DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xvi
DAFTAR SIMBOL xix
DAFTAR LAMPIRAN xxii
BAB 1. PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 4
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.6 Sistematika Penulisan 7
BAB 2. LANDASAN TEORI 9
2.1 Aksara 9
2.2 Aksara Sunda 9
2.2.1 Sejarah Aksara Sunda 9
2.2.2 Aksara Sunda Baku / Standar 11
2.2.3 Aksara Swara 12
2.2.4 Aksara Ngalagena 13
2.2.4.1 Aksara Ngalagena Dari Basa Sunda 13
2.2.4.2 Aksara Ngalagena Dari Bunyi Serapan 14
2.2.5 Rarangkén 14
2.2.6 Angka 17
2.2.7 Pungtuasi (Tanda Baca) 17
2.2.8 Ukuran Bentuk Dan Cara Menulis Aksara Sunda Standar 18
2.2.8.1 Ukuran Bentuk Aksara Sunda 18

2.2.8.2 Cara Menulis Aksara Sunda.....21
2.3 Konsep Dasar Aplikasi.....24
2.4 Unicode.....24
2.5 Android.....28
2.5.1 Sejarah Android.....28
2.5.2 Features.....33
2.5.3 Arsitektur Android.....34
2.5.3.1 Linux Kernel.....35
2.5.3.2 Libraries.....35
2.5.3.3 Android-Runtime.....36
2.5.3.4 Framework-Apikasi.....36
2.5.3.5 Aplications.....37
2.6 Google API.....37
2.7 Eclipse.....38
2.7.1 Sejarah Eclipse.....41
2.7.2 Arsitektur Eclipse.....41
2.7.3 Perkembangan.....42
2.8 Plugin Android Development Tools (ADT).....43
2.9 Android Software Development Kit (SDK).....43
2.10 Java Depelopment Kit (JDK) 43
2.11 Root Access.....44
2.12 Font Installer.....45
2.13 Java.....45
2.13.1 Sejarah Java.....46
2.13.2 Versi Awal.....48
2.13.3 Kelebihan.....48
2.13.4 Kekurangan.....50
2.13.5 Tahap Kompilasi Java.....50
2.14 SQLite.....51
2.15 Adobe Dreamweaver.....51
2.16 Adobe Photoshop.....51

2.17 CorelDraw.....52
2.18 Unified Modelling Language (UML).....52
2.18.1 Sejarah UML.....53
2.18.2 Diagram UML.....54
2.18.2.1 Usecase Diagram.....54
2.18.2.2 Activity Diagram.....55
2.18.2.3 Sequence Diagran.....55
2.18.2.4 Class Diagram.....56
2.18.3 Kelebihan Dan Kekurangan UML.....56
BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....57
3.1 Analisis Sistem.....57
3.1.1 Analisis Masalah.....58
3.1.2 Analisis Kebutuhan Data.....58
3.1.3 Analisis Huruf Bentukan dan Polasuku pada aksara Sunda.....59
3.1.4 Analisis *Speech To Text* Pada Sistem.....67
3.1.5 Analisis *Text To Speech* Pada Sistem.....70
3.1.6 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.....72
3.1.6.1 Perspektif Produk.....72
3.1.6.2 Fungsi Produk.....72
3.1.7 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....74
3.1.7.1 Definisi, Istilah dan Singkatan.....74
3.1.7.2 Atribut Kualitas Perangkat Lunak.....75
3.1.7.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....76
3.1.7.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....77
3.1.7.5 Analisis Pengguna (*User*).....78
3.1.8 Batasan Perancangan.....79
3.1.9 Analisis Fungsional.....80
3.1.9.1 *UseCase* Diagram.....80
3.1.9.1.1Identifikasi Aktor.....81
3.1.9.1.2Identifikasi *UseCase* 82
3.1.9.1.3Skenario Use Case.....83

3.1.9.2 Activity Diagram.....99
3.1.9.3 *Class* Diagram.....115
3.1.9.4 *Sequence* Diagram.....116
3.2 Perancangan Sistem.....126
3.2.1 Struktur Menu.....126
3.2.2 Perancangan Antarmuka.....127
3.2.3 Perancangan Pesan.....146
3.2.4 Jaringan Semantik.....147
BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....149
4.1 Implementasi.....149
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras.....149
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak.....149
4.1.3 Implementasi Antarmuka.....149
4.1.4 Implementasi Kelas.....152
4.2 Pengujian Sistem.....152
4.2.1 Pengujian Alpha.....153
4.2.1.1 Rencana Pengujian.....153
4.2.1.2 Kasus dan Hasi Pengujian.....154
4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian Alpha.....162
4.2.2 Pengujian Beta.....163
4.2.2.1 Hasil Kuisioner.....165
4.2.2.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta.....173
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....175
5.1 Kesimpulan.....175
5.2 Saran.....176
Daftar Pustaka.....177