

APLIKASI PEMBELAJARAN KAIDAH BAHASA JAWA BERBASIS ANDROID MOBILE



SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi
Strata 1 pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh :

Ekø Priyatmanto

NIM : L200090001

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

APLIKASI PEMBELAJARAN KAIDAH BAHASA JAWA

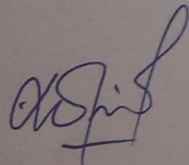
BERBASIS ANDROID MOBILE

ini telah diperiksa dan disetujui pada :

Hari : *Sabtu*.....

Tanggal : *1 Februari 2014*

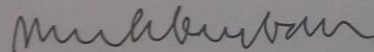
Pembimbing I



Aris Rakhmadi, S.T, M.Eng

NIK : 983

Pembimbing II



Muhammad Kusban, S.T, M.T

NIK : 663

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI PEMBELAJARAN KAIDAH BAHASA JAWA
BERBASIS ANDROID MOBILE

dipersiapkan dan disusun oleh

EKO PRIYATMANTO

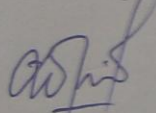
NIM : L200090001

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal : 1 Februari 2019

Susunan Dewan Penguji

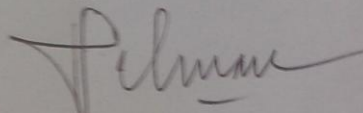
Pembimbing I



Aris Rakhmadi, S.T., M.Eng.

NIK : 983

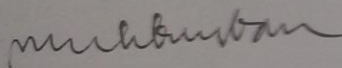
Anggota Dewan Penguji



Helman Muhammad, S.T., M.T.

NIK : 1564

Pembimbing II



Muhammad Kusban, S.T., M.T.

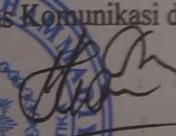
NIK : 663

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal 18 Februari 2019

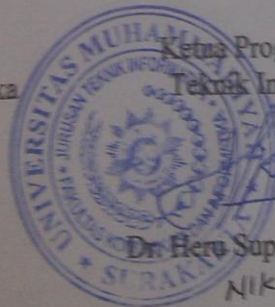
Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika





Husni Thamrin, S.T., M.T., Pd.D.

NIK: 706

Ketua Program Studi
Teknik Informatika




Dr. Heru Supriyono, M.Sc.

NIK: 970

DAFTAR KONTRIBUSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka :

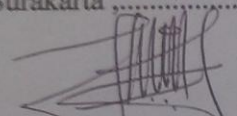
Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi :

1. Penulis merancang dan membangun aplikasi pembelajaran kaidah bahasa jawa berbasis *android mobile* dengan menggunakan *Eclipse Adt Bundle*.
2. Pembuatan *script* saya buat dengan bantuan buku, internet, dan *sharing* dengan teman-teman.

Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya.

Saya bertanggung jawab atas isi dan kebenaran daftar di atas.

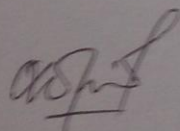
Surakarta 15 JANUARI 2014


Eko Priyatmanto

Pembimbing I

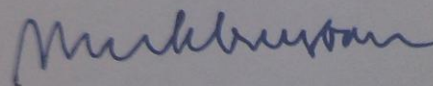
Mengetahui

Pembimbing II



Aris Rakhmadi, S.T, M.Eng

NIK : 983



Muhammad Kusban, S.T, M.T

NIK : 663

MOTTO

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.

(Q.s. Ar Ra'd: 11)

Jangan pernah mengajukan pertanyaan yang tidak ingin kau ketahui jawabannya.

(Man In Black)

Jangan takut berbuat salah karena kesalahan akan mengarahkan kita menuju kebenaran yang lebih baik.

(Penulis)

Sebuah harapan tidak akan mengubah apapun, namun sebuah keputusan akan mengubah banyak hal

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap ketulusan dan kerendahan hati yang penuh rasa sayang dan cinta, kupersembahkan karya ini untuk :

***ALLAH SWT* yang tiada henti memberikan *Nikmat-Nya* padaku
"Ayah" dan "Ibu" yang tiada henti berkorban demi masa depan buah hatinya**

Adikku yang jarang akur denganku Anggun Wulandari

Permata hati yang kelak menjadi pendamping hidupku

Dwi Kusumastuti

Trio Musketeer "EP, Ardhi, Gunadi" yang tak tergantikan

Teman-temanku Adi Kost dan tak lupa rekan B-class JT UMS

angkatan 2009. Semoga kita *ALLAH SWT* senantiasa menjaga dan

melindungi silaturahmi kita ini. Amin.....

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “ Aplikasi Pembelajaran Kaidah Bahasa Jawa Berbasis Android Mobile ” dengan baik. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat pada kurikulum Program Studi Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada jenjang studi Strata Satu (S-1).

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Husni Thamrin, MT., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Komunikasi dan Informatika dan Pembimbing Akademik.
2. Bapak Heru Supriyono, M.Sc.Ph.D. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Aris rakhmadi, S.T, M.Eng. selaku Pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan, saran, dan pengarahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Muhammad Kusban, S.T, M.T. selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Segenap dosen penguji pada seminar proposal, pra pendadaran dan pendadaran yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi teknik Informatika yang telah membimbing dan memberikan fasilitas bagi kelancaran studi.
7. Ibu, Bapak, Adik dan segenap keluarga besar di Wonogiri, terima kasih atas dukungan dan do'anya.
8. Teman-teman Teknik Informatika 2009 : Ardhi, Gunadi, Ari (Wonogiri), Rendy, Didik, Arif, Lukman, Gito, Fauzan, Felix, Panto dan semua rekan seperjuangan 2010, 2011 dan 2012 yang tidak dapat disebutkan satu persatu terima kasih atas kebersamaannya.
9. Teman-teman Adi Kost: Aris, Bimo, Koko, Ari, Dedi, Desta, Virda, Andi, Martin, Ari, Aji, Theo, Sigit, Kipli dan rekan-rekan yang lain terima kasih atas dukungannya.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang sesuai dengan budi baik yang telah mereka berikan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun pengembangan penelitian selanjutnya dan pendidikan.

Surakarta, 1 Februari 2014



Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Daftar Kontribusi	iv
Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Lampiran	xiv
Abstraksi	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Telaah Penelitian	6
2.2. Landasan Teori	7
2.2.1. <i>Android</i>	7
2.2.2. <i>SQLite</i>	9
2.2.3. <i>Eclipse</i>	9
2.2.4. Kaidah	10
2.2.5. Bahasa Jawa	11
2.2.6. SDLC (<i>System Development Lyfe Cycle</i>)	12

BAB III	METODE PENELITIAN	15
3.1.	Waktu dan Tempat Penelitian	15
3.1.1.	Waktu Penelitian	15
3.1.2.	Tempat Penelitian	15
3.2.	Alur Penelitian	15
3.2.1.	Definifi kebutuhan	15
3.2.2.	Analisa Kebutuhan	17
3.2.2.1.	Studi Kepustakaan	17
3.2.2.2.	Kebutuhan Materi	19
3.2.2.3.	Kebutuhan <i>Software</i>	21
3.2.2.4.	Kebutuhan <i>Hardware</i>	21
3.2.3.	Perancangan Sistem	22
3.2.3.1.	Perancangan UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	22
3.2.3.2.	Bagan Alir Aplikasi	26
3.2.3.3.	Perancangan Desain Aplikasi	30
3.2.4.	Pembangunan Sistem	35
3.2.4.1.	Bahasa Pemrograman	35
3.2.4.2.	Coding	36
3.2.5.	Pengujian	43
3.2.5.1.	Pengujian Teknis	43
3.2.5.2.	Kuisisioner	44
BAB IV	Hasil dan Pembahasan	45
4.1.	Hasil Penelitian	45
4.1.1.	Halaman <i>Splash</i>	45
4.1.2.	Halaman Menu Utama	46
4.1.3.	Halaman Materi	47
4.1.4.	Halaman Soal Latihan	48
4.1.5.	Halaman Keluar Aplikasi	49
4.2.	Pembahasan	49
4.2.1.	Analisa Halaman <i>Splash</i>	49

4.2.2.	Analisa Halaman Menu Utama	50
4.2.3.	Analisa Halaman Materi	51
4.2.4.	Analisa Halaman Soal	53
4.2.5.	Analisa Halaman Keluar Aplikasi	55
4.3.	Analisa Kuisisioner	56
BAB V	PENUTUP	61
5.1.	Kesimpulan	61
5.2.	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Definisi Aktor.....	23
Tabel 3.2	Definisi <i>Use Case</i>	24
Tabel 4.1	Tabel penilaian kuisisioner mahasiswa	56
Tabel 4.2	Tabel penilaian kuisisioner umum	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Diagram Alir Penelitian.....	16
Gambar 3.2	<i>Use case</i> diagram	22
Gambar 3.3	Bagan alir aplikasi	25
Gambar 3.4	Rancangan halaman <i>Splash</i>	31
Gambar 3.5	Rancangan halaman menu utama	31
Gambar 3.6	Rancangan halaman sub-menu	32
Gambar 3.7	Rancangan halaman <i>child-button grid</i>	32
Gambar 3.8	Rancangan halaman <i>child-button scroll</i>	33
Gambar 3.9	Rancangan halaman materi.....	33
Gambar 3.10	Rancangan halaman soal	34
Gambar 3.11	Rancangan halaman tentang aplikasi	34
Gambar 3.12	Rancangan halaman keluar aplikasi	36
Gambar 4.1	Halaman <i>Splash</i>	45
Gambar 4.2	Halaman menu utama	46
Gambar 4.3	Halaman materi	47
Gambar 4.4	Halaman soal latihan	48
Gambar 4.5	Halaman keluar aplikasi	49
Gambar 4.6	Grafik jumlah kuisisioner mahasiswa	57
Gambar 4.7	Grafik prosentase kuisisioner mahasiswa	57
Gambar 4.7	Grafik jumlah kuisisioner umum	59
Gambar 4.8	Grafik prosentase kuisisioner umum	59

DAFTAR LAMPIRAN

1. *Source Code* aplikasi
2. Lembar Kuisisioner
3. Screenshot dan foto aplikasi

ABSTRAKSI

Bahasa Jawa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi dan mengidentifikasi diri yang digunakan pada masyarakat Jawa. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai alternatif untuk mempelajarinya. Penelitian ini mengambil permasalahan tentang bagaimana membuat program aplikasi pembelajaran kaidah bahasa Jawa menggunakan *software Eclipse Bundle ADT* dengan tujuan mempermudah user dalam mempelajarinya dan memberikan kontribusi positif pada Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Metode yang digunakan dalam pembuatan program adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*) model V secara konseptual yang digunakan dalam proyek dengan tahapan-tahapan mulai dari studi kelayakan hingga pengujian sistem yang telah dibangun.

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi yang bersifat *read-only* yang berisi penjelasan materi, contoh dalam tulisan Latin, contoh dalam *aksara Jawa*, suara, dan latihan soal. Aplikasi dapat berjalan pada *device Android mobile* mulai dari versi 2.3 (*Gingerbread*) hingga versi 4.1.2 (*Jelly Bean*) dengan kebutuhan memori 2,71 MB.

Kata Kunci: *Aksara Jawa, Eclipse Bundle ADT, Android, Mobilephone.*