

PERANCANGAN APLIKASI KUMPULAN PANTUN JAWA,

PERIBAHASA JAWA, DAN TULISAN JAWA

BERBASIS ANDROID

SKRIPSI



disusun oleh :

Media Yusuf Winarko

09.11.3153

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2013

PERANCANGAN APLIKASI KUMPULAN PANTUN JAWA,

PERIBAHASA JAWA, DAN TULISAN JAWA

BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh :

Media Yusuf Winarko

09.11.3153

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2013

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI KUMPULAN PANTUN JAWA,
PERIBAHASA JAWA, DAN TULISAN JAWA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Media Yusuf Winarko

09.11.3153

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 6 Maret 2013

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI KUMPULAN PANTUN JAWA,
PERIBAHASA JAWA, DAN TULISAN JAWA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Media Yusuf Winarko
09.11.3153**

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 18 maret 2013

Susunan Dewan Penguji

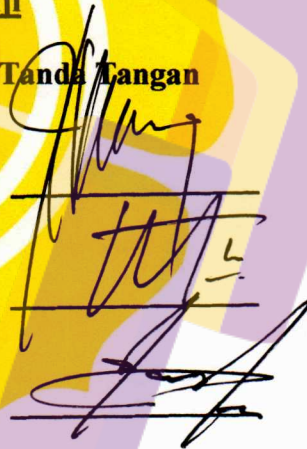
Nama Penguji

Tanda Tangan

**Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128**

**Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112**

**Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Maret 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 19032001**

PERNYATAAN KEASLIAN

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/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 Maret 2013



Media Yusuf Winarko

09.11.3153

MOTTO

1. Berusahalah dengan keras untuk mencapai yang diinginkan.
2. Berusahalah meski harus mengeluarkan peluh dan jangan pernah mengeluh.
3. Menjadi diri sendiri adalah hal terbaik.
4. Bersungguh-sungguhlah meraih kesempurnaan selama waktunya masih luang. Ingat-ingatlah selalu atas waktumu yang telah terbang sia-sia. (H.R Abu Faraj Bin Al Jauzi)
5. Allah meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. (Depag RI, 1989 : 421)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan semua rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
2. Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umat menuju jalan yang benar dan lurus.
3. Bapak dan ibuku yang selalu memberi semangat, dorongan, motivasi dan selalu mendoakan saya dalam setiap hari-hari saya.
4. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng selaku Dosen Pembimbing Skripsi, terima kasih telah memberi kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kepada Anggun Putra, Akbar Hartomo, Akhmad Noor, Rizqi Fitriansyah, M.Arif, Ferdi Riyanda dan Toni Setiawan yang selama ini berjuang bersama di kampus ungu ini.
6. Teman-teman S1 TI-08 angkatan 2009 yang telah memberi semangat. Pengalaman masa kuliah bersama kalian tidak akan saya lupakan.
7. Serta semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang telah mensupport dan mendoakan saya selama ini.

KATA PENGANTAR

Assalammualaikum Wr. Wb.

Puji Syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya serta sholawat dan salam saya curahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga skripsi berjudul “Perancangan Kumpulan Pantun Jawa, Peribahasa Jawa dan Tulisan Jawa Berbasis Android” ini dapat terselesaikan.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

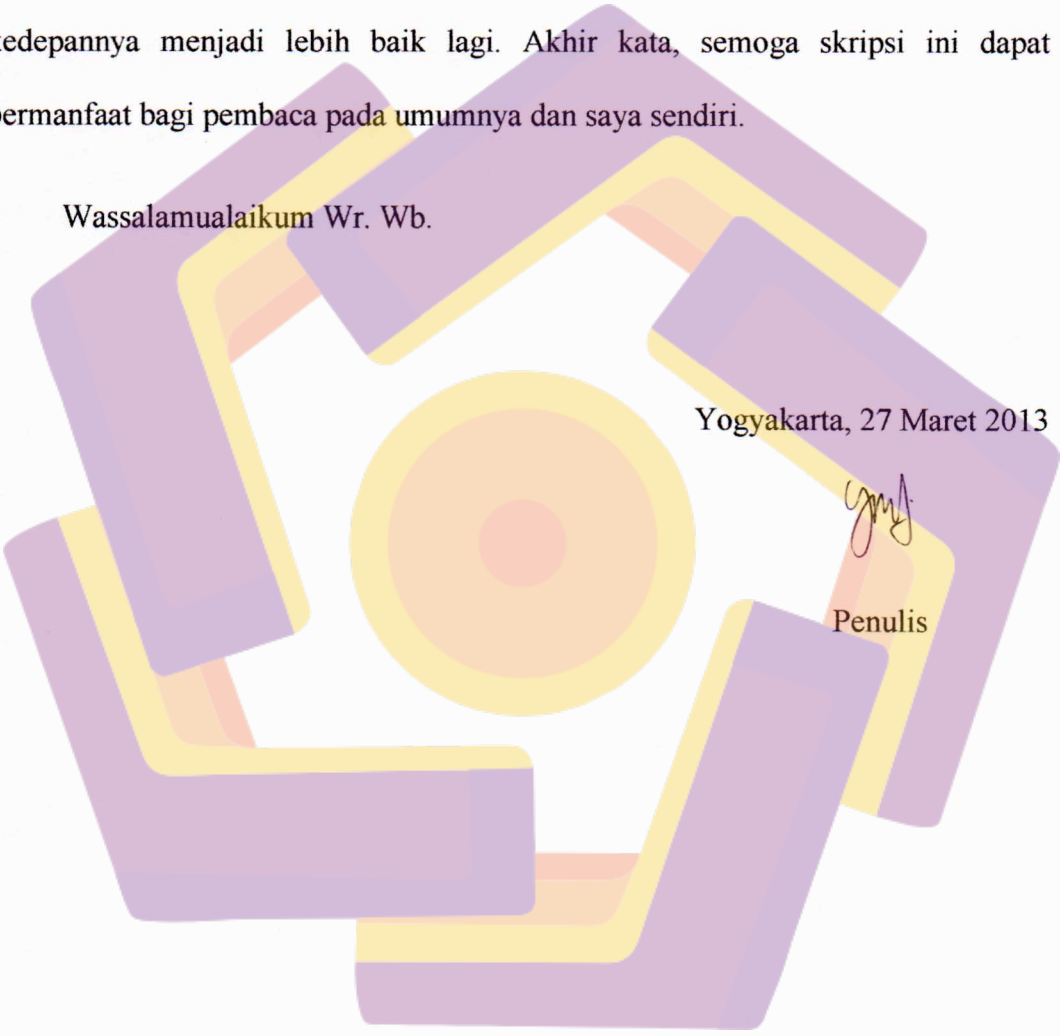
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. sebagai ketua jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing saya yang telah member kritik dan saran untuk penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak da Ibu saya yang telah mensupport, menyemangati dan mendoakan saya agar terpacu untuk menyusun skripsi ini.
5. Keluarga besar saa yang telah mendoakan selama penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman S1 TI-08 angkatan 2009 yang terus memberikan dukungan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.


7. Dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang membangun agar kedepannya menjadi lebih baik lagi. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan saya sendiri.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 27 Maret 2013




Penulis

DAFTAR ISI

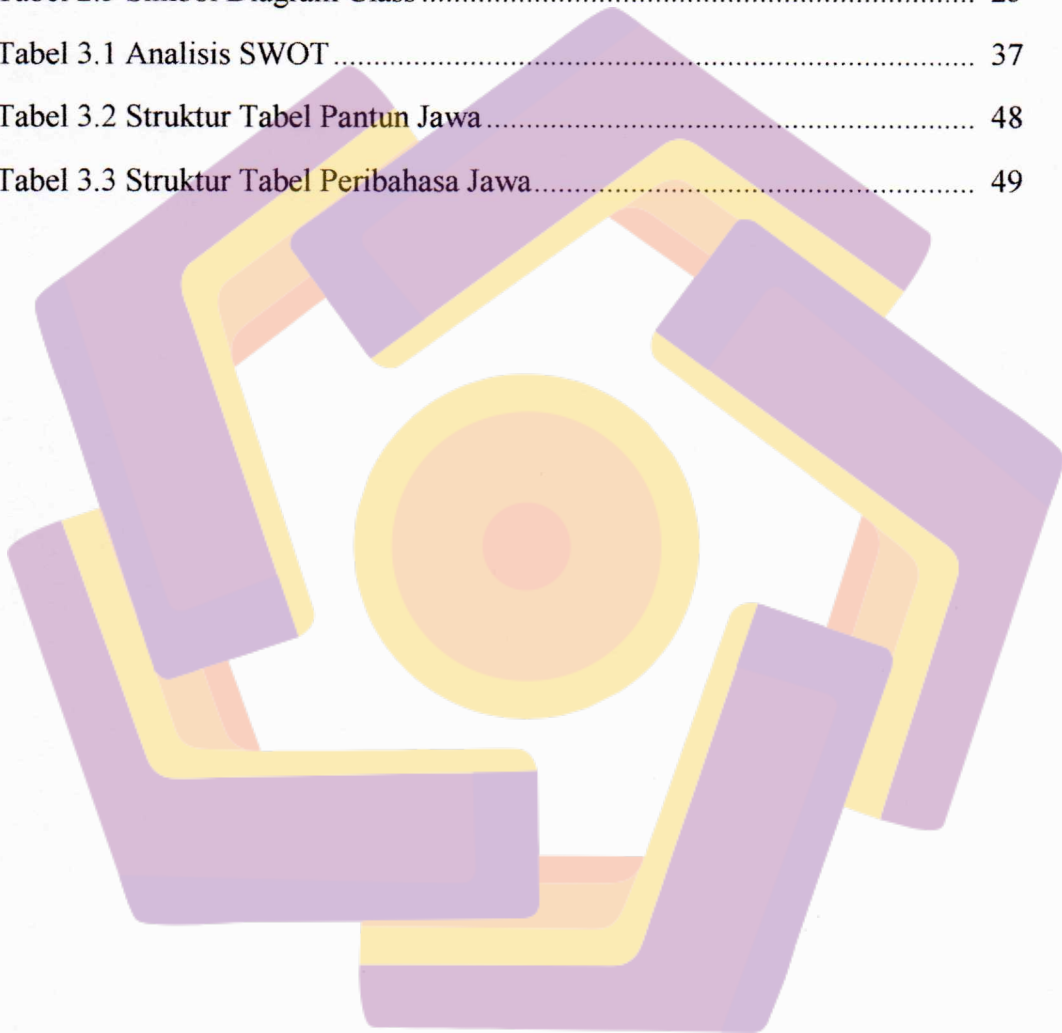
	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	4

BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Peribahasa Jawa.....	6
2.2 Pantun Jawa.....	7
2.3 Tulisan Jawa.....	8
2.4 Aplikasi dan Mobile.....	9
2.5 System Development Life Cycle.....	11
2.6 UML(Unified Modelling Language).....	15
2.6.1 Use Case Diagram.....	15
2.6.2 Sequence Diagram.....	19
2.6.3 Class Diagram.....	23
2.7 Android.....	26
2.8 SQLite.....	32
2.9 Eclipse.....	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	36
3.1 Analisis.....	36
3.1.1 Analisis SWOT.....	36
3.1.2 Analisis Kebutuhan.....	38
3.1.3 Analisis Kelayakan.....	39
3.2 Perancangan.....	41
3.2.1 Unified Modeling Language (UML).....	41
3.2.2 Relasi Antar Tabel.....	47
3.2.3 Struktur Basis Data.....	48
3.2.4 Struktur Aplikasi.....	50

3.2.5 User Interface	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	63
4.1 Implementasi.....	63
4.1.1 Implementasi Basis Data	63
4.1.1.1 Pembuatan Database.....	63
4.1.1.2 Struktur Tabel Pantun Jawa.....	71
4.1.1.3 Struktur Tabel Peribahasa Jawa.....	72
4.1.2 Implementasi Interface	73
4.2 Pembahasan.....	84
4.2.1 Pembahasan Kode Program.....	84
4.2.2 Instalasi Program	96
4.2.3 Pemeliharaan Program	99
BAB V PENUTUP	100
5.1 Kesimpulan.....	100
5.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Diagram Use Case.....	16
Tabel 2.2 Simbol Diagram Sequence.....	20
Tabel 2.3 Simbol Diagram Class	25
Tabel 3.1 Analisis SWOT	37
Tabel 3.2 Struktur Tabel Pantun Jawa	48
Tabel 3.3 Struktur Tabel Peribahasa Jawa.....	49

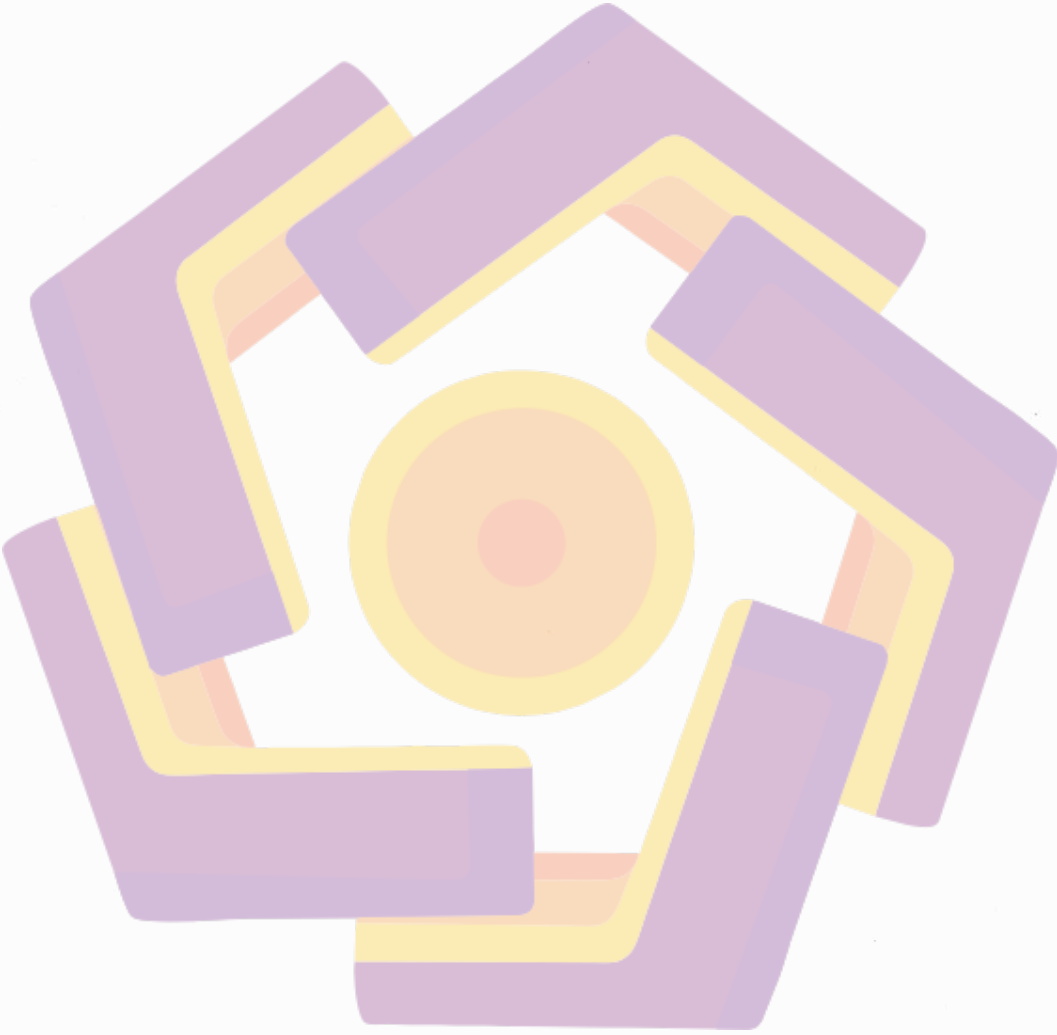


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tulisan Jawa.....	9
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	41
Gambar 3.2 View Pantun Jawa.....	42
Gambar 3.3 Translate Pantun Jawa.....	42
Gambar 3.4 View Peribahasa Jawa.....	43
Gambar 3.5 Translate Peribahasa Jawa.....	43
Gambar 3.6 View Tulisan Jawa.....	44
Gambar 3.7 View Help.....	44
Gambar 3.8 View About.....	45
Gambar 3.9 Class Diagram.....	46
Gambar 3.10 Relasi Antar Tabel.....	47
Gambar 3.11 Struktur Aplikasi.....	50
Gambar 3.12 Splash Screen.....	51
Gambar 3.13 Menu Utama.....	52
Gambar 3.14 Halaman Pantun Jawa.....	53
Gambar 3.15 Halaman Terjemahan Pantun Jawa.....	54
Gambar 3.16 Halaman Peribahasa Jawa.....	55
Gambar 3.17 Halaman Terjemahan Peribahasa Jawa.....	56
Gambar 3.18 Halaman Tulisan Jawa 1.....	57
Gambar 3.19 Halaman Tulisan Jawa 2.....	58
Gambar 3.20 Halaman Tulisan Jawa 3.....	58
Gambar 3.21 Halaman Tulisan Jawa 4.....	59
Gambar 3.22 Halaman Tulisan Jawa 5.....	60
Gambar 3.23 Halaman Help.....	61

Gambar 3.24 Halaman About	62
Gambar 4.1 Tampilan Awal SQLite	63
Gambar 4.2 Pembuatan Data Base Baru	64
Gambar 4.3 Simpan Data Base	64
Gambar 4.4 Pembuatan Tabel Pantun Jawa	65
Gambar 4.5 Kolom Tabel Pantun Jawa	66
Gambar 4.6 Isi Tabel Pantun Jawa	67
Gambar 4.7 Pembuatan Tabel Peribahasa Jawa	68
Gambar 4.8 Kolom Tabel Peribahasa Jawa	69
Gambar 4.9 Isi Tabel Peribahasa Jawa	70
Gambar 4.10 Struktur Tabel Pantun Jawa	71
Gambar 4.11 Struktur Tabel Peribahasa Jawa	72
Gambar 4.12 Implementasi Splash Screen	73
Gambar 4.13 Implementasi Menu Utama	74
Gambar 4.14 Implementasi Pantun Jawa	75
Gambar 4.15 Implementasi Detail Pantun Jawa	76
Gambar 4.16 Implementasi Peribahasa Jawa	77
Gambar 4.17 Implementasi Detail Peribahasa Jawa	78
Gambar 4.18 Implementasi Tulisan Jawa 1	79
Gambar 4.19 Implementasi Tulisan Jawa 2	80
Gambar 4.20 Implementasi Tulisan Jawa 3	80
Gambar 4.21 Implementasi Tulisan Jawa 4	81
Gambar 4.22 Implementasi Tulisan Jawa 5	81
Gambar 4.23 Implementasi Help	82
Gambar 4.24 Implementasi About	83
Gambar 4.25 Instalasi Awal Program	96
Gambar 4.26 Instalasi Lanjutan Program	97

Gambar 4.27 Proses Penginstalan..... 98
Gambar 4.28 Selesai Penginstalan..... 99



INTISARI

Bahasa Jawa adalah bahasa asli dari Indonesia. Banyak orang memakai bahasa ini khususnya orang yang berdomisili di Pulau Jawa. Akan tetapi meskipun masyarakat sering memakai Bahasa Jawa. Banyak masyarakat kesulitan dalam memahami tentang Bahasa Jawa itu sendiri. Terutama mengenai Peribahasa Jawa, Pantun Jawa dan Tulisan Jawa. Dengan kemajuan teknologi saat ini perlu dibuat sebuah aplikasi yang memudahkan pelajar untuk mencari dan mendalami tentang Bahasa Jawa melalui telepon selular mereka. Tanpa harus membuka buku lama mereka dapat mempercepat pendalaman Pantun Jawa , Peribahasa Jawa serta Tulisan Jawa melalui aplikasi ini.

Aplikasi ini dibangun dengan berbasis Android. Hal ini di sesuaikan dengan keadaan pasar dimana android banyak di pakai oleh para pengguna telepon selular. Maka Aplikasi ini akan dengan mudah di gunakan oleh masyarakat dengan gampang melalui telepon selular mereka.

Hasil yang dicapai dengan pembuatan aplikasi ini adalah aplikasi yang dapat membuat masyarakat dengan mudah memahami Pantun Jawa , Peribahasa Jawa serta Tulisan Jawa.

Kata Kunci : Bahasa Jawa, Android, Peribahasa Jawa, Pantun Jawa, Tulisan Jawa

ABSTRACT

Javanese is Indonesian native language. So many people use this language on their daily language especially Java people. But in the fact many people still have difficulty in using Javanese on their daily activity. The difficulties can be seen in term of understand Javanese Aphorism, Javanese Poem, and Javanese literature. Therefore author has to make a mobile application that can simplify or even make it easier to learn Javanese. They can understand and look for everything related to Javanese on their smartphones. It can reduce the time to understand Javanese and students can easily learn Javanese Poem, Javanese Aphorism, and Javanese literature without using any handbook.

This is an Android based application that related on the market condition recently. Where so many people use Android smartphone as their main gadget. So this application can be used easily by people.

The main purpose the creation of this app's is to make students can learn easily in using Javanese and also easily to understand Javanese Poem, Javanese Aphorism, and Javanese literature.

Keyword : *Javanese, Android, Javanese Aphorism, Javanese Poem, Javanese literature*