

## APLIKASI PEMBELAJARAN FUNGSI TANDA BACA BAHASA INDONESIA BERBASIS ADROID

Siti Bagina

<sup>1)</sup> Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Almuslim  
Jl. Almuslim No.1, Bireuen-Aceh, Indonesia  
*e-mail*: siti.bagina@gmail.com

**Abstrak** — Aplikasi pembelajaran fungsi tanda baca bahasa Indonesia adalah aplikasi berbasis android untuk para pelajar dalam mengenal fungsi tanda baca dalam bahasa Indonesia. Aplikasi ini memiliki cara kerja yang mudah, dengan tampilan aplikasi yang mudah dipahami, aplikasi ini dapat digunakan oleh semua pelajar. Aplikasi dibangun dalam beberapa tahap, yaitu tahap pertama dimulai dengan membuat metode perancangan flowchart, tahap pengkompilasi kode program, tahap implementasi aplikasi pada emulator android. Pemanfaatan aplikasi ini memudahkan setiap pelajar dalam belajar mengenal fungsi tanda baca bahasa Indonesia. Aplikasi ini juga bertujuan untuk mempermudah setiap pelajar yang ingin belajar mengenal tanda baca dalam bahasa Indonesia tidak perlu membawa buku cukup dengan menginstal aplikasi ini yang telah disediakan di website sekolah masing – masing

**Kata Kunci**— Aplikasi, Android, Flowchart, Website.

### I. PENDAHULUAN

Pengetahuan tentang tanda baca merupakan dasar yang penting dalam keterampilan berbahasa dan menulis, dengan mengetahui struktur dan fungsi tanda baca, seorang penulis dapat makin jelas menafsirkan perubahan yang terdapat pada setiap teks bacaan. Tanda baca saling berhubungan antara intonasi pembacaan dan juga pengejaan. Tanda baca adalah simbol yang tidak berhubungan dengan fonem (suara) atau kata dan frasa pada suatu bahasa, melainkan berperan untuk menunjukkan struktur dan organisasi suatu tulisan, dan juga intonasi serta jeda yang dapat diamati sewaktu pembacaan. Aturan tanda baca berbeda antar bahasa, lokasi, waktu, dan terus berkembang. Beberapa aspek tanda baca adalah suatu gaya spesifik yang karenanya tergantung pada pilihan penulis.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat, berpengaruh pula perkembangan perangkat *mobile* saat ini, sehingga perangkat *mobile* semakin memasyarakat. Perkembangan ini sangatlah membantu dalam menyajikan informasi yang cepat dan efisien dengan akses internet melalui perangkat *mobile* tersebut. Meski perangkat *mobile* merupakan *small device* dengan layar penyajian yang sangat terbatas, tetapi penyajiannya tidaklah optimalnya layaknya informasi yang di akses melalui *personal computer*, tergantung bagaimana penyajiannya.

### II. LANDASAN TEORI

#### A. Aplikasi

Ada banyak pengertian mengenai aplikasi oleh para ahli, diantaranya Menurut Jogiyanto (2004), menerangkan bahwa “aplikasi merupakan program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data”. Jogiyanto menambahkan aplikasi secara umum adalah suatu proses dari cara manual yang ditransformasikan ke

komputer dengan membuat sistem atau program agar data diolah lebih berdaya guna secara optimal.

Menurut Dhanta (2009), “aplikasi (*application*) adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, dan *Microsoft Excel*”. Sedangkan menurut Anisyah (2000), menjelaskan bahwa “aplikasi adalah penerapan, penggunaan atau penambahan data”.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan *software* yang ditransformasikan ke komputer yang berisikan perintah-perintah yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data.

Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (*application suite*). Contohnya adalah *Microsoft Office* dan *Open Office.org*, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi. Sering kali, mereka memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna.

#### B. Program Aplikasi

Program aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan atau menyelesaikan masalah-masalah khusus (Kamus Lengkap Dunia Komputer, 2002).

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa program aplikasi sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode skema, ataupun bentuk lain, yang dimengerti oleh komputer yang berisikan perintah-perintah yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data.

C. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

D. Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak dan media biasa diartikan alat untuk menyampaikan atau membuta sesuatu, perantara, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi seperti surat kabar, majalah, atau televisi. Aplikasi dikaitkan dengan pemrosesan komputer, media dianggap sebagai alat yang menampilkan teks, gambar, grafik, suara, musik, dan sebagainya (Ariyus, 2009).

E. Sistem Operasi Android

Android, Inc. didirikan di Palo Alto, California, pada bulan Oktober 2003 oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears dan Chris White, untuk mengembangkan perangkat seluler pintar yang lebih sadar akan lokasi dan preferensi penggunaannya. Tujuan awal pengembangan android adalah untuk mengembangkan sebuah sistem operasi canggih yang diperuntukkan bagi kamera digital, dan pengembangan android lalu dialihkan bagi pasar telepon pintar untuk menyaingi symbian dan windows mobile (iPhone Apple belum dirilis pada saat itu).

Dalam wikipedia disebutkan bahwa android adalah sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Menurut Yosef Murya (2013) disebutkan bahwa “android adalah sistem operasi berbasis linux yang digunakan untuk telepon seluler (mobile) seperti telepon pintar (smartphone) dan komputer tablet (PDA)”.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Sistem

Aplikasi pembelajaran fungsi tanda baca berbasis Android ini dioperasikan menggunakan sistem operasi Windows 7 32 bit, program yang digunakan untuk membuat aplikasinya adalah Adobe Flash Professional CS6, program mendesain background serta tombol aplikasi ini yaitu dengan menggunakan Adobe Photoshop Cs4.

1. Implementasi Perangkat Lunak

Adapun Implementasi Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membuat Aplikasi panduan ini adalah :

- a. Adobe Flash Professional C64 yang berfungsi untuk membuat aplikasi berbasis android.
- b. Adobe Photoshop cs4 berfungsi untuk mendesain background serta tombol pada aplikasi

2. Implementasi Perangkat Keras

Berikut adalah Implementasi Perangkat keras yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi pembelajaran ini dengan :

- a. Komputer berbasis Intel Core™ i3
- b. Papan ketik (keyboard)
- c. Mouse
- d. Memory 2 GB / RAM

B. Pengujian dan Pembahasan

Dari proses analisis, perancangan dan implementasi yang dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Telah dihasilkan suatu Sistem Informasi Penjualan Sparepart Mobil Berbasis Web Pada CV. Sukma Jaya Motor.
- b. Sistem yang dibangun dapat menampilkan secara online tentang layanan dan produk CV. Sukma Jaya Motor.

1. Tampilan Aplikasi

Berikut adalah tampilan aplikasi pembelajaran fungsi tanda baca berbasis android.

a. Tampilan menu utama

Pada tampilan menu utama ini terdapat 5 tombol menu utama. Tombol-tombol tersebut terdiri dari tombol pengantar, fungsi tanda baca, penggunaan tanda baca, profil dan tombol keluar. Berikut tampilan menu utama aplikasi:



Gambar 1: Tampilan Menu Utama

b. Halaman Pengantar

Pada halaman pengantar berisikan materi pembuka aplikasi. Adapun tampilan halaman pengantar dapat dilihat pada gambar berikut:

## Fungsi Tanda Baca

### Fungsi Tanda Baca

Tanda baca ialah suatu tanda yang di gunakan dalam suatu kalimat untuk memperjelas arti dari setiap bacaan. Tanda baca merupakan simbol atau tanda yang berguna untuk memberi isyarat kepada pembaca supaya melakukan sesuatu dalam bacaan, dan diletakkan ditempat-tempat tertentu dalam ayat berdasarkan tujuan dan kesesuaiannya.

Aturan tanda baca berbeda antar bahasa, lokasi, waktu, dan terus berkembang. Beberapa aspek tanda baca adalah suatu gaya spesifik karenanya tergantung pada pilihan penulis.

Menurut Chaer (2006 : 71), tanda baca adalah tanda-tanda yang digunakan dalam bahasa tulis agar kalimat-kalimat yang kita tulis dapat dipahami orang persis seperti yang kita maksudka

### Macam – macam Tanda Baca

Tanda baca yang lazim digunakan adalah sebagai berikut:

### Kembali

Gambar 2. Tampilan Halaman Pengantar

#### c. Halaman Profil

Pada halaman profil berisikan profil penulis. Adapun tampilan halaman tentang dapat dilihat pada gambar berikut:

## Profil

Nama : Siti Bagina  
Nim : 1205020052  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Jurusan : Teknik Informatika

UNIVERSITAS ALMUSLIM

### Kembali

Gambar 3. Tampilan Halaman Profil

## IV. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat panulis ambil dari skripsi Aplikasi Pembelajaran Fungsi Tanda Baca Berbasis Android ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *Android* ini dapat dipergunakan untuk mempermudah para pelajar khususnya pelajar siswa SD Negeri 1 Bireuen dalam mempelajari tanda-tanda baca.
2. Aplikasi android yang dijalankan di *smartphone* memudahkan para pelajar untuk belajar dimana saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Permata Aanbia. (2012). “*Panduan EYD Saku*”. Penerbit Transmedia Pustaka.
- Rendi Selo Basuki.(2012). Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiah Berbasis Android. Amikom Yogyakarta
- Wikipedia, (2017). Aplikasi Pembelajaran, <http://id.wikipedia.org>
- RJ Purbasari, MS Kahfi (2013). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Malang
- Wikipedia, (2016). Aplikasi Mobile. <http://id.wikipedia.org>
- S Soenarto, (2011). Multimedia Pembelajaran. Universitas Gunadarma
- Wikipedia, (2017). Sistem Operasi Android. <http://id.wikipedia.org>