

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI KAMUS INTERAKTIF
BUDAYA YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Suyud Ahmad Sahal

10.11.4020

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI KAMUS INTERAKTIF
BUDAYA YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Suyud Ahmad Sahal

10.11.4020

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI KAMUS INTERAKTIF
BUDAYA YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Suyud Ahmad Sahal

10.11.4020

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Maret 2015

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI KAMUS INTERAKTIF
BUDAYA YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Suyud Ahmad Sahal

10.11.4020

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, M.T
NIK. 190302098

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Tanda Tangan

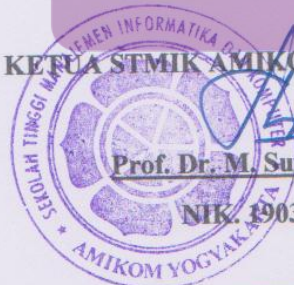


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Maret 2015

KEFUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 11 Maret 2015



Suyud Ahmad Sahal

NIM.10.11.4020

MOTTO

Barangsiapa bertawakkal pada Allah, maka Allah akan memberikan kecukupan padanya dan sesungguhnya Allah lah yang akan melaksanakan urusan (yang dikehendakiNya)

- **QS. Ath-Thalaq: 3**

Allah Mencintai Orang Yang Cermat Dalam Meneliti Soal-Soal Yang Meragukan Dan Tidak Membiarkan Akalnya Dikuasai Oleh Nafsunya

- **Nabi Muhammad SAW**

Waktu Itu Bagaikan Sebilah Pedang, Kalau Engkau Tidak Memanfaatkannya, Maka Ia Akan Memotongmu

- **Ali bin Abu Thalib**

Hidup Seperti Mengendarai Sepeda. Harus Terus Bergerak Agar Tetap Seimbang.

- **Albert Einstein**

Fortuna Favi Fortus (Keberuntungan Memihak Kepada Mereka Yang Berani).

- **Pepatah Yunani**

Saya Yakin, Saya Bisa Tersenyum Karena Saya Mau Berubah.

-**Suyud Ahmad Sahal**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Kupersembahkan Skripsi ini untuk:

Ayah dan Ibuku tersayang yang selalu memberikan dukungan dan doa dalam setiap langkahku, terutama dalam perjuangan skripsi ini.

Adek-adekku, Ana dan Diya yang Aku sayangi, semoga Kalian orang yang sukses. Aamin

Pembimbingku, Pak Emha, yang sangat membantu dalam mengerjakan skripsi ini.

Semua dosen-dosenku yang telah mengajarku selama di AMIKOM Yogyakarta, khususnya Pak Yanto, Pak Idris, dan Bu Yatmi yang menginspirasi untuk membuat bisnis sendiri.

Teman-temanku Zainal, Mas Pras, Dika, Syaifullah, Ardi, Mas Tejo, Mas Dian, dan semua teman-teman terbaik yang telah membantu menyelesaikan Skripsi ini.

Kekasihku Fany, yang insyallah dan semoga menjadi istriku yang shalehah dan taat padaku nanti, terimakasih atas dukungan, perhatian, dan doanya.

Teman-teman seperjuangan kelas 10 S1TI 06, teman-teman organisasi kampus, dan semua teman-temanku, terimakasih banyak atas dukungan dan doanya.

Karyawanku, di bisnis boneka RoesOne, yang telah menggantikan peranku dalam bisnis, sehingga bisnis tetap jalan seiring saya mengerjakan skripsi.

Almamaterku, STMIK AMIKOM Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

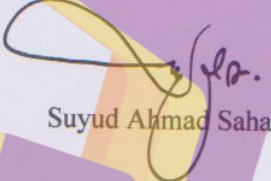
Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Maha Suci Allah Yang di tangan-Nya lah segala kerajaan, dan Dia Maha Kuasa atas segala sesuatu. Alhamdulillah, puji syukur penyusun ucapkan kepada Allah subhanallahu wa ta'ala karena limpahan rahmat dan nikmat-Nya penyusun dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis dan Perancangan Aplikasi Kamus Interaktif Budaya Yogyakarta berbasis Android”. Skripsi ini disusun untuk dapat memenuhi syarat pencapaian gelar Sarjana Komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi bagi pembaca untuk pengembangan lebih lanjut. Pembuatan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah banyak membantu. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang banyak membantu dan membimbing dalam proses pengerjaan skripsi ini.
3. Keluargaku, khususnya Ayahku Suliyanto, Ibuku Siti Juwariyah, Adekku Ana dan Adekku Diya, di Pati atas dukungan, doa, dan kasih sayangnya.
4. Dek Fany Kusuma Wardani yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membantu dan memberikan dukungan dan doanya.

5. Para penulis buku, e-book, dan artikel di website yang menjadi referensi bagi Penulis dalam pengerjaan skripsi ini.
6. Teman-teman yang telah banyak membantu, teman-teman seperjuangan Kelas 10 SITI 06, dan semua teman-temanku yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan doa dalam pengerjaan skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat saya tuliskan semuanya di sini, terimakasih banyak.

Yogyakarta, 11 Maret 2015

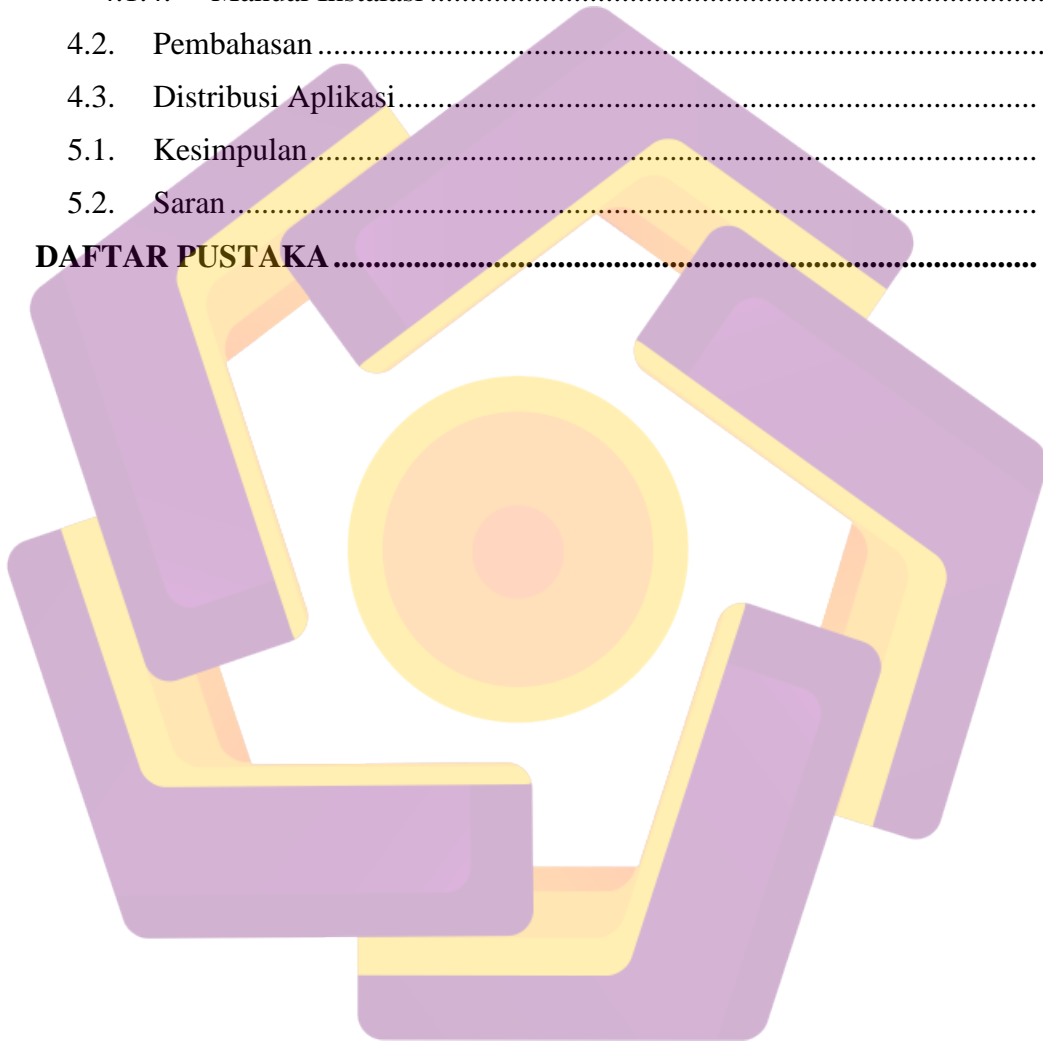

Suyud Ahmad Sahal

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	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	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1. Manfaat Akademis	5
1.5.2. Manfaat Praktis	5
1.6. Metode Penelitian.....	5
1.6.1. Interview	6
1.6.2. Kepustakaan	6
1.6.3. Analisis dan Perancangan	6
1.6.4. Pembuatan Aplikasi	6
1.6.5. Pengujian.....	6
1.7. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9

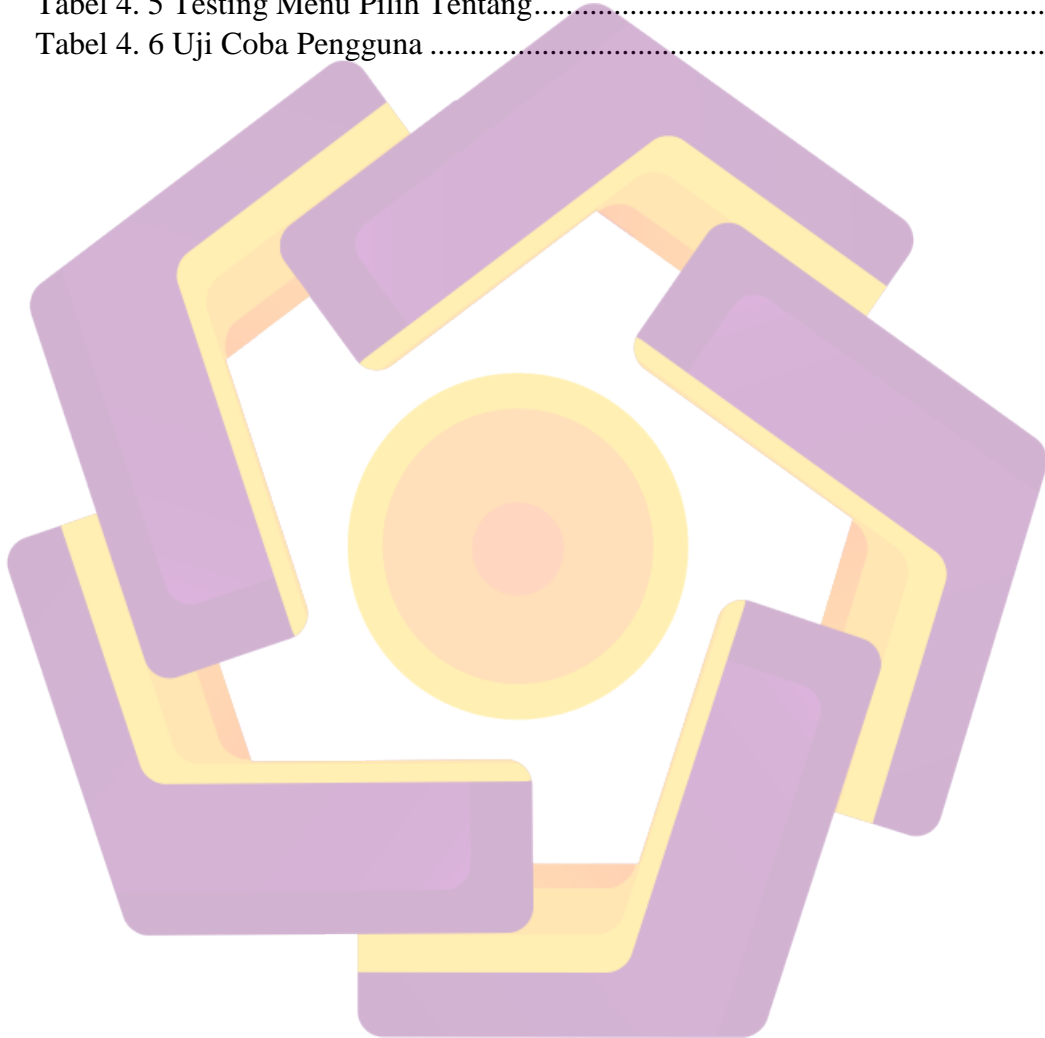
2.1.	Tinjauan Pustaka	9
2.2.	Budaya.....	11
2.2.1.	Pengertian Budaya	11
2.2.2.	Budaya Jawa	11
2.3.	Yogyakarta	13
2.4.	Kamus.....	14
2.5.	Interaktif	14
2.6.	Android.....	15
2.6.1.	Pengertian Android	15
2.6.2.	Sejarah Android	16
2.6.3.	Perkembangan Versi dan Fitur Android	18
2.6.4.	Arsitektur Android	21
2.6.5.	Struktur Aplikasi Android.....	22
2.7.	Unified Modeling Language (UML).....	23
2.8.	White Box Testing dan Black Box Testing.....	24
2.9.	Teori Analisis	26
2.9.1.	Definisi Analisis Sistem.....	26
2.9.2.	Definisi Desain Sistem.....	28
2.9.3.	Analisis Kebutuhan Sistem	28
2.10.	Bahasa Pemrograman	31
2.10.1.	Java.....	31
2.10.2.	Konsep OOP (Object Oriented Programming)	33
2.11.	Perangkat Lunak Yang Digunakan	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		36
3.1.	Analisis Sistem.....	36
3.1.1.	Identifikasi Masalah.....	36
3.1.2.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
3.1.2.1.	Kebutuhan fungsional	38
3.1.2.2.	Kebutuhan Nonfungsional	39
3.1.3.	Analisis Kelayakan	40
3.2.	Perancangan Sistem.....	42
3.2.1.	Perancangan UML (Unified Modeling Language)	42
3.2.2.	Perancangan Tampilan	47

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1. Implementasi	52
4.1.1. Uji coba Sistem dan Program.....	52
4.1.2. Uji Coba Pengguna	56
4.1.3. Manual Program.....	57
4.1.4. Manual Instalasi	68
4.2. Pembahasan	71
4.3. Distribusi Aplikasi.....	100
5.1. Kesimpulan.....	105
5.2. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	107



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Testing Menu Utama.....	53
Tabel 4. 2 Testing Menu Pilih Kamus	54
Tabel 4. 3 Testing Menu Pilih Pengetahuan	55
Tabel 4. 4 Testing Menu Pilih Agenda	55
Tabel 4. 5 Testing Menu Pilih Tentang.....	56
Tabel 4. 6 Uji Coba Pengguna	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	22
Gambar 3. 1 Use Case Diagram	43
Gambar 3. 2 Activity Diagram Kamus	44
Gambar 3. 3 Activity Diagram Pengetahuan	44
Gambar 3. 4 Activity Diagram Agenda	45
Gambar 3. 5 Activity Diagram Tentang Aplikasi	45
Gambar 3. 6 Class Diagram	46
Gambar 3. 7 Activity Menu Utama	47
Gambar 3. 8 Kamus Activity	48
Gambar 3. 9 Arti Kamus Activity	49
Gambar 3. 10 Pengetahuan Activity	49
Gambar 3. 11 Detail Pengetahuan Activity	50
Gambar 3. 12 Agenda Activity	50
Gambar 3. 13 Detail Agenda Activity	51
Gambar 3. 14 Tentang Activity	51
Gambar 4. 1 Kesalahan pada file AndroidManifest.xml	52
Gambar 4. 2 Splash Screen	58
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Utama	59
Gambar 4. 4 Tampilan Kamus Activity	60
Gambar 4. 5 Tampilan Searching Kamus	61
Gambar 4. 6 Tampilan Arti Activity	62
Gambar 4. 7 Menu Pengetahuan Activity	63
Gambar 4. 8 Searching Pengetahuan	64
Gambar 4. 9 Detail Pengetahuan Activity	65
Gambar 4. 10 Searching Agenda	66
Gambar 4. 11 Detail Agenda Activity	67
Gambar 4. 12 Tentang Activity	68
Gambar 4. 13 Permintaan Persetujuan Instalasi Aplikasi	69
Gambar 4. 14 Instalasi Selesai	70
Gambar 4. 15 ActionBar Layout	92
Gambar 4. 16 Fragment Layout	94
Gambar 4. 17 Footer Layout	95
Gambar 4. 18 Dashboard Layout	97
Gambar 4. 19 Create a Mobile Application	101
Gambar 4. 20 Unggah File Apk dan File Lainnya	102
Gambar 4. 21 Screen Shot Aplikasi	103
Gambar 4. 22 Aplikasi Berhasil Diunggah di Slideme.com	104

INTISARI

Budaya Indonesia yang semakin tergerus dengan budaya dari luar negeri, menjadikan para generasi penerus semakin tidak mengenal budayanya sendiri. Banyak sekali yang menyebabkan tidak dikenalnya budaya Indonesia oleh generasi penerus bangsa, antara lain: karena penyampaian budaya yang kurang menarik, tidak adanya media yang memberikan fasilitas untuk mengenal budaya Indonesia, tidak adanya inovasi yang dapat memberikan ketertarikan kepada generasi penerus.

Begitu juga dengan budaya Yogyakarta yang sekarang ini semakin tidak diketahui oleh generasi penerus, seperti wayang, filosofi wayang, makna bahasa halus Yogyakarta, dan masih banyak lagi, bahkan para pemuda tidak tertarik. Ini membutuhkan sesuatu yang menarik sebagai media pembelajaran. Dengan adanya Kamus Interaktif Budaya Yogyakarta berbasis aplikasi Android, seseorang akan dapat lebih mudah dalam mengeksplorasi budaya Yogyakarta.

Kata Kunci: Budaya Indonesia, Budaya Yogyakarta, Kamus Budaya Yogyakarta, Aplikasi Android

ABSTRACT

Indonesian culture is increasingly eroded by foreign cultures, making the next generation increasingly does not know his own culture. There is so much unknown causes Indonesian culture by the next generation, among others: because the delivery is less attractive culture, the absence of media that provide the facility to know the culture of Indonesia, the lack of innovation that can provide interest to future generations.

Same with Yogyakarta Culture right now, that future generations more do not know, like wayang, wayang philosophy, mean of soft yogyakarta language, and soon, even they do not be interest. With the Cultural Dictionary of Yogyakarta based Android application, someone will be able to more easily explore the Indonesian Culture.

Keyword: *Indonesian Culture, Yogyakarta Culture, Cultural Dictionary of Yogyakarta, Android application*