

CESS

(Journal of Computer Engineering, System and Science)

Available online: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/cess>

ISSN: 2502-714x (Print) | ISSN: 2502-7131 (Online)



Pengembangan Aplikasi Kamus Melayu Jambi Dialek Jambi Seberang Menggunakan Metode Rapid Application Development

Development of a Jambi Malay Dictionary Application of the Jambi Seberang Dialect Using the Rapid Application Development Method

Christina Mutiara Ishak^{1*}, Ulfa Khaira², Edi Saputra³

^{1,2,3} Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia
Jl. Jambi – Muara Bulian No.KM. 15, Mendalo Darat, Kec. Jambi Luar Kota, Kab. Muaro Jambi, Jambi
Email: ¹christina02andreas@gmail.com, ²ulfakhaira@unja.ac.id, ³edisaputra@unja.ac.id

*Corresponding Author

ABSTRAK

Bahasa Melayu Jambi dialek Jambi Seberang dipilih karena terancam punah, sementara pelestarian melalui kamus cetak oleh Kantor Bahasa Jambi kurang efektif akibat rendahnya minat baca masyarakat Indonesia yang hanya 0,001% menurut UNESCO. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi kamus berbasis Android yang dapat menampilkan detail kata seperti KBBI versi mobile dengan tetap mengikuti pedoman penulisan kamus bahasa daerah. Metode Rapid Application Development (RAD) dipilih karena waktu pengembangan singkat. Aplikasi yang dihasilkan mencakup fitur kamus dwibahasa, kuis kosakata, informasi budaya, seloko, dan alphabet fonetis. Pengujian Black Box memastikan fungsionalitas, dan Firebase Test Lab memverifikasi kompatibilitas pada Android versi 8 hingga 14. Evaluasi System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor 75,68, menunjukkan penerimaan pengguna yang baik. Aplikasi ini telah tersedia di Google Play Store.

Kata Kunci: Kamus; Melayu; Mobile; RAD

ABSTRACT

The Jambi Malay language, Jambi Seberang dialect, was chosen due to its endangered status, while preservation through printed dictionaries by the Jambi Language Office has proven ineffective, given Indonesia's low reading interest of only 0.001%, according to UNESCO. This research aims to develop an Android-based dictionary application that displays word details similar to the mobile version of KBBI while adhering to local language dictionary writing guidelines. The Rapid Application Development (RAD) method was selected for its short development time. The resulting application includes bilingual



This open access article is distributed under a Creative Commons Attribution (CC-BY) 4.0 license

dictionary features, vocabulary quizzes, cultural information, *seloko*, and phonetic alphabets. Black Box testing ensures functionality, and Firebase Test Lab verifies compatibility with Android versions 8 to 14. The System Usability Scale (SUS) evaluation scored 75.68, indicating good user acceptance. The application is now available on Google Play Store.

Keywords: Dictionary; Malay; Mobile; RAD

1. PENDAHULUAN

Bahasa daerah merupakan bahasa yang dipergunakan oleh penduduk di daerah geografis tertentu yang terbatas dalam wilayah suatu negara dan tergolong sebagai warisan luhur bagi masyarakat [2]. Namun, masyarakat *modern* menganggap bahwa penggunaan bahasa nasional dapat meningkatkan derajat sosial seseorang dan juga dinilai lebih berpendidikan [5]. Sehingga banyak masyarakat yang meninggalkan bahasa daerah dan beralih ke bahasa nasional untuk meningkatkan derajat sosialnya. Data dari Ethnologue pada tahun 2005 mencatat 742 bahasa daerah, dengan 737 masih aktif. Namun, pada 2019 jumlahnya turun menjadi 710, menunjukkan puluhan bahasa daerah punah dalam 15 tahun [14].

Bahasa melayu dialek jambi seberang di Kota Jambi terancam punah, terutama di kalangan generasi muda akibat globalisasi dan perubahan demografi [7]. Survei awal dilakukan pada penelitian ini terhadap 51 responden di Kota Jambi menunjukkan hanya 35% yang menggunakan dialek ini dalam komunikasi sehari-hari. Salah satu upaya pelestarian sudah dilakukan oleh Kantor Bahasa Provinsi Jambi dengan menginventarisasi dan mengkodifikasi bahasa ini dalam bentuk kamus cetak. Namun, data UNESCO menunjukkan minat baca masyarakat Indonesia terhadap media cetak sangat rendah (0,001%) dan masyarakat beralih ke media digital yang lebih interaktif [3]. Oleh karena itu, teknologi dapat berperan penting dalam pelestarian bahasa ini.

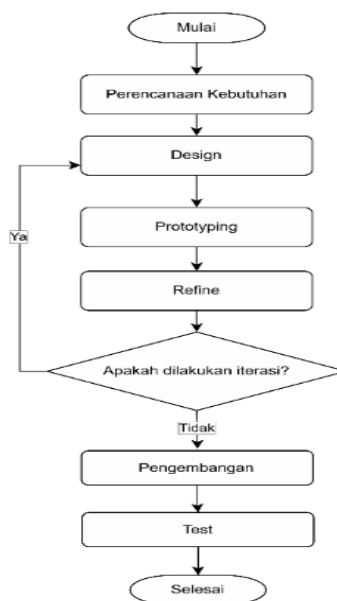
Platform Android dengan pangsa pasar 88,06% di Indonesia [9], sehingga pembuatan aplikasi berbasis android cocok untuk menjangkau masyarakat luas. Namun, aplikasi kamus bahasa daerah sering tidak sesuai pedoman penulisan kamus bahasa daerah [12]. Contohnya aplikasi Kamus Bahasa Madura [11] yang kurang informatif karena berdasarkan kamus yang dijadikan sumber data dari aplikasi ini, menunjukkan bahwa aplikasi tidak menampilkan makna homonim, makna polisemi dan sublema dari setiap lema dan hanya menampilkan bahasa madura dan terjemahannya. Contoh lainnya aplikasi Kamus Bahasa Batak [4] yang mencampur antara lema dan sublema tanpa pembatas atau pembeda sehingga sulit dipahami. Sehingga tantangan dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi yang bisa menampilkan detail kata selengkap aplikasi KBBI versi mobile dengan tetap mengikuti pedoman penulisan kamus bahasa daerah yang ada.

Kamus cetak Bahasa Melayu Jambi Dialek Jambi Seberang mengikuti buku pedoman yang ditulis oleh Sunaryo [12]. Dan sebagai contoh aplikasi yang mendekati pedoman ini adalah aplikasi KBBI versi mobile, bedanya nanti akan ada tambahan terjemahan bahasa Indonesia pada contoh kalimat. Data aplikasi bersumber dari kamus cetak dalam format PDF, diolah menggunakan regex dan Google Colab untuk diubah ke CSV dan di-*import* ke Supabase serta disinkronkan ke SQLite. Aplikasi ini memungkinkan pencarian lema dan sublema, dengan tampilan detail kata yang sama dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia

(KBBI) versi mobile. Penelitian sebelumnya, seperti oleh Zalukhu [15], menggunakan metode RAD untuk pengembangan cepat tanpa pengujian fungsional penuh pada iterasi. RAD dipilih karena fleksibilitasnya dalam memenuhi kebutuhan pengguna yang berubah-ubah, perangkat lunak sederhana, dan waktu pengembangan singkat. Dibandingkan metode waterfall yang kaku dan prototype yang kurang fleksibel, RAD lebih efektif untuk dokumentasi kebahasaan berbasis aplikasi dengan keterlibatan pengguna langsung [10].

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi sesuatu, yang pada akhirnya akan menghasilkan sebuah produk yang kualitasnya lebih baik.



Gambar 1. Tahapan RAD

2.1. Perencanaan Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah pada aplikasi ini, dan garis besar fitur yang akan dikembangkan sebagai solusi dari masalah pada aplikasi ini. Berikut metode pengumpulan data yang digunakan:

1. Teknik pengamatan (*observasi*)
2. Teknik wawancara (*interview*)

Tabel 1. Kriteria Partisipan

Pengguna	Ahli bahasa dari Kantor Bahasa Provinsi Jambi, warga asli dari jambi seberang, dan warga tidak berasal dari jambi seberang
Gender	Laki-laki atau perempuan
Lain-lain	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kemampuan dasar mengoperasikan sebuah ponsel pintar Android • Pernah menggunakan kamus android dalam Bahasa apapun • Memiliki akses untuk sebuah ponsel pintar dengan sistem operasi Android 5.0 atau lebih baru

3. Studi pustaka (*library research*)

Studi pustaka dilakukan untuk menambah referensi teori – teori yang diperlukan dalam penelitian [1].

2.2. Design

Pada tahapan ini mencakup rancangan use case, rancangan database, rancangan diagram aktivitas, dan user interface [8]. Pada tahapan ini akan dipecah menjadi 3 design yaitu:

1. Design database

Pada tahapan ini juga akan dilakukan pembuatan *class diagram* dan perubahan data dalam bentuk pdf ke bentuk CSV dengan pola regex menggunakan Google Collabs. Lalu file CSV akan dimasukkan dalam Supabase dan akan diintegrasikan ke SQLITE.

2. Design sistem

Dalam design ini penulis akan membuat *uses case* dan *activity diagram* dari fitur-fitur yang akan dikembangkan menggunakan draw.io.

3. Design antarmuka (*User Interface*)

Pada design ini penulis akan membuat design antarmuka atau *user interface* menggunakan figma.

Desain dibuat secara bersamaan untuk dievaluasi pengguna dan diiterasi berdasarkan masukan hingga mencapai desain yang tepat.

2.3. Prototyping

Pada tahapan ini peneliti membangun *prototype* aplikasi yang mencakup fungsi utama. *Prototype* ini adalah versi awal yang dapat digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna yang dibuat dengan figma.

2.4. Refine

Dari *prototype* yang ada akan dikumpulkan umpan balik dari pengguna dengan tujuan untuk mengidentifikasi kelemahan dan perbaikan yang diperlukan sejak dini. Umpan balik ini akan dilakukan diskusi langsung antara pengguna dan pengembang. Maka dari diskusi ini akan ditentukan apakah diperlukan iterasi (pengulangan) dan bagian mana yang akan diulang. Jika dilakukan iterasi maka pengembang akan kembali ke tahapan design sesuai dengan gambar 1.

2.5. Pengembangan

Pada tahapan ini, peneliti mengimplementasikan design *final* aplikasi ke dalam versi final aplikasi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bahasa pemrograman dart dengan menggunakan *framework flutter*.

2.6. Test

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan *black box testing* yang merupakan pengujian aplikasi secara fungsionalitas sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak [13].

Tabel 2. Pertanyaan Black Box testing

Skenario Pengujian	Hasil Diharapkan	Keterangan	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Klik salah satu entri hasil pencarian dst	Menampilkan halaman detail entri yang diklik dst		

Selain itu pengujian aplikasi juga menggunakan *compatibility testing* menggunakan *firebase test lab*. Dimana pengujian akan menginstal aplikasi di beberapa perangkat berbeda. Dengan format:

Tabel 3. Perangkat yang digunakan

No	Perangkat	Spesifikasi	Instalasi	Dijalankan
1 dst	Nama perangkat dst	Spesifikasi perangkat yang digunakan dst		

Kemudian dari hasil *firebase test lab* akan menunjukkan berapa banyak pemakaian RAM dan CPU paling tinggi serta kecepatan internet pada aplikasi ini. Berikut adalah format hasil pengujian menggunakan *firebase test lab*.

Tabel 4. Format hasil pengujian performance efficiency

Merk Handphone	Versi Android	Level API	Keterangan		
			RAM (MB)	CPU (%)	Network (Mb/sec)
Merk handphone yang digunakan					
Total rata-rata					

Kemudian akan dilakukan usability test menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*) untuk mengetahui apakah aplikasi ini dapat diterima pengguna atau tidak. Pertanyaan diambil dari jurnal [6].

Tabel 5. Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi ini
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada aplikasi ini
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat

-
- 8 Saya merasa aplikasi ini membingungkan
 - 9 Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini
 - 10 Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini
-

Metode ini akan dilakukan dengan skala Linkert sebagai berikut.

Tabel 6. Skala Linkert

Angka	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Kuesioner *System Usability Scale* (SUS) terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala Likert 1 hingga 5, di mana 1 berarti *sangat tidak setuju* dan 5 berarti *sangat setuju*. Pertanyaan bernomor 1, 3, 5, 7, dan 9 bersifat positif, sedangkan 2, 4, 6, 8, dan 10 bersifat negatif. Skor kontribusi untuk pertanyaan positif adalah skor jawaban dikurangi 1, sedangkan untuk pertanyaan negatif adalah 5 dikurangi skor jawaban. Total skor semua pernyataan kemudian dikalikan 2,5 untuk mendapatkan nilai akhir yang berkisar antara 0 hingga 100. Skor ini merepresentasikan tingkat kegunaan sistem [6]:

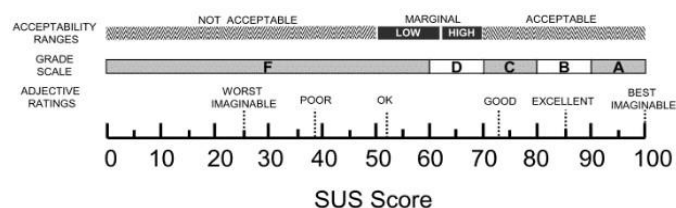
$$\text{SUS Score} = (Q1 + Q2 + Q3 + Q4 + Q5 + Q6 + Q7 + Q8 + Q9 + Q10) * 2.5$$

Penjelasan:

$$Q_n = (q_n - 1), n \text{ adalah nomor ganjil}$$

$$Q_m = (5 - q_m), m \text{ adalah nomor genap}$$

Kemudian dicari rata-rata pada SUS Score, rata-rata tersebut akan menjadi acuan untuk melihat seberapa diterima aplikasi ini. Maka hasil akan dibandingkan menggunakan gambar SUS Score dibawah ini.



Gambar 2. SUS Score

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dari setiap tahapan penelitian yang dilakukan menggunakan metode Rapid Application Rapid (RAD).

3.1. Perencanaan Kebutuhan

Pada tahap awal, peneliti melibatkan 4 pengguna untuk berdiskusi tentang aplikasi yang akan dikembangkan: seorang ahli bahasa dari kantor bahasa provinsi Jambi (sekaligus

penyunting kamus), dua warga Jambi Seberang, dan satu pengguna dari luar provinsi. Wawancara menghasilkan beberapa fitur yang dibutuhkan pengguna.

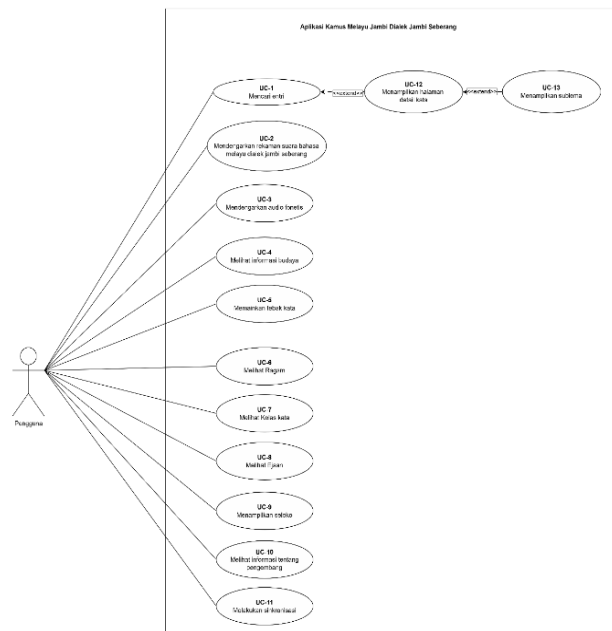
Tabel 7. Fitur yang dikembangkan

Nama Fitur	Keterangan
Pencarian kata bahasa melayu - indonesia	Dapat mencari kata dalam bahasa melayu dialek jambi seberang dan sebaliknya. Dan dapat menampilkan sublema.
Kelas kata	Menampilkan informasi singkatan kelas kata yang digunakan.
Ragam Kata	Menampilkan informasi singkatan ragam kata yang digunakan.
Ejaan	Menampilkan informasi mengenai penggunaan tanda baca dalam aplikasi ini.
Alphabet Fonetis	Menampilkan informasi huruf fonetis yang digunakan dalam kamus berupa audio.
Percakapan	Dalam fitur ini akan disediakan dua audio yaitu percakapan dialog antara dua orang dan monolog menggunakan cerita rakyat.
Seloko	Dalam fitur ini akan disediakan dua audio yaitu percakapan dialog antara dua orang dan monolog menggunakan cerita rakyat.
Budaya	Dalam fitur ini akan disediakan artikel mengenai budaya jambi Seberang yang dilengkapi dengan foto.
Permainan tebak kata melayu - indonesia	Dalam fitur ini akan disediakan permainan tebak kata.
Informasi	Dalam halaman ini disediakan nama-nama yang terlibat dalam pengembangan aplikasi kamus ini.

3.2. Iterasi 1

Design sistem

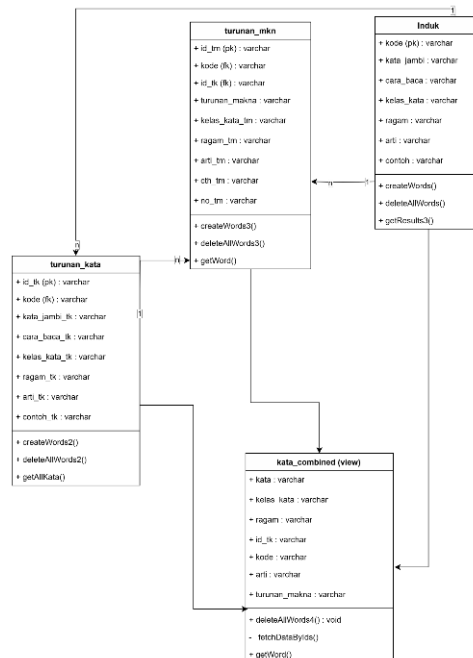
Pada gambar 3, dapat dilihat bahwa aplikasi kamus jambi dialek jambi seberang yang dirancang hanya memiliki satu jenis pengguna dengan total 14 use case. Setiap use case diberi kode (UC-1, UC2, dst) untuk memudahkan pencocokan antara use case dan activity diagram-nya.



Gambar 3. Uses case iterasi 1

Design database

Gambar pada gambar 4 merupakan *desain database* yang dirancang untuk diimplementasikan. Supabase akan menyediakan infrastruktur berbasis *cloud* dengan fitur yang mendukung aksesibilitas tinggi sebagai penyimpanan data *online* yang akan disinkronisasikan dengan SQLite.

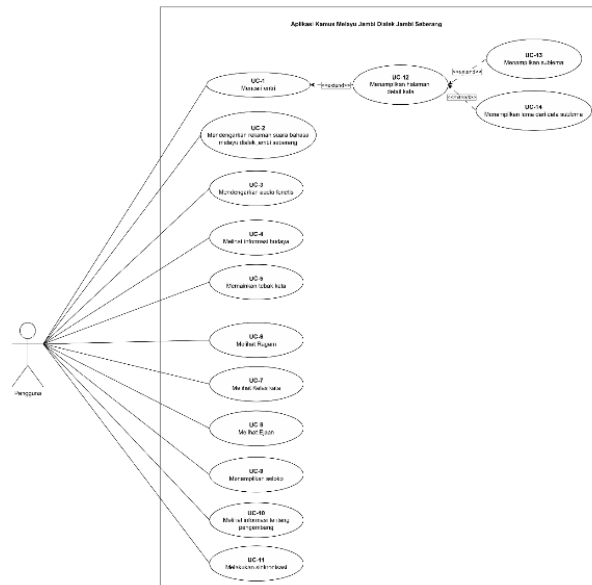


Gambar 4. Class diagram iterasi 1

3.3. Iterasi 2

Design sistem

Uses case baru ada pada UC-14. Uses case baru ini untuk memenuhi saran perbaikan untuk menambah lema di depan detail kata sublema dan lema tersebut dapat diklik dan mengarahkan pengguna ke halaman detail kata lema dari sublema.

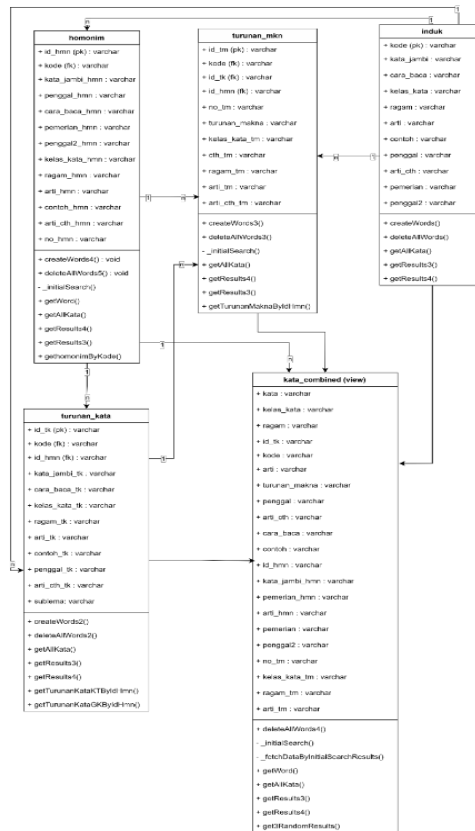


Gambar 5. Uses case iterasi 2

Design database

Class diagram mengalami penambahan satu tabel baru, yaitu tabel homonim, karena data homonim memiliki karakteristik khusus yang tidak dapat disatukan dengan lema atau data pada tabel induk.

Penambahan tabel ini bertujuan untuk memisahkan kata-kata yang memiliki bentuk serupa namun memiliki makna yang berbeda dan cara baca yang sama. Dengan adanya penambahan tabel ini struktur database lebih rapi dan setiap jenis data dapat diatur sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Berikut adalah gambar dari class diagram baru.

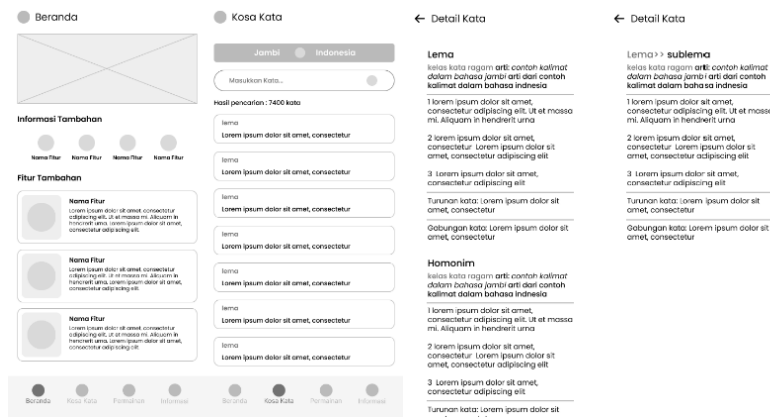


Gambar 6. Class diagram iterasi 2

Dalam pengolahan data untuk aplikasi ini, maka dimulai dari kamus dalam bentuk PDF diubah menjadi bentuk word. Kemudian mengambil data A-Z dan mencari pola regex pada data dan dilakukan *covert file* ke CSV menggunakan *google collabs*.

Design User Interface

Wireframe ini dibuat dengan acuan pada saran pengguna.



Gambar 7. Wireframe

Galaxy Tab S8 Ultra	13	33	31,52	15	-
Galaxy Tab A8	14	34	19,67	20,62	-
Total rata-rata	23,67	25,62	2,11		

Untuk level API 29 sampai dengan level API 34 tidak bisa dideteksi kecepatan internet karena harus ada izin khusus yang diperlukan untuk mendeteksi kecepatan internet. Berdasarkan hasil pada tabel maka dapat disimpulkan rata-rata penggunaan RAM sebesar 23,67 MB termasuk rendah. Selanjutnya rata-rata penggunaan CPU pada aplikasi kamus jambi ini adalah 25,62 %. Kecepatan internet rata-rata pada aplikasi ini adalah 2,11 Mb/sec.

Selanjutnya melakukan usability test menggunakan metode SUS (System Usability Scale). Pada pengujian ini akan dilakukan penyebaran ke pengguna menggunakan google form. Terdapat 77 responden yang berasal dari berbagai daerah termasuk yang berasal dari luar provinsi.

Respondi	Quest-1	Quest-2	Quest-3	Quest-4	Quest-5	Quest-6	Quest-7	Quest-8	Quest-9	Quest-10	SUS
1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100
2	3	2	4	2	5	1	5	2	4	3	77,5
3	4	2	5	2	5	2	4	2	5	2	82,5
4	4	2	4	2	4	2	5	1	5	2	82,5
5	4	1	5	2	4	2	5	2	5	2	85
6	4	1	5	2	4	3	5	2	4	4	75
7	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3	70
8	3	2	4	3	4	5	2	3	1	4	42,5
9	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	65
10	4	2	4	3	5	2	4	2	4	4	70
11	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	62,5
12	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	65
13	4	2	4	3	4	2	4	2	4	4	67,5
14	4	2	3	3	4	2	4	2	4	3	67,5
15	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100
16	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	72,5
17	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100
18	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75
19	5	1	5	3	4	2	4	2	4	3	77,5
20	4	2	4	2	5	2	5	2	5	2	82,5
21	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	57,5
23	3	1	4	2	4	2	5	2	4	2	77,5
24	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100
25	5	2	4	2	4	2	4	2	4	4	72,5
26	4	1	5	1	5	1	5	1	5	5	87,5
27	3	3	4	3	4	3	4	2	3	4	57,5
28	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	72,5
29	4	1	5	2	5	1	5	1	4	4	85
30	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	72,5
31	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2	95
32	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	60
33	4	1	5	2	5	1	4	1	5	2	90
34	5	3	3	3	4	2	4	2	5	4	67,5
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
36	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	52,5
37	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75
38	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100
39	4	2	5	5	5	2	5	2	4	4	70
40	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100

Gambar 9. Hasil pengujian SUS pada setiap responden

Pengolahan data menggunakan excel untuk mempermudah perhitungan. Dan didapatkan skor rata-rata adalah 75,68 dan berdasarkan SUS Score pada gambar 2 berarti mendapatkan *acceptability ranges* adalah *Acceptable*, *grade scale* mendapatkan nilai C dan *adjective ratings* mendapatkan nilai *Excellent* dan berdasarkan penjelasan diatas berarti bahwa dari sisi pengguna aplikasi dapat diterima dan digunakan tanpa ada kendala.

4. KESIMPULAN

Pengembangan aplikasi kamus Bahasa Melayu Jambi Dialek Jambi Seberang menggunakan metode RAD mencakup perencanaan kebutuhan, desain sistem dengan kolaborasi pengguna, implementasi, dan pengujian. Hasil pengujian menunjukkan: (1) aplikasi kompatibel dengan Android versi 8 hingga 14, (2) semua fitur berfungsi sesuai

harapan, (3) performa efisien dengan penggunaan CPU rata-rata 25,62%, RAM 23,67 MB, dan kecepatan jaringan 2,11 Mb/s, (4) skor SUS 75,68, menandakan aplikasi diterima dengan baik oleh pengguna. Aplikasi ini terbatas pada sumber data dari kamus Bahasa Jambi Seberang ke Indonesia sehingga penerjemahan dari Bahasa Indonesia kurang akurat sehingga ini menjadi kekurangan dari aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980.
- [2] Aritonang, B. (2021). Penggunaan Bahasa Daerah Generasi Muda Provinsi MALUKU Utara Dalam Ranah Ketetangaan Dan Pendidikan. *Jurnal-El Badan Bahasa*, 15.
- [3] Nursyabani, D. D. F., Ismawan, F., & Wilson, A. (2023). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Tiga Bahasa Indonesia-Sunda-Inggris Dilengkapi Kamus Berbasis Android. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 04.
- [4] Deddy Rumapea. (2024, June 24). Kamus Bahasa Batak. Google Play Store. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.romnan.kamusbatak&hl=id>
- [5] Dewi Azis, A. (2020). Bugis Language Maintenance Strategy in Lombok. *SeBaSa: Journal of Indonesian Language and Literature Education*, 3, 199–208. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/sbs>
- [6] Ernawati, S., Anwariningsih, S. H., & Musslifah, A. R. (2023). Analisis Tingkat Usabilitas Aplikasi Kamus Istilah Psikologi Menggunakan Metode System Usability Scale. *Tekinfo: Jurnal Ilmiah Teknik Industri Dan Informasi*, 11(2), 147–157. <https://doi.org/10.31001/tekinfo.v11i2.2031>
- [7] Gau, S. (2021). Kamus Melayu Jambi Dialek Jambi Seberang-Indonesia (Edisi Pertama). Kantor Bahasa Provinsi Jambi.
- [8] Lestari, A., Nugrahaningsih, N., & Septiana, D. (2023). Perancangan Aplikasi Kamus Digital Bahasa Lawangan-Bahasa Indonesia. 17(2). <https://doi.org/10.47111/JTI>
- [9] statcounter. (2022, October). Mobile Operating System Market Share Indonesia. Statcounter. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>
- [10] Suharyanto, E. (2022). Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode RAD. *Jurnal Ilmu Komputer JIK*, V(01), 30–39.
- [11] Sukron Jazuli. (2024, April 1). Kamus Bahasa Madura. Google Play Store. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sukron.maduraV2&hl=id>
- [12] Sunaryo, A. (2001). Pedoman Penulisan Kamus Bahasa Daerah. Pusat Bahasa.
- [13] Supianti P, M., Irawan, M. D., & Utama, A. P. (2022). Implementasi RAD (Rapid Application Development) dan Uji Black Box pada Administrasi E-Arsip. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 1(2), 60–71. <https://doi.org/10.56211/sudo.v1i2.19>
- [14] Triandana, A., Ernanda, Mestika Putra, Y., Fitriah, S., & Kartika Putri, A. (2023). Strategi Pemertahanan Bahasa Daerah Sebagai Bentuk Pelestarian Bahasa Pada Generasi Muda Di Kalangan Mahasiswa Sastra Indonesia Universitas Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 53–62.
- [15] Zalukhu, D. J., Karo-Karo, P., & Faizah, N. (2023). Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Nias Berbasis Android dengan Metode Rapid Application Development (RAD) Menggunakan Android Studio. *Computer Journal*, 1(1), 9–14. <https://doi.org/10.58477/cj.v1i1.30>