

**PEMBUATAN APLIKASI KAMUS PSIKOLOGI
BERBASIS MOBILE**

Skripsi



Disusun oleh

Candra Sani Kumara

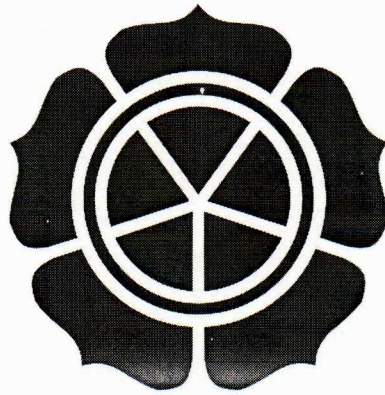
07.12.2703

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PEMBUATAN APLIKASI KAMUS PSIKOLOGI
BERBASIS MOBILE**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan sistem informasi



Disusun oleh

Candra Sani Kumara

07.12.2703

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Pembuatan Aplikasi Kamus Psikologi Berbasis Mobile

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Candra Sani Kumara

07.12.2703

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Juni 2012

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST., M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Aplikasi Kamus Psikologi Berbasis Mobile

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Candra Sani Kumara

07.12.2687

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 8 juni 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125



Sudarmawan, S.T, M.T
NIK. 190302035




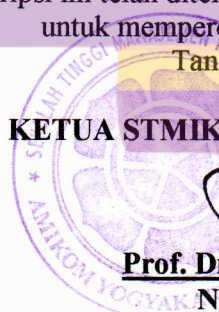
Bambang Sudaryatno, Drs, MM.
NIK. 190302029



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 Juni 2012

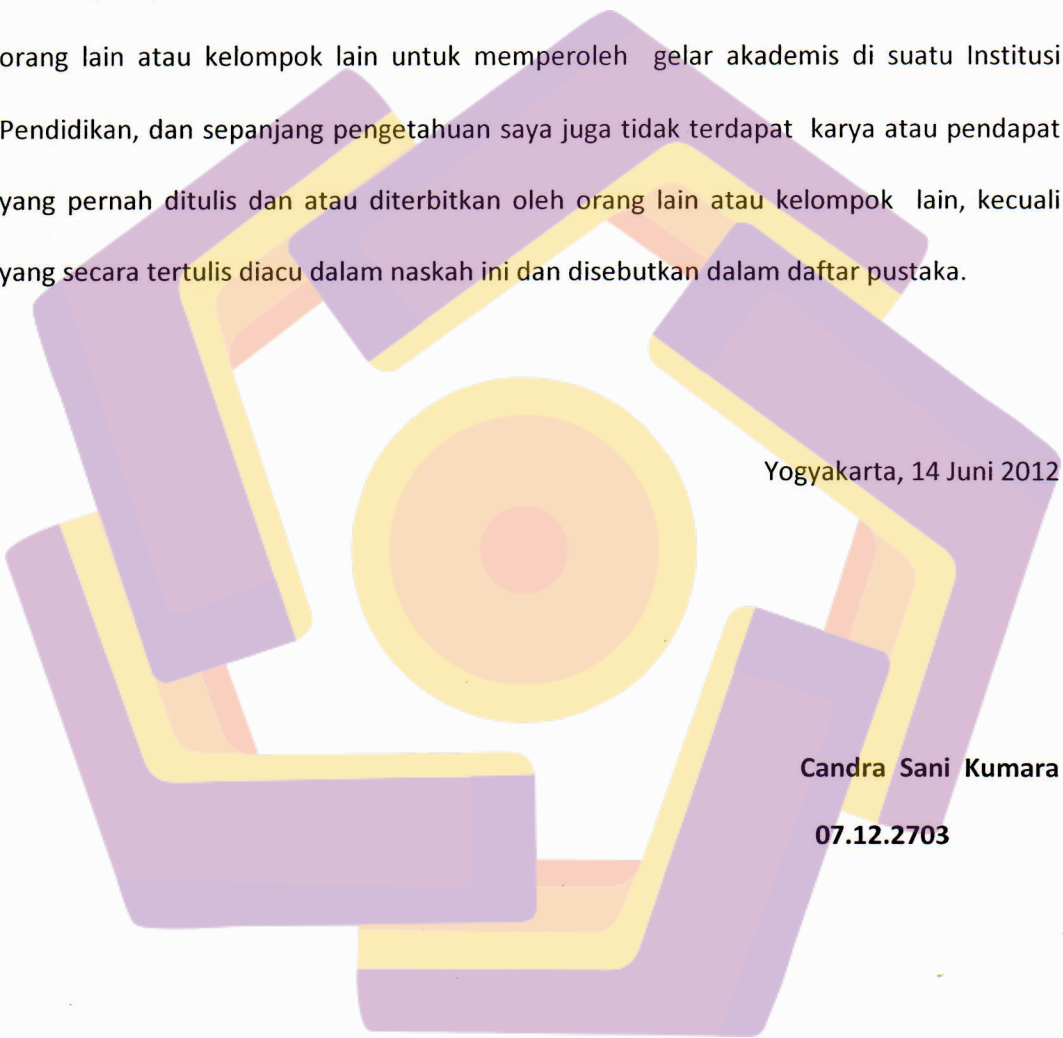
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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



PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok 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 atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 14 Juni 2012

Candra Sani Kumara
07.12.2703

MOTTO

- ❖ Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya, hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu tetapi dibalas dengan buah .

(Abu Bakar Sibli)

- ❖ Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang – orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah. (Thomas Alva Edison)

- ❖ Kebanyakan dari kita tidak mensyukuri apa yang sudah kita miliki tetapi kita selalu menyesali apa yang belum kita capai. (Schopenhauer)

- ❖ Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan, jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan tapi lihatlah sekitar dengan penuh kesadaran.

(James Thurber)

- ❖ "Jenius adalah 1 % inspirasi dan 99 % keringat. Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras".

- ❖ Keberanian akan muncul jika kita menginginkan keberanian tersebut.

- ❖ Jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali. Ingat hanya pada Allah apapun dan di manapun kita berada kepada Dia-lah tempat meminta dan memohon.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala anugrah, kasih dan ilhamnya sehingga tugas akhir ini dapat selesai dengan hasil yang baik tanpa kurang suatu apapun.

Dan tak lupa saya juga ucapkan terima kasih kepada :

- Kepada Ayah dan Ibu terima kasih telah melahirkan, membesarkan, mendidik dan memberikan kasih sayang serta do'a dan juga kepada ke dua adikku (Adi dan Yaya).
- Kepada pak EMHA, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing saya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
- Semua teman - teman S1 SI I angkatan 2007 tanpa terkecuali yang telah menemani kami selama ini dalam suka dan duka baik di kampus maupun diluar kampus.
- Teman – teman kos Kakang, Rizky, Tyo, Wahyu, Londo, Noki, Akbar dan Deny, yang selalu menjadi housemate baik dikala senang maupun susah.
- Terima kasih juga kepada Jaja, Romadi, Wiwit, Harun, Toni, Bambang dan Media atas support dan dukungannya selama ini.
- Dan masih banyak lagi orang hebat di sekitarku yang telah banyak membantu dan tidak dapat disebut satu persatu.....

Aku harap halaman persembahan ini cukup dapat menyampaikan rasa terimakasih yang sangat dalam dari ku. Semoga Allah yang maha pemurah membalas semua amalan saleh dan kebaikan semuanya. Amin

Candra Sani Kumara;

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada setiap hambanya. Serta tidak lupa salam saya kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan suri teladan mulia bagi umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penulisan skripsi dengan judul “PEMBUATAN APLIKASI KAMUS PSIKOLOGI BERBASIS MOBILE”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademis untuk menyelesaikan pendidikan strata (S1) STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, karena keterbatasan kemampuan dan minimnya pengetahuan penulis.

Dengan selesainya skripsi ini, saya tidak lupa mengucapkan terima kasih atas dukungan dan bimbingannya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM sebagai ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Strata 1 Sistem informasi.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingannya yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Segenap staf tenaga pengajar Akademik STMIK AMIKOM Yogyakarta.

5. Kedua orang tua, Ayah dan Ibu serta semua keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan skripsi ini.
6. Dan semua pihak yang tidak dapat kami sebut satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian Skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait dan para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 14 Juni 2012

Penulis



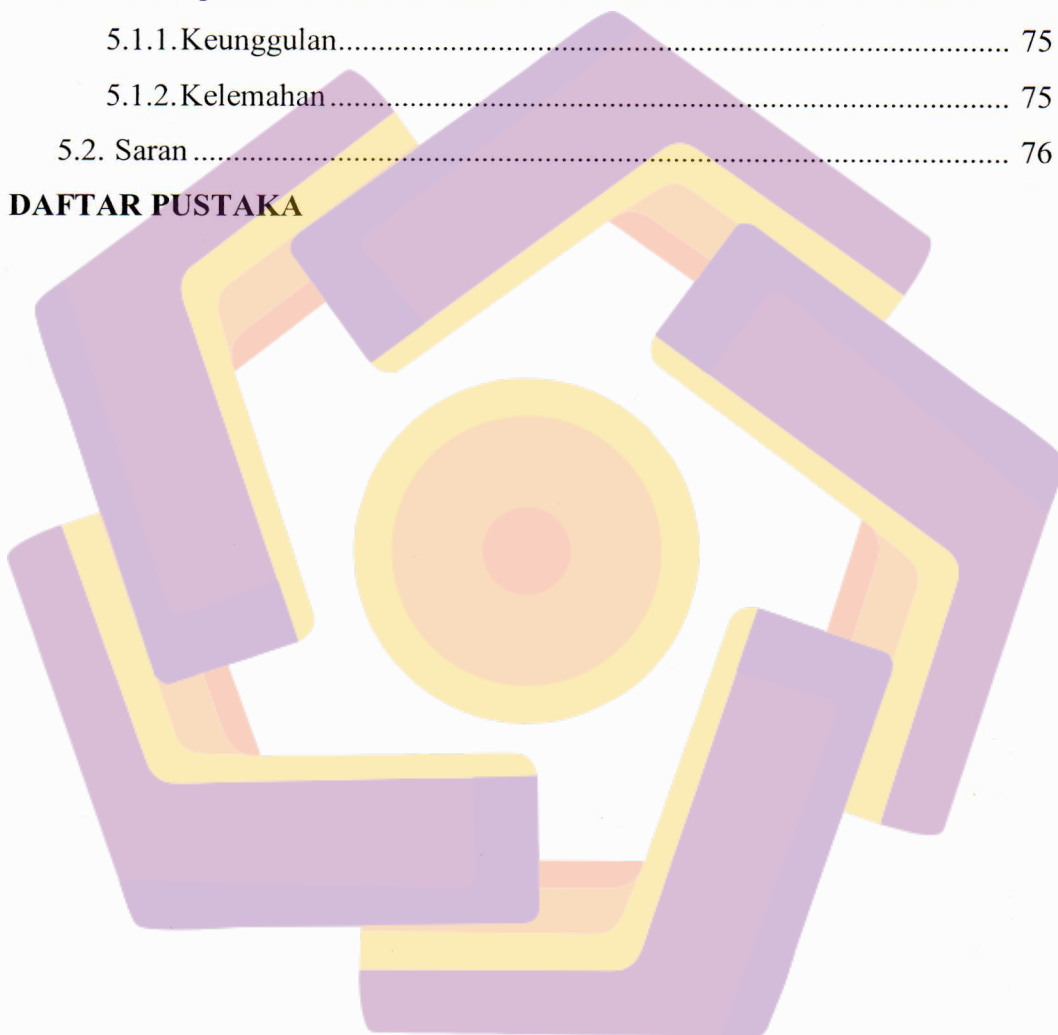
DAFTAR ISI

JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	2
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metodologi Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II. LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Pengertian Kamus Psikologi.....	8
2.1.1. Pengertian Kamus.....	8
2.1.2. Pengertian Psikologi.....	8
2.1.3. Sejarah Psikologi.....	9

2.1.4. Fungsi Psikologi Sebagai Ilmu	10
2.1.5. Kajian Psikologi	10
2.2. Aplikasi Mobile	12
2.3. Bahasa Pemrograman Yang Digunakan	12
2.3.1. Java	12
2.3.1.1. Kelebihan Java	15
2.3.1.2. Kelemahan Java	16
2.3.2. Java 2 Micro Edition(J2ME)	17
2.3.2.1. Connected Limited Device Configurasi(CLDC)	20
2.3.2.2. Connected Limited Configurasi(CDC)	20
2.3.2.3. Profile Layer (Lapisan Profil)	21
2.3.2.4. MIDlet	22
2.3.2.4.1. Siklus Hidup MIDlet	23
2.4. Unified Modeling Language(UML)	24
2.4.1. Use Case Diagram	25
2.4.2. Class Diagram	26
2.4.3. Sequence Diagram	28
2.5. Perangkat Lunak Yang Dugunakan	28
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1. Tinjauan Umum	30
3.2. Analisis	31
3.2.1. Analisis Sistem	32
3.2.1.1. Analisis Kelemahan Sistem	32
3.2.1.2. Identifikasi Masalah	36
3.2.1.3. Idenfikasi Penyebab Masalah	37
3.2.1.4. Alternatif Solusi	37
3.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem	41
3.2.2.1. Kebutuhan Fungsional	42
3.2.2.2. Kebutuhan Non Fungsional	42
3.2.3. Analisis Kelayakan Sistem	44

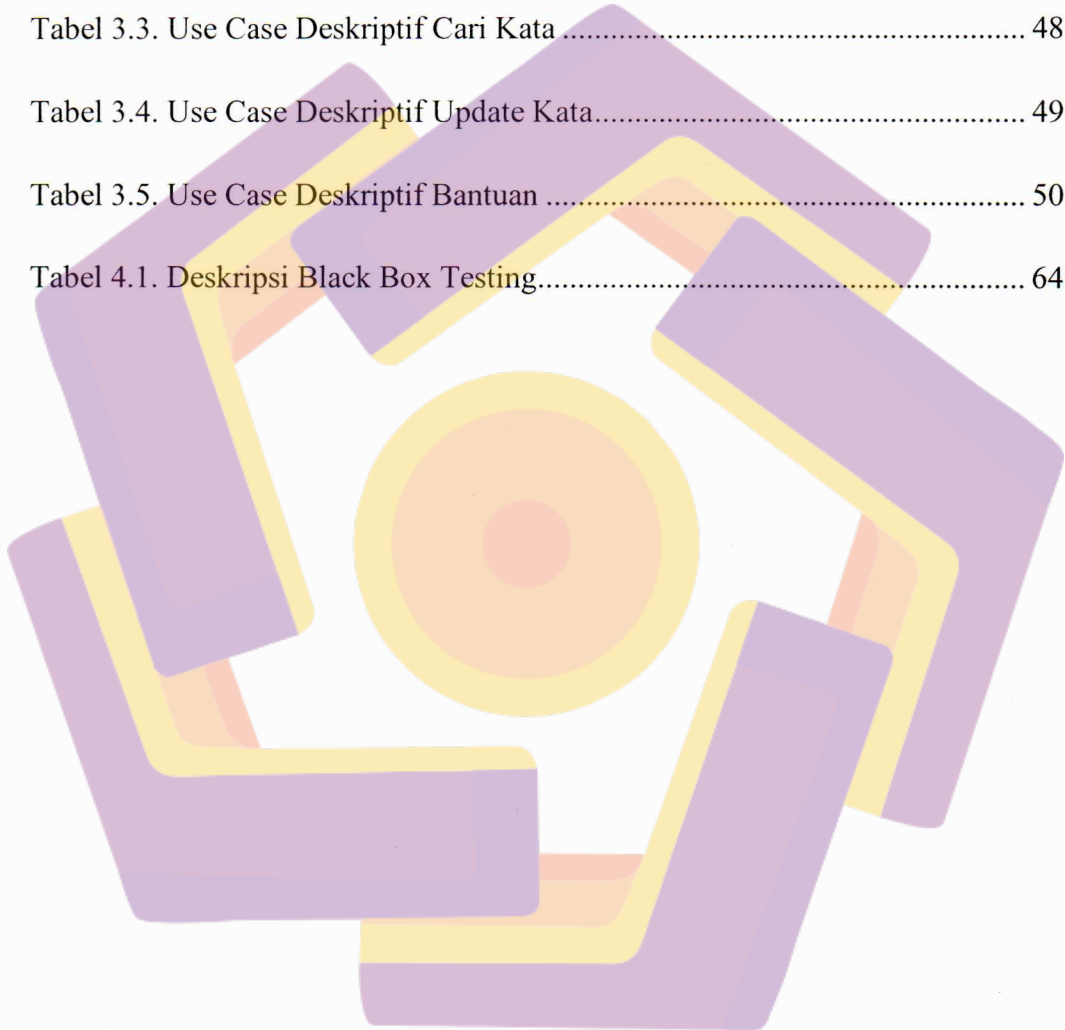
3.2.3.1. Kelayakan Teknologi	44
3.2.3.2. Analisis Kelayakan Hukum	45
3.2.3.3. Analisis Operasional	45
3.3. Perancangan.....	46
3.3.1. Perancangan Proses (Proses Modeling).....	46
3.3.1.1. Usa Case Diagram.....	46
3.3.1.2. Class Diagram	50
3.3.1.3. Sequence Diagram	52
3.3.1.4. Activity Diagram	54
3.3.2. Perancangan Antarmuka(User Interface)	58
3.3.2.1. Tampilan MIDlet.....	59
3.3.2.2. Form Menu Utama	59
3.3.2.3. Form Cari Kata.....	60
3.3.2.4. Form Hasil Pencarian Kata	60
3.3.2.5. Form Update Kata.....	61
3.3.2.6. Form Alert Update Kata.....	61
3.3.2.7. Form Bantuan.....	62
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1. Implementasi	63
4.2. Testing Program	62
4.2.1. Black Box Testing	64
4.3. Manual Program	65
4.3.1. Tampilan MIDlet	66
4.3.2. Tampilan Halaman Menu Utama	66
4.3.3. Tampilan Pencarian Kata	67
4.3.4. Tampilan Hasil Pencarian Kata	68
4.3.5. Tampilan Form Hasil Pencarian Kata	69
4.3.6. Tampilan List Menu Bantuan.....	69
4.3.7. Tampilan Menu Cara Penggunaan Aplikasi Dan Tentang Saya ...	70
4.3.8. Tampilan Form Halaman Update Kata.....	71

4.3.9. Tampilan Pemilihan Menu Update Pada Form	71
4.3.10. Tampilan Form Alert Update Kata	72
4.4. Manual Instalasi.....	73
BAB V PENUTUP	75
5.1. Kesimpulan.....	75
5.1.1. Keunggulan.....	75
5.1.2. Kelemahan.....	75
5.2. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	



DAFTAR TABEL

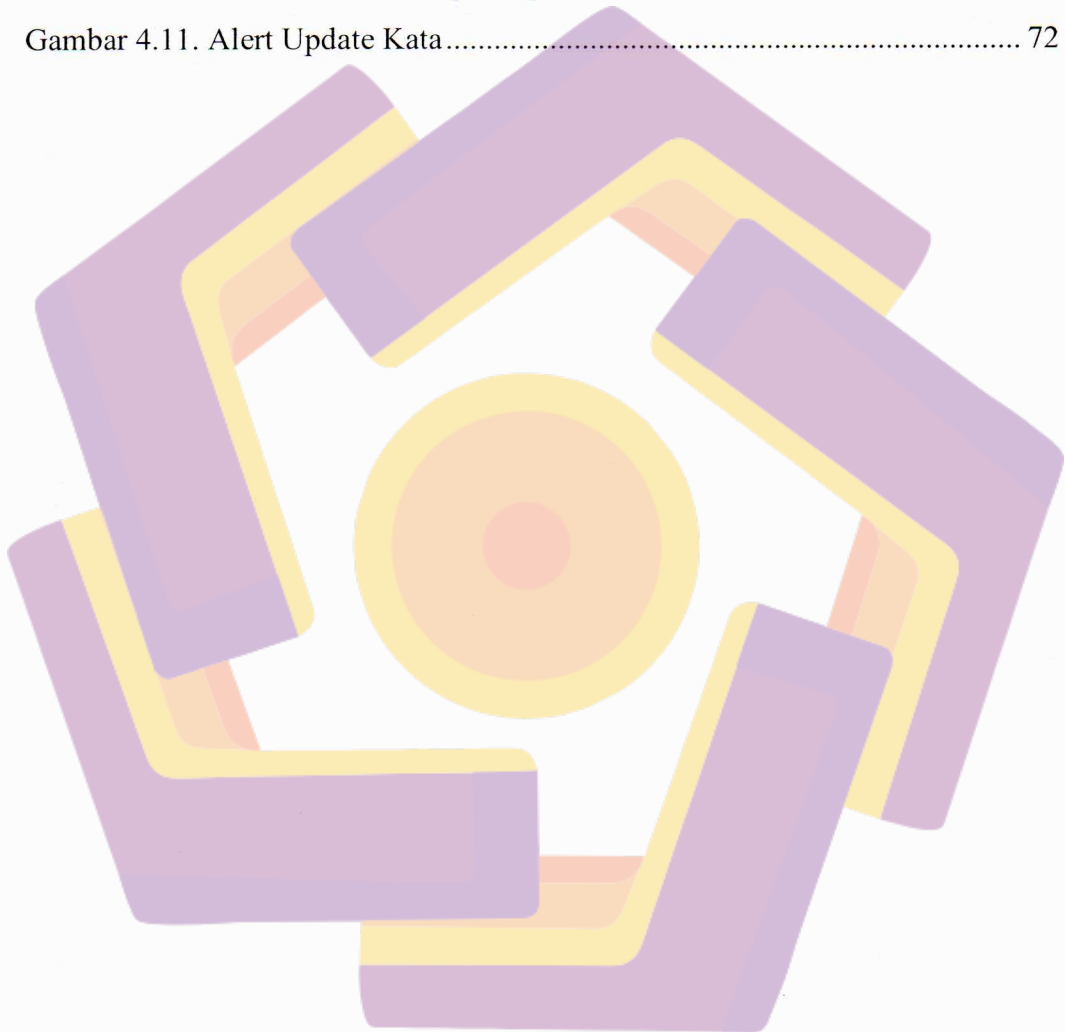
Tabel 2.1. Tabel Perbandingan Antara CDC dan CLDC	21
Tabel 3.1. Hasil Analisis PIECES	39
Tabel 3.2. Spesifikasi Perangkat Keras Notebook	43
Tabel 3.3. Use Case Deskriptif Cari Kata	48
Tabel 3.4. Use Case Deskriptif Update Kata.....	49
Tabel 3.5. Use Case Deskriptif Bantuan	50
Tabel 4.1. Deskripsi Black Box Testing.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Arsitektur java.....	18
Gambar 2.2. Lingkup Configurition	19
Gambar 2.3. Hubungan J2ME da J2SE.....	20
Gambar 2.4. Siklus Hidup MIDlet.....	23
Gambar 2.5. Contoh Diagram Use Case.....	26
Gambar 2.6. Contoh Class Diagram	27
Gambar 2.7. Contoh Sequence Diagram.....	28
Gambar 3.1. Use Case Diagram Aplikasi Kamus Psikologi	47
Gambar 3.2. Class Diagram Aplikasi Kamus Psikologi	51
Gambar 3.3. Sequence Diagram Start Aplikasi.....	52
Gambar 3.4. Sequence Diagram Masuk Menu.....	53
Gambar 3.5. Sequence Diagram Masuk List.....	54
Gambar 3.6. Sequence Diagram Cari Kata	54
Gambar 3.7. Activity Diagram Cari Kata	55
Gambar 3.8. Activity Diagram Update Kata.....	56
Gambar 3.9. Activity Diagram Bantuan.....	57
Gambar 3.10. Flow View	58
Gambar 3.11. Tampilan MIDlet	59
Gambar 3.12. Menu Utama	59
Gambar 3.13. Form Cari Kata	60
Gambar 3.14. Hasil Pencarian Kata	60
Gambar 3.15. Update Kata	61
Gambar 3.16. Alert Update Kata.....	61
Gambar 3.17. Form Bantuan	62
Gambar 4.1. Tampilan MIDlet	66
Gambar 4.2. List Menu Utama	67
Gambar 4.3. Halaman Pencarian Kata	68
Gambar 4.4. Pemilihan Menu OK pada Form Cari Kata	68

Gambar 4.5. Tampilan Form Hasil Cari Kata	69
Gambar 4.6. Pemilihan Menu Bantuan Pada Menu Utama	69
Gambar 4.7. Tampilan Form Cara Penggunaan	70
Gambar 4.8. Tampilan Form Tentang Saya	70
Gambar 4.9. Menampilkan Halaman Update Kata	71
Gambar 4.10. Pemilihan Menu Update pada Form.....	72
Gambar 4.11. Alert Update Kata.....	72



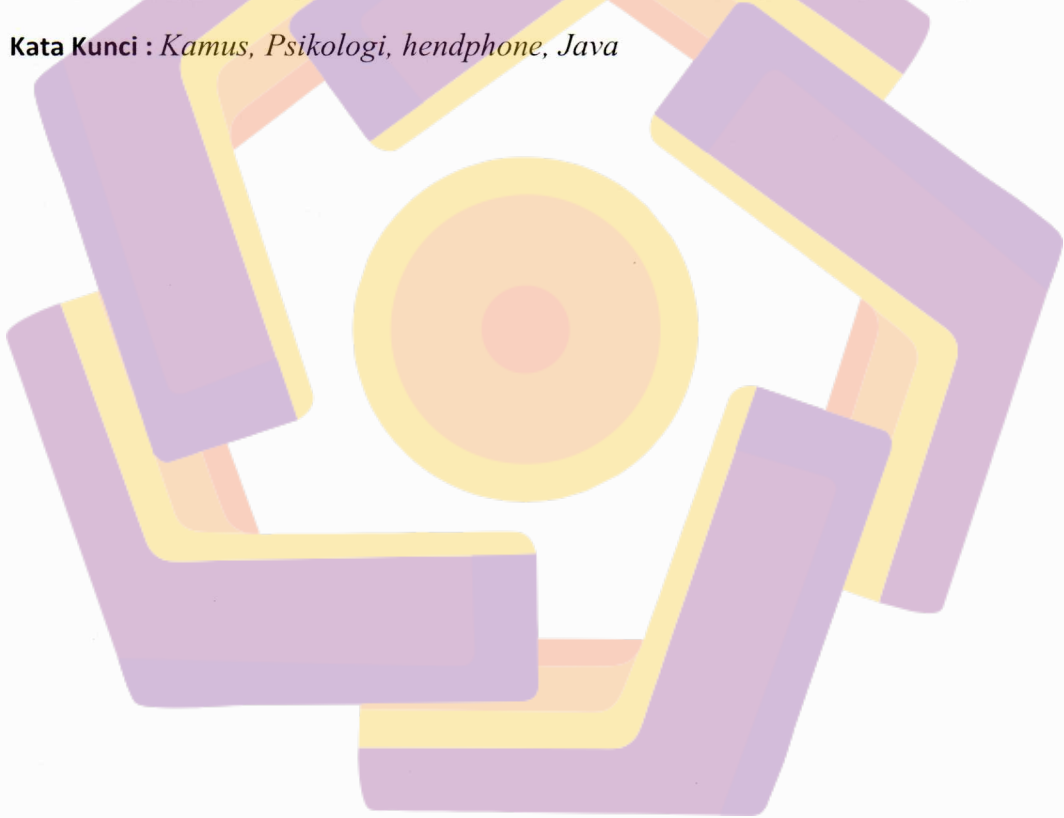
INTISARI

Kamus portable adalah media pembelajaran praktis, yang merupakan kamus yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Oleh karena itu, penulisan ilmiah ini adalah tema pembuatan aplikasi kamus yang dapat digunakan pada perangkat mobile (ponsel atau ponsel). Dalam hal ini psikologi kamus yang dipilih sebagai fungsi yang diharapkan untuk diterapkan di ponsel.

Perangkat yang digunakan dalam tahap pembuatan program ini adalah Java 2 Micro Edition (J2ME) bahasa pemrograman untuk aplikasi yang akan berjalan pada ponsel, dengan mengelola database menggunakan Sistem Rekam Manajemen (RMS) sebagai media penyimpanan nonvolatile di MIDlet.

Tetapi aplikasi ini akan membantu mereka di kemudian hari yang bergerak dalam bidang psikology dan dosen, siswa atau mahasiswa jurusan psikologi.

Kata Kunci : *Kamus, Psikologi, hendphone, Java*



ABSTRACT

Portable dictionary is a practical learning media, which is a dictionary that can be used anywhere and anytime. Therefore, scientific writing is the theme of making a dictionary application that can be used on mobile devices (cell phones or mobile phones). In this case the selected dictionary of psychology as a function of which is expected to be implemented on mobile phones.

The devices used in the manufacturing phase of this program is a Java 2 Micro Edition (J2ME) programming language for applications that will run on the phone, by managing the database using the Record Management System (RMS) as a nonvolatile storage medium in the MIDlet.

But this application will help them later on engaged in Psikology and faculty, students or students majoring in psychology.

Keywords: *dictionary, psychology, mobile phone, java,*

