

**APLIKASI KAMUS BAHASA LAMAHOLOT DAN INFORMASI  
BUDAYA ADONARA BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Wilfridus Beda Kia Balamakin**

**10.11.3958**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**APLIKASI KAMUS BAHASA LAMAHOLOT DAN INFORMASI  
BUDAYA ADONARA BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
Pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Wilfridus Beda Kia Balamakin**

**10.11.3958**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

#### **APLIKASI KAMUS BAHASA LAMAHOT DAN INFORMASI BUDAYA ADONARA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wilfridus Beda Kia Balamakin**

**10.11.3958**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 3 Februari 2017

Dosen Pembimbing,



**Bayu Setiaji, M.Kom.**

**NIK. 190302216**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### APLIKASI KAMUS BAHASA LAMAHOT DAN INFORMASI BUDAYA ADONARA BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wilfridus Beda Kia Balamakin**

**10.11.3958**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 21 April 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Metwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.**  
**NIK. 190302105**

**Akhmad Dahlan, M.Kom.**  
**NIK. 190302174**

**Bayu Setiaji, M.Kom.**  
**NIK. 190302216**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 Mei 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## 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 tertentu, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 Juni 2017



  
Wilfridus Beda Kia Balamakin

NIM. 10.11.3958

## MOTTO

- ✓ Sukses berjalan dari satu kegagalan ke kegagalan yang lain, tanpa kita kehilangan semangat.
- ✓ Percaya kepada semua orang adalah berbahaya, tidak percaya kepada semua orang adalah sangat berbahaya.
- ✓ Hal yang baik jika anda jujur, tapi juga sangat penting bahwa anda benar
- ✓ Penyesalan yang berlarut hanya menjadi penghambat langkah ke depan.
- ✓ Berbuat baiklah selagi masih ada waktu untuk melakukannya.



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

Lewo Tanah Adonara Tercinta.

Kedua orang tua tercinta, Bapak Stefanus Dore Golot dan Mama Thresia

Deran Beda, yang tanpa lelah selalu mendoakan dan membimbingku.

Kedua adik saya yang tersayang sensi dan Depik.

Semua Keluarga besar Balamakin yang selalu memberikan dukungan.

Kekasih Tercinta Date Astry yang selalu memberi Semangat dan motivasi.

Sahabat-sahabat angkatan 2010 Teknik Informatika yang selalu mendukung.

Serta

Almamater tercinta UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan KTI yang berjudul “Aplikasi Kamus Bahasa Lamaholot Dan Informasi Budaya Adonara Berbasis Android”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta, selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan studi jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang begitu besar secara tulus ikhlas kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak dan Ibu Dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.
6. Kepala Dinas Pariwisata dan kebudayaan Flores Timur yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian
7. Yang tercinta Bapa dan Mama, adikku sensi dan depik dan seluruh keluargaku yang selalu memberikan nasehat, pengorbanan, doa dan kasih sayang yang begitu tulus.
8. Sayangku Astry yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan motivasi
9. Teman – teman dan adik-adik JB yang selalu menemani saya, teman kelas, seangkatan dan teman – teman seperjuangan yang telah memberikan



motivasi, dan bantuan dari awal sampai akhir, terimakasih atas doa, kebersamaan, kasih sayang, yang kalian berikan selama ini, terima kasih semuanya.

10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini yang tidak bisa saya sebutka satu persatu.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan – kekurangan dan kelemahan – kelemahannya, oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini, namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 5 Juni 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMA PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO .....	V
HALAMAN PESEMPAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
INTISARI.....	xi
<i>ABSTRACT</i> .....	xii
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4


1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Pengembangan.....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>	
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	
<b>BAB V PENUTUP</b>	
<b>BAB II : LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori .....	8
2.2.1 Definisi Aplikasi.....	8
2.2.2 Definisi Kamus .....	10
2.2.3 Definisi Media .....	10
2.2.4 Definisi Informasi.....	11
2.2.5 Budaya Adonara .....	13
2.3. Android.....	15
2.4 Android SDK.....	19
2.5 Metode Pengembangan.....	19
2.5.1 Metode Pengembangan Multimedia.....	19

## BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis.....	22
3.2 Analisis Kebutuhan .....	22
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	22
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	23
3.3. Analisis Kelayakan.....	25
3.3.1 Analisis Kelayakan Operasional .....	26
3.3.2 Analisis Kelayakan Teknologi .....	26
3.3.3 Analisis Kelayakan Hukum.....	26
3.4 Perancangan .....	27
3.4.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	27
3.4.2 <i>Activity Diagram</i> .....	29
3.4.3 <i>Class Diagram</i> .....	36
3.4.4 <i>Sequence Diagram</i> .....	36
3.5 Perancangan Antar Muka.....	40
3.6 <i>Material Collecting</i> .....	44
3.7 Pengumpulan <i>Background</i> .....	45
3.8 Pengumpulan Aset .....	46
3.9 Pengumpulan Suara.....	47

## BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

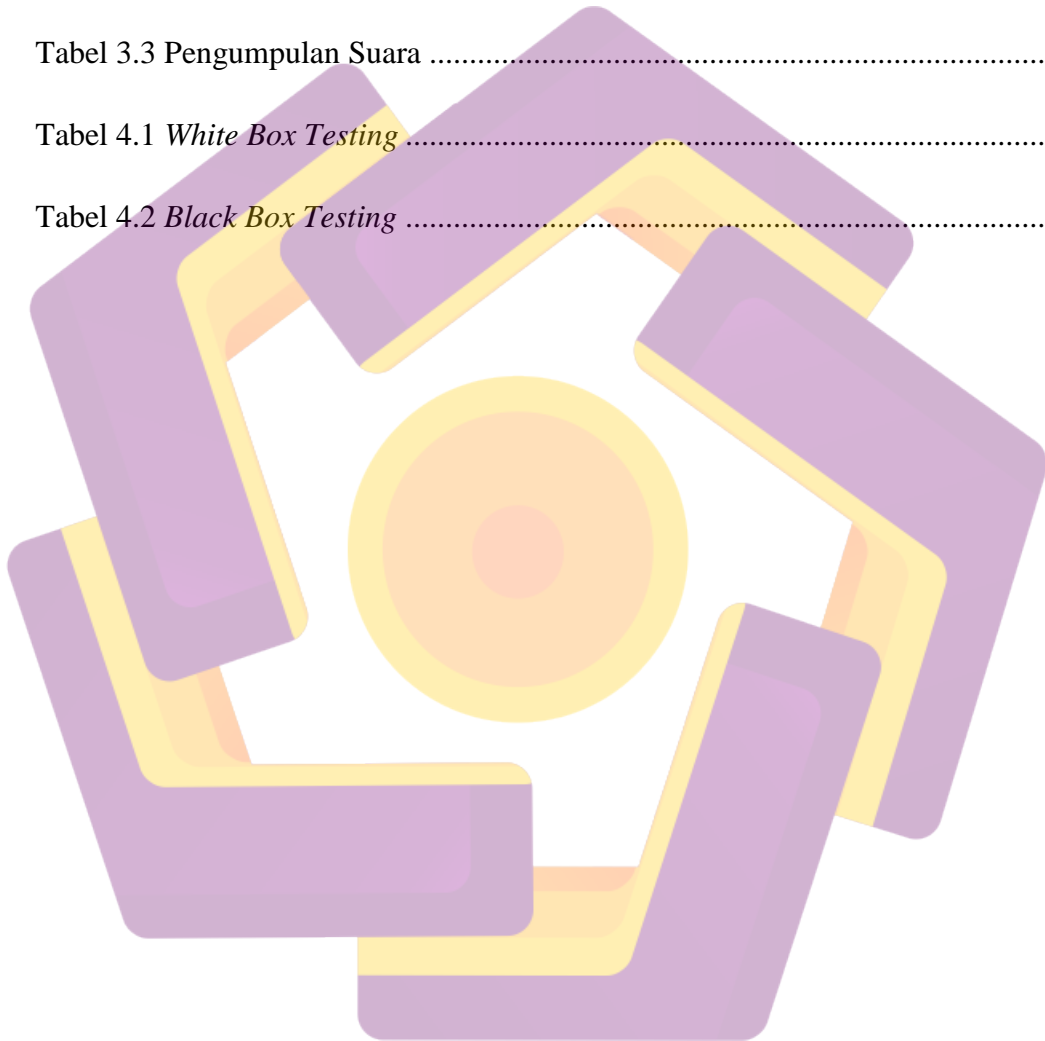
4.1 Implementasi .....	48
4.2 Pembuatan Aplikasi .....	48
4.3 Pembahasan.....	49
4.4 Tahap Pembuatan Aplikasi .....	50
4.4.1 Pembahasan <i>Sprite</i> .....	51
4.4.2 <i>Sound</i> .....	52
4.4.3 <i>Bacground</i> .....	53
4.4.4 Penambahan <i>Object</i> .....	54
4.4.5 <i>Event Object</i> .....	55
4.4.6 Pembahasan <i>Rooms</i> .....	56
4.5 Membuat File *.apk .....	57
4.6 <i>Global Seting</i> .....	57
4.7 Eksport ke Dalam *.apk .....	58
4.8 Pembahasan Listing Program.....	58
4.8.1 Menu Utama.....	58
4.8.2 Menu Kamus .....	60
4.8.3 Informasi Budaya .....	62
4.8.4 Pengaturan.....	64
4.8.5 Tentang Aplikasi .....	65
4.8.6 <i>Splash Screen</i> .....	65



4.9 Mengetes Aplikasi.....	67
4.10 <i>White Box Testing</i> .....	68
4.11 <i>Black Box Testing</i> .....	69
4.12 Uji Coba Pada <i>Device</i> .....	71
4.13 Manual Program.....	73
4.13.1 Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	76
4.13.2 Tampilan Menu Utama .....	76
4.13.3 Tampilan Menu Kamus.....	77
4.13.4 Tampilan Informasi Budaya.....	78
4.13.5 Tampilan Pengaturan .....	78
4.13.6 Tampilan Tentang .....	79
4.14 Pemeliharaan Sistem .....	79
4.15 <i>Publishing</i> .....	80
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran .....	82

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pengumpulan <i>Background</i> .....	45
Tabel 3.2 Pengumpulan asset .....	46
Tabel 3.3 Pengumpulan Suara .....	47
Tabel 4.1 <i>White Box Testing</i> .....	68
Tabel 4.2 <i>Black Box Testing</i> .....	69



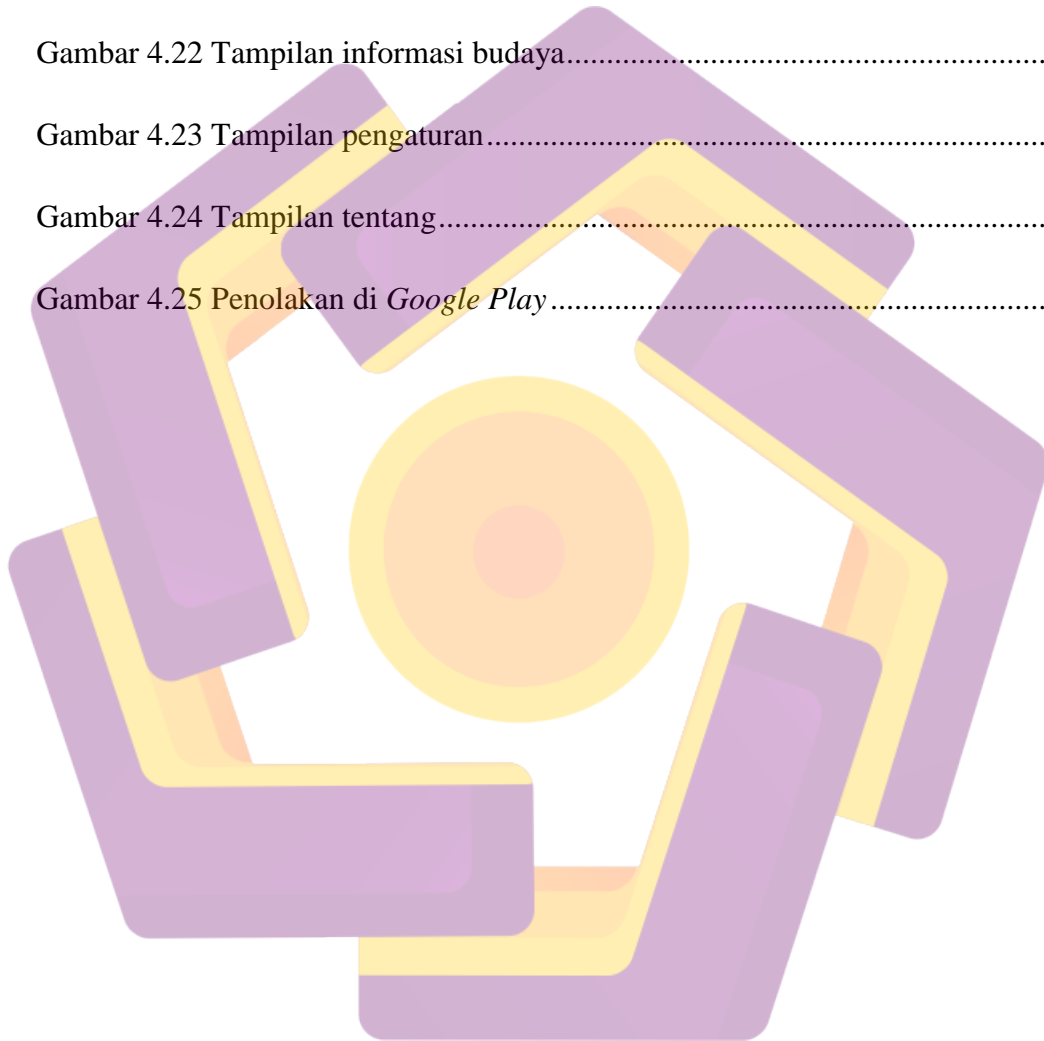
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Informasi .....	11
Gambar 2.2 Multimedia Perancangan.....	20
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	28
Gambar 3.2 <i>Activitty Diagram Splash Screen</i> .....	30
Gambar 3.3 <i>Activitty Diagram Menu Utama</i> .....	31
Gambar 3.4 <i>Activitty Diagram Kamus</i> .....	32
Gambar 3.5 <i>Activitty Diagram Informasi Budaya</i> .....	33
Gambar 3.6 <i>Activitty Diagram Pengaturan</i> .....	34
Gambar 3.7 <i>Activitty Diagram Tentang Aplikasi</i> .....	35
Gambar 3.8 <i>Activitty Diagram Keluar</i> .....	35
Gambar 3.9 <i>Class Diagram</i> .....	36
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram Splash Screen</i> .....	37
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram Menu Utama</i> .....	38
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram Menu Kamus</i> .....	38
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram Pengaturan</i> .....	39
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram Tentang Aplikasi</i> .....	39
Gambar 3.15 <i>Sequence Diagram Keluar</i> .....	40
Gambar 3.16 <i>Design Tampilan Splash Screen</i> .....	41
Gambar 3.17 <i>Design Tampilan Menu Utama</i> .....	41



Gambar 3.18 <i>Design</i> Tampilan Menu Kamus.....	42
Gambar 3.19 <i>Design</i> Tampilan Informasi Budaya .....	43
Gambar 3.20 <i>Design</i> Tampilan Pengaturan .....	43
Gambar 3.21 <i>Design</i> Tampilan Tentang .....	44
Gambar 4.1 Diagram Proses Pembuatan Aplikasi .....	49
Gambar 4.2 <i>Window Project Game Maker</i> .....	50
Gambar 4.3 Lembar Kerja Baru <i>Game Maker</i> .....	51
Gambar 4.4 Sprites (Tombol Kamus) .....	52
Gambar 4.5 Penambahan <i>Sound</i> aplikasi .....	53
Gambar 4.6 <i>Bacground</i> Aplikasi (menu utama) .....	54
Gambar 4.7 Menambahkan <i>Object</i> Ke Dalam Aplikasi.....	55
Gambar 4.8 Pilihan <i>event</i> pada <i>object loading</i> .....	56
Gambar 4.9 Menambahkan <i>rooms</i> ke dalam aplikasi .....	57
Gambar 4.10 <i>Global setting</i> aplikasi.....	57
Gambar 4.11 Uji coba pada Xioami 1S (menu utama) .....	71
Gambar 4.12 Uji coba pada Oppo 1201 (menu kamus).....	72
Gambar 4.13 Uji coba pada Samsung Galaxy Tab MM-T211 .....	72
Gambar 4.14 Aplikasi kamus lamaholot dalam Es Explorer .....	73
Gambar 4.15 Instalasi kamus lamaholot .....	74
Gambar 4.16 Konfirmasi izin instal aplikasi .....	74
Gambar 4.17 Proses install aplikasi kamus lamaholot.....	75

Gambar 4.18 Proses install aplikasi kamus lamaholot selesai .....	75
Gambar 4.19 Tampilan <i>splash screen</i> kamus lamaholot .....	76
Gambar 4.20 Tampilan menu utama.....	77
Gambar 4.21 Tampilan menu kamus .....	77
Gambar 4.22 Tampilan informasi budaya.....	78
Gambar 4.23 Tampilan pengaturan.....	78
Gambar 4.24 Tampilan tentang.....	79
Gambar 4.25 Penolakan di <i>Google Play</i> .....	80



## INTISARI

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini terjadi sangat cepat, terutama di bidang pengembangan aplikasi mobile berbasis Android. Android adalah sistem operasi yang menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi dan dapat mendistribusikannya. Dalam hal ini saya berniat untuk mengembangkan aplikasi kamus bahasa daerah dan informasi budaya Adonara berbasis Android, karena belum ada aplikasi ini sebelumnya maka bisa dijadikan sebagai media pengenalan dan pembelajaran tentang bahasa daerah lamaholot dan informasi budaya di pulau adonara.

Berbagai langkah yang diambil untuk membuat aplikasi ini diantaranya adalah dengan melakukan berbagai analisis kebutuhan dan desain sistem yang telah diklasifikasikan. Kemudian gunakan proses *desain* menggunakan UML, *desain interface* yang selanjutnya akan diaplikasikan dalam game maker studio untuk di jadikan *software final*. Metode yang digunakan yaitu metode pengembangan multimedia yang meliputi tahap konsep, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Game Maker Studio dan perangkat lunak pendukung lainnya seperti CorelDraw, Adobe Photoshop dan Game Maker Language sebagai script pendukung.

Dalam merancang aplikasi ini, diharapkan berpotensi meringankan atau bermanfaat bagi pengguna dalam menambah pemahaman dan mencari istilah kosakata di dari bahasa Indonesia ke bahasa Lamaholot maupun sebaliknya, serta dengan fitur tambahan yang menampilkan informasi budaya yang ada di adonara sehingga bisa menambah pemahaman bagi pengguna.

**Kata kunci:** Kamus, Android, Aplikasi, Informasi Budaya.

## **ABSTRACT**

*The development of technology and information is happening very quickly, especially in the field of Android-based mobile application development. Android is an operating system that provides an open platform for developers to create applications and can distribute them. In this case I intend to develop the application of local language dictionary and Adonara-based cultural information Android, because there has been no previous application then it can be used as a medium of introduction and learning about lamaholot regional language and information buadya on adonara island.*

*Various steps taken to make this application among others is to perform various needs analysis and system design that has been classified. Then use the design process using UML, interface design that will be applied next in game maker studio to be made final software. The method used is multimedia development method that includes the concept stage, design, collecting materials, assembly, testing and distribution. The software used is Game Maker Studio and other supporting software such as CorelDraw, Adobe Photoshop and Game Maker Language as supporting scripts.*

*In designing this application, it is expected to potentially alleviate or benefit the user in adding comprehension and searching vocabulary terms in from Indonesian to Lamaholot or vice versa, as well as with additional features that display cultural information in adonara so as to increase understanding for users.*

**Keywords:** *Dictionary, Android, Applications, Cultural Information.*