

**APLIKASI PERIBAHASA, UNGKAPAN DAN ISTILAH SASAK UNTUK KELAS VI  
SDN 01 LEKOR LOMBOK TENGAH NUSA TENGGARA BARAT  
(Studi Kasus : SDN 01 Lekor)**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Syamsul Achmadi  
09.12.3771**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**APLIKASI PERIBAHASA, UNGKAPAN DAN ISTILAH SASAK UNTUK  
KELAS VI SDN 01 LEKOR LOMBOK TENGAH NUSA TENGGARA  
BARAT  
(Studi Kasus : SDN 01 Lektor)**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Syamsul Achmadi  
09.12.3771**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI PERIBAHASA, UNGKAPAN DAN ISTILAH SASAK UNTUK  
KELAS VI SDN 01 LEKOR LOMBOK TENGAH NUSA TENGGARA**

**BARAT**

**(Studi Kasus : SDN 01 Lekor)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Syamsul Achmadi**

**09.12.3771**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 April 2014

**Dosen Pembimbing,**

**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**

**190302125**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI PERIBAHASA, UNGKAPAN DAN ISTILAH SASAK UNTUK  
KELAS VI SDN 01 LEKOR LOMBOK TENGAH NUSA TENGGARA  
BARAT**

**(Studi Kasus : SDN 01 Lektor)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Syamsul Achmadi**

**09.12.3771**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Juni 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302125**

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs**  
**NIK. 190302207**

**Robert Marco, MT**  
**NIK. 190000016**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 02 September 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Aplikasi peribahasa, Ungkapandan Istilah Sasak Untuk Kelas VI SDN 01 Lekor Lombok Tengah Nusa Tenggara Barat” Dengan Menggunakan Java 2 Standard Edition” merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain, dan sepanjang sepengetahuan 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, 01 September 2014

**Syamsul Achmadi**  
**09.12.3771**

## MOTTO

*“Orang yang bisa mengendalikan emosinya adalah pemenang hidup sejati”*

*“Tidak ada kata terlambat untuk belajar, semasih kita hidup, kita masih bisa belajar”*

*“Jangan selalu katakan ‘masih ada waktu’ atau ‘nanti saja’. Lakukan segera, gunakan waktumu dengan bijak”*

*“Jangan pernah meremehkan diri sendiri. Jika kamu tak bahagia dengan hidupmu, perbaiki apa yang salah, dan teruslah melangkah”*

*“Allah Subhanahu wata'ala tidak akan merubah kehidupan kita, kecuali kita merubah diri kita sendiri”*

*“Lebih baik bertempur dan kalah dari pada tidak pernah bertempur sama sekali”*  
*(Arthur Hugh Clough)*

*“Orang yang menginginkan impiannya menjadi kenyataan, harus menjaga diri agar tidak tertidur”*  
*(Richard Wheeler)*

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan untuk :

- ❖ Orang tuaku, Bapak yang selalu memimpin keluarga dan selalu memotivasi ku, Ibu ku yang selalu mendo'akan ku selama ini, dan selalu menginspirasi ku.
- ❖ Adek ku (Gunawan Hadinata dan Ferry Fian Hakim) yang selalu memotivasi ku sehingga aku menjadi lebih bersemangat.
- ❖ Keluarga – keluarga dan kerabat dekat maupun jauh.
- ❖ Teman dekat ku (Sri Yatmini) yang selalu mendorong dan memotivasi ku.
- ❖ Teman-teman seperjuangan S1-SI-04, pengalaman yang sangat berharga bisa berkenalan dengan kalian, semoga sukses semua (amiiin).
- ❖ Bapak dan Ibu Kost yang selalu memberi semangat.
- ❖ Semua teman-teman mahasiswa/mahasiswi seperjuangan di kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, sukses menunggu kita didepan.  
GOD bless.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala yang telah memberikan berkat dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Aplikasi peribahasa, Ungkapan dan Istilah Sasak Untuk Kelas VI SDN 01 Lekor Lombok Tengah Nusa Tenggara Barat” Dengan Menggunakan Java 2 Standard Edition”.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

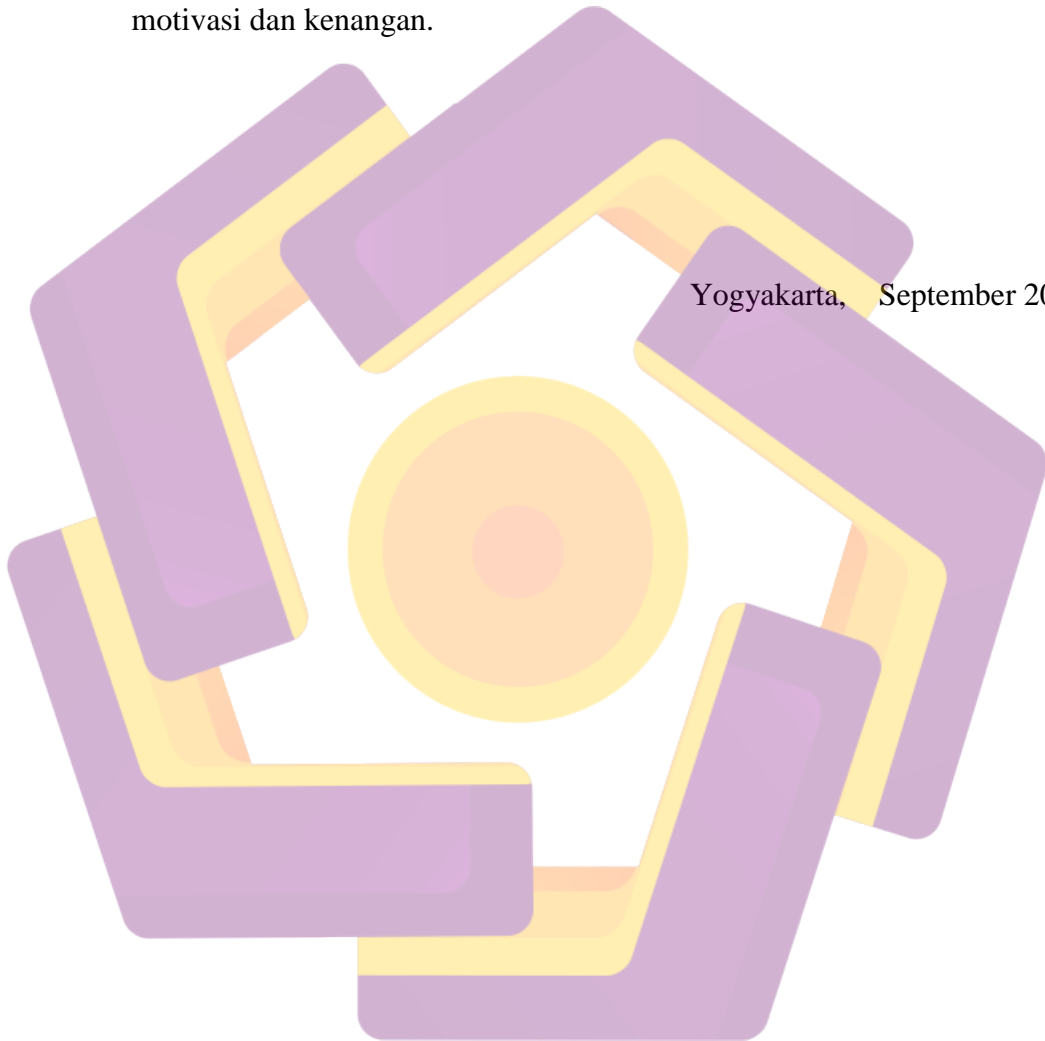
Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

- ❖ Bapak Prof. Dr.M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ❖ Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ❖ Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.



- ❖ Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
- ❖ Keluarga dan teman – teman yang telah banyak memberikan semangat, motivasi dan kenangan.

Yogyakarta, September 2014

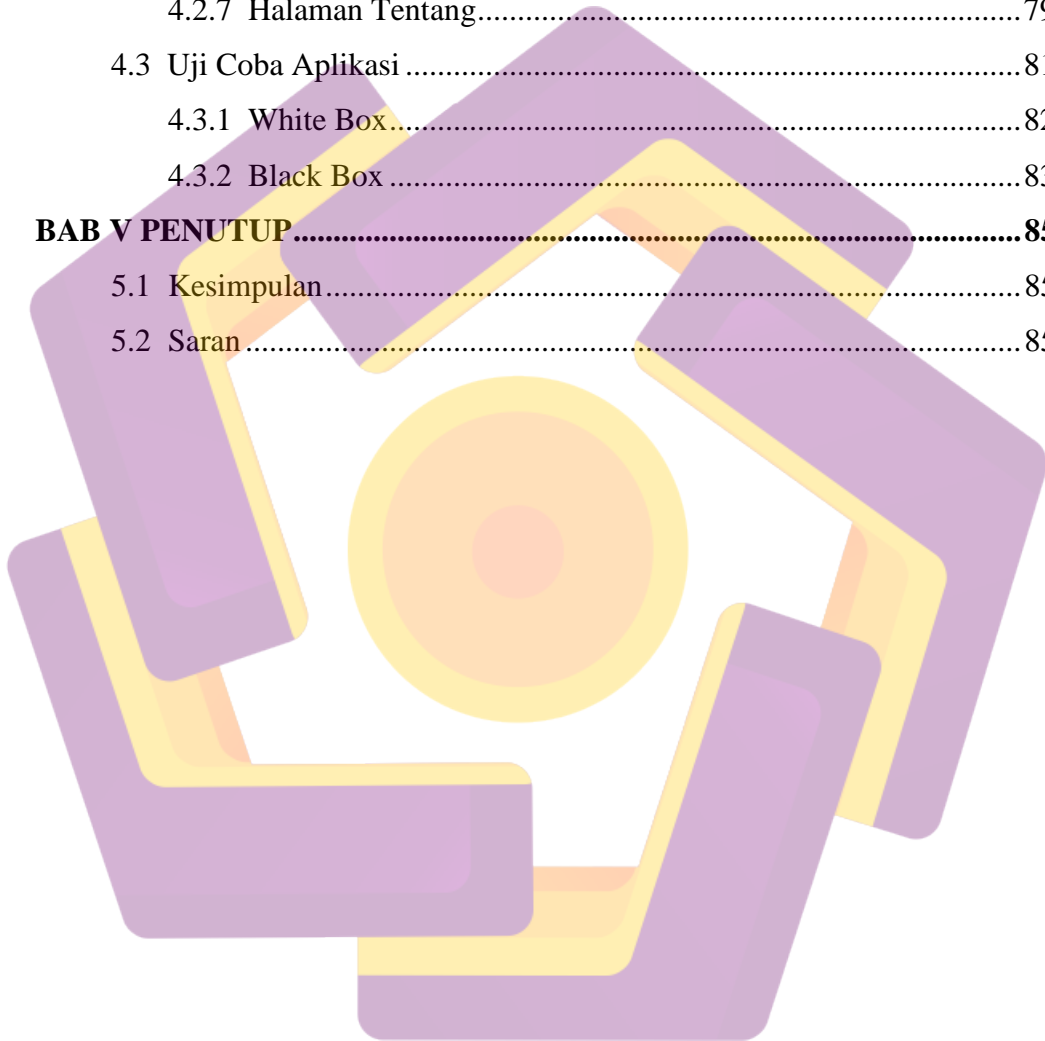


## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xv
ABSTRACT.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II DASAR TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1 Definisi Aplikasi.....	6
2.2 Definisi Basis Data .....	7
2.2.1 Konponen Basis Data .....	8
2.3 Definisi UML .....	10
2.3.1 Bagian-bagam UML .....	10
2.3.2 Diagram UML .....	12
2.4 NetBeans.....	16

2.5	Java .....	17
2.5.1	Java Virtual Machine .....	19
2.5.2	Java API.....	20
2.5.3	Dasar Pemrograman Java .....	21
2.5.4	JDK.....	23
2.6	MySQL .....	24
2.7	Metode GRAPPLE .....	26
2.8	Definisi Peribahasa .....	28
2.9	Definisi Ungkapan .....	28
2.10	Definisi Istilah .....	30
2.11	Bahasa Sasak .....	30
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>36</b>
3.1	Gambaran Umum.....	36
3.2	Tinjauan Umum.....	37
3.2.1	Profil Singkat SDN 01 Lekor .....	37
3.3	Analisis Kebutuhan.....	40
3.3.1	Analisis Kebutuhan .....	40
3.4	Analisis .....	41
3.4.1	Use Case Diagram .....	42
3.4.2	Activity Diagram .....	42
3.4.3	Class Diagram .....	49
3.4.4	Sequence Diagram.....	50
3.5	Rancangan Menu dan Antarmuka .....	55
3.5.1	Struktur Menu Aplikasi Sasak.....	55
3.5.2	Perancangan Basis Data .....	56
3.5.3	Rancangan Antarmuka .....	57
<b>BAB IV IMPLEMENTASI .....</b>		<b>63</b>
4.1	Perangkat Keras yang Digunakan.....	63
4.2	Implementasi Aplikasi.....	63
4.2.1	Halaman Login .....	64

4.2.2 Halaman Awal .....	65
4.2.3 Halaman Peribahasa .....	67
4.2.4 Halaman Ungkapan .....	70
4.2.5 Halaman Istilah.....	74
4.2.6 Halaman Pencarian.....	77
4.2.7 Halaman Tentang.....	79
4.3 Uji Coba Aplikasi .....	81
4.3.1 White Box.....	82
4.3.2 Black Box .....	83
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>85</b>
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran.....	85



## DAFTAR TABEL

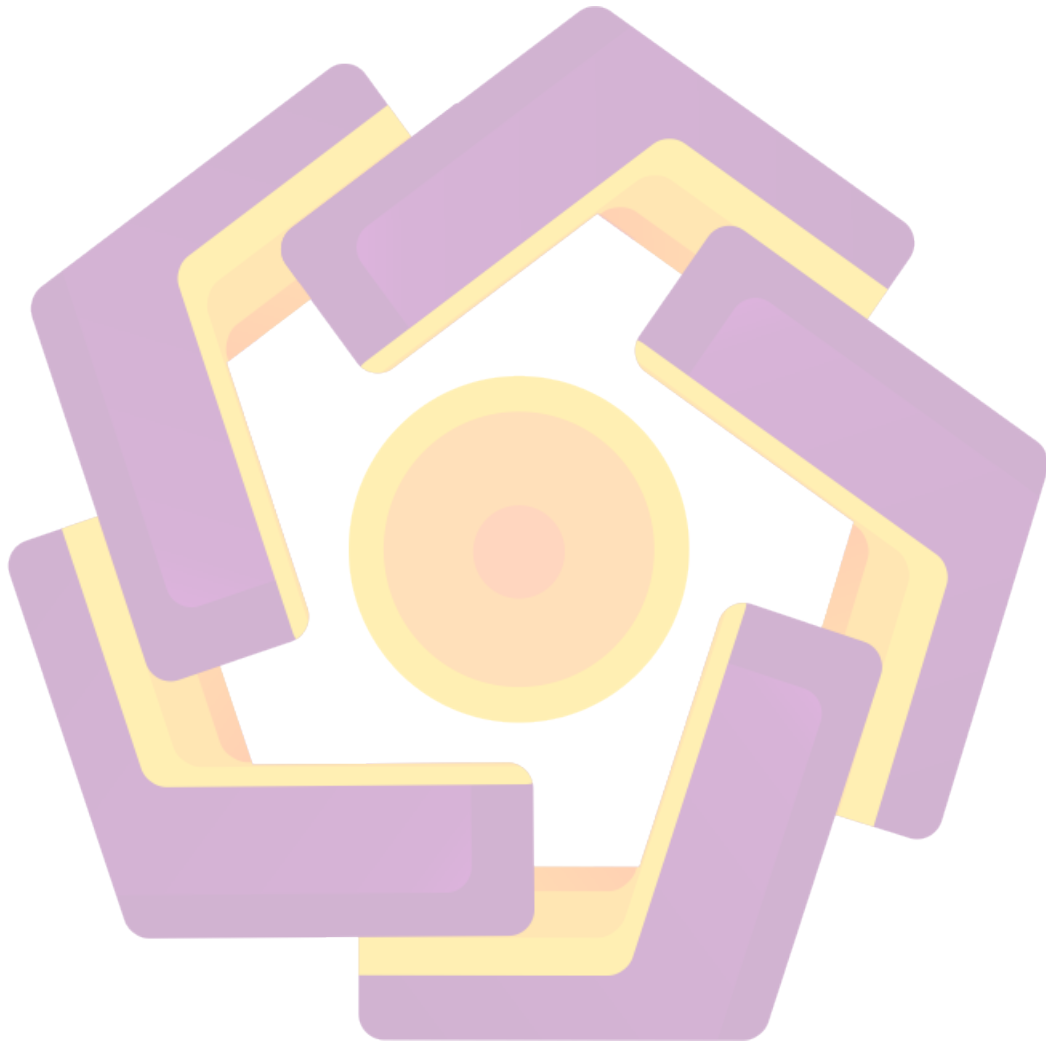
Tabel 2.1 Notasi Diagram Use Case .....	13
Tabel 2.2 Notasi Diagram Activity .....	14
Tabel 2.3 Notasi Diagram Sequence .....	15
Tabel 2.4 Notasi Diagram Class .....	16
Tabel 2.5 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	34
Tabel 2.6 Lanjutan Kebutuhan Perangkat Lunak .....	35
Tabel 3.1 Data Murid .....	38
Tabel 3.2 Data Kepegawaian .....	38
Tabel 3.3 Lanjutan Data Kepegawaian .....	39
Tabel 3.4 Kondisi Guru .....	39
Table 3.5 Nilai Rata-rata Kelas Untuk Semester I .....	40
Tabel 3.1 Tabel Login .....	56
Tabel 3.2 Tabel Peribahasa .....	56
Tabel 3.3 Tabel Ungkapan .....	57
Tabel 3.4 Tabel Istilah .....	57
Tabel 4.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	63
Tabel 4.2 Pengujian Black Box Testing .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Proses Java Virtual Machine .....	19
Gambar 2.2	Java Platform .....	22
Gambar 3.1	Arsitektur aplikasi peribahasa,Ungkapan dan istilah Sasak .....	37
Gambar 3.2	Use Case Diagram .....	42
Gambar 3.3	Activity Diagram Login .....	43
Gambar 3.4	Activity Diagram Peribahasa.....	44
Gambar 3.5	Activity Diagram Ungkapan .....	45
Gambar 3.6	Activity Diagram Istilah.....	46
Gambar 3.7	Activity Diagram Pencarian .....	47
Gambar 3.8	Activity Diagram Bantuan.....	48
Gambar 3.9	Activity Diagram Tentang .....	48
Gambar 3.10	Class Diagram .....	49
Gambar 3.11	Sequence Diagram Login .....	50
Gambar 3.12	Sequence Diagram Peribahasa .....	51
Gambar 3.13	Sequence Diagram Ungkapan .....	52
Gambar 3.14	Sequence Diagram Istilah.....	52
Gambar 3.15	Sequence Diagram Pencarian.....	53
Gambar 3.16	Sequence Diagram Tentang.....	54
Gambar 3.17	Sequence Diagram Bantuan .....	54
Gambar 3.18	Struktur Menu .....	55
Gambar 3.19	Rancangan Antarmuka Halaman Login .....	58
Gambar 3.20	Rancangan Antarmuka Halaman Awal.....	58
Gambar 3.21	Rancangan Antarmuka Halaman Peribahasa.....	59
Gambar 3.22	Rancangan Antarmuka Halaman Ungkapan .....	60
Gambar 3.23	Rancangan Antarmuka Halaman Istilah.....	60
Gambar 3.24	Rancangan Antarmuka Halaman Pencarian .....	61

Gambar 3.25 Rancangan Antarmuka Halaman Bantuan.....62

Gambar 3.26 Rancangan Antarmuka Halaman Tentang .....62



## INTISARI

Saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat dan moderen,disertai dengan program-program dan teknologi baru bermunculan hampir setiap harinya. Sehingga teknologi sudah tidak asing lagi bagi masyarakat. Disertai dengan perkembangannya yang sangat pesat, teknologi banyak digunakan sebagai media informasi dan sebagai kebutuhan sehari-hari. Penggunaan fasilitas teknologi di zaman yang moderen ini bukanlah hal yang baru lagi,akan tetapi sudah dianggap umum untuk digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat.

Indonesia merupakan negara dengan keanekaragaman budaya, salah satunya budaya asli lombok. Lombok memiliki bahasa asli yaitu bahasa sasak dan selain itu memiliki peribahasa, ungkapan dan istilah yang untuk saat ini sudah jarang dipelajari,padahal itu merupakan warisan turun-temurun dari nenek moyang.

Di SDN 01 Lektor memiliki pelajaran Muatan Lokal yang mempelajari bahasa daerah,dan masih menggunakan buku-buku. Perkembangan teknologi sebagai media informasi tentu memperbaharui cara pembelajaran agar lebih mudah terutama untuk para siswa kelas VI SDN 01 Lektor. Oleh karena itu,dengan dibangunnya aplikasi peribahasa,ungkapan dan istilah sasak ini menggunakan metodologi GRAPPLE(*Guidelines for Rapid Application Engineering*) dan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) diharapkan mempermudah penyampaian belajar kepada para siswa kelas VI SDN 01 Lektor.

**Kata Kunci:** *SDN 01 Lektor, Bahasa Sasak, Aplikasi, Peribahasa, Ungkapan, Istilah.*



## **ABSTRACT**

*Today information technology has developed very rapidly and modern, along with program and new technologies popping up almost every day. So the technology already familiar to the public. Accompanied by a very rapid development, the technologies widely used as a medium of information and as a daily necessity. Use of technology facilities in this modern era is not new anymore, but it was considered common for use by the various levels of society.*

*Indonesia is a country with diverse cultures, one of the original culture of Lombok. Lombok has a native language that is sasak language and in addition it has proverbs, phrases and terms that for the moment has been rarely studied, but it is a legacy passed down from ancestors.*

*SDN 01 Lektor have lessons Local Content is studying the local language, and still use the books. The development of information technology as a medium of learning how to update to make it easier, especially for students of class VI SDN 01 Lektor. Therefore, with the construction of applications proverbs, phrases and terms sasak using methodology GRAPPLE (Guidelines for Rapid Application Engineering) and using UML (Unified Modeling Language) is expected to facilitate the delivery of learning to students of class VI SDN 01 Lektor.*

**Keywords:** *SDN 01 Lektor, SasakLanguage, Applications, Proverbs, phrases, terms.*

