



**APLIKASI KAMUS BAHASA DAERAH SEKAYU
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

AEIDIL ADHA

161410272

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2022**



**APLIKASI KAMUS BAHASA DAERAH SEKAYU
BERBASIS ANDROID**

AEIDIL ADHA

161410272

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

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI KAMUS BAHASA DAERAH SEKAYU BERBASIS ANDROID

AEIDIL ADHA

161410272

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

Palembang, September 2022

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Bina Darma

Dekan,



Dr. Tata Sutabri, S.Kom., M.M.Si

Pembimbing,

A black ink signature of Taqrim Ibadi, M. Kom.

Taqrim Ibadi, M. Kom

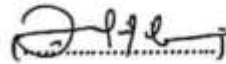
Zaid Amin, M.Kom., Ph.D

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Sekayu Berbasis Android" Oleh "Aeidil Adha", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari **Senin** tanggal **29 Agustus 2022**.

Komisi Penguji

1. Ketua : **Taqrim Ibadi, M.Kom**



2. Anggota : **Afryudi, M. Kom**



3. Anggota : **Kurniawan, M.M., M.Kom**



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



Zaid Amin, M.Kom., Ph.D

HALAMAN PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aeidil Adha

NIM : 161410272

Dengan ini menyatakan bahwa :

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

Demikian surat pernyataan ini Saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya,

Palembang, September 2022

it Pernyataan,

Aeidil Adha
161410272

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Teruslah Berusaha jangan sampai menyerah”.

Kupersembahkan Untuk :

- Allah SWT Yang Memberikan rahmat dan karunia-Nya yang tak terbatas.
- Teristimewa untuk keluarga saya yang telah memberikan motivasi, *support* dan do'a untukku.
- Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan pengetahuan, motivasi dan arahan selama masa kuliah sehingga banyak sekali ilmu yang penulis dapatkan.
- Terkhusus terima kasih untuk teman-teman kelas SI yang telah menemani perjuangan dan memberi banyak pelajaran yang begitu berarti dari awal masa kuliah.
- Teman-teman Sistem Informasi Angkatan 2016 Universitas Bina Darma saya ucapkan terimakasih atas segalanya.
- Dan Almamaterku yang kubanggakan.

ABSTRAK

Indonesia memiliki keberagaman bahasa daerah diantaranya bahasa Indonesia-Sekayu-Palembang dimana bahasa ini berasal dari Indonesia-Sekayu-Palembang yaitu sebuah kecamatan yang menjadi ibu kota Kabupaten Musi Banyuasin, Sumatra Selatan, Indonesia. Dalam mempertahankan bahasa dengan kajian objek bahasa Indonesia-Sekayu-Palembang dengan alasan supaya bahasa Indonesia-Sekayu-Palembang tetap lestari dan tidak mengalami kepunahan, sehingga dari pembahasan diatas diperlukan pengembangan perangkat lunak, dengan kemampuan perangkat lunak yang dapat menterjemahkan Bahasa Indonesia ke Bahasa Indonesia-Sekayu-Palembang atau sebaliknya. Solusi yang dapat diberikan yaitu dengan membangun aplikasi kamus bahasa berbasis android agar dapat memudahkan pengguna dalam melakukan terjemahan kata. Penelitian ini dimulai dari bulan Agustus 2022 sampai dengan bulan September 2022. Dalam penelitian ini akan menggunakan metode pengembangan aplikasi yaitu Rapid Application Development (RAD). Metode ini akan diimplementasikan dalam sebuah aplikasi kamus bahasa berbasis android.

***Kata Kunci:**Kamus Bahasa, Rapid Application Development, Sekayu, Android*

ABSTRACT

Indonesia has a variety of regional languages including Indonesian-Sekayu-Palembang where this language comes from Indonesia-Sekayu-Palembang, which is a sub-district that is the capital of Musi Banyuasin Regency, South Sumatra, Indonesia. In maintaining the language with the study of the object of Indonesian-Sekayu-Palembang on the grounds that the Indonesian-Sekayu-Palembang remains sustainable and does not experience extinction, so that from the discussion above, software development is needed, with software capabilities that can translate Indonesian to Indonesian-Sekayu-Palembang or vice versa. The solution that can be provided is to build an android-based language dictionary application in order to make it easier for users to do word translation. This research started from August 2022 to September 2022. In this study, we will use an application development method, namely Rapid Application Development (RAD). This method will be implemented in an android-based language dictionary application.

Keywords: Dictionary, Rapid Application Development, Sekayu, Android

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya jualah, skripsi ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan Gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer dalam Program Studi Sistem Informasi sebagai proses akhir dalam menyelesaikan pendidikan dibangku 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., MM. selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Dedy Syamsuar, S. Kom., M.I.T., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Zaid Amin, M. Kom., Ph.D selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Taqrim Ibadi, M. Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan bimbingan serta saran-saran dalam menyusun skripsi ini.
5. Kedua Orang tuaku yang selalu memberikan dorongan, motivasi dan semangat dalam pembuatan skripsi ini.

Semoga amal baik kita semua mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT, Amin Ya Robbal A'lamin. Akhir kata penulis mengucapkan sekian dan terima kasih.

Palembang, Agustus 2022

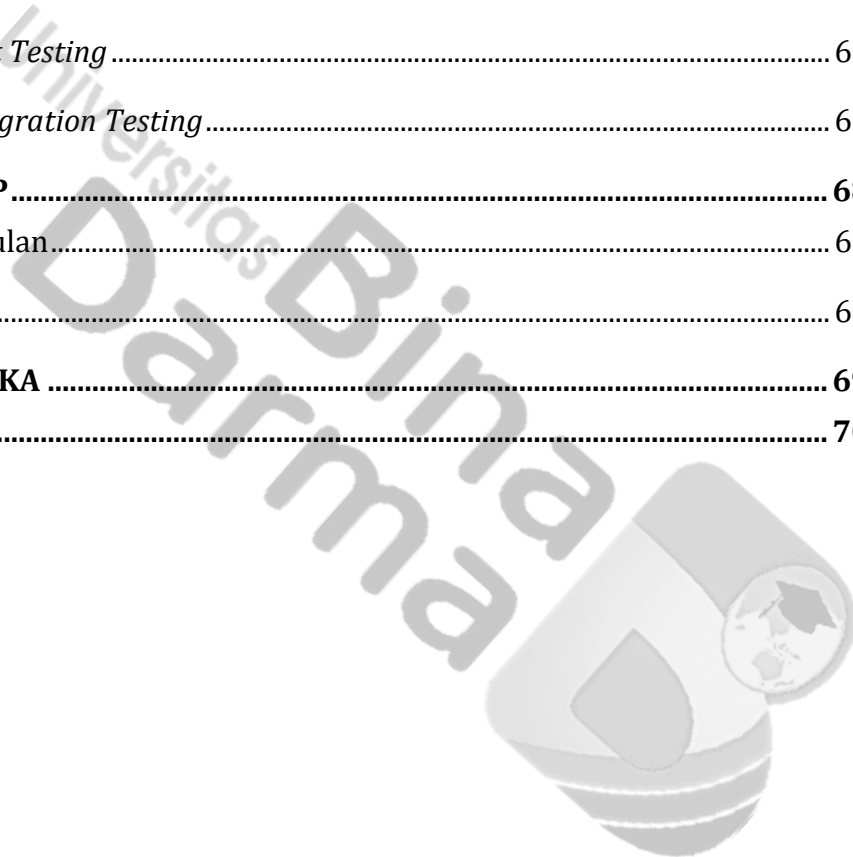
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iiiv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	viix
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	4
1.6.2 Metode Penelitian	4
1.6.3 Alat dan Bahan	5
1.6.4 Metode Pengumpulan Data	6
1.6.5 Metode Pengembangan Aplikasi	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
2.1 Landasan Teori	9

2.1.1	Aplikasi.....	9
2.1.2	Bahasa.....	9
2.1.3	Bahasa Indonesia - Sekayu - Palembang	10
2.1.4	Android.....	10
2.1.5	Android Studio	16
2.1.6	Java Development Kit (JDK)	16
2.1.7	SQL Lite	17
2.1.8	<i>Sequential Search</i>	17
2.1.9	<i>Rapid Application Development (RAD)</i>	18
2.2	Penelitian Sebelumnya.....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		22
3.1	<i>Requirement Planning</i>	22
3.1.1	Analisis Kebutuhan <i>User</i>	22
3.1.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	22
3.1.3	Analisis Kebutuhan Nonfungsional	23
3.1.4	Analisis Sistem Yang Berjalan	23
3.1.5	Analisis Sistem Yang Diusulkan.....	24
3.2	<i>Design Workshop (Proses Desain)</i>	24
3.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	24
3.2.2	<i>Activity Diagram</i>	25
3.2.3	<i>Class Diagram</i>	40
3.2.4	<i>Rancangan Tabel Basis Data</i>	41
3.2.5	<i>Rancangan Tampilan</i>	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		54

4.1	<i>Implementation</i>	54
4.1.1	Tampilan Antarmuka (<i>Interface</i>) Admin.....	54
4.1.2	Tampilan Antarmuka (<i>Interface</i>) User.....	59
4.2	Pengujian Aplikasi	64
4.3.1	<i>Unit Testing</i>	65
4.3.2	<i>Integration Testing</i>	66
BAB V PENUTUP		68
5.1	Kesimpulan.....	68
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA		69
LAMPIRAN		70



DAFTAR GAMBAR

BAB II KAJIAN TEORI.....	9
Gambar 2.1 Tahapan Metode Rapid Application Development.....	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	22
Gambar 3.1 Use Case Diagram	25
Gambar 3.2 Activity Diagram Login.....	26
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Data Bahasa.....	28
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Data Kamus Bahasa.....	29
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Data Kosakata.....	31
Gambar 3.6 Activity Diagram Mencari Kata.....	33
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Mendengar Suara.....	34
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Bahasa.....	35
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Tukar Bahasa.....	36
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Melihat Daftar Favorite.....	37
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Melihat Riwayat Pencarian Kata	38
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Informasi Aplikasi.....	39
Gambar 3.13 <i>Class Diagram</i>	40
Gambar 3.14 Rancangan <i>Interface</i> Login Admin	43
Gambar 3.15 Rancangan <i>Interface</i> Dashboard Admin.....	43
Gambar 3.16 Rancangan <i>Interface</i> Data Fasilitas	44
Gambar 3.17 Rancangan <i>Interface</i> Tambah Data Bahasa.....	45
Gambar 3.18 Rancangan <i>Interface</i> Data Kamus Bahasa	45
Gambar 3.19 Rancangan <i>Interface</i> Tambah Data Kamus Bahasa.....	46
Gambar 3.20 Rancangan <i>Interface</i> Data Kosakata	46
Gambar 3.21 Rancangan <i>Interface</i> Tambah Data Kosakata.....	47
Gambar 3.22 Rancangan <i>Interface</i> Detail Kosakata.....	48
Gambar 3.23 Rancangan <i>Interface</i> Splash Screen	49
Gambar 3.24 Rancangan <i>Interface</i> Home.....	49

Gambar 3.25 Rancangan <i>Interface</i> Pencarian Kata.....	50
Gambar 3.26 Rancangan <i>Interface</i> Pilih Bahasa	51
Gambar 3.27 Rancangan <i>Interface</i> Daftar Favorite	51
Gambar 3.28 Rancangan <i>Interface</i> Riwayat Pencarian	52
Gambar 3.29 Rancangan <i>Interface</i> Informasi Aplikasi	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
Gambar 4.1 Rancangan <i>Interface</i> Login Admin	54
Gambar 4.2 Rancangan <i>Interface</i> Dashboard Admin.....	55
Gambar 4.3 Rancangan <i>Interface</i> Data Bahasa	55
Gambar 4.4 Rancangan <i>Interface</i> Tambah Data Bahasa	56
Gambar 4.5 Rancangan <i>Interface</i> Data Kamus Bahasa	56
Gambar 4.6 Rancangan <i>Interface</i> Tambah Data Kamus Bahasa	57
Gambar 4.7 Rancangan <i>Interface</i> Data Kosakata	57
Gambar 4.8 Rancangan <i>Interface</i> Tambah Data Kosakata	58
Gambar 4.9 Rancangan <i>Interface</i> Detail Kosakata	59
Gambar 4.10 Rancangan <i>Interface</i> Splash Screen	60
Gambar 4.11 Rancangan <i>Interface</i> Home	60
Gambar 4.12 Rancangan <i>Interface</i> Pencarian Kata.....	61
Gambar 4.13 Rancangan <i>Interface</i> Pilih Bahasa	62
Gambar 4.14 Rancangan <i>Interface</i> Daftar Favorite	63
Gambar 4.15 Rancangan <i>Interface</i> Riwayat Pencarian	63
Gambar 4.16 Rancangan <i>Interface</i> Informasi Aplikasi	64

DAFTAR TABEL

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	9
Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan <i>User</i>	22
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	22
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan Nonfungsional.....	23
Tabel 3.4 Skenario <i>Activity Diagram Login</i>	26
Tabel 3.5 Skenario <i>Activity Diagram Data Bahasa</i>	28
Tabel 3.6 Skenario <i>Activity Diagram Data Kamus Bahasa</i>	30
Tabel 3.7 Skenario <i>Activity Diagram Data Kosakata</i>	32
Tabel 3.8 Skenario <i>Activity Diagram Mencari Kata</i>	33
Tabel 3.9 Skenario <i>Activity Diagram Mendengar Suara</i>	35
Tabel 3.10 Skenario <i>Activity Diagram Mengubah Bahasa</i>	36
Tabel 3.11 Skenario <i>Activity Diagram Tukar Bahasa</i>	37
Tabel 3.12 Skenario <i>Activity Diagram Melihat Daftar Favorite</i>	38
Tabel 3.13 Skenario <i>Activity Diagram Melihat Pencarian Kata</i>	39
Tabel 3.14 Skenario <i>Activity Diagram Informasi Aplikasi</i>	40
Tabel 3.15 Desain Tabel User	41
Tabel 3.16 Desain Tabel Bahasa.....	41
Tabel 3.17 Desain Tabel Kamus Bahasa	42
Tabel 3.18 Desain Tabel Kosakata.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
Tabel 4.1 <i>Unit Testing</i>	65
Tabel 4.2 <i>Integration Testing (Admin)</i>	66
Tabel 4.3 <i>Integration Testing (Pengguna)</i>	67