



YAYASAN NURUL JADID PAITON
**LEMBAGA PENERBITAN, PENELITIAN, &
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**
UNIVERSITAS NURUL JADID
PROBOLINGGO JAWA TIMUR

PP. Nurul Jadid
Karanganyar Paiton
Probolinggo 67291
☎ 0888-3077-077
e: lp3m@unuja.ac.id
w: <https://lp3m.unuja.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : NJ-To6/0405/A.03/LP3M/09.2021

Lembaga Penerbitan, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat (LP3M) Universitas Nurul Jadid Probolinggo menerangkan bahwa artikel/karya tulis dengan identitas berikut ini:

Judul : Aplikasi Kamus Istilah Komputer Pada Perangkat *Mobile* Berbasis Android
Penulis : Syaiful, S.Kom., M.Kom.
Identitas : Prosiding SENTIA 2016 – Politeknik Negeri Malang Volume 8 – ISSN: 2085-2347, Politeknik Negeri Malang
No. Pemeriksaan : 1649747978

Telah selesai dilakukan *similarity check* dengan menggunakan perangkat lunak **Turnitin** pada 16 September 2021 dengan hasil sebagai berikut : Tingkat kesamaan diseluruh artikel (*Similarity Index*) adalah 15 % dengan publikasi yang telah diterbitkan oleh penulis pada Prosiding SENTIA 2016 – Politeknik Negeri Malang Volume 8.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Probolinggo, 18 September 2021

Kepala LP3M,



ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.

NIDN. 2123098702

APLIKASI KAMUS ISTILAH KOMPUTER PADA PERANGKAT MOBILE BERBASIS ANDROID

by Syaiful Syaiful

Submission date: 16-Sep-2021 03:01AM (UTC-0500)

Submission ID: 1649747978

File name: TILAH_KOMPUTER_PADA_PERANGKAT_MOBILE_BERBASIS_ANDROID_edit_1.pdf (534.53K)

Word count: 1957

Character count: 13665

APLIKASI KAMUS ISTILAH KOMPUTER PADA PERANGKAT MOBILE BERBASIS ANDROID

¹ Hidayatul Qomariyah¹, Syaiful², Moh. Jasri³

Jurusan Teknik Informatika, STT Nurul Jadid Paiton

³ Probolinggo

¹ hidayahria5@gmail.com, ² syaiful.sttnj@gmail.com, ³ jasriahyak@gmail.com

Abstrak

Teknologi merupakan suatu sarana yang dibuat untuk mempermudah kegiatan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia, seperti komputer dan smartphone telah berkembang sangat pesat. Membicarakan perkembangan komputer tidak bisa lepas dari penggunaan sejumlah istilah-istilah komputer. Namun, seiring dengan kemajuan dunia komputer, istilah-istilah yang dipakaipun semakin bertambah dan berkembang yang terkadang kurang di mengerti oleh pengguna komputer pada umumnya. Banyak sekali buku kamus istilah komputer yang beredar tetapi buku tersebut justru menyulitkan belum lagi proses mencari informasinya cukup lama karena pengguna harus menelusuri lembar demi lembar halaman buku. Oleh karena itu maka dibuatlah media alternatif sebuah 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.

Kata kunci : Android, SQLite, kamus, istilah, komputer

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi khususnya komputer dan *smartphone* telah berkembang dengan sangat pesat dan telah melekat dengan kehidupan masyarakat. Saat ini komputer tidak hanya di gunakan oleh para programmer saja tetapi juga digunakan oleh orang awam sekalipun. Perkembangan komputer akan selalu menjadi topik yang menarik untuk dibahas, dicermati dan dipelajari. Membicarakan perkembangan komputer, tidak bisa lepas dari penggunaan sejumlah istilah-istilah komputer. Namun, seiring dengan kemajuan dunia komputer, istilah-istilah yang dipakaipun semakin bertambah dan berkembang yang

terkadang kurang di mengerti oleh pengguna komputer pada umumnya.

Banyak buku kamus istilah komputer yang beredar tetapi buku tersebut justru menyulitkan belum lagi proses mencari informasinya cukup lama karena pengguna harus menelusuri lembar demi lembar halaman buku yang dimiliki untuk mencari arti dari istilah komputer secara manual. Namun tidak banyak dari kita yang memiliki koleksi buku yang lengkap, selain harganya yang relatif mahal, biasanya ukuran buku cukup besar dan tebal sehingga dirasa sulit untuk dibawa kemana-mana, kelemahan yang lainnya adalah buku tersebut tidak dapat mengikuti perkembangan ilmu komputer pada saat ini.

Untuk itu diperlukan adanya kamus istilah komputer, agar dapat memudahkan orang awam, pelajar, mahasiswa serta masyarakat umum lainnya dalam memahami arti-arti kata dari istilah bahasa komputer. Oleh karena itu maka dibuatlah media alternatif sebuah 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 tersebut.

Berdasarkan uraian yang sudah dijabarkan diatas, peneliti mengangkat judul "Aplikasi Kamus stilah Komputer Pada Perangkat Mobile Berbasis Android".

¹ 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : "Bagaimana Membuat Aplikasi Kamus Istilah Komputer Pada Perangkat Mobile Berbasis Android" agar dapat membantu bagi masyarakat yang ingin mempelajari istilah-istilah dalam ilmu komputer.

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup proyek sesuai dengan tujuan dan tidak menyimpang, maka dibutuhkan beberapa batasan masalah, adapun batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Pencarian istilah-istilah komputer meliputi :
 - > Jaringan
 - > Hardware
 - > Software
 - > Pemrograman
 - > Trouble
 - > Ponsel dan android
2. Hasil terjemahan ditampilkan dalam bentuk kalimat.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi kamus komputer berbasis android yang dapat digunakan untuk mencari istilah-istilah dalam bahasa komputer yang dapat dijalankan di perangkat seluler.

1.4 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, penelitian yang mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Metode kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam konteks social secara alamiah dengan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan obyek yang diteliti.

1. Metode Observasi

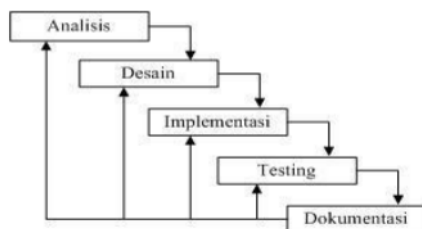
Sugiyono (2011:226) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan teknik observasi partisipatif pasif, dimana peneliti tidak terlibat secara langsung dalam kegiatan yang akan diamati, akan tetapi peneliti hanya datang di tempat kegiatan yang berlangsung untuk melakukan pengamatan.

2. Metode Wawancara

Sugiyono (2011:231) mendefinisikan wawancara “merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu”

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan (*waterfall*) salah satunya model air terjun yang peneliti gunakan yaitu yang disebut model sekuensial linier atau alur hidup perantaraan secara sekuensial atau terurut dimulai dari Analisis, Desain, Implementasi, Pengujian, dan Dokumentasi. (Shalahudin, 2011).



Gambar 1. *Waterfall*

a. Analisis

Analisis terhadap permasalahan untuk mengetahui kebutuhan serangkaian kegiatan dan teknik yang diperlukan serta menentukan batasan-batasan sistem, sehingga dapat menentukan cara yang paling efektif dalam menyelesaikan masalah.

Dari hasil penelitian terhadap sistem aplikasi sebelumnya permasalahan diantaranya adalah kurangnya fitur tambahan seperti fitur trouble serta penyelesaian dari trouble tersebut dan yang paling utama adalah fitur *Text to Speech*. Dalam pemecahan permasalahan tersebut dapat dibangun sebuah aplikasi kamus yang dapat memberikan kemudahan bagi pengguna.

b. Desain

Desain sistem dilakukan untuk memudahkan dalam pembuatan aplikasi kamus “*Istilah Komputer*”, dalam proses ini digunakan desain *interface* atau antar muka sistem. Tidak hanya itu untuk mengerti alur dari program maka dirancang desain sistem dengan menggunakan model perancangan sistem yang telah diterapkan yaitu : Alur Sistem (*System Flowchart*).

c. Implementasi

Dalam implementasinya aplikasi akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java dengan berbasis android dengan *MySQLite* sebagai tempat penyimpanan *database*.

d. Testing

Pengujian yang dilakukan dengan menggunakan beberapa *smartphone* dengan versi android yang berbeda untuk melihat apakah aplikasi ini dapat berjalan dengan baik. Sedangkan sebagai ukuran kelayakan aplikasi akan diuji berdasarkan pengguna yang akan dipilih secara acak.

e. Dokumentasi

Setelah melakukan pengujian terhadap sistem baru yang dibuat, tahap berikutnya adalah Dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk mengarsipkan terhadap *project* dalam bentuk skripsi.

2. Hasil dan Pembahasan

2.1 Hasil Analisis dan Desain

2.1.1 Analisis Sistem

Dalam penelitian ini dapat dianalisa bahwa terdapat permasalahan diantaranya adalah kurang efektifnya pencarian kata dari istilah-istilah bahasa komputer, yang masih secara manual yaitu harus menelusuri lembar demi lembar halaman buku yang dimiliki, serta memakan waktu yang lama.

Dalam pemecahan permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan membangun sebuah sistem aplikasi Kamus Digital. Sehingga dengan adanya kamus digital istilah komputer ini diharapkan dapat berguna

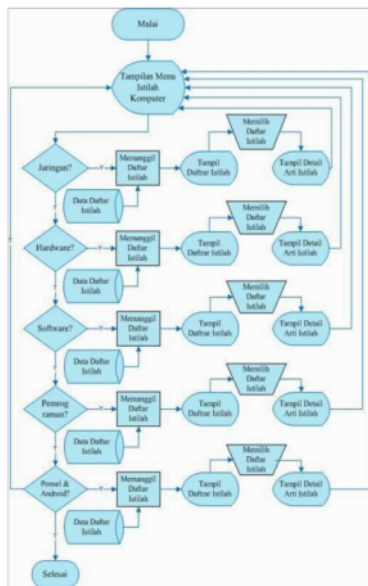
bagi pemula yang ingin mengetahui arti dari istilah-istilah komputer tersebut.

2.2.1 Desain Sistem

Setelah melakukan analisa sistem kemudian dilakukan desain sistem menggunakan Alur Sistem (*System Flowchart*).

a. Flowchart Menu Utama

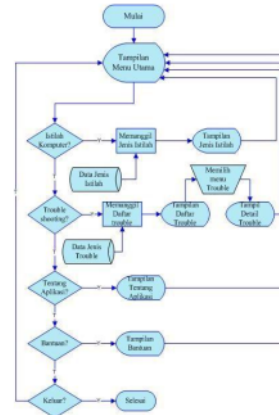
Dengan menggunakan simbol-simbol, peneliti membuat 2 Flowchart yaitu : flowchart menu utama dan flowchart menu istilah komputer. Pada flowchart Menu Utama berisi beberapa tombol di antaranya Istilah Jaringan, Troubleshooting, Tentang Aplikasi, Bantuan, Keluar.



Gambar 2. Flowchart Menu Utama

b. Flowchart Menu Istilah Komputer

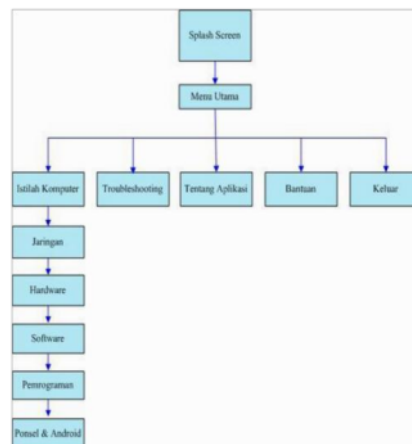
Pada menu Istilah Jaringan berisi lima proses yang didalamnya berisi tentang Jaringan, Hardware, Software, Pemrograman, Ponsel & Android.



Gambar 3. Flowchart Menu Istilah Komputer

c. Struktur Navigasi

Struktur navigasi memberi kemudahan menganalisa keteraktifan seluruh obyek dan bagaimana pengaruh keinteraktifannya terhadap pengguna. Saat aplikasi dijalankan akan menampilkan *Splash Screen* setelah beberapa detik kemudian muncul halaman menu utama dan terdapat tombol-tombol yang ada yaitu Istilah Komputer, *Troubleshooting*, Tentang aplikasi, Bantuan, dan keluar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat bentuk struktur navigasi pada aplikasi Kamus Istilah Ilmu Komputer di bawah ini:



Gambar 4. Struktur Navigasi

2.2 Implementasi

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan, maka dibuat perangkat lunak yang mengacu pada hasil

analisa, dengan harapan agar membantu dalam proses sistem informasi, sehingga lebih efektif dan efisien.

2.2.1 Halaman Splash

Ketika pertama kali dijalankan aplikasi ini akan menampilkan halaman *splash screen* sebagai halaman pembuka dari aplikasi. Sehingga ketika aplikasi baru dijalankan tampil satu halaman dalam 5 detik dengan latar belakang gambar yang menampilkan nama aplikasi.



Gambar 5. Halaman Splash

2.2.2 Halaman Menu Utama

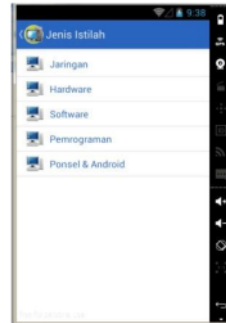
Kemudian setelah itu akan tampil halaman menu utama dari aplikasi yang menampilkan *button* istilah komputer untuk pindah ke halaman Jenis Istilah, *button* Troubleshooting untuk pindah ke halaman Daftar Trouble, *button* Tentang Aplikasi untuk pindah ke halaman penjelasan tentang aplikasi, *button* Bantuan untuk pindah ke halaman petunjuk, dan *button* keluar untuk keluar dari aplikasi kamus istilah ilmu komputer.



Gambar 6. Halaman Menu Utama

2.2.3 Halaman Jenis Istilah

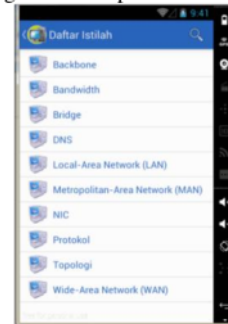
Jika pengguna memilih *button* Istilah Komputer maka akan tampil halaman Jenis Istilah. Halaman ini menampilkan jenis-jenis istilah yang sudah ditentukan.



Gambar 7. Halaman Jenis Istilah

2.2.4 Halaman Daftar Istilah

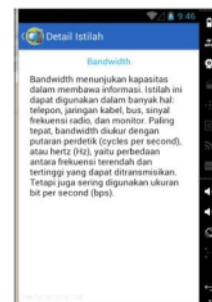
Jika pada *halaman* jenis istilah komputer pengguna memilih salah satu Jenis Istilah Komputer maka akan tampil halaman Daftar Istilah. Halaman ini akan menampilkan seluruh Daftar istilah dari jenis istilah yang sudah di pilih.



Gambar 8. Halaman Daftar Istilah

2.2.5 Halaman Detail Istilah

Jika pengguna memilih salah satu Istilah Komputer yang terdapat pada Halaman Daftar Istilah maka akan tampil Arti dari istilah tersebut. Halaman ini akan menampilkan pengertian dari setiap kata istilah yang telah pengguna pilih.



Gambar 9. Halaman Detail Istilah

1

2.2.6 Halaman Troubleshooting

Jika pengguna memilih button Troubleshooting maka akan tampil halaman Daftar Trouble. Halaman ini menampilkan macam-macam trouble yang sering terjadi pada komputer.



Gambar 10. Halaman Troubleshooting

2.2.7 Halaman Detail Trouble

Jika pengguna memilih salah satu trouble yang terdapat pada Halaman Daftar Trouble maka akan tampil Detail Trouble. Halaman ini akan menampilkan Nama Trouble dan Penanganan Trouble.



Gambar 11. Halaman Detail Trouble

2.2.8 Halaman Cari Kata

Jika opsi pencarian ini digunakan pengguna dapat mengetikkan kata istilah komputer atau kata Trouble pada opsi pencarian di masing-masing halaman. Jika kata istilah komputer atau kata Trouble yang dimasukkan terdapat didalam aplikasi maka pada masing-masing halaman akan menampilkan istilah yang dicari tersebut. Tetapi jika kata istilah komputer atau kata Trouble tidak terdapat di dalam aplikasi maka pengguna tidak akan menemukan istilah atau trouble yang dicari.



1

Gambar 12. Halaman Cari Kata

2.2.9 Halaman Tentang Aplikasi

Jika pengguna memilih button Tentang Aplikasi maka akan tampil keterangan tentang programming.

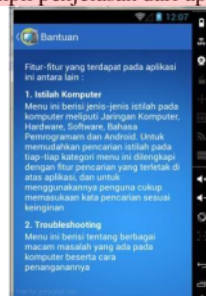


1

Gambar 13. Halaman Tentang Aplikasi

2.2.10 Halaman Cari Kata

Jika pengguna memilih button Bantuan maka akan tampil penjelasan dari aplikasi.



Gambar 14. Halaman Bantuan

1

2.2.11 Halaman Keluar

Jika pengguna memilih button Keluar maka akan tampil pertanyaan "Tutup Aplikasi ?" jika "Ya" maka

akan menutup aplikasi jika “Tidak” aplikasi akan tetap berjalan.



Gambar 15. Halaman Keluar

3. Kesimpulan Dan Saran

3.1 Kesimpulan

Setelah melalui tahap implementasi dan pengujian, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan sebagai media alternatif untuk semua Masyarakat umum yang meliputi Pelajar, Mahasiswi, Guru serta Masyarakat Awam sekalipun.

Yang ingin mempelajari atau mengetahui arti dari istilah bahasa komputer yang banyak ditemukan dalam buku, majalah, surat kabar dan lainlain dengan memanfaatkan teknologi *smartphone*, melalui aplikasi Kamus Digital “*Kamus Istilah Komputer*” yang berbasis Android.

Aplikasi ini juga disertai penambahan fitur Troubleshooting yang mana fitur ini juga akan mempermudah pengguna untuk mengetahui tentang

trouble-trouble apa saja yang sering terjadi pada komputer, serta penyelesaian dari setiap troubletrouble tersebut.

2.2 Saran

Peneliti berharap dalam pengembangan selanjutnya, aplikasi ini menggunakan data yang lebih lengkap lagi agar informasi istilah-istilah komputer yang disajikan menjadi lebih baik dan maksimal lagi. Dan pada Fitur Troubleshooting juga diharapkan pengembang selanjutnya bisa lebih merinci lagi permasalahan-permasalahan yang ada pada komputer, serta disarankan menambah langkah-langkah penyelesaian trouble dalam bentuk gambar agar pengguna bisa langsung mengikuti langkah-langkah penyelesaian tersebut.

1

Daftar Pustaka:

Rosa A.S M.Shalahudin .2011: modul pembelajaran rekayasa perangkat lunak (*terstruktur dan berorientasi objek*). Bandung : modula

Sugiyono (2011:226), “Nasution”
“Metode penelitian”

[http://www.goggle.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j
&url=http://repository.upi.edu/12843/6/](http://www.goggle.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://repository.upi.edu/12843/6/)

Sugiyono (2011:231), “Esterberg”
“Metode penelitian”

[http://www.goggle.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j
&url=http://repository.upi.edu/12843/6/](http://www.goggle.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://repository.upi.edu/12843/6/)

APLIKASI KAMUS ISTILAH KOMPUTER PADA PERANGKAT MOBILE BERBASIS ANDROID

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

adoc.tips

Internet Source

14%

2

Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha

Student Paper

1%

3

Muhammad Hakiki, Radinal Fadli, Yogi Irdes Putra, Intan Putri Pertiwi. "PENGEMBANGAN E-MODUL BERORIENTASI HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS) PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS VI SEKOLAH DASAR", Jurnal Muara Pendidikan, 2021

Publication

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On