



TUGAS AKHIR (MKB024)

RANCANG BANGUN APLIKASI KAMUS ISTILAH TEKNIK INFORMATIKA BERBASIS *ANDROID*

Moh. Subaidi
NPM: 2014020100057

Dosen Pembimbing
Bakir, S.Si., MP.
Hoiriyah, S.Kom, M.Kom

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM MADURA
PAMEKASAN
2018

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa isi sebagian maupun keseluruhan Tugas Akhir saya dengan judul “**RANCANG BANGUN APLIKASI KAMUS ISTILAH TEKNIK INFORMATIKA BERBASIS *ANDROID***” adalah benar hasil karya intelektual mandiri, disesuaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri.

Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka.

Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan.

Pamekasan, 25 Juni 2018

Moh. Subaidi
2014.02.01.0.0057

-- halaman ini sengaja di kosongkan ---

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan” (QS Al Insyiroh : 6)

- Ketika Tuhan mengujimu dengan satu masalah, sesungguhnya Tuhan juga telah menyediakan berjuta-juta jalan untuk menghadapinya.
- Ketika aku berkata “ Bisa ” saat itu pulalah sel-sel darah merah, sumsum, syaraf, jantung dan anggota tubuh lain mengamininya.
- Sebaik–baik manusia adalah orang yang paling banyak manfaatnya bagi masyarakat sekitarnya (Al Hadits)

-- halaman ini sengaja di kosongkan ---

RANCANG BANGUN APLIKASI KAMUS ISTILAH ISTILAH TEKNIK INFORMATIKA BERBASIS *ANDROID*

Nama : Moh. Subaidi
NPM : 2014.02.01.0.0057
Pembimbing I : Bakir, S.Si., MP
Pembimbing II : Hoiriyah, S.Kom, M.Kom

ABSTRAK

Kamus istilah teknik informatika adalah sebuah kamus yang berisi tentang istilah-istilah teknik informatika namun tidak dapat dipungkiri banyak mahasiswa jurusan teknik informatika yang masih belum mengetahui istilah-istilah yang ada di dalam teknik informatika dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan pesat maka di buatlah media alternatif sebuah aplikasi kamus istilah teknik informatika berbasis *android* yang dapat dijalankan di perangkat *smartphone* kapanpun dimanapun untuk mempermudah pengguna *android* dalam mencari istilah-istilah yang ada di fakultas teknik informatika. aplikasi kamus teknik informatika ini di harapkan dapat membantu mahasiswa dalam mencari istilah-istilah yang berada di fakultas teknik informatika dan aplikasi ini berbasis *offline* juga bisa di kirim ke semua teman melalui sms, email, whatsApp dll untuk mengetahui istilah teknik informatika.

Kata kunci: *kamus, istilah, teknik informatika, android, sqlite*

-- halaman ini sengaja dikosongkan ---

***DESIGN AND DEVELOPMENT OF
DICTIONARY APPLICATION TERMS TERMS OF
ANDROID BASED INFORMATICS
ENGINEERING***

Name : Moh. Subaidi
NPM : 2014.02.01.0.0057
Supervisor : Bakir, S.Si., MP
Co-Supervisor : Hoiriyah, S.Kom, M.Kom

ABSTRA

CT

The term dictionary of informatics engineering is a dictionary that contains the terms of informatics engineering but it cannot be denied that many students of informatics engineering are still not aware of the terms that exist in informatics engineering with the development of increasingly sophisticated and rapid technology then make alternative media a dictionary application of the term Android-based informatics techniques that can be run on smartphone devices at any time anywhere to facilitate Android users in finding terms that exist in the faculty of informatics engineering. This informatics engineering dictionary application is expected to help students in searching for terms in the faculty of informatics engineering and this offline-based application can also be sent to all friends via sms, email, whatsApp etc. to find out the terms of informatics engineering.

Keywords: *dictionary, terms, informatics techniques, android, sqlite*

-- halaman ini sengaja di kosongkan ---

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Rancang Bangun Istilah Aplikasi Kamus Teknik Informatika Berbasis *Android*”.

Proposal Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Komputer Program Studi Informatika di Fakultas Teknik, Universitas Islam Madura Pamekasan. Dengan keterbatasan kemampuan, penulis menyadari Tugas Akhir ini tidak mungkin terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Orang tua tercinta yang telah memberikan doa, semangat, dukungan dan motivasi selama ini.
2. Bapak Dr. Hozairi S.T. M.T. selaku Dekan Teknik Informatika.
3. Bapak bakir, S.Si., MP. Dan Hoiriyah, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan kepada saya.
4. Teman-teman Prodi Teknik Informatika angkatan 2014 dan Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang terlibat dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir saya, telah memberikan semangat dan motivasi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih belum sempurna. Kritik dan saran penulis harapkan untuk bahan perbaikan penulisan tugas akhir ini. Akhirnya semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membutuhkan.

Pamekasan 25 Juni 2018
Penulis

Moh. Subaidi
2014.02.01.0.0057

-- halaman ini sengaja di kosongkan ---

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
MOTTO	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	5
2.1 Kajian Pustaka	5
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1 Pengertian Kamus	7
2.2.2 Pengertian Istilah Teknik Informatika	7
2.3 <i>Android</i>	7
2.3.1 Pengertian <i>Android</i>	7
2.3.2 Versi <i>Android</i>	8
2.4 <i>Extensible Markup Language (XML)</i>	9
2.5 <i>Java</i>	10
2.6 <i>Android SDK</i>	10
2.7 <i>Android Studio</i>	11
2.8 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	12
2.9 <i>Flowchart</i>	12
2.10 <i>SQLite Database</i>	13
BAB III METODELOGI PENELITIAN	15
3.1. Observasi Dan Pengumpulan Data	15
3.2. Tahapan Penelitian	15
3.3. Perancangan Sistem	16
3.4. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan	17

3.4.1. <i>Flowchart Sistem</i>	17
4.4.2 <i>Use Case</i>	18
4.4.3 Rancangan Tampilan	19
BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL	21
4.1 Impelementasi Sistem	21
4.2 Implentasi Antar Muka	21
4.3 Tampilan Program	22
BAB VPENUTUP	25
5.1. Kesimpulan	25
5.2. Saran	25
DAFTAR PUSTAKA	27
LAMPIRAN	29
BIODATA	37

DAFTAR **GAM** **BAR**

Gambar 2.1. <i>Area kerja android studio</i>	12
Gambar 3.1. <i>Diagram Alir Penelitian</i>	15
Gambar 3.2. <i>Flowchart Sistem</i>	18
Gambar 3.3. <i>Use Case</i>	18
Gambar 3.5. <i>Interface Halaman Utama</i>	19
Gambar 3.6. <i>Interface Menu Pencarian</i>	20
Gambar 3.7. <i>Interface detail dan sharing</i>	20
Gambar 4.1. <i>Antar muka halaman utama</i>	2
Gambar 4.2. <i>Antar muka halaman pencarian</i>	23
Gambar 4.3. <i>Antar muka halaman detail istilah kamus</i>	23
Gambar 4.4. <i>Antar muka sharing</i>	. 24
Gambar 4.5. <i>Antar muka halaman menu tentang</i>	
.....	24

-- halaman ini sengaja di kosongkan ---

AFTAR TABEL

<i>Tabel 2.1. Versi Android</i>	8
<i>Tabel 3.1. Use case diagram</i>	..18
<i>Tabel 4.1. Implementasi Antar Muka</i>	22

-- halaman ini sengaja di kosongkan ---

BAB I PENDA HUL UAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan teknologi semakin canggih dan pesat. Hampir setiap detik terjadi inovasi-inovasi baru terhadap teknologi apalagi di Indonesia. Tentunya perkembangan teknologi tersebut kebutuhan manusia semakin gampang dan mudah karena sudah ada di depan mata masing-masing.

Keberadaan teknologi sangat berperan dalam kehidupan manusia dalam mencari informasi dan kebutuhan yang lainnya karena sudah hampir semua berbentuk digital. Maka dengan hal itu kita harus bisa menggunakan teknologi sebaik mungkin supaya teknologi tersebut bisa membantu kita dengan baik dan benar sesuai kebutuhan kita.

Kamus istilah teknik informatika adalah sebuah kamus yang berisi tentang istilah-istilah teknik informatika. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa banyak pelajar terutama mahasiswa jurusan TI yang masih belum mengetahui istilah-istilah yang ada di dalam teknik informatika.

Banyak sekali buku kamus yang beredar tetapi buku tersebut justru menyulitkan belum lagi proses mencari informasinya cukup lama karena pengguna harus menelusuri lembar demi lembar dengan memanfaatkan teknologi yang sudah canggih maka dibuatlah media alternatif sebuah aplikasi teknik informatika yang dapat dijalankan di perangkat pengguna *mobile device* khususnya berbasis *Android* yang bisa dibuka kapanpun dan di manapun untuk mempermudah mahasiswa teknik informatika dalam mencari istilah-istilah yang ada di dalam jurusan teknik informatika. Sehingga dengan adanya kamus digital ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pelajar, terutama mahasiswa jurusan teknik informatika.

Dengan demikian, untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka penulis memiliki inisiatif untuk merancang sebuah aplikasi berbasis android. aplikasi yang akan dibuat yaitu “RANCANG

BANGUN APLIKASI KAMUS ISTILAH TEKNIK INFORMATIKA BERBASIS *ANDROID* ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang timbul yaitu “ Bagaimana cara membuat aplikasi kamus istilah teknik informatika menggunakan *android*”

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya pada :

1. Perancangan sistem ini dilakukan dengan menggunakan *Android Studio*.
2. Hanya bisa digunakan untuk mencari istilah-istilah dalam teknik informatika.
3. Berbasis *offline*.
4. Hanya menyediakan istilah-istilah komputer, jaringan, web programming, android dan RPL.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan kamus teknik informatika ini agar dapat mempermudah pelajar khususnya mahasiswa jurusan teknik informatika dalam mencari istilah-istilah teknik informatika.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi penulis:
 - a) Untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah serta sebagai wujud bakti penulis kepada masyarakat melalui pengaplikasian ilmu yang telah diperoleh di kampus.
 - b) Menambah pengalaman dan keterampilan sehingga membangkitkan bakat dan kreatifitas.
 - c) Menambah pengetahuan tentang bahasa-bahasa ilmiah.
 - d) Sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana komputer (S.kom) di Universitas Islam Madura.
2. Bagi Universitas Islam Madura:

- a) Program ini setidaknya akan menjadi penilaian tersendiri bagi Citra Universitas di mata masyarakat, dengan sumbangan program ini masyarakat akan menilai positif terhadap Universitas Islam Madura, khususnya.
- 3. Bagi mahasiswa:
 - a) Membantu bagi Pengguna terutama mahasiswa jurusan teknik informatika untuk mempermudah mencari istilah-istilah teknik informatika.
 - b) Dapat menghasilkan suatu program atau aplikasi yang tepat sehingga bisa bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dibaca dan dimengerti, maka penulis membuat sistematika penulisan pada proposal ini sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, posisi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang kajian pustaka, landasan teori kamus istilah-istilah teknik informatika, android, SQLite dan berisi konsep dasar teori yang digunakan dalam pembuatan program.

BAB III : METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang tahap-tahap penelitian dan perancangan sistem aplikasi kamus teknik informatika berbasis android.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian sistem yang sudah dirancang.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan dan juga saran.

-- halaman ini sengaja di kosongkan ---

BAB II KAJIAN PUS TAK A DAN LAN DAS AN TEO RI

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian mengenai aplikasi kamus berbasis *android* sudah banyak dilakukan oleh berbagai orang dibelahan dunia, bahkan di Indonesia sudah ada yang melakukan penelitian tersebut dan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan akan dijadikan kajian pustaka bagi peneliti, antara lain:

Pada tahun 2016, Moh. Jasri dan Ahmad Buhari membuat paper dengan judul ” Rancang Bangun Kamus Kebidanan Berbasis Android Dengan *Eclipse*” menghasilkan Aplikasi kamus kebidanan sebagai pengganti buku yang dapat membantu pengguna dalam mencari arti kosa kata suatu bahasa. Sehingga proses pencarian arti kosakata suatu bahasa dapat lebih mudah dilakukan hanya dengan memasang perangkat mobile berbasis android.

Pada tahun 2016, Hidayatul Qomariyah, Syaiful dan Moh. Jasri membuat paper yang berjudul ” Aplikasi Kamus Istilah Komputer Pada Perangkat Mobile Berbasis Android” aplikasi ini menghasilkan aplikasi kamus istilah komputer yang dapat dijalankan di perangkat seluler kapanpun dan di manapun untuk mempermudah pengguna mobile device khususnya berbasis Android dalam mencari istilah komputer yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dengan adanya kamus digital istilah komputer ini diharapkan dapat berguna bagi pemula yang ingin mengetahui arti dari istilah-istilah komputer yang ditemui.

Pada tahun 2016, Steven Lolong, Megel D. Lalamentik dan Jeniffer Kindangen membuat paper yang berjudul “Aplikasi Kamus Penyakit Manusia Berbasis Android” Aplikasi ini dapat melakukan *text to speech*, menampilkan gambar hasil pencarian dan keterangan penyakit.

Pada tahun 2014, Khodijah Fika Hastarita Rachman, Firdaus Solihin membuat paper yang berjudul “Aplikasi penerjemah dari bahasa Indonesia ke bahasa Madura dengan menggunakan metode *rule based*” Aplikasi ini juga dibuat sebagai salah satu penyebaran dan pengenalan bahasa Madura ke masyarakat luar Madura sehingga bahasa Madura akan tetap terjaga kelestariannya karena aplikasi penerjemah ini mampu menerjemahkan dari bahasa Indonesia ke bahasa Madura dengan baik.

Pada tahun 2015, Mansur Chadi Mursid membuat paper yang berjudul “Analisis teknis aplikasi kamus bahasa arab-indonesia berbasis web” Aplikasi kamus Arab-Indonesia berbasis WEB dapat memudahkan pembelajaran di dunia pendidikan.

Pada tahun 2015, Komang Trya Chandra Resmawan, I Ketut Resika Arhana dan I Made Gede Sunarya membuat paper yang berjudul “Pengembangan aplikasi kamus dan penerjemah bahasa indonesia-bahasa bali menggunakan *metode rule based* berbasis android” Aplikasi Penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali Menggunakan Metode *Rule Based* berbasis Android yang dapat diinstal pada smartphone Android.

Pada tahun 2013, Jhoni Pranata Sembiring membuat paper yang berjudul “Perancangan aplikasi kamus bahasa Indonesia - karo Online berbasis web dengan *Metode sequential search* ” Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia Karo berbasis web dapat menerjemahkan kata dengan cepat.

Pada tahun 2013, Dwi Ely Kurniawan, Reinhard simon, dan Irwansyah membuat paper yang berjudul ” Aplikasi kamus aneka bahasa daerah berbasis smartphone android” Aplikasi ini pengujiannya yang dilakukan terhadap akses waktu *query* dengan 5 kali percobaan menunjukkan bahwa aplikasi kamus aneka bahasa dapat berfungsi dengan baik.

Pada tahun 2017, Linda Perdanawanti, dan Sofyan Setiajid membuat paper yang berjudul ” Aplikasi kamus dasar bahasa

jepang berbasis android menggunakan *metode user centered design*” aplikasi kamus dasar bahasa Jepang berbasis android menggunakan *metode User Centered Design* yang sesuai dengan kebutuhan user.

Pada tahun 2016, Nur Imran Ruslan, Bambang Pramono, Subardin membuat paper yang berjudul ” Aplikasi kamus bahasa latin hewan dan tumbuhan menggunakan metode *brute force* dan fitur *autocomplete* berbasis android” aplikasi Kamus pencarian menggunakan metode *Brute Force* berhasil dengan kecepatan kurang dari satu detik waktu pencarian. Dalam pengujian ini, digunakan enam kali pencarian dimana tiga dari enam pencarian menggunakan kata hewan dan sisanya menggunakan kata tumbuhan. Kecepatan proses pencarian menggunakan *metode Brute Force* bergantung dengan panjang kata atau (String) yang dicari.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Kamus

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pengertian dari kamus adalah buku acuan yang memuat kata dan ungkapan yang biasanya disusun menurut abjad berikut keterangan tentang maknanya, pemakaiannya dan terjemahannya. Kamus dapat juga digunakan sebagai buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata yang berfungsi untuk membantu seseorang mengenal perkataan baru. Selain menerangkan maksud kata, kamus juga mungkin mempunyai pedoman sebutan, asal-usul (etimologi) sesuatu perkataan dan juga contoh penggunaan bagi sesuatu perkataan. Untuk memperjelas kadang kala terdapat juga ilustrasi di dalam kamus Terdapat banyak kamus yang populer di Indonesia, seperti : kamus bahasa Inggris, bahasa Jerman, bahasa Mandarin, bahasa Jepang dan lain sebagainya (Moh. Jasri, Ahmad Buhari 2016).

2.2.2 Pengertian Istilah Teknik Informatika

Kamus istilah teknik informatika adalah sebuah kamus yang berisi tentang istilah-istilah teknik informatika Namun tidak dapat dipungkiri bahwa banyak pelajar terutama mahasiswa jurusan TI yang masih belum mengetahui istilah-istilah yang ada di dalam teknik informatika.

2.3 *Android*

2.3.1 *Pengertian Android*

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google (Komang Trya Chandra Resmawan, I Ketut Resika Arhana, I Made Gede Sunarya 2015).

2.3.2 *Versi Android*

Sejak pertama kali Google merilis android dengan beberapa versi sampai saat ini tetap konsisten dalam merilis versi android. Dari setiap versi android diberi *code name* yang diambil dari nama makanan pencuci mulut. Berikut daftar versi dari android:

Tabel 2.1. *Versi Android*

Versi	Nama kode	Tahun Rilis
1.5	CupCake	30 April 2009
1.6	Donate	15 September 2009
2.0-2.1	Eclair	26 Oktober 2009
2.2	Froyo	20 Mei 2010
2.3-2.3.2	GingerBread	6 Desember 2010
2.3.3-2.3.7	GingerBread	9 Februari 2011
3.1	HoneyComb	10 Mei 2011
3.2	HoneyComb	15 Juni 2011
4.0.3-4.0.4	IceCream Sandwinh	16 Desembe 2011
4.1	Jelly Bean	9 Juli 2012
4.2	Jelly Bean	13 November 2012
4.3	Jelly bean	24 juli 2013
4.4	Kitkat	31 oktober 2013
5.0	Lollipop	Juni 2014
6.0	Marshmallow	28 juli 2015
7.0	Nougat	28 Agustus 2016
8.0	Oreo	21 agustus 2017

Android dibangun dengan menggunakan asas object oriented, dimana elemen-elemen penyusun sistem operasinya berupa objek yang dapat kita gunakan kembali. Agar bisa membuat aplikasi android dengan baik, tentunya kita harus tahu Arsitektur OS Android beserta elemennya. Secara garis besar

arsitektur android terdiri dari 4 layer komponen seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini:

1. Layer Application

Inilah layer pertama pada OS Android, biasa dinamakan layer Applications dan *Widget*. Layer ini merupakan layer yang berhubungan dengan aplikasi-aplikasi inti yang berjalan pada *Android OS*. Seperti klien email, program SMS, kalender, browser, peta, kontak, dan lain-lain. Semua aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa Java. Apabila kalian membuat aplikasi, maka aplikasi itu ada di layer ini.

2. *Layer Applications Framework*

Applications Framework merupakan layer dimana para pembuat aplikasi menggunakan komponen-komponen yang ada di sini untuk membuat aplikasi mereka. Beberapa contoh komponen yang termasuk di dalam *Applications Framework* adalah sebagai berikut :

- a. Views
- b. Content Providers
- c. Resource Manager
- d. Notification Manager
- e. Activity Manager

3. *Layer Libraries*

Libraries merupakan layer tempat fitur-fitur android berada. Pada umumnya *libraries* diakses untuk menjalankan aplikasi. Beberapa *library* yang terdapat pada android diantaranya adalah *libraries media* untuk memutar media video atau audio, *libraries* untuk menjalankan tampilan, *libraries Graphic*, *libraries SQLite* untuk dukungan database, dan masih banyak *library* lainnya.

4. Android Runtime

Android RunTime merupakan *layer* yang membuat aplikasi *android* bisa dijalankan. *Android RunTime* dibagi menjadi dua bagian yaitu:

- a. *Core Libraries*
- b. *Dalvik Virtual Machine*

5. *Linux Kernel*

Linux Kernel merupakan layer tempat keberadaan inti dari operating system android. *Layer* ini berisi file-file system yang mengatur *system processing*, *memory*, *resource*, *drivers*, dan

sistem android lainnya. Inilah yang membuat file sistem pada Android mirip dengan file sistem pada sistem operasi berbasis *Linux*. *Kernel* yang digunakan adalah kernel *Linux* versi 2.

2.4 Extensible Markup Language (XML)

Extensible Markup Language (XML) merupakan bahasa markup untuk keperluan umum yang disarankan oleh *W3C* untuk membuat dokumen markup keperluan pertukaran data antar sistem yang beraneka ragam.

Extensible Markup Language (XML) dikembangkan mulai tahun 1996 dan mendapatkan pengakuan dari *W3C* pada bulan februari 1998. *Extensible Markup Language (XML)* bukanlah teknologi baru. Akan tetapi *Extensible Markup Language (XML)* merupakan turunan dari *SGML* yang telah dikembangkan pada awal 80-an dan telah banyak digunakan pada dokumentasi teknis proyek berskala besar.

2.5 Java

Mengenal *Java* *Java* merupakan bahasa pemrograman yang berorientasi obyek dan bebas *platform*. *Java* dikembangkan oleh *SUN Micro System* dengan sejumlah keunggulan yang memungkinkan *java* dijadikan sebagai pengembangan *enterprise*. *Java* memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut:

- a. Berbasis graphic user interface (GUI)
- b. Berorientasi obyek
- c. Multiplatform
- d. Bisa digunakan pada jaringan terdistribusi.

2.6 Android SDK

Menurut Safaat (2012 : 5), *Android SDK* adalah *tools API (Application Programming Interface)* yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada platform *Android* yang menggunakan bahasa pemrograman *Java*. *Android* merupakan subset perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi kunci yang di-release oleh Google. Saat ini disediakan *Android SDK (Software Development Kit)* sebagai alat bantu dan API untuk mengembangkan aplikasi pada platform *Android* menggunakan bahasa pemrograman *Java*. Sebagai platform *Android* aplikasi – netral, *Android* memberi Anda

kesempatan untuk membuat Aplikasi yang kita butuhkan yang bukan merupakan aplikasi bawaan *Handphone/Smartphone*.

SDK kependekan dari Software Development Kit yaitu merupakan aplikasi yang dibuat untuk membangun aplikasi.

Perangkat Lunak Pengembangan Kit (SDK atau bisa disebut ” devkit “) adalah satu set Perangkat lunak Pengembangan yang memungkinkan untuk menciptakan aplikasi, kerangka kerja perangkat lunak , platform perangkat keras, sistem komputer, konsol video game, sistem operasi, atau serupa platform.

2.7 *Android Studio*

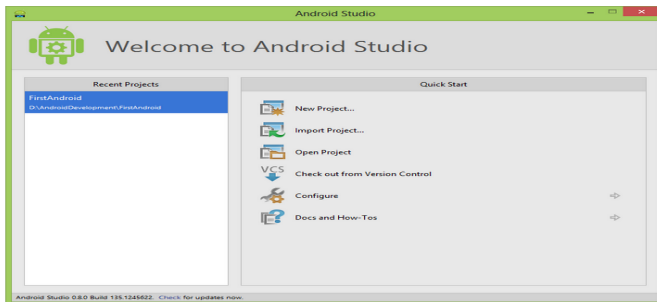
Android Studio merupakan lingkungan pengembangan Android baru berdasarkan IntelliJ IDEA. Mirip dengan Eclipse dengan ADT Plugin, Android Studio menyediakan alat pengembangan terintegrasi untuk pengembangan dan debugging.

Android Studio menawarkan:

1. Berbasis *Gradle*, *Gradle* adalah *build automation tool* yang dapat dikonfigurasi melalui DSL berbasis *Groovy*.
2. Android-spesifik refactoring dan perbaikan yang cepat.
3. Alat Lint untuk menangkap kinerja, kegunaan, versi kompatibilitas dan masalah lainnya.
4. ProGuard dan app-signature.
5. Wizard untuk design dan membuat komponen-komponen umum Sebuah layout editor yang memungkinkan untuk drag-and-drop komponen UI, pratinjau layout pada beberapa konfigurasi layar, dan banyak lagi.
6. Built-in dukungan untuk Google Cloud platform , sehingga mudah untuk mengintegrasikan Google Cloud Messaging dan App Engine sebagai komponen server-side.

Android Studio saat ini masih dalam tahap awal pengembangan. Beberapa fitur belum lengkap atau belum dibuat dan bahkan mungkin masih mengalami bug pada beberapa bagian. Namun dalam tahap beta ini sendiri sudah mampu untuk

membuat sebuah aplikasi berbasis android yang berjalan dengan sempurna pada perangkat android. Berikut ini project android studio lihat gambar 2.1.



Gambar 2.1 Area kerja android studio

2.8 *Entity Relationship Diagram(ERD)*

ERD adalah suatu pemodelan dari basis data relasional yang didasarkan atas persepsi di dalam dunia nyata, dunia ini senantiasa terdiri dari sekumpulan objek yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Suatu objek disebut *entity* dan hubungan yang dimilikinya disebut *relationship*. Suatu entity bersifat unik dan memiliki atribut sebagai pembeda dengan entity lainnya. Contoh : entity Mahasiswa, mempunyai atribut nama, umur, alamat, dan nim.

2.9 *Flowchart*

Flowchart merupakan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya. Gambaran ini dinyatakan dengan simbol. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu.

Sedangkan hubungan antar proses digambarkan dengan garis penghubung.

Flowchart ini merupakan langkah awal pembuatan program. Dengan adanya *flowchart* urutan poses kegiatan menjadi lebih jelas. Jika ada penambahan proses maka dapat dilakukan lebih mudah. Setelah *flowchart* selesai disusun, selanjutnya pemrogram (programmer) menerjemahkannya ke bentuk program dengan bahasa pemrograman.

Penggunaan *flowchart* adalah untuk menyederhanakan rangkaian proses atau prosedur untuk memudahkan pemahaman pengguna terhadap informasi tersebut. Oleh karena itu, design sebuah *flowchart* harus ringkas, jelas, dan logis.

2.10 SQLite Database

SQLite adalah salah satu software yang *embedded* yang sangat populer, kombinasi SQL interface dan penggunaan memory yang sangat sedikit dengan kecepatan yang sangat cepat (Safaat, 2011). Dengan adanya *SQLite* database ini, banyak membantu dalam pembuatan database dari setiap versi android karena *SQLite* database ini termasuk dalam Android *runtime*. Untuk pengembangannya, dalam membuat dan membuka *database* dipergunakan sebuah *libraries* yang harus kita import, yaitu `android.database.sqlite`. *SQLiteOpenHelper* yang menyediakan tiga metode, adapun tiga metode tersebut adalah sebagai berikut (Safaat, 2011) :

1. Constructor

Menyediakan representasi versi dari database dan skema yang kita gunakan.

2. `onCreate()`

Menyediakan *SQLiteDatabase* object yang kita gunakan dalam definisi tabel dan inisialisasi data.

3. `onUpgrade()`

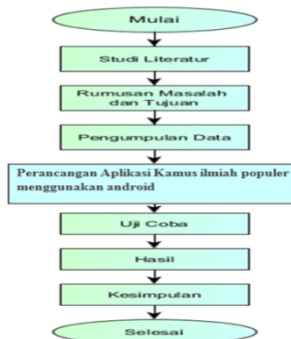
Menyediakan fasilitas konversi database dari database versi yang lama ke database versi yang baru atau sebaliknya.

-- halaman ini sengaja di kosongkan ---

BAB III METOD OLOGI PEN ELIT IAN

3.1. Observasi Dan Pengumpulan Data

Observasi merupakan cara atau teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data, metode menunjuk suatu cara sehingga dapat memperoleh data yang akurat. observasi yang kami gunakan dalam tugas akhir ini adalah mencari materi baik melalui buku dan informasi dari internet dll.



Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian

3.2. Tahapan Penelitian

Tahapan dalam penelitian ini diperinci dengan tujuan supaya hasil ini optimal. Maka penulis membagi beberapa tahapan :

e. Studi Literatur

Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Studi literatur bisa didapat dari berbagai sumber, jurnal, buku dokumentasi, internet dan pustaka.

f. Rumusan Masalah dan Tujuan

Pada bab ini lebih di fokuskan kepada permasalahan yang timbul yaitu “ Bagaimana cara membuat aplikasi kamus istilah teknik informatika berbasis *android*”.

Adapun tujuan dari pembuatan kamus teknik informatika ini agar dapat mempermudah pelajar khususnya mahasiswa jurusan teknik informatika dalam mencari istilah-istilah teknik informatika..

g. Pengumpulan Data

Data primer yaitu data yang dikumpulkan dan diolah sendiri atau seorang atau suatu organisasi langsung dari obyeknya.

Data sekunder yaitu data yang didapat tidak secara langsung dari objek penelitian. Peneliti mendapatkan data yang sudah di kumpulkan oleh pihak lain dengan berbagai cara atau metode baik secara komersial maupun non komersial. Contohnya adalah pada peneliti yang menggunakan data statistik hasil riset dari buku atau internet.

Metode Pengumpulan Data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Metode menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket, pengamatan, tes, dukoumentasi dan sebagainya.

h. Uji Coba

Uji coba sistem adalah proses terhadap program / aplikasi untuk menentukan kesalahan dan segala kemungkinan yang akan menimbulkan kesalahan sesuai dengan spesifikasi aplikasi yang telah ditentukan. Uji coba terhadap sebuah sistem secara umum bisa dilakukan dengan berbagai macam pendekatan, Pada uji coba aplikasi ini akan dijabarkan 2 metode pendekatan uji coba sistem yaitu Metode Black Box dan Metode White Box. Sedangkan uji coba program adalah proses untuk menentukan kesalahan sintaks dan kesalahan logika pada aplikasi yang telah dibuat.

i. Kesimpulan

Kesimpulan merupakan tahapan akhir dari keseluruhan sistem yang akan dibuat, dimana kesimpulan berisikan hal-hal yang dianggap pokok didalam proses pembuatan sistem.

3.3. Perancangan Sistem

Perancangan system adalah tahap awal dari perancangan perangkat lunak. Perangkat ini dilakukan untuk mengetahui kondisi system secara umum. Perancangan sistem dapat diartikan sebagai :

1. Tahapan setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian atas kebutuhan-kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancang dan membangun implementasi sistem.
4. Menggambarkan sistem yang akan dibentuk, berupa penggambaran perencanaan, pembuatan sketsa, pengaturan dari beberapa elemen terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
5. Konfigurasi komponen *software* dan *hardware* pada sistem.

3.4. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

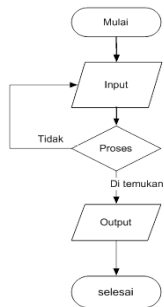
Perancangan ini mencakup *Flowchart System, use case diagram, activity diagram*, untuk menghasilkan system yang lebih baik. Proses yang dirancang kemudia diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk system tersebut menjadi satu kesatuan komponen.

Diagram dibawah ini dapat menyimpulkan proses awal dan akhir dari pembuatan program peneliti lakukan dimulai dari proses analisa kebutuhan lalu melakukan desain sistem atau gambaran program sebelum pembuatan program. Setelah semua terpenuhi maka pembuatan program dilakukan dan melakukan testing atau percobaan sebagai evaluasi kebutuhan dalam pembuatan program.

3.4.1. Flowchart Sistem

Flowchart atau diagram alir merupakan sebuah diagram dengan symbol-simbol grafis yang menyatakan aliran algoritma atau proses yang menampilkan langkah-langkah yang di simbolkan dalam bentuk kotak, beserta urutannya dengan menghubungkan masing-masing langkah tersebut menggunakan tanda panah.

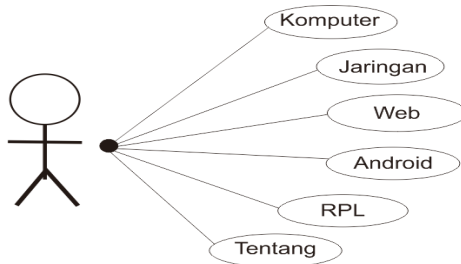
Adapun flowchart dari perancangan sistem adalah sebagaimana terlihat pada gambar 3.2 :



Gambar 3.2. flowchat Sistem

4.4.2 Use Case

Use Case Diagram dibawah ini menggambarkan proses dari user dalam menjalankan aplikasi yang akan dibangun lihat gambar 3.3



Gambar 3.3. Use Case

Untuk mengenal proses dari suatu sistem digunakan diagram *use case*. Dengan diagram *use case* ini dapat diketahui

proses yang terjadi pada aplikasi. Gambar *use case* bisa dilihat pada gambar 3.3.

Use Case Diagram di atas dijelaskan dalam table 3.1 di bawah ini

Tabel 3.1. *Use case diagram*

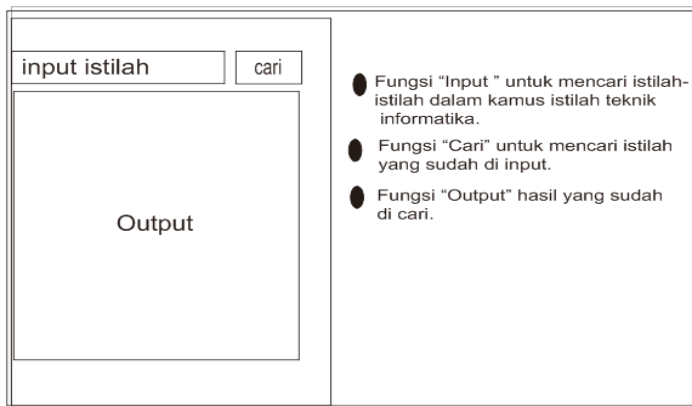
AKTOR	NAMA USE CASE	DESKRIPSI USE CASE
User	Komputer	Use Case ini digunakan untuk menampilkan pencarian kamus Komputer.
User	Jaringan	Use Case ini digunakan untuk menampilkan pencarian kamus Jarkom.
User	Web	Use Case ini digunakan untuk menampilkan pencarian kamus web
User	Android	Use Case ini digunakan untuk menampilkan pencarian kamus Android.
User	RPL	Use Case ini digunakan untuk menampilkan pencarian kamus Rekayasa perangkat lunak..

4.4.3 Rancangan Tampilan

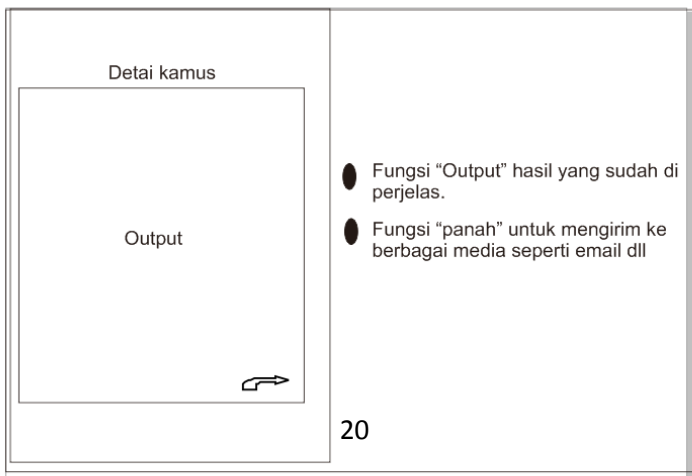
Perancangan tampilan ini akan menampilkan rancangan *interface* dari awal eksekusi program hingga menampilkan hasil output yang dicari. Adapun rancangan tampilan pada aplikasi ini adalah sebagai berikut :

Komputer Jaringan Web Android RPL Tentang	● Fungsi pada menu komputer berisi tentang istilah-istilah komputer. ● Fungsi pada menu jaringan berisi tentang istilah-istilah jarkom ● Fungsi pada menu web berisi tentang istilah-istilah web ● Fungsi pada menu android berisi tentang istilah-istilah android ● Fungsi pada menu RPL berisi tentang istilah-istilah rekayasa perangkat lunak (RPL) ● Fungsi pada menu Tentang berisi tentang aplikasi yang berjalan
--	---

Gambar 3.5. Interface Halaman Utama



Gambar 3.6. Interface Pencarian



Gambar 3.7. *Interface Detail Dan Shering*

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN HASIL

4.1 Impelementasi Sistem

Implementasi merupakan suatu proses yang dapat mempermudah pengguna (*user*) untuk menjalankan program aplikasi yang telah dibuat. Tujuan implementasi adalah untuk mengkonfirmasi modul program perancangan kepada para pengguna sistem, sehingga pengguna dapat memberikan masukan terhadap pembangunan sistem. Untuk dapat menggunakan aplikasi istilah teknik informatika ini diperlukan *mobile* yang berbasis *android*.

Implementasi merupakan tahap penerapan dan sekaligus pengujian sistem berdasarkan analisa dan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada bab IV ini merupakan implementasi hasil rancangan menjadi sebuah aplikasi kamus istilah teknik Informatika Berbasis *Android*.

1. Lingkungan Implementasi

Lingkungan implementasi ini terbagi atas beberapa lingkungan yaitu lingkungan perangkat keras dan lingkungan perangkat lunak.

a. Lingkungan Perangkat Keras

Kamus Ilmiah Populer ini dapat dijalankan pada smartphone android dengan spesifikasi sebagai berikut:

- OS android minimal versi 3.0 (honeycomb)
- Memory 2 GB
- Ukuran layar normal
- Density layar mdpi

b. Lingkungan Perangkat Lunak

Kamus Istilah Teknik Informatika ini dikembangkan pada sistem operasi linux menggunakan android studio dengan bahasa pemrograman XML dan Java.

4.2 Implentasi Antar Muka

Dibawah ini merupakan tabel antar muka aplikasi Kamus Ilmiah Populer yang dibangun sesuai dengan urutan dan deskripsi masing-masing.

Tabel 4.1. Implementasi Antar Muka

No	Antar Muka	Deskripsi
1	Halaman Utama	Daftar Menu Kategori
2	Istilah	Untuk mencari kamus istilah-istilah yang sudah di pilih pada menu utama
3	Detail Katagori	Melihat Lebih Detail Kata Dan Artinya
4	Sharimg	Pengguna bisa mengirim kamus istilah keberbagai aplikasi baik melalui sms, whatshapp dll
5	Tentang	Berisi Tentang Aplikasi

4.3 Tampilan Program

Untuk memperjelas implementasi antarmuka diatas, berikut tampilan-tampilan program yang telah dibuat.

1. Antar Muka Halaman Utama

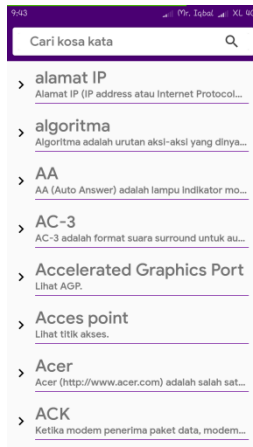
Pada bagian ini aplikasi akan menampilkan pilihan menu pertamakali dibuka seperti gambar 4.1 di bawah ini



Gambar 4.1 Screenshot Gambar 4.1 Antar muka halaman utama

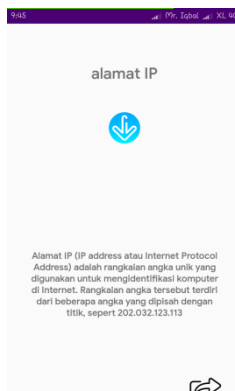
2. Antar muka halaman pencarian

Pada bagian halaman pencarian ini user dapat mencari kosa kata dan melihat kosa kata yang tersedia di dalam aplikasi ini lihatlah gambar 4.2 di bawah ini



Gambar 4. SEQ Gambar_4 1* ARABIC 2. Antar muka halaman pencarian

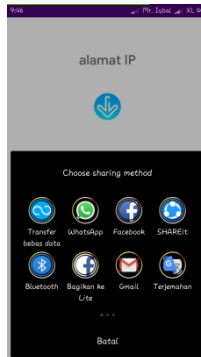
3. Antar muka halaman detail istilah kamus
 Pada bagian halaman detail istilah kamus user melihat arti dari kosa kata secara jelas lihatlah gambar 4.3 di bawah ini



Gambar 4. SEQ Gambar_4 1* ARABIC 3. Antar muka halaman detail istilah kamus

4. Antar muka halaman sharing

Pada bagian halaman sharing ini user dapat mengirim kosa ke berbagai kerabat dll melalui sms, watsApp dll lihatlah gambar 4.4 di bawah ini.



Gambar 4.4 Antar muka sharing

5. Antarmuka halaman menu tentang

Pada bagian halaman menu tentang ini user dapat melihat tentang aplikasi ini lihatlah gambar 4.5 di bawah ini



Gambar 4 5 Antar muka halaman menu tentang

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah perancangan dan pembuatan aplikasi kamus istilah teknik informatika ini selesai, maka dapat disimpulkan aplikasi istilah teknik informatika ini dapat mencari istilah-istilah teknik informatika seperti istilah komputer, jaringan, web, android dan RPL dengan baik. Dari hasil aplikasi ini dapat membantu mahasiswa dalam mencari istilah-istilah yang ada di fakultas teknik informatika dan aplikasi ini berbasis *offline* sehingga bisa di buka di manapun berada tanpa terhubung ke internet dan dapat di kirim kesemua kalangan melalui *WhatsApp* *E-mail* dll untuk mengetahui istilah teknik informatika.

5.2. Saran

Dalam penyusunan tugas akhir ini dan perancangan aplikasi istilah teknik informatikanberbasis *android* ini tentunya masih terdapat banyak kekurangan, untuk memperbaiki sistem ini maka dapat disarankan sebagai berikut:

- a. Pada desain *interface* (antarmuka) lebih diberikan tampilan yang lebih menarik dan lebih bagus lagi dan di tambah yang masih belum ada.
- b. Tambahkan istilah yang masih belum ada.

-- halaman ini sengaja di kosongkan ---

**DAFTAR
PUS
TAK
A**

- Chadi mursid, m. (2014). *Analisis teknis aplikasi kamus bahasa arab-indonesia berbasis android* , 1-10.
- Chandra resmawan, k. T., resika arhana, i. K., & sunarya, i. M. (2015). *Pengembangan aplikasikamus dan penerjemah bahasa indonesia-bali menggunakan metode rule based berbasis android* , 1-12.
- Jasri, m., & buhari, a. (2016). *Rancang bangun kamus kebidanan berbasis android dengan eclipse* , 1-6.
- Khotijah, hastarita rachman, f., & solihin, f. (2014). *Aplikasi penerjemahdari bahasa indonesia ke bahasa madura dengan menggunakan metode rule based* , 1-8.
- Kurniawan, d. E., simon, r., & irwansyah. (2013). *Aplikasi kamus aneka bahasa daerah berbasis smartphone android* , 1-5.
- Lolong, s., lalamentik, m. D., & kindangen, j. (2016). *Aplikasi kamus penyakit manusia berbasis android* , 1-14.
- Perdanawanti, l., & setiajid, s. (2017). *Aplikasi kamus dasar bahasa jepang berbasis android menggunakan metode user centered design* , 1-15.
- Qomariyah, h., syaiful, & jasri, m. (2016). *Aplikasi kamus istilah komputer pada perangkat mobile berbasis android* , 1-6.
- Ruslan, n. I., pramono, b., & subardin. (2016). *Aplikasi kamus bahasa latin hewan dan tumbuhan menggunakan metode brute dan fitur autocomplete berbasis android* , 1-10.
- Sembiring, j. P. (2013). *Perancangan aplikasi kamu bahasa indonesia-karo online berbasis web dengan metode sequential search* , 1-6.

LAMPIR AN

Source code Aplikasi

```
MainActivity.java
package id.ac.uim.kamusit;
import android.app.Activity;
import android.content.Context;
import android.content.Intent;
import android.graphics.Color;
import android.os.Build;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.os.Bundle;
import android.support.v7.widget.Toolbar;
import android.view.View;
import android.view.Window;
import android.view.WindowManager;
import android.widget.AdapterView;
import android.widget.GridView;
import android.widget.Toast;
import id.ac.uim.kamusit.data.adapter.GridMenuAdapter;
import id.ac.uim.kamusit.ui.kamus.KamusActivity;
import id.ac.uim.kamusit.ui.tentang.AboutActivity;
import uk.co.chrisjenx.calligraphy.CalligraphyContextWrapper;
public class MainActivity extends AppCompatActivity {
    GridView grid;
    Toolbar toolbar;
    String[] menu = {"Komputer", "Jaringan", "Web", "Android", "RPL",
    "Tentang"};
    int[] imageMenu = {R.drawable.settings, R.drawable.settings,
    R.drawable.settings, R.drawable.settings, R.drawable.settings,
    R.drawable.settings};
    @Override
    protected void attachBaseContext(Context newBase) {
        super.attachBaseContext(CalligraphyContextWrapper.wrap(newBase));
    }
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
        toolbar = findViewById(R.id.toolbar);
```

```

transparentToolBar();
GridMenuAdapter adapter = new
GridMenuAdapter(MainActivity.this, menu, imageMenu);
grid = findViewById(R.id.grid_menu);
grid.setAdapter(adapter);
grid.setOnItemClickListener(new
AdapterView.OnItemClickListener() {
@Override
public void onItemClick(AdapterView<?> parent, View view, int
position, long id) {
//Toast.makeText(MainActivity.this, "You Clicked at " +
menu[+position], Toast.LENGTH_SHORT).show();
switch (menu[+position]) {
case "Komputer":
Intent goKamusIT = new Intent(getApplicationContext(),
KamusActivity.class);
goKamusIT.putExtra("kamus_state", "isIT");
startActivity(goKamusIT);
break;
case "Jaringan":
Intent goKamusJaringan = new
Intent(getApplicationContext(), KamusActivity.class);
goKamusJaringan.putExtra("kamus_state", "isJaringan");
startActivity(goKamusJaringan);
break;
case "Web":
Intent goKamusWeb = new
Intent(getApplicationContext(), KamusActivity.class);
goKamusWeb.putExtra("kamus_state", "isWeb");
startActivity(goKamusWeb);
break;
case "Android":
Intent goKamusAndroid = new
Intent(getApplicationContext(), KamusActivity.class);
goKamusAndroid.putExtra("kamus_state", "isAndroid");
startActivity(goKamusAndroid);
break;
case "RPL":
Intent goKamusRPL = new
Intent(getApplicationContext(), KamusActivity.class);
goKamusRPL.putExtra("kamus_state", "isRPL");
startActivity(goKamusRPL);
break;

```

```

        case "Tentang":
            Intent goAbout = new Intent(getApplicationContext(),
AboutActivity.class);
            startActivity(goAbout);
            break;
        default:
            Toast.makeText(MainActivity.this, "This Feature is under
development", Toast.LENGTH_SHORT).show();
            break;
    }
}
});
}

private void transparentToolbar() {
    if (Build.VERSION.SDK_INT >= 19 &&
Build.VERSION.SDK_INT < 21) {
        setWindowFlag(this,
WindowManager.LayoutParams.FLAG_TRANSLUCENT_STATUS,
true);
    }
    if (Build.VERSION.SDK_INT >= 19) {

getWindow().getDecorView().setSystemUiVisibility(View.SYSTEM_UI
_FLAG_LAYOUT_STABLE |
View.SYSTEM_UI_FLAG_LAYOUT_FULLSCREEN);
    }
    if (Build.VERSION.SDK_INT >= 21) {
        setWindowFlag(this,
WindowManager.LayoutParams.FLAG_TRANSLUCENT_STATUS,
false);
        getWindow().setStatusBarColor(Color.TRANSPARENT);
    }
}

private void setWindowFlag(Activity activity, final int bits, boolean
on) {
    Window win = activity.getWindow();
    WindowManager.LayoutParams winParams = win.getAttributes();
    if (on) {
        winParams.flags |= bits;
    } else {
        winParams.flags &= ~bits;
    }
}

```

```

    }
    win.setAttributes(winParams);
}
}

```

KamusActivity.java

```

package id.ac.uim.kamusit.ui.kamus;
import android.content.Context;
import android.database.SQLException;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.os.Bundle;
import android.support.v7.widget.LinearLayoutManager;
import android.support.v7.widget.RecyclerView;
import com.mancj.materialsearchbar.MaterialSearchBar;
import java.util.ArrayList;
import id.ac.uim.kamusit.R;
import id.ac.uim.kamusit.data.adapter.SearchAdapter;
import id.ac.uim.kamusit.data.db.KamusModel;
import id.ac.uim.kamusit.data.helper.KamusHelper;
import uk.co.chrisjenx.calligraphy.CalligraphyContextWrapper;
public class KamusActivity extends AppCompatActivity implements
MaterialSearchBar.OnSearchActionListener {
    MaterialSearchBar materialSearchBar;
    RecyclerView recyclerView;
    private KamusHelper kamusHelper;
    private SearchAdapter adapter;
    public static String state;
    private ArrayList<KamusModel> list = new ArrayList<>();
    @Override
    protected void attachBaseContext(Context newBase) {

super.attachBaseContext(CalligraphyContextWrapper.wrap(newBase));
    }
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_kamus);
        materialSearchBar = findViewById(R.id.search_bar);
        recyclerView = findViewById(R.id.recycler_view);
        materialSearchBar.setOnSearchActionListener(this);
        kamusHelper = new KamusHelper(this);
        setupList();
        if (getIntent().getStringExtra("kamus_state").equals("isIT")) {
            state = "isIT";

```

```

        loadData();
    } else if
(getIntent().getStringExtra("kamus_state").equals("isJaringan")) {
        state = "isJaringan";
        loadData();
    } else if
(getIntent().getStringExtra("kamus_state").equals("isWeb")) {
        state = "isWeb";
        loadData();
    } else if
(getIntent().getStringExtra("kamus_state").equals("isAndroid")) {
        state = "isAndroid";
        loadData();
    } else if
(getIntent().getStringExtra("kamus_state").equals("isRPL")) {
        state = "isRPL";
        loadData();
    } else {
        state = "isIT";
        loadData();
    }
}
private void loadData(String search) {
    try {
        kamusHelper.open();
        if (search.isEmpty()) {
            list =
kamusHelper.getAllData(getIntent().getStringExtra("kamus_state"));
        } else {
            list = kamusHelper.getDataByName(search,
getIntent().getStringExtra("kamus_state"));
        }
    } catch (SQLException e) {
        e.printStackTrace();
    } finally {
        kamusHelper.close();
    }
    adapter.replaceAll(list);
}
private void loadData() {
    loadData("");
}
private void setupList() {

```

```

        adapter = new SearchAdapter();
        recyclerView.setLayoutManager(new LinearLayoutManager(this));
        recyclerView.setAdapter(adapter);
    }
    @Override
    public void onSearchStateChanged(boolean enabled) {
    }
    @Override
    public void onSearchConfirmed(CharSequence text) {
    }
    @Override
    public void onButtonClicked(int buttonCode) {
    }
}

```

DatabaseHelper.java

```

package id.ac.uim.kamusit.data.helper;
import android.content.Context;
import android.database.sqlite.SQLiteDatabase;
import android.database.sqlite.SQLiteOpenHelper;
public class DatabaseHelper extends SQLiteOpenHelper{
    public static String DATABASE_NAME = "kamus.db";
    public static String TABLE_IT = "it";
    public static String TABLE_JARINGAN = "jaringan";
    public static String TABLE_WEB = "web";
    public static String TABLE_ANDROID = "android";
    public static String TABLE_RPL = "rpl";
    public static String FIELD_ID = "id";
    public static String FIELD_WORD = "word";
    public static String FIELD_TRANSLATE = "translate";
    private static final int DATABASE_VERSION = 1;
    public static String CREATE_TABLE_IT = "create table " +
TABLE_IT + " (" +
        FIELD_ID + " integer primary key autoincrement, " +
        FIELD_WORD + " text not null, " +
        FIELD_TRANSLATE + " text not null);";
    public static String CREATE_TABLE_JARINGAN = "create table " +
TABLE_JARINGAN + " (" +
        FIELD_ID + " integer primary key autoincrement, " +
        FIELD_WORD + " text not null, " +
        FIELD_TRANSLATE + " text not null);";
    public static String CREATE_TABLE_WEB = "create table " +
TABLE_WEB + " (" +
        FIELD_ID + " integer primary key autoincrement, " +

```

```

        FIELD_WORD + " text not null, " +
        FIELD_TRANSLATE + " text not null);";
    public static String CREATE_TABLE_ANDROID = "create table " +
    TABLE_ANDROID + " (" +
        FIELD_ID + " integer primary key autoincrement, " +
        FIELD_WORD + " text not null, " +
        FIELD_TRANSLATE + " text not null);";
    public static String CREATE_TABLE_RPL = "create table " +
    TABLE_RPL + " (" +
        FIELD_ID + " integer primary key autoincrement, " +
        FIELD_WORD + " text not null, " +
        FIELD_TRANSLATE + " text not null);";
    public DatabaseHelper(Context context) {
        super(context, DATABASE_NAME, null,
    DATABASE_VERSION);
    }
    @Override
    public void onCreate(SQLiteDatabase db) {
        db.execSQL(CREATE_TABLE_IT);
        db.execSQL(CREATE_TABLE_JARINGAN);
        db.execSQL(CREATE_TABLE_WEB);
        db.execSQL(CREATE_TABLE_ANDROID);
        db.execSQL(CREATE_TABLE_RPL);
    }
    @Override
    public void onUpgrade(SQLiteDatabase db, int oldVersion, int
    newVersion) {
        db.execSQL("DROP TABLE IF EXISTS " + TABLE_IT);
        db.execSQL("DROP TABLE IF EXISTS " +
    TABLE_JARINGAN);
        db.execSQL("DROP TABLE IF EXISTS " + TABLE_WEB);
        db.execSQL("DROP TABLE IF EXISTS " + TABLE_ANDROID);
        db.execSQL("DROP TABLE IF EXISTS " + TABLE_RPL);
        onCreate(db);
    }
}

```


BIODAT A



Moh. Subaidi, dilahirkan di kota Pamekasan pada tanggal 04 agustus 1994, anak ke pertama dari 5 bersaudara dari ayah bernama Moh.Sa'ei dan ibu bernama Rumina.

Penulis menyelesaikan Sekolah MI pada tahun 2007, Mts pada tahun 2010 dan SMK pada tahun 2013 di bawah naongan pondok pesantren

Nahdlatun Nasyiin Bungbaruh Kadur Pamekasan, penulis pernah mondok di Miftahul Ulum bettet pamekasan pada tahun 2013 dan keluar pada tahun 2016 selama menjadi mahasiswa di universitas islam madura penulis aktif mengikuti mata kuliah dari semester 1 sampai semester 7.

Contact Person:

Handphone : 082331604192

Email : subaidifull@gmail.com