

**PEMBUATAN APLIKASI KAMUS ANTONIM BAHASA INGGRIS
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

M. Aris Maulana

09.11.2784

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN APLIKASI KAMUS ANTONIM BAHASA INGGRIS
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

M. Aris Maulana

09.11.2784

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI KAMUS ANTONIM BAHASA INGGRIS
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Aris Maulana

09.11.2784

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 September 2012

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI KAMUS ANTONIM BAHASA INGGRIS
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Aris Maulana

09.11.2784

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dony Arivus, M.Kom
NIK. 190302128

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

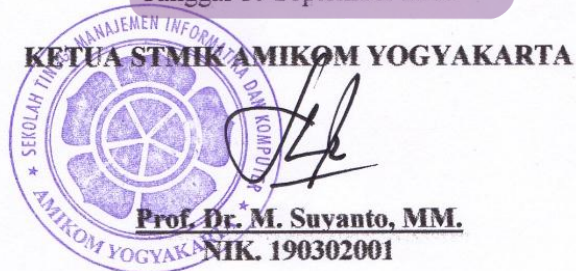
M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 September 2013

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, MM.
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 akademis di suatu institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 September 2013

M. Aris Maulana
NIM. 09.11.2784

MOTTO

" Syukurilah kesulitan. Karena terkadang kesulitan mengantar kita pada hasil yang lebih baik dari apa yang kita bayangkan "

" Jangan berlama-lama menyesali kesalahan. Tetapi bersegeralah memperbaiki sikap agar tidak terulang kesalahan yang sama "

" Lakukan apa yang kamu bisa dengan apa yang kamu punya, dan kamu akan mendapat apa yang kamu butuhkan untuk melakukan apa yang kamu inginkan "

" Hidup bukan tentang mendapatkan apa yg kamu inginkan, tapi tentang menghargai apa yg kamu miliki, dan sabar menanti yg akan menghampiri "

" Jangan terlalu memikirkan apa yg akan terjadi di masa depan. Tak peduli bagaimana kamu merencanakan, rencana Tuhan lebih baik dari rencanamu "

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, dan pertolongan-Nya. Shalawat serta salam semoga selalu terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya. Laporan skripsi ini penulis persembahkan untuk :

- ❖ Ibu dan Ayah tercinta yang selama ini telah berjuang dan berkorban memberi kasih sayang, dukungan dan doa yang tulus demi masa depan putra-putri nya.
- ❖ Bapak M. Rudyanto Arief, MT terimakasih atas ilmu, dukungannya, kritik, saran dan bimbingannya selama ini.
- ❖ Kakakku Nuni Rehani, terimakasih telah menjadi cermin dalam kehidupan ku untuk menjadi pribadi yang selalu lebih baik, lebih tegar dan lebih kuat.
- ❖ Keluarga besar 09 S1TI 03 teman seperjuangan dalam menuntut ilmu, berbagi canda dan pengalaman yang pastinya aku akan sangat merindukan saat-saat kebersamaan kita.
- ❖ Teman seperjuangan di Jogja, Landung, Choirul Fuad, Endro, dan yang lainnya karena tidak bisa saya sebutin satu persatu Semoga kesuksesan menyertai kita semua.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan kemurahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Aplikasi Kamus Antonim Bahasa Inggris Berbasis Android”.

Dalam menyelesaikan laporan ini, penulis tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT.
2. Nabi Muhammad SAW, yang selalu hamba nantikan syafaatnya fil yaumil kiyamah.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan , MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
5. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Joko Dwi Santoso, M.Kom dan Doni Ariyus, M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberi kritik dan saran bagi penulis.
7. Seluruh dosen-dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa studi.

8. Semua pihak yang telah membantu, menyertakan do'a, semangat dan memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penyusunan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Teknik Informatika jenjang Strata I (S1), di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya laporan skripsi ini adalah berkat bimbingan, bantuan, serta dorongan dari berbagai pihak. Dan pada kesempatan yang baik ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Laporan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Laporan Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran serta kritik yang membangun dalam kesempurnaan Laporan Skripsi ini.

Harapan penulis, semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 10 September 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat penelitian	4
1.6. Metode Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Definisi Kamus	9
2.2 Sejarah Kamus	10
2.3 Definisi Antonim	12
2.4 Definisi Mobile Technology	13
2.5 Java 2 Micro Edition (J2ME)	15

2.5.1 Sejarah Java	16
2.6 Perkembangan Aplikasi Mobile	17
2.7 Sistem Operasi Android	20
2.7.1 Sejarah Sistem Operasi Android	20
2.7.2 Definisi Sistem Operasi Android	22
2.7.3 Fitur Sistem Operasi Android	24
2.7.4 Arsitektur Sistem Operasi Android	27
2.7.5 Perkembangan Android	33
2.7.5.1 Android Versi 1.0	33
2.7.5.2 Android Versi 1.1	34
2.7.5.3 Android Versi 1.5 (Cupcake)	34
2.7.5.4 Android Versi 1.6 (Doughnut)	34
2.7.5.5 Android Versi 2.0/2.1 (Enclair)	35
2.7.5.6 Android Versi 2.2 (Froyo)	35
2.7.5.7 Android Versi 2.3 (Gingerbread)	35
2.7.5.8 Android Versi 3.0 (Honeycomb)	36
2.7.5.9 Android Versi 4.0 (Ice Cream Sandwich)	36
2.8 Database SQLite	37
2.9 Software Yang Digunakan	40
2.9.1 Eclipse IDE	40
2.9.2 Android SDK (Software Development Kit)	41
2.9.3 ADT (Android Development Tools)	42
2.10 Unified Modelling Language (UML)	42
2.10.1 Use Case Diagram	43
2.10.2 Class Diagram	45
2.10.3 Activity Diagram	46
2.10.4 Squence Diagram	47

BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	48
3.1	Analisis Sistem	48
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem	49
3.1.1.1	Kekuatan (Strengths)	49
3.1.1.2	Kelemahan (Weakness)	49
3.1.1.3	Peluang (Opportunity)	50
3.1.1.4	Ancaman (Threats)	50
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	50
3.2.1	Kebutuhan Fungsional	50
3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional	51
3.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	51
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	52
3.2.2.3	Kebutuhan SDM (Brainware)	53
3.3	Perancangan Sistem.....	54
3.3.1	Skenario Sistem	55
3.3.2	Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	55
3.4	Perancangan Proses	56
3.4.1	Use Case Diagram	57
3.4.2	Activity Diagram	60
3.4.3	Class Diagram	65
3.4.4	Sequence Diagram	66
3.5	Rancangan Antarmuka	71
3.5.1	Rancangan Halaman Splash Screen	71
3.5.2	Rancangan Halaman Form Antonim Inggris	72
3.5.3	Rancangan Halaman Option Menu	73
3.5.4	Rancangan Halaman Help.....	74
3.5.5	Rancangan Halaman About	75

BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	77
4.1	Implementasi	77
4.1.1	Pembuatan Tampilan Layout	77
4.1.2	Pembuatan Coding Program	81
4.1.3	Proses Kompilasi (Pengetesan Program)	88
4.1.4	Pengujian Program (Testing Program)	95
4.1.4.1	Uji Coba Program Menggunakan Emulator	95
4.1.4.2	Uji Coba Program Menggunakan Berbagai Jenis Handphone	97
4.1.5	Manual Program	98
4.1.6	Manual Installasi	101
4.2	Implementasi Antarmuka (User Interface)	104
4.3	Distribusi Aplikasi	109
BAB V	PENUTUP	110
5.1	Kesimpulan	110
5.2	Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	112

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Simbol Use Case Diagram	43
Tabel 2.2	: Simbol Class Diagram.....	45
Tabel 2.3	: Simbol Activity Diagram	46
Tabel 2.4	: Simbol Squence Diagram.....	47
Tabel 3.1	: Spesifikasi Komputer	52
Tabel 3.2	: Spesifikasi Handphone.....	52
Tabel 3.3	: Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	53
Tabel 3.4	: Spesifikasi <i>Software</i>	53
Tabel 3.5	: Deskripsi Use Case Diagram	58
Tabel 4.1	: Hasil Uji Coba Program Menggunakan Emulator	96
Tabel 4.2	: Hasil Percobaan Menggunakan Berbagai Jenis Handphone	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Platform Java.....	16
Gambar 2.2 : Sejarah Sistem Operasi Android.....	22
Gambar 2.3 : Komponen Utama Sistem Operasi Android.....	33
Gambar 3.1 : Skenario Proses Aplikasi	55
Gambar 3.2 : Use Case Diagram.....	57
Gambar 3.3 : Activity Diagram Kamus Antonim Inggris (cari).....	60
Gambar 3.4 : Activity Diagram Check Update.....	61
Gambar 3.5 : Activity Diagram About.....	62
Gambar 3.6 : Activity Diagram Help.....	63
Gambar 3.7 : Activity Diagram Exit.....	64
Gambar 3.8 : Class Diagram.....	65
Gambar 3.9 : Sequence Diagram Kamus Antonim Inggris (cari).....	66
Gambar 3.10 : Sequence Diagram Check Update.....	67
Gambar 3.11 : Sequence Diagram About	68
Gambar 3.12 : Sequence Diagram Help.....	69
Gambar 3.13 : Sequence Diagram Exit.....	70
Gambar 3.14 : Rancangan Halaman Splash Screen.....	72
Gambar 3.15 : Rancangan Halaman Form Antonim Inggris	73
Gambar 3.16 : Rancangan Halaman Option Menu	74
Gambar 3.17 : Rancangan Halaman Help.....	75
Gambar 3.18 : Rancangan Halaman About	76
Gambar 4.1 : Pembuatan Tampilan Halaman Splash Screen.....	78
Gambar 4.2 : Pembuatan Tampilan Halaman Menu Utama	79
Gambar 4.3 : Pembuatan Tampilan Halaman Help	80
Gambar 4.4 : Pembuatan Tampilan Halaman About	81
Gambar 4.5 : Kompilasi Berhasil.....	89

Gambar 4.6 : Buka Project Tugas	89
Gambar 4.7 : Export Signed App.....	90
Gambar 4.8 : Jendela Export.....	91
Gambar 4.9 : Jendela Keystore Selection	92
Gambar 4.10 : Jendela Key Creation	93
Gambar 4.11 : Jendela Destination and key (certificate checks)	94
Gambar 4.12 : File kamus antonim bahasa inggris.apk	95
Gambar 4.13 : Loading Aplikasi Kamus Antonim Inggris	98
Gambar 4.14 : Halaman Utama Aplikasi Kamus Antonim Inggris	99
Gambar 4.15 : Halaman Help	100
Gambar 4.16 : Halaman About	100
Gambar 4.17 : File kamus antonim bahasa inggris.apk didalam memori handphone	101
Gambar 4.18 : Verifikasi Instalasi Aplikasi.....	102
Gambar 4.19 : Proses Instalasi.....	102
Gambar 4.20 : Proses Instalasi Selesai.....	103
Gambar 4.21 : Icon Aplikasi Kamus Antonim Inggris	103
Gambar 4.22 : Tampilan Halaman Splash Screen	104
Gambar 4.23 : Tampilan Halaman Utama	105
Gambar 4.24 : Tampilan Halaman List View	106
Gambar 4.25 : Tampilan Halaman Jika Kosakata Ditemukan	106
Gambar 4.26 : Tampilan Halaman Jika Kosakata Tidak Ditemukan.....	107
Gambar 4.27 : Tampilan Halaman About.....	108
Gambar 4.28 : Tampilan Halaman Help	109

INTISARI

Dalam bahasa Indonesia banyak kata yang memiliki kesamaan arti, ada yang sama, ada pula yang berbeda. Karena itulah ada pula kata-kata yang artinya berlawanan. Kata-kata ini termasuk kata sifat atau adjektiva. Lawan kata atau biasa dikenal dengan sebutan antonim yang sudah dipelajari sejak sekolah dasar.

Metodologi pelaksanaan yang dilakukan selama membuat skripsi ini, meliputi: studi literatur untuk mencari dan menemukan referensi yang benar serta dokumentasi pekerjaan dan laporan, analisis sistem mengenai bagaimana sistem aplikasi kamus antonim Inggris bisa dijalankan dengan mudah dan bisa dimanfaatkan oleh user, perancangan mengenai desain sistem pada tahap ini dilakukan perancangan program dan membuat desain sistem dengan UML, pemrograman pada tahap ini dilakukan pembuatan program untuk menjalankan sistem aplikasi kamus antonim Inggris berbasis Android mobile menggunakan bahasa pemrograman J2ME dan SQLite, uji coba pada tahap ini pengujian program, menangani dan memperbaiki kesalahan yang ada pada program aplikasi kamus antonim Inggris tersebut agar dapat berjalan dengan baik.

Belum ada aplikasi Android saat ini yang ditujukan untuk mencari lawan kata, padahal kajian bahasa ini cukup menarik. Atas dasar ketertarikan terhadap kajian ini saya berusaha membuat aplikasi kamus antonim bahasa Inggris berbasis Android. Dalam kajian ilmu linguistik bahasa Inggris atau bahasa Indonesia, kamus antonim tidak banyak jumlahnya.

Kata Kunci : Kamus, Android, Bahasa Inggris, English, Antonim.

ABSTRACT

In Indonesian language many words which have the same meaning, there are the same, there is also different. Therefore, there is also words whose meanings opposite. Words it includes an adjective or adjective. antonym or usual known as antonyms that has been learned since elementary school.

The methodology of the implementation of that was held during make this thesis includes: the study of literature to search and discover of reference by which right and documentation jobs and reports, systems analysis of how the application system antonyms English dictionary can run easily and can be used by the user; design on a system design at this stage done design of programs and make a system design with uml, pemrograman at this stage done the manufacture of the program to run an application antonyms English dictionary based android mobile use J2ME and SQLite, trial at this stage testing program, handle and correct errors that were on application program dictionary antonyms the English so as to be going well.

There has been no the android application now devoted to find an opponent word, even though the study of this language is quite interesting. On the basis of interest in the study of this I tried to make the application of English antonyms dictionary based android. Under study the science of linguistics English or Indonesia, dictionary antonyms not many in number.

Keywords : *dictionary, android, English language, English, antonyms.*