

**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG
LEVEL DASAR BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Lingga Kurnia Ramadhani

12.11.6321

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG
LEVEL DASAR BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Lingga Kurnia Ramadhani

12.11.6321

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG
LEVEL DASAR BERBASIS ANDROID**


yang disusun oleh

Lingga Kurnia Ramadhani

12.11.6321

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Maret 2015

Dosen Pembimbing,


Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG
LEVEL DASAR BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Lingga Kurnia Ramadhani

12.11.6321

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Januari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 30 April 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 26 Januari 2016



Lingga Kurnia Ramadhani

NIM. 12.11.6321

MOTTO

“Kegagalan Hanya Terjadi Bila Kita Menyerah”

(**Lessing**)

“Musuh Yang Paling Berbahaya Diatas Dunia Ini Adalah Penakut Dan Bimbang, Teman Yang Paling Setia Ialah Keberanian Dan Keyakinan Yang Teguh”

(**Andrew Jackson**)

“Semua Orang Tidak Perlu Menjadi Malu Karena Berbuat Kesalahan Kesalahan, Selama Ia Menjadi Lebih Bijaksana Dari Sebelumnya”

(**Alexander Pope**)

“Manusia Tidak Merancang Untuk Gagal, Mereka Gagal Untuk Merancang”

(**William J. Siegel**)

"Kecerdasan Emosi Adalah Kemampuan Merasakan, Memahami, Dan Secara Efektik Menerapkan Daya Dan Kepekaan Emosi Sebagai Sumber Energi, Informasi, Koneksi, Dan Pengaruh Yang Manusiawi."

(**Robert K.Cooper**)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan kemudahan dan jalan indah dalam berbagai keadaan yang dihadapi hamba. Semoga hamba menjadi pribadi yang lebih baik dan selalu bersyukur serta dapat membahagiakan orang-orang terdekat saya terutama orang tua saya.
2. Kedua orang tua saya ayah Suyono dan ibunda tersayang Yuni Arsih.
3. Adikku tersayang Binar Angkasa, Fia Findi Yuana.
4. Keluarga besarku dari Ayah dan Ibu tersayang yang selalu mendoakan serta memberi suport dan masukan.
5. Heri Sismoro, M.Kom, yang telah membantu dalam bimbingan hingga pendadaran dan Dosen Amikom yang selalu memberikan saya ilmu baru.
6. Mas Taufik Hidayat yang telah banyak membantu memberi motifasi dan dukungan dalam pembuatan skripsi ini hingga dapat terselesaikan,
7. Saudara serta keluarga rantauku di Yogyakarta, maaf tidak ku sebutkan namun kalian tetap di hati.
8. Kelas 12-S1TI-09, dengan berbagai karakter, berbagai suku bahasa terimakasih sudah menjadi sahabat yang setia di tanah Yogyakarta Kota pelajar ini.
9. Teman SD, SMP hingga SMK, yang selalu memberi tambahan cerita dalam hidup saya dan semua pihak yang mendukung saya.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur selalu terpanjatkan kehadirat Gusti Allah SWT. yang telah memberikan taufik, hidayah serta inayahNya sehingga penulis berhasil menyelesaikan Skripsi ini. Sholawat dan Salam tak terlupakan untuk Baginda Nabi Muhammad SAW. yang telah memberikan pencerahan dari peradaban Jahiliyyah ke dalam peradaban Islamiyyah. Penyusunan skripsi dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Lampung Level Dasar 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 kami sampaikan kepada:

1. Bapak 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 saya, yaitu ayah Suyono dan ibunda tersayang Yuni Arsih.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

Penulis menyadari sebagai manusia biasa yang tidak luput dari kekurangan, maka penulis mengharapkan kritik dan saran atas semua kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan juga bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Yogyakarta, Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Pernyataan	iv
Moto	v
Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
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	4
1.5.1 Metode Analisis.....	4
1.5.2 Metode Pemodelan.....	4
1.5.3 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	5
1.5.5 Metode Pengujian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan Laporan	7
II. LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori.....	9
2.3 Aplikasi Pembelajaran.....	10

2.4	Bahasa Lampung	11
2.5	Sistem Operasi Android	13
2.5.1	Versi Android	15
2.5.2	Arsitektur Android	16
2.6	UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	19
2.6.1	Use Case Diagram	19
2.6.2	Activity Diagram	20
2.6.3	Sequence Diagram	21
2.6.4	Class Diagram	22
2.6.5	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	23
2.7	<i>Prototype</i>	24
III.	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	26
3.1	Analisis Masalah	26
3.2	Analisis Sistem	26
3.3	Analisis SWOT	28
3.4	Analisis Kebutuhan Aplikasi	29
3.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras	29
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	30
3.4.3	Kebutuhan Isi Aplikasi Pembelajaran	31
3.5	Analisis Kelayakan	31
3.5.1	Analisis Kelayakan Teknologi/Teknis	31
3.5.2	Analisis Kelayakan Operasional	32
3.5.3	Analisis Kelayakan Hukum	32
3.6	Perancangan Sistem	33
3.6.1	Deskripsi Sistem	33
3.6.2	Use Case Diagram	33
3.6.3	Activity Diagram	36
3.6.4	Sequence Diagram	39
3.6.5	Class Diagram	42
3.6.6	Entity Relationship Diagram	43
3.7	Rancangan User Interface	44

IV.	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1	Implementasi Sistem	48
4.1.1	<i>Splash Screen</i>	48
4.1.2	Menu Utama	52
4.1.3	Materi	61
4.1.4	Detail Materi	65
4.1.5	Terjemahan	68
4.1.6	Bantuan dan Tentang	76
4.2	Implementasi Database	81
4.3	Pengujian	89
4.3.1	<i>Black Box Testing</i>	89
4.3.2	<i>White Box Testing</i>	91
4.3.3	Pengujian Pada Smartphone	91
4.3.3	Pengujian Pada Pengguna	92
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	94
5.1	Kesimpulan.....	94
5.2	Saran	95
	DAFTAR PUSTAKA	96
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aksara lampung	12
Tabel 2.2 Simbol <i>use case diagram</i>	19
Tabel 2.3 Simbol <i>activity diagram</i>	20
Tabel 2.4 Simbol <i>sequence diagram</i>	21
Tabel 2.5 Simbol <i>class diagram</i>	22
Tabel 2.6 Simbol ERD	23
Tabel 3.1 Analisis SWOT	28
Tabel 3.2 Daftar <i>actor</i>	34
Tabel 3.3 Daftar <i>use case</i>	35
Tabel 4.1 Pengujian <i>black box</i>	90
Tabel 4.2 Pengujian <i>smartphone</i>	92
Tabel 4.2 Rating aplikasi di <i>Play store</i>	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Android	14
Gambar 2.2 Arsitektur Pada Sistem Android.....	18
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i>	34
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Materi	36
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Terjemahan	37
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Tentang	37
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Bantuan	38
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Keluar	38
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> Materi.....	39
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Terjemahan	40
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Tentang	40
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Bantuan	41
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Keluar	41
Gambar 3.12 <i>Class Diagram</i>	42
Gambar 3.13 <i>Entity Relationship Diagram</i>	43
Gambar 3.14 <i>Splash Screen</i>	44
Gambar 3.15 Menu Utama.....	44
Gambar 3.16 Materi	45
Gambar 3.17 Detail Materi	45
Gambar 3.18 Terjemahan.....	46
Gambar 3.19 Tentang.....	46
Gambar 3.20 Bantuan.....	47
Gambar 3.21 Keluar	47
Gambar 4.1 <i>Splash Screen</i>	48
Gambar 4.2 Menu Utama.....	52
Gambar 4.3 Materi	61
Gambar 4.4 Detail Materi	65
Gambar 4.5 Terjemahan.....	68
Gambar 4.6 Bantuan dan Tentang.....	76



INTISARI

Di masa lalu Lampung termasuk salah satu provinsi yang dijadikan tujuan perpindahan penduduk dari Jawa. Gelombang kedatangan penduduk dimulai pada 1905-an oleh Pemerintah Hindia Belanda dan dinamakan kolonisasi. Dengan adanya kolonisasi masyarakat jawa di Lampung membuat komunikasi ke penduduk asli setempat kesulitan dalam bahasa. Di provinsi Lampung masyarakat asli setempat menggunakan bahasa lampung dengan dialek A dan dialek O. Maka permasalahan yang akan diselesaikan adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Lampung level dasar berbasis android dan dapat mengaplikasikan pada smartphone android dengan baik dan sesuai tujuan serta dapat digunakan untuk belajar dengan baik dalam bahasa Lampung

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun suatu aplikasi pembelajaran bahasa Lampung level dasar berbasis android.

Langkah yang ditempuh yang berguna untuk mengetahui berbagai masalah yang ada, sehingga dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa Lampung level dasar berbasis android ini diharapkan bisa membantu permasalahan yang dihadapi seperti Ketiadaan aplikasi pembelajaran bahasa Lampung berbasis android yang bisa berjalan secara *offline*, dll.

Kata Kunci : Android, Bahasa Lampung, Aplikasi Pembelajaran

ABSTRACT

In the past Lampung province, including one to aim for migration from Java. Population influx began in early 1905 by the Dutch government and called colonization. With the colonization of Java communities in Lampung making communication to the local native language difficulties. In the province of Lampung local indigenous language Lampung with dialects O and dialect A. Then the problem will be solved is how to design a language learning application Lampung basic level based on android and android smartphones can apply the well and to the purpose and can be used to study well in Lampung language.

The purpose of this study was to design and build an application Lampung language learning basic level based on Android.

Steps to be taken that is useful to know the various problems that exist, so that with the application of language learning Lampung android-based basic level is expected to help the problems faced such as the absence of Lampung language learning application based on Android that can run offline, etc.

Keyword : Android, Lampung Language, E-Learning