

**LAPORAN MOBILE PROGRAMMING**

**“Kibas (Kilas Bahasa Lampung)”**



**Disusun Oleh: Kelompok 7**

<b>Wanda Hakiki</b>	<b>2313025013</b>
<b>Ersa Arta Lisa</b>	<b>2313025065</b>
<b>Ardhila Wulan Octavia Putri</b>	<b>2313025067</b>

**PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

**2025**

## I. LATAR BELAKANG

Di era globalisasi, pelestarian bahasa daerah menjadi hal yang sangat penting sebagai bagian dari identitas dan kekayaan budaya bangsa. Salah satu bahasa daerah yang perlu dijaga kelestariannya adalah bahasa Lampung. Bahasa ini bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga cerminan nilai, tradisi, dan kearifan lokal masyarakat Lampung.

Namun, dalam praktiknya banyak generasi muda, khususnya siswa, mulai kurang fasih bahkan enggan menggunakan bahasa Lampung. Beberapa kendala yang sering muncul antara lain: rendahnya minat belajar, metode pembelajaran yang monoton, keterbatasan waktu di sekolah, serta minimnya media digital interaktif yang mendukung pembelajaran mandiri. Hal ini menyebabkan bahasa Lampung berpotensi semakin terpinggirkan.

Seiring berkembangnya teknologi digital, khususnya perangkat *mobile*, muncul peluang besar untuk menghadirkan media pembelajaran bahasa Lampung yang lebih kreatif, fleksibel, dan sesuai dengan karakter generasi muda. Salah satu pendekatan yang efektif adalah *gamifikasi*, yaitu menggabungkan unsur permainan dalam proses belajar. Dengan metode ini, siswa dapat mempelajari bahasa Lampung secara menyenangkan, aktif, dan termotivasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dirancanglah aplikasi **Kibas**, yaitu aplikasi pembelajaran bahasa Lampung berbasis *mobile* dengan pendekatan *learning by playing*. Aplikasi ini menyajikan berbagai permainan edukatif seperti tebak kata, susun huruf, dan quiz interaktif untuk meningkatkan kosakata serta keterampilan berbahasa Lampung bagi siswa.

## II. TUJUAN

Tujuan dari pengembangan aplikasi **Kibas** adalah sebagai berikut:

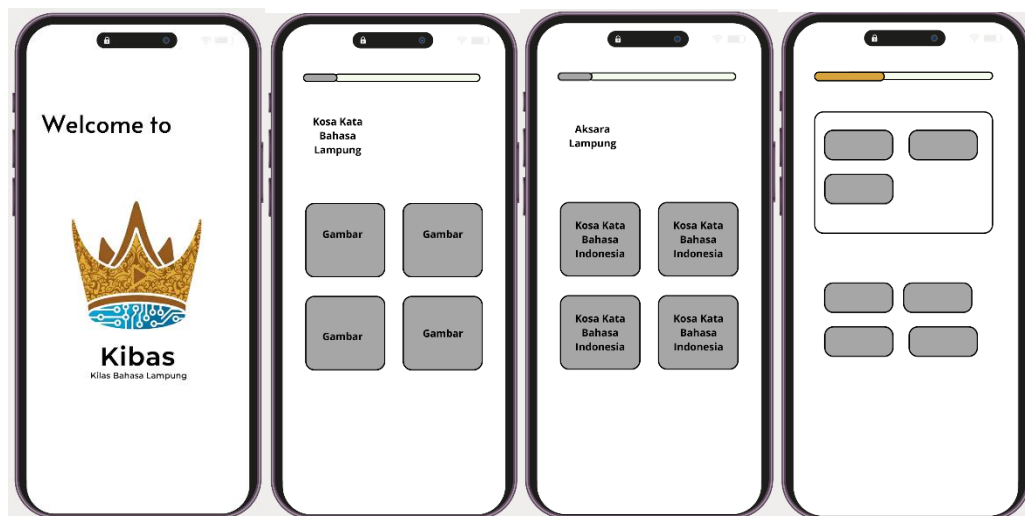
1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile* menggunakan Flutter untuk membantu siswa belajar bahasa Lampung secara mandiri.
2. Meningkatkan motivasi dan minat belajar bahasa daerah dengan menghadirkan konsep *gamifikasi* yang interaktif dan menyenangkan.
3. Menyediakan berbagai latihan bahasa Lampung dalam bentuk game sederhana (tebak gambar, susun kata, quiz) agar siswa lebih mudah memahami kosakata dan penggunaannya.

### III. DESKRIPSI UMUM

Kibas adalah aplikasi pembelajaran bahasa Lampung berbasis mobile yang dirancang untuk siswa dengan mengusung konsep learning by playing. Aplikasi ini menggabungkan unsur edukasi dan hiburan sehingga proses belajar bahasa Lampung menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Aplikasi Kibas memiliki tiga fitur utama yang dirancang untuk membantu siswa belajar bahasa Lampung dengan cara yang menyenangkan.

1. Pertama, fitur Tebak Kata, yaitu permainan mencocokkan kosakata bahasa Lampung dengan arti atau gambar yang sesuai. Fitur ini membantu siswa memahami kosakata baru secara visual dan kontekstual sehingga lebih mudah diingat.
2. Kedua, fitur Susun Huruf, yaitu permainan menyusun huruf acak menjadi kata dalam bahasa Lampung yang benar. Melalui fitur ini, siswa dapat melatih keterampilan mengeja sekaligus memperkuat daya ingat kosakata.
3. Ketiga, fitur Quiz Interaktif, berupa soal pilihan ganda maupun benar-salah yang menguji pemahaman siswa terhadap kosakata dan tata bahasa Lampung. Dengan adanya sistem skor, fitur ini juga menumbuhkan semangat belajar sekaligus memberikan evaluasi atas pencapaian siswa.

### IV. UI/UX



## TIMELINE

Minggu	Kegiatan
1	Analisis & Perencanaan: Menentukan tujuan aplikasi dan identifikasi fitur.
2	Mendesain UI/UX serta menyiapkan arsitektur dasar, instalasi Flutter, dan setup environment.
3	Mempelajari Firebash dan flutter layout
4	Membuat tampilan spalsh screen dan home sesuai desain mockup.
5	Membuat fitur tebak gambar
6	Membuat fitur tebak kata
7	Membuat Fitur susun huruf
8	Membuat Fitur tebak gambar dan huruf untuk level lebih tinggi
9	Membuat Fitur susun kalimat untuk level lebih tinggi
10	Integrasi seluruh fitur
11	Pengujian dan Perbaikan setelah pengujian.
12	Finalisasi dan perilisan aplikasi
13	Dokumentasi lengkap & penyusunan laporan akhir.