

**APLIKASI PENGENALAN KATA-KATA UMUM BAHASA JAWA DARI  
BAHASA INGGRIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ilyas Nurdiansyah Yusuf**

**12.12.6527**

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

**APLIKASI PENGENALAN KATA-KATA UMUM BAHASA JAWA DARI  
BAHASA INGGRIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Ilyas Nurdiansyah Yusuf**

**12.12.6527**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI PENGENALAN KATA-KATA UMUM BAHASA JAWA DARI  
BAHASA INGGRIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ilyas Nurdiansyah Yusuf**

**12.12.6527**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Oktober 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Dony Ariyus, M.Kom**

**NIK. 190302128**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI PENGENALAN KATA-KATA UMUM BAHASA JAWA  
DARI BAHASA INGGRIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

**Ilyas Nurdiansyah Yusuf**  
12.12.6527

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 November 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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



**Agus Purwanto, M.Kom.**  
NIK. 190302229




**Dony Arivus, M.Kom.**  
NIK. 190302128



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 November 2016



**KETUA 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, 29 November 2016



Ilyas Nurdiansyah Yusuf

NIM.12.12.6527

## **MOTTO**

**We have right to be wrong, Mistake will make you Strong**

**Do more of what makes you happy**

**All you need is Love, PIZZA IS LOVE**

**If you're going to be wierd, be Confident about it**

**Ummmmm Ahhhhrrr Uhrrrrr Ahrrrhgggg  
(Chewbacca)**

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang saya sayangi :

1. Ibu Aniek Rahayu & Bapak Noor Akhyar Yusuf yang telah mencurahkan segala pemikrian, waktu, tenaga dan kasih sayangnya yang tiada hasbisnya setiap saat, Terimakasih sebesar besarnya..
2. Beserta Kakak & Adik yang tercinta yang sudah memberikan supportnya.
3. Kontrakan Pendekar & Kontrakan Simbah yang selama ini sudah menjadi rumah ke 2 selama masa pendidikan di Yogyakarta.
4. Ucapan terima kasih kepada seluruh warga GSM Klaten AngkirnganBude, Tegar, Daniel, Udin, Indra, Raka, Star, Dimpil, Kodok, Bima, Andika, Bagong, Benjo, Petok, Ragil, Ridho, YKD. Serta seluruh warga GSM yang tidak bisa di sebutkan satu persatu. Dan tidak lupa kepada sahabat Nadya Alfini yang selalu memberikan semangat dorongan dan motifasi, Terima kasih yang sebesar-besarnya
5. Kepada brobro SI 03 angkatan 2012, Ryan, Arya, Bismo, Haryo, Saktek, Julis, Sinta, dan yang tidak bisa di sebutkan satu persatu.
6. Partner kuliah, partner besment serta teman teman yang tidak bisa di sebutkan satu persatu selama di Yogyakarta. Terimakasih saya ucapkan kepada kalian atas suka duka selama ini.

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya yang berjudul “Aplikasi Pengenalan Kata-Kata Umum Bahasa Jawa Dari Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android”. Skripsi ini ditulis guna memperoleh gelar Sarjana jurusan Sistem Informasi, STMIK Amikom Yogyakarta. Selesaiannya penyusunan skripsi ini berkat bantuan beberapa pihak, oleh karena itu penulis sampaikan Terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dony Ariyus, M.Kom selaku dosen pembimbing dengan sabar terus-menerus membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Beliau selalu memberikan arahan yang membangun.
2. Dosen-dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengalaman yang sangat berharga selama menempu perkuliahan.
3. Keluarga Bapak, Ibu, Kakak, dan Adik yang selalu memberikan dukungan. GSM Klaten, SI-03, Semua Sahabat dan pihak-pihak lainnya yang tidak sempat penulis sebutkan, yang memberi semangat dan dorongan.

Akhirnya dengan kerendahan hati penulis menyadari banyak kekurangan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 29 November 2016

Penulis



## DAFTAR ISI

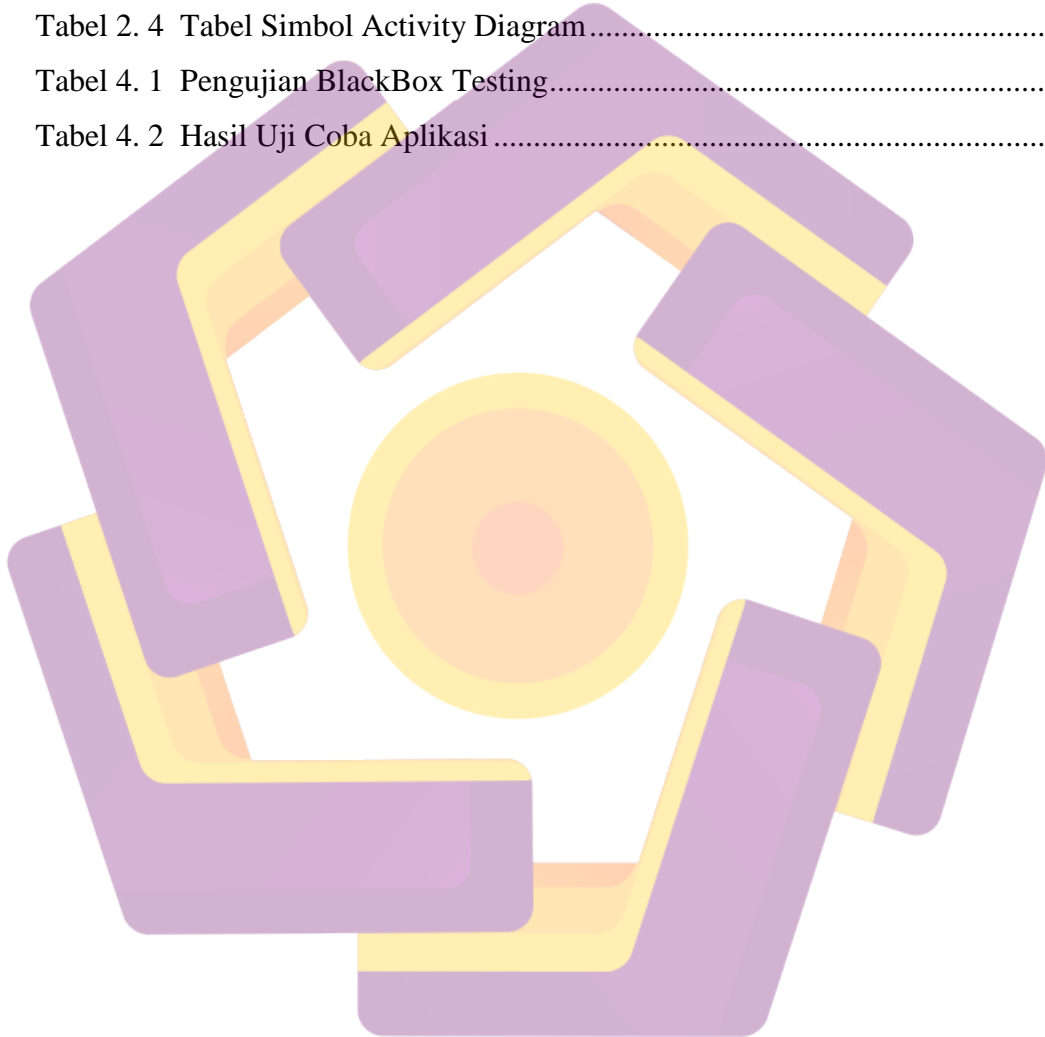
<b>JUDUL</b> .....	<b>I</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>II</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>III</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>V</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>V</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>VI</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>XI</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>XII</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>XIV</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>XV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Metode Sistem <i>Development Live Cycle</i> .....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Pengertian Aplikasi <i>Mobile</i> .....	8
2.3 Pengertian Bahasa .....	8
2.4 Pengertian Bahasa Jawa .....	9
2.4.1 Media Pembelajaran Pengenalan Kata-Kata Umum Bahasa Jawa Dari Bahasa Inggris.....	9
2.5 Android.....	10

2.5.1	Pengertian Android .....	10
2.5.2	Sejarah Android .....	10
2.6	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	13
2.6.1	Android Studio .....	13
2.6.2	Java SE <i>Development Kit</i> (JDK) .....	14
2.6.3	Android <i>Software Development Kit</i> (SDK).....	14
2.6.4	Adobe Photoshop CS6 .....	14
2.7	Metode Pengembangan .....	15
2.7.1	SDLC.....	15
2.8	Metode Analisis .....	17
2.8.1	Analisis SWOT .....	17
2.8.2	Analisis Kebutuhan .....	18
2.8.3	Analisis Kelayakan.....	19
2.9	Metode Perancangan .....	20
2.9.1	UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	20
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>25</b>
3.1	Aplikasi Pengenalan Kata-Kata Umum Bahasa Jawa Dari Bahasa Inggris ( <i>Speak Javanese</i> ).....	25
3.2	Analisis Sistem .....	25
3.2.1	Analisis SWOT .....	26
3.2.2	Analisis Kebutuhan .....	27
3.2.3	Analisis Kelayakan.....	29
3.3	Perancangan Sistem.....	30
3.3.1	Perancangan UML .....	31
3.4	Perancangan Interface .....	41
3.4.1	Tampilan Menu Utama .....	41
3.4.2	Tampilan List Menu .....	42
3.4.3	Tampilan Menu <i>About</i> .....	43
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>44</b>
4.1	Implementasi .....	44

4.1.1	Penentuan SDK .....	45
4.1.2	Implementasi <i>Class</i> .....	46
4.1.3	Implementasi XML .....	52
4.2	Pengujian Program .....	55
4.2.1	<i>White-box</i> Testing .....	55
4.2.2	<i>Black-box</i> Testing .....	56
4.3	Release APK .....	59
4.3.1	Pembuatan APK .....	59
4.3.2	Publish PlayStore .....	62
4.4	Pemeliharaan Sistem .....	65
<b>BAB V</b>	.....	<b>66</b>
<b>PENUTUP</b>	.....	<b>66</b>
5.1	Kesimpulan .....	66
5.2	Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>68</b>

## DAFTAR TABEL

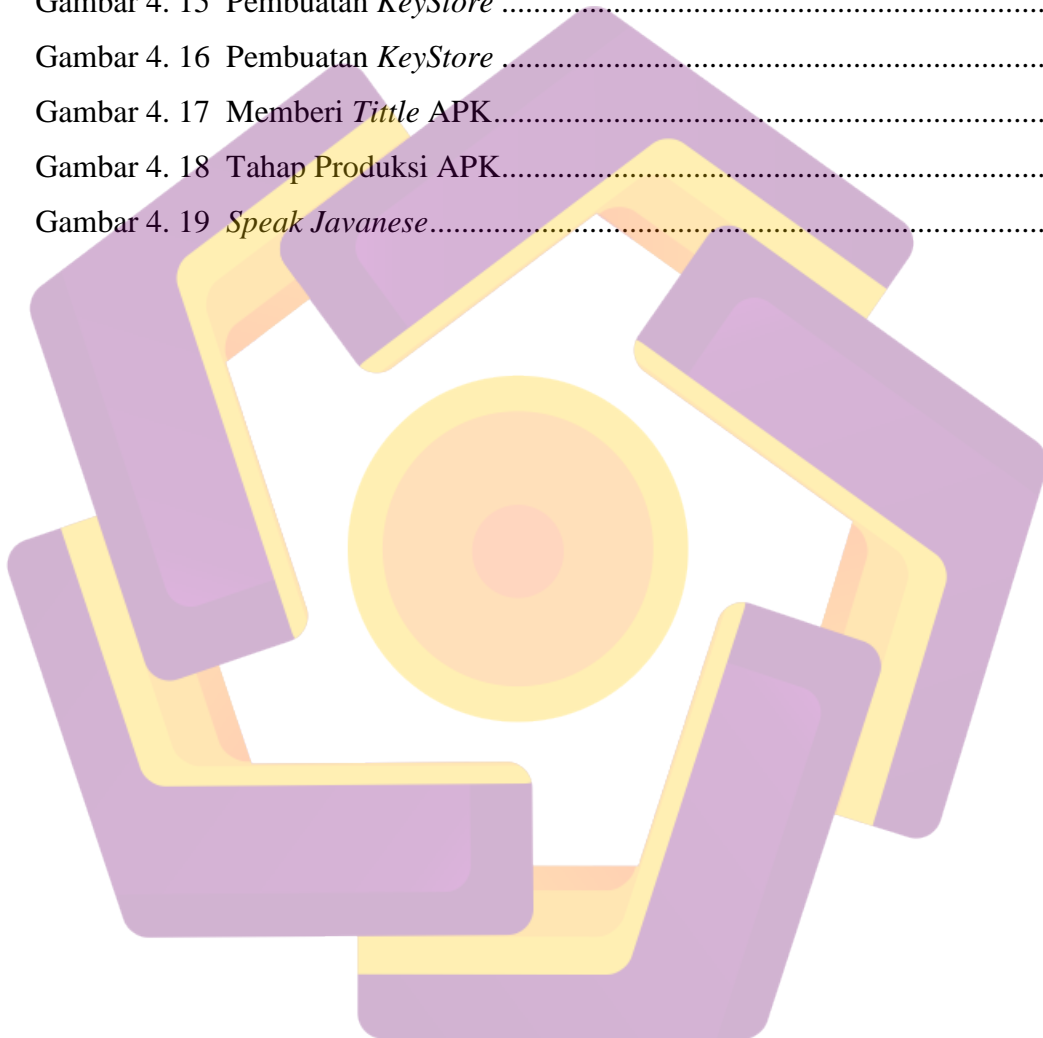
Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram .....	20
Tabel 2. 2 Tabel Simbol Class Diagram .....	22
Tabel 2. 3 Tabel Simbol Sequence Diagram.....	23
Tabel 2. 4 Tabel Simbol Activity Diagram.....	24
Tabel 4. 1 Pengujian BlackBox Testing.....	56
Tabel 4. 2 Hasil Uji Coba Aplikasi .....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ilustrasi Model <i>Waterfall</i> .....	15
Gambar 3. 1 <i>Use Case Diagram</i> .....	31
Gambar 3. 2 <i>Activity Diagram Menu Family</i> .....	32
Gambar 3. 3 <i>Activity Diagram Menu Numbers</i> .....	33
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram Menu Animals</i> .....	34
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram Menu Phrases</i> .....	35
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram AppBar About</i> .....	36
Gambar 3. 7 <i>Class Diagram Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Kata-Kata Umum Bahasa Jawa Dari Bahasa Inggris (Speak Javanese)</i> .....	37
Gambar 3. 8 <i>Sequence Diagram Aplikasi media pembelajaran pengenalan kata-kata umum bahasa Jawa dari bahasa Inggris (Speak Javanese)</i> .....	38
Gambar 3. 9 <i>Sequence Diagram Menu About</i> .....	39
Gambar 3. 10 <i>Sequence Diagram Menu Family</i> .....	39
Gambar 3. 11 <i>Sequence Diagram Menu Numbers</i> .....	39
Gambar 3. 12 <i>Sequence Diagram Menu Animals</i> .....	40
Gambar 3. 13 <i>Sequence Diagram Menu Phrases</i> .....	40
Gambar 3. 14 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	41
Gambar 3. 15 Rancangan Tampilan <i>List</i> .....	42
Gambar 3. 16 Rancangan Tampilan <i>About</i> .....	43
Gambar 4. 1 <i>New Project Android Studio</i> .....	45
Gambar 4. 2 Penentuan SDK .....	46
Gambar 4. 3 <i>MainActivity</i> .....	47
Gambar 4. 4 <i>Menu Family</i> .....	48
Gambar 4. 5 <i>Menu Numbers, Animals, dan Phrases</i> .....	49
Gambar 4. 6 <i>Class WordAdapter</i> .....	50
Gambar 4. 7 <i>AboutActivity</i> .....	51
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Utama.....	52
Gambar 4. 9 Tampilan <i>List Menu</i> .....	53

Gambar 4. 10 Tampilan <i>About</i> .....	54
Gambar 4. 11 <i>Runtime Error</i> .....	55
Gambar 4. 12 Menampilkan Jendela <i>Generate Signed APK</i> .....	59
Gambar 4. 13 Pembuatan <i>Key Store</i> .....	60
Gambar 4. 14 <i>Key Store</i> .....	60
Gambar 4. 15 Pembuatan <i>KeyStore</i> .....	61
Gambar 4. 16 Pembuatan <i>KeyStore</i> .....	61
Gambar 4. 17 Memberi <i>Tittle</i> APK.....	62
Gambar 4. 18 Tahap Produksi APK.....	63
Gambar 4. 19 <i>Speak Javanese</i> .....	64



## INTISARI

Media pembelajaran adalah suatu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Di era dimana teknologi yang sudah pesat, media pembelajaran tidak hanya berbentuk buku saja, tentu tidak akan mampu bersaing dengan produk teknologi. Maka dari itu diperlukan sebuah media pembelajaran berupa aplikasi agar pengguna lebih mudah dan tidak di repotkan untuk mencari informasi. Salah satu aplikasi media pembelajaran tersebut adalah aplikasi media pembelajaran bahasa daerah, khususnya bahasa Jawa.

Bahasa Jawa, bahasa Jawa merupakan bahasa yang diturunkan oleh leluhur penulis. Untuk melestarikan, mengenalkan, dan penyampaian informasi yang luas, maka penelitian ini menggunakan bahasa Inggris sebagai kata yang akan di artikan ke bahasa Jawa. Bahasa Inggris sendiri di pilih karena, bahasa Inggris merupakan bahasa global atau bahasa Internasional. Bahasa Inggris berperan sebagai bahasa pengantar yang memungkinkan orang yang berbeda etnis, suku, dan kebudayaan bisa saling berkomunikasi satu sama lain.

Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman Java dan menggunakan software Android Studio dalam pembuatannya. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu orang yang ingin mempelajari bahasa Jawa.

**Kata Kunci:** Bahasa Jawa, Bahasa Inggris, Aplikasi, Android, Java, Android Studio.

## **ABSTRACT**

*Learning Media is an intermediary or an introduction to the message source with the message recipient. In an era where the technology has been rapid, instructional media not only in books alone, would not be able to compete with technology products. Therefore we need a form of learning media application so users more easily and not bother to look for information. One application is the application of instructional media learning the local language media, particularly the Java language.*

*Java language, the Java language is a language which is handed down by ancestors of the writer. To preserve, introduce, and the delivery of comprehensive information, this research uses English as the word to be interpreted to the Java language. English alone is selected because English is the global language or an international language. English serves as the language of instruction that allows people of different ethnicities, tribes, and cultures are able to communicate with each other.*

*This application uses the Java programming language and use Android Studio software in its manufacture. This application is expected to help people who want to learn the Java language.*

**Keywords:** *Java language, English, Apps, Android, Java, Android Studio.*