

**PERANCANGAN APLIKASI KAMUS ISTILAH PERFILMAN
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Ikhsan Rizani

09.11.3478

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN APLIKASI KAMUS ISTILAH PERFILMAN
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Ikhsan Rizani

09.11.3478

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI KAMUS ISTILAH PERFILMAN
BERBASIS ANDROID**

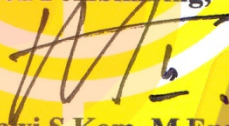
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ikhsan Rizani

09.11.3478

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Januari 2014

Dosen Pembimbing,



Kusnawi S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI KAMUS ISTILAH PERFILMAN
BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ikhsan Rizani

09.11.3478

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 November 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK.190302112



Robert Marco, MT
NIK.190302228

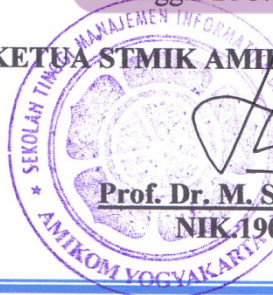


Barka Satya, M.Kom
NIK.190302126



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 November 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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



PERNYATAAN KEASLIAN

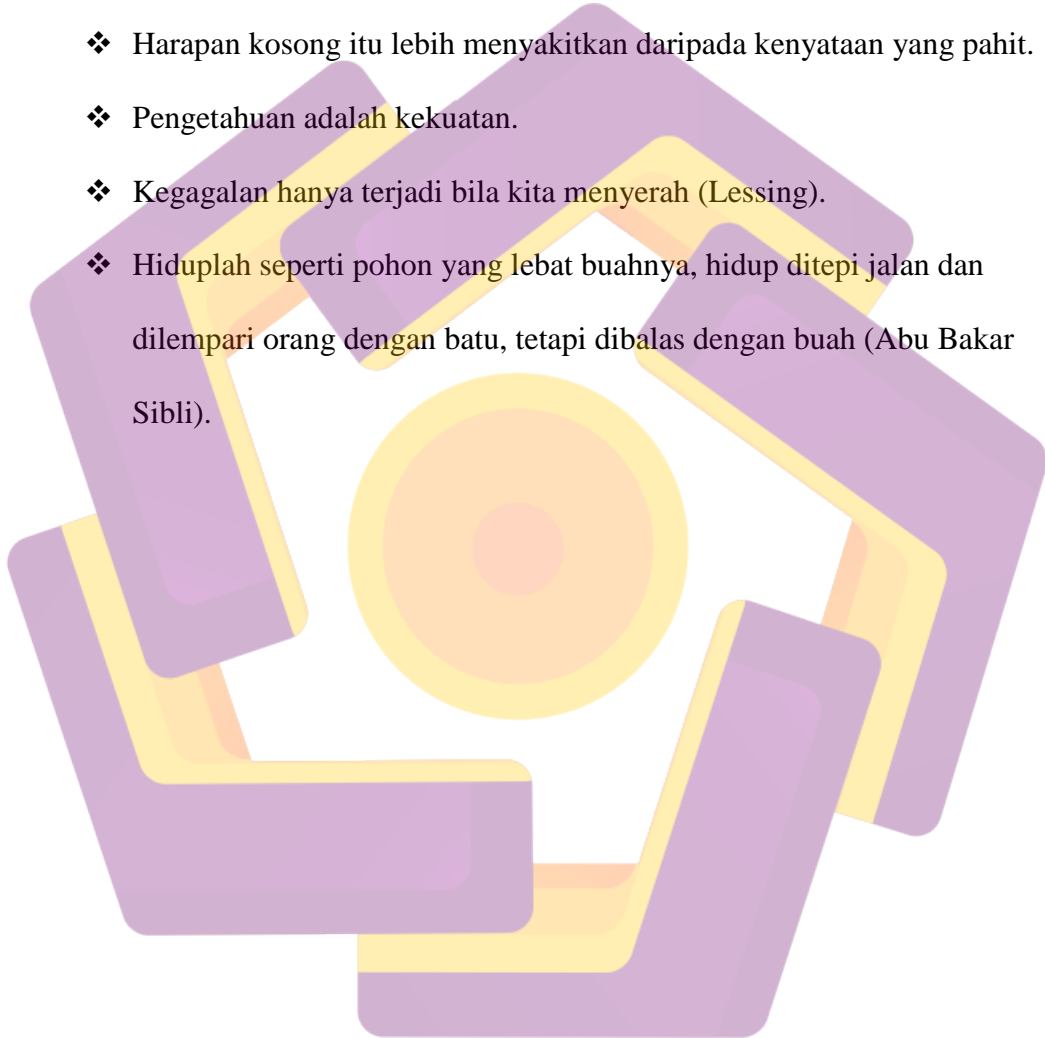
Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 November 2014

Ikhsan Rizani

MOTTO

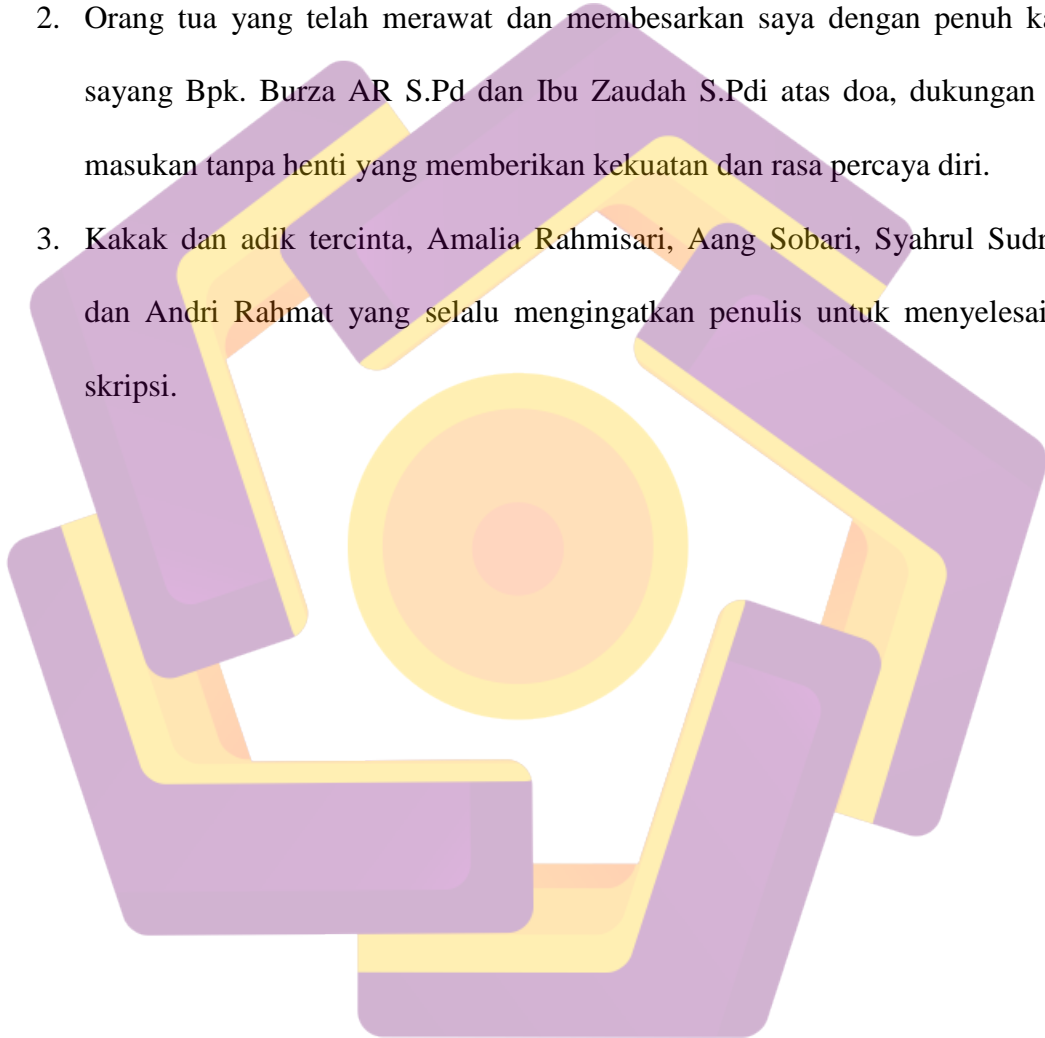
- ❖ Man jadda wajada.
- ❖ Kebaikan tidak bernilai selama diucapkan akan tetapi bernilai setelah dikerjakan.
- ❖ Harapan kosong itu lebih menyakitkan daripada kenyataan yang pahit.
- ❖ Pengetahuan adalah kekuatan.
- ❖ Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah (Lessing).
- ❖ Hiduplah seperti pohon yang lebat buahnya, hidup ditepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah (Abu Bakar Sibli).



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayat serta kekuatan kepada hambanya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Orang tua yang telah merawat dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang Bpk. Burza AR S.Pd dan Ibu Zaudah S.Pdi atas doa, dukungan dan masukan tanpa henti yang memberikan kekuatan dan rasa percaya diri.
3. Kakak dan adik tercinta, Amalia Rahmisari, Aang Sobari, Syahrul Sudrajat dan Andri Rahmat yang selalu mengingatkan penulis untuk menyelesaikan skripsi.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul Perancangan Aplikasi Kamus Istilah disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak dalam membantu terselesaikannya laporan ini, antara lain:

1. Bapak M.Suyanto, Prof. Dr, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Kusnawi S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan, masukan dan kemudahan yang sangat membantu dalam pembuatan skripsi ini.
4. Bapak Robert Marco, MT selaku penguji 1 skripsi dan Bapak Barka Satya, M.Kom selaku penguji 2 skripsi yang telah memberikan masukan dan arahan agar menghasilkan karya yang lebih baik lagi.
5. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membagi ilmu dan pengalaman selama perkuliahan.
6. Keluarga besar Bapak Burza AR S.Pd & Ibu Zaudah S.Pdi di Bandar Lampung.

7. Rekan-rekan 09-S1TI-13 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
8. Kurniasih, Rezki, Adang, para penghuni Paijo Corp dan semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung ikut terlibat dalam pembuatan dan penyusunan skripsi ini.

Penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan dimasa yang akan datang.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 25 November 2014

Penyusun

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
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 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Perfilman.....	7
2.1.1 Definisi Film.....	7
2.1.2 Sejarah Film.....	7
2.2 Kamus	7
2.2.1 Definisi Kamus	7
2.2.2 Sejarah Kamus	8
2.2.3 Kamus Istilah	8
2.2.4 Kamus Digital	8

2.3	Smartphone	9
2.3.1	Definisi Smartphone	9
2.3.2	Sejarah Smartphone	9
2.4	Android	10
2.4.1	Definisi Android.....	10
2.4.2	Sejarah Android	10
2.4.3	Perkembangan Android	11
2.4.4	Kelebihan Android.....	12
2.5	Modelling System	14
2.5.1	Use Case	14
2.5.2	Class Diagram.....	16
2.5.3	Sequence Diagram.....	18
2.5.4	Activity Diagram	19
2.6	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	20
2.6.1	Eclipse IDE.....	20
2.6.2	Arsitektur Eclipse	21
2.6.3	Android Development Tools.....	22
2.6.4	Android SDK.....	23
2.6.5	SQLite Manager.....	23
2.6.6	Visual Paradigm.....	24
2.7	Java	24
2.7.1	Pengertian Java	24
2.6.2	Kelebihan Java.....	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		27
3.1	Analisis Sistem.....	27
3.2	Analisis SWOT	27
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	29
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	29
3.4	Analisis Kelayakan	32
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	32

3.4.2 Analisis Kelayakan Operasional.....	33
3.5 Perancangan Aplikasi.....	33
3.5.1 Rancangan Bentuk Aplikasi.....	33
3.5.2 Perancangan Aplikasi Menggunakan UML.....	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Implementasi.....	45
4.1.1 Activity.....	45
4.1.2 Intent Receiver.....	45
4.1.3 Implementasi Database.....	45
4.1.4 Implementasi Program.....	46
4.2 Pembahasan Aplikasi	48
4.2.1 Splash Screen.....	48
4.2.2 Menu Utama	49
4.2.3 Menu Pencarian	50
4.2.4 Menu Tambah Istilah	53
4.2.5 Menu Ubah/Hapus Istilah.....	54
4.2.6 Menu Tentang Aplikasi.....	56
4.3 Instalasi Aplikasi.....	57
4.3.1 Compile Pada Android Virtual Device (AVD)	57
4.3.2 Instalasi Pada Handset.....	58
4.4 Pengujian.....	59
4.4.1 Pengujian Program.....	59
4.4.2 Pengujian Sistem	61
4.4.3 Pengujian Aplikasi	65
BAB V PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case	14
Tabel 2.2 Simbol Class Diagram.....	17
Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram.....	18
Tabel 2.4 Simbol Activity Diagram	19
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	28
Tabel 3.2 Spesifikasi Kebutuhan.....	30
Tabel 3.3 Minimal Spesifikasi	30
Tabel 3.4 Use Case Pencarian	35
Tabel 3.5 Use Case Tambah Istilah.....	35
Tabel 3.6 Use Case Ubah/Hapus Istilah.....	36
Tabel 3.7 Use Case Tentang Aplikasi.....	36
Tabel 3.8 Rancangan Basis Data.....	40
Tabel 4.1 Pengujian Black Box.....	62
Tabel 4.2 Kasus dan Hasil Pengujian.....	63
Tabel 4.3 Pengujian Aplikasi.	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Eclipse IDE	22
Gambar 2.2 SQLite Manager	24
Gambar 3.1 Rancangan Use Case Diagram	34
Gambar 3.2 Rancangan Sequence Diagram	37
Gambar 3.3 Rancangan Activity Diagram	38
Gambar 3.4 Rancangan Class Diagram	39
Gambar 3.5 Rancangan Layout Menu Utama	41
Gambar 3.6 Rancangan Layout Pencarian	42
Gambar 3.7 Rancangan Layout Tambah Istilah	42
Gambar 3.8 Rancangan Layout Ubah/Hapus Istilah	43
Gambar 3.9 Rancangan Layout Tentang Aplikasi	44
Gambar 4.1 Kamus_Perfilman.sqlite	46
Gambar 4.2 Kode Program Koneksi Database	47
Gambar 4.3 Layout Menu Pencarian	48
Gambar 4.4 Tampilan Splash Screen	49
Gambar 4.5 Tampilan Menu Utama	50
Gambar 4.6 Tampilan Menu Pencarian	51
Gambar 4.7 Tampilan Arti Istilah	52
Gambar 4.8 Tampilan Informasi	53
Gambar 4.9 Tampilan Menu Tambah Istilah	54
Gambar 4.10 Tampilan List Ubah/Hapus Istilah	55
Gambar 4.11 Tampilan Istilah Yang Akan Dirubah	56
Gambar 4.12 Tampilan Menu Tentang Aplikasi	57
Gambar 4.13 <i>Running</i> AVD	58
Gambar 4.14 Letak File <i>Installer</i> (.apk)	59
Gambar 4.15 Aplikasi Bersih Dari Kesalahan Kode Program	60
Gambar 4.16 Aplikasi Bersih Dari Kesalahan Proses	61
Gambar 4.17 White Box Testing	62

INTISARI

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan kemudahan bagi semua orang untuk mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari – hari. Salah satu teknologi yang sangat membantu saat ini adalah smartphone berbasis android. Saat ini dunia perfilman bukan hanya memberikan hiburan bagi masyarakat, namun juga merupakan gaya hidup dan komoditas bisnis yang sangat menguntungkan.

Dalam kajian ini penulis merancang dan mengaplikasikan program yang dapat memberikan fasilitas kepada para pengguna smartphone android untuk mendapatkan informasi mengenai arti istilah dalam dunia perfilman dalam aplikasi kamus. Menggunakan perangkat lunak berupa eclipse dengan bahasa pemrograman java, dan dilengkapi dengan database dari sqlite.

Pembuatan aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengguna dalam mengetahui istilah dunia perfilman ataupun bagi mereka yang akan merancang aplikasi kamus berbasis android.

Kata Kunci: Android, Java, Eclipse

ABSTRACT

The rapid development of technology makes it easy for everyone to access various information needed in daily life today. One technology that is helpful at this time is a smartphone based on Android. Currently the film industry not only provide entertainment for the community, but also a lifestyle and a very profitable business commodity.

In this study the authors is designing and applying a program to provide facilities to the android smartphone users to get information about the meaning of the term in the world of cinema in the dictionary. Using software such as Eclipse with Java programming language, and is equipped with a database of sqlite.

Making this application is expected to assist the user to know the terms in film's industry or for those who would design a dictionary based android application.

Keywords: *Android, Java, Eclips, Film*

