

**PEMBUATAN APLIKASI KAMUS BAHASA MELAYU INDONESIA –
MALAYSIA / MALAYSIA – INDONESIA BERBASIS ANDROID”
(SUMBER :BALAI KAJIAN DAN PENGEMBANGAN
BUDAYA MELAYU)**

SKRIPSI



disusun oleh

Sabila Abrori

11.12.6205

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

**PEMBUATAN APLIKASI KAMUS BAHASA MELAYU INDONESIA –
MALAYSIA / MALAYSIA – INDONESIA BERBASIS ANDROID”
(SUMBER :BALAI KAJIAN DAN PENGEMBANGAN
BUDAYA MELAYU)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Sabila Abrori

11.12.6205

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI KAMUS BAHASA MELAYU INDONESIA –
MALAYSIA / MALAYSIA – INDONESIA BERBASIS ANDROID”
(SUMBER :BALAI KAJIAN DAN PENGEMBANGAN
BUDAYA MELAYU)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sabila Abrori

11.12.6205

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 06 Desember 2016

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT.

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI KAMUS BAHASA MELAYU INDONESIA –
MALAYSIA / MALAYSIA – INDONESIA BERBASIS ANDROID”
(SUMBER :BALAI KAJIAN DAN PENGEMBANGAN
BUDAYA MELAYU)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Sabila Abrori
11.12.6205
telah diperahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 November 2016

Susunan Dewan Penguji

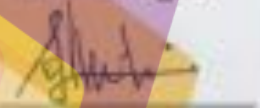
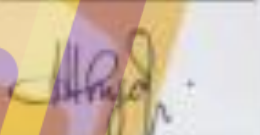
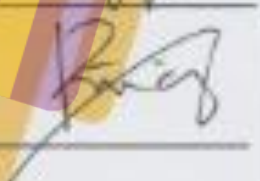
Nama Penguji

Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302231

Mardhiya Hayati, ST, M.Kom
NIK. 190302108

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098


Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 06 Desember 2016

KETUA STMIK AMINOM 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 dicantumkan 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, 1 Desember 2016



SABILA ABRORI

NIM. 11.12.6205

Motto

*Jika hendak mengenai orang berbangsa,
Lihat kepada budi dan bahasa,*

1. There is difference between people who are smart and people who get good grades and i am not both , but let its flow.
2. The past cannot be changed
3. Opinion don't define your reality
4. Everyone's journey is different
5. Thing always get better with time
6. Overthinking will lead to sadness
7. Judgement are a confession of character
8. Happiness is found within, Smile are contagious, kindness is free
9. You only fail if you quit
10. What goes around, come around
11. Stay Lazy, Work Smarter not Harder
12. Problem is like dark humor, only those who think can get the laugh
13. a perfection of harmony, a machine can only copy it, can't make it
14. because the perfection is in the tiny mistakes. Which makes it human .
15. Happiness only real when shared
16. Life's too short to be pissed off all the time. It's just not worth it
17. Untuk mengukur kedalaman sumur, tidak perlu masuk kedalam sumur
18. Terkadang bermimpi saja tidak cukup meski sudah tidur 12 jam, coba bangun
19. Anything one man can imagine, other men can make real.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan spesial untuk kedua orang tua saya ayahanda Ali Akbar dan Ibunda Siti Rahmah S.Pd dan maaf lulusnya lama.



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah diucapkan kehadirat Allah SWT karena Nyalah skripsi dengan judul Pembuatan Aplikasi Kamus Bahasa Melayu Indonesia – Malaysia / Malaysia – Indonesia Berbasis Android” (Sumber :Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu) ini akhirnya berhasil diselesaikan. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah astu syarat kelulusan dalam jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam pembuatan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing
2. Bapak Mahyudin Al Mudra, SH.MM selaku Pemangku Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu yang telah memberi izin dan menerima penulis untuk melakukan penelitian di Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu.
3. Staf Balai kajian dan Pengembangan Budaya Melayu Ibu Astrin dan Pak Samsuni yang telah banyak membantu dalam pembuatan skripsi ini.
4. Saudara Agus Taryanto dan Rudi Setiawan yang telah menemani dan mengantarkan penulis untuk sidang pendadaran serta berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dan pada proses penyusunan skripsi ini.

Semoga hasil penelitian skripsi ini bermanfaat khususnya bagi perkembangan Budaya Melayu dan perkembangan teknologi Aplikasi Android di Indonesia.

Yogyakarta, 01 Desember 2016

SABILA ABRORI

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Metode Pengembangan	4
1.5.5 Metode Testing.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7

2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Aplikasi	8
2.3. Kamus.....	9
2.4. Pemodelan Perangkat Lunak	15
2.4.1. Model Sekensial Linier	16
2.5. Konsep Basis Data.....	17
2.5.1. Pengertian Basis Data	17
2.5.2. SQLite.....	18
2.6 UML	19
2.6.1 Use Case Diagram	21
2.6.2 Class Diagram.....	22
2.6.3 Activity Diagram	24
2.6.4 Sequence Diagram	26
2.7. Android.....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	28
3.1 Gambaran Umum	28
3.2 Analisis.....	29
3.2.1 Analisis Sistem	29
3.2.2. Analisis Kebutuhan.....	30
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	30
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	31
3.2.2.2.1 Kebutuhan Perangkat keras (<i>hardware</i>).....	31
3.2.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	32
3.2.2.2.3 Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>).....	32
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem	33
3.2.3.1 Kelayakan Teknologi	33
3.2.3.2 Kelayakan Hukum.....	34
3.2.3.3 Kelayakan Operasional	34
3.3 Perancangan Sistem.....	34
3.3.1 Perancangan UML	34
3.3.1.1 Usecase Diagram.....	34

3.3.1.2 Activity Diagram.....	36
3.3.1.3 Class Diagram	40
3.3.1.4 Sequence Diagram	41
3.3.2. Perancangan Basis Data.....	43
3.3.2.1 Tabel Kamus	43
3.3.2.2 Tabel Versi	44
3.4 Rancangan Tampilan.....	44
3.4.1 Rancangan Tampilan Splash Screen.....	45
3.4.2 Rancangan Tampilan Menu	45
3.4.3 Rancangan Tampilan Menu Kamus.....	46
3.4.4 Rancangan Tampilan Pencarian.....	46
3.4.5 Rancangan Tampilan Website	47
BAB IV PEMBAHASAN.....	48
4.1 Implementasi Basis Data / <i>Database</i>	48
4.1.1 Tabel Kamus	48
4.1.2 Tabel Versi.....	48
4.2 Pembuatan Sistem	49
4.2.1 Pembuatan Tampilan Antar Muka / <i>User Interface</i>	49
4.2.1.1 Halaman Menu Utama.....	50
4.2.1.2 Halaman Kamus	51
4.2.1.3 Halaman List Kamus.....	54
4.2.1.4 Halaman Detail Kamus	55
4.2.1.5 Halaman Tentang	57
4.2.1.6 Halaman Bantuan	59
4.2.1.7 Halaman Update.....	61
4.2.1.8 Halaman Website Admin	64
4.2.1.9 Halaman Website Kamus.....	64
4.2.1.10 Halaman Website Tambah Data Kamus	65
4.2.2 Pembuatan Program.....	66
4.2.2.1 Class Main Activity (MainAcitvity.java).....	66
4.2.2.2 Class Menu Utama (FrmMenu.java)	68

4.2.2.3	Class Kamus (FrmKamus.java).....	70
4.2.2.4	Class Detail Kamus (FrmDetailKamus.java).....	72
4.2.2.5	Class Tentang (FrmTentang.java).....	73
4.2.2.6	Class Bantuan (FrmBantuan.java).....	73
4.2.2.7	Class Update (FrmUpdate.java).....	74
4.3	Testing.....	77
4.3.1	Black Box Testing.....	77
4.3.2	Testing Perangkat.....	78
4.4	Pembahasan Manual Program.....	81
4.4.1	Icon Aplikasi.....	81
4.4.2	<i>Splash Screen</i>	82
4.4.3	Menu Utama.....	82
4.4.4	Menu Kamus.....	84
4.4.5	Menu Detail Kamus.....	85
4.4.6	Menu Tentang.....	85
4.4.7	Menu Bantuan.....	86
4.4.8	Menu Update.....	87
4.4.9	Login Admin.....	88
4.4.10	Dashboard Admin.....	89
4.4.11	Halaman DASHBOARD Admin Kamus.....	90
4.4.12	Halaman Tambah Data.....	90
BAB V	PENUTUP.....	91
5.1	Kesimpulan.....	91
5.2	Saran.....	93
DAFTAR	PUSTAKA.....	94

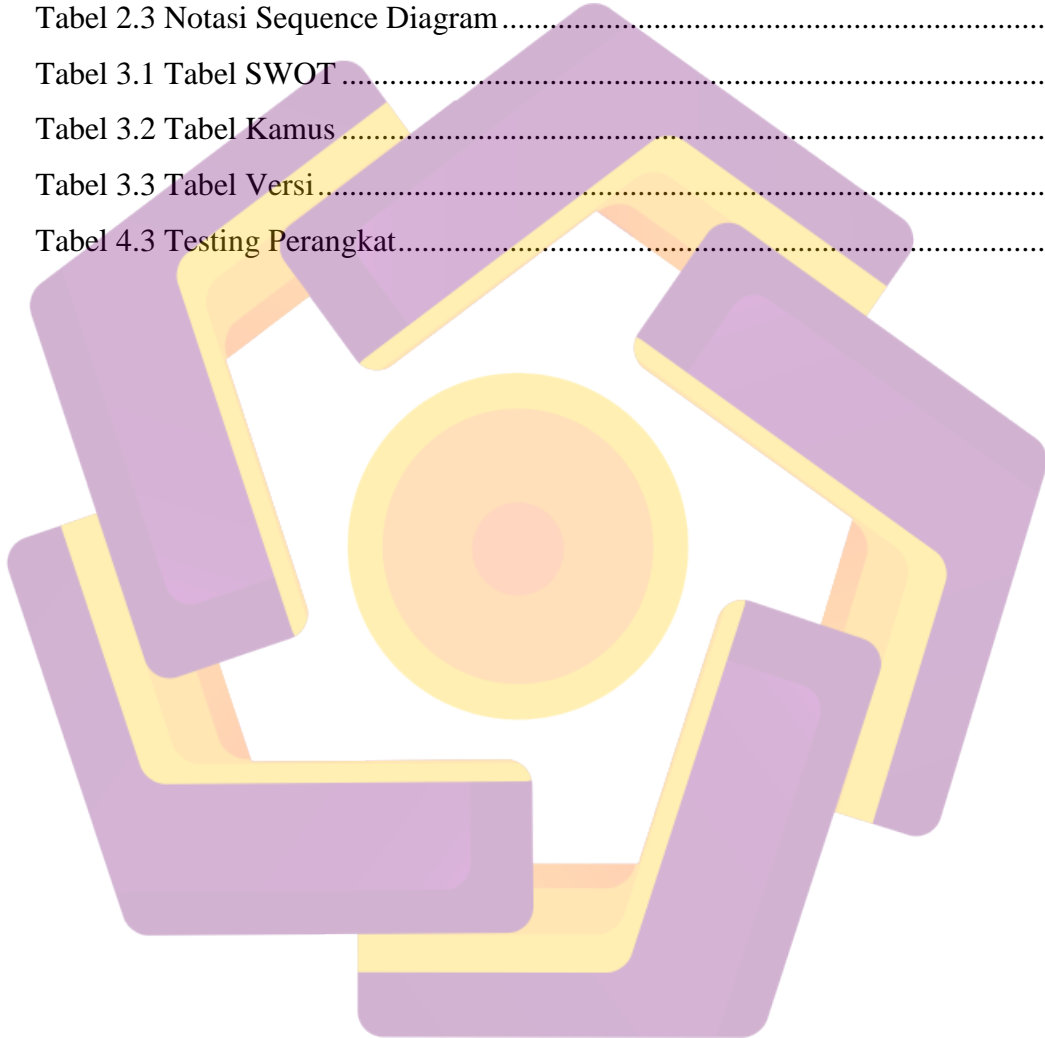
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Konsep dasar UML	20
Gambar 2.2. Tabel use case diagram	21
Gambar 3.1 <i>Usecase Diagram</i> Pengguna	35
Gambar 3.2 <i>Activity diagram</i> Menu Kamus	37
Gambar 3.3 <i>Activity diagram</i> Menu Tentang.....	38
Gambar 3.4 <i>Activity diagram</i> Menu Bantuan	39
Gambar 3.5 <i>Activity diagram</i> Menu Update	40
Gambar 3.6 Class Diagram	41
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> Menu Kamus.....	42
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Menu Tentang.....	42
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Menu Bantuan.....	42
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Menu Update	43
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Splash Screen	45
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Menu	45
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Kamus	46
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Pencarian	46
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Website.....	47
Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Login website	47
Gambar 4.1 Struktur Tabel Kamus	48
Gambar 4.2 Struktur Tabel Versi	49
Gambar 4.3 Tampilan Project Pada IDE Eclipse	49
Gambar 4.4 Halaman Menu utama	50
Gambar 4.5 Kode Program Halaman Menu Utama	51
Gambar 4.6 Halaman list.....	52
Gambar 4.7 Kode Program Halaman Kamus.....	53
Gambar 4.8 Halaman List Kamus.....	54
Gambar 4.9 Kode Program List Kamus	55

Gambar 4.10 Halaman Detail Kamus	56
Gambar 4.11 Kode Program detail Kamus	57
Gambar 4.12 Halaman Tentang	58
Gambar 4.13 Kode Program Halaman Tentang.....	59
Gambar 4.14 Halaman Bantuan	60
Gambar 4.15 Kode Program Halaman Bantuan.....	61
Gambar 4.16 Halaman Bantuan	62
Gambar 4.18 Halaman Login Admin.....	64
Gambar 4.19 Halaman Dashboard Admin	65
Gambar 4.20 Halaman Tambah Data.....	65
Gambar 4.21 Kode Program MainActivity.java	68
Gambar 4.22 Kode Program FrmMenu.java.....	69
Gambar 4.23 Kode Program FrmKamus.java.....	72
Gambar 4.24 Kode Program FrmDetailKamus.java.....	73
Gambar 4.25 Kode Program FrmTentang.java	73
Gambar 4.26 Kode Program FrmBantuan.java.....	74
Gambar 4.27 Kode Program FrmTentang.java	76
Gambar 4.28 Tampilan Icon aplikasi	81
Gambar 4.29 Tampilan Splash Screen	82
Gambar 4.30 Tampilan Menu Utama.....	83
Gambar 4.31 Tampilan Menu Kamus.....	84
Gambar 4.32 Tampilan Detail Kamus	85
Gambar 4.33 Tampilan Tentang	86
Gambar 4.34 Tampilan Bantuan	87
Gambar 4.35 Tampilan Update	88
Gambar 4.36 Tampilan Login Website.....	89
Gambar 4.37 Tampilan Dashboard Admin	90
Gambar 4.38 Tampilan Website Dashboard Admin Kamus.....	90
Gambar 4.39 Tampilan Tambah Data Kamus.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Class Diagram	24
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram	25
Tabel 2.3 Notasi Sequence Diagram	26
Tabel 3.1 Tabel SWOT	29
Tabel 3.2 Tabel Kamus	43
Tabel 3.3 Tabel Versi	44
Tabel 4.3 Testing Perangkat	78



INTISARI

Android merupakan sistem operasi mobile yang penggunaanya terus meningkat. Besarnya jumlah pengguna Android di Indonesia bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran dan informasi. Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu yang merupakan Institusi non pemerintah yang berfokus terhadap perkembangan budaya melayu bekerjasama dengan Universiti Putra Malaysia berhasil menyusun sebuah kamus bahasa Melayu Indonesia – Melayu Malaysia / Melayu Malaysia – Melayu Indonesia yang telah selesai pada Februari 2015

Dengan tersedianya data yang telah disusun oleh Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu dalam versi cetak, maka aplikasi ini merupakan pengembangan dari versi cetak kedalam bentuk aplikasi android. aplikasi kamus bahasa melayu Indonesia - Malaysia / Malaysia - Indonesia diharapkan akan mempermudah komunikasi antara orang melayu Indonesian dengan orang melayu Malaysia.

Aplikasi ini hanya menampilkan data teks dan bisa digunakan secara offline. dengan aplikasi ini pengguna akan cepat dalam mencari kata-kata yang ingin diterjemahkan. aplikasi akan sepenuhnya menjadi milik balai melayu sehingga apabila ada penambahan kata yang baru kedalam aplikasi akan di tambahkan oleh Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu.

Kata kunci: Aplikasi, Kamus, Bahasa Melayu, Android.

ABSTRACT

Android is a mobile operating system that users continue to increase. The large amount of Android users in Indonesia can be used for learning and information media.

Center for research and development of Malay culture (Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu) which is a non governmental Institution that focuses on the development of the Malay culture in collaboration with Universiti Putra Malaysia managed to compile a dictionary of Malay language Indonesia – Malaysia / Malaysia -Indonesia which has been finished in February 2015

With the availability of the data have been compiled by the Center for research and development of Malay culture in the printed version, then this application is the development of print version into a form of android applications. Application of Malay language Indonesia – Malaysia / Malaysia -Indonesia will hopefully facilitate the communication between the Malay Indonesian with Malaysian Malays.

This application just displays text data and can be used offline. With this application users will quickly find the words that would like translated. the applications will be fully belong to the Center for research and development of Malay culture, so that when there is the addition of new words into applications will be added by the Center for research and development of Malay culture.

Keyword: *Android, Dictionary, Application, Malay.*