

APLIKASI KAMUS TIGA BAHASA BERBASIS ANDROID



SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Jenjang Strata I
pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh:

ARIF SUBHAN

NIM : L200090020

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

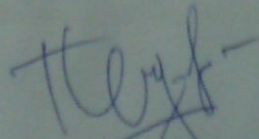
"APLIKASI KAMUS TIGA BAHASA BERBASIS ANDROID"

ini telah diperiksa dan disetujui pada :

Hari : Sabtu

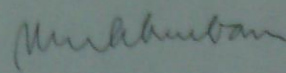
Tanggal : 8 Februari 2014

Pembimbing I



Hernawan Sulistyanto, S.T., M.T.
NIP/NIK: 882

Pembimbing II



Muhammad Kusban, S.T., M.T.
NIP/NIK: 663

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI KAMUS TIGA BAHASA BERBASIS ANDROID

dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Subhan

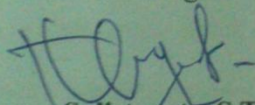
NIM : L200090020

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

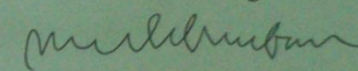
pada tanggal : 8 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I


Hernawan Sulistyanto, S.T., M.T.
NIK : 882

Pembimbing II


Muhammad Kusban, S.T., M.T.
NIK : 663

Dewan Penguji I


Ir. Jatmiko, M.T.
NIK : 622

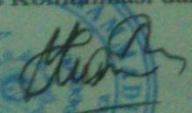
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal 18 Februari 2014

Dekan

Fakultas Komunikasi dan Informatika


Husni Thamrin, S.T., MT., Ph.D.
NIK : 706

Ketua Program Studi

Teknik Informatika


Dr. Heru Supriyono, M.Sc.
NIK : 970

DAFTAR KONTRIBUSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi:

1. Saya merancang dan membangun Aplikasi Kamus Tiga Bahasa dengan menggunakan *Eclipse Kepler Win 32 dengan Android SDK, Adobe Photoshop CS3, dan Photoscape* untuk membuat aplikasi android.
2. Buku-buku tentang *tutorial pemrograman Android*, serta artikel-artikel dari Internet dan *sharing* dengan teman-teman.
3. Laporan saya ketik menggunakan program Microsoft Office Word 2007

Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya. Saya bertanggungjawab atas isi dan kebenaran daftar di atas.

Surakarta, 8 Februari 2019

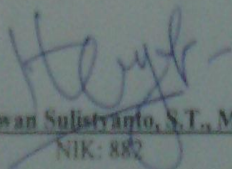


Arif Subhan

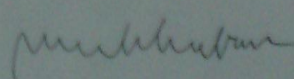
Mengetahui:

Pembimbing I

Pembimbing II



Hernawan Sulistianto, S.T., M.T.
NIK: 882



Muhammad Kusban, S.T., M.T.
NIK: 663

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

"Jadilah dirimu sendiri jangan pernah meniru orang lain"

*"Sebelum melakukan aktivitas berdoalah terlebih dahulu niscaya Allah
SWT akan melancarkan aktivitas yang akan kita lakukan"*

"Lebih cepat lebih baik, jangan menunda pekerjaan"

-Penulis-

PERSEMBAHAN :

1. Allah SWT yang selalu melancarkan segala aktivitas yang saya lakukan.
2. Bapakku dan Ibuku tercinta atas restu dan keagungan do'amu dengan curahan penuh kasih sayang yang engkau berikan kepadaku dan juga senantiasa memberikan motivasi, membimbing, dan mendidikku agar selalu menghargai setiap nilai kehidupan yang telah aku jalani.
3. Kakak-kakakku Anis, Atik, Titin, Anwar tersayang yang selalu memberikan semangat dalam menyusun skripsi ini dan karenamu aku berjuang.
4. Sahabat kuliahku Lukman, Andik, Widi, Fauzan, Rendra, Felix, Didik, Eko P, dan lainnya yang selalu memberikan motivasi dan masukan untuk mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk cerita kehidupannya.
5. Sahabat-sahabatku yang di kontrakan yang telah memberikan tumpangan kost gratis Danang, Widi, Dukun, Suryo. Untuk kalian love u saja.
6. Teman-teman yang sudah memberikanku semangat Rydha, Anik Fauziyah, Ginanjar, Mas Arip, Noeroel Ika, dan yang lainnya, terimakasih buat kalian.
7. Teman-teman alumni kelas B, yang selalu memberi motivasi dan saran dalam mengerjakan skripsi ini.
8. Teman-temanku seperjuangan Teknik Informatika UMS '09 terima kasih untuk pengalaman kuliah bersama kalian.

KATA PENGANTAR

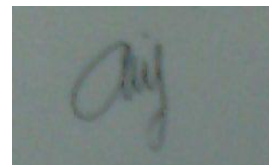
Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi dengan judul “Aplikasi Kamus Tiga Bahasa Berbasis Android” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini dapat selesai berkat bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Bapak Husni Thamrin, MT., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Komunikasi dan Informatika yang telah melayani dan memberikan fasilitas bagi kelancaran studi.
2. Bapak Heru Supriyono, M.Sc.Ph.D selaku ketua jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Hernawan Sulistyanto, S.T, M.T. sebagai Pembimbing I yang telah memberikan nasehat, bimbingan, dorongan, dan pengarahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Muhammad Kusban, S.T, M.T, selaku pembimbing II yang selalu meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan saran demi kesempurnaan dari skripsi ini.
5. Segenap dosen penguji pada seminar proposal dan pra pendadaran yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen pengampu mata kuliah pada Program Studi Teknik Informatika yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.

7. Segenap Staf / Karyawan pada Program Studi teknik Informatika yang telah melayani dan memberikan fasilitas bagi kelancaran studi.
8. Teman – teman Teknik Informatika khusus angkatan 2009 yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang sesuai dengan budi baik yang telah mereka berikan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun pengembangan penelitian selanjutnya dan pendidikan.

Surakarta, 24 September 2013



Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Daftar Kontribusi	iv
Motto dan Persembahan	v
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Lampiran	xiv
Abstraksi	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Telaah Penelitian	5
2.2. Landasan Teori	7
2.2.1. Kamus.....	7

2.2.2.	Kosakata	7
2.2.3.	Android	8
2.2.4.	Eclipse	8
2.2.5.	SQLite	9
2.2.6.	Android SDK (System Development Kit).....	10
2.3.	Referensi Metode Pengembangan.....	10
BAB III	METODE PENELITIAN	14
3.1.	Waktu dan Tempat Penelitian	15
3.1.1.	Waktu Penelitian	15
3.2.	Peralatan Utama dan Pendukung	15
3.2.1.	Perangkat Keras	15
3.2.2.	Perangkat Lunak	15
3.3.	Alur Penelitian	15
3.3.1.	Analisa Kebutuhan	18
1.	Kebutuhan Software	18
2.	Kebutuhan Hardware	18
3.	Kebutuhan Materi	19
3.3.2.	Pengumpulan Data	19
3.3.3.	Perancangan Sistem	19
3.3.4.	Perancangan UML (<i>unified Modelling Language</i>)	20
1.	Use Case Diagram.....	20
2.	Definisi Aktor	22

3.3.5.	Perancangan Desain Aplikasi.....	23
3.3.6.	Alur Aplikasi Kamus Tiga Bahasa Berbasis Android	31
3.3.7.	Pengujian.....	33
1.	Kuisisioner.....	33
2.	Sistem	35
BAB IV	ANALISA HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1.	Hasil Penelitian	36
4.1.1.	Halaman Splash	36
4.1.2.	Halaman Menu Utama	37
4.1.3.	Halaman Menu Kamus Indonesia	38
4.1.4.	Halaman Menu Kamus Inggris	39
4.1.5.	Halaman Menu Kamus Jepang.....	40
4.1.6.	Halaman Menu Tambah Data	41
4.1.7.	Halaman Menu Edit Data.....	42
4.2.	Implementasi.....	43
4.3.	Analisa Data kuisisioner	44
4.4.	Pembahasan.....	48
BAB V	PENUTUP	50
5.1.	Kesimpulan	50
5.2.	Saran	51
	DAFTAR PUSTAKA	52
	Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Komponen Definisi Aktor	22
Tabel 3.2	Definisi Use Case	22
Tabel 3.3	Rancangan kuisisioner	34
Tabel 4.1	Kuisisioner User.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Diagram Alir Penelitian.....	16
Gambar 3.2	Use Case Diagram	20
Gambar 3.3	Halaman Splash	23
Gambar 3.4	Halaman Menu Utama	24
Gambar 3.5	Halaman Menu Inggris	25
Gambar 3.6	Halaman Menu Indonesia	27
Gambar 3.7	Halaman Menu Jepang	28
Gambar 3.8	Halaman Tambah Data	29
Gambar 3.9	Alur Aplikasi	32
Gambar 4.1	Halaman Splash	36
Gambar 4.2	Halaman Menu Utama	37
Gambar 4.3	Halaman Menu Kamus Indonesia	38
Gambar 4.4	Halaman Menu Kamus Inggris	39
Gambar 4.5	Halaman Menu Kamus Jepang.....	40
Gambar 4.6	Halaman Menu Tambah Data.....	41
Gambar 4.7	Halaman Menu Edit Data	42
Gambar 4.8	Implementasi Pada Smartphone	43
Gambar 4.9	Grafik Kuisisioner User	46

DAFTAR LAMPIRAN

Script Halaman Splash gambar 4.1

Script Halaman Menu Utama gambar 4.2

Script Halaman Menu Kamus Indonesia gambar 4.3

Script Halaman Menu Kamus Inggris gambar 4.4

Script Halaman Menu Kamus Jepang gambar 4.5

Script Halaman Menu Tambah Data gambar 4.6

Script Halaman Menu Edit Data gambar 4.7

Lembar Kuisisioner Siswa SMA

Lembar Kuisisioner Siswa Siswa SMP

Lembar Kuisisioner Mahasiswa

Lembar Kuisisioner Umum

ABSTRAKSI

Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi. Di dunia ini banyak sekali bahasa, antara lain bahasa Indonesia, Inggris, dan Jepang. Pengetahuan tentang bahasa sangatlah penting karena dalam sebuah percakapan atau pembicaraan memerlukan sebuah bahasa. Sarana untuk mempelajari bahasa asing yaitu dengan menggunakan kamus. Ada banyak sekali jenis kamus mulai dari kamus berbentuk buku sampai berbentuk aplikasi mobile phone, akan tetapi jika ingin mempelajari tiga bahasa sekaligus dapat memakai aplikasi kamus tiga bahasa berbasis android yang menyediakan layanan untuk menterjemahkan kosakata kedalam tiga bahasa sekaligus. Tujuan pembuatan aplikasi kamus tiga bahasa yaitu guna membantu pengguna dalam mempermudah pencarian kosakata dalam bahasa Inggris Jepang dan Indonesia.

Metode pembuatan aplikasi yaitu menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan programmer dalam membangun sistem informasi. Adapun SDLC yang penulis lakukan yaitu definisi kebutuhan, analisis sistem dan pengujian sistem. Pengumpulan data dari kamus Indonesia-Inggris dan kamus Indonesia Jepang serta menyiapkan *software* yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi. Langkah berikutnya yaitu membangun aplikasi dengan *Eclipse* sebagai media pembuatannya dan yang terakhir proses *finishing* aplikasi kemudian diimplementasikan ke *Android mobile phone*.

Berdasarkan hasil uji, aplikasi Kamus Tiga Bahasa Berbasis Android ini hanya untuk mencari kosakata saja, aplikasi memuat menu tambah data dan edit data untuk menambah dan mengedit data apabila ada kesalahan. Hasil uji pada *user* dengan menggunakan kuisioner didapatkan 86% *user* menyatakan aplikasi mudah dipahami. Sedangkan 72% *user* menyatakan bahwa aplikasi sudah memenuhi kelengkapan kosakata, Artinya aplikasi ini masih perlu penambahan kosakata. Aplikasi Kamus Tiga Bahasa Berbasis Android ini dapat dijalankan pada *smartphone* bersistem *android*.

Kata Kunci : *Android, Kamus, Bahasa.*