

Proposal Proyek Tugas Akhir

Pemrograman Web 1



Disusun Oleh:

Muhammad Rafli (2410131210034)

Muhammad Mubarak Ramadhani (2410131110007)

Sarikin Thobin (2410131210030)

Kelas A2

Dosen Pengampu:

Dr. Harja Santanapurba, M.Kom.

Novan Alkaf B.S., S.Kom., M.T

Ihdalhubbi Maulida, S.Kom, M.Kom

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

2025

Daftar Isi

Daftar Isi.....	i
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	1
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
BAB III METODE.....	5
3.1 Metode APKL	5
3.2 Metode USG	6
BAB IV PERENCANAAN.....	8
BAB V PENUTUP.....	12
Daftar Pustaka	13

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Banjar merupakan bagian penting dari identitas budaya masyarakat Kalimantan Selatan, khususnya di kota Banjarmasin. Namun, dalam beberapa dekade terakhir, penggunaan bahasa Banjar di kalangan generasi muda mengalami penurunan signifikan. Banyak anak muda lebih terbiasa menggunakan Bahasa Indonesia atau bahkan bahasa asing dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah, media sosial, maupun lingkungan pergaulan. Akibatnya, kemampuan berbahasa Banjar semakin melemah dan terancam punah seiring berjalannya waktu. Kondisi ini diperparah oleh minimnya media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses untuk mempelajari bahasa Banjar. Buku pelajaran cenderung kaku dan kurang kontekstual, sementara materi berbasis digital untuk bahasa daerah ini masih sangat terbatas. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam bentuk platform belajar interaktif berbasis web yang mampu menghadirkan pengalaman belajar bahasa Banjar yang menyenangkan dan relevan dengan kebiasaan digital anak muda saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Kurangnya Media Digital untuk Belajar Bahasa Daerah.
2. Minimnya Dokumentasi Kosakata dan Tata Bahasa Banjar.
3. Kurangnya Pelestarian Budaya Lokal melalui Teknologi.

1.3 Batasan Masalah

1. Kumpulan kosakata Banjar harian,

2. Kuis interaktif,
3. Cerita berbahasa Banjar.

1.4 Tujuan

1. Mengidentifikasi penyebab rendahnya penggunaan bahasa Banjar di kalangan muda.
2. Merancang dan membangun platform pembelajaran bahasa Banjar berbasis web.
3. Menyediakan media belajar yang interaktif dan mudah diakses untuk mempelajari bahasa Banjar.

1.5 Manfaat

1. Membantu pelestarian bahasa Banjar melalui teknologi.
2. Menjadi sarana belajar bahasa Banjar yang menyenangkan dan praktis.
3. Sebagai proyek edukatif berbasis teknologi lokal yang berdampak sosial.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian yang dilakukan oleh Eka Suryatin (2020) membahas fenomena pergeseran penggunaan kata sapaan dalam Bahasa Banjar oleh generasi milenial di Kota Banjarbaru. Kata sapaan khas seperti ikam, pian, dan ulun mulai digantikan oleh bentuk sapaan lain yang lebih umum atau bercampur dengan Bahasa Indonesia. Pergeseran ini disebabkan oleh perubahan gaya hidup, pengaruh media digital, dan interaksi sosial lintas suku yang makin intens. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun Bahasa Banjar masih digunakan, eksistensinya semakin terancam jika tidak ada upaya pelestarian yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Sementara itu, dalam penelitian oleh Arianto dan Hariani (2018), disebutkan bahwa pelestarian bahasa daerah memerlukan pendekatan yang kontekstual dan berbasis teknologi. Aplikasi berbasis web atau mobile dapat menjadi media efektif dalam membangkitkan minat generasi muda untuk belajar dan menggunakan bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari.

Kemudian, menurut Kusnadi (2019), pengembangan kamus digital berbasis abjad dan fitur pencarian sangat membantu dalam pembelajaran kosakata bahasa daerah. Media pembelajaran digital memungkinkan akses yang luas dan fleksibel, serta dapat dilengkapi dengan elemen interaktif seperti kuis atau permainan edukatif yang memperkuat ingatan pengguna terhadap kosakata yang dipelajari.

Dari sudut pandang pelestarian budaya, Saryono dan Widodo (2021) mengemukakan bahwa pelestarian budaya lokal tidak bisa lepas dari pemanfaatan teknologi digital. Penggunaan platform daring sebagai sarana dokumentasi dan penyebaran budaya, termasuk bahasa, merupakan langkah strategis dalam menghadapi ancaman homogenisasi budaya akibat globalisasi.

Oleh karena itu, merancang platform pembelajaran bahasa Banjar berbasis web menjadi solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan tantangan zaman. Selain

memberikan kemudahan akses, media ini juga dapat dikembangkan secara interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan minat generasi muda terhadap bahasa daerah mereka.

BAB III

METODE

3.1 Metode APKL

Analisis masalah menggunakan metode APKL (Aktual, Problematik, Kehalayakan, Layak) untuk menilai dan memprioritaskan isu:

- Aktual (A): Masalah dirasakan saat ini.
- Probematik (P): Menimbulkan hambatan signifikan.
- Kehalayakan (K): Masalah dapat diselesaikan tim.
- Layak (L): Masuk akal dan sesuai wewenang.

No	Isu	Faktor				Keterangan
		A	P	K	L	
1.	Kurangnya Media Digital untuk Belajar Bahasa Daerah.	✓	✓	✓	✓	Memenuhi Syarat
2.	Minimnya Dokumentasi Kosakata dan Tata Bahasa Banjar.	✓	✓	✓	✓	Memenuhi Syarat

3.	Kurangnya Pelestarian Budaya Lokal melalui Teknologi.	✓	✓	✓	✓	Memenuhi Syarat
----	---	---	---	---	---	-----------------

3.2 Metode USG

Analisis prioritas masalah menggunakan metode USG:

- Urgency (U): Mengukur seberapa mendesak masalah harus ditangani.
- Seriousness (S): Mengukur seberapa serius dampak masalah jika tidak ditangani.
- Growth (G): Mengukur seberapa besar kemungkinan masalah akan berkembang dan menjadi lebih buruk jika tidak ditangani.

No	Isu	Faktor			Keterangan
		U	S	G	
1.	Kurangnya Media Digital untuk Belajar Bahasa Daerah.	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Kebutuhan akan media pembelajaran digital cukup tinggi, terutama bagi pelajar dan masyarakat urban. Namun saat ini belum tersedia secara luas.
2.	Minimnya Dokumentasi Kosakata dan	Sedang	Sedang	Sedang	Dokumentasi resmi masih terbatas dan tersebar. Hal ini

	Tata Bahasa Banjar.				membuat proses belajar dan pelestarian bahasa Banjar kurang sistematis.
3.	Kurangnya Pestaarian Budaya Lokal melalui Teknologi.	Tinggi	Sedang	Sedang	Teknologi belum dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung pelestarian budaya lokal. Peluang besar terbuka untuk pengembangan digitalisasi budaya.

BAB IV

PERENCANAAN

A. Target Pengguna

1. Pelajar dan Mahasiswa

- Terutama yang sedang mempelajari bahasa daerah atau budaya lokal.
- Bisa digunakan sebagai sumber belajar tambahan.

2. Guru atau Dosen

- Sebagai bahan ajar atau referensi untuk pembelajaran bahasa Banjar di kelas.

3. Masyarakat Umum

- Khususnya orang Banjar yang ingin menjaga warisan budaya bahasa.
- Orang dari luar Kalimantan yang ingin belajar bahasa Banjar karena kepentingan pribadi, pekerjaan, atau penelitian.

4. Anak-anak dan Remaja

- Dengan tampilan dan konten yang ringan, quiz interaktif cocok untuk kelompok usia ini agar lebih tertarik belajar bahasa.

B. Interaksi Pengguna dengan Web

1. Beranda

- Pengguna membaca pengantar tentang web.

2. Kosakata

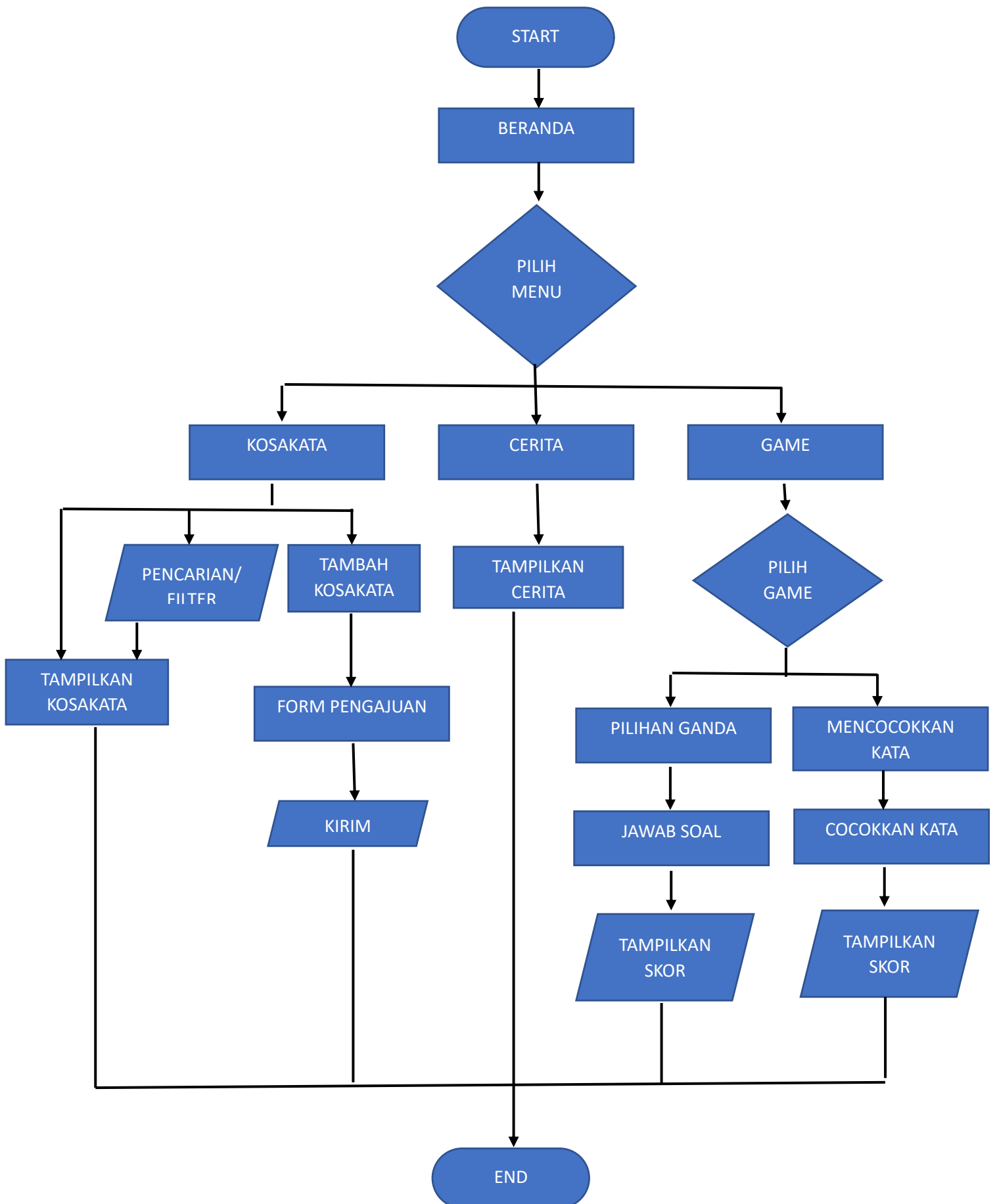
- Pengguna melihat daftar kata dalam bahasa Banjar dan terjemahannya ke bahasa Indonesia.
- Fitur tambahan:
 - Pencarian kosakata.
 - Opsi pilihan (kumpulan kata sesuai abjad).
 - Tambah kosakata.

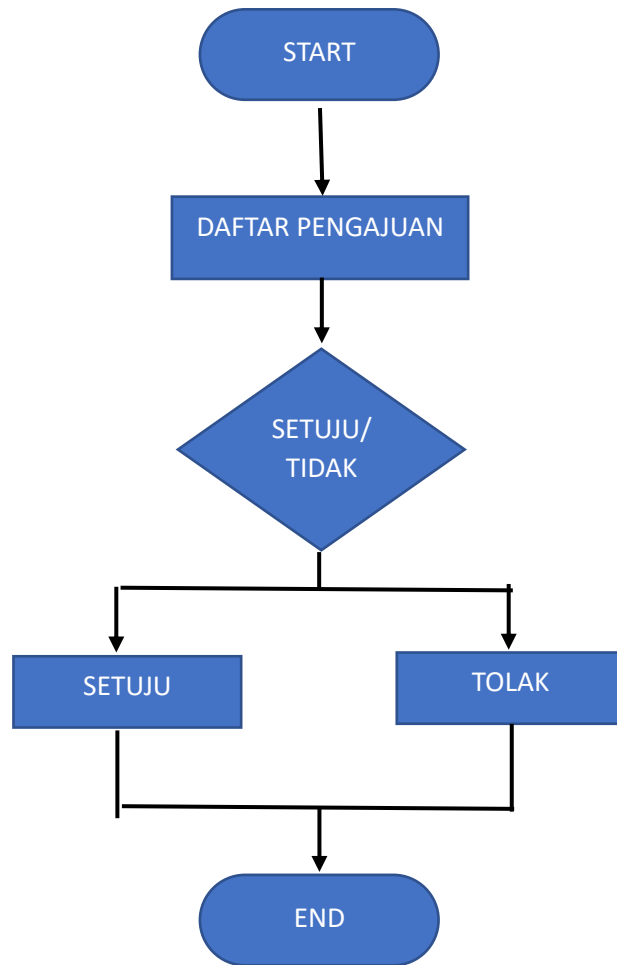
3. Cerita

- Pengguna membaca cerita rakyat Banjar.

4. Quiz Latihan

- Pilihan Ganda: Menjawab soal seperti “Apa arti kata ‘_____’ dalam bahasa Indonesia?”
- Mencocokkan Kata: Drag-and-drop atau klik untuk memasangkan kata Banjar dengan padanannya dalam bahasa Indonesia.
- Skor ditampilkan setelah selesai.





BAB V

PENUTUP

Bahasa Banjar mengalami penurunan penggunaan, terutama di kalangan generasi muda. Faktor penyebabnya antara lain dominasi Bahasa Indonesia, kurangnya media pembelajaran Bahasa Banjar, dan minimnya dokumentasi serta dukungan teknologi dalam pelestarian bahasa daerah. Bahasa daerah adalah cerminan identitas budaya, upaya pelestarian tidak bisa ditunda agar bahasa ini tetap hidup dan diwariskan kepada generasi berikutnya sebagai bagian dari kekayaan budaya yang harus dijaga. Perlu dibuat media pembelajaran berbasis digital, dokumentasi kosa kata dan tata bahasa Banjar, serta promosi budaya lokal melalui platform yang relevan dengan generasi muda agar bahasa Banjar tetap lestari dan tidak punah.

Daftar Pustaka

- [1] Suryatin, E. (2020). *Pergeseran Penggunaan Kata Sapaan oleh Generasi Milenial Banjar di Kota Banjarbaru*. Jurnal Linguistik, 5(1)
- [2] Arianto, A., & Hariani, D. (2018). *Media Digital sebagai Alternatif Pelestarian Bahasa Daerah*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 20(2), 105-113.
- [3] Kusnadi, H. (2019). *Pengembangan Kamus Digital untuk Pembelajaran Bahasa Daerah Berbasis Web*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 4(1), 45-52.
- [4] Saryono, D., & Widodo, A. (2021). *Strategi Pelestarian Budaya Lokal Melalui Platform Digital di Era Globalisasi*. Jurnal Sosial dan Budaya, 12(3), 210-219.