

**PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN NOMINA DALAM
BAHASA LAMPUNG BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



Disusun oleh

Ryan Akbar Ramadhan

11.12.6308

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

**PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN NOMINA DALAM
BAHASA LAMPUNG BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

Ryan Akbar Ramadhan

11.12.6308

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN NOMINA DALAM
BAHASA LAMPUNG BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ryan Akbar Ramadhan

11.12.6308

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Oktober 2014

Dosen Pembimbing


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK.190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN NOMINA DALAM
BAHASA LAMPUNG BERBASIS ANDROID**

Yang disusun oleh

Ryan Akbar Ramadhan

11.12.6308

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Januari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096



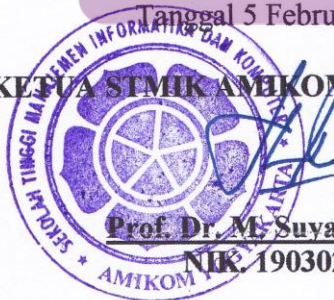
Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Februari 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan 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 untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang sepengetahuan 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.

Yogyakarta, 2 Februari 2015

Ryan Akbar Ramadhan

11.12.6308

MOTTO

YAKIN USAHA SAMPAI
—HMI

Jangan pernah berhenti sedetik pun untuk belajar, membaca dan merefleksikan realitas.

—Agusalim Sitompul (Sejarawan HMI)

“Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkukuh kemauan serta memperhalus perasaan”.

— Tan Malaka

“Bahwa kebiasaan menghafal itu tidak menambah kecerdasan, malah menjadikan saya bodoh, mekanis, seperti mesin. (Pendahuluan - Perpustakaan page 24)”.

— Tan Malaka, *Madilog*

“Saya sungguh tidak mendewa-dewakan kekuatan berpikir manusia sehingga seolah-olah absolut. Kekuatan berpikir manusia itu memang ada batasnya, sekali lagi ada batasnya! Tapi siapa yang tau batasnya itu? Otak atau pikiran sendiri tidak bisa menentukan sebelumnya. Batas kekuatan itu akan diketahui manakala otak kita sudah sampai di sana dan percobaan- percobaan untuk menembusnya selalu gagal.”

— Ahmad Wahib

Anak muda memang minim pengalaman, karena ia tak tawarkan masa lalu, anak muda menawarkan masa depan.

— Anies Baswedan

Saya percaya setiap manusia memiliki keterbatasan dan tidak semuanya dapat dilakukan dengan baik dan benar. Tapi yang harus saya lakukan adalah terus mencoba dan berfokus pada impian saya. Maka keterbatasan yang akan menyesuaikan.

— Ryan Akbar Ramadhan

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hirabbilalamin, segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT zat yang maha sempurna, serta shalawat dan salam tetap tercurahkan kepada suri tauladan terbaik Nabi Muhammad SAW karena dengan perjuangan dan ajaran beliau kita dapat terbebas dari zaman kebodohan dan merasakan zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Ungkapan hati sebagai rasa syukur dan terimakasih

Kupersembahkan karya mungil ini..

Untuk bidadariku, tanpamu aku bukanlah siapa-siapa, darimu aku belajar kasih sayang, darimu aku belajar mengalah, darimu aku belajar tentang arti kejujuran dan darimu aku belajar arti dari ikhlas yang sebenarnya, terimakasih yang tak terhingga untuk ibuku tercinta (Ibu Hasanah)

Serta untuk orang yang tak henti-hentinya memarahi dan membentakku, waktu itu aku belum cukup mengerti tentang caramu. Masih terlalu kecil untuk mengerti maksud baikmu. Kau ingin memberi tahuku arti ketegasan, arti tanggung jawab dan arti berkorban.

Kau tidak ingin melihatku menjadi lelaki yang cengeng, lemah, bahkan cenderung mengeluh. Terimakasih bapak (bapak May Zonny), saat ini aku mulai mengerti maksud dari sikapmu.

Untuk kakak kandungku semata wayang (Irma Brasellera), walaupun hingga saat ini aku belum bisa menjadi adik yang baik baik, tapi aku selalu merindukan kasih sayang dan perhatian yang engkau berikan.

Untuk keluarga besar 11-SISI-13, Praz, Rizal, Theo, Rendi, Akbar, Devi, Budi, Fendi, Satria, Febri, Putu, Rahma dan teman-teman lain. Untuk teman-teman seperjuangan Abang Ivantri Rettob, Rizki Darmawan, Asep Gigin Ginanjar dan Gilang Permana Putra yang telah berjuang dan berproses bersama-sama, nantinya akan sangat merindukan suasana dari kebersamaan ini. Terimakasih atas kesetiaan dan bantuan yang kalian berikan.

Terimakasih untuk teman sekampungku Mahendra Novan yang telah berjuang bersama-sama di tanah perantauan. Dan terimakasih untuk si endut Indriyuni, Bandrid, bang Hambali, Tian, Nata, Azis, dan teman-teman yang lain.

Untuk keluarga besar Himpunan Mahasiswa Islam Komisariat Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, terimakasih atas apa yang telah kalian berikan, aku sangat bangga menjadi bagian dari organisasi ini, karena di organisasi inilah aku paham makna hidup yang sebenarnya. YAKUSA



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah hirabbilalamin, segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT zat yang maha sempurna, serta shalawat dan salam tetap tercurahkan kepada suri tauladan terbaik Nabi Muhammad SAW karena dengan perjuangan dan ajaran beliau kita dapat terbebas dari zaman kebodohan dan merasakan zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana komputer dari Program Studi Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta dengan judul “Perancangan Aplikasi Pengenalan Nomina Dalam Bahasa Lampung Berbasis Android”.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, serta doa dari segenap pihak. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Terima kasih kepada Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku pembimbing yang telah memberikan ilmu, motivasi, nasehat, dan bantuan selama penulis mengerjakan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian tugas akhir ini.
3. Terima kasih kepada seluruh dosen S1 Sistem Informasi yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih atas motivasi, nasihat, dan ilmu yang telah diberikan.
4. Terima kasih kepada Staf Jurusan, Amikom Resource Center, BAAK, BAU atas segala bentuk pelayanan yang telah diberikan selama ini.

5. Ucapan terima kasih yang terhingga untuk kedua orang tua penulis. Ibu dan bapak yang terus memberikan kasih sayang, semangat, motivasi, nasihat serta doa yang tentu tak pernah bias penulis balas.
6. Terima kasih kepada keluarga besar 11-S1SI-13, kebersamaan dan kerjasama selama ini semoga tidak menjadi kenangan yang berhenti saat kita lulus.
7. Terima kasih untuk yang ketua dan yang dituakan abang Ivantri Rettob dan para pengikutnya Rizki Darmawan, Asep Gigin Ginanjar, Gilang Permana Putra. Serta untuk Mahendra Novan dan sejolinya si endut Indriyuni, Badrid, Nata, Azis dan segenap penghuni kos Ronaldo. Dan untuk Tian, Rahmad, Rahma, Pras dan teman-teman lain yang tidak bias penulis sebutkan satu per satu. Tarima kasih atas bantuan dan doa yang kalian berikan .

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun penulis harapkan. Tidak lupa penulis mohon maaf atas segala kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 2 Februari 2015

Ryan Akbar Ramadhan

11.12.6308

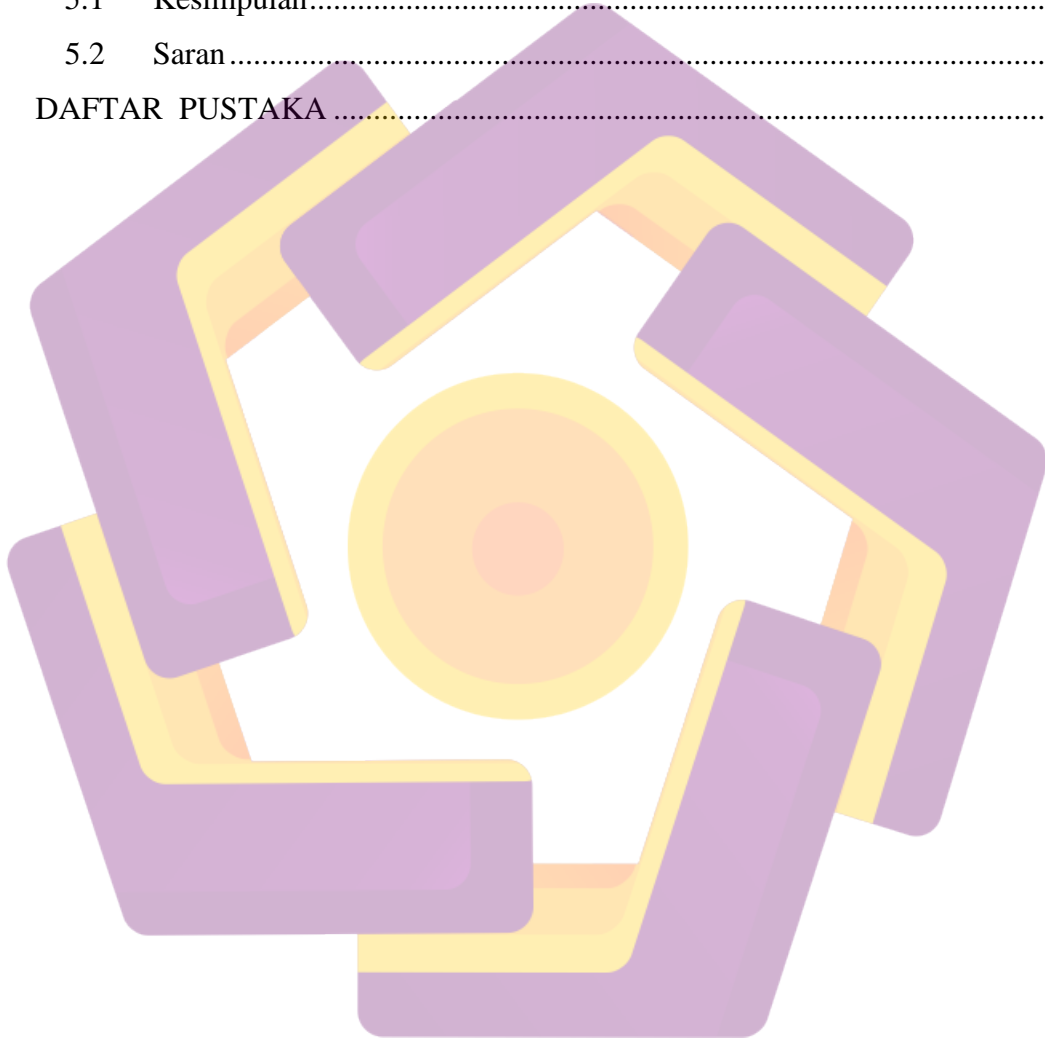
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Nomina.....	8
2.3 Bahasa Lampung.....	9
2.4 Aplikasi.....	9
2.5 Android.....	9
2.5.1 Pengertian dan Sejarah Android.....	9
2.5.2 Arsitektur Android.....	11
2.5.3 Struktur Aplikasi Android.....	13

2.5.4	Versi Android.....	15
2.6	Tahapan Pengembang Sistem.....	19
2.6.1	SDLC	19
2.7	Analisis SWOT.....	24
2.8	Konsep Pemodelan Sistem	26
2.8.1	Pengertian UML.....	26
2.8.1.1	Tujuan UML.....	26
2.8.1.2	Use Case Diagram	27
2.8.1.3	Class Diagram	29
2.8.1.4	Activity Diagram.....	31
2.8.1.5	Sequence Diagram.....	32
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	34
3.1	Analisis Sistem.....	34
3.1.1	Analisis SWOT	34
3.1.1.1	Analisis Kekuatan (<i>Strenght</i>)	34
3.1.1.2	Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>)	35
3.1.1.3	Analisis Peluang (<i>Opportunities</i>)	35
3.1.1.4	Analisis Ancaman (<i>Thread</i>)	36
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.1.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	36
3.1.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	37
3.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	38
3.2.1	Kelayakan teknis	38
3.2.2	Kelayakan Operasional	39
3.2.3	Kelayakan Hukum.....	39
3.3	Perancangan Sistem.....	39
3.3.1	Perancangan UML	39
3.1.1.1	Use Case Diagram	40
3.1.1.2	Activity Diagram	40
3.1.1.3	Sequence Diagram.....	43
3.1.1.4	Class Diagram	45

3.2.1.5	Database	46
3.3.2	Perancangan Antarmuka (Interface)	47
3.3.2.1	Perancangan Tampilan Splash Screen.....	47
3.3.2.2	Perancangan Tampilan Menu Utama	48
3.3.2.3	Perancangan Tampilan Menu Kategori.....	49
3.3.2.4	Perancangan Tampilan Detail Kategori.....	50
3.3.2.5	Perancangan Tampilan Menu Uji Pemahaman	51
3.3.2.6	Perancangan Tampilan Menu Tentang.....	52
3.3.2.7	Perancangan Tampilan Menu Keluar	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Implementasi	54
4.1.1	Implementasi User Interface	54
4.1.1.1	Tampilan Splash Screen	55
4.1.1.2	Tampilan Menu Utama.....	56
4.1.1.3	Tampilan Menu Kategori	57
4.1.1.4	Tampilan Detail Kategori.....	58
4.1.1.5	Tampilan Menu Uji Pemahaman	59
4.1.1.6	Tampilan Menu Tentang	60
4.1.1.7	Tampilan Menu Keluar	61
4.2	Pembahasan	62
4.2.1	Susunan Class	62
4.2.2	Splash.java	63
4.2.3	MenuUtama.java	63
4.2.4	Kategori.java	64
4.2.5	Detail.java	65
4.2.6	DatabaseHelper.java.....	66
4.2.7	Kuis.java.....	67
4.2.8	KuisHasil.java	68
4.2.9	Tentang.java	69
4.2.10	Menu Keluar.....	69
4.2.11	Android Manifest	69

4.3	Uji Coba Program.....	70
4.3.1	White Box Testing	70
4.3.2	Black Box Testing.....	71
4.3.3	Proses Instalasi	73
BAB V PENUTUP.....		76
5.1	Kesimpulan.....	76
5.2	Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA		78



DAFTAR GAMBAR

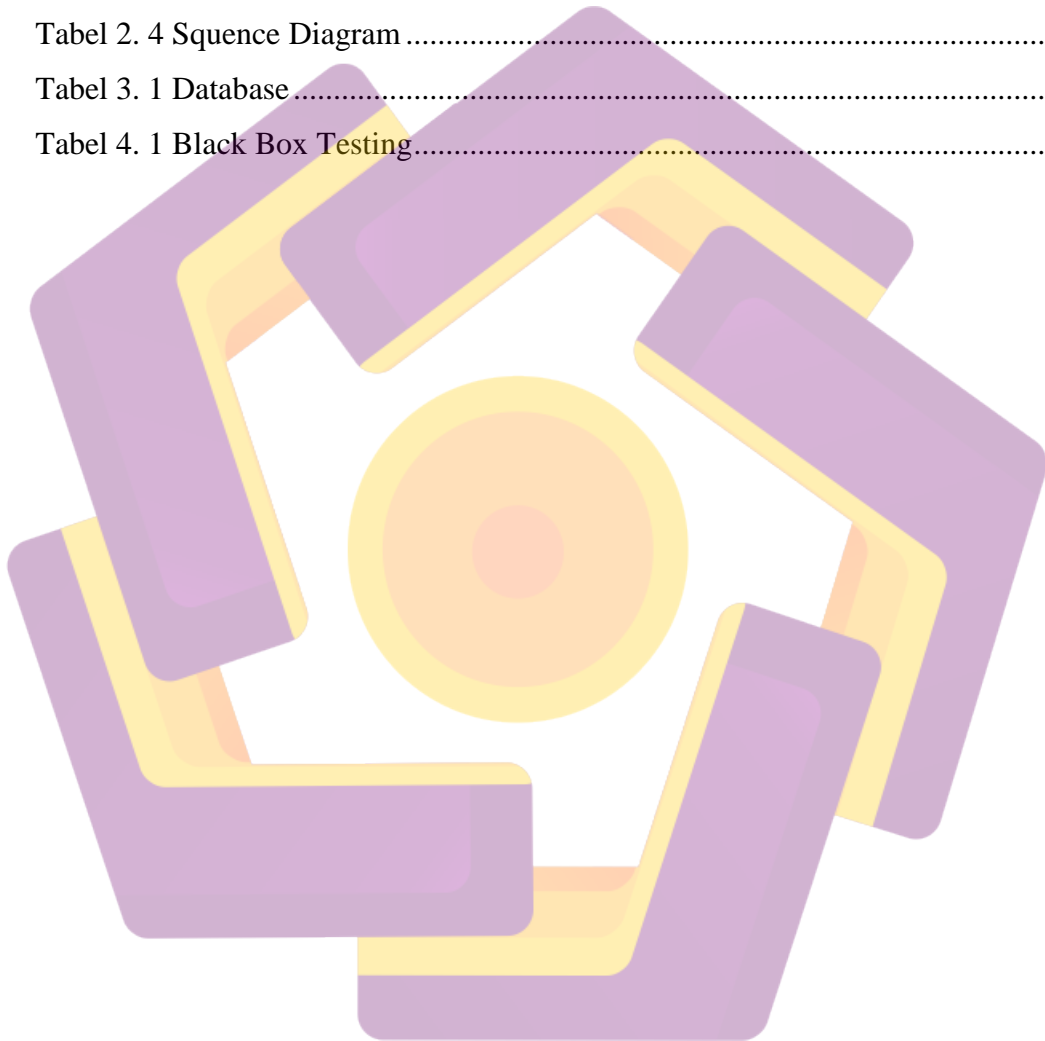
Gambar 2. 1 Arsitektur Android	11
Gambar 3. 1 Use Case Diagram	40
Gambar 3. 2 Activity Diagram Menu Kategori	41
Gambar 3. 3 Activity Diagram Uji Pemahaman	41
Gambar 3. 4 Activity Diagram Menu Tentang	42
Gambar 3. 5 Activity Diagram Menu Keluar	42
Gambar 3. 6 Sequence Diagram	43
Gambar 3. 7 Sequence Diagram Uji Pemahaman	44
Gambar 3. 8 Sequence Diagram Tentang	44
Gambar 3. 9 Sequence Diagram Keluar	45
Gambar 3. 10 Class Diagram	45
Gambar 3. 11 Perancangan Tampilan Splash Screen	47
Gambar 3. 12 Perancangan Tampilan Menu Utama	48
Gambar 3. 13 Perancangan Tampilan Menu Kategori	49
Gambar 3. 14 Perancangan Tampilan Detail Kategori	50
Gambar 3. 15 Perancangan Tampilan Menu Uji Pemahaman	51
Gambar 3. 16 Perancangan Tampilan Menu Tentang	52
Gambar 3. 17 Perancangan Tampilan Menu Keluar	53
Gambar 4. 1 Tampilan Splash Screen	55
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Utama	56
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Kategori	57
Gambar 4. 4 Tampilan Detail Kategori	58
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Uji Pemahaman	59
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Tentang	60
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Keluar	61
Gambar 4. 8 Syntax Error	70
Gambar 4. 9 File.apk	73
Gambar 4. 10 Langkah Awal Penginstalan	74

Gambar 4. 11 Verifikasi Penginstalan 74
Gambar 4. 12 Proses Instalasi 75
Gambar 4. 13 Instalasi Selesai 75



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Use Case Diagram.....	27
Tabel 2. 2 Class Diagram.....	30
Tabel 2. 3 Activity Diagram.....	32
Tabel 2. 4 Squence Diagram.....	33
Tabel 3. 1 Database.....	46
Tabel 4. 1 Black Box Testing.....	71



INTISARI

Nomina merupakan kelas kata yang menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Saat ini banyak buku yang mengenalkan nomina dalam bentuk bahasa Lampung.

Pada saat ini teknologi mobile berkembang begitu pesat, ponsel tidak lagi menjadi barang langka yang dimiliki. Tidak hanya orang dewasa dan remaja saja, bahkan anak-anak sudah akrab dengan ponsel. Salah satu sistem operasi yang digunakan adalah android yang dapat dikembangkan oleh siapa saja. Aplikasi yang terdapat di dalamnya dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan perkembangan teknologi mobile, penulis ingin membuat aplikasi sebagai media pembelajaran pengenalan nomina. Disini pengguna dapat mengetahui benda secara visual dan arti dalam bahasa Lampung serta dilengkapi dengan suara dua bahasa (Indonesia dan Lampung). Aplikasi ini bertujuan sebagai media pembelajaran pengenalan nomina dalam bahasa Lampung.

Kata-Kunci: Bahasa Lampung, Aplikasi Android, Pembelajaran



ABSTRACT

Noun is a word class that declares the name of a person, place, or all the objects and all the made objects. Today many books that introduce nouns in Lampung form.

At this time mobile technology evolving so rapidly, the phone is no longer a rare commodity possessed. Not only the adults and teenagers, even children are already familiar with mobile phones. One of the operating sistem used is Android which can be developed by anyone. Applications contained in them can be used as a learning media.

Based on the development of mobile technology, the author wants to make the application as a learning media, noun recognition. in this media users can find objects visually and meaning in the Lampung language and is equipped with a sound two languages (Indonesian and Lampung). The applicaton of this game as a learning medium introduction of the noun in the Lampung language.

Keywords: *Language Lampung, Android Applications, Learning*

