

LEMBAR PENGESAHAN

Batam, 08 Januari 2013

Pembimbing,

Dwi Ely Kurniawan, M.Kom

NIK: 112094

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini, saya:

NIM : 3311001033

Nama : Reinhard Simon Filipush Gultom

adalah mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Negeri Batam yang menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul:

“Aplikasi Kamus Mobile Aneka Bahasa Daerah”

disusun dengan:

1. tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
2. tidak melakukan pemalsuan data
3. tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik

Jika kemudian terbukti terjadi pelanggaran terhadap pernyataan di atas, maka saya bersedia menerima sanksi apapun termasuk pencabutan gelar akademik.

Lembar pernyataan ini juga memberikan hak kepada Politeknik Negeri Batam untuk mempergunakan, mendistribusikan ataupun memproduksi ulang seluruh hasil Tugas Akhir ini.

Batam, 08 Januari 2013

Reinhard Simon F.G

3311001033

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini, saya:

NIM : 3311001058

Nama : Irwansyah

adalah mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Negeri Batam yang menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul:

“Aplikasi Kamus Mobile Aneka Bahasa Daerah”

disusun dengan:

1. tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
2. tidak melakukan pemalsuan data
3. tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik

Jika kemudian terbukti terjadi pelanggaran terhadap pernyataan di atas, maka saya bersedia menerima sanksi apapun termasuk pencabutan gelar akademik.

Lembar pernyataan ini juga memberikan hak kepada Politeknik Negeri Batam untuk mempergunakan, mendistribusikan ataupun memproduksi ulang seluruh hasil Tugas Akhir ini.

Batam, 08 Januari 2013

Irwansyah

3311001058

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Sistem Pakar Untuk Diagnosa Penyakit Yang Disebabkan Oleh Nyamuk yang bertujuan memberikan informasi kepada pengguna tentang penyakit yang disebabkan oleh nyamuk dengan memilih gejala yang dirasakan tanpa harus bertemu dengan seorang pakar.

Pada kesempatan ini, penyusun mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu proses penyelesaian Tugas Akhir ini yaitu:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan keselamatan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril, materil dan doa.
3. Bapak Ari Wibowo, MT selaku dosen koordinator Tugas Akhir.
4. Bapak Dwi Ely Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
5. Sahabat dan teman-teman se-angkatan, khususnya Gank Oler

Dalam penulisan ini, penyusun menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir. Untuk itu, penyusun mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Karena itu, penyusun mengucapkan terima kasih, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya yang ingin mengembangkan aplikasi yang serupa.

Batam, 08 Januari 2013

Penulis

ABSTRAK

Penggunaan handphone sebagai salah satu media komunikasi sudah umum dijumpai dalam masyarakat di negeri ini. Hubungan komunikasi dapat dengan mudah dilakukan dengan jarak yang hampir tidak terbatas dengan menggunakan handphone. Demikian halnya dengan kamus yang sangat diperlukan dalam menterjemahkan suatu bahasa asing. Kajian ini bertujuan untuk merancang aplikasi kamus digital aneka bahasa daerah untuk perangkat mobile khususnya handphone yang berbasis Android. Sehingga hanya dengan menggunakan handphone, pengguna sistem dapat menterjemahkan bahasa Daerah kedalam bahasa Daerah yang lain dan sebaliknya kapan saja dan dimana saja. Hal ini tentu saja dapat menjadi alat bantu didalam pelestarian budaya bahasa nasional. Kelebihan aplikasi ini juga mendukung adanya bahasa Indonesia sebagai bahasa Ibu negeri dan bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional, sehingga beragam budaya daerah nasional bisa diterjemahkan langsung ke dalam bahasa Inggris.

Tahapan yang penulis lakukan untuk melakukan proses pembangunan aplikasi tersebut meliputi tahapan analisis permasalahan dan kebutuhan, perancangan aplikasi dan desain antar muka aplikasi, sehingga aplikasi yang terbentuk menjadi mudah untuk digunakan dan memiliki fungsi yang optimal dalam menterjemahkan bahasa.

Kata kunci : Komunikasi, Bahasa, Handphone

ABSTRACT

The use of mobile as a medium of communication is common in communities across the country. Communication link can be easily done with almost unlimited distances with the use of mobile phones. This is the case with the dictionary indispensable in interpreting a foreign language. This study aims to design a digital dictionary application in various local languages for mobile devices, especially mobile phones based on Android. So just by using a mobile phone, the user can translate the system into local languages and vice versa at anytime and anywhere. This is ofcourse can be a tool in the preservation of the culture of the national language. The advantages of this application also supports the existence of English as a first language and English as an international language, so the cultures of the national area can be translated directory into English.

Stages of the author does to make the application development process includes stages of analysis problems and needs, the design of the application and the application interface design, so that the application is easy to use and has the optimal function in interpreting the language.

Keywords : Communication, Language, Mobile Phone

DAFTAR ISI

Bab I	Pendahuluan.....	1
I.1	Latar Belakang.....	1
I.2	Rumusan Masalah.....	2
I.3	Batasan Masalah.....	2
I.4	Sistematika Penulisan.....	2
Bab II	Landasan Teori.....	4
II.1	Pengertian Kamus.....	4
II.1.1	Jenis Kamus.....	4
II.1.2	Kamus Digital.....	5
II.1.3	Definisi Mobile Technology.....	5
II.2	Java.....	6
II.3	Android.....	7
II.3.1	Sejarah Android.....	7
II.3.2	Definisi Android.....	8
II.3.3	Fitur Android.....	8
II.4	Eclipse.....	9
II.4.1	Versi Peluncuran.....	10
II.5	SDK Tool.....	11

II.6	Definisi Database	11
II.6.1	Definisi SQLite Database.....	11
Bab III	Analisis dan Perancangan	13
III.1	Deskripsi Umum Sistem	13
III.1.1	Kebutuhan Fungsional	13
III.1.2	Kebutuhan Non Fungsional	13
III.2	Analisis Batasan Sistem	14
III.2.1	Kebutuhan Perangkat.....	14
III.3	Use Case Diagram.....	15
III.4	Skenario Use Case	15
III.4.1	Use Case Login Admin.....	15
III.4.1	Use Case Memasukkan Kata Baru	16
III.4.1	Use Case Merubah Arti Kata.....	16
III.4.1	Use Case Melihat Bantuan Aplikasi	17
III.5	Analisis Kelas	18
III.6	Sequence Diagram	21
III.6.1	Sequence Diagram Login Admin	21
III.6.1	Sequence Diagram Menerjemahkan Kata	22
III.6.1	Sequence Diagram Memasukkan Kata Baru	22
III.6.1	Sequence Diagram Merubah Arti Kata.....	23

III.6.1 Sequence Diagram Melihat Bantuan Aplikasi.....	24
III.7 Class Diagram.....	25
III.8 Algoritma	26
III.8.1 Algoritma GUI_Login	26
III.8.2 Algoritma GUI_Terjemahan.....	27
III.8.3 Algoritma GUI_Bantuan	30
III.9 Perancangan Antarmuka	31
Bab IV Implementasi dan Pengujian.....	33
IV.1 Implementasi Kelas.....	33
IV.2 Implementasi Antarmuka.....	34
IV.2.1 Implementasi Antarmuka Terjemah.....	35
IV.2.1 Implementasi Login Admin.....	37
IV.2.1 Implementasi Terjemah Admin.....	39
IV.2.1 Implementasi Antarmuka Bantuan	40
IV.3 Pengujian.....	41
IV.3.1 Skenario Pengujian.....	41
IV.3.1 Hasil Rincian Pengujian	42
Bab V Kesimpulan dan Saran	47
V.1 Kesimpulan	47
V.2 Saran	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.....	13
Gambar 2.....	14
Gambar 3.....	18
Gambar 4.....	21
Gambar 5.....	22
Gambar 6.....	22
Gambar 7.....	23
Gambar 8.....	24
Gambar 9.....	25
Gambar 10.....	31
Gambar 11.....	31
Gambar 12.....	32
Gambar 13.....	33
Gambar 14.....	36
Gambar 15.....	38
Gambar 16.....	39
Gambar 17.....	40
Gambar 18.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel 1.....	7
Tabel 2.....	10
Tabel 3.....	14
Tabel 4.....	19
Tabel 5.....	33
Tabel 6.....	34
Tabel 7.....	42

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Sebagai Negara dengan kepulauan terbesar di dunia, Indonesia memiliki berbagai macam budaya yang beranekaragam dari daerah masing-masing mulai dari tari daerah, alat musik daerah, adat istiadat dan yang pasti bahasa daerah di setiap provinsi di Indonesia, yang memiliki bahasa daerahnya masing – masing sehingga menimbulkan beraneka ragam budaya di Indonesia.

Bahasa merupakan jembatan untuk berkomunikasi, salah satunya adalah bahasa Indonesia, bahasa ibu di Negeri ini. Tetapi dengan beragam suku budaya di Indonesia, tidak heran di setiap daerahnya memiliki bahasa yang berbeda antara suku dengan suku yang lainnya. Selain itu bahasa sebagai alat komunikasi tentunya sangat penting bagi kehidupan manusia untuk bersosialisasi di mana kita dapat mengerti maksud dari satu sama lain. Sehingga dibutuhkanlah sebuah media yang mampu menjembatani masalah tersebut salah satunya dengan media kamus.

Kamus sendiri umumnya merupakan sebuah buku kumpulan kata dari salah satu bahasa ke bahasa lainnya. Sehingga sangat mungkin ukuran kamus menjadi tebal, namun dengan kemajuan teknologi saat ini khususnya *handphone* dimana kamus dengan *image* yang tebal dapat dibuat dalam bentuk yang lebih praktis yaitu aplikasi kamus *mobile* yang dapat dijalankan di media *handphone* sehingga penggunaan kamus dalam mencari arti kata menjadi lebih mudah, praktis dan efisien.

I.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari Aplikasi Kamus Mobile Aneka Bahasa Daerah adalah:

1. Bagaimana memudahkan User dalam mencari arti kata bahasa daerah nasional (Melayu, Batak, dan Sunda) ke dalam bahasa Indonesia dan sebaliknya.
2. Bagaimana menyediakan media bantuan dalam mempelajari bahasa Melayu, Bahasa Batak, dan Bahasa sunda.

I.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari Aplikasi Kamus Mobile Aneka Bahasa Daerah adalah:

1. Aplikasi hanya dapat melakukan pencarian kata bukan kalimat.
2. Aplikasi menggunakan bahasa 1 bahasa Nasional yaitu Bahasa Indonesia dan 3 Bahasa Daerah yaitu Bahasa Batak, Bahasa Melayu, dan Bahasa Sunda.
3. Aplikasi ini hanya berjalan di OS Android

I.4 Tujuan

Aplikasi Kamus Mobile Aneka Bahasa Daerah bertujuan untuk:

1. Mempertahankan kelestarian bahasa daerah (Batak, Melayu dan Sunda)
2. Mempercepat proses pencarian arti kata bahasa Melayu, bahasa Batak dan bahasa Sunda kedalam bahasa Indonesia, begitu juga sebaliknya.
3. Memudahkan user untuk mengerti bahasa (Batak, Melayu dan Sunda)

I.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan rincian sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi tentang penjelasan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembuatan aplikasi dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, berisi tentang teori-teori serta pustaka yang dipakai pada waktu penelitian

Bab III Analisis dan Perancangan

Bab IV Hasil dan Pembahasan, berisi tentang hasil dan pembahasan yang didapatkan dari pengujian yang telah dilakukan.

Bab V Kesimpulan dan Saran, berisi tentang kesimpulan dan saran dalam aplikasi ini.

Bab II Landasan Teori

II.1 Pengertian Kamus

Kata kamus diserap dari bahasa Arab *qamus*, dengan bentuk jamaknya *qawamis*. Kata Arab itu sendiri berasal dari kata Yunani *okeanos* yang berarti lautan. Sejarah kata itu jelas memperlihatkan mana dasar yang terkandung dalam kata kamus, yaitu wadah pengetahuan, khususnya pengetahuan bahasa, yang tidak terhingga dalam dan luasnya. Kamus memiliki kegunaan untuk memudahkan penggunaannya dalam mencari istilah-istilah yang belum dipahami maknanya. Kamus adalah sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata. Ia berfungsi untuk membantu seseorang mengenal perkataan baru.

II.1.1 Jenis Kamus

Kamus boleh ditulis satu atau lebih daripada suatu bahasa. Dengan itu kamus boleh dibagikan dengan beberapa jenis yaitu:

- Kamus Ekabahasa

Kamus ini hanya menggunakan satu bahasa. Kata-kata(*entri*) yang dijelaskan dan penjelasannya adalah terdiri daripada bahasa yang sama.

- Kamus Dwibahasa

Kamus ini menggunakan dua bahasa, yakni kata masukan daripada bahasa yang dikamuskan diberi padanan dengan menggunakan bahasa yang lain. Contohnya : *Kamus Dwibahasa Oxford Fajar (Inggris-Melayu;Melayu-Inggris)*

- Kamus Aneka Bahasa

Kamus ini sekurang-kurangnya menggunakan tiga bahasa atau lebih. Misalnya, kata Bahasa Melayu Bahasa Inggris dan Bahasa Cina secara serentak.

II.1.2 Kamus Digital

Kamus digital lebih mengutamakan pada fasilitas pengolah kata elektronis, yaitu sebuah fasilitas yang memungkinkan aplikasi pengolah kata memeriksa ejaan dari dokumen yang diketik. Hal ini dapat meminimumkan kemungkinan salah eja atau salah ketik.

Di negara-negara maju, pengguna fasilitas pengolah kata elektronis sangat umum, sehingga menjadi salah satu indikator pemilihan terhadap pengolah kata yang hendak dipakai (Rinarizky, 2007).

Pengguna kamus elektronis atau kamus digital dalam aplikasi pemrosesan teks merupakan hal yang tidak dapat dihindarkan. Kamus merupakan basis pemeriksaan, basis pengetahuan, bahkan sebagai basis penyelidikan (Rinarizky, 2007).

II.1.3 Definisi Mobile Technology

Perangkat mobile memiliki banyak jenis dalam hal ukuran, desain dan layout, tetapi mereka memiliki kesamaan karakteristik yang sangat berbeda dari sistem dekstop, diantaranya:

- a. Ukuran yang kecil

Perangkat mobile memiliki ukuran yang kecil. Konsumen menginginkan perangkat yang terkecil untuk kenyamanan dan mobilitas mereka.

- b. Memory yang terbatas

Perangkat mobile juga memiliki memory yang kecil, yaitu primary (RAM) dan secondary (disk). Pembatasan ini adalah salah satu faktor yang mempengaruhi penulisan program untuk berbagai jenis dari perangkat ini.

- c. Daya proses yang terbatas

Sistem mobile tidaklah setangguh dekstop. Ukuran, teknologi dan biaya adalah beberapa faktor yang mempengaruhi status dari sumber daya ini. Seperti hardisk dan RAM, pengguna dapat menggunakannya dalam ukuran yang pas dengan sebuah kemasan kecil.

d. Mengonsumsi daya yang rendah

Perangkat mobile menghabiskan sedikit daya dibandingkan dengan mesin dekstop. Perangkat ini harus menghemat daya karena mereka berjalan pada keadaan dimana daya disediakan, dibatasi oleh baterai.

e. Konektivitas yang terbatas

Perangkat mobile memiliki bandwidth rendah, beberapa dari mereka menggunakan koneksi wireless

II.2 Java

Java dibuat pada tahun 1991 oleh James Gosling. Pada awalnya diberi nama Oak, dimana untuk menghormati pohon yang ada di luar jendela Gosling. Kemudian namanya diubah ke Java karena telah ada sebuah bahasa yang diberi nama Oak.

Pada saat yang sama, World Wide Web dan Internet berkembang sangat cepat. Gosling menyadari bahwa Java dapat digunakan untuk pemrograman Internet. Dengan keluarnya versi 1.2, platform Java telah dipilah-pilah menjadi beberapa edisi: The Standard Edition (J2SE), Enterprise Edition (J2EE), Mobile Edition (J2ME), dan JavaCard API. Keunggulan Java diantaranya: Java adalah bahasa pemrograman yang aman. Hal ini disebabkan karena kode Java hanya dapat dieksekusi oleh JVM. Aplikasi biner dapat mengacaukan sebuah perangkat (tampilan blue screen) tetapi aplikasi Java, dalam hal yang paling buruk, hanya dapat mengacaukan virtual machine saja, Portabilitas java sangat berguna dalam aplikasi wireless. Dengan menulis sebuah program saja, aplikasi tersebut dapat

dijalankan diberbagai perangkat dan aplikasi tersebut dapat dikirimkan ke sebuah peralatan melalui jaringan wireless atau sering disebut dengan OTA.

Tabel 1. Edisi Platform Java dan Fungsinya

Edisi Platform Java	Fungsi
J2SE – Java 2 Platform, Standard Edition	Aplikasi Dekstop
J2EE – Java 2 Platform, Enterprise Edition	Aplikasi enterprise dengan fokus pada pengembangan sisi webservice, termasuk servlet, JSP, EJB, dan XML
J2ME – Java 2 Platform, Micro Edition	Perangkat Mobile
JavaCard	Smart Cards

II.3 Android

II.3.1 Sejarah Android

Pada tahun 2005 Google mengakuisisi Android Inc yang pada saat itu dimotori oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White yang kemudian pada tahun itu juga memulai membangun platform Android secara intensif.

Kemudian pada tanggal 12 November 2007 Google bersama Open Handset Alliance (OHA) yaitu konsorsium perangkat mobile terbuka, merilis Google Android SDK, setelah mengumumkannya seminggu sebelumnya dan sambutannya sangat luar biasa, hampir semua media berita tentang IT dan Programming memberitakan tentang dirilisnya Android SDK (Software Development Kit).

Google bersama dengan OHA merilis paket software SDK yang lengkap untuk mengembangkan aplikasi pada perangkat mobile yaitu: Sistem operasi, Middleware dan aplikasi utama untuk perangkat mobile. Sebagai programmer dan

Developer kita bisa melakukan segalanya, bahkan dengan mudah kita bisa membuat dan mengkustomisasi Sistem Operasinya, atau mengganti semua aplikasi default dari Google.

II.3.2 Definisi Android

Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon *pintar (smartphone)* dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka (*open source*) bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

Pada saat perilis perdana Android, 5 November 2007, Android bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, Google merilis kode-kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler.

Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau Google Mobile Services (GMS) dan kedua benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai Open Handset Distribution (OHD)

II.3.3 Fitur Android

Fitur yang tersedia di Android adalah:

- Kerangka aplikasi: itu memungkinkan penggunaan dan penghapusan komponen yang tersedia.

- Dalvik mesin virtual: mesin virtual dioptimalkan untuk perangkat telepon seluler.
- Grafik: grafik di 2D dan grafis 3D berdasarkan pustaka OpenGL.
- SQLite: untuk penyimpanan data.
- Mendukung media: audio, video, dan berbagai format gambar (MPEG4, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG, PNG, GIF)
- GSM, Bluetooth, EDGE, 3G, 4G dan WiFi (tergantung piranti keras)
- Kamera, Global Positioning System (GPS), kompas, NFC dan *accelerometer* (tergantung piranti keras)

II.4 Eclipse

Eclipse adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua platform (*platform-independent*). Berikut ini adalah sifat dari *Eclipse*:

- Multi-platform: Target sistem operasi *Eclipse* adalah Microsoft Windows, Linux, Solaris, AIX, HP-UX dan Mac OS X.
- Multi-language: *Eclipse* dikembangkan dengan bahasa pemrograman Java, akan tetapi *Eclipse* mendukung pengembangan aplikasi berbasis bahasa pemrograman lainnya, seperti C/C++, Cobol, Python, Perl, PHP, dan lain sebagainya.
- Multi-role: Selain sebagai IDE untuk pengembangan aplikasi, *Eclipse* pun bisa digunakan untuk aktivitas dalam siklus pengembangan perangkat lunak, seperti dokumentasi, test perangkat lunak, pengembangan web, dan lain sebagainya.

Eclipse pada saat ini merupakan salah satu IDE favorit dikarenakan gratis dan *open source*, yang berarti setiap orang boleh melihat kode pemrograman perangkat lunak ini. Selain itu, kelebihan dari *Eclipse* yang membuatnya populer adalah kemampuannya untuk dapat dikembangkan oleh pengguna dengan komponen yang dinamakan *plug-in*.

II.4.1 Versi Peluncuran

Sejak tahun 2006, *Eclipse* Foundation mengkoordinasikan peluncuran *Eclipse* secara rutin dan simultan yang dikenal dengan nama *Simultaneous Release*. Setiap versi peluncuran terdiri dari *Eclipse* Platform dan juga sejumlah proyek yang terlibat dalam proyek *Eclipse*. Tujuan dari sistem ini adalah untuk menyediakan distribusi *Eclipse* dengan fitur-fitur dan versi yang terstandarisasi. Hal ini juga dimaksudkan untuk mempermudah deployment dan maintenance untuk sistem enterprise, serta untuk kenyamanan. Peluncuran simultan dijadwalkan pada bulan Juni setiap tahunnya.

Tabel 2. Versi Rilis Peluncuran

Kode Peluncuran	Tanggal Peluncuran	Platform	Nama Proyek
<i>Eclipse</i> 3.0	28 Juni 2004	3.0	-
<i>Eclipse</i> 3.1	28 Juni 2005	3.1	-
Callisto	30 Juni 2006	3.2	Callisto projects
Europa	29 Juni 2007	3.3	Europa projects
Ganymede	25 Juni 2008	3.4	Ganymede projects
Galileo	24 Juni 2009	3.5	Galileo projects
Helios	23 Juni 2010	3.6	-

Indigo	22 Juni 2011	3.8	-
Juno	27 Juni 2012	4.2	-

II.5 SDK Tool

Alat SDK diinstal dengan paket starter SDK dan secara periodik diperbarui. Alat SDK diperlukan jika Anda sedang mengembangkan aplikasi Android. SDK yang paling penting alat termasuk Android SDK Manager (android SDK), Manajer AVD (android AVD) emulator (emulator), dan Debug.

II.6 Definisi Database

Secara sederhana database (basis data) dapat diungkapkan sebagai suatu pengorganisasian data dengan bantuan komputer yang memungkinkan dapat diakses dengan mudah dan cepat. Dalam hal ini, pengertian akses dapat mencakup pemerolehan data maupun pemanipulasian data, seperti menambah, mengedit, meng-update data dan menghapus data dari sebuah table maupun dari beberapa tabel.

Manajemen modern mengikut sertakan informasi sebagai sumber daya penting yang setara dengan sumber daya manusia, uang, mesin dan material. Informasi adalah suatu bentuk penyajian data, yang misalnya manajer. Bagi pihak manajemen, informasi merupakan bahan untuk pengambilan keputusan dan selalu dibutuhkan. Karena data, proses, serta informasi merupakan suatu kesatuan dari data lalu diproses dan kemudian menjadi informasi.

II.6.1 Definisi SQLite Database

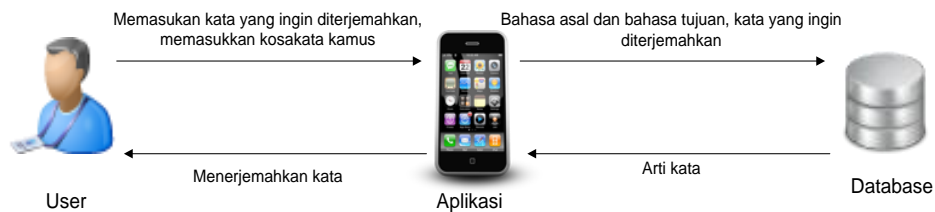
Untuk penanganan data (data store), Android menggunakan SQLite pada saat ini, dan telah ter-include pada platform Android. Sedangkan SQLite sendiri terkenal sebagai database yang open-source, stand alone SQL database, berukuran kecil, tidak membutuhkan administrasi, tanpa server, tanpa konfigurasi dan juga telah

banyak aplikasi terkenal. Misal Browser Mozilla Fire Fox menggunakan SQLite untuk menyimpan konfigurasi data, kemudian Iphone yang juga menggunakan SQLite sebagai tempat penyimpanan data.

Pada Android, database yang dibuat untuk suatu aplikasi hanya bisa diakses oleh aplikasi itu sendiri, aplikasi lain tidak akan bisa mengaksesnya. Kecuali jika kita ingin berbagi (share) database kita, yaitu dengan menggunakan content provider. Database SQLite merupakan sebuah file, kita bisa mengambil, memindahkan atau bahkan mengcopynya ke sistem lainnya.

Bab III Analisis dan Perancangan

III.1 Deskripsi Umum Sistem



Gambar 1. Deskripsi umum sistem Aplikasi kamus mobile aneka bahasa daerah

Untuk menentukan arti kata dari sebuah bahasa, user akan memasukkan kata yang ingin diterjemahkan, serta memilih kata tersebut dari bahasa apa dan ingin diterjemahkan ke bahasa apa. Setelah mendapatkan parameter tersebut sistem akan mencari arti dari kata yang dimasukkan user berdasarkan kata yang tersimpan di basis data. Setelah menemukan arti dari bahasa tersebut aplikasi akan menampilkan hasil terjemahan tersebut kepada Pengguna.

Selain untuk menterjemahkan bahasa, aplikasi ini juga memungkinkan pengguna untuk memperkaya atau mengkoreksi kata yang tersimpan di basis data. Sehingga user dapat menentukan arti dari sebuah kata berdasarkan informasi atau data valid yang diyakini oleh Pengguna tersebut.

III.1.1 Kebutuhan Fungsional

F-001 Sistem dapat menerjemahkan kata dari bahasa tertentu.

F-002 Sistem dapat menyimpan kata baru.

F-003 Sistem dapat mengubah arti kata.

III.1.2 Kebutuhan Non Fungsional

NF-001 Sistem penerjemah data yang akurat serta menerima inputan hasil terjemahan lebih dari satu kata

NF-002 Sistem dapat menterjemahkan sebuah kata secara fleksibel (Pilihan Bahasa asal dan tujuan dapat)

NF-003 Sistem dapat digunakan secara lancar dan ringan karena di bersifat *offline*.

III.2 Analisis Batasan Sistem

Ada beberapa batasan dalam menjalankan aplikasi ini, pembatasan ini dimaksudkan karena masih terdapatnya keterbatasan dalam kompatibilitas. Batasan-batasannya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat khusus untuk android, maka program hanya dapat berjalan di perangkat mobile (telepon seluler) android
2. Aplikasi ini hanya dapat di jalankan pada android minimal versi 2.2 (Froyo)

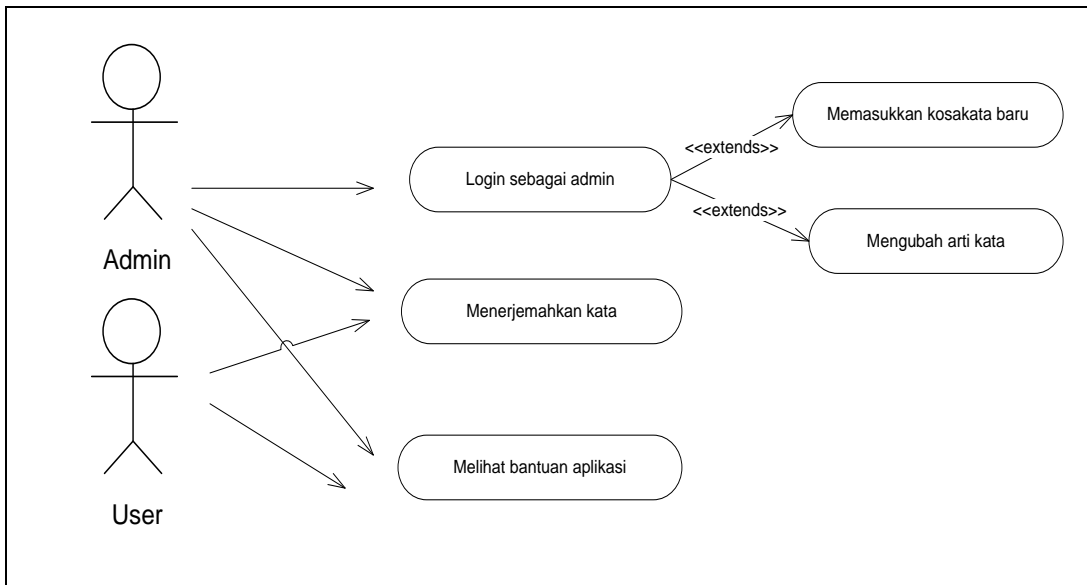
III.2.1 Kebutuhan Perangkat

Perangkat yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini adalah perangkat mobile berbasis Android. Dalam membangun aplikasi ini perangkat mobile Android yang digunakan adalah Advan S5. Berikut adalah spesifikasi dari perangkat mobile tersebut:

Tabel 3. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

No	Perangkat Keras	Perangkat Lunak
1	CPU Single Core 1Ghz	Android 4.0.4 Ice Cream Sandwich
2	3G Network	
3	Memory 4 GB	
4	RAM 512 MB	

III.3 Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

III.4 Skenario Use Case

III.4.1 Use Case Login Admin

Aktor : Admin

Kondisi Awal : Tampilan aplikasi untuk User biasa

Kondisi Akhir : Muncul tombol Simpan untuk pengelolaan kata.

Skenario : Untuk melakukan pengelolaan kata seperti menambahkan kata baru atau mengubah arti kata yang sudah ada, user harus login sebagai Admin. Setelah login maka akan muncul tombol simpan yang berfungsi untuk mengubah atau menambah daftar kata.

III.4.2 Use Case Memasukkan kata Baru

Aktor : Admin

Kondisi Awal : Pesan bahwa arti kata tidak ditemukan.

Kondisi Akhir : kata baru tersimpan ke database.

Skenario : Jika sistem tidak menemukan arti kata dari kata yang ingin diterjemahkan, maka sistem akan memberikan pesan bahwa arti kata tidak ditemukan serta mempersilahkan User untuk memasukkan kata baru yang artinya sesuai dari kata yang ingin diterjemahkan. Setelah memasukkan arti kata baru tersebut, User menekan tombol Save untuk menyimpannya ke database kata.

II.4.3 Use Case Merubah Arti kata

Aktor : Admin

Kondisi Awal : Sistem menampilkan hasil terjemahan.

Kondisi Akhir : Perubahan hasil terjemahan tersimpan ke database.

Skenario : Setelah mendapatkan hasil terjemahan, User dapat mengganti atau mengoreksi hasil terjemahan tersebut dengan cara mengubah text hasil terjemahan kemudian menekan tombol Save.

III.4.4 Use Case Menerjemahkan Kata

Aktor : User dan Admin

Kondisi Awal : Arti kata belum ditemukan

Kondisi Akhir : Aplikasi menampilkan arti kata dari bahasa Tujuan atau

Pesan bahwa arti kata tidak ditemukan

Skenario : User memasukkan kata yang ingin diterjemahkan. Kemudian user memilih bahasa dari kata yang ingin diterjemahkan tersebut serta bahasa hasil tujuan terjemahan. Setelah user menekan tombol terjemahkan maka sistem akan mencari ke database kata untuk menemukan arti dari kata tersebut. Jika sistem menemukan arti kata dari kata yang ingin diterjemahkan tersebut, maka sistem akan menampilkan nya kepada User, Jika tidak ditemukan hasil terjemahannya maka sistem akan memberikan pesan bahwa arti kata tidak ditemukan.

III.4.5 Use Case Melihat bantuan aplikasi

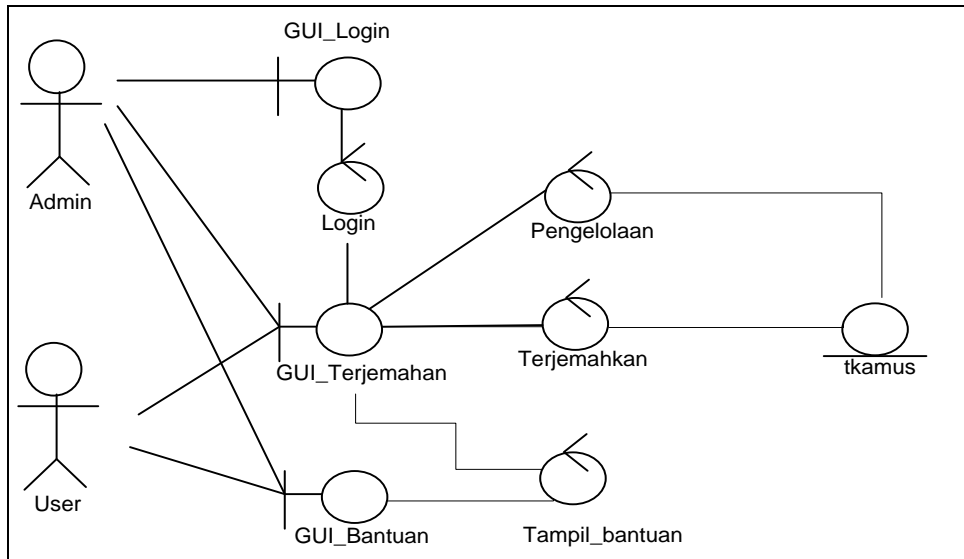
Aktor : User dan Admin

Kondisi Awal : Aplikasi Kamus Mobile Aneka Bahasa Daerah terbuka.

Kondisi Akhir : Form Tentang Kamus Mobile Aneka Bahasa Daerah terbuka.

Skenario : Untuk melihat Bantuan atau keterangan mengenai aplikasi Kamus Mobile Aneka Bahasa Daerah, tekan tombol Bantuan.

III.5 Analisis Kelas



Gambar 3. Analisis Kelas

Berdasarkan Gambar 3 terlihat bahwa diagram dibagi menjadi tiga kelas, yaitu kelas *boundary*, kelas *controller* dan kelas *entity*. Rincian kelas-kelas tersebut akan dijelaskan dalam Tabel 4.

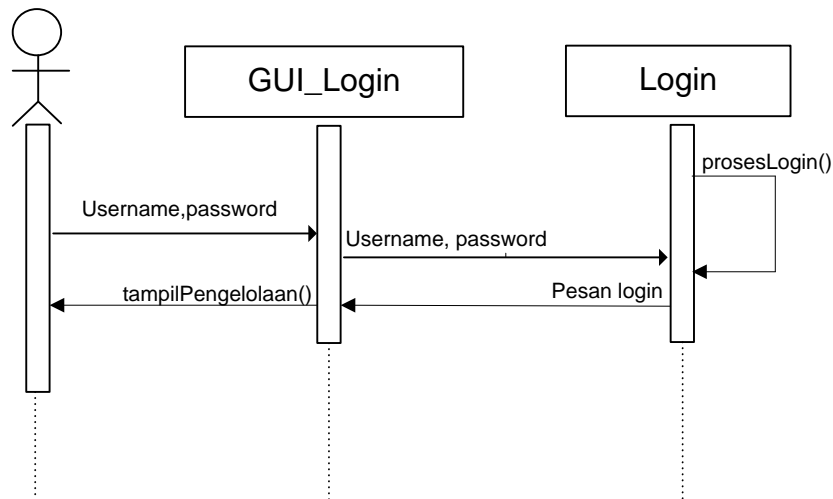
Tabel 4. Rincian Kelas

Jenis Kelas	Nama Kelas	Deskripsi	Penanganan Use Case
Kelas Boundary	GUI_Login	Kelas untuk menampilkan menu login untuk Admin	Use case login sebagai admin
	GUI_Terjemahan	Kelas untuk menampilkan layar proses penterjemahan serta inputan data	Use case menerjemahkan kata, untuk mendapatkan bahasa asal dan tujuan serta kata yang ingin diterjemahkan
	GUI_Bantuan	Kelas untuk menampilkan keterangan atau informasi mengenai Aplikasi ini.	Use case melihat tentang aplikasi
Kelas Controller	Login	Proses login yang dilakukan oleh admin untuk mengelola kata di database kamus	Use case login sebagai admin, jika login valid maka user dapat menambah mengubah kata.
	Terjemahkan	Untuk menterjemahkan kata dari bahasa yang telah ditentukan sebelumnya.	Use case menerjemahkan kata, berdasarkan bahasa asal dan tujuan serta kata yang diterjemahkan yang didapat di Kelas Boundary Terjemahan
	Pengelolaan	Untuk melakukan	Use case

		penambahan atau mengkoreksi kata kamus.	Memasukkan kata baru atau perubahan hasil terjemahan, berdasarkan hasil inputan hasil terjemahan yang didapat dari Kelas Boundary Terjemahan.
	Tampil_bantuan	Untuk menampilkan form Bantuan Aplikasi	melihat bantuan aplikasi
Kelas Entity	Tkamus	Untuk menampung kata kamus.	Use case Menerjemahkan kata, Memasukkan kata baru serta Merubah Arti kata

III.6 Sequence Diagram

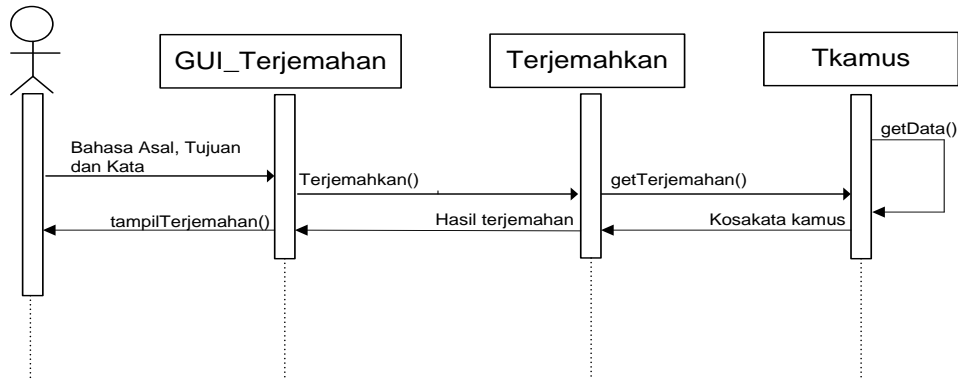
III.6.1 Sequence Diagram Login Sebagai Admin



Gambar 4. Sequence diagram Login Sebagai Admin

Untuk melakukan pengelolaan kata, user harus login sebagai admin melalui GUI_Login. Setelah memasukkan Username dan Password maka jika user tersebut valid maka tampil form pengelolaan kata melalui fungsi tampilPengelolaan().

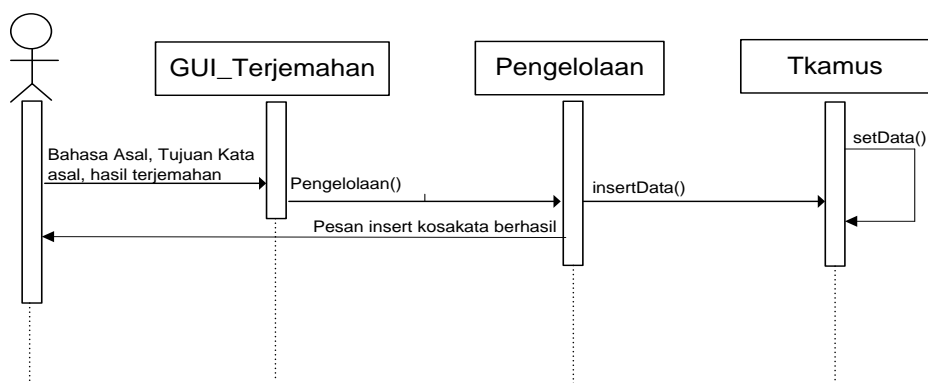
III.6.2 Sequence Diagram Menerjemahkan Kata



Gambar 5. Sequence diagram Menerjemahkan Kata

User akan menentukan bahasa Asal dan Bahasa tujuan terjemahan, serta kata yang ingin diterjemahkan pada kelas GUI_Terjemahan. Melalui fungsi Terjemahkan(), ketiga parameter tersebut akan dikirimkan ke kelas Terjemahkan untuk selanjutnya di proses untuk mendapatkna hasil terjemahan melalui fungsi getTerjemahan(). Hasil terjemahan akan ditampilkan melalui fungsi tampilTerjemahan().

III.6.3 Sequence Diagram Memasukkan kata Baru

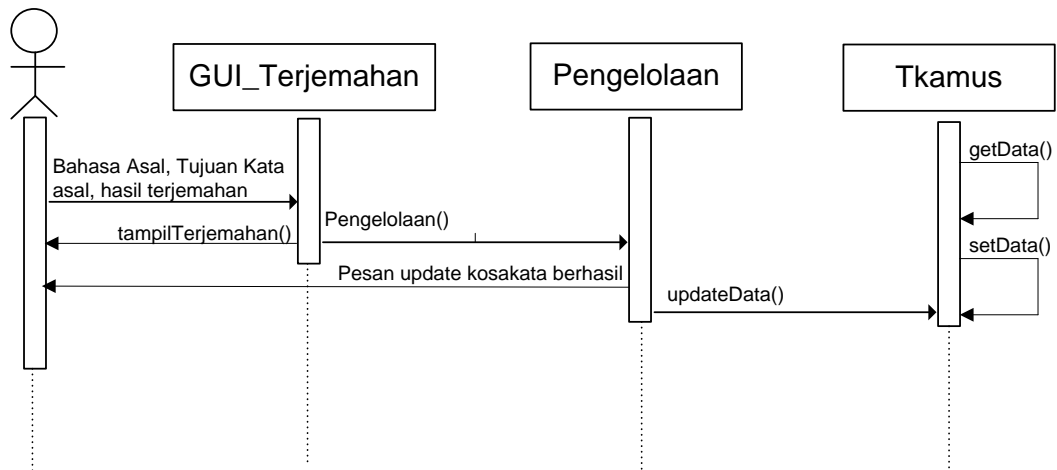


Gambar 6. Sequence diagram Memasukkan kata Baru

Squence diagram ini menggambarkan bagaimana user mendaftarkan/memasukkan kata baru kedalam database. Pertama user harus menentukan terlebih dahulu

Bahasa Asal dan Bahasa Tujuan, kemudian kata yang ingin diterjemahkan serta kata hasil terjemahan. Keempat parameter tersebut akan di simpan kedalam database melalui fungsi insertData().

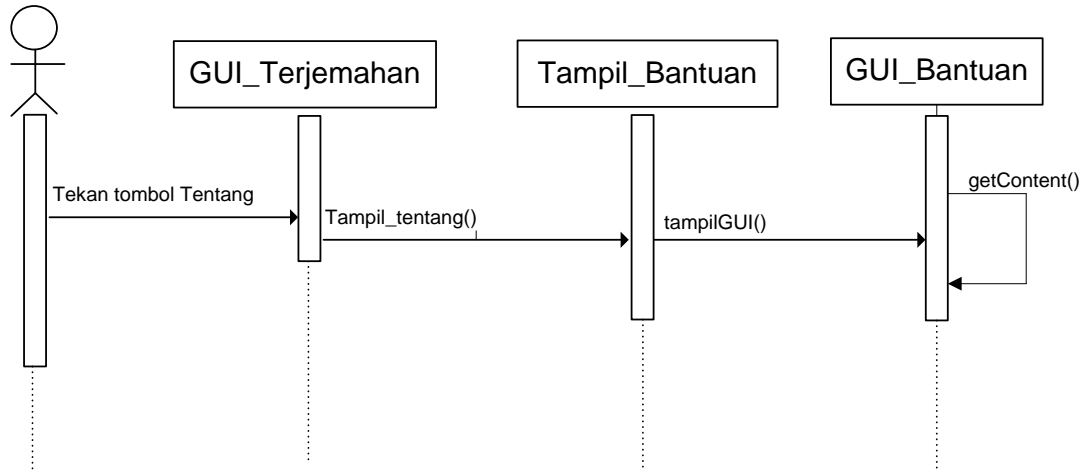
III.6.4 Sequence Diagram Merubah Arti kata



Gambar 7. Sequence diagram Merubah Arti Kata

Sequence diagram ini menggambarkan bagaimana user mengoreksi/merubah hasil terjemahan yang didapat oleh sistem. Pertama user menentukan bahasa asal, tujuan dan kata yang ingin diterjemahkan, kemudian menterjemahkannya dengan alur yang telah dijelaskan pada Sequence Diagram Menerjemahkan Kata. Setelah hasil terjemahan tampil melalui fungsi tampilTerjemahan(), maka selanjutnya User merubah hasil terjemahan tersebut. Data yang akan diubah adalah seluruh kata yang mirip dengan kata pertama (yang ingin diterjemahkan) dan kata kedua (hasil terjemahan). Pada kelas Pengelolaan sebelum mengeksekusi perubahan hasil terjemahan melalui fungsi updateData(), sistem akan mencari kata di database yang mirip dengan kata pertama (yang ingin diterjemahkan) dan kata kedua (hasil terjemahan). Kata-kata tersebut yang akan dikoreksi hasil terjemahannya.

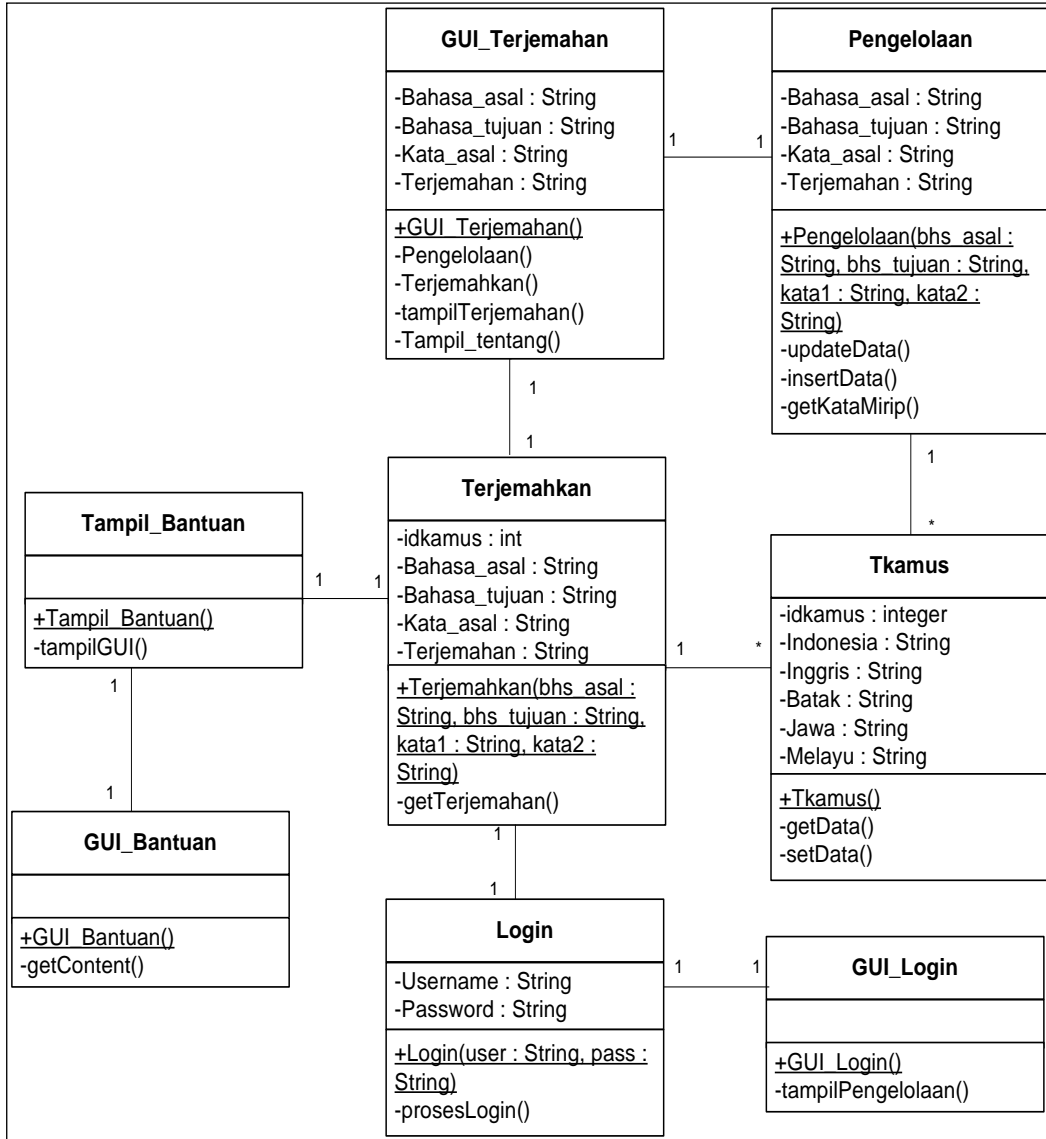
III.6.5 Sequence Diagram Melihat Tentang Aplikasi



Gambar 8. Sequence diagram ubah

Untuk menampilkan menu Bantuan, user menekan tombol Bantuan yang ada pada GUI_Terjemahan. GUI_Bantuan akan tampil melalui fungsi tampilGUI() yang ada di kelas Tampil_bantuan.

III.7 Class Diagram



Gambar 9. Class diagram

III.8 Algoritma

III.8.1 Algoritma GUI_Login

Initial state : Belum login

Final state : Menampilkan tombol Simpan untuk mengelola data kamus

Nama kelas : GUI_Login

Nama operasi : Login

Algoritma : (Algo-001)

```
//Proses Login
ProsesLogin(){
    $data = mysqlite_query(“select * from user where username = ‘Username’
        and password=’Password’ ”);
    isValid = false;
    if ($data.recordCount(>=1) isValid = true;
    if (isValid){
        tampilPengelolaan();
    }else{
        showMessage(‘User tidak terdaftar’);
    }
}

//Menampilkan form terjemahan dengan tombol Simpan
tampilPengelolaan(){
    btnSimpan.show();
}
```

```
Show GUI_Login();  
}
```

III.8.2 Algoritma GUI_Terjemahan

Initial state : Belum menampilkan informasi

Final state : Menampilkan dan menyimpan hasil terjemahan

Nama kelas : GUI_Terjemahan

Nama operasi : Terjemahan

Algoritma : (Algo-002)

```
//Mencari Hasil terjemahan  
Terjemahkan()//method/{  
    $data = mysqlite_query(“select idkamus, bahasa_tujuan from tkamus where  
        bahasa_asal like ‘%kata_asal%’ ”);  
    Idkamus = $data[“idkamus”];  
    Terjemahan = $data[“bahasa_tujuan”];  
}  
  
//Menampilkan Hasil terjemahan  
tampilTerjemahan(){  
    txtHasilTerjemahan = Terjemahan;  
}  
  
//Mengubah hasil terjemahan
```

```

Pengelolaan(){
    If hasil terjemahan tidak ada then
        mysqlite_query(“insert into tkamus (bahasa_asal,bahasa_tujuan)
        values (kata_asal,terjemahan)”);
    Else If hasil terjemahan ada then
        mysqlite_query(“update tkamus set bahasa_tujuan=terjemahan where
        idkamus = Idkamus”);
    End if
}

//Tampil Bantuan
Tampil_bantuan(){
    Show GUI_Bantuan;
}

//Tampil Form Login
Tampil_login(){
    Show GUI_Login;
}

If Tekan Tombol Terjemahkan Then
    Terjemahkan()
    TampilTerjemahan()
End If

```

If Tekan Tombol Simpan dan Login sebagai Admin Then

 Pengelolaan()

End If

If Tekan Tombol Bantuan Then

 Tampil_bantuan()

End If

If Tekan Tombol Change Then

 tempBhsAsal = cbBahasaAsal

 cbBahasaAsal = cbBahasaTujuan

 cbBahasaTujuan = tempBhsAsal

End If

If Tekan Tombol Clear Then

 txtKata = ""

 txtHasilTerjemahan = ""

End If

If Tekan Tombol Exit Then

 Exit Form

End If

III.8.3 Algoritma GUI_Bantuan

Initial state : Belum menampilkan informasi Tentang Aplikasi

Final state : Menampilkan Informasi dan Keterangan mengenai Aplikasi

Nama kelas : GUI_Bantuan

Nama operasi : Bantuan Aplikasi

Algoritma : (Algo-003)

```
//Menampilkan informasi Aplikasi
getContent(){
    show Informasi Aplikasi
}

If Tekan Tombol Exit Then
    Show GUI_Terjemahan
End If
```

III.9 Perancangan Antarmuka

Login admin

Bahasa Asal Bahasa Tujuan

Kata Asal

Terjemahkan

Hasil Terjemahan

Hapus Keluar Bantuan

Gambar 10. GUI_Terjemahan User

Logout

Bahasa Asal Bahasa Tujuan

Kata Asal


Terjemahkan

Hasil Terjemahan

Simpan

Hapus Keluar Bantuan

Gambar 11. GUI_Terjemahan Admin

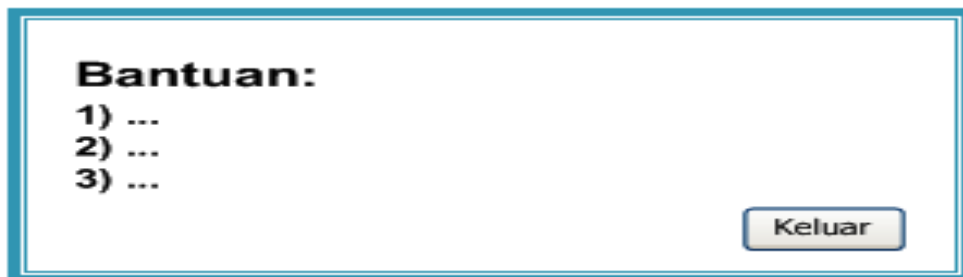


Username

Password

Login

Gambar 12. GUI_Login



Bantuan:

- 1) ...
- 2) ...
- 3) ...

Keluar

Gambar 13. GUI_Bantuan

Bab IV Implementasi dan Pengujian

Setelah proses analisis dan perancangan dilakukan, maka tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan rancangan tersebut dalam bentuk program atau aplikasi yang sudah jadi dan pembuatan hasil uji program tersebut. Pada bab ini akan dipaparkan hasil implementasi aplikasi Kamus Mobile Aneka Bahasa Daerah.

IV.1 Implementasi Kelas

Implementasi Kelas dalam Kamus Mobile Aneka Bahasa Daerah dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel V. Implementasi Kelas

No	Nama kelas	Nama file fisik	File Executable
1	DataKamus	DataKamus.java	DataKamus.class
2	MainActivity	MainActivity.java	MainActivity.class
4	BantuanActivity	BantuanActivity.java	BantuanActivity.class
5	LoginActivity	LoginActivity.java	LoginActivity.class
6	BantuanAdminActivity	BantuanAdminActivity.java	BantuanAdminActivit. class
7	Bantuan	Bantuan.xml	Bantuan.xml
8	BantuanAdmin	BantuanAdmin.xml	BantuanAdmin.xml
9	Login	Login.xml	Login.xml

Setelah melakukan implementasi kelas, dibutuhkan 9 kelas dan sebagai antarmuka dibutuhkan 4 kelas, yaitu Kelas Main, Kelas Bantuan, Kelas BantuanAdmin, dan kelas login.

Pada kelas MainActivity menangani fungsionalitas yang berhubungan dengan pengelolaan seperti translate, tambah dan ubah kata. Kelas BantuanActivity dan BantuanAdminActivity sebagai kontroler menu antarmuka kelas bantuan dan kelas bantuanAdmin. Kelas loginActivity sebagai kontroler antarmuka kelas login Sedangkan kelas DataKamus sebagai fungsionalitas yang berhubungan dengan penyimpanan data.

VI.2 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka merupakan interaksi antara user dan system, implementasi antarmuka dalam aplikasi Kamus Mobile Aneka Bahasa Daerah dijelaskan dalam Tabel dan Gambar berikut:

Tabel VI. Implementasi Antarmuka

No	Form	Deskripsi Nama file fisik	Nama file executable	Deskripsi
1	Terjemahan	Main.xml	Main.xml	Dalam <i>Form</i> ini adalah Form Pembuka serta <i>Form</i> Main Utamanya yang menampilkan beberapa Tombol <i>Button</i> dan <i>Textbox</i> bahasa yaitu, - Tombol (<i>Button</i>) Bahasa Asal dan Tujuan, Tombol (<i>Button</i>) Ubah Bahasa, Tombol (<i>Button</i>) Terjemahkan, Tombol (<i>Button</i>) Simpan, Keluar,

				Tombol (<i>Button</i>) Admin dan Tombol (<i>Button</i>) Bantuan. <i>Textbox</i> (Kata Asal) dan <i>Textbox</i> (Kata Terjemahan)
2	Bantuan	Bantuan.xml	Bantuan.xml	Dalam <i>form</i> ini akan menampilkan informasi dan bantuan bagaimana cara penggunaan aplikasi Kamus tersebut
3	BantuanAdmin	BantuanAdmin.xml	BantuanAdmin.xml	Dalam <i>form</i> ini akan menampilkan informasi cara bagaimana menambah kata dan mengubah kata
4	Login	Login.xml	Login.xml	Dalam <i>form</i> ini user akan login sebagai admin dengan cara mengisi <i>Textbox</i> Username dan Password yang tepat kemudian login

IV.2.1 Implementasi Antarmuka Terjemah

Pada implementasi antarmuka terjemah ini merupakan layar yang pertama muncul pada saat aplikasi dijalankan. Antarmukanya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 14. Implementasi Antarmuka Terjemah

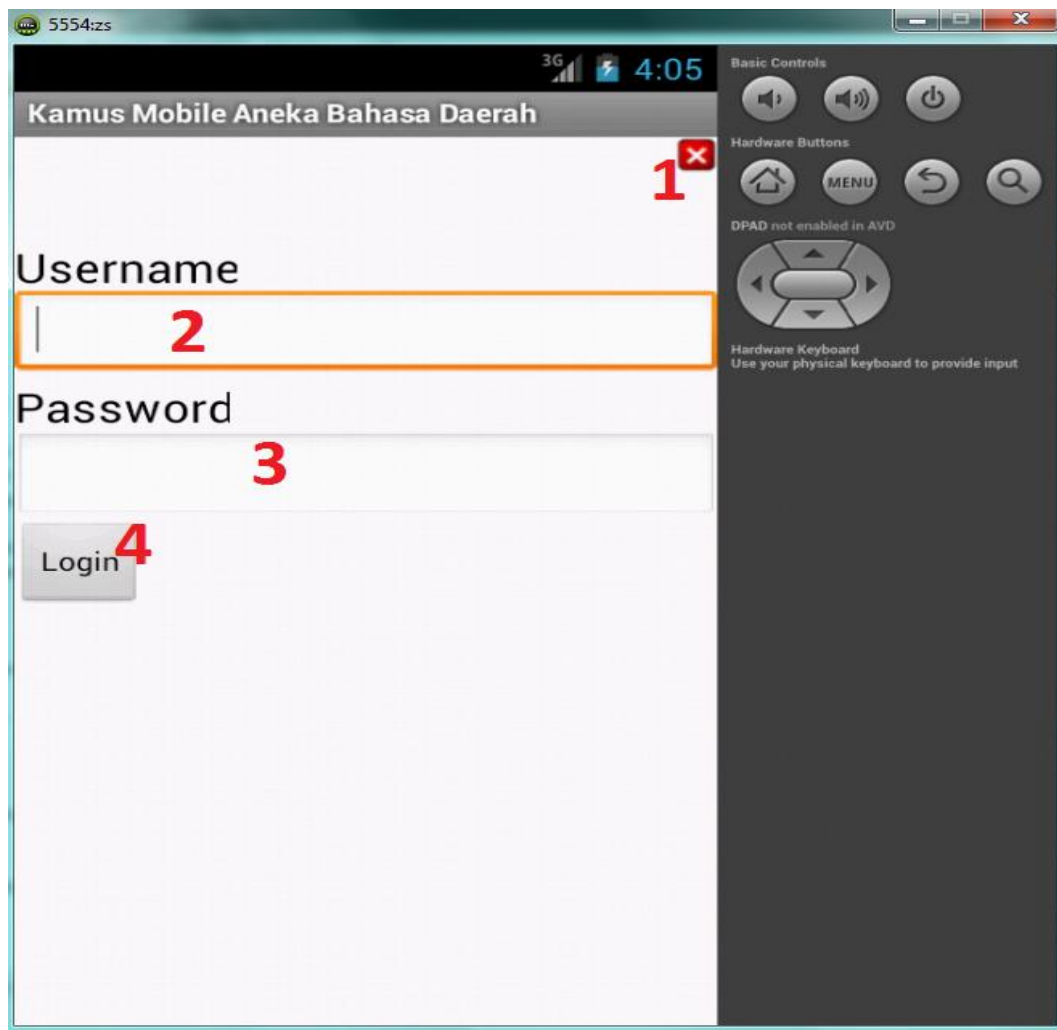
Pada Gambar 14 diatas dapat dilihat bahwa pada layar terjemah ini terdapat beberapa button.

1. Tombol login sebagai Admin
2. Tombol pilihan bahasa dari Bahasa Asal

3. Tombol mengubah posisi dari Bahasa Asal ke Bahasa tujuan, serta sebaliknya.
4. Tombol pilihan bahasa dari Bahasa Tujuan
5. Kolom menginput kata yang ingin diterjemahkan
6. Tombol menterjemahkan kata
7. Kolom hasil kata yang diterjemahkan
8. Tombol membersihkan cookies kata
9. Tombol keluar dari aplikasi kamus
10. Tombol Bantuan yang menampilkan form antarmuka bantuan

IV.2.2 Implementasi Antarmuka Login Admin

Pada implementasi antarmuka login admin ini, sebelum kita masuk sebagai admin terlebih dahulu kita memasukkan *user name* dan *password*. Antarmukanya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 15. Implementasi Antarmuka Login

Pada Gambar 15 diatas dapat dilihat bahwa terdapat bebarapa toambo yaitu:

1. Tombol keluar dari menu login
2. Kolom *insert username*
3. Kolom *insert password*
4. Tombol masuk ke GUI terjemahan admin setelah mengisikan *username* dan *password*

IV.2.3 Implementasi Antarmuka terjemahan Admin

Pada implementasi antarmuka terjemah ini merupakan layar yang muncul setelah login sebagai admin. Antarmukanya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 16. Implementasi Antarmuka Admin

Pada gambar diatas terlihat beberapa tombol dan kolom sebagai berikut:

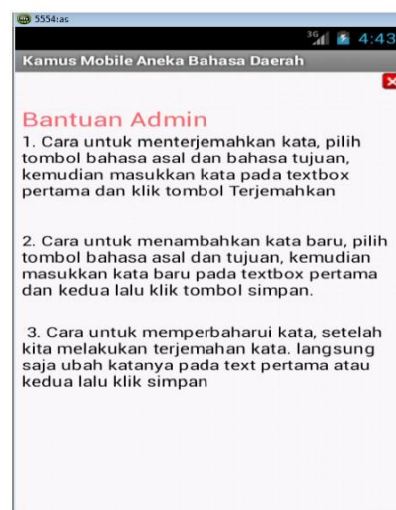
1. Tombol Logout, keluar dari terjemahan admin
2. Tombol pilihan bahasa dari Bahasa Asal
3. Tombol mengubah posisi dari Bahasa Asal ke Bahasa tujuan, serta sebaliknya

4. Tombol pilihan bahasa dari Bahasa Tujuan
5. Kolom menginput kata yang ingin diterjemahkan
6. Tombol Terjemahkan
7. Kolom hasil kata yang diterjemahkan
8. Tombol Simpan setelah melakukan pengelolaan (*update*) kata
9. Tombol membersihkan cookies kata
10. Tombol Keluar dari aplikasi
11. Tombol Bantuan yang menampilkan form antarmuka bantuan

IV.2.4 Implementasi Antarmuka Bantuan



Gambar 17. Antarmuka Bantuan User



Gambar 18. Antarmuka Bantuan Admin

Bab V Kesimpulan dan Saran

V.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari Aplikasi Kamus Mobile Aneka Bahasa Daerah adalah:

1. Aplikasi ini dapat menampilkan arti kata bahasa daerah Batak, Melayu, Sunda dan Indonesia yang saling berkaitan hubungan terjemahannya.
2. Aplikasi ini dapat melakukan pengelolaan seperti menambah kata dan memperbaharui arti kata namun melalui login admin terlebih dahulu.

V.2 Saran

Saran bagi pengembangan Aplikasi ini Adalah :

1. Menambahkan menu Bahasa daerah dari Daerah lainnya.
2. Aplikasi ini dapat menampilkan suara dari kata yang telah diterjemahkan.

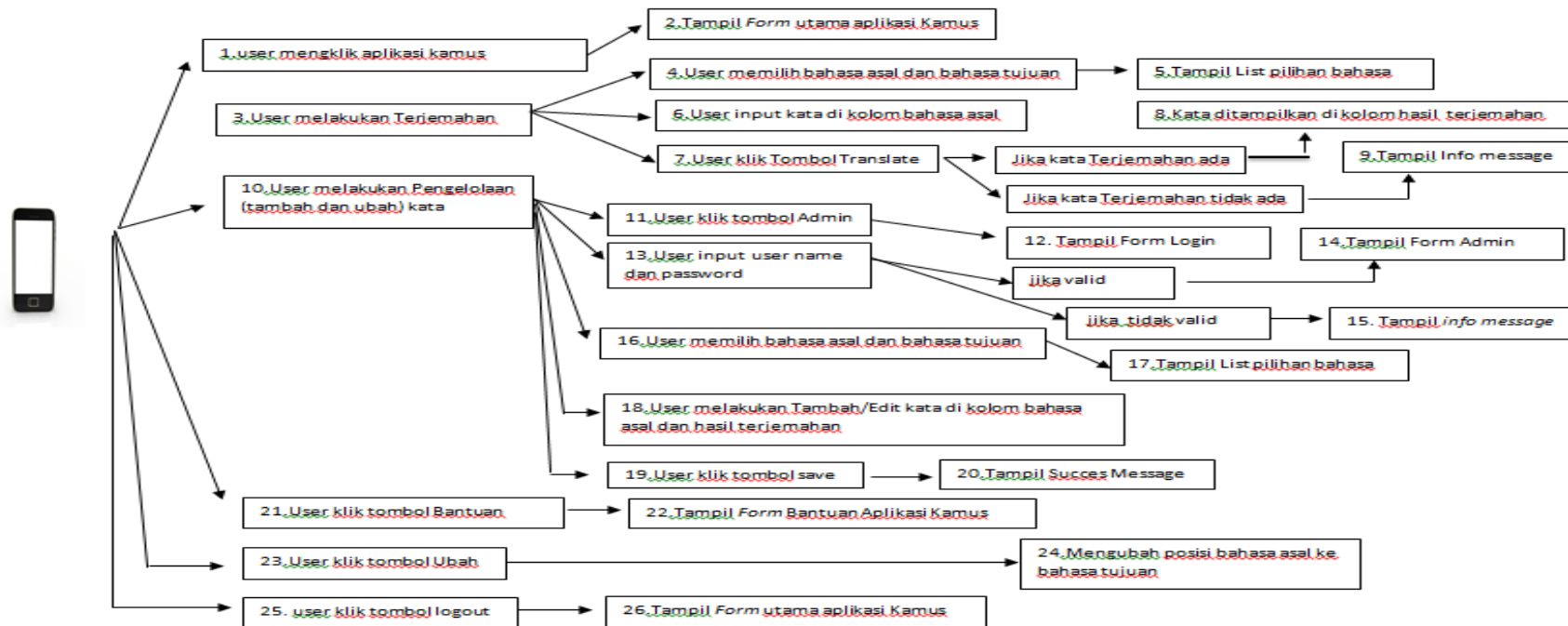
DAFTAR PUSTAKA

- [1.] Aplikasi Kamus Dwibahasa Indonesia – Inggris Berbasis Android, Yudisti Renditia, 2011, Surabaya: Universitas Pembangunan Nasional.
- [2.] Wikipedia. “Definisi Kamus.” Wikipedia Free Encyclopedia. <http://id.wikipedia.org/wiki/Kamus> (diakses pada tanggal 14 Desember 2012)
- [3.] Eclipse. “What is Eclipse”. <http://www.eclipse.org/org/> (diakses 17 Desember 2012)
- [4.] Sfaat, Nazruddin. “Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android.” Jakarta : Informatika.2012

IV.3 Pengujian

IV.3.1 Skenario Pengujian

Skenario pengujian dilakukan untuk menguji aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan yang telah diskenariokan. Skenario pengujian implementasi aplikasi kamus mobile aneka bahasa daerah dapat dilihat pada gambar (nomor kode gambar)



Gambar 19. Skenario Pengujian

Tabel VII. Hasil Rincian Pengujian

No	Tampilan	Usecase	Skenario	Data uji	Target	Hasil pengujian	
						Emulator	Mobile
1	Tampilan Form Utama aplikasi kamus	Translate	Use case Terjemahan	Menampilkan list Pilihan Bahasa	List pilihan bahasa	√	√
				Menampilkan kata hasil terjemahan	Kata hasil terjemahan ditampilkan	√	√
				jika kata terjemahan tidak ditampilkan muncul info message	Info message ditampilkan	√	√
2	Tampilan	Pengelolaan	Use case	Dapat menginput dan edit	Kata berhasil di inputkan	√	√

	Form Utama aplikasi kamus	(Tambah dan ubah) kata	Tambah kata dan Use case Ubah kata	kata di kolom kata asal dan hasil terjemahan	dan di edit		
				Klik tombol save dan menampilkan success message	Success message di tampilkan	√	√
				Dapat menyimpan inputan dan editan kata ke database kamus	Kata hasil inputan/editan tersimpan di database kamus	√	√
3	Tampilan Form Utama aplikasi kamus	Bantuan	Use case bantuan	Klik tombol Bantuan dan menampilkan form bantuan	Form bantuan di tampilkan	√	√
				klik tombol x dan keluar dari form bantuan dan kembali ke form utama aplikasi	Kembali ke form utama aplikasi kamus	√	√

4	Tampilan Form Utama aplikasi kamus	Login	Use case login	Klik tombol admin dan menampilkan form login	Form login di tampilkan	√	√
				Jika username dan password valid	Form Terjemahan Admin di tampilkan	√	√
				Jika user name dan password tidak valid	Info message ditampilkan	√	√

Lampiran

Keterangan : Pustaka Kamus Bahasa Daerah

Jumlah : 500 Kata per-bahasa

**Sumber : kbbi.web.id , kamusbatak.com , melayuonline.com/ind/dictionary
 , www.kamus-sunda.com**

Indonesia	Batak	Melayu	Sunda
Abang	Abang	Abang	Aa
Ada	Adong	Ade	Aya
Adik	Anggi	Adek	Adi
Adu	Alu	Adu	Adu
Agak	Tar	Agak	Agak
Air	Aek	Aer	Cai
Ajak	Togi	Ajak	Ajak
Aku	Ahu	Saye	Abdi
Andai	Molo	Andai	Lamun
Angin	Alogo	Angin	Bayu
Antar	Taru	Antar	Jajap
Apa	Aha	Ape	Naon
Arah	Juju	Arah	Arah
Arti	Lapatan	Erti	Harti
Asam	Igar	Asam	Asem
Asap	Timus	Asap	Haseup
Asing	Duru	Asing	Sejen
Atap	Tarup	Atap	Hateup

Atur	Ture	Atur	Nyusun
Awat	Ramot	Awat	Awat
Ayah	Amang	Bapak	Abah
Ayo	Tole	Jom	Hayu
Bagaimana	Beha	Macamane	Kumaha
Bagus	Jeges	Molek	Alus
Bahas	Uhal	Bahas	Pedar
Bahaya	Mara	Bahaye	Cilaka
Baik	Denggan	Baek	Sae
Baju	Tinggala	Baju	Baju
Bakar	Tutung	Bakar	Bakar
Bangun	Dungo	Bangon	Hudang
Banyak	Torop	Belebe	Loba
Batang	Kambona	Batang	Batang
Bayar	Garar	Bayar	Bayar
Bebek	Bibi	Itek	Entog
Bekas	Tihas	Bekas	Urut
Bela	Tutur	Bele	Bela
belakang	Pudi	Belakang	Tukang
Beli	Tuhor	Beli	Beuli
Benar	Tingkos	Betol	Leres
Benih	Boni	Benih	Bibit
Bentak	Songgak	Bentak	Bentak
Berangkat	Borhat	Berangkat	Mios
Berat	Borat	Berat	Berat
Berdiri	Tindang	Tegak	Berdiri

Berhenti	Sohot	Berhenti	Eureun
Beri	Lehon	Beri	Pasihan
Berkat	Pasupasu	Berkat	Berkat
Bersih	Ias	Berseh	Bersih
Besar	Balga	Besa	Ageung
Besok	Sogot	Besok	Isuk
Bijak	Ampa	Bijak	Bijak
Bilang	Dok	Cakap	Nyarios
Bimbing	Togu	Bimbing	Bimbing
Bingung	Bojok	Peneng	Lieur
Bohong	Gabus	Borak	Ngidul
Buah	Parbue	Buah	Buah
Buang	Ambolong	Buang	Buang
Bujuk	Elek	Bujuk	Bujuk
Buka	Buka	Buke	Muka
Bukit	Robean	Bukit	Gugunungan
Bulan	Bulan	Bulan	Sasih
Bulat	Tingko	Bulat	Bulat
Bumi	Portibi	Bumi	Dunya
Bunuh	Pamate	Bunoh	Bunuh
Bunyi	Huling	Suare	Bunyi
Burung	Pidong	Burung	Manuk
Buta	Pitung	Bute	Buta
Cabut	Bubut	Cabot	Cabut
Cakar	Tambirik	Caka	Cakar
Cape	Loja	Lelah	Cape

Cari	Lulu	Cari	Teang
Cepat	Tibu	Laju	Cepat
Cerdik	Bisuk	Pandai	Cerdik
Cerita	Torsa	Cerite	Cerita
Ceroboh	Tois	Ceroboh	Ceroboh
Cicip	Dai	Cicep	Cicip
Cinta	Holong	Cinte	Cinta
Cium	Umma	Cium	Nyium
Coba	Disuba	Cube	Cobi
Cubit	Gotil	Cubit	Ciwit
Cukup	Sae	Cukop	Cekap
Cuci	Buri	Basoh	Wasuh
Curi	Tangko	Curi	Nyuri
Dagangan	Borniaga	Dagangan	Dagangan
Dalam	Bagas	Dalam	Jero
Danau	Tao	Danau	Situ
Dapat	Dohar	Dapat	Dapat
Dari	Sian	Dari	Ti
Datang	Ro	Datang	Dongkap
Daun	Bulung	Daon	Daun
Debat	Sinambul	Debat	Debat
Dekat	Jonok	Dekat	Caket
Delapan	Ualu	Delapan	Salapan
Dengar	Bege	Denga	Denger
Depan	Jolo	Depan	Hareup
Deras	Doobar	Deras	Deras

Derita	Siaginon	Derite	Derita
Desak	Abuk	Desak	Desak
Dia	Ibana	Die	Manehna
Diam	Sip	Senyap	Cicing
Didih	Gurgur	Didih	Didih
Dingin	Ngali	Sejuk	Tiis
Doa	Tangiang	Doa	Doa
Dua	Dua	Due	Dua
Duga	Agak	Duge	Duga
Dunia	Portibi	Dunie	Dunya
Ejek	Ehet	Ejek	Ejek
Elang	Lali	Elang	Elang
Emas	Sere	Emas	Emas
Embun	Ombun	Embun	Embun
Enak	Tabo	Lazat	Ngenah
Enam	Onom	Enam	Genep
Entah	Ntah	Entah	Entah
Gali	Uhal	Gali	Nyangkul
Gampang	Mura	Senang	Heunterumit
Ganjil	Geduk	Ganjil	Ganjil
Gelap	Holom	Gelap	Gelap
Gema	saringar	Geme	Gema
Gemetar	Mangirgir	Gemeta	Gemeter
Gendang	Gondang	Gendang	Gendang
Gendong	Abing	Gendong	Mangkul
Gerak	Hinsat	Gerak	Lempang

Goblok	Oto	Belo	Bloon
Guna	Hasea	Gune	Guna
Gundul	Saesae	Botak	Plontos
Habis	Suda	Kereng	Seep
Hak	Tohap	Hak	Hak
Hanya	Holan	Hanye	Hanya
Hanyut	Maup	Hanyot	Hanyut
Haram	Rumar	Haram	Harom
Harap	Sinta	Harap	Harap
Hari	Ari	Hari	Poe
Harta	Agat	Harte	Harta
Hasil	Omo	Hasil	Hasil
Hati	Roha	Hati	Ati
Hebat	Bongak	Pandai	Hebat
Hembus	Ombus	Hembus	Edun
Henti	So	Henti	Sakedeung
Hidung	Igung	Hidung	Irung
Hidup	Ngolu	Hidop	Idup
Hijau	Rata	Hijau	Hejo
Hilang	Mago	Lenyap	Leungit
Hitam	Birong	Hitam	Hideung
Hitung	Etong	Hitung	Itung
Hujan	Udan	Hujan	Ujan
Hutan	Harangan	Hutan	Leuweung
Hutang	Singir	Utang	Utang
Ibu	Inang	Emak	Umi

Ikan	Dengke	Ikan	Lauk
Ikut	Ihut	Ikut	Milu
Ilmu	Raksa	Ilmu	Ilmi
Indah	Uli	Molek	Indah
Ini	On	Ni	Ie
Injak	Dege	Injak	Injak
Ipar	Tunggane	Ipar	Ipar
Istri	Ripe	Bini	Garwa
Itu	I	Itu	Eta
Jadi	Saut	Jadi	Janten
Jahat	Jungkat	Jahat	Digil
Jam	Pungkul	Jam	Tabuh
Jangan	Unang	Jangan	Entong
Janggal	Haduk	Janggal	Janggal
Jantung	Taroktok	Jantung	Jantung
Jatuh	Tinggang	Jatoh	Jatuh
Jauh	Dao	Jauh	Tebih
Jawab	Alus	Jawab	Ngawaler
Jebakan	Lupaklupak	Jebakan	Jebakan
Jejak	Bogas	Jejak	Jejak
Jelajah	Adang	Jelajah	Jelajah
Jelas	Nalnai	Mencari	Eces
Jelek	Roa	Tak molek	Butut
Jenis	Ragam	Jenis	Jenis
Jernih	Tio	Jernih	Alus
Jodoh	Rongkap	Jodoh	Kabogoh

Jujur	Tigor	Jujo	Jujur
Kacau	Gaor	Kacau	Honcewang
Kadang	Sipata	Kadang	Kadang
Kain	Abit	Kaen	Lawon
Kakak	Ito	Kakak	Raka
Kaki	Pat	Kaki	Suku
Kalau	Molo	Kalau	Kalau
Kambuh	Manombo	Kamboh	Kambuh
Kami	Hami	Kami	Urang
Kamu	Hamu	Awak	Maneh
Kandungan	Tabutabu	Kandungan	Kandungan
Karena	Alana	Sebab	Karena
Kasih	Lehon	Kasih	Ngasih
Kasur	Podoman	Tilam	Kasur
Kata	Hata	Kate	Kata
Kau	Ho	Mike	Hidep
Kawan	Dongan	Kawan	Babaturan
Kawin	Sohot	Kawin	Nikah
Kaya	Mora	Kaye	Benghar
Kebenaran	Sintong	Kebenaran	Leres
Kecil	Metmet	Kecik	Leutik
Kedai	Lapo	Kedai	Warung
Kejut	Hiap	Kejot	Soak
Kekasih	Hallet	Kekaseh	Kabogoh
Kelahi	Bada	Kalahi	Pasea
Kelapa	Harambir	Kelape	Kelapa

Keluar	Haruar	Kelua	Keluar
Kemarin	Nantoari	Kamaren	Kamari
Kembar	Silinduat	Kemba	Kembar
Kenal	Tanda	Kenal	Wawuh
Kendala	Abat	Kendale	Perkawis
Kepala	Ulu	Kepale	Sirah
Kerabat	Ampara	Kerabat	Dulur
Keras	Pir	Keras	Teuas
Kering	Hasang	Kering	Garing
Keringat	Hodok	Keringat	Kesang
Kerja	Ula	Kerje	Gawe
Keruh	Litok	Keruh	Kiruh
Ketika	Andorang	Ketike	Basa
Keturunan	Pinompar	Keturunan	Katurunan
Kira	Rimpu	Kire	Kinten
Kirim	Tongos	Kirim	Ngirim
Kodok	Tohuk	Katak	Bangkong
Kosong	Rumar	Kosong	Kosong
Kuat	Gogo	Kuat	Pageh
Kulit	Hulinghuling	Kulit	Kulit
Kumpul	Lolo	Kumpul	Ngariung
Kusut	Rundut	Kusut	Pajejet
Koreksi	Pature	Koreksi	Ngoreksi
Kuda	Hoda	Kude	Kuda
Kuning	Huning	Kuneng	Koneng
Kunjung	Topot	Kunjung	Sumping

Kurang	Hurang	Kurang	Kirang
Kursi	Hursi	Kursi	Korsi
Ladang	Hauma	Ladang	Ladang
Lagi	Dope	Nambah	Deui
Lagu	Logu	Lagu	Tembang
Lahir	Tubu	Lahir	Boboran
Laki	Baoa	Jantan	Pameget
Lalai	Lalap	Silap	Hilap
Lalat	Lanok	Langau	Laler
Lalu	Salpu	Lalu	Lalu
Lampias	Sombu	Lampias	Lampias
Langsung	Pintor	Langsong	Langsung
Lapar	Male	Lapa	Laper
Lari	Lojong	Lari	Lumpat
Lawan	Alo	Musoh	Musuh
Layu	Malos	Layu	Layu
Lauk	Ikan	Laok	Lauk
Lepas	Talhus	Lepas	Lepas
Lempar	Sampat	Lempar	Baledog
Lenggang	Ambe	Lenggang	Lenggang
Lengkap	Timpas	Lengkap	Lengkap
Lengket	Longkot	Lengket	Cepel
Lewat	Lewat	Lewat	Lewat
Licin	Sulandit	Licen	Licin
Lidah	Dila	Lidah	Lidah
Lihat	Bereng	Tengok	Letah

Lima	Lima	Lime	Lima
Lonceng	Hulingkuling	Lonceng	Lonceng
Lompat	Timbung	Lompat	Lumpat
Ludah	Tijur	Luda	Ciduh
Luncur	Runsur	Luncur	Terjun
Lurus	Tigor	Lurus	Lempeng
Mabuk	Mordong	Mabok	Teler
Mahal	Arga	Mahal	Awis
Main	Meam	Main	Ulin
Maju	Timbul	Maju	Maju
Makan	Allang	Makan	Dahar
Makmur	Duma	Makmur	Benghar
Maksud	Maksud	Maksud	Maksud
Malam	Borngin	Malam	Wengi
Malas	Age	Laso	Males
Malu	Ila	Malu	Isin
Macet	Sundat	Macet	Macet
Mandi	Maridi	Mandi	Ibak
Manis	Tonggi	Manes	Amis
Matahari	Matahari	Matahari	Matahari
Mati	Mate	Kojol	Modar
Minta	Ido	Minte	Menta
Muka	Bohi	Muke	Benget
Muncul	Mullop	Muncul	Muncul
Manusia	Jolma	Manusie	Jelma
Masak	Mabe	Masak	Masak

Masih	Dope	Masih	Keneuh
Masuk	Bonggot	Masok	Lebet
Mata	Mata	Mate	Soca
Mau	Olo	Endak	Hoyong
Meja	Meja	Meje	Meja
Mentah	Tata	Mentah	Mentah
Merah	Rara	Merah	Bereum
Mereka	Nasida	Mereke	Maranehna
Mimpi	Nipi	Mimpi	Ngimpi
Minum	Inum	Minom	Leueut
Minyak	Miak	Minyak	Minyak
Miskin	Pogos	Miskin	Miskin
Mudah	Mura	Senang	Gampil
Mulut	Baba	Mulot	Sungut
Musik	Musik	Musek	Musik
Musuh	Tihus	Musoh	Musuh
Mobil	Motor	Mobil	Mobil
Motor	Kereta	Motor	Motor
Nafsu	Pangimbang	Napsu	Nafsu
Naik	Nagkok	Naek	Naek
Nakal	Tilhang	Degel	Bandel
Namun	Molo	Namun	Lamun
Nanti	Annon	Kejap	Engke
Nasib	Siahapon	Nasep	Nasib
Nasihat	Soso	Nasehat	Nasihat
Naung	Ingan	Naung	Naung

Nikah	Mangoli	Nikah	Nikah
Nyanyi	Ende	Nyanyi	Tembang
Nyata	Nata	Nyate	Nyata
Nyeri	Borit	Nyeri	Sakit
Obat	Mandaoni	Obat	Obat
Oleh	Oleh	Oleh	Ku
Olahraga	Olahraga	Olahrage	Olahraga
Orang	Halak	Orang	Jelma
Pacar	Hallet	Pacar	Kabogo
Padi	Eme	Padi	Padi
Pahat	Lotik	Pahat	Paheut
Pakaian	Abit	Pakaian	Pakean
Paku	Labang	Paku	Paku
Palsu	Lipe	Palsu	Palsu
Panen	Gotil	Panen	Panen
Panci	Balanga	Panci	Panci
Panggil	Jou	Panggal	Saur
Pangkal	Bona	Pangkal	Pangkel
Pangku	Abing	Pangku	Mangku
Pantang	Subang	Pantang	Penteung
Pantas	Tama	Patot	Panteus
Parit	Bondar	Longkang	Solokan
Pasar	Onan	Pasar	Pasar
Patah	Matopik	Patah	Pateuh
Patut	Tama	Patot	Pantes
Pedih	Ngotngot	Saket	Nyeri

Pemimpin	Raja	Pemimpin	Pamimpin
Pendek	Jempek	Bantot	Beke
pengumuman	Tingting	Pengumuman	Pangumuman
Penuh	Gok	Penuh	Pinuh
Perahu	Solu	Sampan	Parahu
Peraturan	Patik	Peraturan	Paraturan
Percaya	Bontor	Percaye	Percanten
Perempuan	Boru	Betine	Awewe
Periuk	Hudon	Periuk	Pariuk
perjanjian	Padan	Perjanjian	Parjanjian
Perlu	Ringkot	Hendak	Perlu
Pernah	Hea	Pernah	Pernah
Permisi	Santabi	Permisi	Permios
Perut	Boltok	Perot	Beuteung
Pesan	Tona	Pesan	Pesen
Pesta	Lolo	Peste	Pesta
Peti	Abal	Peti	Peti
Pijat	Dampoil	Pijat	Pijet
Pilih	Pillit	Pileh	Milih
Pindah	Morot	Pindah	Pindah
Pinta	Tami	Mintak	Menta
Pintar	Malo	Pandai	Pinter
Piring	Pinggan	Pinggan	Piring
Pisau	Agat	Pisau	Peso
Potong	Tanggo	Potong	Potong
Pudar	Sosa	Pudar	Luntur

Pukul	Balbal	Pukol	Nonjok
Pulang	Mulak	Balek	Uih
Pundak	Abara	Pundak	Pundek
Pungut	Ain	Pungot	Cokot
Putih	Bontar	Puteh	Bodas
Putus	Tos	Putos	Putus
Rahasia	Haurahon	Rahasia	Rahsia
Rajin	Ringgas	Rajen	Rajin
Ramai	Torop	Ramai	Rame
Rantau	Ranto	Rantau	Rantau
Rapat	Rapot	Rapat	Rapet
Rasa	Taon	Rase	Asa
Rela	Pos	Rele	Rela
Rendah	Hetek	Nyangkot	Handap
Rindu	Sihol	Rindu	Kangen
rintangan	Abat	Rintangan	Rintangan
Rumah	Jabu	Rumah	Imah
Rumput	Duhut	Rumpot	Jukut
Rusak	Sega	Rosak	Ruksak
Saat	Uju	Saat	Basa
Sabar	Saep	Sabar	Sabar
Sahabat	Aleale	Kawan	Sobat
Saja	Ondeng	Saje	Mung
Sakit	Sahit	Saket	Nyeri
Salam	Horas	Salam	Salam
Sama	Dos	Same	Sarua

Samar	Tinda	Samar	Samar
Sampai	Sahat	Sampai	Nepi
Sangat	Pala	Sangat	Pisan
Sanggup	Tolap	Sanggop	Sanggup
Santun	Donda	Santon	Santun
Sarung	Mandar	Sarong	Sarung
Satu	Sada	Satu	Hiji
Sawah	Saba	Sawah	Sawah
Saya	Ahu	Saye	Abdi
Sebar	Serak	Sebar	Sebar
Sebelas	Sammpulusada	Sebelas	Sabelas
Seberang	Ipar	Seberang	Palihditu
Sedia	Tupa	Sedie	Sedia
Segera	Busbus	Segere	Gancang
sekaligus	Huthut	Langsong	Kabehan
Sekarang	Nuaeng	Sekarang	Ayeuna
Selamat	Ramot	Selamat	Selamet
Selesai	Sae	Habes	Seep
Selimut	Ulos	Selimot	Salimut
Semak	Somak	Semak	Semak
semangat	Simangot	Semangat	Sumanget
Sembilan	Sia	Sembilan	Salapan
Sembunyi	Solpa	Sembunyi	Nyumput
Sempat	Sanga	Sempat	Sempet
Senja	Botari	Senje	Burit
Sempurna	Tang	Sempurne	Sampurna

Semua	Luhut	Semue	Sadayana
Semut	Porhis	Semut	Sireum
Sengat	Doit	Sengat	Nyengat
Seperti	Songon	Seperti	Sapartos
Sepi	Punjung	Sunyi	Sepi
Sepuluh	Sampulu	Sepuluh	Sapuluh
Sesak	Ponjot	Sesak	Sesek
Sesal	Humordit	Sesal	Nyesel
Serak	Abur	Serak	Peura
Seru	Ate	Seru	Seru
Serupa	Suman	Serupe	Sami
Siang	Arian	Siang	Beurang
Siap	Rade	Siap	Siap
Sifat	Tibas	Sifat	Sifat
Silsilah	Tarombo	Silsilah	Silsilah
Sinar	Sondang	Sinar	Sinar
Sobek	Ribak	Koyak	Soek
Sopan	Pantun	Sopan	Sopan
Suara	Soara	Suare	Suara
Subur	Sinur	Subur	Subur
Sudah	Nga	Selesai	Atos
Suka	Girgir	Suke	Suka
Sumpah	Tolon	Sumpah	Sumpah
Sungai	Binanga	Sungai	Susukan
Susah	Susa	Melarat	Hese
Tabah	Benget	Saba	Tabah

Tahu	Boto	Tahu	Ngartos
Taman	Porlak	Taman	Taman
Tambah	Tamba	Nambah	Tambah
Tampar	Pastap	Tempeleng	Cabok
Tanaman	Suansuanan	Tanaman	Taneman
Tangan	tangan	Tangan	Lengan
Tangkap	Barobo	Tangkap	Nangkep
Tanya	Sungkun	Tanye	Naros
Tatap	Tatap	Tatap	Tingali
Tawa	Engkel	Tawe	Seuri
Tebang	Taba	Tebang	Teuar
Tebing	Tolping	Tebing	Tebing
Teduh	Ingan	teduh	Iuh
Tega	Hum	Tege	Tega
Tegap	Togos	Tegap	Tegap
Tegar	Tohom	Tegar	Tegar
Teguh	Togu	Teguh	Panceg
Teguk	Dorguk	Telan	Neguk
Tekun	Benget	Tekun	Nekun
Telan	Bondut	Telan	Gleggleg
Telanjang	Saesae	Bugel	Bugil
Telur	Pira	Telor	Endog
Teman	Dongan	Kawan	Rencang
tembakau	Timbaho	Tembakau	Bako
Temu	Jumpang	Jumpe	Panggih
Tempat	Ingan	Tempat	Tempat

Tenang	Pos	Tenang	Tenang
Tengah	Tonga	Tengah	Tengah
Tenggelam	Bonom	Tenggelam	Tenggelam
Tengok	Tingkir	tengok	Tingali
Tentu	Tontu	Tentu	Tentu
Tepat	Topet	Pas	Tepat
Tepuk	Lapak	Tepok	Nepuk
Terang	Tiur	Terang	Terang
Terbang	Habang	Melayang	Ngapung
Terbit	Poltak	Terbit	Terbit
Terima	Jalo	Terime	Tarima
Ternak	Pinahan	Ternak	Ternak
Tiang	Panangga	Tiang	Tiang
Tidak	Ndang	Tak	Enteu
Tidur	Modom	Tidor	Sare
Tiga	Tolu	Tige	Tilu
Tikar	Ampe	Tikar	Samak
Timbang	Antan	Kire	Nimbang
Timbul	Timbul	Timbol	Nimbul
Timur	Habinsaran	Timur	Timur
Tinggi	Timbo	Tonjang	Luhur
Tinta	Mangsi	Tinta	Tinta
Tuan	Suhut	Tuan	Pamajikan
Tujuh	Pitu	Tujoh	Tujuh
Tulis	Gurit	Tules	Nulis
Tumpah	Sabur	Tumpah	Bahe

Tunda	Mahilolong	Tuned	Kedeung
Tunggu	Ima	Tunggu	Antos
Tunjuk	Tida	Tunjok	Nunjuk
Turun	Tuat	Turon	Turun
Tonton	Nonton	Tengok	Nonton
Uang	Hepeng	Duet	Acis
Undangan	Undangan	Jempot	Undangan
Ungkap	Tardas	ungkap	Ungkap
Upah	Upa	Gaji	Upah
Usai	Sae	Habes	Enggesan
Usir	Bali	Usir	Usir
Wafat	Mate	Wafat	Wafat
Wajah	Bohi	Muke	Raray
Wajib	Harus	Wajib	Kudu
Waktu	Tingki	Waktu	Waktu
Wanita	Borua	Betine	Mojang
Warisan	Arta	Warisan	Warisan
Wasit	Wasit	Juri	Wasit
Wawancara	Wawancara	Bincang	Wawancara
Wibawa	Tunggun	Wibaye	Wibawa
Wujud	Wujud	Wujud	Wujud
Ya	Olo	Ye	Muhun
Yakin	Yakin	Yaken	Yakin
Yang	Yang	Yang	Anu
Zaman	Zaman	Zaman	Jaman