

**RANCANG BANGUN APLIKASI KAMUS BAHASA BANJAR  
KALIMANTAN SELATAN UNTUK SISTEM OPERASI  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rahmadi**

**10.12.4653**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**RANCANG BANGUN APLIKASI KAMUS BAHASA BANJAR  
KALIMANTAN SELATAN UNTUK SISTEM OPERASI  
BERBASIS ANDROID**

**Skripsi**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Rahmadi**

**10.12.4653**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN APLIKASI KAMUS BAHASA BANJAR  
KALIMANTAN SELATAN UNTUK SISTEM OPERESI  
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

**Rahmadi**  
**10.12.4653**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Maret 2014

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, M.Kom.**  
**NIK. 190302182**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN APLIKASI KAMUS BAHASA BANJAR  
KALIMANTAN SELATAN UNTUK SISTEM OPERASI  
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

**Rahmadi**

**10.12.4653**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Juni 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Sudarmawan, MT**  
**NIK. 190302035**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302047**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 Agustus 2015

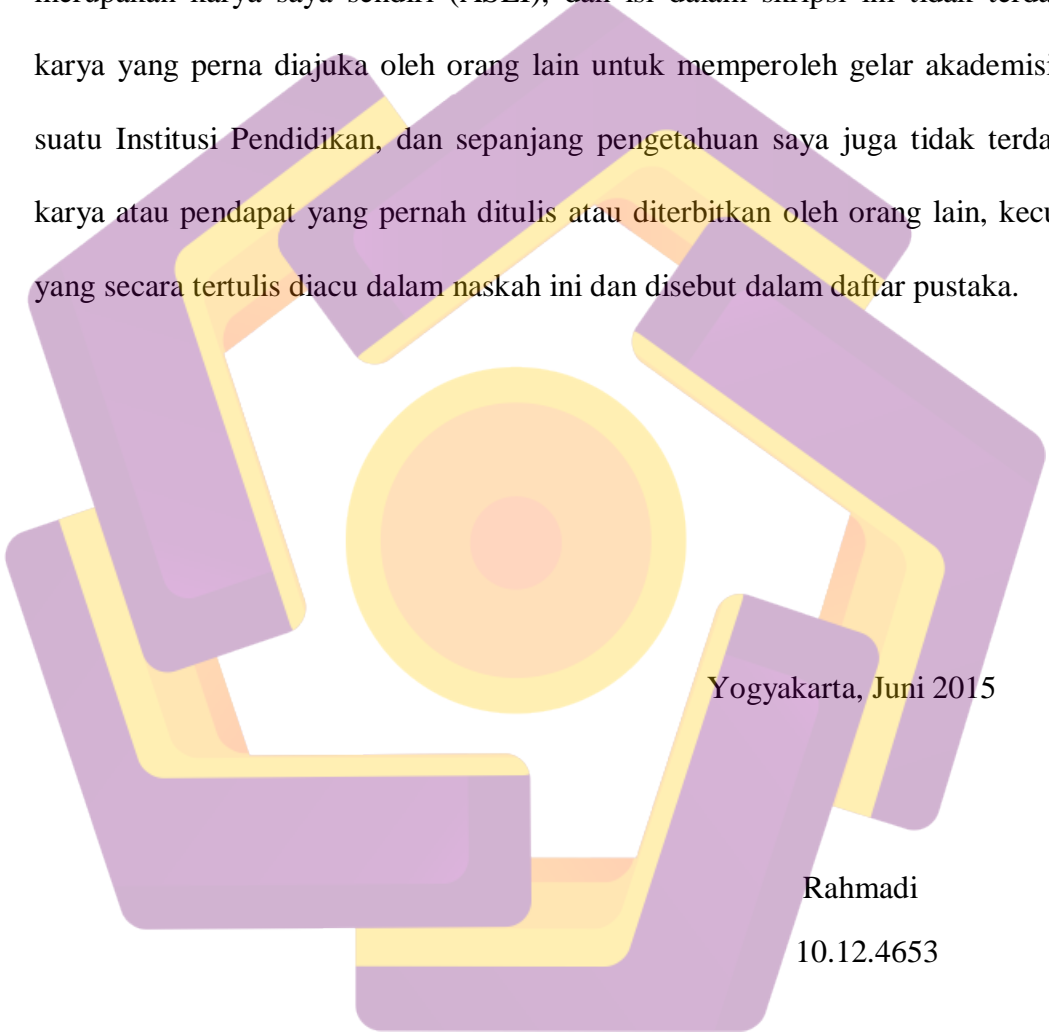
**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang Bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademisi di suatu Institusi Pendidikan, 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 disebut dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, Juni 2015

Rahmadi  
10.12.4653

## MOTTO

**“Ketika kau merasa paling benar berarti kau ingin menjadi rival Tuhan”**

**“Untuk menjalani kehidupan bukan hanya mendengarkan motivasi saja”**

**“Seberapa pun baiknya kamu dan bajingan nya kamu kau tetap makhluk Tuhan”**

**“Selalu libatkan Tuhan dalam segala aktifitasmu”**

**“kerja keras kerja cerdas”**

*Dolob*

**“mari kita CIPTAKAN hari esok daripada menghawatirkan tentang apa yang terjadi kemarin”**

*Steve Jobs*

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah SWT. Yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Yang selalu menjadi Nabi panutan sampai akhir jaman.*

*Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang yang berperan dalam pembuatan skripsi ini hingga saya dapat menyelesaikannya dengan baik,*

- *Pertama, kepada orang tua dan keluarga, yang telah memberikan semangat dan mendoakan saya untuk tetap melanjutkan sekolah sampai perguruan tinggi.*
- *Kakak saya Abd. Rahman yang juga berperan membiayai pendidikan saya*
- *Sahabat-sahabat saya yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu namanya yang juga membantu, memberikan solusi-solusi ketika saya bingung dalam pengerjaan skripsi ini.*

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya, yang telah memberikan kita pengetahuan untuk meng-imani ajaran Tuhan.

Skripsi ini disusun bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

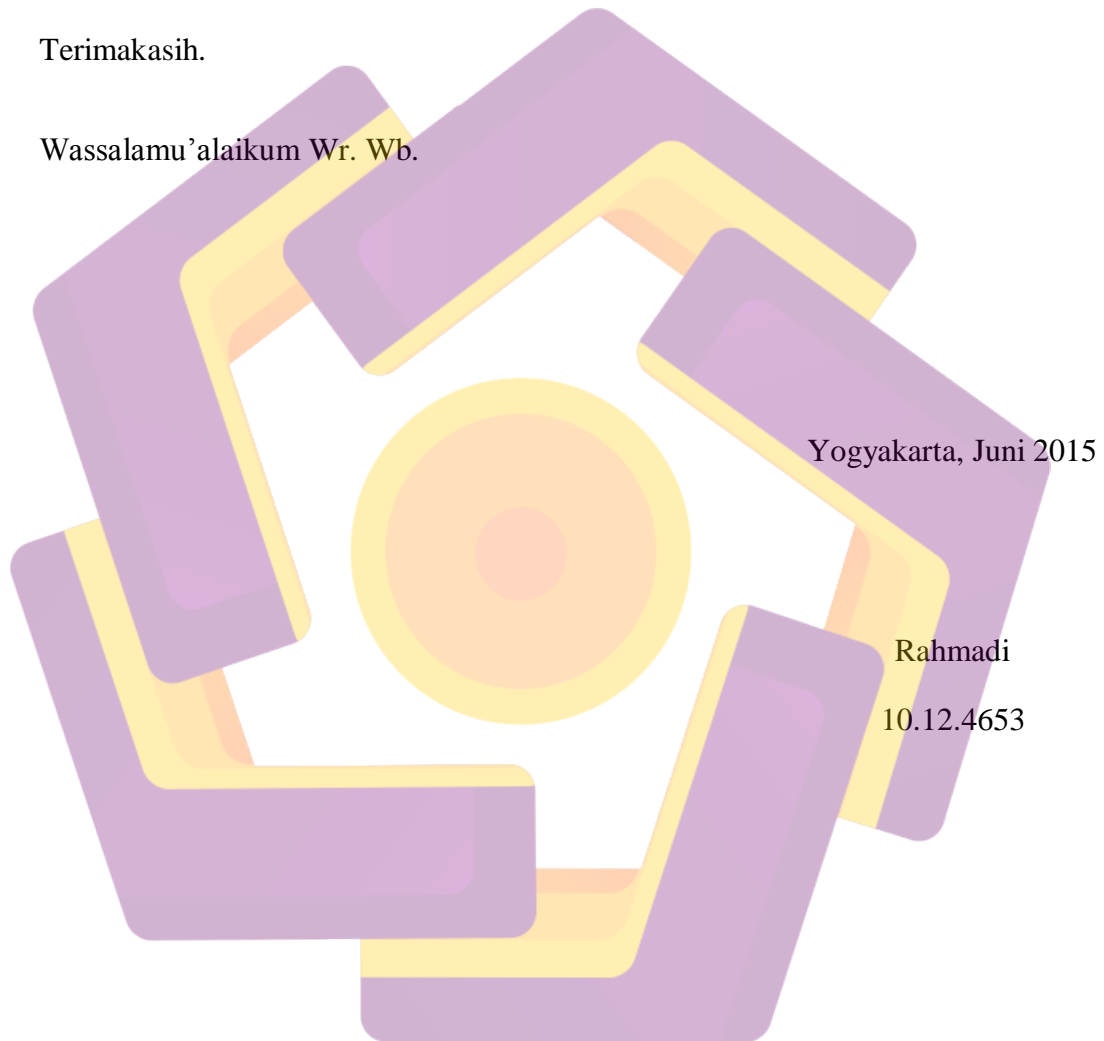
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing. Terimakasih banyak atas bantuan, dukungan, semangat, kesabaran, serta pengetahuannya dalam membimbing penulisan skripsi ini.



Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan, kemampuan dan pengalaman. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk memperbaiki tugas akhir ini semoga bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Yogyakarta, Juni 2015

Rahmadi  
10.12.4653

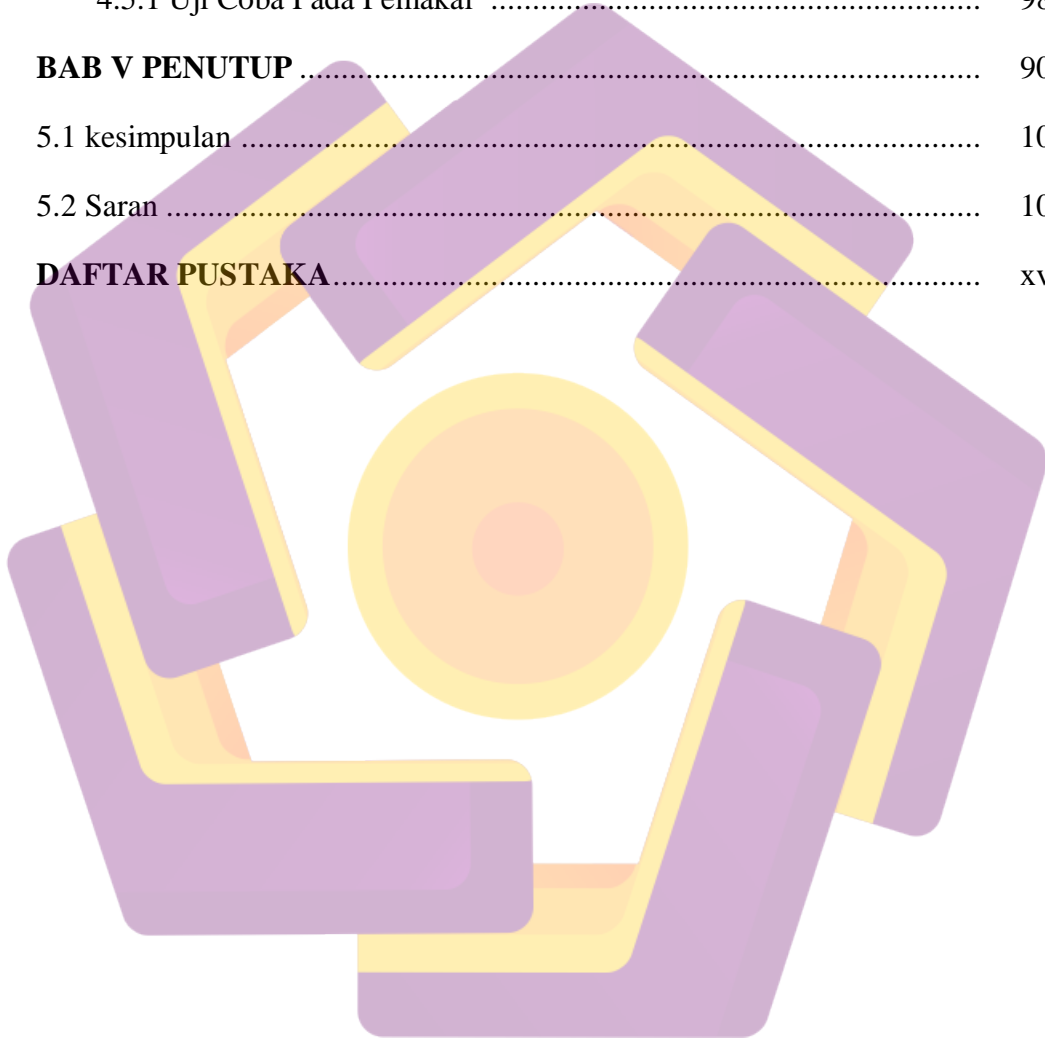
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8

2.2 Pengertian Kamus .....	9
2.3 Android .....	9
2.3.1 Sejarah Android .....	10
2.3.2 Versi Android .....	11
2.3.3 Arsitektur Android .....	16
2.4 Java .....	19
2.4.1 Sejarah Java .....	19
2.4.2 Keunggulan Java .....	20
2.5 Android SDK (software Development Kit) .....	22
2.6 Penghubung Aplikasi (Interface) .....	22
2.7 Konsep Pemodelan Aplikasi .....	22
2.7.1 Flowchart .....	22
2.7.2 Data Flow Diagram (DFD) .....	23
2.8 Konsep Basis Data .....	25
2.8.1 Definisi Basis Data .....	25
2.8.2 Kelebihan Basis Data .....	25
2.8.3 Konsep Sistem Basis Data .....	27
2.9 Perangkat lunak yang digunakan .....	28
2.9.1 Eclipse .....	28
2.10 Definisi dan Sejarah Suku Banjar Kalimantan Selatan .....	29
2.10.1 Suku Banjar Kalimantan Selatan .....	29
2.11 Unified Modelling Language (UML) .....	30
2.11.1 Definisi UML .....	30
2.11.2 Use Case Diagram .....	30
2.11.3 Class Diagram .....	32

2.11.4	Sequence Diagram .....	33
2.11.5	Activity Diagram .....	33
2.12	Pengembangan Aplikasi .....	34
2.12.1	Konsep Waterfall .....	34
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>37</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	37
3.1.1	Sejarah Bahasa Banjar .....	37
3.2	Analisis .....	38
3.2.1	Analisis SWOT .....	38
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	40
3.3	Perancangan Sistem .....	43
3.3.1	Skenario Sistem .....	43
3.3.2	Spesifikasi Sistem .....	44
3.4	Perancangan Proses .....	44
3.5	Perancangan Antarmuka .....	55
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>61</b>
4.1	Implementasi .....	61
4.1.1	Langkah-langkah Dalam Pembuatan Aplikasi .....	62
4.1.2	Pembuatan Splashscreen dan Background Utama .....	63
4.2	Pembuatan Aplikasi .....	65
4.2.1	Tahap Awal Pembuatan Aplikasi .....	65
4.2.2	Pembuatan Interface dan Button .....	68
4.3	Testing .....	87
4.3.1	White Box Testing .....	87
4.3.2	Black Box Testing .....	90

4.4 Kompilasi Program .....	91
4.4.1 Manual Instalasi Pada Smartphone .....	94
4.4.2 Petunjuk Penggunaan Aplikasi .....	96
4.5 Uji Coba Pada Smartphone .....	97
4.5.1 Uji Coba Pada Pemakai .....	98
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	90
5.1 kesimpulan .....	101
5.2 Saran .....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xviii



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android .....	16
Gambar 2.2 Konsep Waterfall .....	34
Gambar 2.3 Proses Pembuatan Aplikasi .....	35
Gambar 3.1 Skenario Proses Aplikasi.....	43
Gambar 3.2 Use Case Diagram .....	45
Gambar 3.3 Activity Diagram Translate ke Bahasa Banjar .....	47
Gambar 3.4 Activity Diagram Translate ke Bahasa Indonesia.....	48
Gambar 3.5 Activity Diagram Pengetahuan .....	49
Gambar 3.6 Activity Diagram Bantuan .....	50
Gambar 3.7 Activity Diagram Tentang .....	50
Gambar 3.8 Activity Diagram Keluar .....	51
Gambar 3.9 Class Diagram Kamus Bahasa Banjar .....	52
Gambar 3.10 Class Diagram Kamus Bahasa Banjar ke Banjar .....	53
Gambar 3.11 Class Diagram Kamus Bahasa Banjar ke Indo .....	53
Gambar 3.12 Class Diagram Pengetahuan .....	54
Gambar 3.13 Class Diagram Bantuan .....	54
Gambar 3.14 Class Diagram Tentang .....	54
Gambar 3.15 Rancang Halaman Splashscreen .....	55
Gambar 3.16 Rancang Halaman Menu Utama .....	56
Gambar 3.17 Rancang Halaman Menu Pilihan Translate.....	56
Gambar 3.18 Rancang Halaman Translate ke Bahasa Banjar.....	57
Gambar 3.19 Rancang Halaman Translate ke Bahasa Banjar.....	58
Gambar 3.20 Rancang Halaman Pengetahuan .....	58

Gambar 3.21Rancang Halaman Gambar Pengetahuan .....	59
Gambar 3.22 Rancang Halaman Bantuan .....	60
Gambar 3.23Rancang Halaman Tentang .....	60
Gambar 4.1Tahap Pembuatan Aplikasi .....	61
Gambar 4.2Seleksi Pada Gambar .....	64
Gambar 4.3 Tampilan Splash Screen.....	64
Gambar 4.4Background Utama .....	65
Gambar 4.5 Android Project .....	66
Gambar 4.6New Android Application .....	66
Gambar 4.7Create Activity .....	67
Gambar 4.8Launcher Icon.....	67
Gambar 4.9Blank Activity .....	68
Gambar 4.10User Interface dan Button .....	69
Gambar 4.11Form Terjemah .....	74
Gambar 4.12Form Pengetahuan .....	82
Gambar 4.13 Contoh Kesalahan Kode Program .....	88
Gambar 4.14Contoh Kesalahn Proses .....	89
Gambar 4.15Contoh Kesalahan Logika .....	90
Gambar 4.16Proses Compile Aplikasi .....	92
Gambar 4.20 Transfer Data ke dalam Smartphone .....	94
Gambar 4.21File Tersimpan di Memory Smartphone .....	95
Gambar 4.22Keterangan Aplikasi Terinstall .....	96
Gambar 4.23Icon Aplikasi Pada Tampilan Menu .....	96

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Flowchart .....	23
Tabel 2.2 Elemen DFD .....	24
Tabel 2.3 Simbol Use Case Diagram.....	31
Tabel 2.4 Simbol Class Diagram .....	32
Tabel 2.5 Simbol Sequence Diagram .....	33
Tabel 2.6 Simbol Activity Diagram .....	34
Tabel 3.1 Spesifikasi Komputer .....	41
Tabel 3.2 Spesifikasi Handphone.....	41
Tabel 3.3 Perangkat Lunak .....	42
Tabel 4.1 Penjelasan Atribut Pada Program .....	71
Tabel 4.2 Penjelasan Atribut Pada Program .....	76
Tabel 4.3 Penjelasan Atribut Pada Program .....	82
Tabel 4.4 Uji Black Box .....	91
Tabel 4.5 Uji Coba Pada Smartphone.....	97
Tabel 4.6 Aspek Desain Visual .....	98
Tabel 4.7 Aspek Aplikasi .....	99
Tabel 4.8 Aspek Umum .....	99



## INTISARI

Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki banyak dan ragam suku yang tersebar dari sabang sampai merauke dan di setiap pulau di Indonesia memiliki aneka ragam bahasa sebagai alat komunikasi sehari-hari salah satunya adalah bahasa Banjar Kalimantan Selatan.

Namun sekarang ini kurangnya masyarakat mempelajari bahasa daerah membuat bahasa daerah semakin di lupakan bahkan oleh masyarakat daerah itu sendiri. kurangnya kesadaran akan kekayaan budaya membuat mereka lebih menggunakan bahasa gaul atau bahasa Ibukota atau bahasa Internasional ketimbang bahasa daerah mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan Bahasa Banjar sekaligus melestarikan budaya bangsa dan memberikan akses mudah bagi masyarakat lain yang kurang fasih dalam berbahasa banjar dan juga diharapkan dapat menjadi penjaga aset budaya bangsa.

**Kata kunci :** Android , Bahasa Banjar , Budaya

## **ABSTRACT**

*Indonesia as the country has many islands and scattered tribes range from sabang to merauke and on each island in Indonesia has diverse languages as a means of everyday communication one is the Banjar language of South Kalimantan.*

*But now it's the lack of community studies the baha region make regional language increasingly on forget even by the people of the region itself. lack of awareness of the richness of the culture makes them more using slang or language of the capital or the international language rather than their local languages.*

*This research aims to introduce the Banjar language while preserving the nation's culture and provide easy access for the community of other less well versed in banjar language and is also expected to be the custodian of the nation's cultural assets.*

**Keyword :** *Android , Bahasa Banjar , Culture*