

**APLIKASI PERIBAHASA DAN UNGKAPAN DAYAK NGAJU
BERBASIS *MOBILE ANDROID***

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya



OLEH :

IRWAN
C1555201045
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**

2019

**APLIKASI PERIBAHASA DAN UNGKAPAN DAYAK NGAJU
BERBASIS *MOBILE ANDROID***

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH :

IRWAN

C1555201045

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**

2019

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Mahasiswa : **IRWAN**

NIM : **C1555201045**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

APLIKASI PERIBAHASA DAN UNGKAPAN DAYAK NGAJU BERBASIS *MOBILE ANDROID*

Adalah hasil karya saya dan bukan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari hasil orang lain, kecuali bagian sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan tugas akhir apabila terbukti melakukan duplikat terhadap tugas akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangkaraya, 17 Juli 2019
Yang Membuat Pernyataan

Materai
6000

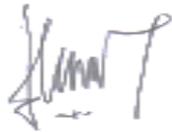
IRWAN

PERSETUJUAN

APLIKASI PERIBAHASA DAN UNGKAPAN DAYAK NGAJU BERBASIS *MOBILE ANDROID*

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan
Pada Tanggal 17 Juli 2019

Pembimbing I,



Elia Zakharia, MT
NIK. 199205262016104

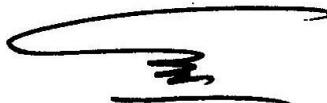
Pembimbing II,



Catharina Elmayantie, M.Pd
NIK. 197610252015003

Mengetahui :

Ketua
STMIK Palangkaraya,



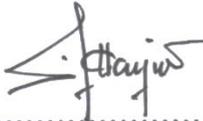
Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

APLIKASI PERIBAHASA DAN UNGKAPAN DAYAK NGAJU BERBASIS *MOBILE ANDROID*

Tugas Akhir ini telah Diuji, Dinilai dan Disahkan
Oleh Tim Penguji pada Tanggal 20 Juli 2019

Tim Penguji Ujian Tugas Akhir :

1. Maura Widyarningsih, S.Kom M.Cs :
Ketua 
2. Ir.Hj.Siti Maryamah, MM :
Sekretris 
3. Hotmian Sitohang, M.Kom :
Anggota 
4. Elia Zakharia, MT :
Anggota 
5. Catharina Elmayantie, M.Pd :
Anggota 

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Hari ini Errorr besok Valid

Setalah kesulitan ada kemudahan

*Tugas Akhir ini kupersembahkan
untuk*

- *Kedua orang tua ku tercinta dan tersayang yang telah memberikan do'a, dukungan baik moril ataupun materil.*
- *My brothers yang telah memberikan motivasi, dukungan, moril dan materil.*
- *Kepada Febilia w.wiyono yang selalu memberikanku do'a semangat, motivasi, dan dukungan.*
- *Kepada teman-temanku yang terbaik jurusan TI angkatan 2015 yang selalu memberikan motivasi dan dukungannya.*
- *Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan tugas akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung.*

ABSTRACT

Irwan, C1555201045, 2019. *Aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju Berbasis Mobile Android*, Pembimbing I Elia Zakharia, MT, Pembimbing II Catharina Elmayantie, M.Pd.

Peribahasa merupakan unsur yang lazim terdapat dalam bahasa dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam hidup dan perkembangannya bahasa. Nilai-nilai yang terkandung dalam peribahasa merupakan kekayaan budaya yang perlu digali, dibangkitkan, dilestarikan, dan dipelihara sebagai identitas dan jati diri bangsa Indonesia. Penggunaan Peribahasa daerah sudah mulai berkurang, salah satunya disebabkan oleh kurangnya media atau alat yang fleksibel untuk mengenalkan Peribahasa Bahasa Daerah tersebut. Aplikasi berbasis *mobile android* ini dapat dijadikan sarana untuk mengenalkan Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju serta terjemahan dan maknanya ke Bahasa Indonesia. Dikarenakan teknologi *mobile android* yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, maka aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengguna untuk mempelajari Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat Aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju berbasis *mobile android*. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah menyampaikan informasi Peribahasa dan Ungkapan yang ada di dalam Bahasa Daerah Dayak Ngaju serta terjemahan dan maknanya ke dalam Bahasa Indonesia.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu metode pengumpulan data yang terdiri dari studi pustaka, studi dokumentasi, dan wawancara. Hingga sampai tahap perencanaan sistem, pembuatan program, pengujian, hasil dan sampai pada kesimpulan. Analisa sistem menggunakan analisis SWOT. dan pengujian sistem menggunakan metode *Black-Box*. *Tool* utama yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah *App Inventor 2*.

Dari hasil kuesioner dengan metode *Skala Likert*, dapat disimpulkan dengan jumlah 15 responden mendapatkan nilai atau hasil yaitu 85,3 telah dikategorikan bahwa aplikasi ini cukup baik dan sangat bermanfaat untuk digunakan di kalangan masyarakat umum.

Kata Kunci : Aplikasi, Peribahasa, Dayak Ngaju, Android.

ABSTRACT

Irwan, C1555201045, 2019. *Android Mobile Based Proverb and Expression of Dayak Ngaju Application*, Advisor I Elia Zakharia, MT, Advisor II Catharina Elmayantie, M.Pd.

Proverbs are a common element in language and become an inseparable part of language life and development. The values contained in the proverb are cultural riches that need to be explored, raised, preserved, and maintained as Indonesian national identity and identity. The use of regional proverbs has begun to diminish, one of which is caused by a lack of media or flexible tools to introduce the Proverbs of Regional Languages. This Android mobile based application can be used as a means to introduce Proverbs and the Dayak Ngaju Expressions and their translations and meanings into Indonesian. Based on Android mobile technology that can be used wherever and whenever, this application is expected to help users to learn the Proverbs and Expressions of Dayak Ngaju. The problem in this study is how to make the Application of Proverb and Dayak Ngaju Expression based on android mobile. The aim to be achieved in this study is to convey Proverb information and Expressions that are in the Language of the Dayak Ngaju region and their translations and meanings in Indonesian.

The method used in this study includes several stages, namely the method of collecting data consisting of literature studies, documentation studies, and interviews. Until the stage of system planning, programming, testing, results and coming to conclusions. System analysis using SWOT analysis. and system testing using the Black-Box method. The tool used to build the application is App Inventor 2.

From the results of the questionnaire with the Likert Scale method, it can be concluded that with the number of 15 respondents getting a score or result of 85,3 it has been categorized that this application is quite good and very useful for use among the general public.

Keywords: Application, Proverb, Dayak Ngaju, Android.

KATA PENGANTAR

Puji syukur pada Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan berkat, kasih dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dengan judul “Aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju Berbasis *Mobile Android*” yang merupakan salah satu syarat penulisan tugas akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Dalam penyelesaian tugas akhir, penulis banyak mengalami kesulitan terutama disebabkan akan kurangnya pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh penulis. Namun, berkat bimbingan dari dosen pembimbing dan berbagai pihak yang senantiasa membimbing dengan sepenuh hati akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan walaupun masih banyak terdapat kekurangan didalamnya.

Karena itu, sudah sepantasnya jika penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Suparno, M.Kom, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Elia Zakharia,MT, selaku Dosen Pembimbing I program, yang telah membimbing dengan sangat baik serta memberikan saran dan masukan dalam perancang program dalam tugas akhir ini.
3. Catharina Elmayantie, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II penulisan, yang telah membimbing dengan sangat baik serta memberikan saran dan masukan dalam perancang program dan penulisan dalam tugas akhir ini.

4. Kedua Orang tua dan kedua saudara-saudara saya serta teman-teman yang selalu mendukung , mendoakan dan memberikan motivasi bagi saya.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, karena itu penulis juga berharap tugas akhir ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk rekan-rekan mahasiswa yang lainnya.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam penulisan tugas akhir ini.

Palangkaraya, 20 Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERYATAAN	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRACT.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan dan Manfaat	4
1. Tujuan.....	4
2. Manfaat.....	4
E. Metode Penelitian.....	5
1. Metode Pengumpulan Data	5
2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak	6
F. Sistematika Penulisan	8
G. Definisi Istilah.....	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
A. Tinjauan Pustaka	12
1. Kajian Penelitian yang Relevan	12
B. Kajian Teori	22
C. Perangkat Lunak yang digunakan	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	37
A. Tinjauan Umum	37

B. Analisis.....	37
C. Desain Sistem.....	42
1. Desain Proses	42
2. Desain Interface/Antarmuka.....	64
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	74
A. Implementasi	74
1. Uji Coba Sistem dan Program	74
2. Manual Program	80
3. Manual Installasi	81
4. Pemeliharaan Sistem	82
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	82
1. Pembahasan Listing Program	82
2. Pembahasan Interface / Antarmuka Program	85
3. Pembahasan Hasil Response Pengguna (hasil questioner).....	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perbandingan Penelitian yang Relevan.....	18
Tabel 2 Simbol-simbol Use Case Diagram.....	28
Tabel 3 Simbol-simbol Sequence Diagram.....	30
Tabel 4 Simbol-simbol Activity Diagram.....	31
Tabel 5 Bobot Skala Likert	32
Tabel 6 Spesifikasi Perangkat Keras.....	40
Tabel 7 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	40
Tabel 8 Spesifikasi Perangkat Keras.....	41
Tabel 9 Daftar Pengguna.....	44
Tabel 10 Daftar Daftar Use Case	44
Tabel 11 Use Case Splash Screen	45
Tabel 12 Use Case Menu Utama.....	46
Tabel 13 Use Case Menu Peribahasa Dayak Ngaju.....	46
Tabel 14 Use Case Menu Ungkapan Dayak Ngaju.....	47
Tabel 15 Use Case Menu Bantuan	48
Tabel 16 Use Case Menu Tentang	48
Tabel 17 Hasil pengujian Alpha.....	76
Tabel 18 Skor Maksimum.....	79
Tabel 19 Kriteria Skor.....	80
Tabel 20 Hasil Kuesioner.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Android.....	25
Gambar 2 Siklus hidup perangkat lunak	27
Gambar 3 Logo MIT App Inventor.....	34
Gambar 4 Tampilan Aplikasi MIT App Inventor	35
Gambar 5 Tampilan Aplikasi Balsamiq mockup	35
Gambar 6 Tampilan Aplikasi Edraw Max	36
Gambar 7 Use Case aplikasi	43
Gambar 8 Menu Utama.....	51
Gambar 9 Menu Peribahasa	52
Gambar 10 Menu Ungkapan	53
Gambar 11 Tombol Menu Tentang.....	55
Gambar 12 Menu Bantuan	56
Gambar 13 Sequence Diagram Sistem Aplikasi	57
Gambar 14 Sequence Diagram Menu Utama.....	57
Gambar 15 Sequence Diagram Menu Peribahasa.....	58
Gambar 16 Sequence Diagram Menu Peribahasa kategori Bidal	58
Gambar 17 Sequence Diagram Menu Peribahasa kategori Pepatah	59
Gambar 18 Sequence Diagram Menu Peribahasa kategori Perumpamaan.....	59
Gambar 19 Sequence Diagram Menu Ungkapan.....	60
Gambar 20 Sequence Diagram Menu Ungkapan I	60
Gambar 21 Sequence Diagram Menu Ungkapan II.....	61
Gambar 22 Sequence Diagram Menu Ungkapan III.....	61
Gambar 23 Sequence Diagram Menu Bantuan	62
Gambar 24 Sequence Diagram Menu Tentang	63
Gambar 25 Tampilan Splash Screen	64
Gambar 26 Menu Utama.....	65
Gambar 27 Tampilan Menu Peribahasa.....	66
Gambar 28 Tampilan Isi Menu Peribahasa Bidal	67
Gambar 29 Tampilan setelah menekan tombol“bidal”	68
Gambar 30 Tampilan setelah masuk menu “Ungkapan”	69
Gambar 31 Tampilan setelah masuk menu “Ungkapan 1 ”	69
Gambar 32 Tampilan setelah masuk menu “Ungkapan I”.....	70
Gambar 33 Tampilan setelah masuk menu “Kamus Terjemahan”	71
Gambar 34 Tampilan setelah masuk menu “Tentang”	72
Gambar 35 Tampilan setelah masuk menu “Riwayat Pengembang”.....	72
Gambar 36 Tampilan Menu Bantuan.....	73
Gambar 37 Tampilan Keluar dari Aplikasi	73
Gambar 38 Block Code Splashscreen	83
Gambar 39 Block Code Menu Utama.....	83
Gambar 40 Block Code kategori Menu Peribahasa	84
Gambar 41 Block Code Kamus Dayak	84

Gambar 42 Splashscreen	85
Gambar 43 Menu Utama	86
Gambar 44 Tampilan Menu Peribahasa	87
Gambar 45 Tampilan Menu Peribahasa Bidal	88
Gambar 46 Peribahasa Bidal : anak kambing dia tau manjadi anak haramaung .	89
Gambar 47 Tampilan Menu Ungkapan.....	90
Gambar 48 Tampilan Menu Kamus Terjemahan Dayak Ngaju - Indonesia.....	92
Gambar 49 Tampilan tentang aplikasi	93
Gambar 50 Tampilan Riwayat Pengembang.....	94
Gambar. 51 Skala Likert hasil presentase responden.....	97

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Tugas
- Lampiran 2. Berita Acara Black Box
- Lampiran 3. Lembaran Kuisisioner
- Lampiran 4. Kartu Konsultasi
- Lampiran 5. Berita Acara Ujian Tugas Akhir

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman dimana perkembangan teknologi juga berkembang dengan maju, kemajuan teknologi informasi saat ini telah meningkatkan sejumlah infrastruktur sistem. Salah satu dampak yang ditimbulkan adalah penggunaan berbagai jenis aplikasi yang berbasis *android*, *web*, maupun *dekstop* dengan tingkat kenaikan yang signifikan. Disertai pengembangan terhadap konsep dan sistem yang sudah berjalan, berbagai manfaat suatu aplikasi seharusnya tidak hanya terbatas memberikan kontribusi yang menunjang akan tetapi turut menaikkan nilai guna dari sumber daya manusia yang ada, dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat sekarang ini dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mengkoordinasikan kebutuhan setiap pengguna akan sebuah aplikasi pengganti buku yang mudah dibawa kemana – mana dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun tanpa harus memakan banyak waktu.

Darwira (2014), Penggunaan Peribahasa daerah sudah mulai berkurang, salah satunya disebabkan oleh kurangnya media atau alat yang fleksibel untuk mengenalkan Peribahasa Bahasa Daerah tersebut. Oleh sebab itu maka penulis ingin meningkatkan kembali penggunaan dan pengetahuan mengenai Peribahasa dan ditambah dengan Ungkapan

‘Idiom’ Dayak Ngaju kepada masyarakat ke dalam sebuah sistem yang berupa aplikasi *mobile android* agar penggunaan Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju ini tidak bergantung terhadap sebuah buku. Selama ini penjelasan dan penggunaan peribahasa dan ungkapan Dayak Ngaju masih tergantung pada sebuah buku, sementara buku tersebut tergolong langka untuk didapatkan dan tidak diperjual belikan secara bebas sehingga masyarakat sulit menemukan buku tentang peribahasa dan ungkapan Dayak Ngaju tersebut.

(Indar M. Sahai, 1998) Dalam bukunya yang berjudul Ungkapan Tradisional Sebagai Sumber Informasi Kebudayaan Daerah Kalimantan Tengah, dan Ungkapan Tradisional Yang Berkaitan dengan Sila-sila dalam Pancasila Daerah Kalimantan Tengah. Menyatakan bahwa Ungkapan Tradisional dalam hubungannya sebagai sumber informasi kebudayaan daerah, dipandang perlu untuk dilestarikan dan diteliti kembali untuk dijadikan pegangan dalam pergaulan nasional masa kini dalam rangka memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa. Penggunaan Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju sendiri dalam kehidupan Masyarakat Dayak sering digunakan dalam Upacara adat Seperti Perkawinan, Kematian, dan Acara Penyambutan Tamu. Peribahasa daerah merupakan suatu ungkapan yang diwariskan secara turun-temurun dan perlu dilestarikan, karena ungkapan-ungkapan tradisional ini banyak mengandung pengajaran-pengajaran, nilai-nilai sosial, budaya, ekonomi, religius pandangan hidup, dan kepemimpinan.

Dalam peribahasa juga terkandung nilai-nilai kearifan, misalnya : rendah hati, sopan santun, tidak pamrih dan tidak berputus asa, menjaga kehormatan dan nilai gotong-royong. Peribahasa merupakan unsur yang lazim terdapat dalam bahasa dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam hidup dan perkembangannya bahasa. Nilai-nilai yang terkandung dalam peribahasa merupakan kekayaan budaya yang perlu digali, dibangkitkan, dilestarikan, dan dipelihara sebagai identitas dan jati diri bangsa Indonesia.

Melalui aplikasi berbasis *android*, masyarakat akan dapat lebih mudah untuk menggunakan Peribahasa dan Ungkapan Daerah Dayak Ngaju ke Bahasa Indonesia dan disertai juga dengan maknanya, karena teknologi *android* dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Pada topik ini penulis melakukan pengembangan dari judul yang sudah ada sebelumnya yaitu “Aplikasi Pengenalan Peribahasa Dayak Ngaju Berbasis *Web Mobile*“ yang dibuat oleh Darwira (2014), namun pada aplikasi terdahulu penulis terdahulu hanya berfokus pada pengenalan peribahasa, dan pada penelitian terdahulu penulis terdahulu membatasi hanya 100 peribahasa yang dimasukkan ke dalam Aplikasi Pengenalan Peribahasa Dayak Ngaju Berbasis *Web Mobile*. Dari topik tersebut diperoleh saran dari penulis terdahulu menyarankan agar dapat dikembangkan ke versi *android*, oleh karena itu dari penjelasan topik diatas menjadi acuan bagi penulis bahwa topik diatas masih dapat dikembangkan lagi serta di dukung oleh adanya Buku Ungkapan ‘Idiom’

Dayak Ngaju – Indonesia karangan Dunis Iper (2009) dan Buku “Ungkapan Tradisional Yang Berkaitan Dengan Sila-Sila Dalam Pancasila Daerah Kalimantan Tengah” yang ditulis oleh (Indar M. Sahai, 1998), sebagai bahan sumber *referensi* untuk penulis sehingga dapat mengembangkan aplikasi yang lebih lengkap dengan tampilan yang lebih menarik kedalam versi *mobile android* .

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka penulis mengangkat sebuah judul “**APLIKASI PERIBAHASA DAN UNGKAPAN DAYAK NGAJU BERBASIS *MOBILE ANDROID***” sebagai bahasan pada penulisan tugas akhir ini.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana membuat Aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju berbasis *Mobile Android* ”.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak melebar luar, maka diberikan batasan – batasan untuk pendekatan permasalahan agar lebih terinci dalam pelaksanaannya yaitu :

1. Aplikasi ini diterapkan untuk semua kalangan (Masyarakat umum).
2. Pemrograman yang digunakan untuk pengembangan aplikasi ini adalah pemrograman berbasis Visual-Block yang diprogram melalui *software / Tools MIT App Inventor*
3. Aplikasi ini dapat berjalan minimal *OS android 4.2 (Jelly Bean)*.

4. Aplikasi ini lebih fokus pada Pengenalan dan Penjelasan Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju dengan *output* kalimat-kalimat sebagai informasinya.
5. Menu kamus terjemahan Dayak Ngaju yang terdapat pada aplikasi ini hanya 100 kata
6. Metodologi pengembangan sistem menggunakan metode *Waterfall*
7. Aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju ini tidak membutuhkan koneksi internet untuk menggunakannya (*offline*)
8. Fitur *audio* cara membaca peribahasa yang terdapat pada aplikasi ini hanya dibatasi pada beberapa peribahasa dan ungkapan saja.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuannya yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah membuat Aplikasi Peribahasa Dayak Ngaju berbasis *Mobile Android* yang bisa digunakan dimana saja, kapan saja, dan lebih praktis.

2. Manfaat

a. Bagi Penulis

Manfaat yang didapat penulis adalah bisa mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah dan meningkatkan kemampuan serta pengetahuan tentang *software Android*.

b. Bagi STMIK Palangkaraya

Manfaat yang diberikan kepada kampus adalah sebagai penambah literatur pustaka pada perpustakaan STMIK Palangkaraya serta dapat digunakan sebagai referensi dan dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi Sivitas Akademika STMIK Palangkaraya.

c. Bagi Pengguna

Manfaat yang didapatkan oleh pengguna adalah masyarakat dapat mempelajari dan mengetahui Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju melalui teknologi *mobile android* yang dimana penggunaan Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju sendiri dalam kehidupan Masyarakat Dayak biasanya Peribahasa dan Ungkapan Dayak ini sering digunakan dalam Upacara adat Seperti Perkawinan, Kematian, dan Acara Penyambutan Tamu.

E. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk menyusun proposal skripsi ini penulis menggunakan beberapa tahapan atau metode penelitian yaitu :

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian sebelumnya atau laporan dari lembaga yang memberikan informasi atau data yang diperlukan metode pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut.

a. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang penulis lakukan adalah metode kepustakaan yaitu metode dalam pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang relevan dengan apa yang peneliti lakukan baik itu dari perpustakaan atau sumber lain. Seperti buku-buku, jurnal maupun artikel yang membahas tentang *android dan Peribahasa*.

b. Metode Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data langsung, meliputi buku-buku yang relevan, foto-foto, serta data yang berkaitan dengan penelitian.

c. Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan salah satu tokoh masyarakat terhadap permasalahan yang diteliti. Tokoh masyarakat yang dimaksud adalah Kardinal Tarung (Damang Jekan Raya).

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam pengembangan sistem ini adalah *waterfall*. Menurut Sommerville (2003:43), model pertama yang diterbitkan untuk proses pengembangan perangkat lunak diambil dari proses rekayasa lain (Royce, 1970). Berkat penurunan dari satu *fase* ke *fase* yang lainnya, model ini dikenal sebagai ‘model air terjun’ atau siklus hidup perangkat lunak.

Metodologi pengembangan *waterfall* ini terdiri dari beberapa tahapan yang pada dasarnya tahapan tersebut tidaklah harus saling berurutan. Tahapan-tahapan yang di maksud adalah sebagai berikut :

1. Analisis dan definisi kebutuhan

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan sistem. Analisa yang dilakukan oleh peneliti dalam menganalisa adanya kesulitan untuk mengetahui peribahasa dan ungkapan dayak secara umum.

2. Desain Sistem

Pada tahap desain sistem ini akan dibentuk suatu arsitektur sistem berdasarkan persyaratan yang telah ditetapkan. Selain itu juga, dilakukan identifikasi dan penggambaran terhadap abstraksi dasar sistem perangkat lunak beserta hubungan-hubungannya.

3. Implementasi

Pada tahapan ini yang penulis lakukan yaitu membuat aplikasi menggunakan *tool MIT App Inventor 2* dengan bahasa pemrograman berbasis visual block selanjutnya mengimplementasikan bahasa visual tersebut kedalam sebuah aplikasi berbasis mobile android yang di build berbentuk *.apk* dan siap di install ke peangkat android. Setelah proses ini selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem

yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Pengujian dan integrasi sistem

Penyatuan unit-unit program, kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*) dalam hal ini penulis menggunakan metode *black box testing* sebagai metode pengujian sistem.

5. Pengoperasian dan Perawatan

Mengoperasikan program dilingkungan dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian ini agar penulisan dapat terarah meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menguraikan tentang tinjauan pustaka, kajian teori, pemaparan hasil penelitian yang relevan yang

mendukung penelitian ini. Pada bab ini juga akan dijelaskan mengenai perangkat pendukung dalam menjalankan penelitian seperti perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini berisi penjelasan tentang tinjauan umum objek penelitian, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan, analisis kelayakan, desain proses, dan desain interface.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai hasil yang telah didapatkan setelah aplikasi selesai dibuat, apakah hasil penelitian ini telah berhasil memecahkan masalah yang ada atau tidak.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian bab ini berisi kesimpulan yang didapatkan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran yang diharapkan dapat memberi manfaat bagi kesempurnaan sistem yang telah dibuat.

G. Definisi Istilah

Adapun istilah-istilah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi

Menurut Juansyah (2015:2), Secara istilah pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju.

2. Peribahasa

Depdikbud (1993:755), mendefinisikan peribahasa sebagai ungkapan atau kalimat- kalimat ringkas dan padat yang berisi perbandingan, perumpamaan, nasihat, prinsip hidup atau aturan tingkah laku yang menjadi salah satu gudang kebijaksanaan lokal (*local wisdom*) bagi suatu masyarakat.

3. Ungkapan

Alwasilah (1985:147), menyebutkan Ungkapan ‘idiom’ adalah grup kata-kata yang mempunyai makna tersendiri yang berbeda dari makna tiap kata dalam grup itu.

4. Bahasa Dayak Ngaju

Menurut Durasid, dkk., (1990: 14), Bahasa Dayak Ngaju merupakan bahasa asli salah satu suku Dayak yang berlokasi di Kalimantan Tengah. Ngaju memiliki makna ‘hulu’.Durasid, dkk. (1990:11), juga mengatakan bahwa istilah ‘Dayak Ngaju’ ini dipopulerkan secara positif oleh orang asing yang bernama Dr. August

Harderland pada tahun 1858. Penutur bahasanya seringkali disebut orang Kahayan dan Kapuas.

5. *Mobile Android*

Menurut Supardi (2015:1), Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis *Linux* yang digunakan untuk telepon seluler (*mobile*), seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer *tablet* (PDA). *Android* pada mulanya didirikan oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White pada tahun 2003. Gambar 4 menunjukkan gambar logo *Android*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka berisi uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian orang lain yang disajikan dalam bentuk pustaka yang dikaitkan dengan masalah penelitian yang sedang diliti dengan memaparkan ringkasan hasil yang relevan yang mendukung judul, dengan fakta-fakta yang dikemukakan sejauh mungkin yang tetap mengacu pada sumber aslinya. Dalam hal ini diperoleh beberapa penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul dan fakta-fakta terkait dalam pembahasan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Kajian Penelitian yang Relevan

Dalam hal ini telah diperoleh beberapa contoh penelitian-penelitian yang relevan terhadap kajian penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa pihak sebelumnya. Oleh sebab itu untuk menjaga agar tidak ada duplikasi, maka penulis melakukan penelusuran untuk bahan perbandingan antara penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh pihak lain. Dari hasil penelitian terdahulu, di peroleh beberapa masalah yang berkaitan dengan masalah yang akan di teliti, yaitu:

- a. Penelitian relevan dilakukan oleh Darwira, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangka Raya pada tahun 2014,

dengan judul Aplikasi Pengenalan Peribahasa Dayak Ngaju berbasis *web mobile*. Hasil dari Penelitian ini adalah berupa peribahasa dayak ngaju berbasis *web mobile* yang dapat digunakan dalam kondisi *online* dan hanya dan hanya dibatasi 100 peribahasa, sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada skripsi nantinya adalah aplikasi peribahasa dan ungkapan dayak ngaju berbasis *mobile android*

- b. Penelitian relevan dilakukan oleh Bedri Alvendo, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya pada tahun 2012, dengan judul Aplikasi Kamus Dwibahasa Dayak Ngaju – Indonesia untuk perangkat *mobile* menggunakan metode pencarian biner (Binary Search) Berbasis J2ME . Hasil dari penelitian ini adalah berupa aplikasi Kamus Dwibahasa Dayak Ngaju – Indonesia untuk perangkat *mobile* menggunakan metode pencarian biner (Binary Search) Berbasis J2ME, aplikasi ini dibuat dengan bahasa java, khususnya J2ME. Aplikasi ini hanya dapat berjalan di perangkat mobile yang mendukung fitur CLDC 1.0 dan MIDP 2.0 (Fitur J2ME). Aplikasi ini hanya dapat menterjemahkan kata atau kalimat tunggal. Sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada skripsi nantinya adalah aplikasi peribahasa dan ungkapan dayak ngaju berbasis *mobile android* yang dilengkapi dengan penjelasan macam-macam jenis peribahasa.

- c. Penelitian relevan dilakukan oleh Ronie, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya pada tahun 2016, dengan judul Aplikasi Kamus Dayak Kahayan – Indonesia – Ma’anyan berbasis web. Hasil dari Penelitian ini adalah berupa, Aplikasi Kamus Dayak Kahayan – Indonesia – Ma’anyan berbasis web berbasis *Web* ini hanya dapat menterjemahkan kalimat. Tidak dapat digunakan dalam kondisi *offline*, sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada skripsi nantinya adalah aplikasi peribahasa dan ungkapan dayak ngaju berbasis *mobile android* yang dapat digunakan dalam kondisi *offline*.
- d. Penelitian relevan dilakukan oleh Aderiani Bela Natalia, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya pada tahun 2015, dengan judul Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia – Jerman berbasis *Web* menggunakan *Framework Codeigniter*. Hasil dari Penelitian ini adalah berupa, Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia – Jerman berbasis *Web* menggunakan *Framework Codeigniter*. Program ini hanya dapat menterjemahkan kata dasar. Tidak dapat digunakan dalam kondisi *offline*, sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada skripsi nantinya adalah aplikasi peribahasa dan ungkapan dayak ngaju berbasis *mobile android* yang dapat digunakan dalam kondisi *offline*.

- e. Penelitian relevan dilakukan oleh Dyan Auditya, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK AMIKOM) Yogyakarta pada tahun 2014, dengan judul Pembuatan Aplikasi Kumpulan Peribahasa Dan Ungkapan Bahasa Indonesia Berbasis *Android*. Hasil dari Penelitian ini adalah berupa, Aplikasi Kumpulan Peribahasa Dan Ungkapan Bahasa Indonesia Berbasis *Android*, yang lebih berfokus pada Peribahasa dan Ungkapan menggunakan Bahasa Indonesia. Sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada skripsi nantinya adalah Aplikasi Peribahasa Dan Ungkapan Dayak Ngaju Berbasis *Mobile Android* yang dilengkapi dengan makna peribahasanya dari Peribahasa Dayak Ngaju ke Bahasa Indonesia serta ditambah dengan penjelasan macam-macam jenis peribahasa.
- f. Penelitian relevan dilakukan oleh Yuli Karmidah, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya pada tahun 2017, dengan judul Aplikasi *Aplikasi Peribahasa dalam Bahasa Daerah Banjar Berbasis Framework Codeigniter*, Hasil dari Penelitian ini adalah berupa, Aplikasi Kumpulan Peribahasa Dan Ungkapan Bahasa Indonesia Berbasis *Android*, yang lebih berfokus pada Peribahasa dan Ungkapan menggunakan Bahasa Indonesia. Sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada Tugas Akhir nantinya adalah Aplikasi Peribahasa Dan

Ungkapan Dayak Ngaju Berbasis *Mobile Android* yang dilengkapi dengan makna peribahasanya dari Peribahasa Dayak Ngaju ke Bahasa Indonesia serta ditambah dengan penjelasan macam-macam jenis peribahasa seperti (Bidal, Pepatah, dan Perumpamaan), kemudian ditambah lagi dengan adanya Ungkapan ‘Idiom’ menggunakan Bahasa Dayak Ngaju disertai dengan maknanya menggunakan Bahasa Indonesia.

Tabel perbandingan kajian penelitian yang relevan penulis gunakan kemudian dengan melakukan perbandingan hasil penelitian yang sudah ada seperti pada Tabel 1

Tabel 1 Perbandingan Penelitian yang Relevan

No.	Peneliti/Tahun	Judul	Hasil	Perbedaan
	1	2	3	4
1.	Darwira (2014)	<i>Aplikasi Pengenalan Peribahasa Dayak Ngaju Berbasis Web Mobile</i>	Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis, maka <i>Aplikasi Pengenalan Peribahasa Dayak Ngaju Berbasis Web Mobile</i> . Lebih berfokus kepada pengenalan peribahasa dayak ngaju dan di batasi 100 macam peribahasa Dayak Ngaju, Cara kerja <i>Aplikasi Pengenalan Peribahasa Dayak Ngaju Berbasis Web Mobile</i> ini yaitu dengan terkoneksi ke internet harus (<i>online</i>) menampilkan macam-macam peribahasa dengan jumlah 100 peribahasa.	Penelitian yang penulis lakukan adalah mengembangkan ke bentuk apk (Android) menambah jumlah Peribahasa serta dengan penjelasan dari macam-macam jenis peribahasa tampilan lebih menarik kemudian menambah menu Ungkapan (Idiom) yang belum ada pada penelitian terdahulu.

2.	Bedri Alveno, (2012)	Aplikasi Kamus Dwibahasa Dayak Ngaju – Indonesia untuk perangkat <i>mobile</i> menggunakan metode pencarian biner (Binary Search) Berbasis J2ME .	Hasil dari penelitian ini adalah berupa aplikasi Kamus Dwibahasa Dayak Ngaju – Indonesia untuk perangkat <i>mobile</i> menggunakan metode pencarian biner (Binary Search) Berbasis J2ME, aplikasi ini dibuat dengan bahasa java, khususnya J2ME. Aplikasi ini hanya dapat berjalan di perangkat <i>mobile</i> yang mendukung fitur CLDC 1.0 dan MIDP 2.0 (Fitur J2ME). Aplikasi ini hanya dapat menterjemahkan kata atau kalimat tunggal.	permasalahan yang akan penulis bahas pada skripsi nantinya adalah aplikasi peribahasa dan ungkapan dayak ngaju berbasis <i>mobile android</i> yang dilengkapi dengan penjelasan macam-macam jenis peribahasa.
----	-------------------------	---	---	---

3.	Ronie, (2016)	Aplikasi Kamus Dayak Kahayan– Indonesia – Ma’anyan berbasis web.	Hasil dari Penelitian ini adalah berupa, Aplikasi Kamus Dayak Kahayan – Indonesia – Ma’anyan berbasis web berbasis <i>Web</i> ini hanya dapat menterjemahkan kalimat. dapat digunakan dalam kondisi <i>online</i> .	sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada skripsi nantinya adalah aplikasi peribahasa dan ungkapan dayak ngaju berbasis <i>mobile android</i> yang dapat digunakan dalam kondisi <i>offline</i> .
4.	Aderiani Bela Natalia, (2015)	Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia – Jerman berbasis <i>Web</i> menggunakan <i>Framework</i> <i>Codeigniter</i> .	Hasil dari Penelitian ini adalah berupa, Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia – Jerman berbasis <i>Web</i> menggunakan <i>Framework</i> <i>Codeigniter</i> . Program ini hanya dapat menterjemahkan kata dasar.	permasalahan yang akan penulis bahas pada skripsi nantinya adalah aplikasi peribahasa dan ungkapan dayak ngaju berbasis <i>mobile</i> <i>android</i> yang dapat digunakan dalam kondisi <i>offline</i> .
5.	Dyan Auditya, (2014)	Pembuatan Aplikasi Kumpulan Peribahasa Dan Ungkapan Bahasa Indonesia Berbasis Android	Hasil dari Penelitian ini adalah berupa, Aplikasi Kumpulan Peribahasa Dan Ungkapan Bahasa Indonesia Berbasis <i>Android</i> , yang lebih berfokus pada Peribahasa dan Ungkapan menggunakan Bahasa Indonesia.	Sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada skripsi nantinya adalah Aplikasi Peribahasa Dan Ungkapan Dayak Ngaju Berbasis <i>Mobile Android</i> yang dilengkapi dengan makna peribahasanya dari Peribahasa Dayak Ngaju ke Bahasa Indonesia serta ditambah dengan penjelasan macam-macam jenis

				peribahasa.
6.	Yuli Karmidah, (2017)	<i>Aplikasi Peribahasa dalam Bahasa Daerah Banjar Berbasis Framework Codeigniter.</i>	Hasil dari Penelitian ini adalah berupa, Aplikasi Kumpulan Peribahasa Bahasa Banjar Berbasis <i>web</i> , menggunakan Framework Codeigniter, Aplikasi ini lebih berfokus pada Peribahasa dan Ungkapan menggunakan Bahasa Indonesia.	Sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada skripsi nantinya adalah Aplikasi Peribahasa Dan Ungkapan Dayak Ngaju Berbasis <i>Mobile Android</i> yang dilengkapi dengan makna peribahasanya dari Peribahasa Dayak Ngaju ke Bahasa Indonesia serta ditambah dengan penjelasan macam-macam jenis peribahasa seperti (Bidal, Pepatah, dan Perumpamaan), kemudian ditambah lagi dengan adanya Ungkapan 'Idiom' menggunakan Bahasa Dayak Ngaju.

B. Kajian Teori

Kajian teori merupakan uraian teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail mengenai teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian. Kajian teori dapat berupa definisi-defenisi, model atau pendapat pakar yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Kajian teori yang dipaparkan sebagai berikut :

1) Aplikasi

Menurut Juansyah (2015:2), Secara istilah pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju.

2) Peribahasa

Depdikbud (1993:755), mendefinisikan peribahasa sebagai ungkapan atau kalimat- kalimat ringkas dan padat yang berisi perbandingan, perumpamaan, nasihat, prinsip hidup atau aturan tingkah laku yang menjadi salah satu gudang kebijaksanaan lokal (*local wisdom*) bagi suatu masyarakat.

Contoh Peribahasa menggunakan Bahasa Indonesia sebagai berikut:

Undang : Ada udang dibalik batu

‘Ada suatu maksud tersembunyi’

Daun : Bagai air di daun talas

‘Orang yang tidak punya pendirian,selalu berubah-ubah’

Contoh Peribahasa menggunakan Bahasa Dayak Ngaju dikutip dari buku Mulok Kamus Peribahasa Dayak Ngaju - Indonesia (Dunis Iper 2014:1) sebagai berikut :

Apui : Musik apui balupak.

‘bermain api letup’

Artinya : *setiap gawi tege akibate.*

‘Setiap pekerjaan / perbuatan ada akibatnya’

3) Ungkapan

Alwasilah (1985:147), menyebutkan Ungkapan ‘idiom’ adalah grup kata-kata yang mempunyai makna tersendiri yang berbeda dari makna tiap kata dalam grup itu.

Contoh Ungkapan menggunakan Bahasa Indonesia sebagai berikut :

panjang tangan : suka mencuri

besar kepala : susah menerima nasehat/saran orang lain

kabar angin : berita yang tidak jelas

Contoh Ungkapan ‘Idiom’ menggunakan bahasa Dayak Ngaju dikutip dari buku Kamus Ungkapan Dayak Ngaju - Indonesia (Dunis Iper 2009:1) sebagai berikut :

Akal : Awi matei anake, oloh bakas te *hubah akale.*

‘Karena meninggal anaknya, orang tua itu ‘berubah akalnya’

Artinya : *Hubah akale = dia waras, manjadi gila*

‘Berubah akalnya = tak waras; menjadi gila’.

4) Bahasa Dayak Ngaju

Menurut Durasid, dkk., (1990: 14), Bahasa Dayak Ngaju merupakan bahasa asli salah satu suku Dayak yang berlokasi di Kalimantan Tengah. Ngaju memiliki makna ‘hulu’.Durasid, dkk. (1990:11), juga mengatakan bahwa istilah ‘Dayak Ngaju’ ini dipopulerkan secara positif oleh orang asing yang bernama Dr. August Harderland pada tahun 1858. Penutur bahasanya seringkali disebut orang Kahayan dan Kapuas. Orang-orang dari suku Dayak Ngaju dulunya tidak mengenal istilah penamaan secara keseluruhan tersebut dan hanya menyebut dirinya *oloh Kahayan* atau *oloh Kapuas* yang berarti ‘orang Kahayan’ atau ‘orang Kapuas’. Penamaan ini disebabkan oleh penuturnya yang bertempat tinggal di sepanjang aliran hulu sungai Kahayan dan sungai Kapuas. Jadi, dapat dikatakan bahwa Bahasa Kahayan merupakan penamaan secara khusus, sedangkan Bahasa Dayak Ngaju adalah penamaan secara umum. Durasid, dkk. (1990: 21) juga mengatakan bahwa bahasa Dayak Ngaju memiliki 3 (tiga) macam dialek, yaitu Kahayan Kapuas Ngawa (Kahayan Kapuas Hilir), Kahayan Ngaju (Kahayan Hulu), dan Kapuas Ngaju (Kapuas Hulu).

5) *Android Mobile*

Menurut Supardi (2015:1), Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis *Linux* yang digunakan untuk telepon seluler (*mobile*), seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer *tablet* (PDA). *Android* pada mulanya didirikan oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White pada tahun 2003. Gambar 4 menunjukkan gambar logo *Android*.



Gambar 1 *Android*

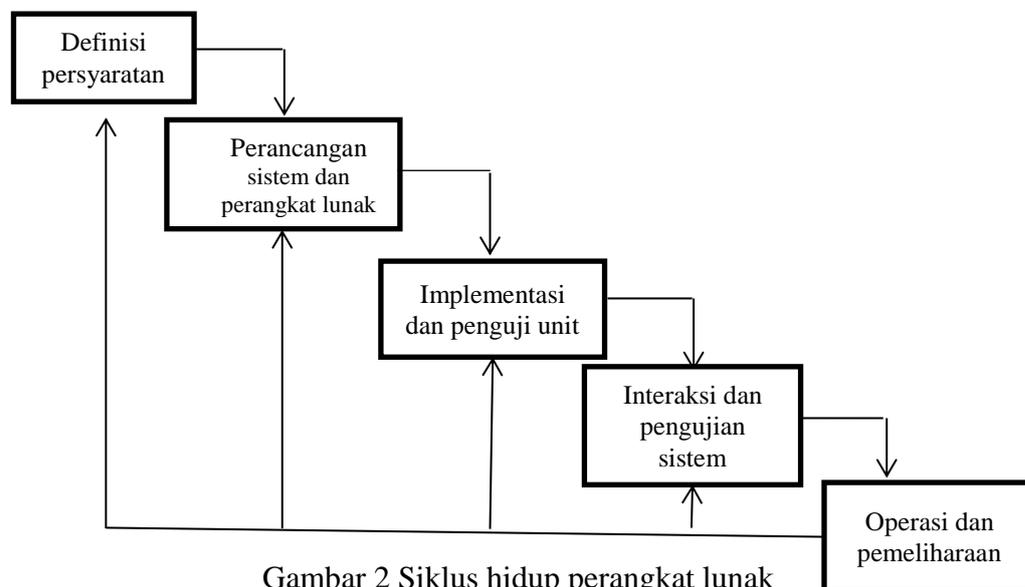
(Sumber : www.freepik.com)

6) *Waterfall*

Menurut Sommerville (2003:43), model pertama yang diterbitkan untuk proses pengembangan perangkat lunak diambil dari proses rekayasa lain (Royce, 1970). Model ini diilustrasikan pada gambar 2. Dengan penurunan dari satu *fase* ke *fase* yang lainnya, model ini dikenal sebagai ‘model air terjun’ atau siklus hidup perangkat lunak. Tahap-tahap utama dari model ini menentukan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar yaitu :

1. Analisis dan definisi persyaratan. Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan *user* sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
2. Perancangan sistem dan perangkat lunak. Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan indentifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.
3. Implementasi dan pengujian unit. Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.
4. Integrasi dan pengujian sistem. Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.
5. Operasi dan pemeliharaan. Biasanya (walau tidak seharusnya), ini merupakan *fasesiklus* hidup yang paling lama. Sistem diinstal dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas

implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambah.



7) UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Nugroho (2010:6), UML (*Unified Modeling Language*) adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek’. Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

UML adalah sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, konstruksi dan mendokumentasikan *artifac* (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak, dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem

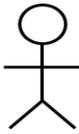
perangkat lunak seperti pada permodelan bisnis dan sistem *non* perangkat lunak lainnya.

Untuk membuat suatu model, UML memiliki *diagram grafis* yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda-beda terhadap sistem dalam proses analisa atau rekayasa. *Diagram grafis* tersebut antara lain :

1) *Use Case Diagram*

Use Case Diagram menjelaskan manfaat sistem menurut pandangan orang yang berbeda di luar sistem (*actor*). *Diagram* ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. Simbol-simbol data *entity relationship* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Simbol-simbol Use Case Diagram

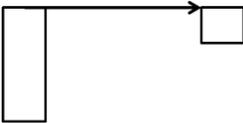
No	Gambar/simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>usecase</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur

No	Gambar/symbol	Nama	Keterangan
			data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>usecase</i> sumber secara eksplisit.
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>usecase</i> target memperluas perilaku dari <i>usecase</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor .
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

2) Sequence Diagram

Sequence diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun dalam suatu urutan waktu. *Diagram* ini secara khusus berasosiasi dengan *use case*. *Sequence diagram* memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu di dalam *use case*. Simbol-simbol *sequence diagram* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Simbol-simbol Sequence Diagram

No	Relasi	Fungsi	Notasi
1	<i>Lifetime</i>	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.	
2	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi	
3	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi	

3) Activity Diagram

Activity Diagram memodelkan alur kerja sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas dalam suatu proses. *Diagram* ini sangat mirip dengan *flowchart* karena dapat memodelkan sebuah alur kerja satu aktivitas ke aktivitas lainnya atau dari satu aktivitas ke dalam

keadaan sesaat (*state*). Seringkali bermanfaat bila membuat sebuah proses *activity diagram* terlebih dahulu dalam memodelkan sebuah proses untuk membantu memahami proses secara keseluruhan. Simbol-simbol dari *activity diagram* dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Simbol-simbol Activity Diagram

No	Relasi	Fungsi	Notasi
1	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain	
2	<i>Initial Mode</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali	
3	<i>Decision</i>	Pilihan untuk pengambilan keputusan	
4	<i>Activity Final Mode</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diakhiri	

8) Skala *Likert*

(Maryuliana, 2016), Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam ku esioner, dan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Nama skala ini diambil dari nama Rensis Likert, yang menerbitkan suatu laporan yang menjelaskan penggunaannya. Sewaktu menanggapi pertanyaan dalam skala likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih

salah satu dari pilihan yang tersedia. Biasanya disediakan lima pilihan skala dengan format seperti berikut :

Bobot skala *likert* yang penulis gunakan dimulai dari angka 1 sampai dengan 5, dimana untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Bobot Skala Likert

No	Keterangan	Bobot Nilai
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Cukup Bagus	3
4	Kurang bagus	2
5	Sangat Tidak Bagus	1

Pengujian yang akan dilakukan terhadap aplikasi nantinya adalah skala *likert*, di mana aplikasi diuji kepada responden dalam hal ini mahasiswa STMIK Palangkaraya yang nantinya akan diberikan sejumlah pernyataan untuk menyimpulkan apakah aplikasi nantinya layak diterapkan atau tidak.

9) *Black Box Testing*

Menurut Mustaqbal, dkk (2015:34) yang terdapat dalam Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan, *Black Box Testing* berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. *Tester* dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.

Black Box Testing cenderung untuk menemukan hal-hal berikut:

- 1) Fungsi yang tidak benar atau tidak ada.
- 2) Kesalahan antarmuka (*interface errors*).
- 3) Kesalahan pada struktur data dan akses basis data.
- 4) Kesalahan performansi (*performance errors*).
- 5) Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

Pengujian didesain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

- 1) Bagaimana fungsi-fungsi diuji agar dapat dinyatakan *valid*?
- 2) *Input* seperti apa yang dapat menjadi bahan kasus uji yang baik?
- 3) Apakah sistem sensitif pada *input-input* tertentu?
- 4) Bagaimana sekumpulan data dapat diisolasi?
- 5) Berapa banyak rata-rata data dan jumlah data yang dapat ditangani sistem?
- 6) Efek apa yang dapat membuat kombinasi data ditangani spesifik pada operasi sistem?

C. Perangkat Lunak yang digunakan

- 1) *MIT App Inventor*

Menurut Kamriani dan Roy (2016:2): “*MIT App Inventor 2 is a free, drag-and-drop, blocks-based visual programming language that enables people, regardless of their coding experience, to create mobile apps for Android devices.* (MIT App Inventor2 adalah gratis, tahan-

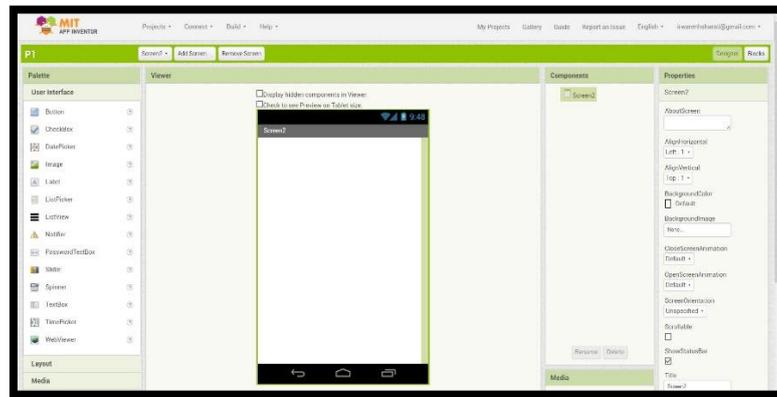
dan-lepas, suatu bahasa pemrograman visual berbasis block yang dikenali orang, terlepas dari pengalaman koding mereka, untuk membuat aplikasi *mobile* untuk perangkat Android).”

App Inventor for android adalah aplikasi yang pada dasarnya disediakan oleh google dan sekarang di-maintenance oleh Massachusetts Institute of Technology (MIT). App Inventor menggunakan Kawa Language Framework dan Kawa’s dialect yang dikembangkan oleh Per Bothner. Kedua aplikasi tersebut didistribusikan sebagai bagian dari GNU Operating System oleh Free Software Foundation. Kedua aplikasi tersebut dijadikan sebagai compiler dan menerjemahkan Visual Block Programming untuk diimplementasikan pada platform Android. Aplikasi App Inventor selesai dibuat pada 12 Juli 2010 dan dirilis untuk publik pada 15 Desember 2010. Google menghentikan project App Inventor pada 31 Desember 2011. App Inventor sekarang dipegang MIT Center for Mobile Learning dengan nama MIT App Inventor.



Gambar 3 Logo MIT App Inventor

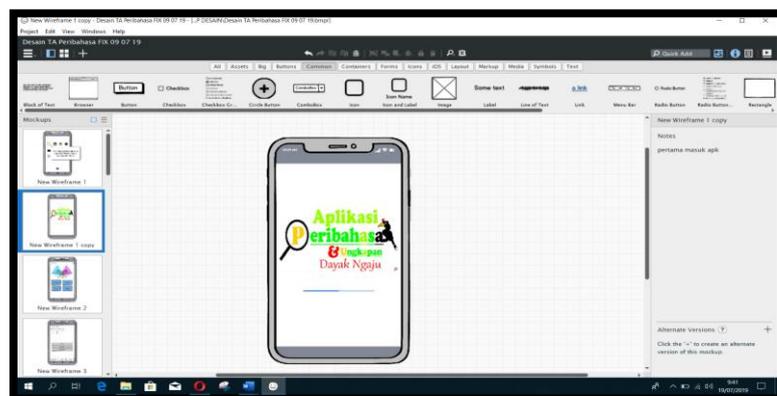
(Sumber: <http://appinventor.mit.edu/explore/blogs/karen/2017/08/about.html>)



Gambar 4 Tampilan Aplikasi MIT App Inventor

2) Balsamiq mockup

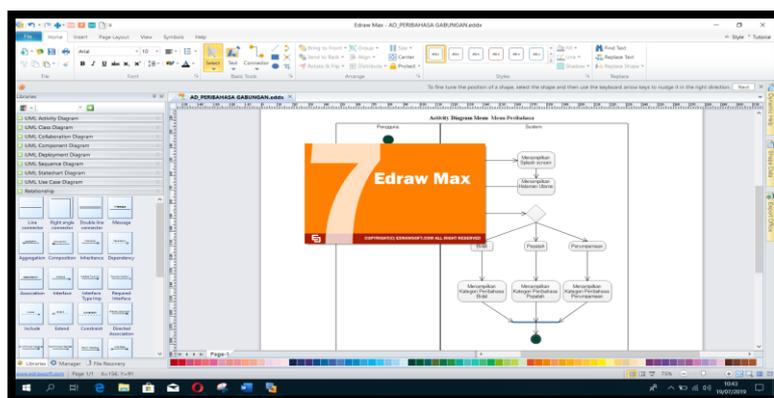
Balsamiq mockup adalah program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan *user interface* sebuah aplikasi. *Software* ini sudah menyediakan *tools* yang dapat memudahkan dalam membuat desain *prototyping* aplikasi yang akan kita buat. *Software* ini berfokus pada konten yang ingin digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna (Attaufiq, 2014:73).



Gambar 5 Tampilan Aplikasi Balsamiq mockup

3) *Edraw Max*

Edraw Max adalah software diagram yang dapat membantu anda membuat bagan organisasi, presentase bisnis, diagram jaringan, rencana pembangunan, peta pikiran, ilmu ilustrasi, desain fashion, UML diagram, workflow, struktur Program, diagram desain web, dan masih banyak lagi yang lainnya yang berhubungan dengan diagram. Dengan software ini anda akan lebih mudah membuat berbagai macam diagram apa saja dengan menggunakan template, struktur dan bentuk serta alat-alat menggambar lainnya dan anda dapat mengekspornya ke format lainnya seperti; PDF, Word, Excel, file PowerPoint, SVG atau EPS. Dan software ini sudah mendukung semua jenis Operating System yang anda gunakan.



Gambar 6 Tampilan Aplikasi Edraw Max

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

A. Tinjauan Umum

Sistem yang dibuat adalah sistem pengenalan dan pembelajaran tentang *Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju yang berbasis teknologi mobile android*. Dengan adanya sistem ini maka dapat membantu mempermudah masyarakat untuk lebih mengenal serta mempelajari penggunaan peribahasa dan ungkapan Dayak Ngaju serta manfaat dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Sistem pengenalan ini membutuhkan *android* sebagai media penggunaannya.

Fungsi sistem yang dibuat adalah menampilkan data macam-macam jenis Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju dan dilengkapi dengan "*audio*" suara pada beberapa jenis peribahasa dan ungkapan untuk memperjelas cara membaca peribahasa dan ungkapan Dayak Ngaju yang baik dan benar. Sehingga *user* dapat melihat dan mendengarkan suara serta membaca macam-macam jenis Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju.

B. Analisis

Ada beberapa langkah analisis yang dilakukan oleh penulis dalam melakukan penelitian ini. Langkah-langkah tersebut meliputi :

1. Analisa Kelemahan Sistem

Analisis terhadap kelemahan sistem lama bertujuan untuk menunjukkan apa saja yang kurang optimal dalam sistem tersebut.

Untuk

mengidentifikasi masalah, dilakukan analisis SWOT terhadap sistem lama yaitu *strengths* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman). Analisis ini berdasarkan logika yang dapat memaksimalkan peluang namun secara bersamaan dapat meminimalan kecurangan dan ancaman.

a. Kekuatan (Strengths)

Kekuatan dari aplikasi “Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju Berbasis *Mobile Android*” adalah mampu memberi penjelasan tentang bagaimana proses kerja sistem pengenalan dan pembelajaran macam-macam jenis Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju disertai dengan maknanya serta dilengkapi dengan adanya fitur suara “*audio*” untuk memperjelas cara membaca peribahasa dan ungkapan Dayak Ngaju yang baik dan benar. Sehingga *user* akan lebih mudah untuk mempelajari dan memahami makna dan cara mengungkapkan peribahasa dan ungkapan Dayak Ngaju yang baik dan benar. Aplikasi peribahasa dan ungkapan Dayak Ngaju berbasis *mobile android* ini bersifat *offline* dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Aplikasi ini diperuntukan untuk menambah pengetahuan dalam belajar tentang Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju.

b. Kelemahan (Weakness)

Adapun kelemahan dari aplikasi ini, *user* atau pengguna aplikasi tidak bisa menambahkan, menghapus, dan mengedit data peribahasa. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada sistem operasi yang berbasis *android* saja.

c. *Opportunities* (peluang)

Dilihat dari kelemahan yang telah dipaparkan di atas penulis membuat sebuah aplikasi pengenalan dan pembelajaran Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju menggunakan teknologi berbasis *mobile android* di mana pengguna dapat mempermudah mengenal jenis-jenis peribahasa dan ungkapan Dayak Ngaju dan yang dilengkapi dengan adanya fitur “*audio*” suara.

d. *Threat* (ancaman)

Pada saat ini masih ada sebagian masyarakat yang belum mengenal peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju. Oleh karena itu penulis membuat aplikasi pengenalan dan pembelajaran peribahasa dan ungkapan Dayak Ngaju serta dilengkapi dengan adanya fitur suara sehingga masyarakat sebagai *user* akan lebih mudah memahaminya.

2. Analisis Kebutuhan Sistem

a. Kebutuhan Perangkat Keras

Analisis kebutuhan perangkat keras, dibutuhkan untuk mengetahui spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan atau diperlukan dalam pembuatan “Aplikasi Peribahasa dan Ungkapan

Dayak Ngaju berbasis *mobile android*'. Adapun spesifikasi perangkat keras yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 6 Spesifikasi Perangkat Keras

No	Nama Perangkat Keras	Spesifikasi
1	<i>Processor</i>	<i>Intel(R) Core(TM) i5-5200U CPU @ 2,20GHz 2,20GHz.</i>
2	<i>RAM</i>	4 GB
3	<i>SSD</i>	250 GB
4	<i>Keyboard</i>	Standar
5	<i>Mouse</i>	Standar
6	<i>Kabel data</i>	Standar

b. Kebutuhan Perangkat Lunak

Selain perangkat keras, pembuatan aplikasi ini juga memerlukan perangkat lunak tertentu yang menunjang. Adapun perangkat lunak yang digunakan penulis adalah sebagai berikut :

Tabel 7 Spesifikasi Perangkat Lunak

No	Nama Perangkat Keras	Spesifikasi
1	<i>Microsoft Windows 10 64 bit</i>	Sistem operasi yang digunakan dalam keseluruhan pembuatan aplikasi.
2	<i>Mit app Inventor2</i>	Sebagai perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi <i>android</i> .
3	<i>CorelDraw X7</i>	Sebagai desain pembuatan logo aplikasi
4	<i>Balsamiq mockups 3</i>	Sebagai desain rancangan tampilan interface aplikasi
5	<i>Edraw Max</i>	Sebagai desain pembuatan UML
6	<i>Audacity</i>	Sebagai pengedit suara.

c. Kebutuhan Informasi

- 1) Perangkat yang di gunakan oleh pengguna adalah *mobile android* minimal 4.2 (*Jelly Bean*).
- 2) Tampilan menarik dan mudah digunakan.
- 3) Sistem menampilkan data peribahasa dan ungkapan Dayak Ngaju dan dilengkapi dengan adanya fitur suara sehingga, pengguna dapat melihat dan mendengarkan suara data peribahasa dan ungakapan Dayak Ngaju.

d. Kebutuhan pengguna

Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi android, adapun spesifikasi perangkat yang bisa digunakan oleh pengguna adalah sebagai berikut :

Tabel 8 Spesifikasi Perangkat Keras

No	Nama Perangkat	Spesifikasi
1	OS <i>Android</i>	Minimal <i>OS android</i> 4.2 (<i>Jelly Bean</i>).
2	RAM	1 GB

3. Analisis Kelayakan Sistem

a. Kelayakan Teknologi

Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi komputer, maka dapat dibuat suatu aplikasi berbasis *android* tentang

pengenalan dan pembelajaran peribahasa dan ungkapan Dayak Ngaju, oleh karena itu dapat dikatakan bahwa sistem baru yang di usulkan ini layak dari segi teknologi.

b. Kelayakan Hukum

Mengenai kelayakan hukum, dalam pembuatan aplikasi ini secara keseluruhan menggunakan *software yang open source (free)* sehingga tidak ada masalah dengan pelanggaran ataupun software bajakan. Software yang dimaksud dalam pembuatan aplikasi ini seperti *MIT App Inventor 2*, dan *Auda City*.

c. Kelayakan Operasional

Mengenai kelayakan operasional, aplikasi yang dibangun telah didesain lebih sederhana, agar pengguna aplikasi dapat dengan mudah memahami saat menggunakan aplikasi tersebut.

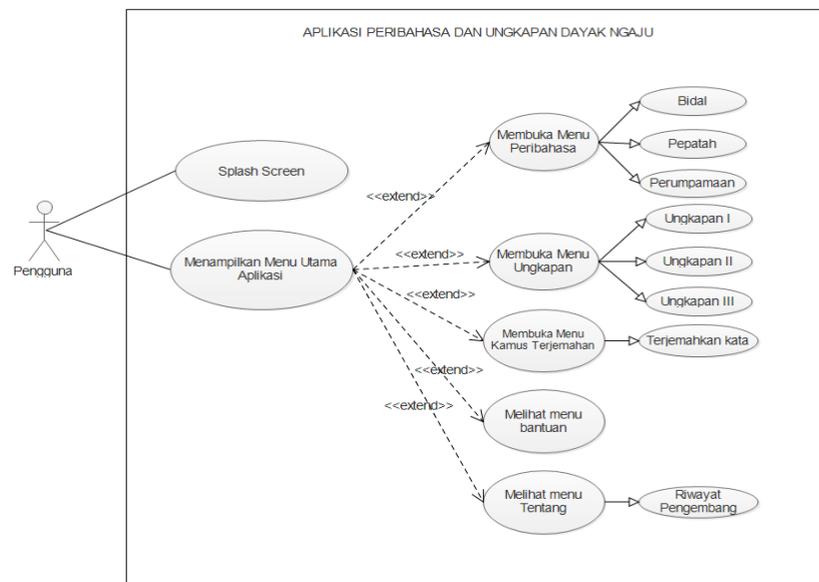
C. Desain Sistem

1. Desain Proses

Actor merupakan pengguna (*user*) yang berinteraksi dalam sistem, maka *actor* dalam sistem pengenalan dan pembelajaran peribahasa dan ungkapan Dayak Ngaju adalah pemakai aplikasi. *Use case* merupakan langkah – langkah yang diikuti *actor* dalam memanfaatkan sistem berdasarkan pada kebutuhan fungsional sistem, maka *use case* dalam sistem pengenalan ini meliputi data Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju, serta bantuan penggunaan aplikasi.

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram menjelaskan manfaat sistem menurut pandangan orang yang berbeda di luar sistem (*actor*). Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar.



Gambar 7 Use Case aplikasi

Gambar 7 menunjukkan *use case* diagram keseluruhan aplikasi, yang merupakan skenario yang berhubungan satu sama lain dengan satu tujuan yang sama dari pengguna. *Use case* diagram mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

a). Pengguna

Berikut ini adalah berupa uraian yang berisi tentang deskripsi dari pengguna yang menggunakan sistem dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut :

Tabel 9 Daftar Pengguna

Term	<i>Use Case Description</i>
Pengguna (<i>User</i>)	Seseorang individu yang merupakan pengguna dari Aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju berbasis <i>Mobile Android</i> akan dapat melihat tampilan dan dapat mengakses menu (Peribahasa, Ungkapan, Kamus Terjemahan, Bantuan aplikasi dan Tentang Aplikasi)

b). Daftar Use Case

Berikut ini adalah berupa uraian yang berisi tentang deskripsi dari aktor yang menggunakan sistem pada tabel 10 sebagai berikut :

Tabel 10 Daftar Daftar Use Case

Term	<i>Use Case Description</i>
Splash Screen	Use case ini mendeskripsikan tampilan awal ketika aplikasi dijalankan.
Halaman Menu Utama	Use case ini mendeskripsikan tampilan Halaman Menu Utama dari Aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju.
Menu Peribahasa	Use case ini mendeskripsikan tampilan ketika <i>User</i> memilih dan membuka menu Peribahasa, maka system akan

	menampilkan Penjelasan sekilas tentang peribahasa dan macam-macam jenis kategori Peribahasa (Bidal, Pepatah dan Perumpamaan).
Menu Ungkapan	Use case ini mendeskripsikan tampilan ketika <i>user</i> memilih menu Ungkapan, maka system akan menampilkan penjelasan sekilas tentang Ungkapan dan macam-macam jenis ungkapan (Ungkapan I, Ungkapan II dan Ungkapan III).
Menu Kamus Terjemahan	Use case ini mendeskripsikan tampilan ketika <i>user</i> memilih menu Kamus Terjemahan, maka system akan menampilkan detail tampilan menu Kamus Terjemahan.
Menu Bantuan	Use case ini mendeskripsikan tampilan panduan meliputi penjelasan dan cara menggunakan beberapa fitur yang ada pada Aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju.
Tentang	Use case ini mendeskripsikan tampilan menu tentang, dan di dalam menu tentang terdapat riwayat berupa biodata singkat pengembang aplikasi.

a. Penjelasan *Use Case Splash Screen*

Berikut ini adalah tabel penjelasan *use case "splash screen"* pada tabel 11 sebagai berikut :

Tabel 11 Use Case Splash Screen

<i>Use Case Type</i>	<i>Splash Screen</i>
<i>Description</i>	Use Case ini menampilkan logo Spalash Screen Aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju saat aplikasi pertama kali dijalankan.
<i>Pre Condition</i>	User pertama kali membuka Aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju.
<i>Trigger</i>	User menunggu sistem membuka Aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju.
<i>Post Condition</i>	User dan sistem telah menjalankan

	aplikasi Peribahasa dan Ungkapan.
--	-----------------------------------

b. Penjelasan Use Case Menu Utama

Berikut ini adalah tabel penjelasan use case “Menu Utama” dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut :

Tabel 12 Use Case Menu Utama

<i>Use Case Type</i>	Menu Utama
<i>Description</i>	Use Case ini menggambarkan serta menampilkan menu apa yang ada di tampilan “Menu Utama”
<i>Pre Condition</i>	Sistem pertama kali membuka “Menu Utama”
<i>Trigger</i>	User menunggu sistem membuka Aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju hingga masuk ke “Menu Utama”.
<i>Post Condition</i>	User dan sistem telah menjalankan aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju dan masuk ke “Menu Utama”.

c. Penjelasan Use Case Menu Peribahasa Dayak Ngaju

Berikut ini adalah tabel penjelasan use case “Menu Peribahasa Dayak Ngaju” dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut :

Tabel 13 Use Case Menu Peribahasa Dayak Ngaju

<i>Use Case Type</i>	Menu Peribahasa Dayak Ngaju
<i>Description</i>	Use Case ini menampilkan menu ke ” Peribahasa Dayak Ngaju”
<i>Pre Condition</i>	Sistem pertama kali membuka “Menu Peribahasa Dayak Ngaju”
<i>Trigger</i>	User menunggu sistem membuka Aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju hingga masuk ke “Menu Peribahasa Dayak Ngaju”.

<i>Post Condition</i>	User dan sistem telah memasuk ke tampilan “Menu Peribahasa Dayak Ngaju”.
-----------------------	--

d. Penjelasan Use Case Menu Ungkapan Dayak Ngaju

Berikut ini adalah tabel penjelasan use case “Menu Ungkapan Dayak Ngaju” dapat dilihat pada tabel 14 sebagai berikut :

Tabel 14 Use Case Menu Ungkapan Dayak Ngaju

<i>Use Case Type</i>	Masuk Ke Halaman Menu Utama Aplikasi
<i>Description</i>	Use Case ini menampilkan menu ke “Menu Ungkapan Dayak Ngaju”
<i>Pre Condition</i>	Sistem akan membuka “Menu Ungkapan Dayak Ngaju”
<i>Trigger</i>	User menunggu sistem membuka “Menu Ungkapan Dayak Ngaju”.
<i>Post Condition</i>	User dan sistem telah memasuk ke tampilan “Menu Ungkapan Dayak Ngaju”.

e. Penjelasan Use Case Menu Terjemahan

Berikut ini adalah tabel penjelasan use case “Menu Kamus Terjemahan” dapat dilihat pada tabel 15 sebagai berikut :

<i>Use Case Type</i>	Menu Tentang
<i>Description</i>	Use Case ini menampilkan menu “Kamus Terjemahan”
<i>Pre Condition</i>	Sistem akan membuka “Menu Kamus Terjemahan”
<i>Trigger</i>	User menunggu sistem membuka “Kamus Terjemahan”.
<i>Post Condition</i>	User dan sistem telah memasuki ke tampilan “Menu Kamus Terjemahan”.

f. Penjelasan *Use Case* Menu Bantuan

Berikut ini adalah tabel penjelasan *use case* “Menu Bantuan” dapat dilihat pada tabel 15 sebagai berikut :

Tabel 15 Use Case Menu Bantuan

<i>Use Case Type</i>	Menu Penjelasan Beberapa Kata
<i>Description</i>	Use Case ini menampilkan menu ke “Menu Bantuan”
<i>Pre Condition</i>	Sistem akan membuka “Menu Bantuan Aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju”
<i>Trigger</i>	User menunggu sistem membuka “Menu Bantuan”.
<i>Post Condition</i>	User dan sistem telah memasuk ke tampilan “Menu Bantun”.

j Penjelasan Use Case Menu Tentang

Berikut ini adalah tabel penjelasan *use case view* “Menu Tentang” dapat dilihat pada tabel 16 sebagai berikut :

Tabel 16 Use Case Menu Tentang

<i>Use Case Type</i>	Menu Tentang
<i>Description</i>	Use Case ini menampilkan menu “Menu Tentang dan Riwayat Pengembang Apliaksi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju”
<i>Pre Condition</i>	Sistem akan membuka “Menu Tentang Apliaksi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju”
<i>Trigger</i>	User menunggu sistem membuka “Tentang Aplikasi”.
<i>Post Condition</i>	User dan sistem telah memasuki ke tampilan “Menu Tentang Apliikasi

	Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju”.
--	---------------------------------------

i. Skenario

Setiap *use case* harus dijelaskan alur prosesnya melalui sebuah deskripsi use case (use case description) atau skenario use case. Deskripsi use case berisi sebagai berikut :

- (1). Pertama : User menjalankan Aplikasi dan sistem menampilkan Splash Screen.
- (2). Kedua : Sistem Menampilkan Main Menu dan User mengakses Halaman Main Menu tersebut.
- (3). Ketiga : User memilih Menu Peribahasa dan sistem menampilkan halaman selanjutnya yaitu macam-macam jenis kategori menu peribahasa yaitu (Bidal, Pepatah dan Perumpamaan). Didalam masing-masing halaman Menu tersebut terdapat fitur Pencarian. Menu Pencarian berfungsi untuk memepermudah mencari macam-macam jenis peribahasa.
- (4). Keempat : User memilih Menu Ungkapan kemudian sistem menampilkan macam-macam kategori menu Ungkapan yaitu (Ungkapan I, Ungkapan II, & Ungkapan III).
- (5). Kelima : User memilih Menu Terjemahan kemudian sistem menampilkan halaman menu “Kamus Terjemahan”
- (5). Keenam : User memilih Menu Bantuan kemudian sistem menampilkan halaman “Bantuan”.

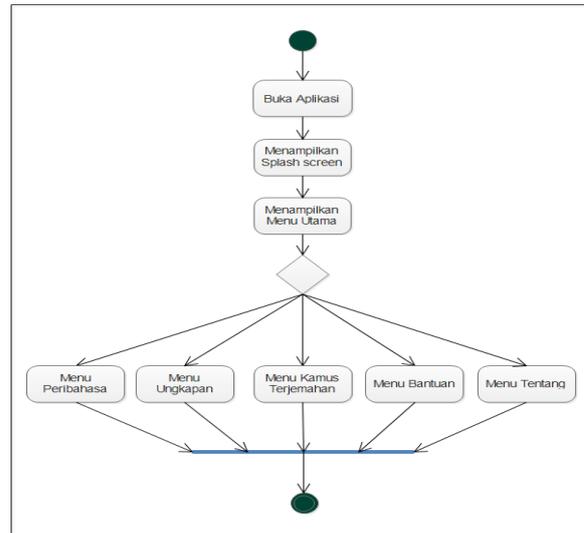
(6). Ketujuh : User memilih Menu Tentang kemudian sistem menampilkan halaman “Tentang”.

a. *Activity Diagram*

Activity Diagram memodelkan alur kerja sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas dalam suatu proses. Diagram ini sangat mirip dengan *flowchart* karena dapat memodelkan sebuah alur kerja satu aktivitas ke aktivitas lainnya atau dari satu aktivitas ke dalam keadaan sesaat (*state*). Seringkali bermanfaat bila membuat sebuah proses *activity diagram* terlebih dahulu dalam memodelkan sebuah proses untuk membantu memahami proses secara keseluruhan. Adapun *activity diagram* dari penjabaran masing-masing *use case diagram* dapat dijelaskan pada *activity diagram* berikut ini.

1) *Activity Diagram* Menu Utama

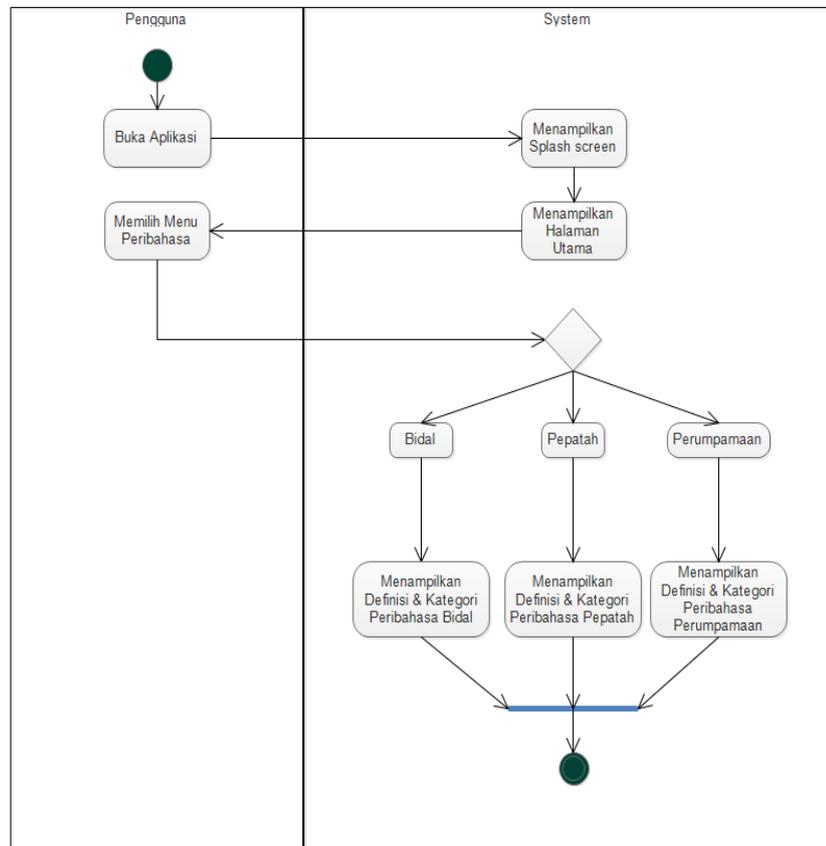
User membuka Aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju Kalimantan Tengah maka sistem menampilkan *spalsh screen* dan menu utama dari Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju, dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 8 Menu Utama

2) *Activity Diagram* menu Peribahasa

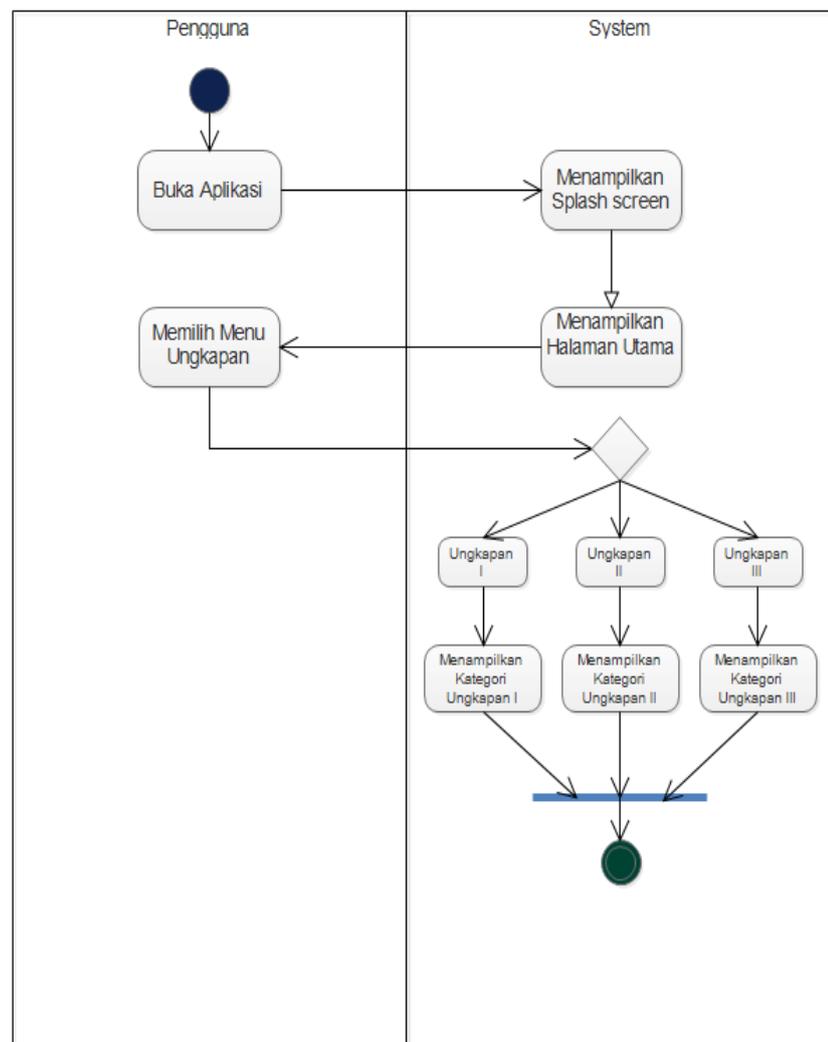
User memilih menu Peribahasa maka sistem menampilkan menu belajar Peribahasa lengkap dengan pengertiannya dan macam-macam jenis Peribahasa seperti Bidal, Pepatah, dan Perumpamaan dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 9 Menu Peribahasa

3) Activity Diagram Menu Ungkapan

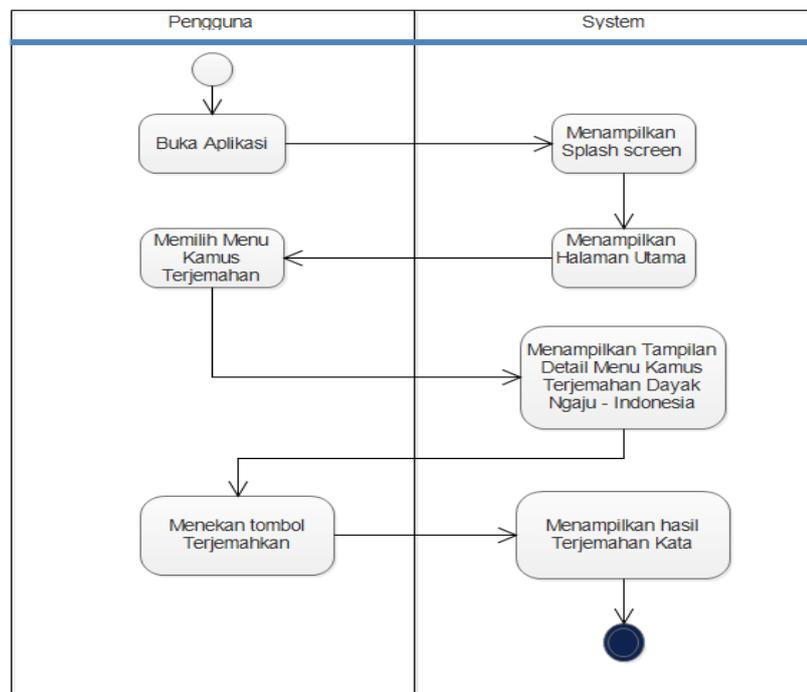
User memilih menu Ungkapan maka sistem menampilkan menu Ungkapan lengkap dengan pengertiannya dan macam-macam jenis Ungkapan diantaranya Ungkapan I, Ungkapan II, dan Ungkapan III dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 10 Menu Ungkapan

4) *Activity Diagram* Kamus Terjemahan

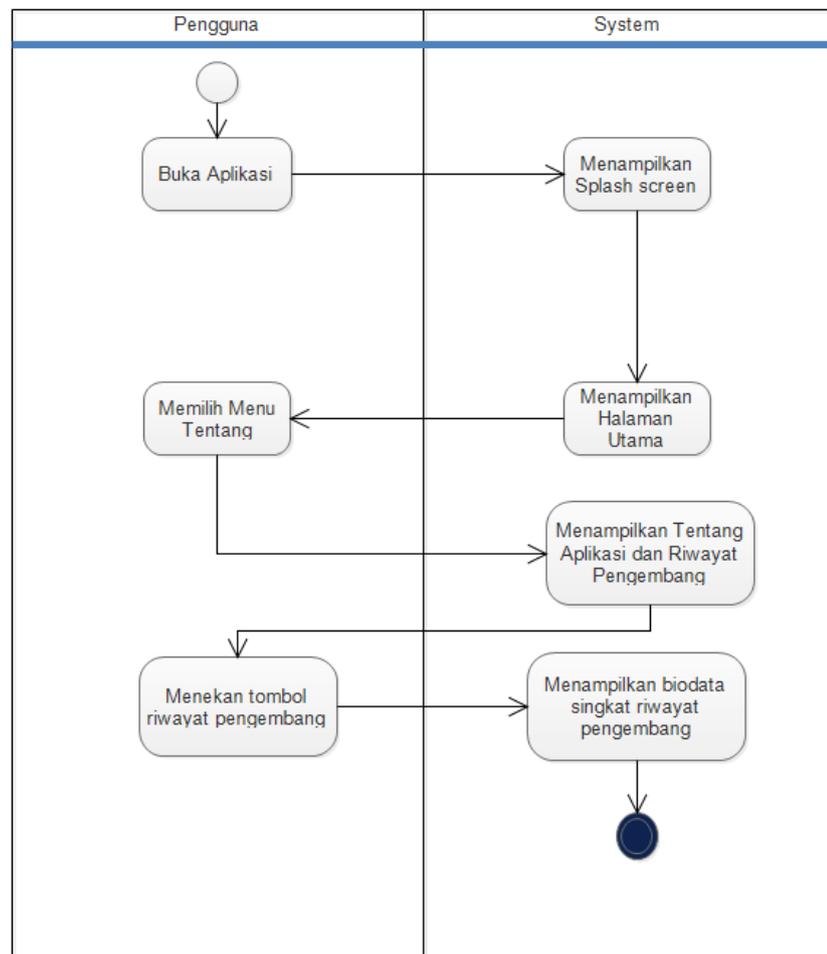
User memilih menu Kamus Terjemahan maka sistem akan menampilkan menu detail tampilan Kamus Terjemahan dapat dilihat seperti pada gambar dibawah.



Gambar 11 Tombol Menu Kamus Terjemahan

5) Activity Diagram Tentang

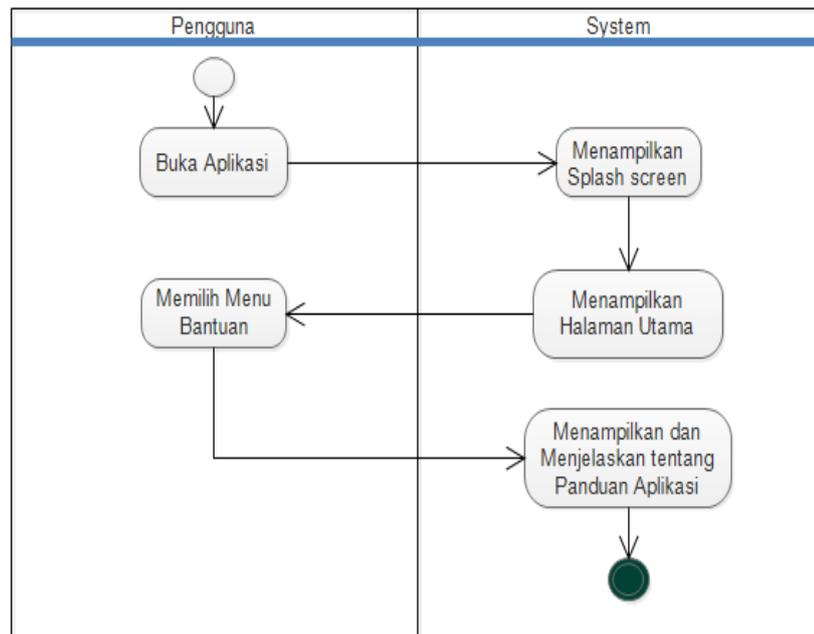
User memilih tombol tentang maka sistem menampilkan sekilas penjelasan tentang aplikasi dan menampilkan data *profil* singkat riwayat pengembang aplikasi, dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 12 Tombol Menu Tentang

6) *Activity Diagram* Bantuan

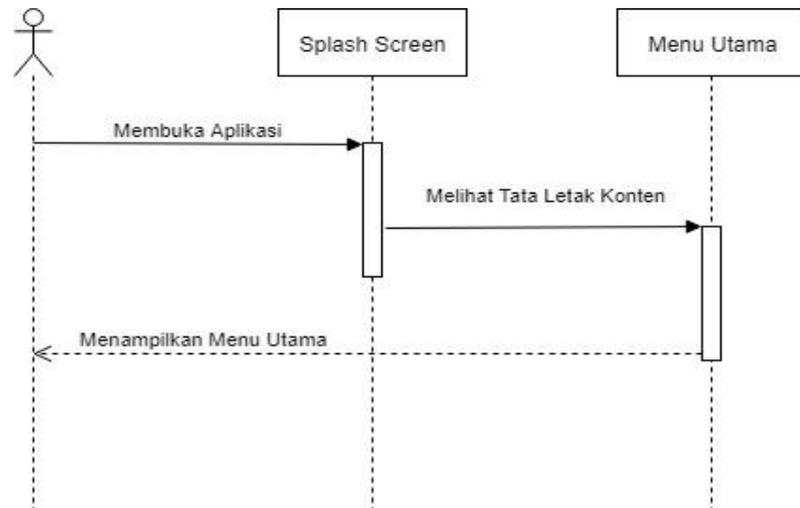
User memilih tombol panduan maka sistem menampilkan layar Bantuan berupa panduan dan cara menggunakan fitur aplikasi, dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 13 Menu Bantuan

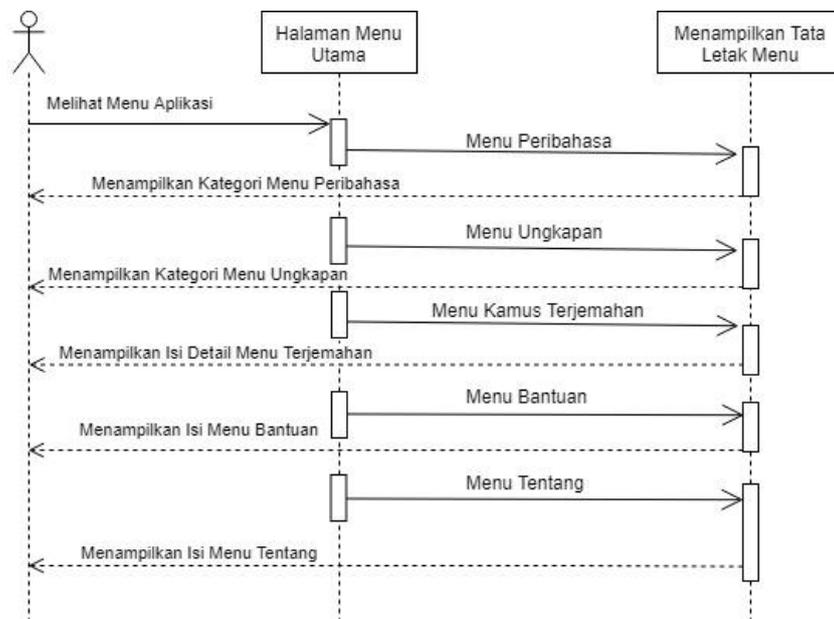
b. *Sequence Diagram*

Sequence diagram merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara objek dengan penekanan pada urutan proses atau kejadian. Pada gambar 13 di bawah ini dijelaskan bahwa user menjalankan sistem aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju untuk melihat tampilan Splash Screen dan halaman menu utama, adapun gambar diagram sequence nya adalah sebagai berikut:



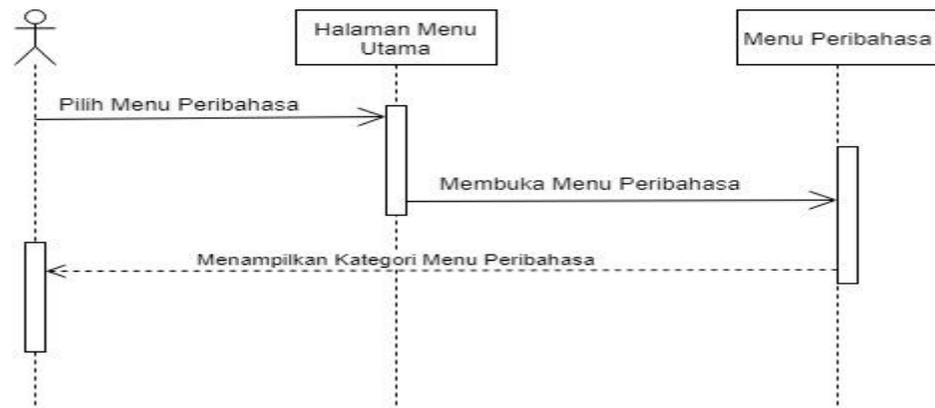
Gambar 14 Sequence Diagram Sistem Aplikasi

Selanjutnya adalah gambar *sequence* diagram untuk tampilan “menu utama” aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju, pada gambar 14 dibawah ini dijelaskan bahwa *user* menjalankan sistem aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju pada tampilan “menu utama”.



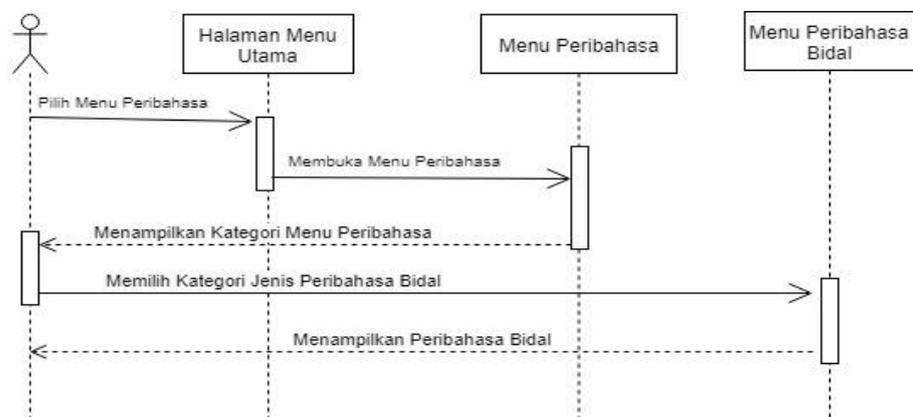
Gambar 15 Sequence Diagram Menu Utama

Selanjutnya adalah gambar *sequence* diagram untuk tampilan “menu peribahasa” pada gambar 13 dibawah ini dijelaskan bahwa *user* menjalankan sistem aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju pada tampilan “menu peribahasa”.



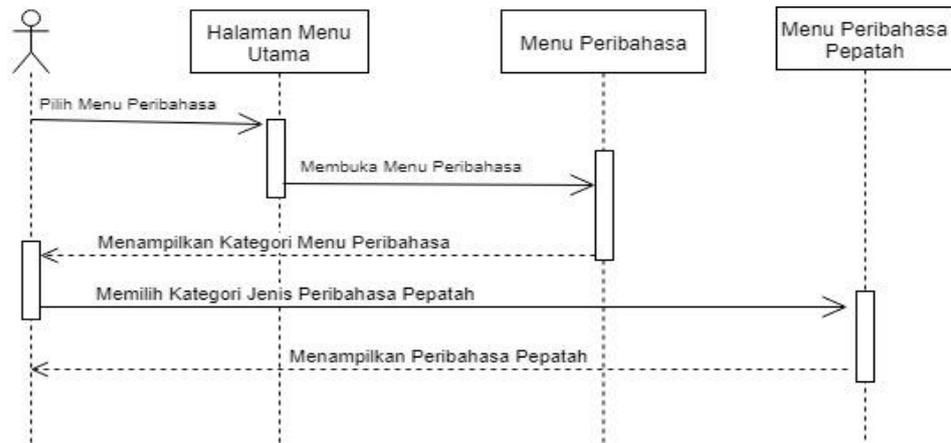
Gambar 16 Sequence Diagram Menu Peribahasa

Selanjutnya gambar diagram sequence untuk tampilan “menu Peribahasa Dayak Ngaju”, pada Aplikasi ini terlihat di gambar 14 dibawah ini yaitu menjelaskan bahwa *user* menjalankan sistem aplikasi Peribahasa Dayak Ngaju dengan memilih kategori menu peribahasa Bidal pada tampilan “menu Peribahasa kategori menu Bidal”.



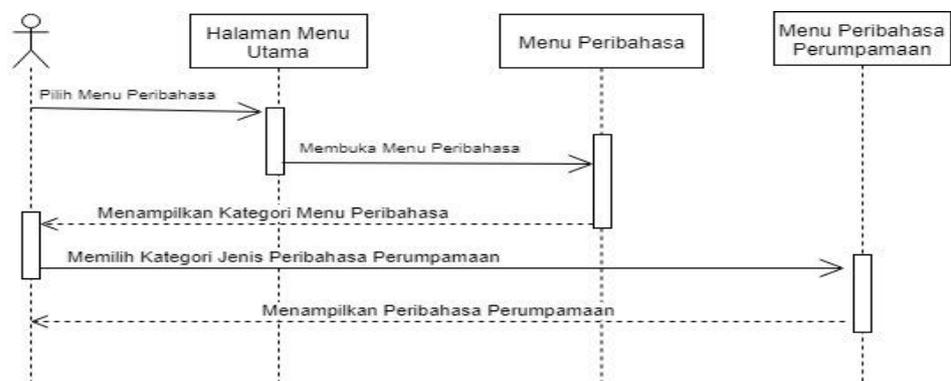
Gambar 17 Sequence Diagram Menu Peribahasa kategori Bidal

Berikutnya adalah gambar sequence diagram “menu Peribahasa kategori menu Pepatah” yang menjelaskan bahwa *user* menjalankan sistem aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju pada tampilan “menu Peribahasa kategori Pepatah”.



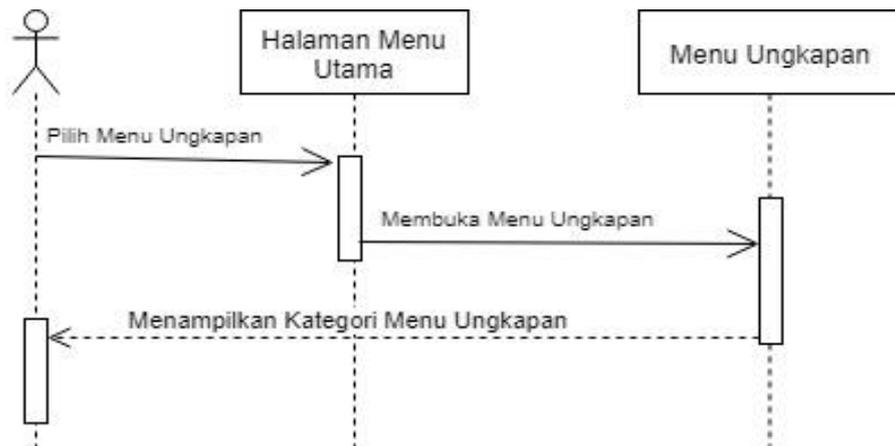
Gambar 18 Sequence Diagram Menu Peribahasa kategori Pepatah

Berikutnya adalah gambar sequence diagram “menu Peribahasa kategori menu Perumpamaan” yang menjelaskan bahwa *user* menjalankan sistem aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju pada tampilan “menu Peribahasa kategori Perumpamaan”.



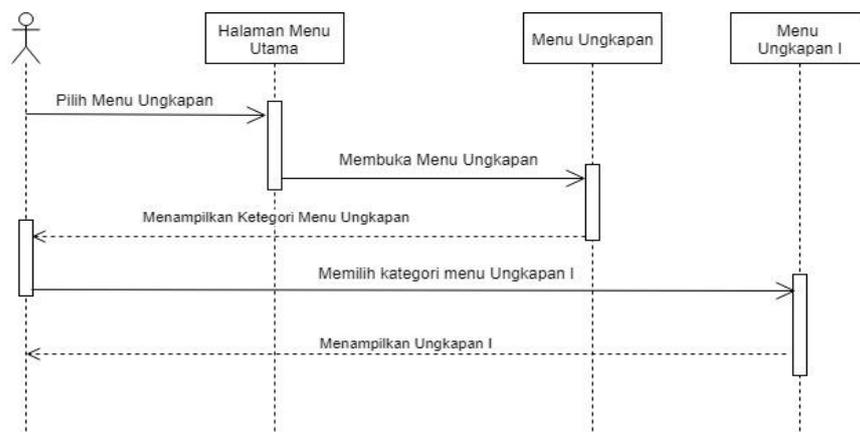
Gambar 19 Sequence Diagram Menu Peribahasa kategori Perumpamaan

Berikutnya adalah gambar sequence diagram “menu Ungkapan Dayak Ngaju” yang menjelaskan bahwa *user* menjalankan sistem aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju pada tampilan “menu Ungkapan”.



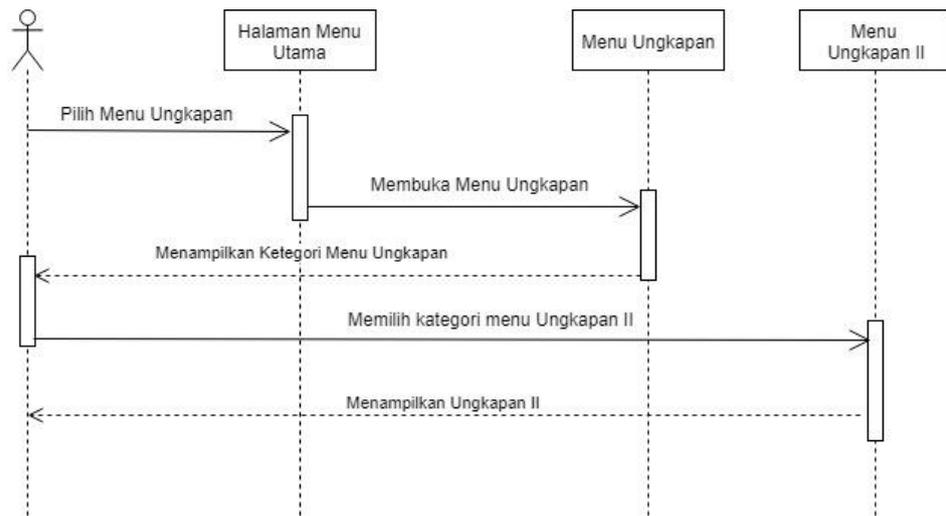
Gambar 20 Sequence Diagram Menu Ungkapan

Berikutnya adalah gambar sequence diagram “menu Ungkapan Dayak Ngaju” yang menjelaskan bahwa *user* memilih kategori “menu Ungkapan 1” pada halaman menu ungkapan.



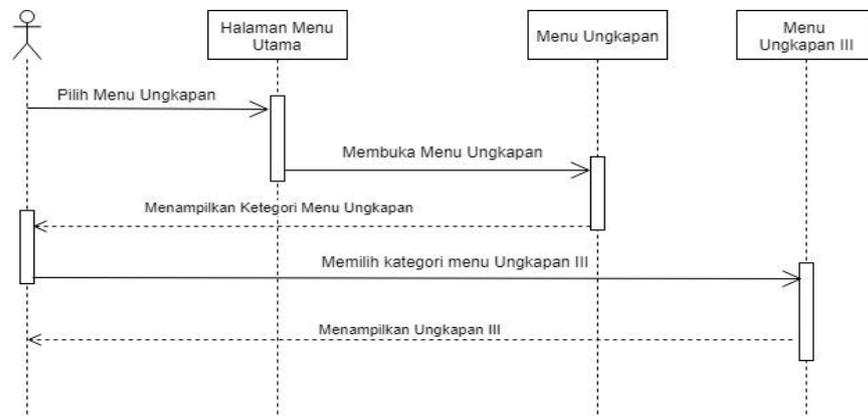
Gambar 21 Sequence Diagram Menu Ungkapan I

Berikutnya adalah gambar sequence diagram “menu Ungkapan kategori menu Ungkapan II” yang menjelaskan bahwa *user* menjalankan sistem aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju pada tampilan “menu kategori Ungkapan II”.



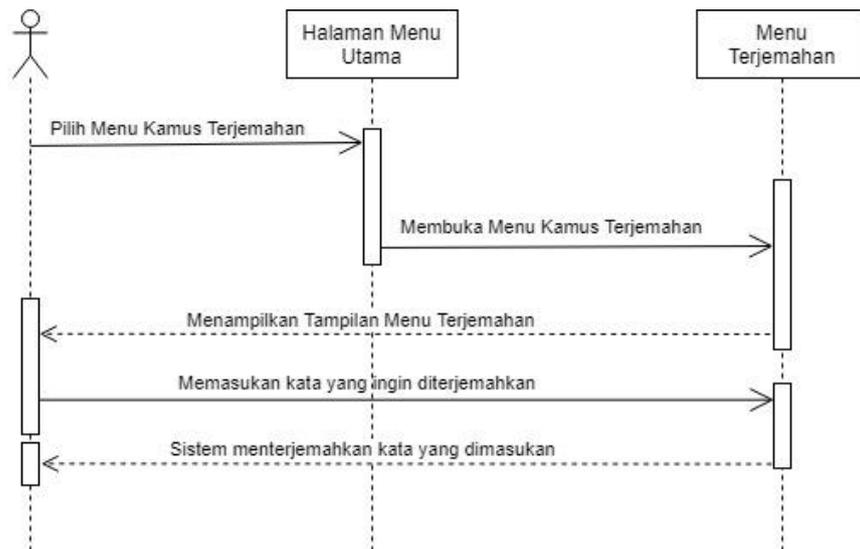
Gambar 22 Sequence Diagram Menu Ungkapan II

Berikutnya adalah gambar sequence diagram “menu Ungkapan kategori menu Ungkapan III” yang menjelaskan bahwa *user* menjalankan sistem aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju pada tampilan “menu kategori Ungkapan III”.



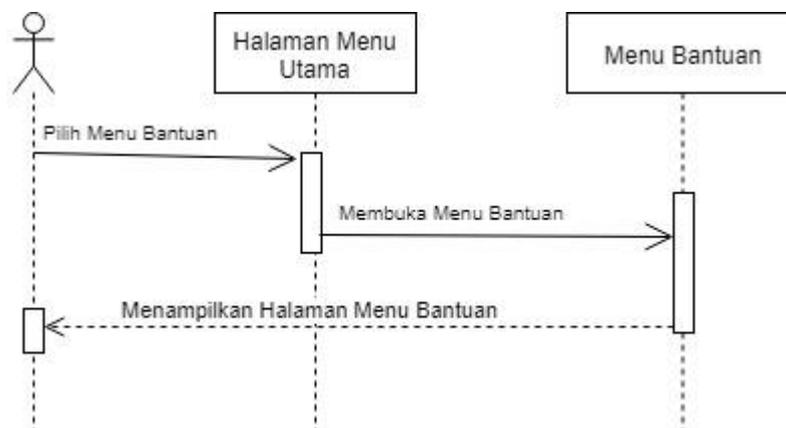
Gambar 23 Sequence Diagram Menu Ungkapan III

Berikutnya adalah gambar diagram sequence “menu Kamus Terjemahan” yang menjelaskan bahwa use case menjalankan sistem aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Daya Ngaju pada tampilan “menu Kamus Terjemahan”.



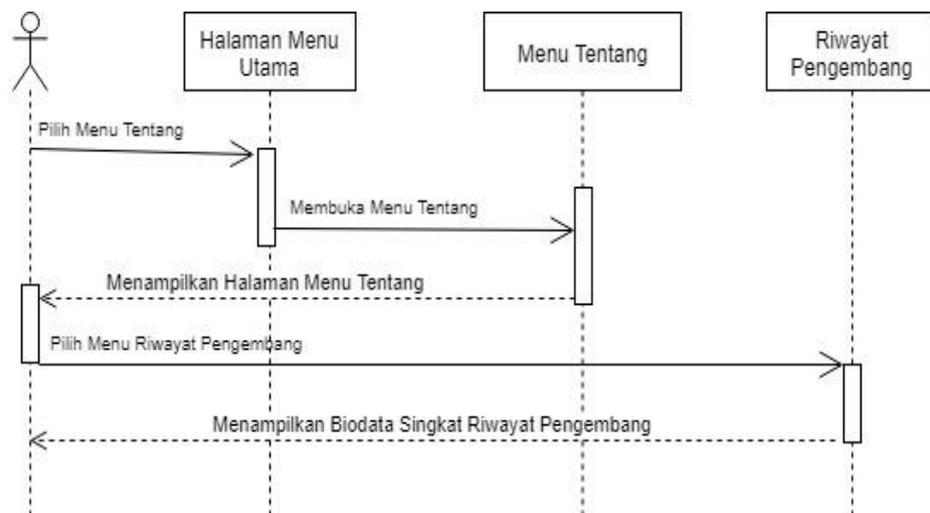
Gambar 24 Sequence Diagram Menu Kamus Terjemahan

Berikutnya adalah gambar diagram sequence “menu Bantuan” yang menjelaskan bahwa use case menjalankan sistem aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Daya Ngaju pada tampilan “menu Bantuan”.



Gambar 25 Sequence Diagram Menu Bantuan

Berikutnya adalah gambar diagram sequence “menu Tentang” yang menjelaskan bahwa use menjalankan sistem aplikasi Hukum Adat Dayak Kalimantan Tengah pada tampilan “menu Tentang”.



Gambar 26 Sequence Diagram Menu Tentang

2. Desain Interface/Antarmuka

Konsep rancangan desain ini di desain menggunakan *software Balsamiq Mockup For Desktop* untuk memudahkan penulis dalam merancang desain konsep aplikasi, bertujuan agar *user* lebih mengerti terhadap perancangan system yang akan dibuat.

a. Desain *Splashscreen*

Splashscreen adalah tampilan pertama program yang muncul sementara sebelum masuk ke menu utama. Pada layar ini pengguna tidak perlu melakukan apapun atau menekan apapun, pengguna hanya menunggu sampai aplikasi memasuki menu utama.



Gambar 27 Tampilan Splash Screen

b. Desain Menu Utama

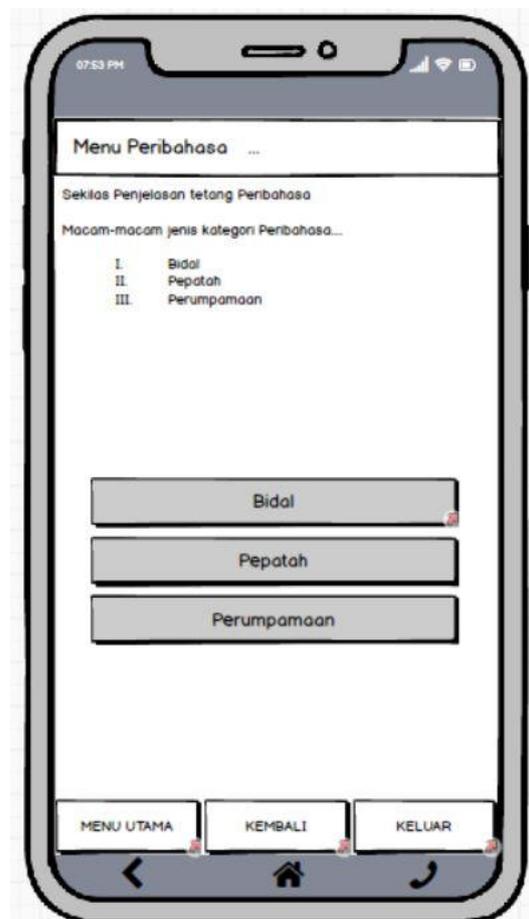
Layar menu utama ini merupakan menu untuk memanggil seluruh menu lainnya. Melalui menu utama, aplikasi ini dijalankan. Untuk menu yang terdapat pada layar menu utama ini antara lain, *Menu Peribahasa*, *Menu Ungkapan*, *Tentang Aplikasi*, dan *Bantuan Aplikasi*.



Gambar 28 Menu Utama

c. Desain Menu Peribahasa

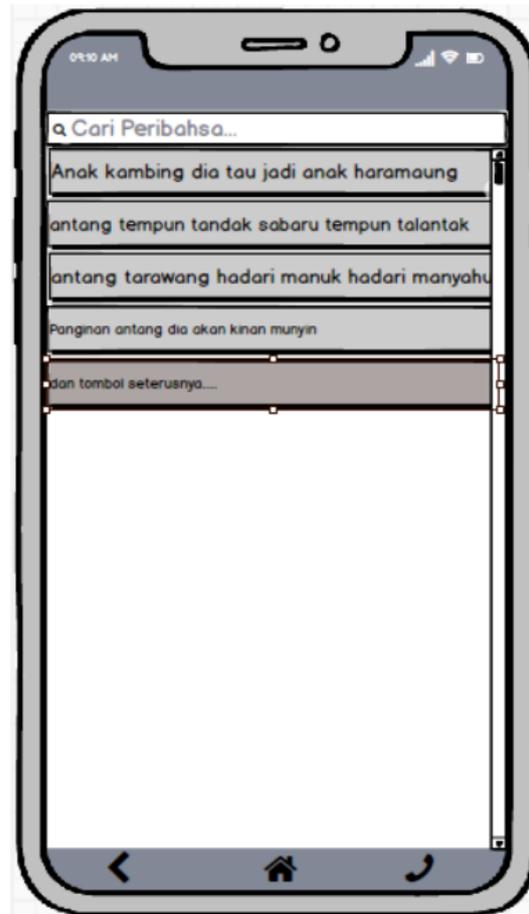
Pengguna menekan menu Peribahasa maka layar akan menampilkan 3 menu pilihan yaitu menu belajar peribahasa *bidal*, menu belajar peribahasa *pepatah* dan menu belajar peribahasa *perumpamaan*.



Gambar 29 Tampilan Menu Peribahasa

d. Desain Peribahasa *Bidal*

Pengguna menekan menu belajar Peribahasa *Bidal* maka layar akan menampilkan isi menu yang ada di dalam peribahasa *Bidal*



Gambar 30 Tampilan Isi Menu Peribahasa Bidal

e. Menampilkan Desain Menu Peribahasa Bidal

Tampilan Jika *user* menekan tombol “Anak”, maka akan muncul tampilan Peribahasa Dayak Ngaju yang ada di dalam “*directory bidal : anak*” seperti gambar dibawah. Dan begitu juga sebaliknya dengan beberapa buah tombol yang berada dibawahnya.



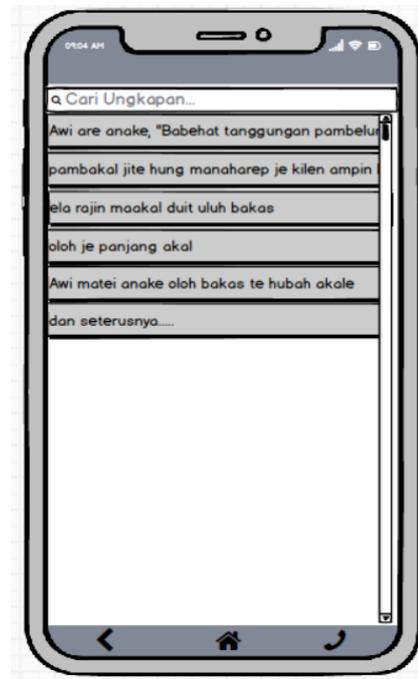
Gambar 31 Tampilan setelah menekan tombol“bidal : anak kambing dia tau jadi anak haramaung”

f. Desain Menu Ungkapan

Tampilan jika Pengguna menekan menu Ungkapan maka layar akan menampilkan penjelasan sekilas tentang menu “Ungkapan” dan ada beberapa tombol kategori ungkapan diantaranya : Ungkapan 1, Ungkapan 2, dan Ungkapan 3 dan jika *user* menekan salah satu tombol kategori ungkapan 1 maka sistem akan menampilkan list daftar ungkapan kategori ungkapan 1.



Gambar 32 Tampilan setelah masuk menu “Ungkapan”



Gambar 33 Tampilan setelah masuk menu “Ungkapan 1 ”

- g. Menampilkan Desain Menu “*Ungkapan 1 : awi are anake babehat tanggungan pambelume*”

Tampilan jika *user* menekan tombol menu “*awi are anake babehat tanggungan pambelume*”, maka akan muncul tampilan Peribahasa Dayak Ngaju yang ada di dalam “*directory ungkapan : awi are anake babehat tanggungan pambelume*” seperti gambar 32 Dan begitu juga sebaliknya dengan beberapa buah tombol yang berada dibawahnya.



Gambar 34 Tampilan setelah masuk menu “Ungkapan I”

h. Desain Kamus Terjemahan Dayak Ngaju

Pengguna menekan menu kamus terjemahan maka layar akan menampilkan seperti gambar berikut



Gambar 35 Tampilan setelah masuk menu “Kamus Terjemahan Dayak Ngaju - Indonesia”

i. Desain Tentang Aplikasi

Pengguna menekan menu tentang aplikasi maka layar akan menampilkan tentang aplikasi dan riwayat pengembang aplikasi.



Gambar 36 Tampilan setelah masuk menu "Tentang"



Gambar 37 Tampilan setelah masuk menu "Riwayat Pengembang"

h. Desain Bantuan Aplikasi

Pengguna menekan Menu Bantuan aplikasi maka layar akan menampilkan Bantuan tentang aplikasi.



Gambar 38 Tampilan Menu Bantuan



Gambar 39 Tampilan Keluar dari Aplikasi



BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi

1. Uji Coba Sistem dan Program

Pada takapan ini yang penulis lakukan yaitu membuat aplikasi menggunakan tool *MIT App Inventor 2* dengan bahasa pemrograman berbasis visual block selanjutnya mengimplementasikan bahasa visual tersebut kedalam sebuah aplikasi berbasis mobile android yang di build berbentuk *.apk* dan siap di install ke perangkat android. Setelah proses ini selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki. Teknik pengujian sistem dan program terbagi menjadi dua, yaitu *white box testing* dan *black box testing*. *White box testing* merupakan pengujian dengan melihat modul untuk meneliti *source code* program yang telah dibuat dan untuk menganalisis apakah terdapat kesalahan atau tidak pada sistem. *White box testing* lebih menitik bertakan pada struktur internal program, di mana setiap *listing* atau baris kode diperiksa satu persatu, jika *output* tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, parameter, variabel yang terlibat pada unit tersebut akan diperiksa satu persatu dan diperbaiki lalu di-*compile* ulang. Sedangkan pada *black box testing*, pengujian tidak



memperhatikan struktur internal program namun lebih kepada menemukan kesalahan program. Pada pengujian Aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju Berbasis *Mobile Android* ini, penulis menggunakan pengujian *black box testing*. Adapun dalam pengujian ini terbagi menjadi 3 tahap pengujian yaitu *system requirement*, pengujian *alpha* (fungsional) dan pengujian *beta*.

a. *System Requirement*

Agar aplikasi ini nantinya dapat berjalan dengan normal pada perangkat mobile, maka perangkat harus memenuhi beberapa *requirement* sebagai berikut :

- 1) OS *android* minimal versi 4.1 (*Jellybeand*).
- 2) RAM minimal 1 GB
- 3) Internal Storage minimal 8 GB
- 4) Untuk menjalankan Aplikasi “Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju”, aplikasi harus terinstal di perangkat *mobile device* dengan sistem operasi *android*.

b. Pengujian *Alpha*

Untuk memastikan bahwa aplikasi berjalan dengan benar sesuai dengan tujuan yang diharapkan maka aplikasi harus dilakukan pengujian fungsional. Pengujian *alpha* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Seperti pada tabel 17.

Tabel 17 Hasil pengujian Alpha

No	Interface	Input	Output	Status
1	<i>Splash Screen</i>		Tampilan <i>Splashscreen</i> ditampilkan	OK
2	Menu Utama		Tampilkan Menu Utama ditampilkan	OK
3	Menu Peribahasa	Sentuh tombol Menu Peribahasa	Menampilkan kategori menu Peribahasa diantaranya (Bidal, Pepatah dan Perumpamaan)	OK
		Sentuh tombol menu kategori Peribahasa Bidal	Menampilkan daftar macam-macam jenis peribahasa kategori bidal	OK
		Sentuh salah satu daftar peribahasa Bidal	Menampilkan isi data peribahasa bidal	OK
		Sentuh tombol menu kategori Peribahasa Pepatah	Menampilkan daftar macam-macam jenis peribahasa kategori Pepatah	OK
		Sentuh salah satu daftar peribahasa Pepatah	Menampilkan isi data peribahasa pepatah	OK
		Sentuh tombol menu kategori Peribahasa Perumpamaan	Menampilkan daftar macam-macam jenis peribahasa kategori Perumpamaan	OK
		Sentuh salah satu daftar peribahasa Perumpamaan	Menampilkan isi data peribahasa perumpamaan	OK

No	Interface	Input	Output	Status
4	Menu Ungkapan	Sentuh tombol menu Ungkapan	Menampilkan menu macam-macam kategori menu ungkapan (Ungkapan I, Ungkapan II, dan Ungkapan III)	OK
		Sentuh tombol menu Ungkapan I	Menampilkan daftar macam-macam jenis ungkapan I	OK
		Sentuh salah satu daftar ungkapan I	Menampilkan isi data ungkapan I	OK
		Sentuh tombol menu Ungkapan II	Menampilkan daftar macam-macam jenis ungkapan II	OK
		Sentuh salah satu daftar ungkapan II	Menampilkan isi data ungkapan II	OK
		Sentuh tombol menu Ungkapan III	Menampilkan daftar macam-macam jenis ungkapan III	OK

No	Interface	Input	Output	Status
		Sentuh salah satu daftar ungkapan III	Menampilkan isi data ungkapan III	OK
5	Bantuan Aplikasi	Sentuh tombol bantuan aplikasi	Menampilkan bantuan dan panduan penggunaan aplikasi	OK
6	Tentang Aplikasi	Sentuh tombol tentang aplikasi	Menampilkan tentang aplikasi	OK
		Sentuh tombol Riwayat Pengembang	Menampilkan riwayat pengembang aplikasi	OK
7	Kembali	Sentuh tombol kembali	Kembali ke <i>scene</i> sebelumnya	OK
8	Keluar	Sentuh tombol keluar	Menampilkan pop up peringatan simbol ya dan simbol tidak	OK
		Sentuh tombol ya	Keluar dari aplikasi	OK
		Sentuh tombol tidak	Kembali ke menu utama	OK

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan maka diberikan kesimpulan yaitu aplikasi telah berjalan dengan baik dan menghasilkan *output* yang sesuai dan benar secara fungsional.

c. Pengujian *Beta*

Pengujian *beta* juga dikenal sebagai pengujian pengguna berlangsung di lokasi pengguna akhir oleh pengguna akhir untuk memvalidasi kegunaan, fungsi, kompatibilitas, dan uji reliabilitas dari

software yang dibuat. Pengujian *beta* yang dilakukan untuk pengujian aplikasi ini adalah dengan merancang kuesioner yang terdiri dari beberapa pertanyaan yang akan diisi oleh beberapa responden. Nilai yang akan diberikan responden kepada hasil uji adalah Sangat Setuju, Setuju, Cukup Setuju, Kurang Setuju dan Tidak Setuju. Kuesioner diolah menggunakan skala *likert* dari skala 1 sampai 5, di mana aplikasi diuji kepada responden dalam hal ini mahasiswa Universitas Palangkaraya program studi Bahasa dan Sastra dan beberapa mahasiswa STMIK Palangkaraya dan responden diluar kampus STMIK Palangkaraya yang nantinya akan diberikan sejumlah pernyataan untuk menyimpulkan apakah aplikasi nantinya layak diterapkan atau tidak, jumlah responden adalah sebanyak 15. Nilai skor maksimum dapat dilihat pada tabel 18

Tabel 18 Skor Maksimum

Jawaban	Skor	Skor Maksimum (Skor * Jumlah Responden)
Sangat Setuju	5	100
Setuju	4	80
Cukup Setuju	3	60
Kurang Setuju	2	40
Tidak Setuju	1	20

Dalam menentukan presentase dari masing-masing jawaban dapat menggunakan rumus :

$$Y = \frac{TS}{Skor\ Ideal} \times 100\%$$

Keterangan :

TS = Total skor responden = \sum bobot x frekuensi

Skor Ideal = Bobot maksimal x jumlah responden = 5 x 15 = 75

Adapun aspek-aspek yang akan di jadikan pertanyaan kepada responden adalah sebagai berikut :

- 1) Apakah tampilan aplikasi menarik?
- 2) Apakah Aplikasi ini bermamfaat bagi anda?
- 3) Apakah aplikasi mudah dipahami dan digunakan?
- 4) Apakah aplikasi ini berjalan dengan baik?
- 5) Bagaimana tentang keseluruhan aplikasi ini?

Adapun kriteria skor dapat dilihat pada tabel 19.

Tabel 19 Kriteria Skor

Keterangan	Kategori Jawaban
Tidak Setuju	0% - 20%
Kurang Setuju	21% - 40%
Cukup Setuju	41% - 60%
Setuju	61% - 80%
Sangat Setuju	81% - 100%

2. Manual Program

Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi *android* minimal *android* versi 4.1 (*Jellybeand*). Adapun langkah-langkah untuk menginstallasi aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. *Install* aplikasi di *smartphone android*.
- b. Klik icon Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju untuk memulai aplikasi.
- c. Tampilan awal pada sistem adalah menampilkan *splashscreen* aplikasi yang penulis buat.

- d. Tampilan menu utama terdiri dari 5 tombol pilihan yaitu, Menu Peribahasa, Menu Ungkapan, Bantuan Aplikasi, Tentang Aplikasi dan tombol keluar.
- e. Klik Menu Peribahasa maka akan menampilkan halaman dengan tombol pilihan kategori menu macam-macam jenis peribahasa (Bidal, Pepatah, dan Perumpamaan).
- f. Klik Menu Ungkapan maka akan menuju halaman kategori data macam-macam Ungkapan (Ungkapan I, UngkapanII, dan Ungkapan III) Dayak Ngaju.
- g. Klik Bantuan Aplikasi maka akan menampilkan halaman bantuan dan panduan aplikasi.
- h. Klik Tentang Aplikasi maka akan menampilkan tentang aplikasi dan tombol riwayat pengembang aplikasi yang ketika diklik maka akan menampilkan profil berupa biodata riwayat singkat pengembang aplikasi.

3. Manual Instalasi

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan proses *installasi* aplikasi “Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju”, adapun prosesnya adalah sebagai berikut :

- a. Pastikan *file installer* berekstensi.apk ada di *smartphone*. Untuk mendapatkan aplikasi ini cukup unduh melalui *google drive*

irwanmhsharati (link download : <https://drive.google.com/file/d/1esq-h5It3as0FxyNQex8iunG3qGSsEkW/view>).

- b. Sentuh *file installer* maka proses *installasi* akan berjalan secara otomatis.

4. Pemeliharaan Sistem

Aplikasi ini tidak terlalu memerlukan banyak pemeliharaan karena aplikasi ini tidak menyimpan data tambahan saat aplikasi digunakan. Jika pengguna sengaja atau tidak sengaja meng-*uninstall* aplikasi, maka pengguna cukup meng-*install* ulang aplikasi ini seperti cara yang telah dijelaskan sebelumnya.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

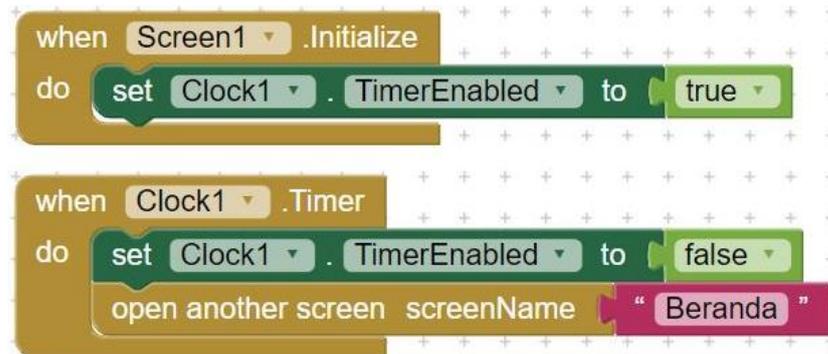
1. Pembahasan Listing Program

Pada pembahasan listing program, penulis tidak membahas keseluruhan dari *source code* aplikasi “Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju”, tetapi hanya membahas *source code* yang dirasa penting dan bisa menjadi bahan referensi dalam membangun sebuah *aplikasi menggunakan mit app inventor2*.

a. Block Code Splashscreen

Block Code ini berfungsi untuk menampilkan *splashscreen* yang saat pertama kali aplikasi dibuka. waktu *splashscreen* muncul 3 detik

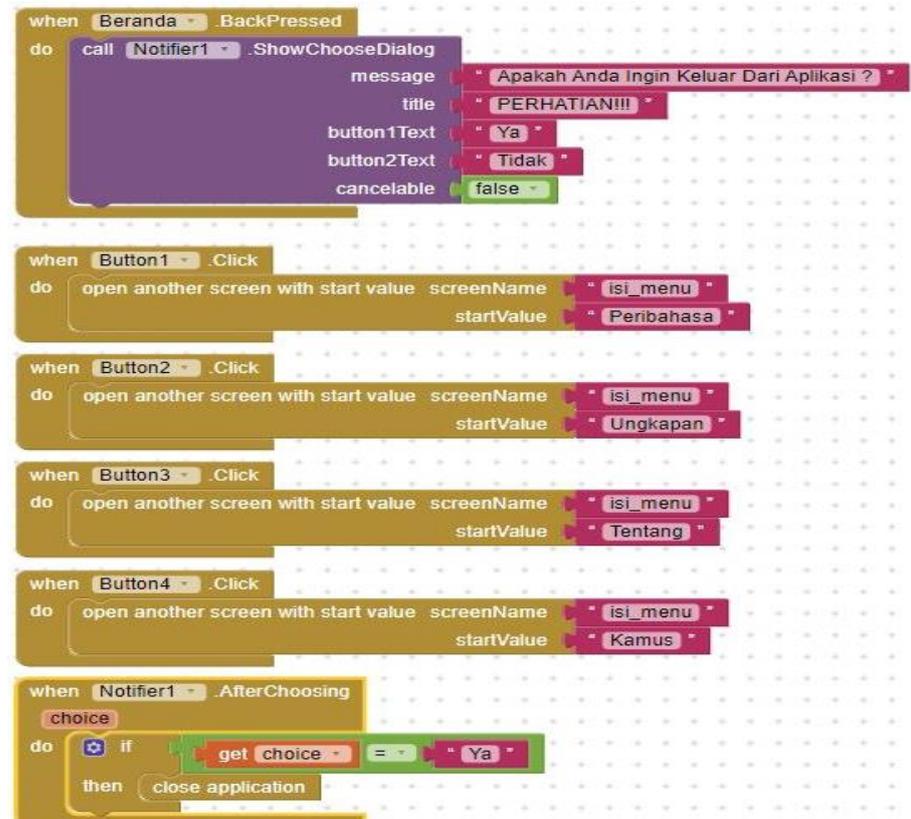
sebelum menuju menu utama. Adapun *Block Code* adalah sebagai berikut.



Gambar 40 Block Code Splashscreen

b. *Block Code Menu Utama*

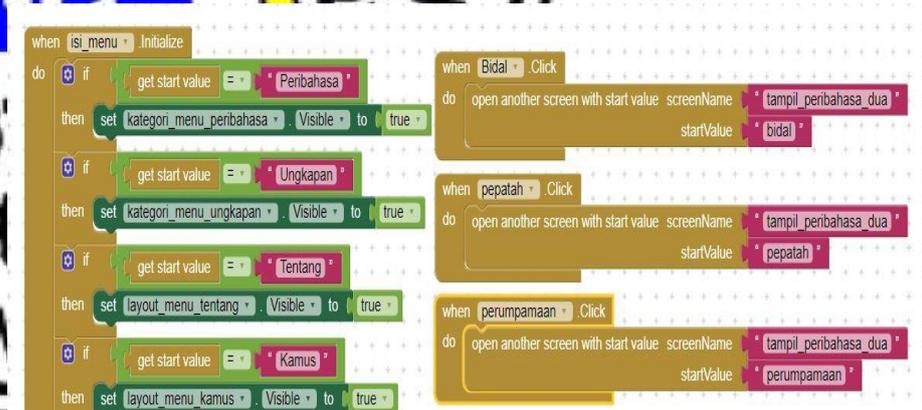
Block Code ini berfungsi untuk menampilkan *screen Menu utama* yang penulis buat, Adapun *block codenya* adalah sebagai berikut.



Gambar 41 Block Code Menu Utama

c. *Block Code kategori Menu Peribahasa*

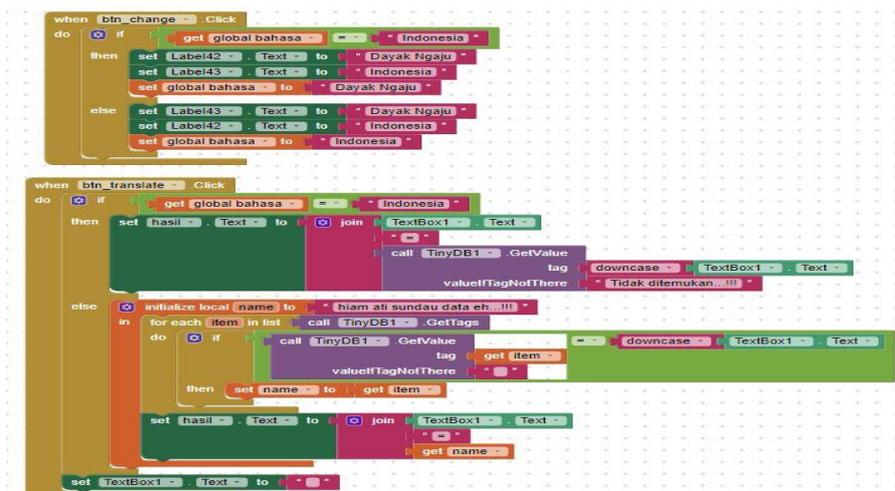
Block Code ini berfungsi untuk menampilkan macam-macam jenis kategori menu (Bidal, Pepatah dan Perumpamaan). Adapun *block codenya* adalah sebagai berikut.



Gambar 42 Block Code kategori Menu Peribahasa

d. *Block Code Kamus Dayak*

Block Code ini berfungsi untuk menampilkan layout menu kamus Dayak Ngaju. Adapun *source codenya* adalah sebagai berikut.



Gambar 43 Block Code Kamus Dayak

2. Pembahasan Interface / Antarmuka Program

a. Tampilan *Splashscreen*

Pengguna membuka aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju maka akan tampil *splashscreen* yang penulis buat seperti pada gambar 42 berikut.



Gambar 44 *Splashscreen*

Splashscreen adalah tampilan pertama program yang muncul sementara sebelum masuk ke menu utama. Pada layar ini pengguna tidak perlu melakukan apapun atau menekan apapun, pengguna hanya menunggu sampai aplikasi memasuki menu utama.

b. Tampilan Menu Utama

Menu utama adalah menu pertama yang ditampilkan setelah *splashscreen*, di dalam menu utama terdapat 4 menu pilihan yaitu, Peribahasa, Ungkapan, Kamus Dayak, dan Tentang Aplikasi.

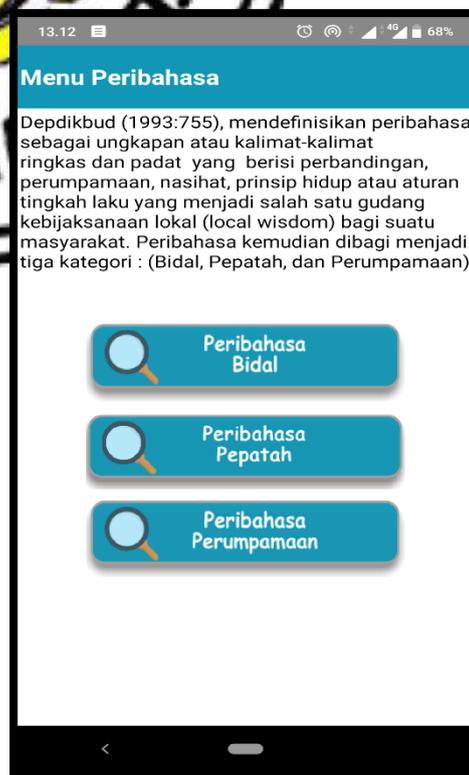


Gambar 45 Menu Utama

Layar menu utama ini merupakan menu untuk memanggil seluruh menu lainnya. Melalui menu utama, aplikasi ini dijalankan. Untuk menu yang terdapat pada layar menu utama ini antara lain, *Menu Peribahasa, Menu Ungkapan, Menu Kamus Terjemahan dan Tentang Aplikasi.*

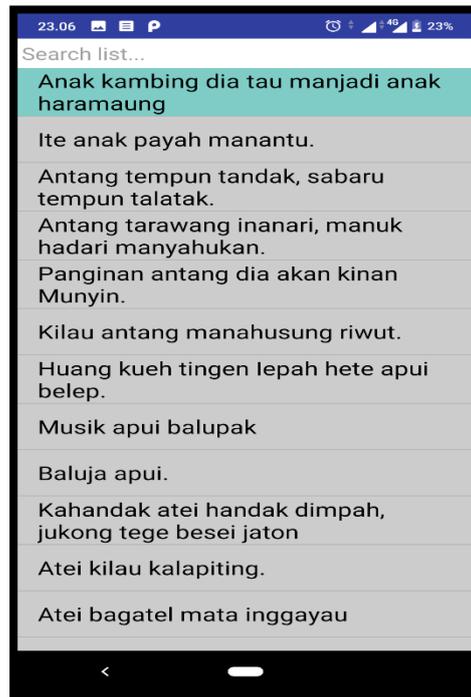
a. Tampilan Menu Peribahasa

Pada saat menu Peribahasa di klik maka akan tampil *scene* untuk yang menampilkan kategori menu peribahasa yaitu (Bidal, Pepatah, dan Perumpamaan). Saat tombol menu peribahasa kategori Bidal di klik maka akan langsung menuju *scene* daftar (list view) peribahasa bidal



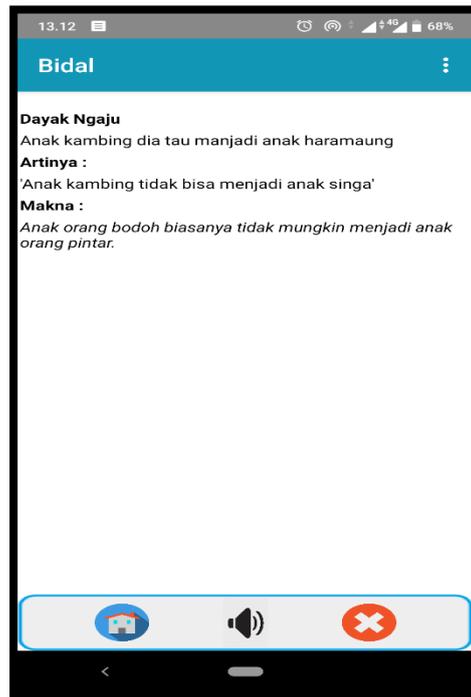
Gambar 46 Tampilan Menu Peribahasa

Saat pengguna menekan tombol menu peribahasa kategori Bidal maka akan langsung menuju *scene* daftar (list view) peribahasa bidal seperti pada gambar 45.



Gambar 47 Tampilan Menu Peribahasa Bidal

Selanjutnya jika pengguna memilih atau menekan salah satu daftar peribahasa maka akan menampilkan isi detail dari peribahasa yang dipilih. Pada gambar di atas pengguna memilih Peribahasa bidal : *anak kambing dia tau manjadi anak haramaung*. Maka akan langsung menuju *scene* Tampilan isi detail Menu Peribahasa Bidal seperti pada gambar 46.

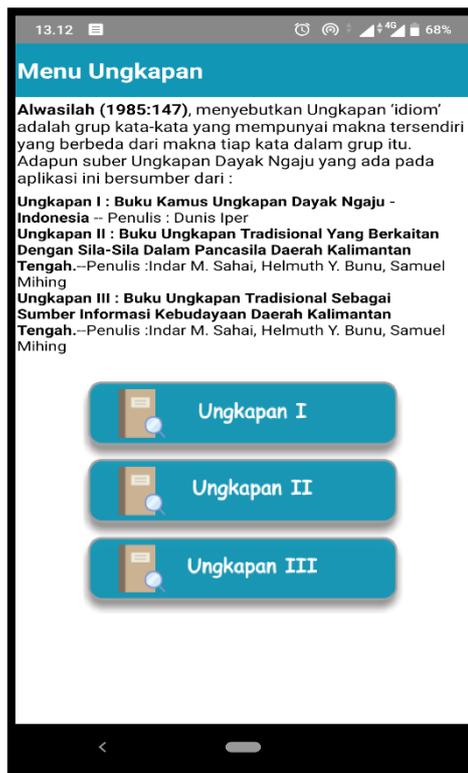


Gambar 48 Peribahasa Bidal : *anak kambing dia tau manjadi anak haramaung.*

Pada gambar di atas adalah tampilan isi detail peribahasa bidal : *anak kambing dia tau manjadi anak haramaung.*

b. Tampilan Menu Ungkapan

Pada saat menu Ungkapan di klik maka akan tampil scene kategori menu ungkapan diantaranya yaitu Menu Ungkapan I, Ungkapan II dan Ungkapan III.



Gambar 49 Tampilan Menu Ungkapan

Dalam hal ini dijelaskan bahwa masing-masing menu tombol ungkapan diambil dari sumber buku yang berbeda diantaranya yaitu:

- a. Menu Ungkapan I diambil dari buku yang berjudul : Kamus Ungkapan Dayak Ngaju Indonesia.
Penulis (Dunis Iper)
Tahun Terbit : 2014
- b. Menu Ungkapan II diambil dari buku yang berjudul : Ungkapan Tradisional Yang Berkaitan Dengan Sila-sila Dalam Pancasila Daerah Kalimantan Tengah.
Penulis (IdarM. Sahai, Helmuth Y. Bunu, Samuel Mihing)
Tahun Terbit :1998

c. Menu Ungkapan III diambil dari buku yang berjudul :
Ungkapan Tradisional Sebagai Sumber Informasi
Kebudayaan Daerah Kalimantan Tengah.

Penulis (IdarM. Sahai, Helmuth Y. Bunu, Samuel Mihing)

Tahun Terbit :1997

dalam proses selanjutnya akan sama seperti menu peribahasa
hanya beda isi konten yang akan muncul adalah daftar
macam-macam list view Ungkapan.

c. Tampilan Kamus Terjemahan Dayak Ngaju - Indonesia

Tampilan Kamus Terjemahan Dayak Ngaju - Indonesia akan menampilkan seperti pada gambar dibawah gambar 48.

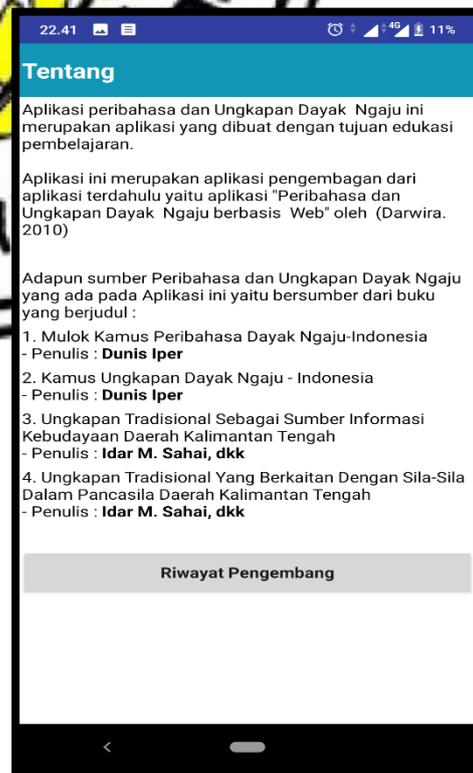


Gambar 50 Tampilan Menu Kamus Terjemahan Dayak Ngaju - Indonesia

Pada gambar di atas adalah tampilan isi detail Kamus Terjemahan Dayak Ngaju – Indonesia ketika kata dimasukan maka sistem akan otomatis menterjemahkan kata tersebut ke dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Dayak sesuai tombol pergantian yang di pilih oleh pengguna aplikasi.

d. Tampilan Tentang Aplikasi

Tampilan tentang aplikasi akan menampilkan sekilas tentang aplikasi dan profil singkat pembuat aplikasi disertai tombol Riwayat Pengembang seperti pada gambar di bawah yaitu Gambar 49 Tentang Aplikasi dan Gambar 50 Riwayat Pengembang.



Gambar 51 Tampilan tentang aplikasi

Pada gambar di atas adalah tampilan isi detail menu tentang aplikasi yang dimana pada menu tersebut dijelaskan maksud dan tujuan dari pengembangan aplikasi, sumber bahan referensi buku Peribahasa Dayak Ngaju dan tombol menu riwayat pengembang.



Gambar 52 Tampilan Riwayat Pengembang

Pada gambar di atas adalah tampilan isi detail riwayat pengembang aplikasi Peribahasa dan Ungakapan Dayak Ngaju berbasis *mobile android*.

3. Pembahasan Hasil Respon Pengguna (hasil questioner)

Pada tabel 20 adalah merupakan hasil perhitungan dari penilaian responden.

Tabel 20 Hasil Questioner

No	Pernyataan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor (skor*responden)
1.	Tampilan Aplikasi ini Sangat Menarik	Sangat Baik	5	7	35
		Baik	4	7	28
		Cukup Baik	3	1	3
		Kurang Baik	2	0	0
		Tidak Baik	1	0	0
		Jumlah			15
2.	Perpaduan warna sangat baik	Sangat Baik	5	7	35
		Baik	4	7	28
		Cukup Baik	3	1	3
		Kurang Baik	2	0	0
		Tidak Baik	1	0	0
		Jumlah			15
3	Aplikasi mudah dipahami dan digunakan	Sangat Baik	5	7	35
		Baik	4	7	28
		Cukup Baik	3	0	0
		Kurang Baik	2	0	0
		Tidak Baik	1	0	0
		Jumlah			15
4	Aplikasi berjalan dengan baik	Sangat Baik	5	4	20
		Baik	4	7	28
		Cukup Baik	3	4	12
		Kurang Baik	2	0	0
		Tidak Baik	1	0	0
		Jumlah			15



No	Pernyataan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor (skor*responden)
		Baik			
		Jumlah		15	60
5	Keseluruhan tentang Aplikasi	Sangat Baik	5	3	15
		Baik	4	11	44
		Cukup Baik	3	1	3
		Kurang Baik	2	0	0
		Tidak Baik	1	0	0
				Jumlah	15
Jumlah total nilai per point					320

Dari Tabel 20 dihasilkan jumlah maksimum skor kriterium dengan skor paling tinggi = 5, jumlah pernyataan = 5, dan jumlah responden = 15 yaitu dengan rumus :

$$\text{Kriterium} = \text{Nilai Tertinggi} \times \text{Jumlah pernyataan} \times \text{Jumlah Responden}$$

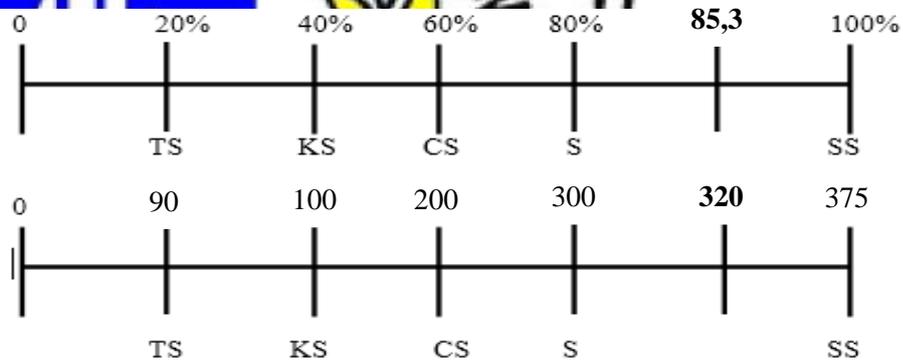
Berdasarkan hasil kuesioner pada Tabel 20 dapat dilihat menggunakan skala pengukuran, disini penulis menggunakan likert sebagai skala pengukuran yaitu sebagai berikut :

$$\text{Jumlah skor kriteria} = (\text{skor tertinggi tiap item}) \times (\text{Jumlah pernyataan}) \times (\text{jumlah responden})$$

$$\text{Jumlah skor kriteria} = 5 \times 5 \times 15 = 375$$

Berdasarkan Tabel 20 untuk total jawaban responden adalah 320 dengan demikian sistem ini menurut pendapat 15 responden yaitu $320 / 375 \times 100\% = 85,3\%$, dari *criteria* yang ditetapkan. Apabila diinterpretasi nilai 85,3% atau 320

terletak lebih dekat dengan daerah Setuju (S) sehingga dapat diterapkan dan diterima. Secara kontinum dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar. 53 Skala Likert hasil presentase responden

Keterangan :

TS = Tidak Setuju
 KS = Kurang Setuju
 CS = Cukup Setuju

S = Setuju
 SS = Sangat Setuju

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, pengujian dan implementasi yang telah dilakukan oleh penulis dapat diambil kesimpulan dari aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju berbasis *mobile android* sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat membantu pengguna dalam memperoleh informasi tentang Peribahasa Dayak Ngaju dan terjemahan ke dalam Bahasa Indonesia disertai juga dengan maknanya.
2. Aplikasi Peribahasa dalam Bahasa Daerah Dayak Ngaju ini bisa menjadi media pembelajaran dalam mengenalkan keanekaragaman Bahasa Daerah yang ada di Indonesia khususnya di Kalimantan Tengah.
3. Berdasarkan hasil perhitungan dari hasil kuesioner menggunakan skala *likert* yang dinilai oleh sebanyak 15 responden dengan 5 pertanyaan, maka diperoleh hasil sebesar 85,3% dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan aplikasi Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju ini berada pada posisi kriteria skor sangat setuju, dengan demikian aplikasi ini layak untuk digunakan.

B. Saran

Penulis ingin memberikan beberapa saran yang mungkin berguna untuk pengembangan lebih lanjut berdasarkan hasil pengujian *Black Box* dan responden pengguna, yaitu :

1. Menambahkan audio peribahasa untuk semua kategori peribahasa dan ungkapan Dayak Ngaju yang ada pada aplikasi ini.
2. Aplikasi ini bisa disempurnakan lagi dengan memperbanyak *database* kosa kata yang terdapat pada menu kamus terjemahan Dayak Ngaju - Indonesia.
3. Aplikasi ini bisa disempurnakan lagi dengan memperbanyak *database* Peribahasa dan Ungkapan yang ada di Indonesia
4. Pada aplikasi ini bisa ditambahkan fitur *feedback* sebagai media berkomunikasi antara pengguna dengan pengembang dari aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvendo, Bedri. 2012. *Apliasi Kamus Dwibahasa Dayak Ngaju – Indonesia Untuk Perangkat Mobile Menggunakan Metode Pencarian Biner (Binary Search) Berbasis J2ME*, Palangka Raya.
- Andi. 2013. *Pemrograman Android dengan App Inventor*, Wahana Komputer, Semarang, dan Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Auditya, Dyan. 2014. *Pembuatan Aplikasi Kumpulan Peribahasa Dan Ungkapan Bahasa Indonesia Berbasis Android*, AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta.
- Darwira. 2014. *Aplikasi Pengenalan Peribahasa Dayak Ngaju Berbasis Web Mobile*, STMIK Palangka Raya, Palangkaraya.
- Durasid, dkk. 1990: 21 Latar Belakang Kalimantan ETD UGM etd.repository.ugm.ac.id/downloadfile/71333/.../S2-2014-339527chapter1.pdf. diakses pada tanggal 06 februari 2019.
- Guritno, Suryo, sudaryono dan Untung Raharja. 2011. *Theory and Application of IT Reasearch Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*. ANDI, Yogyakarta.
- Guritno,Suryo, Sudaryono,Untung Rahardja. 2011. *IT Research Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*, Andi Yogyakarta, Yogyakarta.
- Indar M. Sahai, Helmuth. Y. B. Samuel M. (1997). *Ungkapan Tradisional Sebagai Sumber Informasi Kebudayaan Daerah Kalimantan Tengah*. Palangka Raya, Biro Bina Sosial Setwilda Tingat I Kalimantan Tengah dengan Kanwil Depdikbud Provinsi Kalimantan Tengah Bidang PSK .
- Indar M. Sahai, Helmuth. Y. B. Samuel M. (1998). *Ungkapan Tradisional Yang Berkaitan Dengan Sila-Sila Dalam Pancasila Daerah Kalimantan Tengah*. PALANGKA RAYA: Diterbitkan atas kerja sama Biro Bina Sosial Setwilda Tingat I Kalimantan Tengah dengan Kanwil Depdikbud Provinsi Kalimantan Tengah Bidang PSK.
- Iper, Dunis 2009. *Kamus Ungkapan Dayak Ngaju – Indonesia, Anugrah Indah Mandiri*, Palangkaraya.
- Iper, Dunis 2014. *MULOK Kamus Peribahasa Dayak Ngaju – Indonesia, Anugrah Indah Mandiri*, Palangkaraya.
- Jalinus, Nizwardi. dan Ambiyar. 2016 *Media dan Sumber Pembelajaran*, Kencana, Jakarta.
- Jogianto. 2005. *Pengenalan Komputer*,C.V Andi Offset, Yogyakarta.
- Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan Volume I, No 3, 10 Agustus 2015. *Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis*, M. Sidi Mustaqbal, Roeri Fajri Firdaus dan Hendra Rahmadi.

- Jurnal Khatulistiwa Informatika, Volume IV, No. 2 Desember 2016. *Pemodelan Uml System Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)*, Ade Hendini : 108-111.
- Jurnal Saintekom, Vol.7 , No.1 , Maret 2017. *Monitoring Bimbingan Skripsi Online Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (Stmik) Palangka Raya*, Utariani, Herkules : 37-38
- Kadir, Abdul. 2017. *Buku Pintar App Inventor untuk Pemula*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Karmidah, Yuli. (2017). *Aplikasi Peribahasa dalam Bahasa Daerah Banjar Berbasis Framework Codeigniter*, STMIK Palangka Raya, Palangkaraya.
- Maryuliana, I. M. (2016). *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pemebelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert*. Jurnal Transistor Elektro dan Informatika (TRANSISTOR EI).
- Natalia, Aderiani Bela. 2015. *Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia - Jerman Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter*, STMIK Palangka Raya, Palangkaraya.
- Nugroho. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP (Unified Software Development Process)*. Andi, Yogyakarta.
- Riwut, Tjilik. 1979. *Kalimantan Membangun*, Palangka Raya.
- Ronie. 2016. *Aplikasi Kamus Dayak Kahayan – Indonesia – Ma'anyan Berbasis Web*, STMIK Palangka Raya, Palangkaraya.
- STMIK Palangka Raya. 2018. *Pedoman Penulisan Propossal dan Skripsi*, Palangka Raya.

LAMPIRAN



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**

Jl. G. Obos No. 114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
surel (email) : humas@stmikplk.ac.id – laman (website) : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS PENGUJI TUGAS AKHIR

No. 328 /STMIK-3.C.2/AK/II/2019

Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama- nama berikut :

1. Nama : **Maura Widyaningsih, S.Kom., M.Cs**
NIK : 197502232009002
Sebagai Ketua
2. Nama : **Ir.Hj.Siti Maryamah, MM**
NIK : 196902021995004
Sebagai Sekretaris
3. Nama : **Hotmian Sitohang, M.Kom**
NIK : 198503282008002
Sebagai Anggota
4. Nama : **Elia Zakharia, MT**
NIK : 199205262016104
Sebagai Anggota
5. Nama : **Catharina Elmayantie, M.Pd**
NIK : 197610252015003
Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir Mahasiswa :

- Nama : **Irwan**
NIM : C1555201045
Hari/ Tanggal Ujian : **Sabtu, 20 Juli 2019**
Waktu : **10.00 WIB - Selesai**
Judul Tugas Akhir : **Aplikasi Peribahasa Dan Ungkapan Dayak Ngaju Berbasis
Mobile Android**

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan
dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 17 Juli 2019

Ketua Program Studi,

Hotmian Sitohang, M.Kom.
NIK. 198503282008002

Tembusan :

1. Akademik Kemahasiswaan (AKMA)
2. Dosen Penguji
3. Mahasiswa yang Bersangkutan
4. Arsip

BERITA ACARA *BLACK BOX TESTING*

Pada hari tanggal bulan.....tahun 2019 telah dilaksanakan uji coba aplikasi dalam penulisan tugas akhir :

Nama : IRWAN

NIM : C1555201045

Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA

Judul : *APLIKASI PERIBAHASA DAN UNGKAPAN DAYAK
NGAJU BERBASIS MOBILE ANDROID*

Dengan Format Sebagai Berikut :

a. Pengujian Menu Utama Aplikasi

Pengujian	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	2	3	4
Tombol Peribahasa	Menekan tombol Peribahasa	Aplikasi menampilkan Kategori menu Peribahasa, yaitu Menu Bidal, Pepatah, dan Perumpamaan.	
Tombol Ungkapan	Menekan tombol Ungkapan	Aplikasi menampilkan Kategori menu Ungkapan, yaitu Ungkapan I, Ungkapan II, dan Ungkapan III.	
Tombol Kamus Dayak	Menekan Tombol Kamus Dayak	Aplikasi menampilkan Menu Kamus Dayak Ngaju – Indonesia	
Tombol Tentang	Menekan tombol tentang	Aplikasi menampilkan menu tentang Aplikasi “Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju” dan tentang pembuat aplikasi.	

a. Pengujian Menu Peribahasa Dayak Ngaju

Pengujian	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
------------------	---------------------	------------------------------	------------------------

1	2	3	4
Tombol Menu Peribahasa Bidal	Menekan Tombol Kategori Menu Peribahasa Bidal	Menuju pada halaman menu pencarian dan daftar peribahasa kategori bidal.	
	Menulis huruf/kata/kalimat yang ada di dalam menu pencarian (search view) kategori bidal	Menampilkan hasil data yang di masukan pada menu pencarian.	
	Memilih/menekan salah satu kategori peribahasa bidal yang ditampilkan pada menu pencarian dan daftar peribahasa	Akan menampilkan halaman isi dari peribahasa tersebut.	
Tombol Menu Peribahasa Pepatah	Menekan Tombol Kategori Menu Peribahasa Pepatah	Menuju pada halaman menu pencarian dan daftar peribahasa kategori Pepatah.	
	Menulis huruf/kata/kalimat yang ada di dalam menu pencarian (search view) kategori Pepatah	Menampilkan hasil data yang di masukan pada menu pencarian.	
	Memilih lalu menekan salah satu kategori peribahasa Pepatah yang ditampilkan pada menu pencarian dan daftar peribahasa	Akan menampilkan halaman isi dari peribahasa tersebut.	

Tombol Menu Peribahasa Perumpamaan	Menekan Tombol Kategori Menu Peribahasa Perumpamaan	Menuju pada halaman menu pencarian dan daftar peribahasa kategori Perumpamaan.	
	Menulis huruf/kata/kalimat yang ada di dalam menu pencarian (search view) kategori perumpamaan	Menampilkan hasil data yang di masukan pada menu pencarian.	
	Memilih lalu menekan salah satu kategori peribahasa Perumpamaan yang ditampilkan pada menu pencarian dan daftar menu	Akan menampilkan halaman isi dari peribahasa tersebut.	

a. Pengujian Menu Ungkapan Dayak Ngaju

Pengujian	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	2	3	4
Tombol Menu	Menekan Tombol Ungkapan I	Menuju pada halaman daftar menu Ungkapan I	

Ungkapan I (Judul Buku : Kamus Ungkapan Dayak Ngaju Indonesia)		terdapat menu pencarian dan daftar ungkapan I.	
	Menulis huruf/kata/kalimat yang ada di dalam menu pencarian (search view)	Menampilkan hasil data yang di masukan pada menu pencarian.	
	Memilih lalu menekan salah satu daftar kategori ungkapan I yang ditampilkan pada menu pencarian dan daftar ungkapan I	Akan menampilkan halaman isi dari ungkapan tersebut.	
Tombol Menu Ungkapan II (Judul Buku : Ungkapan Tradisional yang berkaitan dengan sila- sila dalam Pancasila Daerah Kalteng)	Menekan Tombol Ungkapan II	Menuju pada halaman daftar menu Ungkapan II terdapat menu pencarian dan daftar ungkapan II.	
	Menulis huruf/kata/kalimat yang ada di dalam di menu pencarian (search view)	Menampilkan hasil data yang di masukan pada menu pencarian.	
	Memilih lalu menekan salah satu daftar kategori Ungkapan II yang ditampilkan pada menu pencarian dan daftar ungkapan II	Akan menampilkan halaman isi dari ungkapan tersebut.	
Tombol Menu Ungkapan III (Judul Buku : Ungkapan Tradisional Sebagai Sumber Informasi Kebudayaan Daerah Kalteng)	Menekan Tombol Ungkapan III	Menuju pada halaman daftar menu Ungkapan III terdapat menu pencarian dan daftar ungkapan III	
	Menulis huruf/kata/kalimat yang ada di dalam menu pencarian (search view)	Menampilkan hasil data yang di masukan pada menu pencarian.	
	Memilih lalu menekan salah satu daftar	Akan menampilkan halaman isi dari	

	kategori Ungkapan III yang ditampilkan pada menu pencarian dan daftar ungkapan III	ungkapan tersebut.	
--	--	--------------------	--

a. Pengujian Menu Kamus Dayak

Pengujian	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	2	3	4
Text Box	Mengisi kata yang ingin diartikan pada text box sesuai dengan Bahasa yang dipilih kemudian menekan tombol ok	Akan menampilkan arti dari kata yang dimasukkan pada kolom text box sesuai dengan pilihan Bahasa yang dipilih pada saat pengisian kata	
Tombol Menu Utama	Tekan tombol menu Utama	Kembali ke menu utama aplikasi	

b. Pengujian Menu Tentang

Pengujian	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	2	3	4
Tombol Tentang	Menekan Tombol tentang	Aplikasi menampilkan menu tentang Aplikasi “Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju” dan tentang pembuat aplikasi.	
Tombol Kembali	Tekan tombol kembali pada menu mulai aplikasi	Kembali ke menu utama aplikasi	

c. Pengujian Membuka dan Menutup Aplikasi

Pengujian	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	2	3	4

Membuka dan Memulai Aplikasi	Menekan ikon aplikasi “Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju” yang telah di <i>instal</i>	Aplikasi akan terbuka dan menampilkan <i>splashscreen</i> dan masuk ke menu utama aplikasi	
Menutup Aplikasi	Tekan tombol keluar dan memilih “YA”	Keluar dari Aplikasi “Peribahasa dan Ungkapan Dayak Ngaju”	
	Tekan tombol keluar dan memilih “TIDAK”	Kembali ke menu utama aplikasi	

Keterangan :

- *) Diisi **Valid** jika fungsi aplikasi berhasil dijalankan sesuai dengan skenario permasalahan dan **Invalid** jika aplikasi tidak berhasil dijalankan sesuai dengan skenario permasalahan

Dengan demikian berita acara ini dibuat dengan keadaan yang sebenar – benarnya untuk dapat digunakan sebagai bahan persyaratan ujian Tugas Akhir.

Penguji

(.....)

KUESIONER
APLIKASI PERIBAHASA DAN UNGKAPAN DAYAK NGAJU
BERBASIS *MOBILE ANDROID*

Nama :

Pekerjaan :

Perangkat :

Isi dengan tanda Centang (✓) pada salah satu jawaban yang di pilih untuk memilih kuesioner.

No.	Pernyataan	Penilaian				
		Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
1.	Tampilan Aplikasi ini Sangat Menarik					
2.	Perpaduan warna sangat baik					
3.	Aplikasi mudah dipahami dan digunakan					
4.	Aplikasi berjalan dengan baik					
5.	Keseluruhan tentang Aplikasi					

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Hal apa yang perlu ditambahkan pada aplikasi untuk dapat dikembangkan pada sistem kedepannya?

.....
.....
.....

Palangka Raya, Juli 2019
Responden

(.....)



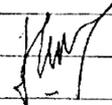
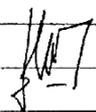
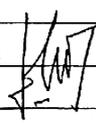
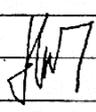
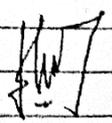
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No. 114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
saref.pema@stmikpk.ac.id - laman (website) : www.stmikpk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : IRWAN
NIM : C1555201045
Tanggal Persetujuan Judul : 22 JANUARI 2019
Judul Tugas Akhir : APLIKASI PERIBAHASA DAN
UNGKAPAN DAYAK NGASU
BERBASIS MOBILE ANDROID

No.	Tanggal konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1	30/2/2019	30/2/2019	- Pembahasan Judul, Aplikasi, Konsep	
2	1/2/2019	1/2/2019	- Pembahasan Metode Pengembangan Perangkat Lunak	
3	6/2/2019	6/2/2019	- Simbol UML, Tool yang digunakan, tanda maupun	
4	8/2/2019	8/2/2019	- Aae. Seminar Proposal.	
L	1/2/2019	1/2/2019	- Perbaiki latar belakang - Cet kembali Metode penelitian - Perbaiki kembali metode Pengembangan Perangkat Lunak - Definisi Istilah & Jenis penelitian	
2	8/2/2019	8/2/2019	- Perbaiki Definisi	
3	11/2/2019	11/2/2019	- kngs - Teori	
4	12/2/2019	12/2/2019	Aae	

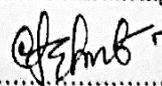
05/7 2019	01/7 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Perbaikan audio Program • Perbaikan UML • Perbaikan Menu Search Aplikasi. 	
06/7 2019	06/7 2019	<ul style="list-style-type: none"> - Konsultasi audio program - Perbaikan Use Case 	
06/7 2019	07/7 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Perbaiki abstrak • Tambahkan Informasi pada metode wawancara • Pada bagian Implementasi / uji coba, ceritakan cara anda membuat program sehingga bisa berjalan. • Perbaiki bab V untuk kesimpulan. 	
06/7 2019	06/7 2019	Lengkapi Lampiran ≡ acc sidang	
10/7 2019	10/7 2019	<ul style="list-style-type: none"> - konsultasi program - konsultasi Lembaran kuisisioner 	
11/7 2019	11/7 2019	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaikan bab V - kesimpulan & saran 	
		Acc Sidang	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,



Dosen Pembimbing II,





SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
surel (email) : stmikolk@gmail.com – laman (website) : www.stmikplk.ac.id

BERITA ACARA
UJIAN TUGAS AKHIR

Periode (Bulan) : JULI Tahun 2019

1. Hari/Tanggal Ujian : Sabtu , 20 Juli 2019
2. Waktu (Jam) : 10.00 WIB sampai dengan WIB
3. Nama Mahasiswa : IRWAN
4. Nomor Induk Mahasiswa : C1555201045
5. Program Studi : Teknik Informatika
6. Tahun Angkatan : 2015
7. Judul Tugas Akhir : APLIKASI PERIBAHASA DAN UNGKAPAN
DAYAK NGAJU BERBASIS MOBILE ANDROID

3. Dosen Penguji	Nama	Nilai	Tanda Tangan
1.	<u>MAURA WIDYANINGSIH</u>	<u>7</u>	<u>(Signature)</u>
2.	<u>Ir.Hj. SITI MARYAMAH</u>		<u>(Signature)</u>
3.	<u>HOTMIAN SITUHANG</u>		<u>(Signature)</u>
4.	<u>ELIA ZAKHARIA</u>		<u>(Signature)</u>
5.	<u>CATHARINA ELMAYANTJE</u>		<u>(Signature)</u>

9. Hasil Ujian : LULUS / TIDAK LULUS * NILAI = 84.00
Dengan Perbaikan/ Tanpa Perbaikan *)

10. Catatan Penting : 1. Lama Perbaikan : 7 hari
2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 600.000,- (Enam ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Palangkaraya, 19 - 7 - 2019

Mengetahui :
Ketua Program Studi Teknik Informatika,

Hotmian Situhang, M.Kom.
NIK. 198503282008002

Ketua Penguji,

Maura Widyaningsih, S.Kom MCS.
NIK.1975.02.23.2005.021

Tembusan:

1. Kabag AKMA
 2. Arsip Prodi
 3. Mahasiswa yang bersangkutan
- Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji

FOTO KONSULTASI DAN PENGISIAN KUISIONER



Konsultasi dengan Kardinal Tarung Damang Jekan Raya



Konsultasi dengan Kardinal Tarung Damang Jekan Raya



Pengisian Kuisisioner oleh Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Universitas Palangkaraya



Pengisian Kuisisioner oleh Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Universitas Palangkaraya



Pengisian Kuisisioner oleh Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Universitas Palangkaraya



Pengisian Kuisisioner oleh Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Universitas Palangkaraya



Pengisian Kuisisioner oleh Pegawai Balai Bahasa Provinsi Kalteng



Pengisian Kuisisioner oleh Pegawai Balai Bahasa Provinsi Kalteng