

**PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN PERIBAHASA DAN UNGKAPAN  
BAHASA INDONESIA BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Dyan Auditya**

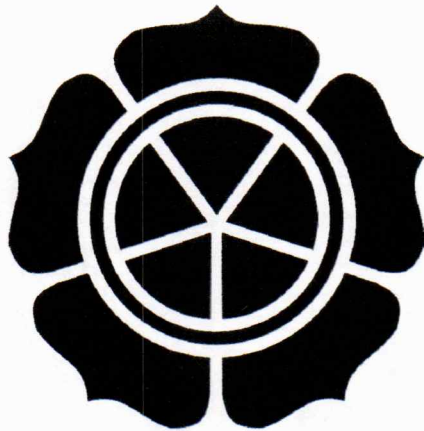
**10.11.4415**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN PERIBAHASA DAN UNGKAPAN  
BAHASA INDONESIA BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Dyan Auditya**

**10.11.4415**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN PERIBAHASA DAN UNGKAPAN  
BAHASA INDONESIA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dyan Auditya**

**10.11.4415**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Oktober 2013

**Dosen Pembimbing,**

**Rum Muhamad Andri KR, Ir., M.Kom.**

**NIK. 190302011**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN PERIBAHASA DAN UNGKAPAN BAHASA INDONESIA BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dyan Auditya**

**10.11.4415**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 April 2014

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Bayu Setiaji, M.Kom.  
NIK. 190302216



Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.  
NIK. 190302105



Rum Muhamad Andri KR, Ir., M.Kom.  
NIK. 190302011



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 5 Mei 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 ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau pernah diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dala naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, April 2014



**Dyan Auditya**

10.11.4415

## MOTTO

*Sesuatu mungkin mendatangi mereka yang mau menunggu, namun hanya didapatkan oleh mereka yang bersemangat mengejarnya*

*-Abraham Lincoln-*

*Berani menghadapi rintangan dan kesulitan lebih mulia daripada surut kebelakang mencari ketentraman*

*-Kahlil Gibran-*

*Jika Anda dapat memimpikannya, Anda dapat melakukannya*

*-Walt Disney-*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang tak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Adapun karya ini dengan bangga saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua; Bapak dan Ibu serta adik - adik yang senantiasa mendukung, berdoa, dan selalu memberi motivasi, serta kasih sayang yang tak terbatas.
2. Bapak Rum Muhamad Andri yang telah membimbing dari awal sampai akhir skripsi ini.
3. Dosen-dosen AMIKOM yang telah banyak memberi ilmu selama 3 tahun ini.
4. Fendy Wijaya yang selalu memberi semangat agar skripsi ini cepat selesai.
5. Teman – teman kos hidayah : Ita, Vevi, Maudi, mbak Upi serta mbak Arum. Sukses selalu.
6. Teman – teman seperjuangan dalam mengerjakan skripsi : Widya, Umi, Memo, Rahma, Eva. Semoga kita bisa sukses bersama dengan jalan masing – masing di masa yang akan datang.
7. Teman – teman kelas 10 SI TI 10 lain yang telah menemani dari awal kuliah sampai selesai, terima kasih dan semoga kalian segera menyusul.
8. Dimas Wisnu yang masih memberikan senyum dan doa di hari terakhir kehidupannya. Semoga kamu mendapat tempat terindah di surganya.
9. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dan tidak bisa disebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih banyak.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya pada kita, sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Teknik Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S1 Reguler Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Rum Muhamad Andri Kr,Ir,M.Kom, selaku dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingannya, bantuan serta petunjuknya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

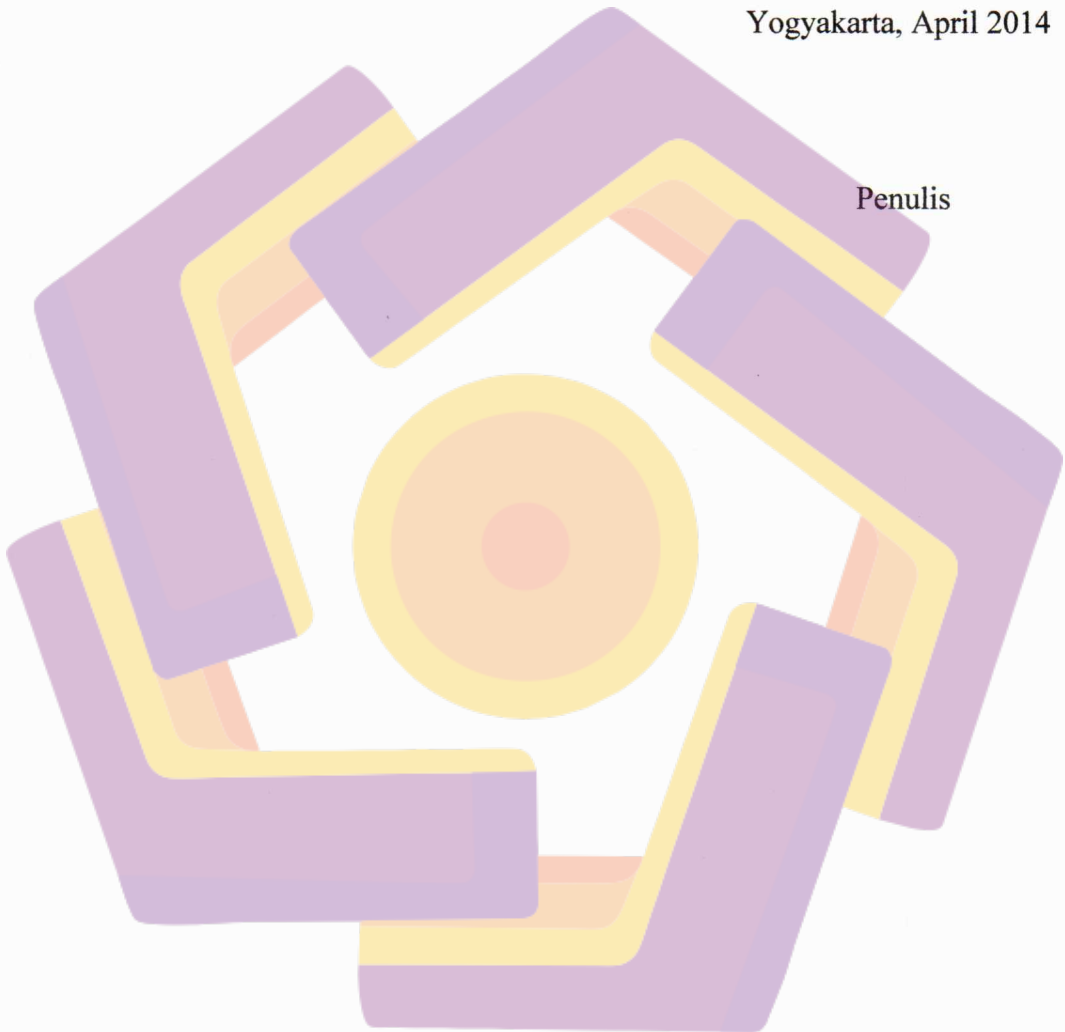
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam skripsi ini, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga



skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta, April 2014

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xviii
ABSTRACT .....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Pengenalan Android .....	6

2.1.1	Definisi Android .....	6
2.1.2	Sejarah Android .....	6
2.2	Android : Platform Masa Depan .....	7
2.3	Arsitektur Android .....	9
2.4	Fundamental Aplikasi .....	13
2.5	Versi Android .....	14
2.6	Peribahasa dan Ungkapan .....	21
2.6.1	Pengertian Peribahasa .....	21
2.6.2	Pengertian Ungkapan .....	21
2.6.3	Macam – macam Peribahasa .....	21
2.7	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	23
2.7.1	Eclipse IDE .....	23
2.7.2	Java .....	24
2.7.3	SQLite Manager .....	25
2.7.4	Android SDK (Software Development Kit) .....	26
2.7.5	ADT ( Android Development Tools) .....	27
2.8	UML ( Unified Modelling Language ) .....	27
2.8.1	Pengertian UML .....	27
2.8.2	Tujuan UML .....	28
2.8.3	Use Case Diagram .....	28
2.8.4	Activity Diagram .....	31
2.8.5	Class Diagram .....	32
2.8.6	Sequence Diagram .....	33

BAB III	ANALIS DAN PERANCANGAN .....	35
3.1	Tinjauan Umum .....	35
3.2	Analisis Sistem .....	36
3.2.1	Analisis Kelemahan Sistem .....	36
3.2.1.1	Kekuatan ( <i>Strength</i> ) .....	36
3.2.1.2	Kelemahan ( <i>Weakness</i> ) .....	36
3.2.1.3	Peluang ( <i>Opportunity</i> ) .....	37
3.2.1.4	Ancaman ( <i>Threats</i> ) .....	37
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	38
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	38
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	39
3.2.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	39
3.2.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	40
3.2.2.2.3	Kebutuhan Informasi .....	41
3.2.2.2.4	Kebutuhan Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ) .....	41
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	42
3.3	Perancangan Sistem .....	43
3.3.1	Perancangan Proses .....	43
3.3.1.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	43
3.3.1.2	<i>Activity Diagram</i> .....	45
3.3.1.3	<i>Class Diagram</i> .....	48
3.3.1.4	<i>Sequence Diagram</i> .....	48
3.3.2	Perancangan Basis Data .....	51

3.3.2.1	Struktur Tabel .....	51
3.3.2.2	Perancangan Interface .....	52
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	57
4.1	Implementasi .....	57
4.1.1	Uji Coba Sistem dan Program .....	57
4.1.1.1	Uji Coba Sistem .....	57
4.1.1.1.1	<i>Black Box Testing</i> .....	57
4.1.1.1.2	White Box Testing .....	59
4.1.1.2	Uji Coba Program .....	59
4.1.2	Manual Program .....	62
4.1.3	Manual Instalasi .....	63
4.1.4	Tindak Lanjut Implementasi .....	65
4.2	Pembahasan .....	66
4.2.1	Pembahasan Basis Data .....	66
4.2.2	Pembahasan Interface / Antarmuka .....	68
4.2.2.1	<i>Interface</i> Halaman <i>Splash Screen</i> .....	68
4.2.2.2	Interface Halaman Menu Utama .....	68
4.2.2.3	Interface Halaman Peribahasa .....	69
4.2.2.4	Interface Halaman Detail Peribahasa .....	71
4.2.2.5	Interface Halaman Ungkapan .....	71
4.2.2.6	Interface Halaman Detail Ungkapan .....	73
4.2.2.7	Interface Halaman Bantuan .....	73
4.2.2.8	Interface Halaman Tentang .....	74

4.2.2.9	Interface Halaman Keluar .....	74
4.2.3	Pembahasan <i>Listing</i> Program .....	75
4.2.3.1	Listing Program DBHelper .....	75
4.2.3.2	Listing Program Splash Screen .....	76
4.2.3.3	Listing Program Activity Menu Utama .....	77
4.2.3.4	Listing Program Class Peribahasa .....	78
4.2.3.5	Listing Program Activity Peribahasa .....	79
4.2.3.5	Listing Program Arti Peribahasa .....	80
4.2.3.6	Listing Program Class Ungkapan .....	81
4.2.3.7	Listing Program Activity Ungkapan .....	82
4.2.3.8	Listing Program Arti Ungkapan .....	83
4.2.3.9	Listing Program Bantuan .....	83
4.2.3.10	Listing Program Tentang .....	84
BAB V	PENUTUP .....	85
5.1	Kesimpulan .....	85
5.2	Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	.....	87

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Dalam Diagram <i>Use Case</i> .....	29
Tabel 2.2 Simbol Dalam Diagram Activity .....	32
Tabel 2.3 Simbol Dalam Diagram Class .....	33
Tabel 2.4 Simbol Dalam Diagram Sequence .....	34
Tabel 3.1 Tabel Matriks SWOT .....	37
Tabel 3.2 Spesifikasi Smartphone .....	40
Tabel 3.3 Spesifikasi Laptop.....	40
Tabel 3.4 Spesifikasi Software .....	41
Tabel 3.5 Tabel Peribahasa .....	52
Tabel 3.6 Tabel Ungkapan .....	52
Tabel 4.1 Pengujian Black Box Aplikasi .....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Arsitektur Android .....	12
Gambar 3.1	Use Case Diagram .....	43
Gambar 3.2	Activity Diagram Peribahasa .....	45
Gambar 3.3	Activity Diagram Ungkapan .....	46
Gambar 3.4	Activity Diagram Menu Bantuan .....	46
Gambar 3.5	Activity Diagram Menu Tentang .....	47
Gambar 3.6	Activity Diagram Menu Keluar .....	47
Gambar 3.7	Class Diagram .....	48
Gambar 3.8	Sequence Diagram Pilih Peribahasa .....	49
Gambar 3.9	Sequence Diagram Pilih Ungkapan .....	49
Gambar 3.10	Sequence Diagram Bantuan .....	50
Gambar 3.11	Sequence Diagram Tentang .....	50
Gambar 3.12	Sequence Diagram Keluar .....	51
Gambar 3.13	Rancangan Tampilan Splash Screen .....	53
Gambar 3.14	Rancangan Tampilan Menu Utama .....	53
Gambar 3.15	Rancangan Tampilan Menu Peribahasa .....	54
Gambar 3.16	Rancangan Tampilan Menu Ungkapan .....	54
Gambar 3.17	Rancangan Tampilan Menu Bantuan .....	55
Gambar 3.18	Rancangan Tampilan Menu Tentang .....	55
Gambar 3.19	Rancangan Tampilan Output Peribahasa .....	56
Gambar 3.20	Rancangan Tampilan Output Ungkapan .....	56



Gambar 4.1	Logika yang Salah .....	60
Gambar 4.2	Logika yang Benar .....	61
Gambar 4.3	Kesalahan Proses .....	61
Gambar 4.4	File Aplikasi Kumpulan Peribahasa dan Ungkapan .....	63
Gambar 4.5	Peringatan Instalasi Aplikasi .....	64
Gambar 4.6	Proses Instalasi Aplikasi .....	64
Gambar 4.7	Proses Instalasi Selesai .....	65
Gambar 4.8	Pembuatan Database .....	66
Gambar 4.9	Penamaan Database .....	67
Gambar 4.10	Tabel Peribahasa .....	67
Gambar 4.11	Tabel Ungkapan .....	67
Gambar 4.12	Tampilan Splash Screen .....	68
Gambar 4.13	Tampilan Menu Utama .....	69
Gambar 4.14	Tampilan Halaman Peribahasa .....	69
Gambar 4.15	Tampilan Jika Peribahasa Ditemukan .....	70
Gambar 4.16	Tampilan Jika Peribahasa yang Dicari Tidak Ada .....	70
Gambar 4.17	Tampilan Arti Peribahasa .....	71
Gambar 4.18	Tampilan Halaman Ungkapan .....	71
Gambar 4.19	Tampilan Jika Ungkapan Ditemukan .....	72
Gambar 4.20	Tampilan Jika Ungkapan yang Dicari Tidak Ada .....	72
Gambar 4.21	Tampilan Arti Ungkapan .....	73
Gambar 4.22	Tampilan Halaman Bantuan .....	73
Gambar 4.23	Tampilan Halaman Tentang .....	74

Gambar 4.24 Tampilan Dialog Box Keluar .....	74
Gambar 4.25 Kode Program DBHelper .....	75
Gambar 4.26 Kode Program Splash Screen .....	76
Gambar 4.27 Kode Program Menu Utama .....	77
Gambar 4.28 Kode Program Class Peribahasa .....	78
Gambar 4.29 Kode Program Peribahasa Activity .....	79
Gambar 4.30 Kode Program Arti Peribahasa .....	80
Gambar 4.31 Kode Program Class Ungkapan .....	81
Gambar 4.32 Kode Program Ungkapan Activity .....	82
Gambar 4.33 Kode Program Arti Ungkapan .....	83
Gambar 4.34 Kode Program Menu Bantuan .....	83
Gambar 4.35 Kode Program Menu Tentang .....	84

## INTISARI

Bahasa Indonesia adalah bahasa utama Negara Indonesia. Bahasa Indonesia juga adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah . pelajaran Bahasa Indonesia sendiri terdiri dari berbagai pembahasan. dalam hal tersebut, Peribahasa dan ungkapan merupakan salah satu pembahasan penting yang dipelajari pada semua tingkatan yang mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia. Karena kesulitan belajar bab inilah, penulis membuat aplikasi *mobile* yang dapat digunakan untuk memudahkan belajar bab peribahasa dan ungkapan Bahasa Indonesia.

Aplikasi ini berbasis android dan dapat digunakan dengan mudah karena banyaknya pengguna sistem operasi *open source* ini. Selain itu adanya aplikasi ini juga dapat mempersingkat waktu karena tidak lagi diperlukan kamus ataupun catatan tertulis lainnya sebagai pegangan.

Pembuatan aplikasi kumpulan peribahasa dan ungkapan Bahasa Indonesia ini memiliki tujuan utama yaitu untuk membantu siswa khususnya untuk mempermudah pemahaman dan pembelajaran peribahasa dan ungkapan Bahasa Indonesia.

**Kata Kunci** : Bahasa Indonesia, android, peribahasa Indonesia, ungkapan Indonesia

## **ABSTRACT**

*Indonesian language is the main language of the State of Indonesia. Indonesian language is also one of the compulsory subject that are taught in schools. Indonesian language subject consists of many discussions. in that case, proverb and idiom is one of the important discussion that be studied at all levels that studied Indonesian language. Because of difficulty to learn this chapter, author makes mobile applications that can be used to facilitate learning Indonesian proverbs and idioms subject.*

*This application based on Android and can be used easily because many users of this open source operating system. Other than that, this application can also shorten the time because no longer needed a dictionary or other written records to help.*

*Making application collection of Indonesian proverb and idiom 's main goal is to help students specifically to facilitate the understanding and learning Indonesian proverbs and idioms.*

**Keywords :** *Indonesian language, android, Indonesian proverb, Indonesian idiom*