

**APLIKASI BELAJAR BAHASA SASAK MENGGUNAKAN TEKS DAN
GAMBAR BERBASIS MOBILE**

SKRIPSI



disusun oleh

Zahid Ali Rohman

12.11.6419

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**APLIKASI BELAJAR BAHASA SASAK MENGGUNAKAN TEKS DAN
GAMBAR BERBASIS MOBILE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Zahid Ali Rohman

12.11.6419

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI BELAJAR BAHASA SASAK MENGGUNAKAN TEKS DAN
GAMBAR BERBASIS MOBILE**

yang disusun oleh

Zahid Ali Rohman

12.11.6419

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 November 2015

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI BELAJAR BAHASA SASAK MENGGUNAKAN TEKS DAN
GAMBAR BERBASIS MOBILE**

yang disusun oleh

Zahid Ali Rohman

12.11.6419

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Oktober 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Kusnawi, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302112

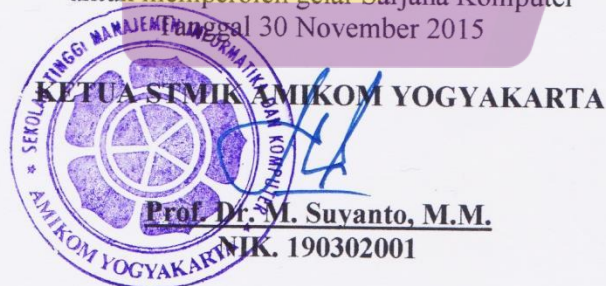
Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190302235

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 30 November 2015



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, 30 November 2015



Zahid Ali Rohman

NIM. 12.11.6419

MOTTO

***Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari suatu ilmu.
Niscaya Allah memudahkannya ke jalan menuju surga. (HR.
Turmudzi)***

***Raihlah ilmu dan untuk meraih ilmu belajarlah untuk tenang dan
sabar. (Khalifah Umar bin Khattab)***

Number one for Me (Maher Zain)

***Aku tumbuh dengan melihatmu dari belakang, Ayah
(Shikamaru Nara : Naruto)***

***Semua ini berkat kau yang selalu berdiri disampingku
(Naruto Uzumaki : Naruto)***

Kerja keras dan usaha tidak pernah berkhianat (Maito Guy : Naruto)

***Saat menghadapi situasi buruk, kita harus berani menaikan taruhan
(Kirigaya Kazuto : Sword Art Online)***

- 1) Aku meminta kekuatan dan Allah memberikanku kesulitan untuk membuatku semakin kuat.***
- 2) Aku meminta kebijaksanaan dan Allah memberikanku permasalahan untuk kuselesaikan.***
- 3) Aku meminta keberanian dan Allah memberikanku rintangan untuk kuatasi.***
- 4) Aku meminta cinta dan Allah memberikanku orang-orang yang dalam masalah untuk ku tolong.***

(SALAHUDDIN AL AYYUBI)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Bapak dan Ibu saya tercinta, Zulfadli dan Hadriah yang selalu memberikan support dan pengalaman mereka semasa masih muda, dan atas segala motivasi dan kepercayaan serta dorongan dan pola pikir yang menyatu dengan saya sampai saat ini.
- ❖ Kepada saudara saya Harlina Roswita yang terlebih dahulu menempuh sarjananya dan Laila Siri Hayati yang masih memiliki seribu mimpi untuk di wujudkan.
- ❖ Kepada sahabat saya Oyan, Dayat, Aan, Adit, Syahfur, Fajri, Erik, Gilang, Arman, Reza, Asep, Agung, Malik, Albar yang membantu dalam menyelesaikan permasalahan.
- ❖ Kepada Remanda Nadia Tamara yang selalu mendoakan dengan ikhlas dan memberikan semangat.
- ❖ Kepada Novita Aryani yang memberikan dorongan kuat untuk menjadi lebih kuat.
- ❖ Kepada Mira Diana Sari yang memberikan motivasi besar walaupun hanya sesaat.
- ❖ Kepada kawan-kawan 12-S1TI-10 angkatan 2012, Terima kasih telah berbagi pengalaman.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala karunia, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul **“Aplikasi Belajar Bahasa Sasak Menggunakan Teks dan Gambar Berbasis Mobile”**. Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “Amikom Yogyakarta” Jurusan Teknik Informatika.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua Jurusan Teknik Informatika
3. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing.
4. Bapak Ibu Dosen dan staf pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memeberikan ilmu dan kemudahan-kemudahan selama menuntut ilmu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi menyempurnakan laporan serupa dikemudian hari.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait dan pembaca pada umumnya.. serta menjadi salah satu solusi untuk memecah permasalahan yang terjadi dibidang networking

Yogyakarta, 30 November 2015

Zahid Ali Rohman

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.....	XIV
ABSTRACT.....	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.4.1 Maksud Penelitian	4
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis.....	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.6.4 Metode Pengembangan.....	7
1.6.5 Metode Pengujian Unit.....	7
1.6.6 Metode Implementasi	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8

BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Nomina	11
2.2.2 Bahasa Sasak	11
2.3 Android.....	12
2.3.1 Perkembangan Android API.....	12
2.3.2 Komponen Android	13
2.4 Picasso	14
2.5 Pengertian Java	15
2.5.1 Perkembangan Java API.....	15
2.5.2 Pemrograman Dengan Java	16
2.6 Tahap Pengembangan Sistem.....	17
2.6.1 SDLC	17
2.7 Analisis SWOT.....	21
2.8 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	23
2.8.1 Pengertian UML	23
2.8.2 Tujuan UML.....	23
2.8.3 Use Case Diagram	24
2.8.4 Activity Diagram	26
2.8.5 Class Diagram.....	28
2.8.6 Sequence Diagram.....	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	31
3.1 Analisis Sistem	31
3.1.1 Analisis SWOT.....	31
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	35
3.2 Analisis Kelayakan Sistem	39
3.2.1 Kelayakan Teknis	39
3.2.2 Kelayakan Operasional.....	39
3.2.3 Kelayakan Hukum	40
3.3 Perancangan Sistem.....	40

3.3.1	Perancangan UML.....	40
3.3.2	Perancangan Antarmuka Pengguna (<i>User Interface</i>)	59
3.3.3	Perancangan Antar Muka (<i>Interface</i>) Admin	67
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		62
4.1	Implementasi	72
4.1.1	Uji Coba Sistem dan Program	72
4.1.2	Distribusi Program.....	79
4.1.3	Manual Instalasi.....	79
4.1.4	Pengembangan Sistem.....	81
4.1.5	Implementasi Pada Berbagai Perangkat	82
4.1.6	Pemeliharaan Sistem.....	83
4.2	Pembahasan	83
4.2.1	Pembahasan Basis Data.....	83
4.2.2	Pembahasan <i>Interface</i>	90
4.2.3	Pembahasan Listing Program	102
BAB V PENUTUP.....		130
5.1	Kesimpulan.....	130
5.2	Saran	131
DAFTAR PUSTAKA		132

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Use Case Diagram.....	24
Tabel 2.2 Activity Diagram.....	27
Tabel 2.3 Class Diagram	28
Tabel 2.4 Sequence Diagram	30
Tabel 3.1 Tabel SWOT	34
Tabel 3.2 Perangkat Keras untuk Perancangan.....	37
Tabel 3.3 Perangkat Keras untuk Penerapan.....	27
Tabel 3.4 Perangkat Lunak Untuk Perancangan	38
Tabel 3.5 Perangkat Untuk Penerapan	38
Tabel 3.6 <i>Database</i> Kategori	58
Tabel 3.7 <i>Database</i> Bahasa.....	58
Tabel 4.1 Menu Utama.....	75
Tabel 4.2 Menu Kateogori	76
Tabel 4.3 Menu Sub Kateogori.....	77
Tabel 4.4 Menu Detail Kateogori	77
Tabel 4.5 Menu Kamus.....	78
Tabel 4.6 Menu Tentang	79
Tabel 4.7 Hasil Penerapan Pada Beberapa Perangkat.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	41
Gambar 3.2 Rancangan Activity Diagram Menu Kategori.....	42
Gambar 3.3 Rancangan Activity Diagram Kamus.....	43
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Tentang	44
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Keluar.....	45
Gambar 3.6 Activity Diagram Proses Login Admin.....	46
Gambar 3.7 Activity Diagram Tampil Data.....	47
Gambar 3.8 Activity Diagram Tambah Kategori.....	48
Gambar 3.9 Activity Diagram Tambah Data	49
Gambar 3.10 Activity Diagram Tambah Admin.....	50
Gambar 3.11 Sequence Diagram Menu Kategori	52
Gambar 3.12 Sequence Diagram Menu Kamus	53
Gambar 3.13 Sequence Diagram Menu Tentang	53
Gambar 3.14 Sequence Diagram Menu Keluar	54
Gambar 3.15 Sequence Diagram Login Admin.....	54
Gambar 3.16 Sequence Diagram Tampil Data Admin	55
Gambar 3.17 Sequence Diagram Tambah Kategori Admin	55
Gambar 3.18 Sequence Diagram Tambah Data Admin.....	56
Gambar 3.19 Sequence Diagram Tambah Admin	56
Gambar 3.20 Rancangan Splash Screen.....	59
Gambar 3.21 Rancangan Menu Utama	60
Gambar 3.22 Rancangan Tampilan Menu Kategori	61
Gambar 3.23 Perancangan Tampilan Menu Sub Kategori.....	62
Gambar 3.24 Perancangan Tampilan Detail Kategori	63
Gambar 3.25 Rancangan Tampilan Menu Kamus	64
Gambar 3.26 Rancangan Tampilan Menu Tentang	65
Gambar 3.27 Rancangan Tampilan Menu Keluar.....	66
Gambar 3.28 Perancangan Tampilan Login Admin	67
Gambar 3.29 Perancangan Tampilan Tampil Data Admin.....	68

Gambar 3.30 Perancangan Tampilan Tambah Kategori	69
Gambar 3.31 Perancangan Tampilan Tambah Data	70
Gambar 3.32 Perancangan Tampilan Tambah Data Admin	71
Gambar 4.1 Kesalahan Logika <i>White Box Testing</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	73
Gambar 4.2 Kesalahan Ketik <i>White Box Testing</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	73
Gambar 4.3 Kesalahan Proses <i>White Box Testing</i> Aplikasi <i>Web</i>	73
Gambar 4.4 Manual Instalasi Pertama	80
Gambar 4.5 Manual Instalasi Kedua.....	80
Gambar 4.6 Manual Instalasi Ketiga.....	81
Gambar 4.7 Struktur Database Admin pada MYSQL	84
Gambar 4.8 Struktur Database Kelompok pada MYSQL.....	85
Gambar 4.9 Struktur Database Bahasa pada MYSQL.....	86
Gambar 4.10 Struktur Database Kelompok pada SQLITE.....	88
Gambar 4.11 Struktur Database Bahasa pada SQLITE	89
Gambar 4.12 Tampilan Splash Screen	90
Gambar 4.13 Tampilan Menu Utama.....	91
Gambar 4.14 Tampilan Kategori.....	92
Gambar 4.15 Tampilan Sub Kategori	93
Gambar 4.16 Tampilan Detail Kategori.....	94
Gambar 4.17 Tampilan Kamus	95
Gambar 4.18 Tampilan Tentang	96
Gambar 4.19 Tampilan <i>Form Login</i>	97
Gambar 4.20 Tampilan Tampil Data	98
Gambar 4.21 Tampilan Tambah Kategori	99
Gambar 4.22 Tampilan Tambah Data.....	100
Gambar 4.23 Tampilan Admin	101

INTISARI

Dalam era globalisasi , kemajuan teknologi , khususnya smartphone telah berkembang sangat pesat . Teknologi ini sangat berguna untuk membantu dan mendukung kegiatan manusia, diimbangi juga dengan meningkatnya perkembangan internet yang sangat cepat yang telah membawa banyak perubahan bagi manusia dalam memperoleh informasi terutama melalui aplikasi mobile.

Budaya di setiap daerah di Indonesia berbeda - beda . Seperti daerah sasak budaya Lombok yang sasak karakteristik , tapi seiring waktu budaya dan tradisi daerah sasak Lombok mulai menunjukkan penurunan minat dari generasi yang perlahan terkikis oleh budaya barat modernisasi yang membuat generasi saat ini lebih bangga menggunakan budaya barat dari budaya sendiri .

Dengan aplikasi pembelajaran bahasa Sasak yang merupakan media pembelajaran berbasis mobile akan menginterpretasikan Indonesia untuk sasak , maka aplikasi ini diharapkan dapat membantu koloni luar Lombok yang datang ke Pulau Lombok .

Kata Kunci: **Sasak, Lombok, Indonesia, bahasa, *mobile*.**



ABSTRACT

In the era of globalization, advances in technology, especially smartphones has been growing very rapidly. The technology is very useful to assist and support human activities, it is offset also by the increasing development of the Internet very quickly which has brought about many changes for humans in obtaining information mainly through a mobile application.

Culture in every region in Indonesia is different - different. Such as culture sasak area of Lombok that are characteristic sasak, but over time the culture and traditions of sasak region Lombok began to show a decline of interest from the generation as slowly eroded by modernisasi western culture that makes the current generation is more proud to use Western culture than the culture own.

With the Sasak language learning application which is a mobile-based learning media will interpret Indonesian to sasak, then the application is expected to help the colony outside Lombok who came to the island of Lombok..

Keyword: Sasak, Lombok, Indonesia, language, mobile .

