

**PEMBUATAN APLIKASI KAMUS KRAMA INGGIL
BAHASA JAWA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Roni Apriliyanto

12.11.6316

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN APLIKASI KAMUS KRAMA INGGIL
BAHASA JAWA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Roni Apriliyanto

12.11.6316

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI KAMUS KRAMA INGGIL
BAHASA JAWA BERBASIS ANDROID**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Roni Apriliyanto

12.11.6316

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,


Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI KAMUS KRAMA INGGIL
BAHASA JAWA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Roni Apriliyanto

12.11.6316

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 September 2016

KEFUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

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, 31 Agustus 2016



Roni Apriliyanto

NIM. 12.11.6316

MOTTO

“Bagian terbaik dari hidup seseorang adalah perbuatan-perbuatan baiknya dan kasihya yang tidak diketahui orang lain”

(William Wordsworth)

“Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh”

(Confusius)

“Siapa yang kalah dengan senyum, dialah pemenangnya”

(A. Hubard)

“Kebanyakan dari kita tidak mensyukuri apa yang sudah kita miliki, tetapi kita selalu menyesali apa yang belum kita capai”

(Schopenhauer)

PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Allah SWT yang memberikan kemudahan dan nikmat yang telah diberikan kepada penulis, sehingga bagi penulis untuk selalu berucap syukur alhamdulillah.
2. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan doa untuk kelancaran pembuatan skripsi ini.
3. Kakak kandung, Fahrizal Habibie yang selalu memberikan motivasi dan semangat.
4. Heri Sismoro, M.Kom, yang telah membantu dalam proses bimbingan hingga pendadaran dan Dosen Amikom yang telah memberikan ilmu baru selama proses perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Kekasih tersayang, Kurnia Ningsih yang selalu memberikan semangat dan doa dalam pembuatan skripsi ini.
6. Kelas 12-SITI-09, terima kasih atas pertemanan yang baik dan senang bisa berkenalan dengan kalian selama ini.
7. Lingga Kurnia Ramadhani yang telah banyak membantu memberi dukungan dan masukan dalam pembuatan skripsi ini hingga dapat terselesaikan.
8. Teman-teman yang ada di Semarang, Mustain, Agus Karyanto, dan para satpam GU UPGRIS yang telah memberikan dukungan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini. Salam dan salawat semoga selalu tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, serta para sahabatnya.

Penyusunan skripsi yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Kamus Krama Inggil Bahasa Jawa Berbasis Android” ini digunakan sebagai salah satu syarat kelulusan dalam menyelesaikan studi pada jenjang Strata satu (S1) program studi Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Prof.Dr.M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Heri Sismoro, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
3. Kedua orang tua, yaitu bapak Sunardi dan ibu Yatin Wiyati.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya, maka dari itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan juga bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Yogyakarta, Agustus 2016

Penulis

DAFTAR ISI

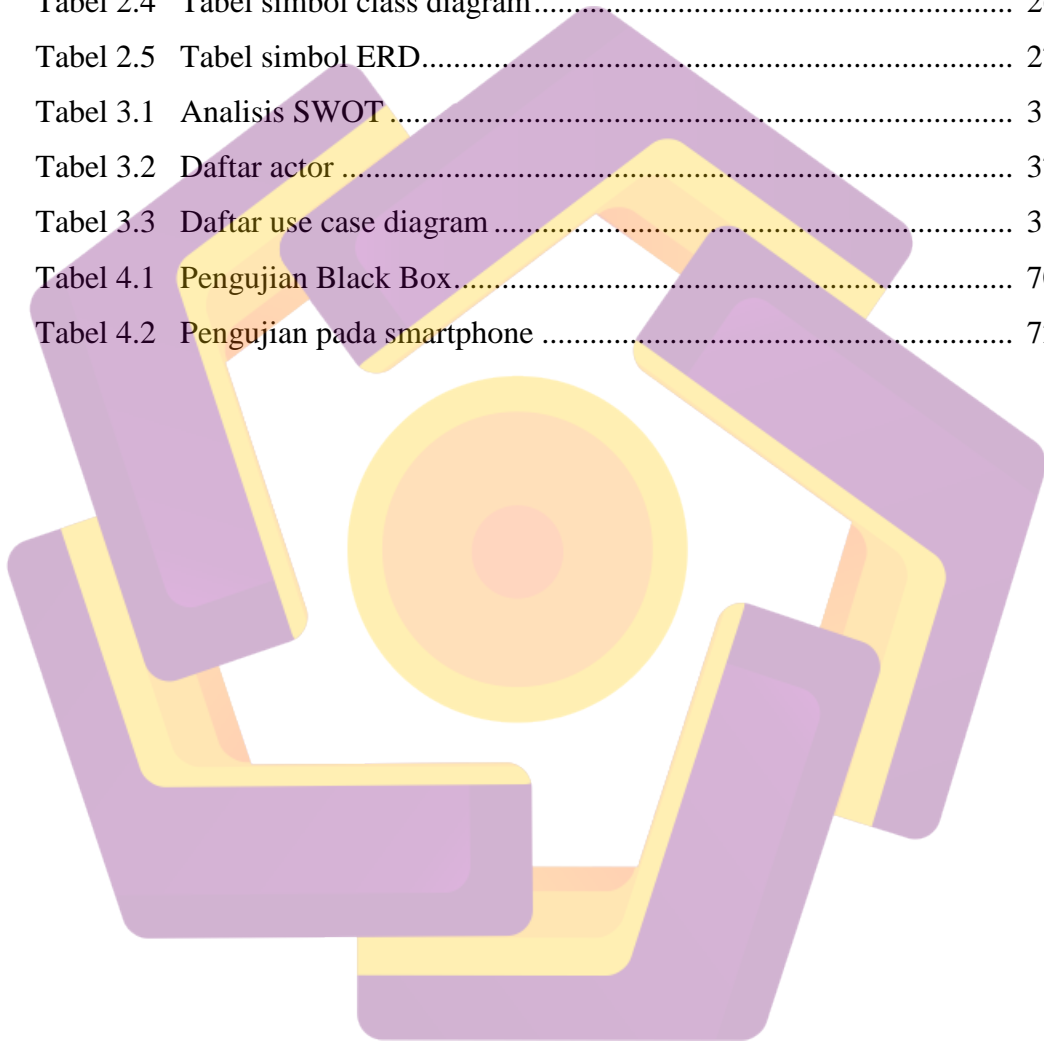
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Analisis.....	3
1.5.2 Metode Pemodelan	4
1.5.3 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	4
1.5.5 Metode Pengujian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Konsep Dasar Sistem.....	9
2.2.2 Konsep Dasar Informasi	10

2.2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi	10
2.3 Perangkat Lunak	11
2.4 Bahasa Jawa.....	12
2.5 Sistem Operasi Android	13
2.5.1 Versi Android	15
2.5.2 Arsitektur Android.....	16
2.6 Java	19
2.6.1 Sejarah Java	19
2.6.2 Karakteristik Java	20
2.7 Unified Modeling Language (UML)	22
2.7.1 Use Case Diagram	22
2.7.2 Activity Diagram	23
2.7.3 Sequence Diagram	24
2.7.4 Class Diagram	25
2.7.5 ERD (Entity Relationship Diagram)	26
2.8 Prototype.....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	29
3.1 Analisis Masalah	29
3.2 Analisis Sistem	29
3.3 Analisis SWOT.....	31
3.4 Analisis Kebutuhan Aplikasi	32
3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras	32
3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	32
3.5 Analisis Kelayakan	33
3.5.1 Analisis Kelayakan Teknologi/Teknis	33
3.5.2 Analisis Kelayakan Operasional.....	34
3.5.3 Analisis Kelayakan Hukum.....	35
3.6 Perancangan Sistem.....	35
3.6.1 Deskripsi Sistem.....	36
3.6.2 Use Case Diagram	36
3.6.3 Activity Diagram.....	38

3.6.4 Sequence Diagram.....	41
3.6.5 Class Diagram	44
3.6.6 Entity Relationship Diagram	45
3.7 Rancangan Interface	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Implementasi Sistem	50
4.1.1 Splash Screen.....	50
4.1.2 Menu Utama	53
4.1.3 Terjemahan.....	58
4.1.4 Bantuan dan Tentang	62
4.2 Implementasi Database.....	65
4.3 Pengujian	69
4.3.1 Black Box Testing	69
4.3.2 White Box Testing.....	71
4.3.3 Pengujian pada Smartphone	71
BAB V PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel simbol dalam use case diagram.....	23
Tabel 2.2	Tabel simbol activity diagram	24
Tabel 2.3	Tabel simbol sequence diagram.....	25
Tabel 2.4	Tabel simbol class diagram.....	26
Tabel 2.5	Tabel simbol ERD.....	27
Tabel 3.1	Analisis SWOT	31
Tabel 3.2	Daftar actor	37
Tabel 3.3	Daftar use case diagram	38
Tabel 4.1	Pengujian Black Box.....	70
Tabel 4.2	Pengujian pada smartphone	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gambar ikon Android.....	14
Gambar 2.2	Gambar arsitektur pada sistem operasi Android	19
Gambar 2.3	Gambar ikon java	20
Gambar 3.1	Use case diagram.....	37
Gambar 3.2	Activity diagram terjemahan.....	39
Gambar 3.3	Activity diagram tentang.....	40
Gambar 3.4	Activity diagram bantuan	40
Gambar 3.5	Activity diagram keluar.....	41
Gambar 3.6	Sequence diagram terjemahan.....	42
Gambar 3.7	Sequence diagram tentang.....	43
Gambar 3.8	Sequence diagram bantuan.....	43
Gambar 3.9	Sequence diagram keluar	44
Gambar 3.10	Class diagram	45
Gambar 3.11	Entity Relationship Diagram	45
Gambar 3.12	Splash screen.....	46
Gambar 3.13	Menu Utama.....	47
Gambar 3.14	Terjemahan.....	47
Gambar 3.15	Tentang.....	48
Gambar 3.16	Bantuan.....	48
Gambar 3.17	Keluar	49
Gambar 4.1	Splash Screen	50
Gambar 4.2	Menu utama.....	53
Gambar 4.3	Terjemahan.....	58
Gambar 4.4	Tentang dan bantuan	62

INTISARI

Bahasa jawa merupakan salah satu dari bahasa yang ada di Indonesia. Bahasa jawa secara umum memiliki tiga tingkatan, salah satunya adalah krama inggil. Sekarang ini minat untuk menggunakan bahasa jawa khususnya krama inggil semakin sedikit, terutama anak-anak dan remaja. Maka permasalahan yang akan diselesaikan adalah bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi kamus krama inggil bahasa jawa berbasis android dan dapat mengaplikasikan pada smartpone android dengan baik dan sesuai tujuan serta dapat dipahami dan diterapkan untuk berinteraksi kepada yang lebih tua sebagai wujud penghormatan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat aplikasi kamus krama inggil bahasa jawa berbasis android.

Langkah yang ditempuh untuk perancangannya adalah mengetahui masalah yang ada, sehingga dengan adanya kamus bahasa krama inggil bahasa jawa berbasis android ini dapat membantu permasalahan yang dihadapi dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

Kata Kunci : Android, Bahasa Krama Inggil, Aplikasi Kamus

ABSTRACT

Java language is one of the languages that exist in Indonesia . Java language in general has three levels , one of which is inggil manners . Right now interest in using the Java language Manners Inggil especially the less , especially children and adolescents . Then the problems will be solved is how to design and create a dictionary application manners inggil android -based Java language and can apply on android smartphone with a good and appropriate purposes and can be understood and applied to interact with the older as a form of respect.

The purpose of this study was to design and create a dictionary application manners inggil android-based Java language.

Steps to be taken to its design is knowing the problems that exist , so that with the manners dictionary inggil android-based Java language can help problems and can be used anytime and anywhere.

Keyword : *Android, Language Manners Inggil, Application Dictionary*