



**APLIKASI PENGENALAN KAMUS KOMERING BERBASIS
AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

NENGAH YOGI MAHOTRA

141410047

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS BINA DARMA

2020



**APLIKASI PENGENALAN KAMUS KOMERING BERBASIS
AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID**

NENGAH YOGI MAHOTRA

141410047

**Skripsi ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana
Komputer**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINA DARMA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

**APLIKASI PENGENALAN KAMUS KOMERING BERBASIS
AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID**

NENGAH YOGI MAHOTRA

141410047

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi**

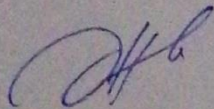
Palembang, 12 Februari 2020

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Bina Darma

Dekan,

Pembimbing



Yesi Novaria Kunang, S.T., S.Kom.

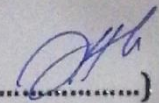
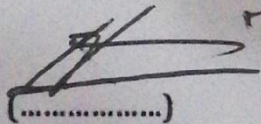
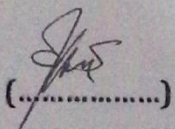


Dedy Syamsuar, Ph.D.

HALAMAN PERSETUJUAN

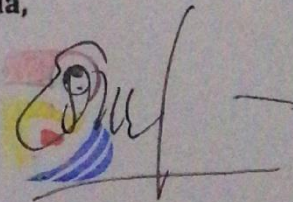
Skripsi Berjudul "Aplikasi Pengenalan Kamus Komering Berbasis *Augmented Reality* Berbasis *Android*" Oleh "Nengah Yogi Mahotra", telah dipertahankan didepan komisi penguji pada hari Jumat tanggal 12 Februari 2020.

Komisi Penguji

1. Ketua : Yesi Novaria Kunang, S.T, M.kom.  (.....)
2. Anggota :Helda Yudiastuti, M.kom.  (.....)
3. Anggota :Kiky Risky Nova Wardani, M.kom.  (.....)

Mengetahui,
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Ketua,

Universitas Bina Darma
Fakultas Ilmu Komputer



Dr. Edi Surya Negara, M.Kom.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nengah Yogi Mahotra

NIM : 141410047

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lain;
2. Skripsi ini murni gagasan, rumusan penelitian saya sendiri dengan arahan tim pembimbing;
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukan kedalam daftar rujukan;
4. Saya bersedia skripsi, yang saya hasilkan di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta diunggah ke internet, sehingga diakses public secara daring;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apa bila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan dari perundang-undangan yang terbukti.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, Januari 2020

Yang membuat pernyataan,



Nengah Yogi Mahotra

141410014

ABSTRACT

Komering Language is a daily language used by people who live along the Komering river, South Sumatra. The lack of learning about the local languages of Komering or other regional languages will obscure the original culture of Indonesia which is increasingly being shifted by modern western culture. Therefore there is a need to learn local languages for cultural preservation. The preservation can be done with the help of technology such as AR (augmented reality). AR (augmented reality) or augmented reality, is a technology that combines two-dimensional and or three-dimensional virtual objects into a real three-dimensional environment and then projects these virtual objects in real time. Based on the identification of these problems as well as remembering how as a generation relay holder to maintain regional culture, including even characters. The results obtained are an augmented reality Android based application with the introduction of the Komering dictionary which can be used for young people and the general public.

Keywords: Introduction, Dictionary, Android, Augmented Reality

ABSTRAK

Bahasa Komerling adalah bahasa keseharian yang dipakai oleh masyarakat yang berdomisili di sepanjang sungai Komerling, Sumatera Selatan. Kurangnya pembelajaran mengenai bahasa daerah Komerling maupun bahasa daerah lainnya akan mengaburkan kebudayaan asli Indonesia yang semakin lama semakin digeser oleh kebudayaan barat yang modern. Karena itu ada perlunya mempelajari bahasa daerah guna pelestarian kebudayaan. Pelestarian tersebut dapat dilakukan dengan bantuan teknologi seperti AR (*augmented reality*). AR (*augmented reality*) atau realitas tertambah, adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut serta mengingat betapa sebagai pemegang estafet generasi untuk mempertahankan budaya daerah, termasuk aksara sekalipun. Maka peneliti ingin mengadakan penelitian mengenai penerapan *augmented reality* dalam pengenalan kamus Komerling bagi para anak muda maupun masyarakat umum.

Kata kunci: Pengenalan, Kamus, *Android*, *Augmented Reality*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan ridho-nya, skripsi penelitian ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu syarat untuk diteruskan menjadi skripsi sebagai proses akhir dalam menyelesaikan pendidikan di bangku kuliah.

Dalam penulisan skripsi ini, tentunya masih jauh dari sempurna. Hal ini dikarenakan keterbatasnya pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu dalam rangka melengkapi kesempurnaan dari penulisan skripsi ini diharapkan adanya saran dan kritik yang diberikan bersifat membangun.

Pada kesempatan yang baik ini, tak lupa penulis menghaturkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat dan pemikiran dalam penulisan skripsi ini, terutama kepada :

1. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M., selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Dedy Syamsuar, S.Kom, M.I.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Dr. Edi Surya Negara, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Yesi Novaria Kunang, S.T., S.Kom., selaku dosen pembimbing terima kasih atas bimbingan dan bantuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini.
5. Staf pengajar Universitas Bina Darma Palembang yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis menuntut ilmu di Universitas Bina Darma Palembang.
6. Keluargaku tercinta.
7. Rekan-rekan mahasiswa dan mahasiswi Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma Angkatan 2014.

Dalam penyusunan skripsi penelitian ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin supaya skripsi penelitian ini selesai dengan baik dan sempurna. Namun penulis menyadari, sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan dan kekhilafan maka skripsi penelitian ini pun terdapat kekeliruan dan kekurangan kiranya mohon di maklumi. Mudah-mudahan keterbatasan penulis tidak mengurangi arti dan makna penyusunan skripsi penelitian ini. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi penelitian ini dimasa yang akan datang. Namun demikian, penulis tetap mengharapkan semoga skripsi penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Palembang, Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.. ..	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	4
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1 Waktu Penelitian.....	4
1.5.2 Metode Penelitian	4
1.5.3 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.4 Metode Pengembangan Sistem.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	8

BAB II TUJUAN PUSTAKA

2.1 <i>Augmented Reality</i>	9
------------------------------------	---

2.2 <i>Android</i>	10
2.2.1 <i>Android Studio</i>	12
2.2.2 <i>Android Development Tool (ADT)</i>	14
2.2.3 <i>Android Software Development</i>	15
2.3 <i>SQLite</i>	15
2.4 Metode Penelitian Kualitatif.....	17
2.5 Penelitian Sebelumnya.....	17

BAB III ANALISADAN PERANCANGAN

3.1 Analisa.....	23
3.1.1 Komunikasi	23
3.2 Perancangan.....	24
3.2.1 Perencanaan Secara Cepat	24
3.2.2 Pemodelan Perancangan Secara Cepat	26
3.3 Rancangan Proses.....	26
3.3.1 Rancangan <i>Database</i>	30
3.3.1.1 Rancangan Struktur Menu	30
3.5 Arsitektur augmented reality.....	35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil	38
4.1.1 Halaman Beranda <i>Myscanner</i>	39
4.1.2 Halaman Scan Gambar.....	40
4.1.3 Halaman Crop Gambar	41
4.1.4 Halaman Hasil	42
4.1.5 Halaman Hasil Terjemahan	43
4.1.6 Halaman Petunjuk Aplikasi.....	44
4.1.7 Halaman User Aplikasi	45
4.1.8 Hasil Pengujian 10 Orang.....	62

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 69
5.2 Saran..... 69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Metode Prototyping	6
Gambar 2.1 Arsitektur Sistem Operasi Android.....	10
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	21
Gambar 3.2 Activity Diagram User.....	22
Gambar 3.3 Database Class Diagram	23
Gambar 3.4 Class Diagram	23
Gambar 3.5 Halaman MyScanner	24
Gambar 3.6 Halaman Scan Gambar	25
Gambar 3.7 Halaman Crop Gambar.....	26
Gambar 3.8 Halaman Hasil.....	26
Gambar 3.9 Halaman Hasil Terjemahan.....	27
Gambar 3.10 Halaman Petunjuk Aplikasi	28
Gambar 3.11 Halaman User Aplikasi	27
Gambar 3.12 Arsitektur Augmented Reality.....	30
Gambar 4.1 Data Base.....	32
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Beranda MyScanner.....	33
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Scan Gambar	34
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Crop Gambar	35
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Hasil	36
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Hasil Terjemahan.....	37
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Petunjuk Aplikasi.....	38
Gambar 4.8 Tampilan Halaman User Aplikasi.....	39
Gambar 4.9 Hasil dari Data yang Diterjemahkan.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Tabel Katamts	24