DAFTAR ISI

JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN …… i

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS …… ii

ABSTRAK ……... iii

ABSTRACT …… iv

KATA PENGANTAR …… v

DAFTAR ISI ……... vii

DAFTAR TABEL …… xi

DAFTAR GAMBAR …… xii

DAFTAR SIMBOL …… xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang …… 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah …… 3

1.2.1 Identifikasi Masalah ……..……. 3

1.2.2 Rumusan Masalah …… 4

1.3 Maksud dan Tujuan …… 4

1.3.1 Maksud Penelitian .....……. 4

1.3.2 Tujuan Penelitian …… 5

1.4 Kegunaan Penelitian …… 5

1.4.1 Kegunaan Praktis …… 5

1.4.1 Kegunaan Akademis …… 5

1.5 Batasan Masalah …… 7

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian …… 8

1.7 Sistematika Penulisan …… 10

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pemograman Android 12

2.1.1 Pemograman 12

2.1.2 Android 13

2.1.3 Arsitektur Aplikasi Android 19

2.2 Basis Data 37

2.2.1 Definisi Basis Data 37

2.2.2 SQLITE 38

2.3 Pengertian Aplikasi 41

2.3.1 Karakteristik Aplikasi 41

2.4 Pengertian Kamus 42

2.4.1 Jenis Kamus 43

2.5 Sejarah Bahasa Sunda 44

2.5.1 Vokal Konsonan Dan Suku Kata 45

2.5.2 Ragam Hormat Bahasa Sunda 47

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 51

3.11 Sejarah Singkat Lembaaga 51

3.1.2 Visi dan Misi Lembaga 53

3.1.3 Badan Hukum Instansi 53

3.1.4 Struktur Organisasi 54

3.1.5 Deskripsi Tugas 55

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Desain Penelitian 58

3.2.2 Jenis dan Metoda Pengumpulan Data 58

3.2.2.1 Sumber Data Primer 59
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 59
3.2.3 Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 60
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem ... 61
3.2.3.3 Alat Bantu Dan Analisis Perancangan 62
3.2.4 Pengujian Software 65

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan 67
4.2 Perancangan Sistem 67
4.2.1 Skenario Sistem 67
4.2.2 Spesifikasi Kebutuhan Sistem..... 68
4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan ... 69
4.2.3.1 Diagram Use Case 70
4.2.3.2 Aktivity Diagram Terjemah Kata ... 75
4.2.3.3 Aktivity Diagram Daftar Kata ... 77
4.2.3.4 Aktivity Diagram Quiz 78
4.2.3.5 Aktivity Diagram About 79
4.2.3.6 Diagram Kelas 80
4.2.3.7 Diagram Sekuen 81
4.2.3.7.1 Diagram Sekuen Terjemah Sunda
4.2.3.7.2 Diagram Sekuen Terjemah Indonesia 82
4.2.3.7.3 Diagram Sekuen Daftar Kata 83
4.2.3.7.4 Diagram Sekuen Quiz . 84
4.2,.3.7.5 Diagram Sekuen About 85

4.2.3.8 Diagram Statechart 86
4.2.3.9 Komponen Diagram 87
4.2.4 Perancangan Antar Muka 88
4.2.4.1 Perancangan Antar Muka Terjemah Kata 88
4.2.4.2 Perancangan Antar Muka Daftar Kata 91
4.2.4.3 Perancangan Antar Muka Simulasi 92
4.2.4.4 Perancangan Antar Muka About..... 93
4.3 Implementasi Perancangan 94
4.3.1 Implementasi Perancangan Sistem 94
4.3.2 Perangkat Keras Yang Digunakan 94
4.3.3 Perangkat Lunak Yang Digunakan 95
4.4 Implementasi Desain Antar Muka 97
4.5 Implementasi Instalasi Program 104
4.6 Pengujian 106
4.6.1 Rencana Pengujian 107
4.6.2 Kasus Dan Hasil Pengujian Alpha 108
4.6.3 Kesimpulan Hasil Pengujian Alpha ... 109

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 110
5.2 Saran 111

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	1.1	Tabel Jadwal Penelitian ……	9
Tabel	2.1	Penerapan CRUD ……	31
Tabel	4.1	Deskripsi *Use Case* ……	71
Tabel	4.2	Deskripsi Aktor Pada *Use Case* ……	72
Tabel	4.3	Skenario *Use Case* Terjemah Kata ……	72
Tabel	4.4	Skenario *Use Case* Daftar Kata ……	73
Tabel	4.5	Skenario *Use Case* Quiz ……	73
Tabel	4.6	Skenario *Use Case About* ……	74
Tabel	4.7	Spesifikasi Perangkat Keras Yang Digunakan ……	95
Tabel	4.8	Rencana Pengujian ……	113
Tabel	4.9	Pengujian Pencarian Kata ……	114
Tabel	4.10	Pengujian Lihat Daftar Kata ……	115
Tabel	4.11	Pengujian About ……	115

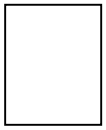
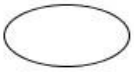
DAFTAR GAMBAR

Gambar	2.1	Android Timeline ……	13
Gambar	2.2	Hirarki View ……	33
Gambar	3.1	Struktur Organisasi ……	54
Gambar	3.2	Metode Prototype ……	61
Gambar	4.1	*Use Case Diagram* ……	70
Gambar	4.2	Aktivity Diagram Terjemah Kata ……	75
Gambar	4.3	Aktivity Diagram Daftar Kata ……	77
Gambar	4.4	Aktivity Diagram Quiz ……	78
Gambar	4.5	Aktivity Diagram *About* ……	79
Gambar	4.6	*Class* Diagram ……	80
Gambar	4.7	Diagram Sekuen Terjemah Kosakata Bahasa Sunda …	81
Gambar	4.8	Diagram Sekuen Terjemah Kosakata Bahasa Indonesia	82
Gambar	4.9	Diagram Sekuen Quiz …….	83
Gambar	4.10	Diagram Sekuen Daftar Kata ……	84
Gambar	4.11	Diagram Sekuen *About* ……	85
Gambar	4.12	*Statechart* Diagram ……	86
Gambar	4.13	*Component* Diagram ……	87

Gambar	4.14	Perancangan Antar Muka Form Menu Utama …	88
Gambar	4.15	Perancangan Antar Muka Form Terjemah Kata Sunda	89
Gambar	4.16	Perancangan Antar Muka Terjemah Kata Indonesia…	90
Gambar	4.17	Perancangan Antar Muka Form Quiz ……	91
Gambar	4.18	Perancangan Antar Muka Form Daftar Kata ……	92
Gambar	4..19	Perancangan Antar Muka Form Menu *About* ……	93
Gambar	4.20	Implementasi Menu Utama ……	97
Gambar	4.21	Implementasi Halaman Terjemah Bahasa Sunda …	98
Gambar	4.22	Implementasi Halaman Bahasa Sunda Jika Kosa Kata Tidak Ditemukan …….	99
Gambar	4.23	Implementasi Halaman Terjemah Bahasa Indonesia …	100
Gambar	4.24	Implementasi Halaman Bahasa Indonesia Jika Kosakata Tidak Ditemukan ……	101
Gambar	4.25	Implementasi Daftar Kata ……	102
Gambar	4.27	Implementasi Halaman About ……	103
Gambar	4.28	Konfirmasi Instalasi Program ……	105
Gambar	4.29	Proses Instalasi Berjalan ……	105
Gambar	4.30	Proses Instalasi Selesai ……	106

DAFTAR SIMBOL

Simbol Use Case Diagram

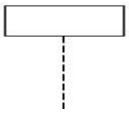
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Actor*	Menspesifikasikan himpuan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent).
3		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
4		*Include*	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
5		*Extend*	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		*System*	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		*Use Case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

9		*Collaboration*	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan prilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		*Note*	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

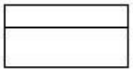
Simbol Actifity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Actifity*	Memperlihatkan bagaimana masingmasing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		*Action*	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		*Initial Node*	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		*Actifity Final Node*	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		*Fork Node*	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Simbol Sequence Diagram

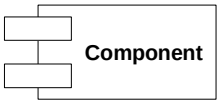
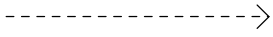
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*LifeLine*	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
2		*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasiinformasi tentang aktifitas yang terjadi
3		*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasiinformasi tentang aktifitas yang terjadi

Simbol Class Diagram

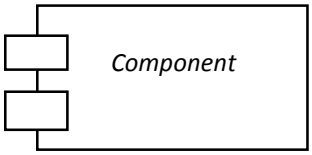
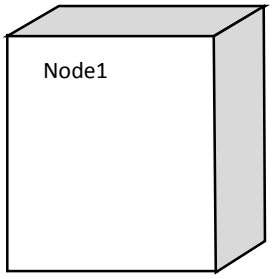
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
2		*Nary Association*	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		*Class*	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		*Collaboration*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		*Realization*	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

6		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

COMPONENT DIAGRAM

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Component*	Sebuah komponen melambangkan sebuah entitas software dalam sebuah sistem. Sebuah komponen dinotasikan sebagai sebuah kotak segiempat dengan dua kotak kecil tambahan yang menempel disebelah kirinya.
2		*Dependency* *Dependency*	Sebuah Dependency digunakan untuk menotasikan relasi antara dua komponen. Notasinya adalah tanda panah putus-putus yang diarahkan kepada komponen tempat sebuah komponen itu bergantung.

DEPLOYMENT DIAGRAM

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Component*	Pada deployment diagram, komponenkomponen yang ada diletakkan didalam node untuk memastikan keberadaan posisi mereka.
2		*Node*	Node Menggambarkan bagian-bagian Hardware dalam sebuah sistem. Notasi untuk node digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi
3		*Association*	Sebuah association digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponenkomponen hardware.