

**APLIKASI AKSARA DAN TANDA BACA DALAM BAHASA LAMPUNG  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Agus Mahardika Putra**

**13.12.7541**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**APLIKASI AKSARA DAN TANDA BACA DALAM BAHASA LAMPUNG  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Agus Mahardika Putra**

**13.12.7541**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI AKSARA DAN TANDA BACA DALAM  
BAHASA LAMPUNG BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Agus Mahardika Putra**

13.12.7541

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Juni 2016

**Dosen Pembimbing,**



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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI AKSARA DAN TANDA BACA DALAM  
BAHASA LAMPUNG BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Agus Mahardika Putra**

**13.12.7541**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 02 Maret 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bambang Sudaryatno, Drs, MM**  
**NIK. 190302029**

**Joko Dwi Santoso, M.Kom**  
**NIK. 190302181**

**Mardhiya Hayaty, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302108**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 06 Maret 2017



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, MT**  
**NIK.190302038**

## 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, 13 Maret 2017



## **Motto**

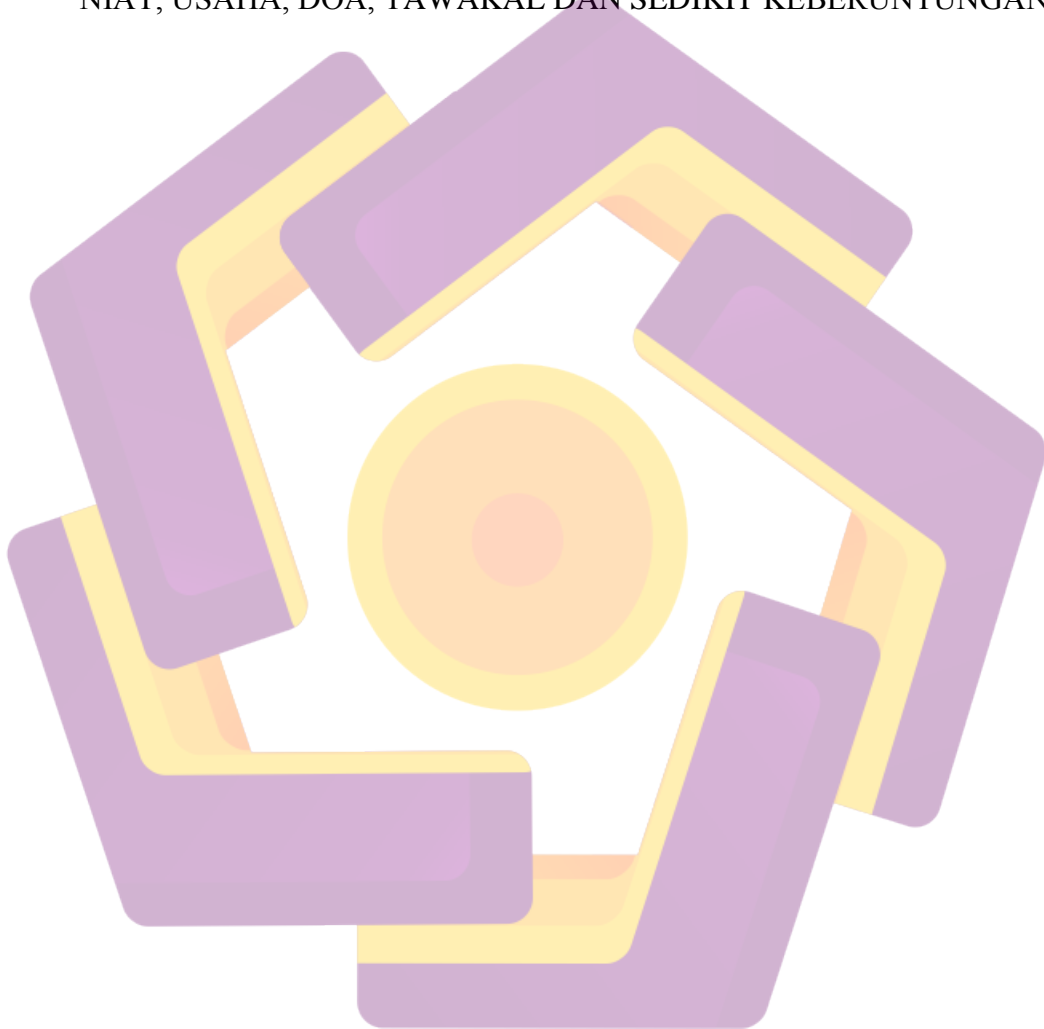
“Jadikan Kata Remehan Sebagai Motivasi”

“Jadikan Kesalahan Untuk Intropeksi”

“Kesuksesan Itu Kita Cari”

“Jangan Pernah Berhenti Sebelum Mati”

“NIAT, USAHA, DOA, TAWAKAL DAN SEDIKIT KEBERUNTUNGAN”



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah saya haturkan kehadiran Allah SWT, karena telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “APLIKASI AKSARA DAN TANDA BACA DALAM BAHASA LAMPUNG BERBASIS ANDROID” Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi Fakultas Komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Skripsi ini penulis persembahkan Kepada :

1. Orang tua dan kakak perempuanku, mama Sugini, Bapak M. Jemirin dan Eka damayanti , yang selalu memberikan seluruh dukungannya serta menjadi motivasi saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas segalanya .
2. Wanita yang selalu mendampingiku Indah Andam Suri dengan segala keadaan, terimakasih karena sudah menjadikan aku berambisi untuk masa depanku, jangan pernah berubah kecuali menjadi lebih baik lagi. Tetap dampingi aku selamanya.
3. Bapak Dony Ariyus, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang selalu mengarahkan saya dan memberi masukan dalam proses pengerjaan skripsi ini.
4. Seluruh teman-teman yang mendukung saya , terimakasih dukungannya.
5. Semua orang yang meremehkan saya, terimakasih. Saya jadi termotivasi dan berambisi mengalahkan kalian agar tidak diremehkan.

Saya sebagai penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan, mohon maaf bila skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Harapan penulis skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembaca dan semua yang membutuhkan skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya haturkan kehadirat Allah SWT karena saya sebagai penulis skripsi ini masih diberi kesehatan, rahmat dan karunia yang berlimpah oleh Allah SWT. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi guna memenuhi syarat akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada penulisan naskah skripsi ini dan masih jauh dari kata sempurna. Meskipun masih banyak kekurangan, tetapi penulis menyelesaikan skripsi ini tanpa bantuan orang lain, pastinya penulis akan mengalami berbagai macam kesulitan untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu penulis akan mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

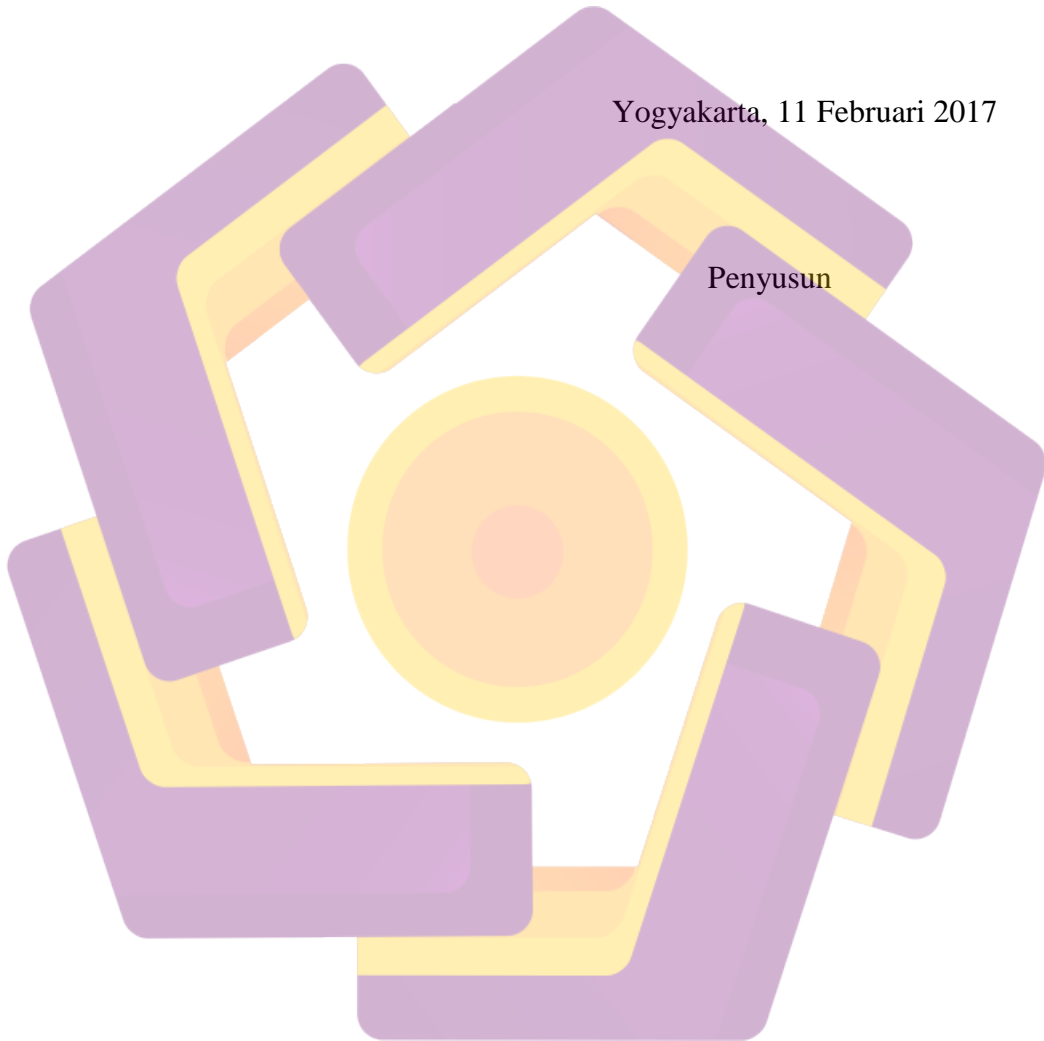
1. M.Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Mama, bapak dan kakak perempuan saya yang selalu memberi support dan nasihat.
3. Wanita yang selalu memberi dukungan, meskipun berada jauh disana.
4. Bapak Dony Ariyus, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya hingga menyelesaikan skripsi ini.
5. Sahabat sahabat saya, Bayu Saputra, Gusti Bagus.K, Tio Juanta, Kiki Putri Maharani dan Sejahterra©.
6. Seluruh teman-teman 13-SISI-06 yang selama beberapa tahun ini selalu bersama, menjadi keluarga kecil yang penuh canda, tawa, suka dan duka.
7. Tetangga-tetangga kos, M. Soleh dan M. Nasrudin.
8. Serta seluruh teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
9. Orang-orang yang meremehkan saya, yang membuat saya semakin berambisi untuk melampaui anda.



Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca skripsi ini, mohon maaf apabila terdapat banyak kesalahan. Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun.

Yogyakarta, 11 Februari 2017

Penyusun



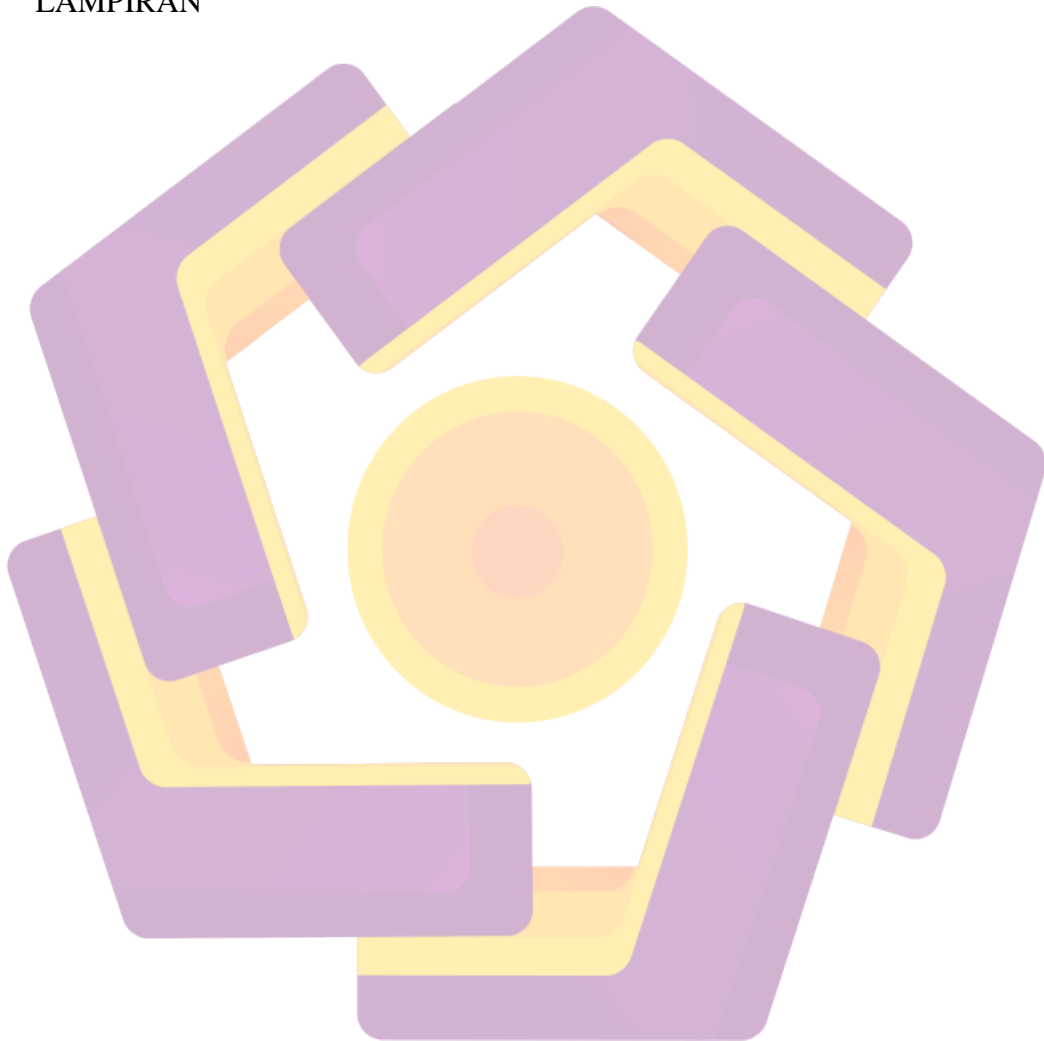
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Analisis .....	4
1.6.3 Metode Perancangan .....	4
1.7 Sistematika penelitian .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Definisi Android .....	7
2.2.1 Versi Android .....	8
2.2.2 Arsitektur Android .....	9
2.3 Perangkat Lunak .....	10

2.4 Bahasa Lampung .....	12
2.4.1 Bahasa Lampung Pepadun dan Sai Batin .....	12
2.4.2 Fungsi Bahasa Lampung .....	14
2.5 Eclipse IDE .....	16
2.6 Android Development Tool (ADT) .....	17
2.7 Android Software Development Kit (SDK) .....	18
2.8 Android Virtual Device (AVD) .....	18
2.9 Java .....	18
2.9.1 Sejarah Java .....	18
2.9.2 Karakteristik Java .....	19
2.10 Android Studio .....	20
2.10.1 <i>Project Structure</i> .....	21
2.11 Definisi Analisis .....	22
2.11.1 Analisis Masalah .....	22
2.11.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	24
2.11.3 Analisis Kelayakan Sistem .....	24
2.12 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	25
2.12.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	25
2.12.2 <i>Activity Diagram</i> .....	26
2.12.3 <i>State Diagram</i> .....	26
2.12.4 <i>Class Diagram</i> .....	27
2.12.5 <i>SQLite Database</i> .....	28
2.12.6 <i>Flowchart</i> .....	29
2.13 <i>Testing</i> .....	31
2.13.1 <i>Black-Box Testing</i> .....	31
2.13.2 <i>White-Box Testing</i> .....	31
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN</b> .....	<b>32</b>
3.1 Analisis Masalah .....	32
3.2 Analisis Sistem .....	35
3.3 Analisa Kelemahan Sistem .....	36
3.4 Analisa Kebutuhan Aplikasi .....	36

3.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	36
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	37
3.4.3	Kebutuhan Isi Aplikasi .....	38
3.5	Analisa Kelayakan Sistem .....	38
3.5.1	Analisis Kelayakan Teknis .....	38
3.5.2	Analisis Kelayakan Hukum .....	38
3.6	Perancangan Proses .....	39
3.6.1	Diagram Konteks .....	39
3.6.2	Deskripsi Sistem .....	40
3.6.3	<i>Use Case Diagram</i> .....	40
3.6.4	<i>Activity Diagram</i> .....	42
3.6.5	<i>State Diagram</i> .....	43
3.6.6	Perancangan Antar Muka ( <i>Interface</i> ).....	46
3.7	<i>Tester</i> .....	51
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>53</b>
4.1	Implementasi .....	53
4.1.1	Proses Aplikasi .....	53
4.1.2	Pembahasan Database .....	54
4.2	Antar Muka ( <i>Interface</i> ) .....	56
4.3	Pengembangan Aplikasi .....	61
4.4	<i>Testing</i> .....	61
4.4.1	<i>White-Box Testing</i> .....	61
4.4.2	<i>Black-Box Testing</i> .....	64
4.5	Implementasi Aplikasi .....	65
4.5.1	Tampilan Program .....	66
4.5.2	<i>Listring Program</i> .....	73
4.5.3	Koneksi Database .....	81
4.6	<i>Event Tester</i> .....	83
4.7	Perbandingan .....	84
4.7.1	Kelebihan .....	84
4.7.2	Kekurangan .....	85

4.8 Hasil Dan Pembahasan .....	85
BAB V PENUTUP .....	86
5.1 Kesimpulan .....	86
5.2 Saran .....	81
DAFTAR PUSTAKA .....	xvi
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	26
Tabel 2.2 <i>Activity Diagram</i> .....	27
Tabel 2.3 <i>State Diagram</i> .....	28
Tabel 2.4 <i>Class Diagram</i> .....	29
Tabel 2.5 <i>Flowchart</i> .....	30
Tabel 3.1 Tabel <i>User</i> .....	41
Tabel 3.2 Tabel Daftar <i>Use Case</i> .....	42
Tabel 4.1 <i>Black-Box Testing</i> .....	64
Tabel 4.2 <i>Listing Database</i> .....	82
Tabel 4.3 <i>Event Tester</i> .....	83
Tabel 4.4 <i>Detail Aplikasi</i> .....	84
Tabel 4.5 <i>Kelebihan Aplikasi</i> .....	84
Tabel 4.6 <i>Kekurangan Aplikasi</i> .....	85

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Icon Android</i> .....	8
Gambar 2.2 <i>Arsitektur Android</i> .....	10
Gambar 2.3 <i>Aksara Lampung dan Tanda Baca</i> .....	16
Gambar 2.4 <i>Eclipse IDE</i> .....	17
Gambar 2.5 <i>Icon Java</i> .....	19
Gambar 2.6 <i>Android Studio</i> .....	22
Gambar 3.1 <i>Diagram Analisis SWOT</i> .....	34
Gambar 3.2 <i>DFD</i> .....	39
Gambar 3.3 <i>Flowchart Sistem</i> .....	40
Gambar 3.4 <i>Use Case Diagram</i> .....	41
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> .....	43
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram Input Kata</i> .....	44
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram Pantun</i> .....	44
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram Peribahasa</i> .....	45
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram Aksara</i> .....	45
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram Tanda Baca</i> .....	46
Gambar 3.11 <i>Rancangan Splash</i> .....	46
Gambar 3.12 <i>Rancangan Menu Utama</i> .....	47
Gambar 3.13 <i>Rancangan Halaman Pantun</i> .....	47
Gambar 3.14 <i>Rancangan Halaman Peribahasa</i> .....	48
Gambar 3.15 <i>Rancangan Halaman Aksara</i> .....	48
Gambar 3.16 <i>Rancangan Halaman Tanda Baca</i> .....	49
Gambar 3.17 <i>Rancangan Lagu Budaya Lampung</i> .....	49
Gambar 3.18 <i>Rancangan Halaman Tentang</i> .....	50
Gambar 3.19 <i>Rancangan Halaman Bantuan</i> .....	50
Gambar 3.20 <i>Flowchart Event Tester</i> .....	51
Gambar 4.1 <i>SQLite File Manager</i> .....	54
Gambar 4.2 <i>Tabel Pantun</i> .....	55
Gambar 4.3 <i>Tabel Peribahasa</i> .....	55



Gambar 4.4 Database Ditemukan .....	63
Gambar 4.5 Database Tidak Ditemukan .....	59
Gambar 4.6 <i>Android Virtual Device (AVD)</i> .....	65
Gambar 4.7 <i>Icon</i> Aplikasi .....	66
Gambar 4.7 <i>Splash Screen</i> .....	67
Gambar 4.8 Menu Utama .....	67
Gambar 4.9 Halaman Pantun .....	69
Gambar 4.10 Halaman Peribahasa .....	69
Gambar 4.11 Halaman Aksara .....	70
Gambar 4.12 Halaman Tanda Baca .....	70
Gambar 4.13 Contoh .....	71
Gambar 4.14 Halaman Lagu .....	71
Gambar 4.15 Halaman Tentang .....	72
Gambar 4.16 Halaman Bantuan .....	72
Gambar 4.17 Java <i>Class Splash Screen</i> .....	73
Gambar 4.18 XML <i>Splash Screen</i> .....	73
Gambar 4.19 Java <i>Class Menu Utama</i> .....	74
Gambar 4.20 XML Menu Utama .....	74
Gambar 4.21 Java <i>Class Pantun Controller</i> .....	75
Gambar 4.22 Java <i>Class Pantun Model</i> .....	75
Gambar 4.23 Java <i>Class Pantun View</i> .....	76
Gambar 4.24 XML Pantun .....	76
Gambar 4.25 Java <i>Class Aksara View</i> .....	77
Gambar 4.26 XML Aksara .....	77
Gambar 4.27 Java <i>Class Tanda Baca</i> .....	78
Gambar 4.28 XML Tanda Baca .....	78
Gambar 4.29 Java <i>Class Lagu</i> .....	79
Gambar 4.30 XML Lagu .....	79
Gambar 4.31 Java <i>Class About View</i> .....	80
Gambar 4.32 XML <i>About</i> .....	80

## INTISARI

Saat ini sudah jarang sekali para remaja menggunakan bahasa daerah untuk berbicara dalam kehidupan sehari-hari. Terbukti saat ini mayoritas remaja menggunakan bahasa Indonesia untuk berbicara dalam kehidupan sehari-hari, itu memang baik, karena setiap warga negara Indonesia harus bisa berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Tetapi, meskipun wajib bisa berbahasa Indonesia, masyarakat Indonesia juga harus tetap mencintai bahasa daerahnya masing-masing.

Bahasa daerah sendiri saat ini sudah mulai dilupakan, dalam bahasa daerah juga memiliki tanda baca dan huruf-huruf yang disebut dengan aksara. Remaja saat ini mungkin tidak mengetahui tanda baca dari bahasa daerahnya, bahkan aksara dari daerahnya pun mungkin tidak diketahuinya. Sehingga aplikasi aksara dan tanda baca dalam bahasa Lampung bertujuan mengajak masyarakat kembali menggunakan dan memahami bahasa daerah terutama Lampung, karena aplikasi ini memang aplikasi aksara dan tanda baca dalam bahasa Lampung.

Kedepannya semoga aplikasi ini dapat membantu masyarakat untuk semakin memahami aksara dan tanda baca bahasa Lampung, dan untuk daerah lainnya semoga bisa mengajak masyarakatnya untuk melestarikan budaya daerah.

**Kata Kunci:** Android, Aplikasi, Ponsel Pintar, Kebudayaan, Lampung

## **ABSTRACT**

*There is now rarely teenagers using local languages to speak in their daily lives. This was evident when the majority of Indonesian teens use to talk in their daily lives, it is good, because every citizen must be able to speak Indonesian Indonesian is good and right. However, Meksipun shall not speak Indonesian, Indonesian society also must continue to love each regional language.*

*The local language itself is starting to be forgotten, in regional languages also have punctuation and letters that called the script. Teens today may not know the punctuation of the local language, and even characters from the region may not even know about. So the application letters and punctuation in Lampung language aims to encourage re-use and understand language Lampung area especially, because this application is an application letters and punctuation in Lampung language.*

*The future hopefully these applications can help people to better understand the language and punctuation characters float, and for other areas can hopefully encourage people to preserve local culture.*

**Keyword:** *Application, Android, Smartphone, Culture, Lampung*

