

# APLIKASI KAMUS BAHASA DAERAH DENGAN ALGORITMA LEVENSHTTEIN DISTANCE BERBASIS ANDROID

(LOCAL LANGUAGE DICTIONARY APPLICATION WITH LEVENSHTTEIN DISTANCE ALGORITHM BASED ON ANDROID)

Ahmad Thariq<sup>1\*)</sup>

<sup>1, 2)</sup>Program Studi Teknik Informatika Politeknik Negeri Ambon

e-mail: [ahmadthariq07@gmail.com](mailto:ahmadthariq07@gmail.com)<sup>1\*)</sup>

## ABSTRAK

Maluku mempunyai beberapa bahasa daerah, salah satunya adalah bahasa asilulu. Dimana penggunaan bahasa asilulu dalam komunikasi sehari-hari mengalami penurunan dikarenakan banyak masyarakat yang lebih mengutamakan bahasa gaul. Pelestarian bahasa daerah sangatlah penting mengingat kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini. Oleh karena itu, perlunya membuat sebuah aplikasi yang dapat memenuhi keinginan setiap pengguna akan pengganti buku yang bersifat portabel yang bisa pakai kapan saja dan di mana saja. Media aplikasi kamus dapat menjadi solusi untuk mengenalkan bahasa asilulu kepada masyarakat luas. Tujuan dari penelitian ini ialah membuat aplikasi kamus untuk mempermudah proses pembelajaran bahasa daerah asilulu dan membantu mereka dalam menemukan kosa kata dalam bahasa Indonesia – asilulu secara efektif dan efisien. Selain itu, kesalahan ejaan kata sering terjadi pada perangkat lunak kamus bahasa, yang dapat menyulitkan kita dalam pencarian informasi solusi untuk mengatasi masalah ini dengan menggunakan algoritma levenshtein distance agar mempermudah dalam pencarian kata pada aplikasi kamus bahasa. Metode levenshtein distance adalah metode yang digunakan pada penelitian ini sedangkan untuk pengembangan perangkat lunaknya menggunakan model waterfall. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan mysql sebagai database, untuk tools menggunakan android studio dan bahasa pemrogramannya menggunakan java. Pengujian levenshtein distance pada aplikasi ini dapat meningkatkan pencarian kata kunci untuk istilah yang salah dalam penulisan di dalam pengujiannya aplikasi ini dapat berjalan dengan lancar. Hasil dari aplikasi ini dapat menjadi media yang bermanfaat untuk pembelajaran, pelestarian dan pengembangan bahasa daerah asilulu untuk tetap dilestarikan sebagai kekayaan bahasa.

**Kata Kunci:** Bahasa asilulu, kamus, algoritma levenstein distance, waterfall, android.

## ABSTRACT

Maluku has several local languages, one of which is asilulu language. Where the use of asilulu language in daily communication has decreased due to many people who prioritize slang. Preservation of local languages is very important considering the rapid advancement of technology today. Therefore, it is necessary to create an application that can fulfill every user's desire for a portable book replacement' that can be used anytime and anywhere. Dictionary application media can be a solution to introduce asilulu language to the wider community. The purpose of this research is to create a dictionary application to facilitate the learning process of asilulu regional language and help them find vocabulary in Indonesian - asilulu effectively and efficiently. In addition, word spelling errors often occur in language dictionary software, which can make it difficult for us to find information. The solution to this problem is to use the levenshtein distance algorithm to make it easier to find words in language dictionary applications. The levenshtein distance method is the method used in this research while for software development it uses the waterfall model. This application is made using mysql as a database, for tools using android studio and programming language using java. Levenshtein distance testing in this application can improve keyword searches for terms that are wrong in writing in the test this application can run smoothly. The results of this application can be a useful medium for learning, preserving and developing asilulu regional languages to be preserved as language wealth.

**Keywords:** Asilulu language, dictionary, levenstein distance algorithm, waterfall, android.

## I. PENDAHULUAN

Maluku merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang terkenal dengan banyaknya pulau-pulau yang

menakjubkan, sehingga banyak suku-suku besar dan kecil yang bertebaran [1]. Setiap suku yang ada di maluku memiliki beraneka ragam kekayaan unsur-unsur kebudayaan seperti mata pencaharian hidup, sistem religi, kesenian dan bahasa[2]. Di

maluku, salah satu bahasa yang digunakan dalam komunikasi adalah bahasa daerah atau biasa disebut sebagai bahasa Ibu yang menandakan identitas masyarakat setiap daerah masing-masing[3]. Bahasa asilulu merupakan salah satu bahasa daerah yang digunakan di maluku, yang sering digunakan penduduk setempat untuk berkomunikasi yang memiliki kesaamaan leksikal 88% dengan bahasa ureng dan negri lima kecamatan leihitu sedangkan 12% memiliki sedikit perbedaan dikarenakan adanya kata-kata serapan[4]. Adapun persamaan kata contohnya mesjid yang memiliki persamaan arti antara ke tiga desa tersebut yaitu lumasikit dan contoh kata tertawa memiliki perbedaan arti yaitu asilulu : rakakak, ureng : rakaka, negri lima : mamali. Penutur bahasa diketiga desa tersebut lebih dari 10.000 orang dan kini mulai merosot sehingga memiliki status kelompok 6b atau terancam punah seperti yang tercatat di peta bahasa[5].

Untuk melestarikan bahasa daerah yang terancam punah perlu di adakan pendokumentasian melalui penelitian dan salah satu bahasa yang saya teliti adalah bahasa asilulu[6]. Berdasarkan pengamatan peneliti dalam lingkungan masyarakat yang jumlah penduduknya secara keseluruhan berjumlah 6.642 jiwa di desa asilulu kabupaten maluku tengah, bahwa ketika dalam pemakain bahasa yang dituturkan oleh warga masyarakat, peneliti mendapat kondisi bahwa sebagian besar masyarakat yang berusia 25 tahunan ke atas cenderung berkomunikasi menggunakan bahasa daerah maupun bahasa ambon dan usia dibawahnya cenderung menggunakan bahasa ambon, bahasa indonesia atau bahasa gaul tidak menggunakan bahasa asilulu sehingga mengakibatkan warga masyarakat yang berusia di bawah 25 tahun tidak mengerti dan tidak paham saat warga masyarakat setempat ataupun orang luar yang menanyakan tentang arti dari sebuah kalimat yang diucapkan serta tidak dapat berkomunikasi menggunakan bahasa daerah dengan baik alias gagap berbahasa daerah[7].

Adapun beberapa faktor yang menyebabkan kondisi tersebut yaitu kurangnya pengajaran orang tua kepada anak-anak tentang bahasa daerah desa asilulu serta tidak adanya pengajaran bahasa daerah di sekolah sehingga hampir semua anak dan remaja yang bersekolah tidak memiliki kemahiran berbahasa daerah selain itu, kurangnya upaya pemerintah dan masyarakat untuk melestarikan dan melindungi bahasa daerah melalui pembelajaran sehari – hari, faktor urbanisasi dimana penduduk

desa keluar dari desa untuk mencari pekerjaan dan melanjutkan pendidikan di kota – kota besar yang lebih terjamin, bahasa asilulu yang tidak tertulis dalam buku hanya dapat dipelajari melalui penuturan dari generasi tua[8]. Berdasarkan adanya masalah tersebut, maka perlunya membuat aplikasi, seperti kamus, yang dapat menangani kosakata apa pun. Pada aplikasi ini akan menyediakan kosakata seperti pada buku kamus dengan menggunakan algoritma levenshtein distance agar mempermudah dalam mencari kosakata dalam bahasa asilulu dan disertai kuis agar pengguna dapat lebih memahami kosa kata dari bahasa asilulu, sehingga semua warga masyarakat desa asilulu dapat belajar dengan baik[9]. Aplikasi di buat dengan menggunakan tools android studio. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat menjadi media yang bermanfaat untuk pembelajaran, pelestarian dan pengembangan bahasa daerah asilulu untuk tetap dilestarikan sebagai kekayaan bahasa.

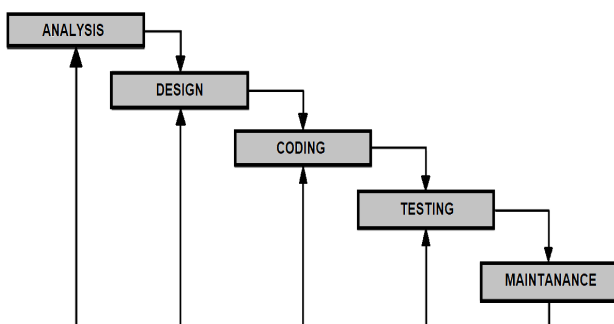
## II. STUDI PUSTAKA

Penelitian yang dilakukan [10] penelitian ini berfokus pada pembuatan aplikasi kamus tiga bahasa yakni bahasa manggarai, indonesia, dan inggris. Aplikasi ini bertujuan agar membantu *user* dalam proses pencarian kata dengan lebih mudah dan efisien. Aplikasi kamus ini menggunakan *fitur autocomplete* yang berfungsi dalam memberikan saran bagi *user* dalam mencari kata meskipun *user* belum menulis kata secara lengkap dan metode yang digunakan adalah *levenshtein distance*. Untuk luaran dari aplikasi ini berupa aplikasi kamus dengan tiga bahasa yang berbasis *android*. Penelitian yang dilakukan [11] penelitian ini berfokus pada pembuatan aplikasi kamus bahasa dan aksara wolio. Aplikasi ini bertujuan agar membantu dan mempermudah *user* dalam mempelajari bahasa daerah wolio serta aksaranya. Aplikasi kamus ini *admin* di buat dalam bentuk *web* sedangkan *user* dibuat dalam bentuk *android* dan menggunakan metode *binary search* serta di uji dengan *black box*. Untuk luaran dari aplikasi ini berupa aplikasi kamus daerah yang dilengkapi dengan aksara yang berbasis *web* dan *android*. Penelitian yang dilakukan [12] penelitian ini berfokus pada pembuatan aplikasi kamus bahasa taliabu. Aplikasi ini bertujuan dalam membantu melestarikan bahasa taliabu agar tidak punah serta membantu masyarakat dalam mempelajari bahasa

taliabu agar dapat diterapkan dalam berkomunikasi di kehidupan sehari-hari. Aplikasi kamus ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *php* dan *java* serta menggunakan metode *binary search* dalam pencarian kata. Untuk luaran dari aplikasi ini berupa aplikasi kamus bahasa daerah yang dapat diakses dari *web* maupun *android*. Penelitian yang dilakukan [13] penelitian ini berfokus pada pembuatan aplikasi kamus bahasa tobelo. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu masyarakat maluku utara dalam mempelajari dan melestarikan bahasa tobelo. Aplikasi kamus ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *java* dengan *tools android studio* serta menggunakan metode *booyer moore* dalam pencarian kata. Untuk luaran dari aplikasi ini berupa aplikasi kamus bahasa daerah yang dapat diakses melalui *android*. Penelitian yang dilakukan [14] penelitian ini berfokus pada pembuatan aplikasi kamus terjemahan menggunakan 2 bahasa yakni indonesia dan bangka. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu komunikasi antara masyarakat bangka yang kurang mengerti bahasa indonesia dengan masyarakat diluar bangka menjadi lebih mudah dan lancar dalam berkomunikasi. Aplikasi kamus ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *java* dengan *tools android studio* serta menggunakan metode *levenshtein distance* dalam pencarian kata. Untuk luaran dari aplikasi ini berupa aplikasi kamus terjemahan dengan 2 bahasa yang dapat diakses melalui *android*.

### III. METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan adalah model *waterfall* yang terdiri dari 5 tahapan. Adapun gambaran dari beberapa tahapan dari model *waterfall*[15] dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



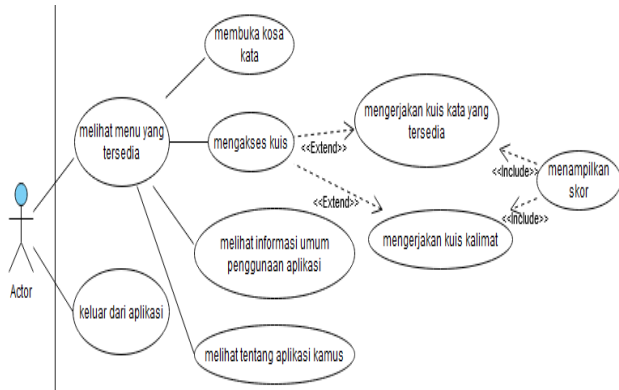
Gambar 1. Model *waterfall*

1. *Analysis*. Langkah-langkah pengumpulan data dengan melakukan wawancara, dan observasi. Peneliti akan mencoba mengumpulkan data sebanyak mungkin

dari *client* untuk mengembangkan aplikasi yang dapat menjalankan fungsi yang diperlukan. Selain itu, Peneliti juga mewawancarai masyarakat desa asilulu untuk mengumpulkan semua kosa kata.

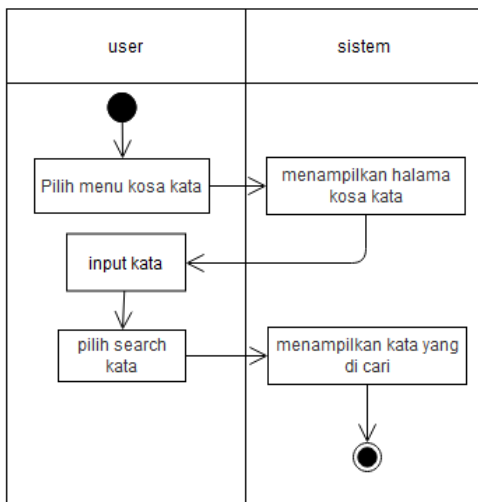
2. *Design*. Setelah melakukan analisis, peneliti melanjutkan dengan tahap desain *system* proses untuk memudahkan dalam perancangan kamus bahasa daerah asilulu, pada proses ini dibuatlah rancangan sistem seperti *use case* dan *activity diagram* menggunakan *tools untitled drawio* serta rancangan tampilan menggunakan *tools balsamiq wireframes* untuk mempermudah dalam memahami alur program yang akan dibuat sedangkan untuk penulisan *coding* menggunakan *tools android studio*.
3. *Coding*. Setelah melakukan proses *design* selanjutnya penulisan kode program menggunakan bahasa pemrograman *java*, sedangkan *database* yang digunakan adalah *mysql*.
4. *Testing*. Setelah melalui tahapan *coding* selanjutnya aplikasi yang sudah jadi melakukan tahapan pengujian. Saat ini, PC/komputer akan digunakan untuk melakukan pengujian agar dapat melihat *output* dalam bentuk *android* apakah dapat berjalan dengan baik atau ada mendapatkan *error*.
5. *Maintanance*. Jika semua tahapan telah selesai maka tahapan terakhir ialah tahapan pemeliharaan. Pada tahapan ini dilakukan oleh *admin* untuk menjaga *system* tetap mampu beroperasi secara benar dan melakukan pembaruan.

Pada penelitian ini untuk perancangan aplikasi ini menggunakan design UML yaitu *usecase* dan *activity*. Pada gambar dibawah ini *diagram use case* menjelaskan tentang *user* membuka aplikasi dan aktor dapat melihat halaman *menu* yang tersedia dan keluar dai aplikasi, pada *list menu user* dapat membuka kosa kata, mengakses kuis di mana *user* dapat mengerjakan kuis kalimat dan kata yang tersedia untuk mendapatkan skor, *user* juga dapat melihat tentang aplikasi kamus beserta informasi umum penggunaan aplikasi[16]. Seperti yang terdapat pada gambar 2.



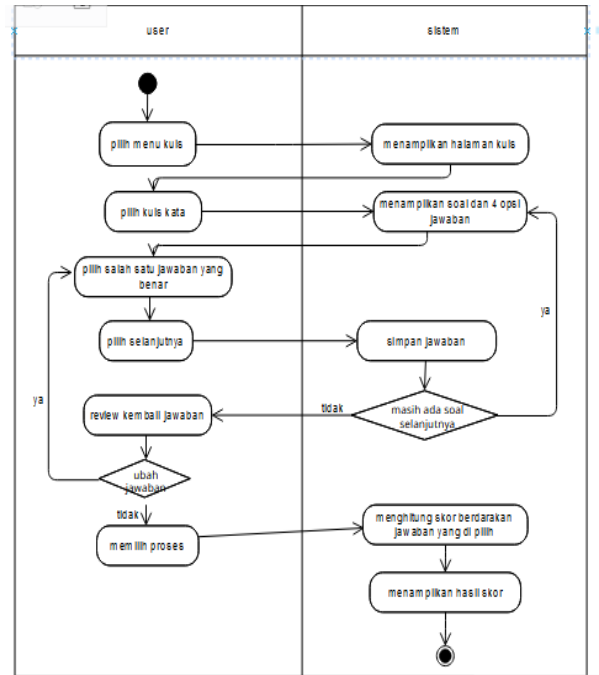
Gambar 2. Use case diagram user

Activity diagram kosa kata menggambarkan tentang daftar kosa kata tetapi jika user ingin menampilkan kosa kata yang dicari maka user dapat menginput kata dan jika kata yang di masukan benar maka sistem akan menampilkan kata yang dicari tetapi jika kata yang di masukan salah maka user dapat menginput kembali kata yang benar [17]. Seperti yang terdapat pada gambar 3.



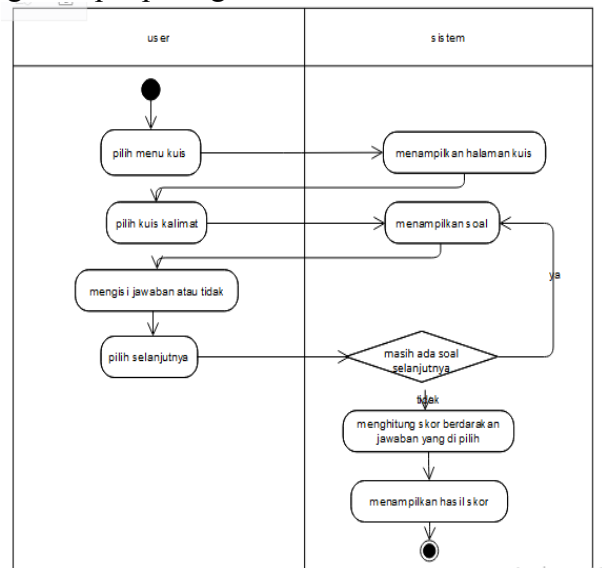
Gambar 3. Activity diagram kosa kata

Activity diagram kuis kata menggambarkan tentang halaman kuis kalimat di mana user dapat memilih jawaban yang benar dari 4 opsi jawaban yang sesuai dengan gambar yang akan disediakan sistem. Seperti yang terdapat pada gambar 4.



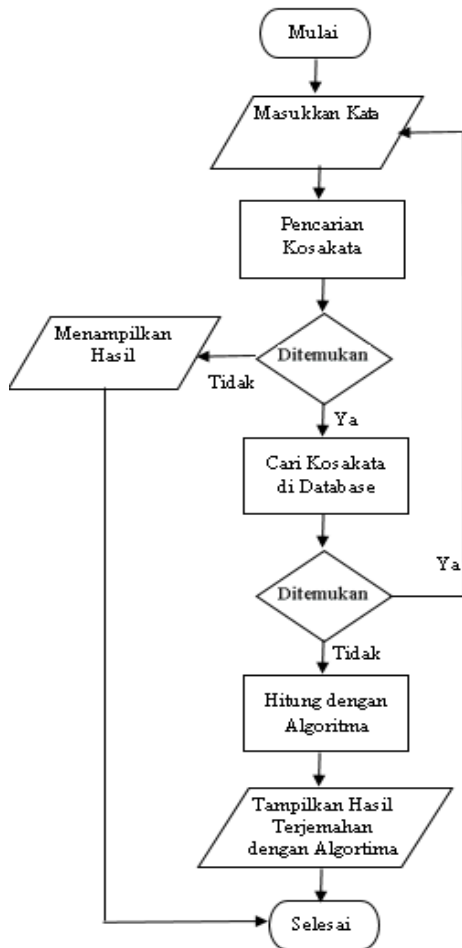
Gambar 4. Activity diagram kuis kata

Activity diagram kuis kalimat menggambarkan tentang kuis dari kalimat di mana user dapat menginput jawaban dari kuis yang di ditampilkan dan sistem akan menampilkan soal selanjutnya. Seperti yang terdapat pada gambar 5.



Gambar 5. Activity diagram kuis kalimat

Tampilan flowchart dalam proses menampilkan pencarian kosakata menggunakan algoritma levenshtein distance di dalam aplikasi kamus bahasa daerah asilulu berbasis android.



Gambar 6. Flowchart algoritma levenshtein distance

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketika aplikasi diterjemahkan menggunakan istilah yang salah akibat kesalahan ejaan, alat terjemahan akan menawarkan alternatif kata yang berasal dari perbaikan ejaan kata sebelumnya. Dalam penerapannya, "luma" ejaan dari kata "uma" yang telah dikoreksi kemudian diusulkan sebagai sebuah istilah. Berikut penjelasan proses koreksi ejaan :

1. Mengubah kata kunci "uma" menjadi *array*
2. Pilih setiap istilah yang disimpan dalam tabel dengan melakukan prosedur seleksi. Kata-kata dengan panjang karakter (P) mulai dari  $P - 3$  sampai  $P + 3$  digunakan sebagai perbandingan. Kata pembandingnya adalah kata yang panjang karakternya berkisar antara 2 sampai 8, dengan kata kunci "uma" yang panjang karakternya 3.
3. Tentukan jarak kata "uma" dengan menggunakan teknik *levenshtein*, pilih kata satu per satu dari tabel. Kata "lua" memiliki panjang karakter 3, kata "luma" memiliki panjang karakter 4, dan kata "kulam"

memiliki panjang karakter 5. Ketiga kata kunci ini dipilih sebagai contoh dan perhitungan jaraknya akan dipertunjukkan.

Pada tabel 1 ini bagaimana cara menemukan nilai pemisahan antara kata lua dan uma

Tabel 1. Kata pertama LUA

	U	M	A
L	0	1	2
U	1	0	1
A	2	1	1

Pada tabel 2 bagaimana cara menemukan nilai pemisahan antara kata luma dan uma

Tabel 2. Kata kedua LUMA

	U	M	A
L	0	1	2
U	1	0	1
M	2	1	1
A	3	2	1

Selanjutnya, pada tabel 3 bagaimana cara menemukan nilai pemisahan antara kata kulam dan uma

Tabel 3. Kata ketiga KULAM

	U	M	A
K	0	1	2
U	1	0	1
L	2	1	1
A	3	2	1
M	4	3	2

Berdasarkan gambar pada tabel 1, 2, dan 3, ditemukan nilai jarak berikut untuk setiap kata yang dibandingkan:

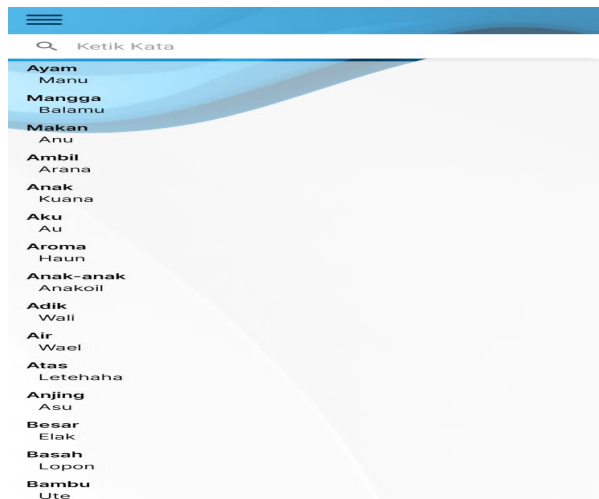
Nilai (kupng, kelod) adalah 4

Nilai (kupng, kuping) adalah 1

Nilai (kupng, kauh) adalah 4

Nilai jarak yang dihasilkan kemudian diurutkan berdasarkan jarak yang semakin kecil hingga jarak yang terbesar. Kata yang disarankan adalah kata yang berada paling atas atau mempunyai nilai jarak terpendek. Dengan demikian, dalam contoh di atas, kata "luma" dipilih sebagai kata rekomendasi. Kata kunci yang mengandung kesalahan ejaan tidak akan memberikan hasil yang diharapkan jika optimasi tidak dilakukan terhadap kata kunci tersebut.

Tampilan halaman kosa kata dimana kosa kata yang di tampilkan menggunakan algoritma *levenstein distance* agar memudahkan dalam mencari kosakata.



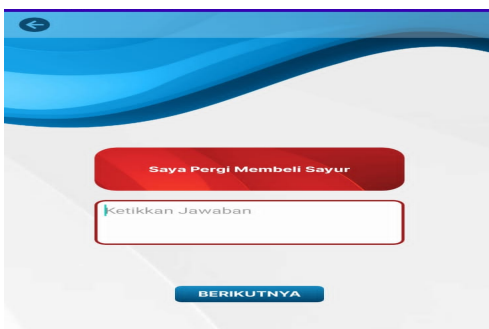
Gambar 7. Tampilan kosa kata

Tampilan kuis. Dimana terdapat kuis kalimat dan kata.



Gambar 8. Tampilan kuis aplikasi

Tampilan kuis kalimat yang terdapat soal dan kolom untuk memasukan jawaban dan jika sudah di jawab maka pengguna dapat menekan *tombol* berikutnya untuk menampilkan soal selanjutnya.



Gambar 9. Tampilan kuis kalimat

Tampilan kuis kata dimana terdapat gambar dan 4 opsi jawaban yang dapat dipilih salah satu jawaban jika dianggap benar. Untuk menampilkan soalnya selanjutnya dapat menekan *tombol* berikutnya dan jika ingin melihat soal sebelumnya dapat menekan *tombol* kembali. Sedangkan untuk tampilan skor kalimat dan kata, jika nilai yang didapatkan adalah 70 ke atas maka dinyatakan berhasil dan 70 ke bawah dinyatakan gagal



Gambar 10. Tampilan skor kuis

### Pengujian

Aplikasi kamus bahasa daerah ini menggunakan algoritma *levenstein distance*.

Tabel 4. Pengujian algoritma *levenstein distance*

Masukkan kata	Kata yang benar	Tidak menggunakan algoritma <i>levenstein distance</i>	Menggunakan algoritma <i>levenstein distance</i>
Uma	Luma	Tidak ada tampilan dari hasil terjemahan	Tampilan dari hasil terjemahan dari kata Luma
Pliri	Paliri	Tidak ada tampilan dari hasil terjemahan	Tampilan dari hasil terjemahan dari kata Paliri
Lu	Lua	Tidak ada tampilan dari hasil terjemahan	Tampilan dari hasil terjemahan dari kata Lua
Laln	Lalan	Tidak ada tampilan dari hasil terjemahan	Tampilan dari hasil terjemahan dari kata Lalan
Kul	Kula	Tidak ada tampilan dari hasil terjemahan	Tampilan dari hasil terjemahan dari kata Kula
Pkal	<i>Pikal</i>	Tidak ada tampilan dari hasil terjemahan	Tampilan dari hasil terjemahan dari kata <i>Pikal</i>
Ulk	<i>Uluk</i>	Tidak ada tampilan dari hasil terjemahan	Tampilan dari hasil terjemahan dari kata <i>Uluk</i>
Le	<i>Ale</i>	Tidak ada tampilan dari hasil terjemahan	Tampilan dari hasil terjemahan dari kata <i>Ale</i>
Wli	<i>Wali</i>	Tidak ada tampilan dari hasil terjemahan	Tampilan dari hasil terjemahan dari kata <i>Wali</i>
Al	<i>Ala</i>	Tidak ada tampilan dari hasil terjemahan	Tampilan dari hasil terjemahan dari kata <i>Ala</i>
Pse	<i>Pise</i>	Tidak ada tampilan dari hasil terjemahan	Tampilan dari hasil terjemahan dari kata <i>Pise</i>
Halk	<i>Halak</i>	Tidak ada tampilan dari hasil terjemahan	Tampilan dari hasil terjemahan dari kata <i>Halak</i>
Iraa	<i>Irana</i>	Tidak ada tampilan dari hasil terjemahan	Tampilan dari hasil terjemahan dari kata <i>Irana</i>

Aplikasi diuji dengan pengujian *black box* yaitu memeriksa fungsional dari sistem apakah berjalan sesuai dengan fungsinya atau tidak. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel.

Tabel 5. Pengujian halaman *admin*

Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
<i>Username</i> dan <i>password</i> terisi dengan benar	Akan menampilkan tampilan <i>dashboard</i>	Menghasilkan tampilan <i>dashboard</i>	Berhasil
<i>Username</i> dan <i>password</i> kosong atau <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah	Akan menampilkan pesan “gagal <i>login</i> ”	Menampilkan pesan <i>error</i> “gagal <i>login</i> ”	Berhasil
<i>Tombol add</i>	Akan menampilkan kotak untuk menambahkan data	Menampilkan kotak untuk menambahkan data	Berhasil
<i>Tombol tambah</i>	Akan menampilkan pesan data berhasil di simpan	Menampilkan data yang telah tersimpan	Berhasil
<i>Tombol hapus</i>	Akan menampilkan kotak dialog “apakah anda menyetujui ” jika ok maka data akan terhapus	Data akan terhapus setelah mengkonfirmasi penghapusan	Berhasil

Tabel 6. Pengujian halaman *user*

Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
<i>List menu</i>	Memilih <i>list menu</i>	Menampilkan halaman <i>list menu</i> yang dipilih	Berhasil
Kosa kata	Mengetik kata yang ingin ditampilkan	Menampilkan kata yang dicari	Berhasil
<i>Kuis</i>	Memilih <i>Kuis</i> kata	Menampilkan halaman <i>kuis</i> berupa gambar dan 4 jawaban	Berhasil
	Memilih <i>kuis</i> kalimat	Menampilkan halaman <i>kuis</i> kalimat berupa kalimat dalam bahasa indonesia dan kolom jawaban yang harus dijawab dalam bahasa asilulu	Berhasil
<i>Tombol selanjutnya</i>	Menampilkan <i>kuis</i> selanjutnya	Aplikasi berhasil menampilkan soal <i>kuis</i> selanjutnya	Berhasil
<i>Tombol kembali</i>	Kembali kehalaman <i>kuis</i> sebelumnya	Tampilan berhasil kembali ke halaman <i>kuis</i> sebelumnya	Berhasil
Skor	Menampilkan tampilan skor dan penilaian	Tampilan berhasil menampilkan hasil skor berupa angka dan keterangan berhasil atau gagal	Berhasil
Informasi pengguna	Menampilkan informasi pengguna	Aplikasi berhasil menampilkan informasi umum	Berhasil

Tentang kami	Menampilkan tentang kami	penggunaan aplikasi Aplikasi berhasil menampilkan halaman tentang kami	Berhasil
<i>Tombol</i> keluar	Keluar dari aplikasi	<i>Tombol</i> berhasil keluar dari aplikasi	Berhasil

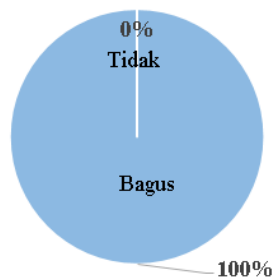
Untuk mendapatkan data respon masyarakat terhadap aplikasi kamus ini dilakukan teknik pengumpulan data melalui wawancara kepada 20 responden. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan *demo* aplikasi dan memberikan 3 pertanyaan kepada para responden. Setelah responden mencoba menggunakan aplikasi tersebut kemudian responden diberikan 3 pertanyaan maka hasil yang diperoleh dari jawaban responden yaitu ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 7. Respon masyarakat terhadap aplikasi

No	Responden	Tampilan aplikasinya bagus atau tidak		Pertanyaan Menambah wawasan atau tidak		Mudah penggunaannya atau tidak	
		Bagus	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Fit Hutah	√		√		√	
2	Sukma Tuharea	√		√			√
3	Nisa Mahu	√		√		√	
4	Itang Tutupoho	√		√		√	
5	Nisa Lasouw	√		√		√	
6	Mina Litupa	√		√		√	
7	Yuni Dahlan	√		√		√	
8	Risa Pelu	√		√			√
9	Resa Kotala	√		√		√	
10	Ipa Kotala	√		√		√	
11	Gigi Tuharea	√		√		√	
12	Arafat Huath	√		√		√	
13	Ani Tanasi	√		√		√	
14	Mimi Huath	√		√		√	
15	Ram Laitupa	√		√		√	
16	Fir Heluth	√		√		√	
17	Titi Pakay	√		√		√	
18	Ila kotala	√		√		√	
19	Faujia Mahu	√			√	√	
20	Aldo mahu	√			√	√	

Berdarkan grafik dari pertanyaan pertama yaitu aplikasinya bagus atau tidak dapat ditunjukkan bahwa 100% masyarakat menyatakan bahwa aplikasi kamus bahasa daerah asilulu ini bagus

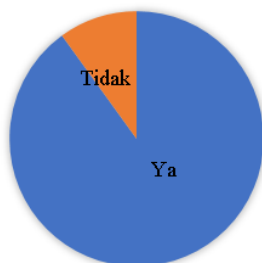
Tampilan aplikasinya bagus atau tidak



Gambar 11. Grafik tampilan aplikasi bagus atau tidak

Grafik dari pertanyaan kedua yaitu menambah wawasan atau tidak dapat ditunjukkan bahwa 90% masyarakat menyatakan bahwa aplikasi kamus bahasa daerah asilulu ini sangat membantu menambah wawasan tentang kosa kata dan 10 % tidak.

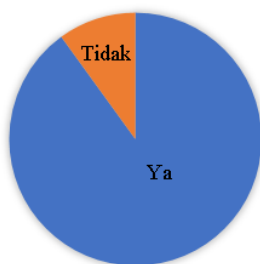
MENAMBAH WAWASAN ATAU TIDAK



Gambar 12. Grafik menambah wawasan atau tidak

Grafik dari pertanyaan ketiga yaitu mudah penggunaannya atau tidak dapat ditunjukkan bahwa 90% masyarakat menyatakan bahwa aplikasi kamus bahasa asilulu ini mudah penggunaannya dan 10 % menyatakan tidak.

MUDAH PENGGUNAANYA ATAU TIDAK



Gambar 13. Grafik Mudah penggunaannya atau tidak

## V. KESIMPULAN

Aplikasi kamus bahasa daerah ini dapat menerjemahkan kata dalam bahasa indonesia ke asilulu dengan menggunakan algoritma *levenshtein distance*. Aplikasi juga menyediakan kuis kalimat dan kata, agar masyarakat lebih mengingat kosa kata yang telah di pelajari dan respon dari masyarakat yang di tunjukan pada grafik lingkaran yaitu 100%

masyarakat menyatakan bahwa aplikasi kamus bahasa daerah ini bagus, 90% masyarakat menyatakan bahwa aplikasi sangat membantu menambah wawasan tentang kosa kata dan mudah dalam penggunaannya sedangkan 10% menyatakan tidak. Berdasarkan respon diatas maka aplikasi ini sangat berguna untuk masyarakat desa asilulu dalam memahami kosa kata yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan kemudahan bagi pemerintah desa asilulu untuk memperkenalkan bahasa daerah asilulu pada masyarakat luas dengan memanfaatkan aplikasi kamus berbasis *android*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. D. Astuti, "MORFOLOGI BAHASA HITU DI MALUKU SELATAN," *PUJANGGA*, vol. 4, no. 1, pp. 44–55, 2018.
- [2] F. Faridy, L. Amelia, and C. U. Umamah, "Analisis Penggunaan Bahasa Daerah Sebagai Bahasa Ibu Pada Anak Usia Dini," *AWLADY J. Pendidik. Anak*, vol. 9, no. 1, pp. 74–82, 2023, doi: 10.24235/awlad.v9i1.12544.
- [3] James T. Collins, "Penelitian bahasa di Maluku," 2018,
- [4] A. R. Israwati Amir, Irvan Mustafa, Nurindah Purnama Sari, Nurhikmah, "VITALITAS DAN SUBORDINASI BAHASA DAERAH DI MALUKU," *J. Lingue Bahasa, Budaya, dan Sastra.*, vol. 5, no. 1, pp. 53–66, 2023.
- [5] J. T. Collins, "Language Death in Indonesia: a Sociocultural Pandemic," *Linguist. Indones.*, vol. 40, no. 2, pp. 141–164, 2022, doi: 10.26499/li.v40i2.347.
- [6] F. Lafamane, "Fenomena Penggunaan Bahasa Daerah di Kalangan Remaja," *Fenom. Pengguna. Bhs. Drh. di Kalangan Remaja*, 2020.
- [7] Ernianti, "PERBANDINGAN FONEM SEGMENTAL BAHASA INDONESIA DENGAN BAHASA HITU DI NEGERI HITU LAMA, KECAMATAN LEIHITU, KABUPATEN MALUKU TENGAH," *TOTOBUANG*, vol. 7, no. 2, p. 279–290, 2019.
- [8] Fransina S. Latumahina, "Peningkatan Pariwisata Pantai dan Inisiatif Pengelolaan Sampah di Negeri Ureng, Maluku Tengah," *Indones. J. Cult. Community Dev.*, vol. 14, no. 2, pp. 1–12, 2023.
- [9] R. D. Diky Wahyud, Rika Rosnelly, "Penerapan Algoritma Levenshtein Pada Aplikasi Kamus Istilah Militer Tni Berbasis Android," *ICITJ.*, vol. 7, no. 2, pp. 210–221, 2021, doi: 10.33050/icit.v7i2.1650.
- [10] D. O. Januardi and A. E. Budiarto, "Prediksi Pencarian Kata Dengan Algoritma Levenshtein Distance Di Dalam Kamus Bahasa Manggarai, Indonesia Dan Inggris Berbasis ...," *Semnas SENASTEK ...*, vol. 2, no. 2014, pp. 45–51, 2019.
- [11] M. Z. Fitrah, R. Satra, and L. Budi Ilmawan, "Penerapan Algoritma Binary Search Pada Aplikasi Kamus Bahasa Wolio (Buton)," *Bul. Sist. Inf. dan Teknol. Islam*, vol. 2, no. 4, pp. 265–274, 2021, doi: 10.33096/busiti.v2i4.998.
- [12] B. Sulistio, S. Lutfi, and R. Ridwan, "Aplikasi Kamus



Bahasa Taliabu Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Binary Search,” *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 2, no. 2, pp. 67–72, 2019, doi: 10.33387/jiko.v2i2.1316.

- [13] A. Kurnia Wijaya and M. S. Utomo, “Rancang Bangun Aplikasi Kamus Tobelo-Indonesia Berbasis Android dengan Metode Booyer Moore,” vol. 08, pp. 2657–1501, 2023.
- [14] A. Ardiansyah, “Implementasi Algoritma Levenshtein Distance pada Aplikasi Kamus Terjemahan Bahasa Indonesia-Bahasa Bangka,” vol. 1, pp. 42–53, 2023.
- [15] U. P. Indonesia and K. Bandung, “Rancang Bangun Aplikasi CSR Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Website (Design CSR Applications Using Wensite-based Waterfall Method) Muhammad Mahendra Poetra Praja , Andika Pangestu, dan Alya Syaima Nafisah,” vol. 2, no. 1, pp. 533–548, 2024.
- [16] T. Arianti, A. Fa’izi, S. Adam, and Mira Wulandari, “Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language),” *J. Ilm. Komput. ...*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2022.
- [17] M. Syarif and W. Nugraha, “Pemodelan Diagram Uml Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce,” *JTIK (Jurnal Tek. Inform. Kaputama)*, vol. 4, no. 1, pp. 64–70, 2020.