sehingga perlu diperbaiki lebih dalam.
4. Fitur penerjemahan bahasa belum dapat melakukan penerjemahan langsung (tanpa klik *button*) sehingga perlu memperdalam kebutuhan sistem agar pengguna lebih nyaman menggunakannya.
5. Tampilan *website* Baskara masih sederhana perlu dilakukan pengembangan kembali terkait desain *user interface*.

STT - NF

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Purwaka, W. Permanawiyat, A. O. Anindyatri and H. Syam, Gambaran Kondisi Vitalitas Bahasa Daerah di Indonesia: Berdasarkan data Tahun 2018-2019, Tangerang Selatan: Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan kebudayaan, 2020.
- [2] S. Anggara, "Pelestarian Budaya Suku Sawang di Kabupaten Belitung Timur," *Panggung*, vol. 28, no. 3, pp. 361-373, 2018.
- [3] B. H. S. Purwana, "Ritual Muang Jong: Identitas Kolektif Komunitas Orang Sawang di Pulau Belitung," *Patrawidya*, vol. 16, no. 2, pp. 179-203, 2015.
- [4] Ruslin and Ardian, "Budaya Komunikasi Suku Sawang: Studi Etnogarfi Komunikasi Bahasa dan Budaya Pada Komunitas Suku Sawang di Desa Selingsing Kecamatan Gantong Kabupaten Belitung Timur," *Jurnal Komunikasi dan New Media (JKNM)*, vol. 1, no. 2, pp. 27-40, 2021.
- [5] P. P. d. P. B. d. Sastra, Pentunjuk Teknis Penyusunan kamus Ekabahasa, Jakarta: Badan Pengembangan Bahasa dan Pembakuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019.
- [6] A. Chear, *Leksikologi & Leksikografi Indonesia*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007.
- [7] R. Abdulloh, *7 in 1 Pemrograman Web Untuk Pemula*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018.
- [8] I. D. M. Widia and S. R. Asriningtias, *Cara Cepat dan Praktis Membangun Web Dinamis dengan PHP dan Mysql*, Malang: UB Press, 2021.
- [9] A. F. Sallaby and I. Kanedi, "Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan *Framework Code Igniter*," *Jurnal Media Infotama*, vol. 16, no. 1, pp. 48-53, 2020.
- [10] A. Subagia, *Membangun Aplikasi dengan Code Igniter dan Database SQL Server*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.

- [11] Anhar, Trik SEO dan *Security Code Igniter*, Yogyakarta: Lokomedia, 2018.
- [12] E. Hutabri, "Penerapan Metode *Rapid Application Development (RAD)* Dalam Perancangan Media Pembelajaran Multimedia," *Innovation in Research of informatics (INNOVATICS)*, vol. 1, no. 2, pp. 57-62, 2019.
- [13] N. Hidayat and K. Hati, "Penerapan Metode *Rapid Application Development (RAD)* dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Rapor Online (SIRALINE)," *Jurnal Sistem Informasi STMIK Antar Bangsa*, vol. 10, no. 1, pp. 8-17, 2021.
- [14] A. Setiawan, H. Gunawan, A. Hidayatullah, M. A. S. Putra, R. C. Sugema, A. H. Pane, A. R. Nasution and M. Irsyad, "*Black Box Testing* dengan Teknik *State Transition Testing* Pada Inventori Alat-Alat Medis," *Jurnal Sains dan Teknologi (JSIT)*, vol. 2, no. 2, pp. 104-111, 2022.
- [15] D. Jagli, S. Mahajan, A. Gupta and S. Waghmar, "*A New Innovation Texhnique of State Transition Testing Used for DBT*," *Informatics Enginnering, an International journal (IEIJ)*, vol. 3, no. 2, pp. 1-10, 2015.
- [16] T. Wahyuningrum, Buku Referensi: Mengukur *Usability* Perangkat Lunak, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021.
- [17] M. Julkarnain and E. Mardinata, "Pengembangan Aplikasi Kamus Bahasa Bima-Inggris-Indonesia Menggunakan *Rapid Application Development*," *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, vol. 8, no. 3, pp. 234-240, 2023.

STT - NF

LAMPIRAN

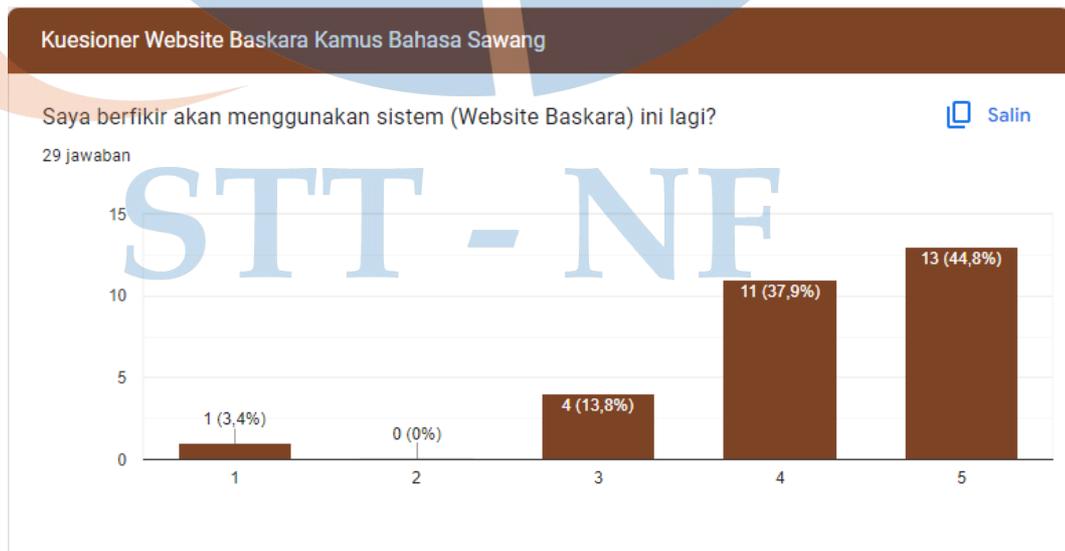
Lampiran 1. Hasil Kuesioner SUS

1	Timestamp	Nama Lengkap Anda?	Alamat Email Anda?	Nomor Whatsapp/Teleph	Jenis Kelamin Anda?	Pekerjaan/Jabatan anda	Umur anda saat ini?	Apakah anda sudah men Jika Belum, Moh
2	18/06/2024 14:39:10	Elysia Nopita	sn578567@gmail.com	083866066334	Perempuan	Mahasiswa/Pelajar (SMP 10 - 17 Tahun		Sudah
3	18/06/2024 15:03:42	Nabila Putri Alifia	nbiptrall@gmail.com	085889456315	Perempuan	Mahasiswa/Pelajar (SMP 18 - 30 Tahun		Belum
4	18/06/2024 15:46:17	Yessyka	yessika888@gmail.c	081252207592	Perempuan	Mahasiswa/Pelajar (SMP 10 - 17 Tahun		Belum
5	18/06/2024 16:36:42	Nessy aisyhizura	nessyaisy@gmail.com	083802360644	Perempuan	Mahasiswa/Pelajar (SMP 10 - 17 Tahun		Sudah
6	18/06/2024 17:20:50	REGIAND GUMAY	egigantung@gmail.com	082177872762	Laki-laki	Mahasiswa/Pelajar (SMP 10 - 17 Tahun		Sudah
7	18/06/2024 20:04:57	Fikri Firdianto	fikrifirdianto87@gmail.co	081929744680	Laki-laki	Perangkat Desa Selingsi 30 - 40 Tahun		Sudah
8	18/06/2024 20:05:38	Eko Prasetyawan	ekoprasetyawan414@gm	087799863870	Laki-laki	Perangkat Desa Selingsi 18 - 30 Tahun		Sudah
9	18/06/2024 20:05:46	Rachmat	rachmatlachril@gmail.c	087745190006	Laki-laki	Perangkat Desa Selingsi > 40 Tahun		Sudah
10	18/06/2024 20:09:54	Fanson	fansons78@gmail.com	+62 819 4928 9005	Laki-laki	Perangkat Desa Selingsi > 40 Tahun		Sudah
11	18/06/2024 20:16:31	Erwansyah	asyah7414@gmail.com	087869841183	Laki-laki	Perangkat Desa Selingsi > 40 Tahun		Sudah
12	18/06/2024 20:18:04	Hari Kurniawan	harikurniawan573@gma	0831775088706	Laki-laki	Perangkat Desa Selingsi 30 - 40 Tahun		Sudah
13	19/06/2024 14:10:07	Allysaana	lysa@gmail.com	08817791850	Perempuan	Mahasiswa/Pelajar (SMP 10 - 17 Tahun		Belum
14	19/06/2024 14:21:16	Tirza Adar	lrzaadar12@gmail.com	085894848840	Perempuan	Mahasiswa/Pelajar (SMP 10 - 17 Tahun		Sudah
15	20/06/2024 9:44:36	Triah bahagiata	triahbahagiath726@gmail	089518681003	Perempuan	Masyarakat Umum 18 - 30 Tahun		Belum
16	20/06/2024 14:04:05	Alya dhiya amira	albahiracantika19@gmail	0812 2340 6231	Perempuan	Masyarakat Umum 18 - 30 Tahun		Sudah
17	20/06/2024 15:25:27	Cristin Mokodompit	mokodompitchristin3@g	085244556183	Perempuan	Mahasiswa/Pelajar (SMP 18 - 30 Tahun		Sudah
18	20/06/2024 15:46:33	Silvia Kiki Jacob	silviajacob890@gmail.co	081344477980	Perempuan	Masyarakat Umum 18 - 30 Tahun		Sudah
19	20/06/2024 17:14:00	NovitaRahayu	novitarahayu8@gmail.c	089685854585	Perempuan	Masyarakat Umum 30 - 40 Tahun		Sudah
20	20/06/2024 17:31:19	Nurmaidah	maldahnur161@gmail.co	082125931760	Perempuan	Masyarakat Umum 18 - 30 Tahun		Belum
21	20/06/2024 18:43:46	Amalia Nurrahman	amalia2004@gmail.com	086214162380	Perempuan	Masyarakat Umum 18 - 30 Tahun		Belum

Data Kuesioner lebih lengkap pada link berikut:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1OUfyrrhnT4A4zH9Pw2b28ARQ2AZOC9kAPa6b6t4Pk3c/edit?usp=sharing>

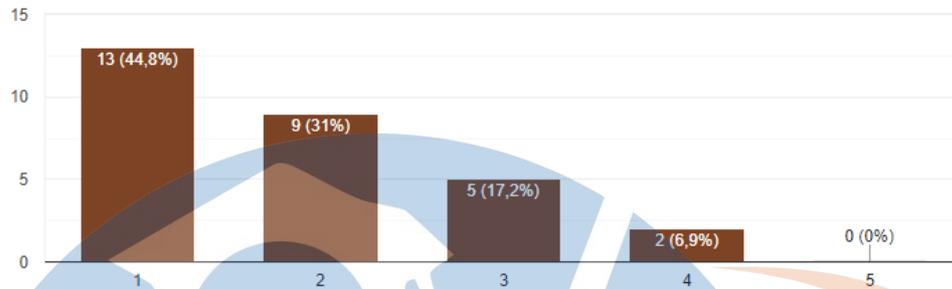
Lampiran 2. Rincian Jawaban Responden Pada Usability Testing



Saya merasa sistem (Website Baskara) ini **rumit** untuk digunakan?

[Salin](#)

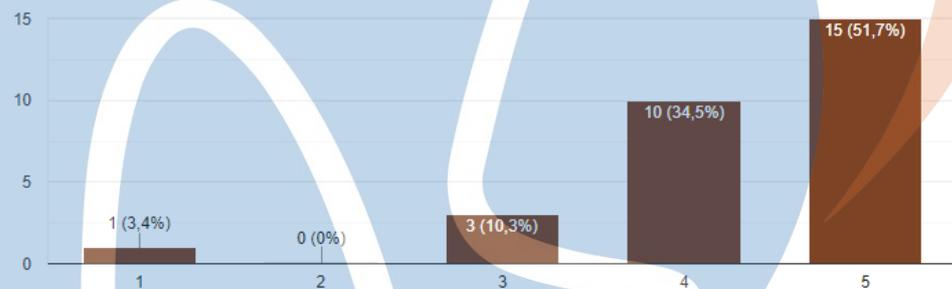
29 jawaban



Saya merasa sistem (Website Baskara) ini **mudah** untuk digunakan?

[Salin](#)

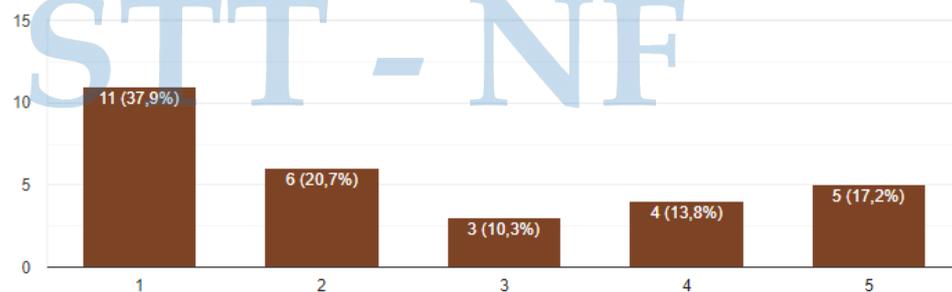
29 jawaban



Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem (Website Baskara) ini?

[Salin](#)

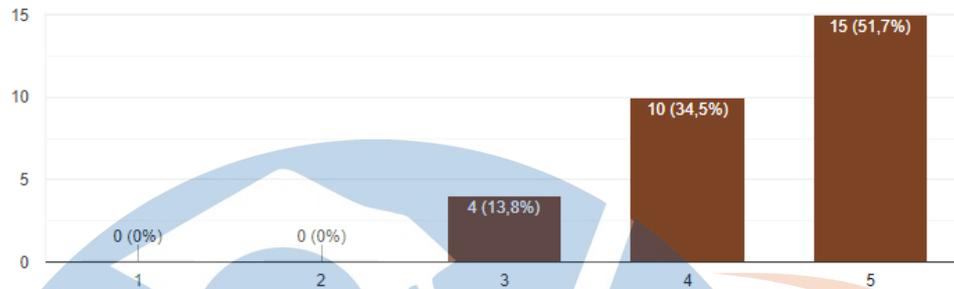
29 jawaban



Saya merasa fitur-fitur sistem (Website Baskara) ini berjalan dengan semestinya?

[Salin](#)

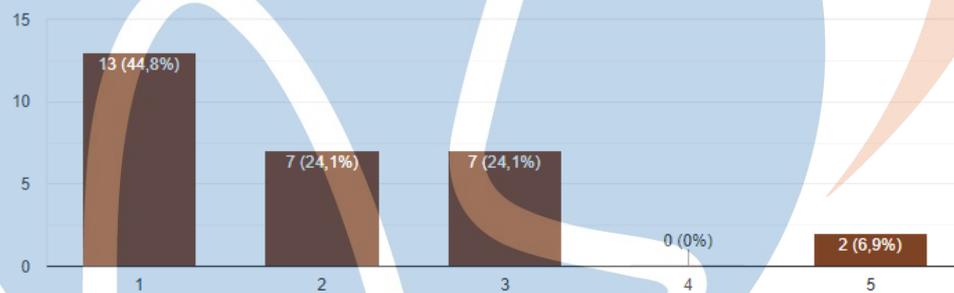
29 jawaban



Saya merasa ada banyak hal yang **tidak konsisten** (tidak serasi) pada sistem (Website Baskara) ini?

[Salin](#)

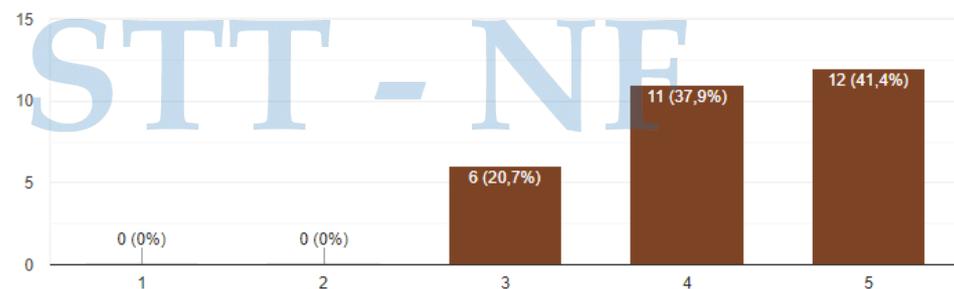
29 jawaban



Saya merasa ada orang lain akan memahami cara menggunakan sistem (Website Baskara) ini?

[Salin](#)

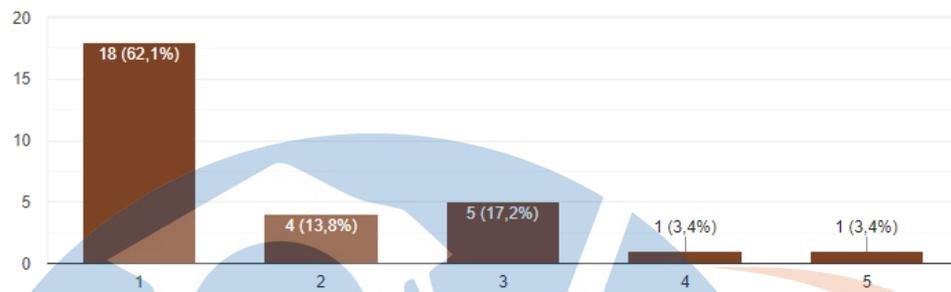
29 jawaban



Saya merasa sistem (Website Baskara) ini **membingungkan?**

[Salin](#)

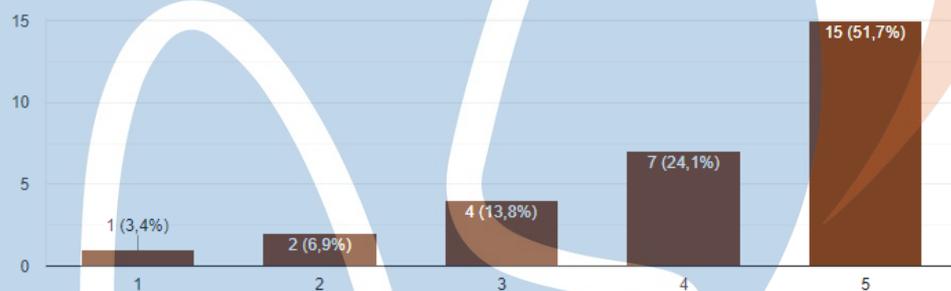
29 jawaban



Saya merasa **tidak ada hambatan** dalam menggunakan sistem (Website Baskara) ini?

[Salin](#)

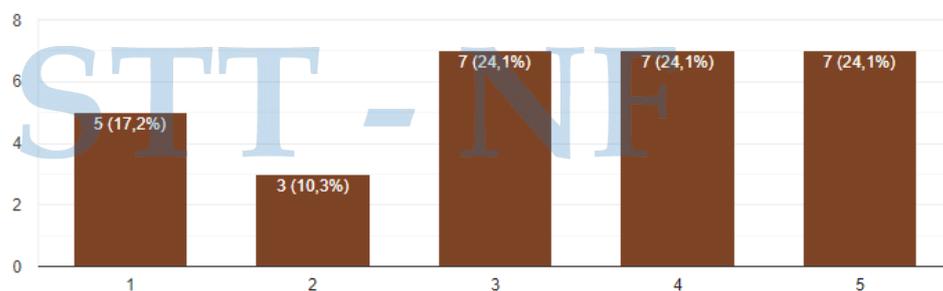
29 jawaban



Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem (Website Baskara) ini?

[Salin](#)

29 jawaban



Lampiran 3. Data Kosa Kata kamus Bahasa Sawang

NO	BAHASA INDONESIA	BAHASA SAWANG	MAKNA	NAMA AUDIO	KETERANGAN	NO	BAHASA INDONES
1	aba-aba	abe-abe	n kata perintah dalam baris-berbaris, gerak badan, dan sebagainya (seperti siag! maju jalani berhenti!)	aba-aba.mp3	VALID	1	bodoh
2	absen	absén	v tidak masuk (sekolah, kerja, dan sebagainya); tidak hadir	absen.mp3	VALID	2	belum
3	abstrak	abstrak	a tidak berwujud; tidak berbentuk; mujarad; niskala	abstrak.mp3	VALID	3	bukan
4	abu	debu	n sisa yang tinggal setelah suatu barang mengalami pembakaran lengkap	abu .mp3	VALID	4	benar
5	abu-abu	abu-abu	n warna antara hitam dan putih (serupa dengan warna abu kayu bakar); kelabu	abu-abu.mp3	VALID	5	berita
6	acak	acek	a tanpa pola; sebarang	acak.mp3	VALID	6	bawah

Data Kamus Bahasa Sawang dapat diakses pada link berikut ini:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1MkBo8tYXVETHiLFcE21UGATfcMwOVvli/edit?usp=sharing&oid=112022818357817629158&rtpof=true&sd=true>

Lampiran 4. Dokumentasi bersama Suku Sawang di Kampung Laut, Desa Selingsing, Kecamatan Gantung, Kabupaten Belitang Timur





STT - NF