

**APLIKASI KAMUS BAHASA BUGIS
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh
Riski Irwanda
13.11.7188

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



**APLIKASI KAMUS BAHASA BUGIS
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh
Riski Irwanda
13.11.7188

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI KAMUS BAHASA BUGIS
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Riski Irwanda

13.11.7188

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Februari 2017

Dosen Pembimbing,


Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

PENGESAHAN
SKRIPSI
APLIKASI KAMUS BAHASA BUGIS
BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Riski Irwanda

13.11.7188

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 November 2018

Susunan Dewan Penguji

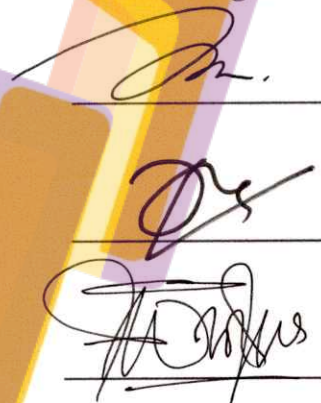
Nama Penguji

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

Wiwi Widayani, M.Kom
NIK. 190302272

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Desember 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

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, 3 Desember 2018



Riski Irwanda

NIM. 13.11.7188

MOTTO

1. “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”. – QS Al Baqarah ayat 286
2. ”Barang siapa yang keluar untuk mencari ilmu maka ia berada di jalan Allah hingga ia pulang”. - HR. Turmudzi
3. “Amalan yang paling dicintai Allah adalah amalan yang rutin dilakukan meskipun sedikit”. – HR. Bukhori dan Muslim
4. “All that was great in the past was ridiculed, condemned, combated, suppressed - only to emerge all the more powerfully, all the more triumphantly from the struggle”. - Nikola Tesla
5. “Hidupmu ini kamu yang jalani, maka nikmatilah”. – Riski

PERSEMBAHAN

Segala puja dan puji syukur saya ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat dan anugrahNya-lah saya dapat menyusun Skripsi ini. Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wasallam yang selalu menjadi suri teladanku dalam langkah kehidupan.

Tidak lupa saya mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua saya, Idris dan Salma yang sangat saya cintai, terima kasih sudah hadir didalam hidup saya, yang telah mendidik saya hingga seperti sekarang ini, yang tak pernah berhenti berdoa untuk anak-anaknya, yang selalu ada ketika anaknya membutuhkan dan selalu menyemangati.
2. Saudara – saudaraku, Satriani dan Rudi Hardi, terima kasih karena selalu mendukung dan mengingatkan untuk menyelesaikan skripsi.
3. Nur Faizah Thabah, terima kasih telah mengasihi dan mencintai saya sepenuh hati. Terima kasih selalu mengingatkan dan mendorong saya untuk menyelesaikan skripsi.
4. Pak Bayu Setiaji, selaku pembimbing, terima kasih telah memberikan bimbingan skripsi mulai dari awal pengerjaan hingga selesai, terima kasih atas motivasi serta doanya. Serta Bu Dina dan Bu Wiwi selaku penguji skripsi, terima kasih banyak.
5. Fauzan dan Bima terima kasih telah membantu dalam proses pengerjaan aplikasi dan skripsi, semoga sukses selalu.
6. Teman – teman S1.TI.07, terima kasih untuk kebersamaan kita selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata-1 Jurusan Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar sarjana komputer.

Dengan selasainya skripsi ini, maka penulis juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang terlihat dalam penyusunan skripsi ini khususnya kepada :

1. Prof. M. Suyanto, selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bayu Setiaji, M. Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta khususnya yang mengajar kelas 13-S1TI-07 yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dalam menyelesaikan studi.
5. Bapak Idris dan Ibu Salma orang tua penulis yang telah membesarkan dan mendidik, serta memberikan dukungan dan do'a kepada penulis.

6. Saudara – saudara penulis, Satriani dan Rudi Hardi yang selalu mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya naskah skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan skripsi ini.

Terakhir penulis berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan hal bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan juga bagi penulis.

Yogyakarta, 23 November 2018

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.4 Metode Testing	7
1.6.5 Metode Implementasi	7
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II	10
LANDASAN TEORI	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10

2.2	Kamus.....	11
2.3	Aplikasi Mobile.....	11
2.4	Android.....	12
2.4.1	Pengertian Android.....	12
2.4.2	Sejarah Android.....	12
2.4.3	Arsitektur Android.....	14
2.4.4	Komponen Aplikasi Android.....	17
2.4.5	Versi Android.....	19
2.5	Internet.....	20
2.6	Perangkat Lunak Pendukung.....	20
2.6.1	Android Studio.....	20
2.6.2	Software Development Kit (SDK).....	21
2.6.3	Java Development Kit (JDK).....	22
2.6.4	Java.....	22
2.6.5	XML.....	23
2.6.6	PHP.....	24
2.6.7	MySQL.....	24
2.6.8	JSON.....	25
2.7	UML (Unified Modeling Language).....	25
2.7.1	Pengertian UML (Unified Modeling Language).....	25
2.7.2	Use Case Diagram.....	27
2.7.3	Class Diagram.....	29
2.7.4	Sequence Diagram.....	31
2.7.5	Activity Diagram.....	33
2.8	Metode Testing.....	34
2.8.1	Black Box Testing.....	34
2.8.2	White Box Testing.....	34
BAB III.....		35
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		35
3.1	Tinjauan Umum.....	35
3.1.1	Pengenalan Aplikasi Android.....	35
3.1.2	Tujuan Aplikasi.....	35

3.2	Analisis Masalah	36
3.3	Analisis Sistem	36
3.3.1	Analisis Kelayakan Sistem	36
3.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	38
3.4	Perancangan Sistem	40
3.4.1	Perancangan UML	41
3.4.2	Perancangan Database	50
3.4.3	Perancangan <i>Interface</i> / Antarmuka	52
BAB IV	56
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	56
4.1	Database dan Tabel	56
4.1.1	Struktur Tabel Data	56
4.2	Interface	56
4.2.1	Splash Screen	57
4.2.2	Home Activity	58
4.4	Kompilasi Program	63
4.5	Black-box Testing	65
4.6	Implementasi Program	67
4.6.1	Upload ke Playstore	67
4.6.2	Manual Program	69
BAB V Penutup	73
5.1	Kesimpulan	73
5.2	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram.....	28
Tabel 2. 2 Simbol Class Diagram	30
Tabel 2. 3 Simbol Sequence Diagram.....	32
Tabel 2. 4 Simbol Activity Diagram.....	33
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	39
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	39
Tabel 3. 3 Struktur Tabel Data.....	51
Tabel 3. 4 Perancangan Antarmuka Aplikasi	52
Tabel 4. 1 Hasil <i>Black-box Testing</i>	65
Tabel 4. 2 Hasil Uji Coba <i>Usability</i>	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Arsitektur Android	14
Gambar 3. 1 Use Case Diagram.....	41
Gambar 3. 2 <i>Activity</i> Diagram Menu Utama Menampilkan Menu Utama	42
Gambar 3. 3 <i>Activity</i> Diagram Pencarian.....	43
Gambar 3. 4 <i>Activity</i> Diagram Daftar Kata.....	44
Gambar 3. 5 <i>Activity</i> Diagram Tentang	45
Gambar 3. 6 <i>Class</i> Diagram.....	46
Gambar 3. 7 <i>Sequance</i> Diagram Menu Utama	47
Gambar 3. 8 <i>Sequance</i> Diagram Pencarian.....	48
Gambar 3. 9 <i>Sequance</i> Diagram Daftar Kata.....	49
Gambar 3. 10 <i>Sequence</i> Diagram Tentang	50
Gambar 3. 11 Tabel Database.....	52
Gambar 4. 1 Struktur Tabel Data.....	56
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Splash Screen</i>	57
Gambar 4. 3 Tampilan <i>Home Activity</i>	58
Gambar 4. 4 Tampilan <i>Home Activity</i> Pencarian.....	59
Gambar 4. 5 Tampilan <i>Home Activity</i> Daftar Kata.....	60
Gambar 4. 6 Tampilan <i>Home Activity</i> Daftar Kata Terjemahan.....	61
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Home Activity</i> Tentang	62
Gambar 4. 8 Form Pembuatan <i>Keystore</i> Baru.....	64
Gambar 4. 9 Notifikasi Berhasil Melakukan Kompilasi.....	64
Gambar 4. 10 <i>Add New Application</i>	68
Gambar 4. 11 Aplikasi Sudah Live di Playstore.....	69
Gambar 4. 12 <i>Splash Screen</i> dan Halaman Awal	70
Gambar 4. 13 <i>Home Activity</i> Pencarian	70
Gambar 4. 14 <i>Home Activity</i> Daftar Kata	71
Gambar 4. 15 <i>Home Activity</i> Tentang.....	72

INTISARI

Komunikasi antar manusia memang harus dilakukan karena manusia membutuhkan interaksi dengan manusia lain sebagai makhluk sosial. Proses komunikasi ini pada kondisi tertentu tidak bisa dilakukan karena kendala bahasa. Selain itu, bahasa merupakan cermin budaya dan identitas diri penuturnya, sehingga bahasa harus dilestarikan, misalnya Bahasa Bugis.

Masalah tersebut dapat diselesaikan jika terdapat orang ketiga yang menguasai kedua bahasa. Karena menguasai kedua bahasa, orang ketiga ini dapat berkomunikasi dengan kedua orang yang berbeda bahasa tersebut. Dengan kemampuan ini, orang ketiga tersebut bisa menjadi media penyambung komunikasi antara kedua orang tersebut, yang sebelumnya tidak bisa dilakukan. Orang ketiga ini disebut sebagai penerjemah. Penerjemah ini sangat diperlukan dalam era informasi global ini. Banyak informasi yang disampaikan orang lain dalam bahasa yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Agar dapat melestarikan bahasa Bugis, penting untuk menggunakan bahasa Bugis dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini dapat dipelajari dengan melalui Aplikasi Kamus Bahasa bugis Berbasis Android. Dengan adanya Aplikasi Kamus Bahasa Bugis Berbasis Android ini, memudahkan orang bisa mengakses aplikasi ini dengan mudah dan praktis dimanapun dan kapanpun.

Kata Kunci: Kamus, Bugis, Aplikasi, *Android*.

ABSTRACT

Communication between people has to be done because humans need interaction with other human beings as social creatures. This communication process in certain circumstances can not be done because of language barriers. In addition, language is a reflection of the culture and identity of native speakers, so the language must be preserved, such as Bugis language.

The problem can be resolved if there is a third person who master both languages. Because mastering both languages, this third person can communicate with two different people that language. With this capability, the third person can be media communication link between the two men, who previously could not do. A third person is referred to as a translator. This translator is needed in this global information age. Much of the information submitted another person in a different language, either verbally or in writing.

In order to preserve the language of the Bugis, Bugis important to use language in everyday activities. This can be studied through Bugis language dictionary Application-based Android. With the Application Dictionary Bugis-Based Android, allows people to access these applications easily and practically anywhere and anytime.

Keywords: Dictionary, Bugis, Applications, Android.