

Rancang Bangun spinner Bahasa Indonesia Berbasis Web

Juanda¹, Herry Sujaini², Muhammad Azhar Irwansyah.³

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura¹²³

e-mail: juanda.informatic@gmail.com¹, herry_sujaini@gmail.com², gibrand_vanhallen@yahoo.com³

Abstrak—Artikel merupakan sebuah tulisan lepas yang berisikan opini seseorang yang mengupas tuntas tentang sebuah masalah yang sifatnya aktual dan biasanya kontroversial dengan tujuan untuk mempengaruhi, memberitahu, meyakinkan dan menghibur para pembaca. Kebanyakan orang sering salah mengetik tulisan di dalam artikel sehingga hasil publikasinya tidak dapat dimengerti oleh sebagian orang. Dengan aplikasi ini untuk menyampaikan informasi dan membantu melaksanakan pekerjaan penggunanya. Aplikasi tersebut dapat berupa Aplikasi *Spinner* Bahasa Indonesia, sehingga dapat dengan mudah digunakan dan dipahami baik oleh Mahasiswa maupun Masyarakat Umum. Dengan adanya aplikasi *Spinner* Bahasa Indonesia, diharapkan dapat memudahkan penulis untuk memilih kata-kata yang tepat dalam pembuatan artikel. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat melakukan proses *spinning* kalimat dalam sebuah artikel bahasa Indonesia. Sistem yang dibangun menggunakan metode *Black Box* yaitu *Sample testing* melibatkan beberapa nilai yang terpilih dari sebuah kelas ekuivalensi, mengintegrasikan nilai pada sinonim uji dan nilai-nilai yang terpilih mungkin dipilih dengan urutan tertentu atau interval tertentu. *Spinner* bahasa Indonesia dengan *database* yang terintegrasi. Berdasarkan hasil pengujian dan pengukuran skala hasil dari kuesioner dengan *Likert's Summated Rating* menunjukkan bahwa aplikasi sangat positif dan dinilai berhasil. Sebanyak 43,33% responden setuju dengan jumlah tanggapan sebanyak 52 tanggapan. Terdapat 20 tanggapan dengan persentase 16,67 % yang menilai sangat setuju dengan hasil persentase keluaran aplikasi dan sebanyak 41 tanggapan dengan persentase 34,17 % yang menilai cukup setuju dengan hasil persentase keluaran aplikasi. Namun selain responden sangat setuju, setuju dan cukup setuju dengan hasil persentase keluaran aplikasi, terdapat 2 tanggapan dengan persentase 1,67 % yang kurang setuju dengan hasil persentase keluaran aplikasi.

Kata kunci: Artikel, *Spinning*, *Sample Testing*, *Black Box*, Pengujian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak.

I. PENDAHULUAN

Artikel adalah sebuah karya tulis secara lengkap, misalnya laporan berita atau esai di majalah, surat kabar dan lain sebagainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2015).

Artikel merupakan sebuah tulisan lepas yang berisikan opini atau pendapat seseorang yang mengupas tuntas tentang sebuah masalah yang sifatnya aktual dan biasanya kontroversial dengan tujuan untuk mempengaruhi,

memberitahu, meyakinkan dan menghibur para pembaca (Sumandiria, 2004).

Kemajuan teknologi sekarang semakin canggih sehingga untuk membuat penulisan artikel sangat mudah termasuk mengutip penulisan artikel milik orang lain, dengan hanya men-*copy* setelah itu men-*paste*-kannya maka jadilah sebuah artikel. Saat ini sudah tersedia aplikasi yang memberikan alternatif kata untuk mengubah artikel asli dalam bahasa Inggris. Sedangkan untuk bahasa Indonesia belum ditemukan sampai saat ini.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan sebelumnya, hal ini dapat diatasi menggunakan *spinner* bahasa Indonesia sehingga pemilik artikel dapat memilih kata yang tepat untuk penulisannya. Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu seorang penulis dalam proses pengubahan sebuah artikel, skripsi, atau bentuk penulisan lain secara lebih efektif dan efisien. Pembaca juga dapat mengutip artikel pada *blog*-nya dengan menggunakan aplikasi *spinner*. *Spinner* adalah alat yang digunakan untuk mengambil suatu artikel guna menciptakan artikel yang unik berdasarkan artikel aslinya. Dalam hal ini, sistem *spinner* hanya memasukan kata-kata yang hampir mirip dengan kata-kata sebelumnya dan akan mengubah kata yang memiliki arti yang sama.

Aplikasi yang berbasis web ini menyediakan fitur untuk mengubah kata-kata dalam kalimat menjadi kata lain sehingga susunan kalimat bisa terlihat baik, yang mana dihubungkan dengan *database* kamus kata.

Dengan adanya aplikasi *Spinner* Bahasa Indonesia, diharapkan dapat memudahkan para penulis artikel untuk memilih kata-kata yang tepat dalam pembuatan artikel.

II. URAIAN PENELITIAN

A. Artikel

Artikel adalah karangan prosa dalam media massa yang membahas pokok masalah secara lugas. Artikel dalam surat kabar biasanya membahas suatu hal secara terperinci. Artikel harus menguasai permasalahan yang dibahas dalam artikel yang ditulisnya. Secara umum, artikel adalah tulisan yang mengembangkan gagasan yang inti persoalannya diangkat dari realitas atau referensi tertentu dengan fakta yang kemudian dianalisis dan didialektikkan berdasarkan kaidah bahasa populer dimana gagasan tersebut ditransformasikan kepada pembaca melalui media cetak, seperti koran atau majalah. [1]

B. Spinner

Spinner adalah alat yang digunakan untuk mengubah kata menjadi sebuah artikel. Aplikasi ini bekerja dengan cara mengambil artikel orang lain yang kemudian dimengubah secara acak oleh *spinner*. [2]

C. Sinonim

sinonim ialah bahasa yang maknanya mirip atau sama dengan bentuk lain, persamaan itu berlaku bagi kata, kelompok

kata, atau kalimat, walaupun umumnya yang dianggap sinonim hanyalah kata-kata saja. Hal itu memang beralasan, karena kesamaan makna tidak berlaku secara sempurna. Artinya, meskipun maknanya sama, tetapi memperlihatkan perbedaan-perbedaan, apalagi jika dihubungkan dengan pemakaian kata-kata tersebut. [3]

D. Black Box

black box testing adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian kotak hitam dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Kasus uji yang dibuat untuk melakukan pengujian *black box testing* harus dibuat dengan kasus benar dan kasus salah. [4]

E. Likert

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam penelitian gejala sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. [5]

Nilai dalam skala likert memiliki interval yang sama dan direpresentasikan dalam kata-kata. Hasil pengujian akan direkapitulasi ke dalam tabel dan dilakukan perhitungan skor menggunakan rumus:

$$T = N \times P$$

- T = Nilai pada skor yang dipilih
- N = Jumlah responden yang memilih
- P = Pilihan angka skor pada skala likert

Interpretasi skor perhitungan:

$$I = T / Y \times 100$$

- I = Indeks persentase nilai skala likert
- Y = Skor tertinggi skala likert dikalikan jumlah responden

Hasil interpretasi skor dalam skala likert yaitu:

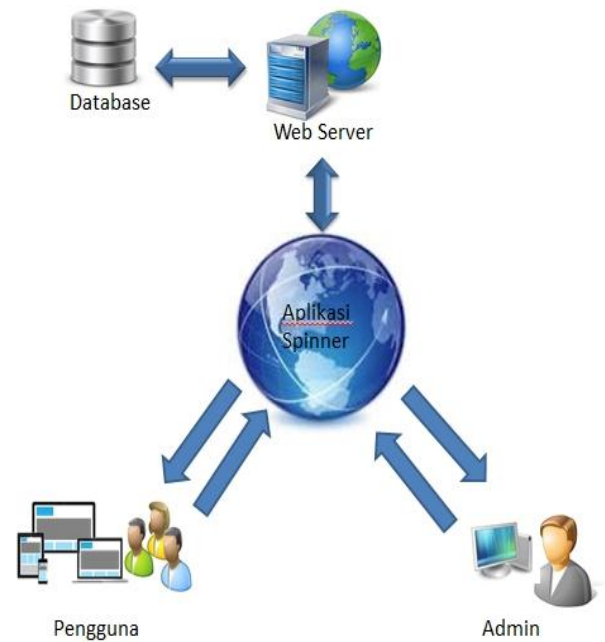
$$V = 100 / S$$

- V = Interval persentase skor penilaian
- S = Jumlah skor dalam skala likert yang diujikan

F. Kuesioner

Dibandingkan dengan wawancara, kuesioner lebih efisien karena menuntut waktu lebih pendek dan biayanya pun lebih murah, sehingga memungkinkan pengumpulan data dari sampel yang lebih besar. Kuesioner adalah alat pengumpulan data yang lebih sering digunakan di dalam penelitian social. [6]

G. Rancangan Arsitektur Sistem

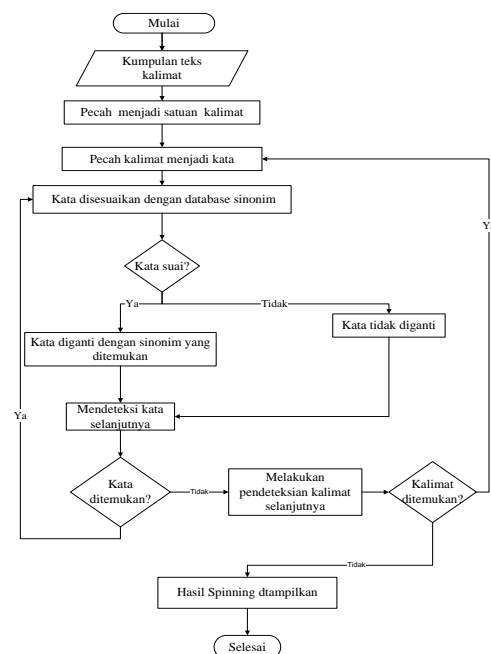


Gambar 2. Arsitektur sistem

Rancangan arsitektur sistem pada gambar 2 dapat dijelaskan sebagai berikut : Pengguna melakukan proses *spinner* melalui perangkat dengan mengakses aplikasi pada *spinner* berbasis web menggunakan akses internet, admin mengakses aplikasi *spinner* untuk melakukan control terhadap pengelolaan data dengan menggunakan perangkat yang mengakses aplikasi pada *spinner* yang kemudian juga akan disimpan ke database.

H. Diagram Alir Penelitian

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan seperti terlihat pada gambar 1 berikut.

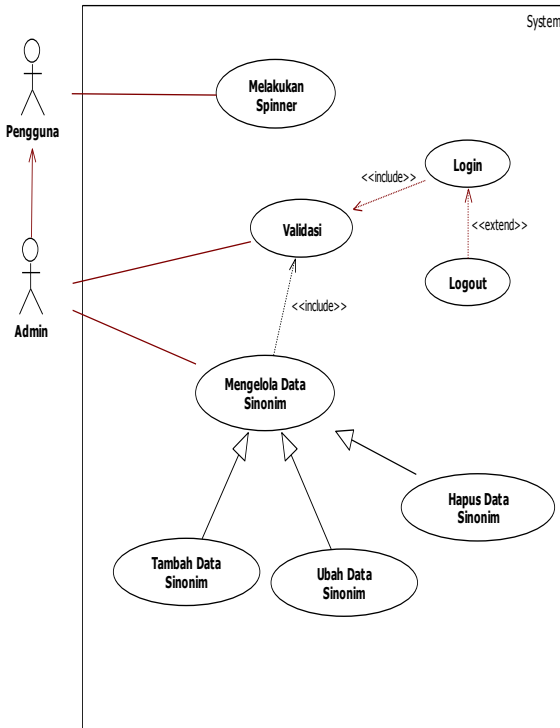


Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

I. Perancangan Sistem

a. Use Case Diagram

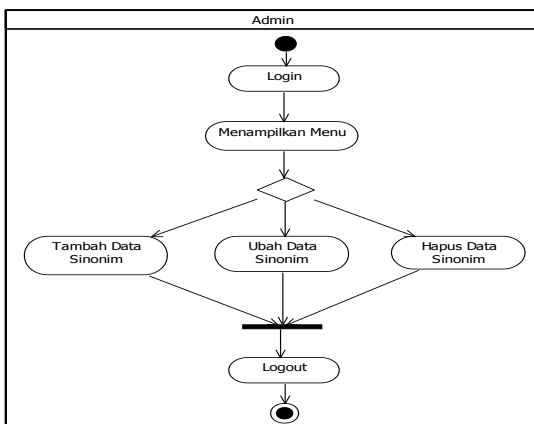
Use Case diagram merupakan permodelan untuk kelakuan sistem informasi yang dibuat. Use Case diagram menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor terhadap sebuah sistem. Gambar 3 berikut merupakan use case diagram sistem yang dibangun.



Gambar 3. Use case diagram

b. Activity Diagram

Diagram aktivitas menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh sistem kepada pengguna bukan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna satu ke pengguna lain. Gambar 4 merupakan activity diagram sistem yang dibangun.



Gambar 4 Activity diagram

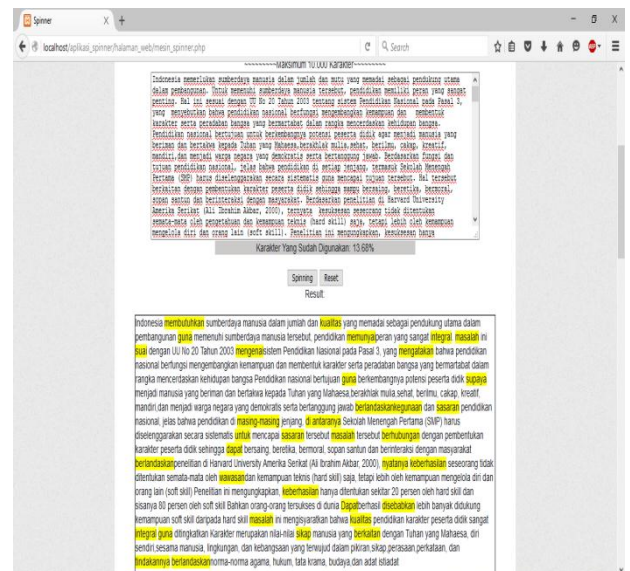
III. IMPLEMENTASI DAN ANALISIS PENGUJIAN

A. Hasil Implementasi

Aplikasi yang dibangun merupakan sistem *spinning* menu pada *spinner*. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis *web* sehingga membutuhkan koneksi internet dalam pengoperasiannya. Pengunjung dapat dilihat pada gambar 5 dan Hasil *Spinner* bahasa Indonesia dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 5 Pengunjung

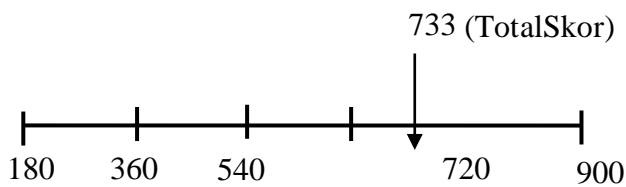


Gambar 6 Hasil Spinner Bahasa Indone

B. Hasil Pengujian Likert

Tabel 1 Total Skor Responden Kuesioner Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Responden	Hasil
1	24
2	25
3	23
4	24
5	24
...	...
30	24
Total Skor	733



Gambar 7 Hasil penelitian pada interpretasi *Likert's Summated Rating (LSR)* untuk aspek rekayasa perangkat lunak

Pada tersebut menunjukkan bahwa hasil penelitian untuk aspek rekayasa perangkat lunak berada di antara kuartil III yaitu 720 dan maksimal yaitu 900 yang artinya

bahwa mengasumsikan responden menilai aplikasi sangat positif dan bernilai berhasil.

B. Analisis Hasil Pengujian

Analisis Hasil perancangan dan pengujian aplikasi *Spinner* Bahasa Indonesia berbasis web adalah sebagai berikut

- Hasil pengujian menunjukkan bahwa saat dilakukan *input* data dengan salah satu data yang bernilai kosong akan menyebabkan kesalahan apabila data tersebut tidak diperbolehkan kosong didalam basis data. Pada sistem ini kemungkinan tersebut sudah ditangan pada kode program sehingga akan muncul pesan kesalahan jika ada salah satu data yang belum diisi.
- Hasil pengujian *User Acceptance Test* untuk aspek rekayasa perangkat lunak dengan pengukuran skala menggunakan *Likert's Summated (LSR) Rat* menunjukkan beberapa responden yang menggunakan aplikasi menilai aplikasi sangat positif dan dinilai berhasil yang dibuktikan dengan skor total dari keseluruhan data kuesioner berjumlah 733 yaitu berada di antara kuartil III dan Maksimal.
- Hasil pengujian *User Acceptance Test* untuk aspek rekayasa perangkat lunak dengan pengukuran skala menggunakan *Likert's Summated (LSR) Rat* menunjukkan beberapa responden yang menggunakan aplikasi menilai aplikasi sangat positif dan dinilai berhasil yang dibuktikan dengan skor total dari

keseluruhan data kuesioner berjumlah 733 yaitu berada di antara kuartil III dan Maksimal.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian terhadap program aplikasi *spinner* bahasa indonesia, dapat disimpulkan bahwa:

- Sistem yang dihasilkan dapat melakukan proses *spinner* terhadap kalimat bahasa indonesia serta dapat menghasilkan keluaran berupa kalimat yang telah dilakukan proses *spinning*.
- Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah di isi oleh 30 orang responden dengan 4 pertanyaan hasil persentase kemiripan, sebagian besar responden setuju dengan setiap hasil persentase kemiripan dari sistem. Sebanyak 16,67 % responden sangat setuju dengan hasil keluaran sistem, 43,33 % responden setuju dengan hasil keluaran sistem dan 34,17 % responden cukup setuju dengan hasil keluaran sistem. Sisanya sebanyak 1,67 % responden kurang setuju dengan hasil keluaran sistem.
- Hasil pengujian *User Acceptance Test* untuk aspek rekayasa perangkat lunak dengan pengukuran skala menggunakan *Likert's Summated Rating (LSR)* menunjukkan skor total dari keseluruhan data kuesioner berjumlah 733 yaitu berada di antara kuartil III dan Maksimal.

A. Saran

Adapun beberapa hal yang perlu ditambahkan dalam pengembangan program aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- Aplikasi *spinner* ini dapat dikembangkan menjadi berbasis *mobile* sehingga menjadikan aplikasi ini dapat digunakan oleh siapapun dan dimanapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Junaedhi, Kurniawan. 1991. *Ensiklopedia PersIndonesia*. Jakarta: PT.GramediaPustaka Utama
- <http://excess.com/pengertian-software-spinner.html>
- Kridalaksana, Harimurti. 2001. *kamus lingustik*. Jakarta : PT Gramedia
- S, Rosa A., dan Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Ridwan dan Susanto. 2007. *Pengantar Statistik untuk Penelitian SosialEkonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2008). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung

