

**APLIKASI KAMUS DINAMIS ANSUS-INNDONESIA DAN INDONESIA-
ANSUS**

Tugas Akhir

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai
Derajat Sarjana Teknik Informatika



Oleh :

Marco Alfred Sukarya

09 07 05816

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2014

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

APLIKASI KAMUS DINAMIS ANSUS-INDONESIA DAN INDONESIA-ANSUS

Disusun Oleh:
Marco Alfred Sukarya
(NIM : 09 07 05816)

Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat
Pada Tanggal : 25 April 2014

Pembimbing I :



B. Yudi Dwiandiyanta, S.T., M.T.

Pembimbing II :



Dr. Ir. Alb. Joko Santosa, M.T.

Tim Penguji :

Penguji I :



B. Yudi Dwiandiyanta, S.T., M.T.

Penguji II :



Yonathan Dri Handarkho, S.T., M.Eng.

Penguji III :



Dra. Ernawati, M.T.

Yogyakarta, 25 April 2014
Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Fakultas Teknologi Industri

Dekan :



Dr. A. Teguh Siswanto

HALAMAN MOTO

“Karena itu, jika kamu makan atau minum
atau melakukan apa pun yang lain,
lakukanlah segala sesuatu demi kemuliaan
Allah” ,

1 KORINTUS 10:31

KATA PENGANTAR

Dalam tugas akhir ini penulis memberi judul "Aplikasi Kamus Dinamis Ansus-Indonesia Indonesia-Ansus", dengan program ini diharapkan dapat membantu banyak orang yang ingin mempelajari bahasa Ansus yang merupakan bahasa daerah di Papua.

Dalam penulisan tugas akhir ini banyak sekali kesulitan yang saya temui dan banyak pula bantuan dan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak, baik materil maupun moril. Maka dengan selesainya penulisan tugas akhir ini saya ucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya untuk seluruh pihak yang membantu. Pada kesempatan ini saya ingin berterima kasih kepada :

1. Allah Yehuwa yang memberikan kehidupan yang indah ini, dan membantu saya selama menempuh kuliah di UAJY.
2. Papa dan mama yang tidak henti-hentinya mendukung dan selalu memberikan masukan sehingga saya dapat menyelesaikan kuliah saya di UAJY.
3. Kakak dan adik saya , Gruno dan Bram yang selalu menjadi saudara yang siap membantu apabila penulis membutuhkan bantuan.
4. Teman-teman sidang Baciro, Jo, jefri, Malvin, Piter, Tommy, Hizkia, Steven, Parhata dan masih banyak lagi yang penulis tidak bisa sebutkan.
5. Bapak B. Yudi Dwiandiyanta selaku pembimbing pertama, yang dengan sabar mau membimbing penulis hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Joko Santoso selaku pembimbing kedua, yang dengan sabar mau membimbing penulis hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

7. Kepada seluruh dosen Fakultas Teknologi Industri yang telah sabar mengajarkan kepada kami semua ilmu yang bermanfaat.
8. Seluruh rekan-rekan mahasiswa angkatan 2009 Program Studi Teknik Informatika UAJY.

Penulis menyadari bahwa masih banyak hal yang tidak sesuai baik dalam hal penulisan dan lain sebagainya, oleh karena itu penulis meminta maaf sebelumnya. Penulis juga berharap agar Tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca, terutama mereka yang ingin belajar dan mengenal bahasa Ansus,

Yogyakarta, 25 April 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I	
HALAMAN PENGESAHAN	II	
HALAMAN MOTO	III	
KATA PENGANTAR	IV	
INTISARI	VI	
DAFTAR ISI	VII	
DAFTAR GAMBAR	X	
DAFTAR TABEL	XII	
BAB I	PENDAHULUAN	1
1.1.	Latar Belakang	1
1.2.	Rumusan Masalah	3
1.3.	Batasan Masalah	3
1.4.	Tujuan dan Manfaat	4
1.5.	Metodologi penelitian	4
1.6.	Sistematika penulisan laporan	5
BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1.	Tinjauan Pustaka	8
BAB III	DASAR TEORI	11
3.1.	Kamus	11
3.2.	Bahasa Ansus	12
3.3.	Bahasa Indonesia	13
3.4.	Bahasa C#	13
3.5.	Microsoft SQL Server	13
3.6.	PHP (Hypertext Preprocessor)	14

3.7.	HTML (HyperText Markup Language)	15
3.8.	AppServ	16

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 17

4.1.	Analisis sistem	17
4.1.1.	Lingkup masalah.....	17
4.1.2.	Prespektif produk	17
4.1.3.	Fungsi produk	19
4.1.4	Karakteristik pengguna	20
4.1.5	Batasan-batasan	20
4.1.6	Kebutuhan Fungsionalitas PL	21
4.1.6.1.	Use case diagram	21
4.1.6.2.	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas	22
4.1.7	Entity relationship diagram.....	26
4.2.	Perancangan Sistem	26
4.2.1.	Perancangan arsitektur	26
4.2.2.	Squence diagram	27
4.2.3.	Class diagram	29
4.2.4.	Deskripsi kelas	30
4.2.5.	Perancangan antarmuka	31
4.2.5.1.	Antarmuka halaman utama - terjemahkan	31
4.2.5.2.	Antarmuka halaman utama - tambahkan	32
4.2.5.3.	Antarmuka halaman utama - ubah	33
4.2.5.4.	Antarmuka Web - Halaman Utama	34
4.2.5.5.	Antarmuka Web - Download.....	35
4.2.5.6.	Antarmuka Web - Tentang Kami...	36

BAB V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	37
5.1.	Implemetasi sistem	37
5.1.1.	File hasil implementasi sistem	37
5.1.2.	Implementasi antarmuka perangkat lunak	39
5.1.2.1.	Antarmuka terjemahkan	39
5.1.2.2.	Antarmuka tambahkan	41
5.1.2.3.	Antarmuka ubah	42
5.1.2.4.	Antarmuka Web - Halaman utama .	46
5.1.2.5.	Antarmuka Web - Download	46
5.1.2.6.	Antarmuka Web - Tentang kami ..	47
5.2.	Pengujian sistem	50
5.2.1.	Hasil pengujian terjemahkan	51
5.2.2.	Hasil pengujian tambahkan	52
5.2.3.	Hasil pengujian ubah	53
5.3.	Pembahasan perangkat lunak	53
5.3.1.	Cara penggunaan AKDAIIA	54
5.3.1.1.	Cara penggunaan terjemahkan ...	54
5.3.1.2.	Cara penggunaan tambahkan	55
5.3.1.3.	Cara penggunaan ubah	56
5.3.2.	Kelebihan dan kekurangan sistem	56
5.3.2.1.	Kelebihan sistem	56
5.3.2.2.	Kekurangan sistem	56
BAB VI	KESIMPULAN DAN PENUTUP	58
6.1.	Kesimpulan	58
6.2.	Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Skema konsep PHP	15
Gambar 4.1. Arsitektur perangkat lunak	18
Gambar 4.2. Use Case Diagram	21
Gambar 4.3. Entity relationship diagram	27
Gambar 4.4. Perancangan arsitektur	27
Gambar 4.5. Squence diagram terjemahkan kata	28
Gambar 4.6. Squence diagram ubah kata	29
Gambar 4.8. Squence diagram tambahkan kata	31
Gambar 4.9. Class diagram AKDAIIA	31

Gambar 4.10. Rancangan antarmuka halaman utama - Terjemah	31
Gambar 4.11. Rancangan antarmuka halaman utama - Tambahkan 34	
Gambar 4.12. Rancangan antarmuka halaman utama - Ubah	32
Gambar 5.1. Antarmuka Terjemahkan	40
Gambar 5.2. Antarmuka Tambahkan	43
Gambar 5.3. Antarmuka ubah	45
Gambar 5.4. Antarmuka Web - Halaman Utama	46
Gambar 5.5. Antarmuka Web - Download	47
Gambar 5.6. Antarmuka Web - Tentang Kami	48
Gambar 5.7. Hasil pengujian terjemahkan salah	49
Gambar 5.8. Hasil pengujian terjemahkan berhasil ...	50
Gambar 5.9. Hasil pengujian tambahkan salah	52
Gambar 5.10. Hasil pengujian tambahkan berhasil	53
Gambar 5.11. Hasil pengujian ubah berhasil	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Perbedaan Penelitian AKDAIIA dengan Penelitian lain	11
Tabel 5.1. Tabel file implementasi sistem	37
Tabel 5.2. Tabel pengujian fungsionalitas	49

APLIKASI KAMUS DINAMIS ANSUS-INDONESIA DAN INDONESIA-ANSUS

Disusun oleh :

Marco Alfred Sukarya

NIM : 09 07 05816

INTISARI

Salah satu media yang digunakan untuk mengenal suatu bahasa adalah kamus. Bahasa Ansus adalah bahasa daerah yang berasal dari daerah Ansus, Kabupaten Serui, Provinsi Papua. Untuk melestarikan dan mempelajari bahasa ini maka dibangunlah aplikasi dengan nama Aplikasi Kamus Dinamis Ansus-Indonesia Indonesia-Ansus (AKDAIIA).

Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa C#, untuk penyimpanan data menggunakan Microsoft SQL Server. Pemodelan yang digunakan adalah menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Sehingga mencakup use case diagram, sequence diagram, class diagram, dan activity diagram.

Adanya Aplikasi Kamus Dinamis Ansus-Indonesia Indonesia-Ansus akan membantu menyimpan kata-kata bahasa daerah Ansus dan padanan kata bahasa Indonesiannya dengan mudah, aman, dan dengan kapasitas yang cukup besar, serta dapat menerjemahkan kata dengan mudah dan akurat.

Kata kunci : AKDAIIA, C#, KAMUS, ANSUS, INDONESIA, Microsoft SQL SERVER, AppServ, BAHASA.

Pembimbing I : B. Yudi Dwiandiyanta, S.T., M.T.

Pembimbing II : Dr. Ir. Alb. Joko Santosa, M.T.

Jadwal Pendadaran : 23 April 2014