# DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... i
*ABSTRACT* ..... ii
KATA PENGANTAR ..... iii
DAFTAR ISI ..... v
DAFTAR GAMBAR ..... vii
DAFTAR TABEL ..... ix
DAFTAR SIMBOL ..... xi
DAFTAR LAMPIRAN ..... xv
BAB I PENDAHULUAN
I.1 Latar Belakang ..... 1
I.2 Rumusan Masalah ..... 3
I.3 Maksud dan Tujuan ..... 3
I.4 Batasan Masalah ..... 3
I.5 Metodologi Penelitian ..... 4
1.6 Sistematika Penulisan ..... 6
BAB II LANDASAN TEORI
II.1 Bahasa Sunda ..... 7
II.1.1 Ragam Hormat Bahasa Sunda ..... 8
II.2 Bahasa Indonesia ..... 9
II.3 Pengertian Kamus ..... 10
II.3.1 Jenis-jenis Kamus ..... 11
II.4 Translator ..... 11
II.5 Stemming ..... 14
II.6 OOP (*Object Oriented Programming*) ..... 15
II.6.1 Kelas (*Class*) ..... 16
II.6.2 Objek (*Object*) ..... 16
II.6.3 Abstraksi (*Abstract*) ..... 16
II.6.4 Enkapsulasi (*Encapsulation*) ..... 16
II.6.5 Polimorfisme (*Polymorphism*) ..... 17

II.6.6 Inheritas (*Inheritance*) ..... 17
II.7 UML (*Unified Modeling Language*) ..... 17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN
III.1 Analisis Sistem ..... 19
III.1.1. Analisis Masalah ..... 19
III.1.1.2 Analisis Aplikasi Sejenis ..... 20
III.1.2 Analisis Basis Data ..... 22
III.1.3 Analisis Algoritma ..... 23
III.1.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional ..... 26
III.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional ..... 28
III.2 Perancangan Sistem ..... 42
III.2.1 Perancangan Struktur Menu ..... 42
III.2.2 Perancangan Basis Data ..... 42
III.2.3 Perancangan Antarmuka ..... 43
III.2.4 Jaringan Semantik ..... 46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM
IV.1 Implementasi ..... 47
IV.1.1 Implementasi Perangkat Keras ..... 47
IV.1.2 Implementasi Perangkat Lunak ..... 47
IV.1.3 Implementasi Basis Data ..... 48
IV.1.4 Implementasi Antar Muka ..... 48
IV.1.5 Implementasi Antar Muka Menu Utama ..... 48
IV.1.6 Implementasi Antar Muka Menu Indonesia – Sunda ..... 49
IV.1.7 Implementasi Antar Muka Menu Sunda – Indonesia ..... 49
IV.2 Pengujian Sistem ..... 50
IV.3 Pengujian Beta ..... 57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
V.1 Kesimpulan ..... 65
V.2 Saran ..... 65
DAFTAR PUSTAKA ..... 67