

ABSTRAK

RANCANG BANGUN APLIKASI *MOBILE* ANDROID KAMUS BAHASA LAMPUNG BERBASIS KOMUNITAS DENGAN METODE *SCRUM*

Oleh

RIDHO AHMAD FAUZI

Provinsi Lampung memiliki keberagaman suku yang menetap di dalamnya. Sayangnya hal tersebut membawa dampak juga terhadap bahasa Lampung. Saat ini bahasa Lampung terbatas penggunaannya dan bahasa lain menjadi lebih dominan. Sehingga diperlukan revitalisasi bahasa dengan mendokumentasikan aspek bahasa seperti penulisan kamus. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi Android kamus bahasa Lampung berbasis komunitas yang dapat melestarikan bahasa Lampung. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman React Native dengan kerangka kerja Expo dan menggunakan *Scrum* sebagai metode pengembangan perangkat lunak. Aplikasi diuji menggunakan *Black Box* dan *User Acceptance Test (UAT)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi berhasil dikembangkan menggunakan metode *Scrum* dalam 9 *sprint* dengan total 19 *product backlog*. Hasil pengujian menunjukkan seluruh fungsionalitas berjalan sesuai harapan dan dapat diterima oleh pengguna, dengan keberhasilan pengujian *Black Box* mencapai 100% dan rata-rata nilai UAT sebesar 95,02% (4,75 dari 5) dari tiga kelompok pengguna.

Kata kunci: Bahasa Lampung, *Blacbox*, React Native Expo, *Scrum*, *User Acceptance Test (UAT)*

ABSTRACT

DESIGN AND DEVELOPMENT OF A COMMUNITY-BASED ANDROID MOBILE APPLICATION FOR A LAMPUNG LANGUAGE DICTIONARY USING THE SCRUM METHOD

By

RIDHO AHMAD FAUZI

The province of Lampung is home to a diverse population of ethnic groups. Unfortunately, this diversity has impacted the use of the Lampung language. Currently, the use of the Lampung language is limited, while other languages have become more dominant. Therefore, language revitalization is necessary by documenting linguistic aspects such as compiling dictionaries. This study aims to design a community-based Android dictionary application for the Lampung language to support its preservation. The application was developed using the React Native programming language with the Expo framework and employed the Scrum method for software development. The application was tested using Black Box and User Acceptance Testing (UAT). The results showed that the application was successfully developed using the Scrum method over nine sprints with a total of 19 product backlogs. Testing results indicated that all functionalities worked as expected and were well received by users, with Black Box testing achieving 100% success and UAT yielding an average score of 95.02% (4.75 out of 5) from three user groups.

Keywords: Blacbox, Lampung language, React Native Expo, Scrum, User Acceptance Test (UAT)