

BAB VI

KESIMPULAN DAN PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Dari penelitian yang dijabarkan diatas dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi dapat menyimpan kata-kata bahasa Ansus dan padanan kata bahasa Indonesianya dengan mudah, aman, dan dengan kapasitas yang cukup besar yaitu sebesar media penyimpanan yang ada pada perangkat yang digunakan.
2. Aplikasi dapat menambahkan, menghapus, dan merevisi kata dari bahasa Ansus yang dimasukan.
3. Aplikasi dapat menerjemahkan kata dari bahasa Ansus ke bahasa Indonesia dan sebaliknya.

6.2. Saran

"Aplikasi Kamus Dinamis Ansus Indonesia Indonesia Ansus" adalah aplikasi yang bersifat dinamis, karena beberapa hal aplikasi ini masih belum dimaksimalkan. "Aplikasi Kamus Dinamis Ansus Indonesia Indonesia Ansus" masih dapat di kembangkan lebih jauh seperti :

1. Membuat menu *update* yang dapat langsung meng *update* kata dari web secara otomatis.
2. Menampilkan susunan dan jenis kata secara lengkap, misalnya kata kerja, kata sifat, dan lain sebagainya.
3. Menu tambahkan dan ubah kata hanya dapat dilakukan oleh admin.
4. Pengguna dapat semakin mudah saat pemasangan program apabila pengolahan database yang digunakan

merupakan pengolahan database yang ringan dalam hal pemasangan dan pemakaiannya.

DAFTAR PUSTAKA

Boggs Wendy, 2002, *Mastering UML with Rational Rose 2002*, SYBEX Inc.

Dietel Paul, 2013, *Visual C# 2012 How To Program*, Dietel Inc.

Darmawan Erico, 2011, *Pemrograman Berorientasi Objek C# Yang Susah Jadi Mudah*, Informatika, Jakarta.

Erik Veerman, Jessica M. Moss, Brian Knight, Jay Hackney, 2009, *Microsoft SQL Server 2008 Integration Services: Problem, Design, Solution* Wrox problem--design--solution, John Wiley & Sons.

Galitz Wilbert, 2007, *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*, John Wiley & Sons.

Hanson, 2005, *A Comprehensive Indonesian-English Dictionary*, Choice.

Kwary Deny, 2013, *A model for an online Australian English cultural dictionary database*, Terminology.

Loton Tony, 2010, *UML Software Design with Visual Studio 2010*, LOTONtech.

Barkah La, 2013, *Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia - Jerman*, Akakom, Yogyakarta.

Majid, 2011, *The Development of E-dictionary For The Use With Maharah Al-qiraah Textbook at a*

Matriculation Centre in a University in Malaysia,
TOJET.

Maryaeni, 2007, Metode Penelitian Kebudayaan, Bumi
Aksara.

Widodo Prabowo. dkk, 2011, *Menggunakan UML Unified
Modeling Language*, Informatika, Jakarta.

Scott Dorman, 2013, *Sams Teach Yourself Visual C# 2010
in 24hours*, Sybex Inc.

Tatroe Kevin, Peter MacIntyre, Rasmus Lerdorf, 2013, *Php
Programming*, O'Reilly Media, Inc.

Woods Denise, Shelly Gary, 2009, *HTML: Introductory
Concepts and Techniques*, Cengage Learning.

Yansen, 2008 Penyesuaian (Agreement) Subyek dan Kata
Kerja Dalam Bahasa Ansus, Papua, Universitas
Negeri Papua.

http://www.seoarticlelibrary.org/2013_01_01_archive.htm
, diakses tanggal 7 Maret 2014.

<http://ojs.unud.ac.id/index.php/linguistika/article/view/282>,
diakses pada tanggal 7 Maret 2014.

[http://edukasi.kompas.com/read/2012/09/01/12030360/Mau.
Tahu.Jumlah.Ragam.Bahasa.di.Indonesia](http://edukasi.kompas.com/read/2012/09/01/12030360/Mau.Tahu.Jumlah.Ragam.Bahasa.di.Indonesia) , diakses
pada tanggal 7 Maret 2014.

[http://nationalgeographic.co.id/berita/2012/02/hanya-
ada-13466-pulau-di-Indonesia](http://nationalgeographic.co.id/berita/2012/02/hanya-ada-13466-pulau-di-Indonesia) , diakses pada
tanggal 23 April 2014.

SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

AKDAIIA

(Aplikasi Kamus Dinamis Ansus - Indonesia
Indonesia - Ansus)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Marco Alfred Sukarya

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-AKDAIIA		1/21
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh	Marco Alfred							
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

Halaman Judul	1
Daftar Perubahan	2
Daftar Halaman Perubahan	3
Daftar Isi	4
Daftar Gambar	6
PENDAHULUAN	7
1.7. Tujuan	7
1.8. Lingkup Masalah	7
1.9. Definisi, Akronim, Singkatan.....	7
1.10. Referensi	8
1.11. Deskripsi Umum	9
DESKRIPSI KEBUTUHAN	9
2.1. Perspektif Produk	9
2.2. Fungsi Produk	10
2.3. Karakteristik Pengguna	11
2.4. Batasan-batasan	12
2.5. Asumsi Ketergantungan	12
KEBUTUHAN KHUSUS	13
3.9. Kebutuhan Antarmuka Pengguna	13
3.9.1. Antarmuka Pemakai	13

3.9.2.	Antarmuka Perangkat Keras	13
3.9.3.	Antarmuka Perangkat Lunak	14
3.10.	Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak	15
3.10.1.	Use Case Diagram.....	15
SPESIFIKASI RINCI KEBUTUHAN		16
4.1.	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas.....	16
4.1.1.	Use Case Spesification : Menerjemahkan Kata	16
4.1.2.	Use Case Spesification : Mengupdate Database AKDAIIA	17
4.1.3.	Use Case Spesification : Menambahkan Kata	18
4.1.4.	Use Case Spesification : Mengubahkan Kata	19
ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM.....		20
5.1.	Entity Relationship Diagram.....	20

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Perancangan Perangkat Lunak	1
Gambar 3.1 Use Case Diagram	2
Gambar 5.1 Entity Relationship Diagram	3

Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak AKDAIIA (Aplikasi Kamus Dinamis Ansus Indonesia Indonesia Ansus) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) dan atribut (feature-feature tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-AKDAIIA ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak AKDAIIA dikembangkan dengan tujuan untuk :

3. Menangani penerjemahan kata dari bahasa Indonesia ke bahasa Ansus.
4. Menangani penerjemahan kata dari bahasa Ansus ke bahasa Indonesia.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-AKDAIIA-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada AKDAIIA (Aplikasi Kamus Dinamis Ansus Indonesia Indonesia Ansus) dimana XXX

	merupakan nomor fungsi produk.
AKDAIIA	Merupakan singkatan dari Aplikasi Kamus Dinamis Ansus Indonesia Indonesia Ansus.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Database	Merupakan kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Galitz Wilbert, 2007, *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*, John Wiley & Sons.
2. Boggs Wendy, Boggs Michael, *Mastering UML with Rational Rose 2002*, SYBEX Inc, 2002.
3. Erik Veerman, Jessica M. Moss, Brian Knight, Jay Hackney, 2009, *Microsoft SQL Server 2008 Integration Services: Problem, Design, Solution* Wrox problem--design--solution, John Wiley & Sons.
4. Loton Tony, 2010, *UML Software Design with Visual Studio 2010*, LOTONtech.
5. Alfred ,Marco *Spesifikasi Perancangan Perangkat Lunak AKDAIIA*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2013, Yogyakarta.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak AKDAIIA yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak AKDAIIA tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak AKDAIIA yang akan dikembangkan.

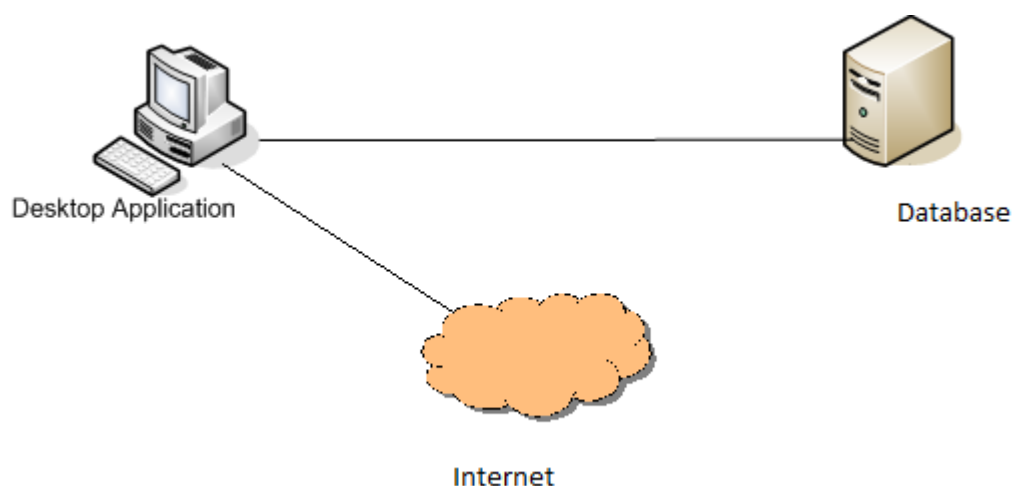
2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif produk

AKDAIIA merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu mempelajari bahasa Ansus. Perangkat lunak ini akan menerjemahkan kata dalam bahasa Indonesia ke dalam bahasa Ansus dan juga dari bahasa Ansus ke dalam bahasa Indonesia. Aplikasi ini juga bisa menambahkan kosakata baru dari bahasa Indonesia ke bahasa Ansus dan sebaliknya. Penambahan kata dimaksudkan bagi para pengguna yang sedang mempelajari bahasa Ansus dan menemukan kosakata baru agar mereka bisa menyimpan kosakata yang baru mereka dapatkan. Untuk bisa menerjemahkan kata dalam suatu bahasa diperlukan waktu yang pertimbangan oleh beberapa orang yang benar - benar mengerti akan bahasa yang digunakan.

Perangkat lunak AKDAIIA ini berjalan pada platform desktop, dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman C#. Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan Microsoft Visual Studio 2010 Express.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (*Graphical User Interface*). Pada sistem ini, GUI yang disediakan ada dua macam yaitu berbasis desktop dan berbasis web. Untuk yang berbasis desktop, pengguna tidak perlu melakukan login terlebih dahulu. pengguna dapat langsung menggunakan perangkat lunak tersebut untuk menerjemahkan kata dari bahasa Indonesia ke bahasa Anus dan sebaliknya. Arsitektur AKDAIIA dapat dilihat pada gambar 4.1. Arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa *client server*, di mana semua data disimpan *diserver*. Inputan data yang dimasukan akan disimpan dalam *database server*, sehingga jika ada pencarian data, maka data yang diinginkan akan dicari ke *database server*. Untuk yang berbasis web, user dapat mengunduh *database* Kosakata AKDAIIA terbaru, dan secara manual mengupdate *database*.



Gambar 2.1 Arsitektur Perangkat lunak AKDAIIA

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak AKDAIIA adalah sebagai berikut :

2. Aplikasi Dekstop

- g. Fungsi *Penerjemahan kata dalam Bahasa Ansus ke Bahasa Indonesia*. (**SKPL-AKDAIIA-001**)

Merupakan salah satu dari fungsi perangkat lunak AKDAIIA. Dalam fungsi ini akan ditampilkan kata dalam bahasa Ansus dan jika ingin mengetahui kata tersebut dalam bahasa Indonesia maka user hanya perlu memilih kata tersebut dan terjemahannya akan ditampilkan.

- h. Fungsi *Penerjemahan kata dalam Bahasa Indonesia ke Bahasa Ansus*. (**SKPL-AKDAIIA-002**)

Merupakan salah satu dari fungsi utama perangkat lunak AKDAIIA. Dalam fungsi ini akan ditampilkan kata dalam bahasa Indonesia dan jika ingin mengetahui kata tersebut dalam bahasa Ansus maka user hanya perlu memilih kata tersebut dan terjemahannya akan ditampilkan.

- i. Fungsi *Penambahan Kata*. (**SKPL-AKDAIIA-003**)

Merupakan salah satu dari fungsi utama perangkat lunak AKDAIIA. Dalam fungsi ini user dapat melakukan penambahan kata dengan memasukkan kata dalam bahasa Indonesia dan terjemahannya dalam bahasa Ansus.

- j. Fungsi *Pengubahan Kata*. (**SKPL-AKDAIIA-004**)

Merupakan salah satu dari fungsi utama perangkat lunak AKDAIIA. Dalam fungsi ini user dapat melakukan pengubahan kata dan terjemahannya dengan mencari kata dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Ansus, lalu user tinggal mengubah kata yang diinginkan.

- k. Fungsi *Pengunduhan Update Database*. (**SKPL-AKDAIIA-005**)

Merupakan salah satu dari fungsi tambahan dalam perangkat lunak AKDAIIA. Dalam fungsi ini user dapat mengunduh update database terbaru dari perangkat lunak

AKDAIIA dari web yang telah disediakan yaitu marco-as.url.ph .

1. Fungsi Update Database. (**SKPL-AKDAIIA-006**)

Merupakan salah satu fungsi tambahan dari AKDAIIA. Fungsi ini akan memperbaharui database kosakata yang telah ada. Pengguna terlebih dahulu harus mengunduh database lalu file tersebut di restore di SQL server.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak AKDAIIA adalah sebagai berikut :

4. Memahami pengoperasian komputer atau laptop yang sistem operasinya berbasis Windows.
5. Mengerti tentang komputer dan penggunaan web browser.
6. Khusus untuk bagian update database, pengguna perlu mengetahui caranya untuk restore database di SQL Server 2005.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak AKDAIIA tersebut adalah :

c. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak AKDAIIA.

d. Keterbatasan Perangkat Keras

Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Sistem ini dapat dijalankan pada komputer atau laptop yang menggunakan sistem operasi Windows 7.

3 Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antarmuka eksternal pada perangkat lunak AKDAIIA meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi.

3.1.1 Antarmuka pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk form-form.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak AKDAIIA adalah:

1. Perangkat PC

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak AKDAIIA adalah sebagai berikut :

1. Nama : SQL Server 2005
Sumber : Microsoft

Sebagai database management system (DBMS) yang digunakan untuk menyimpan data di sisi server.

2. Nama : Windows 7 Professional
Sumber : Microsoft.

Sebagai sistem operasi untuk perangkat keras.

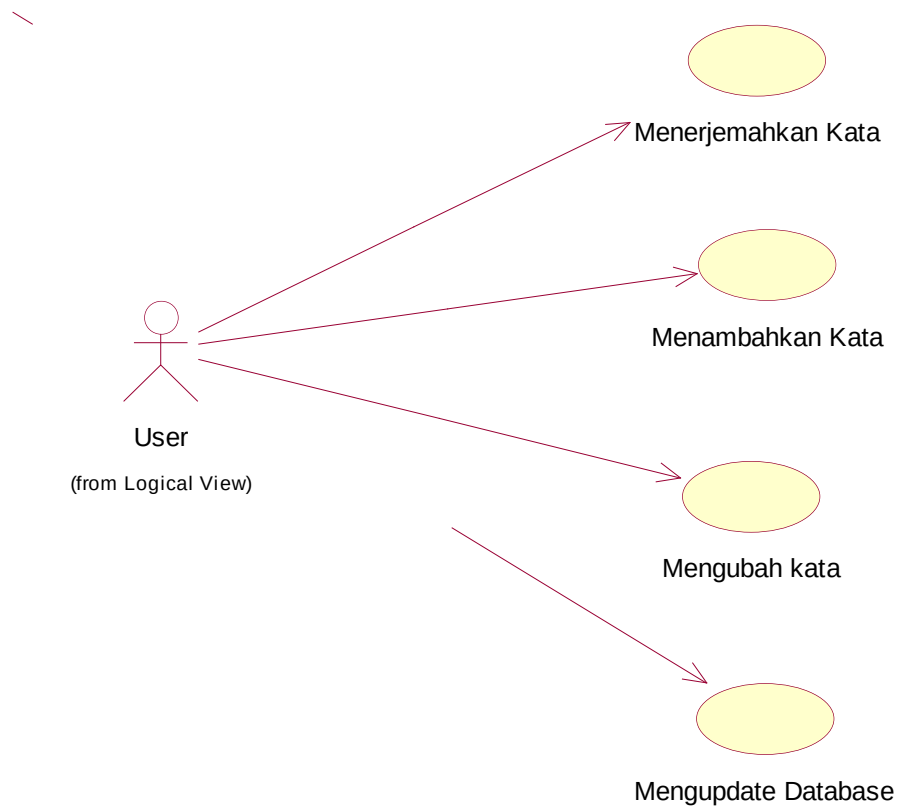
3. Nama : Microsoft Visual Studio 2010 Express.

Sumber : Microsoft.

Sebagai software yang digunakan untuk melakukan pemrograman AKDAIIA.

3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 3.1 Use Case Diagram

4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1 Use case Spesification : Menerjemahkan kata

9. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menerjemahkan kata dari bahasa Indonesia ke bahasa Ansus.

10. Primary Actor

1. User

11. Supporting Actor

none

12. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan penerjemahan kata.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk menerjemahkan kata.
3. Aktor memasukkan kata yang ingin diterjemahkan.
A-1 Aktor memilih untuk menerjemahkan kata dari bahasa Indonesia ke bahasa Ansus.

A-2 Aktor memilih untuk menerjemahkan kata dari bahasa Ansus ke bahasa Indonesia.
4. Sistem menampilkan hasil terjemahan.
5. Use Case ini selesai.

13. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk menerjemahkan kata dari bahasa Indonesia ke bahasa Ansus.
5. Aktor meminta sistem untuk menerjemahkan kata dari bahasa Indonesia ke bahasa Ansus.
 6. Aktor menginputkan kata yang ingin diterjemahkan.

7. Sistem melakukan pengecekan pada kata yang telah diinputkan.

E-1 Kata yang diinputkan tidak sesuai.

8. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4.

14. Error Flow

E-1 Kata yang diinputkan tidak sesuai

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa kata yang diinputkan tidak sesuai

2. Kembali ke Alternatif Flow langkah ke 3

15. PreConditions

none

16. PostConditions

1. Aktor mendapatkan hasil terjemahan dari kata yang diinputkan.

4.1.2 Use case Spesification : Menambahkan Kata

9. Brief Description

Use Case ini digunakan untuk menambahkan kata pada perangkat lunak AKDAIIA.

10. Primary Actor

1. User

11. Supporting Actor

none

12. Basic Flow

7. Use Case ini dimulai ketika aktor ingin menambahkan kata pada perangkat lunak AKDAIIA

8. User memilih fungsi penambahan kata.

9. Sistem menampilkan antarmuka untuk menambahkan kata.
10. User memasukkan kata yang ingin dimasukkan
E-1 Kata yang diinputkan sudah ada
11. System menampilkan notifikasi bahwa kata berhasil dimasukkan.
12. Use Case selesai
- 13. Alternative Flow**
- 14. Error Flow**
E-1 Kata yang diinputkan sudah Ada
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa kata yang diinputkan sudah ada.
 2. Kembali ke basic flow 4.
- 15. PreConditions**
- 16. PostConditions**
 1. Aktor berhasil memasukkan kata.

4.1.3 Use case Spesification : Mengubah Kata

9. Brief Description

Use Case ini digunakan untuk mengubah kata pada perangkat lunak AKDAIIA.

10. Primary Actor

1. User

11. Supporting Actor

none

12. Basic Flow

9. Use Case ini dimulai ketika aktor ingin mengubah kata pada perangkat lunak AKDAIIA.
10. User memilih fungsi Mengubah kata.
11. Sistem menampilkan antarmuka untuk mengubah kata.

12. User memasukkan kata yang ingin diubah
E-1 Data belum diinputkan.
13. Sistem menampilkan hasil pencarian kata yang diinputkan
14. User mengubah kata.
15. Sistem menampilkan notifikasi kata berhasil diubah
16. Use case selesai.

13. Alternative Flow

14. Error Flow

E-1 Data belum diinputkan

1. Sistem memberikan peringatan bahwa kata belum diinputkan.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4

15. PreConditions

16. PostConditions

1. Aktor berhasil Mengubah kata.

4.1.4 Use case Specification : Mengupdate database

9. Brief Description

Use Case ini digunakan untuk memperbarui kata pada perangkat lunak AKDAIIA.

10. Primary Actor

1. User

11. Supporting Actor

none

12. Basic Flow

6. Use Case ini dimulai ketika aktor ingin memperbarui kata pada perangkat lunak AKDAIIA.
7. User membuka Sql Server.
8. User memilih untuk merestore database.
9. Sistem menampilkan pesan bahwa proses restore database selesai.
10. Use case selesai.

13. Alternative Flow

14. Error Flow

15. PreConditions

1. Aktor telah mengunduh database AKDAIIA pada alamat marco-as.url.ph.

16. PostConditions

1. Aktor berhasil memperbarui kata pada AKDAIIA.

5 Entity Relationship Diagram (ERD)

DATABASE_KATA	
ID_KATA	varchar(20)
KATA_INDONESIA	varchar(50)
KATA_ANSUS	varchar(50)
KALIMAT_IND	long varchar
KALIMAT_ANS	long varchar

Gambar 5.1 Entity Relationship Diagram(ERD)

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

AKDAIIA

(Aplikasi Kamus Dinamis Ansus - Indonesia
Indonesia - Ansus)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Marco Alfred Sukarya / 5816

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-AKDAIIA		1/17
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh	Marco							
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
---------	--------	---------	--------

Daftar Halaman Perubahan	3
Daftar Isi	4
Daftar Gambar	6
Daftar Tabel	7
 PENDAHULUAN	 8
1.12. Tujuan	8
1.13. Lingkup Masalah	8
1.14. Definisi dan Akronim	8
1.15. Referensi	9
1.16. Deskripsi Umum	9
 PERANCANGAN SISTEM	 10
2.1. Perancangan Arsitektur	10
2.2. Perancangan Rinci	11
2.2.1. Sequence Diagram	11
2.2.1.1. Terjemahkan Kata	11
2.2.1.2. Ubah Kata	12
2.2.1.3. Tambah Kata	13
2.2.2. Class Diagram	14
2.2.3. Spesifikasi Kelas Diagram	14
2.2.3.1. Spesifikasi Design Kelas DatabaseKataUI ...	14
2.2.3.2. Spesifikasi Design Kelas DatabaseKataMgr ..	14
2.2.3.3. Spesifikasi Design Kelas DatabaseKata	15
 PERANCANGAN DATA	 15
3.1. Dekomposisi Data	15
3.1.1. Deskripsi Entitas Data Database_Kata	15
3.2. Physical Data Model	16

PERANCANGAN ANTARMUKA	17
4.1. Sketsa UI dan Deskripsinya.....	17
4.1.1. Antarmuka Halaman Utama - Terjemahkan	17
4.1.2. Antarmuka Halaman Utama - Tambahkan	18
4.1.3. Antarmuka Halaman Utama - Ubah	19
4.1.4. Rancangan Antarmuka Web - Halaman Utama	20
4.1.5. Rancangan Antarmuka Web - Download	21
4.1.6. Rancangan Antarmuka Web - Tentang Kami	22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur	10
Gambar 2.2 Sequence Diagram: Terjemahkan Kata	11
Gambar 2.3 Sequence Diagram: Ubah Kata	12
Gambar 2.4 Sequence Diagram: Tambah Kata	13
Gambar 2.5. Class Diagram	14

Gambar 4.1 Rancangan Antarmuka - Terjemahkan	17
Gambar 4.2 Rancangan Antarmuka - Tambahkan	18
Gambar 4.3 Rancangan Antarmuka - Ubah	19
Gambar 4.4 Rancangan Antarmuka Web - Halaman Utama .	20
Gambar 4.5 Rancangan Antarmuka Web - Download	21
Gambar 4.6 Rancangan Antarmuka Web - Tentang Kami ..	22

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Deskripsi Entitas Database_Kata	13
--	----

1. Pendahuluan

1.1. Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL tersebut digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

1.2. Ruang Lingkup

Perangkat lunak AKDAIIA dikembangkan dengan tujuan :

5. Menangani penerjemahan kata dari bahasa Indonesia ke bahasa Ansus.
6. Menangani penerjemahan kata dari bahasa Ansus ke bahasa Indonesia.

1.3. Definisi dan Akronim

Beberapa definisi, akronim, singkatan yang digunakan dalam DPPL AKDAIIA ini antara lain adalah sebagai berikut :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD). Merupakan deskripsi dari perancangan produk / perangkat lunak yang akan dikembangkan.
AKDAIIA	Perangkat lunak sistem penjualan perabotan.
GUI	<i>Graphical User Interface</i> , Tampilan antarmuka program bagi pengguna.
Database	Merupakan kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.

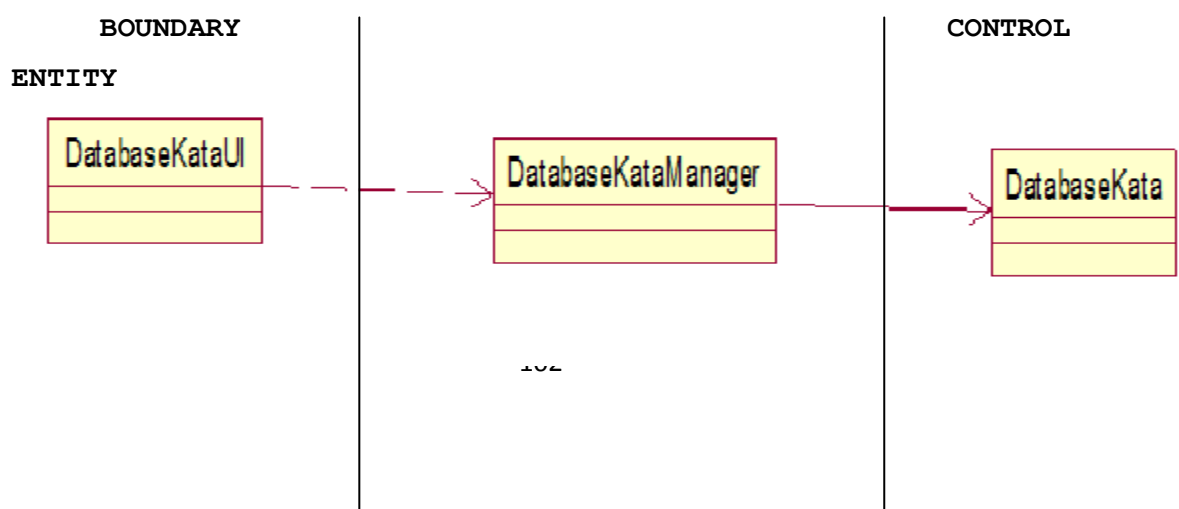
1.4. Referensi

Referensi yang digunakan untuk perangkat lunak tersebut adalah :

- 1) Galitz Wilbert, 2007, The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques, John Wiley & Sons.
- 2) Boggs Wendy, Boggs Michael, *Mastering UML with Rational Rose 2002*, SYBEX Inc, 2002.
- 3) Erik Veerman, Jessica M. Moss, Brian Knight, Jay Hackney, 2009, Microsoft SQL Server 2008 Integration Services: Problem, Design, Solution Wrox problem--design--solution, John Wiley & Sons.
- 4) Loton Tony, 2010, UML Software Design with Visual Studio 2010, LOTONtech.
- 5) Alfred ,Marco *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak AKDAIIA*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2013, Yogyakarta.

2. Perancangan Sistem

2.1. Perancangan Arsitektur

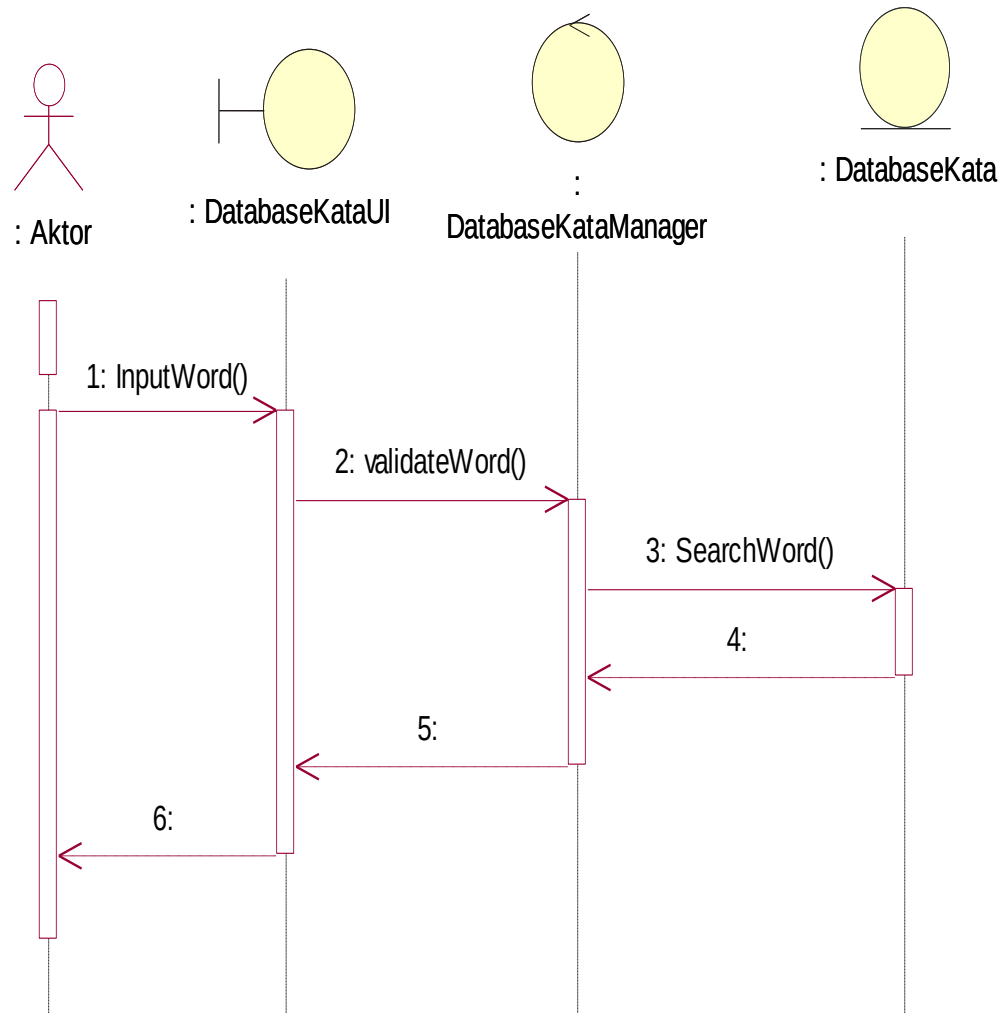


Gambar 2.1. Perancangan Arsitektur

2.2. Perancangan Rinci

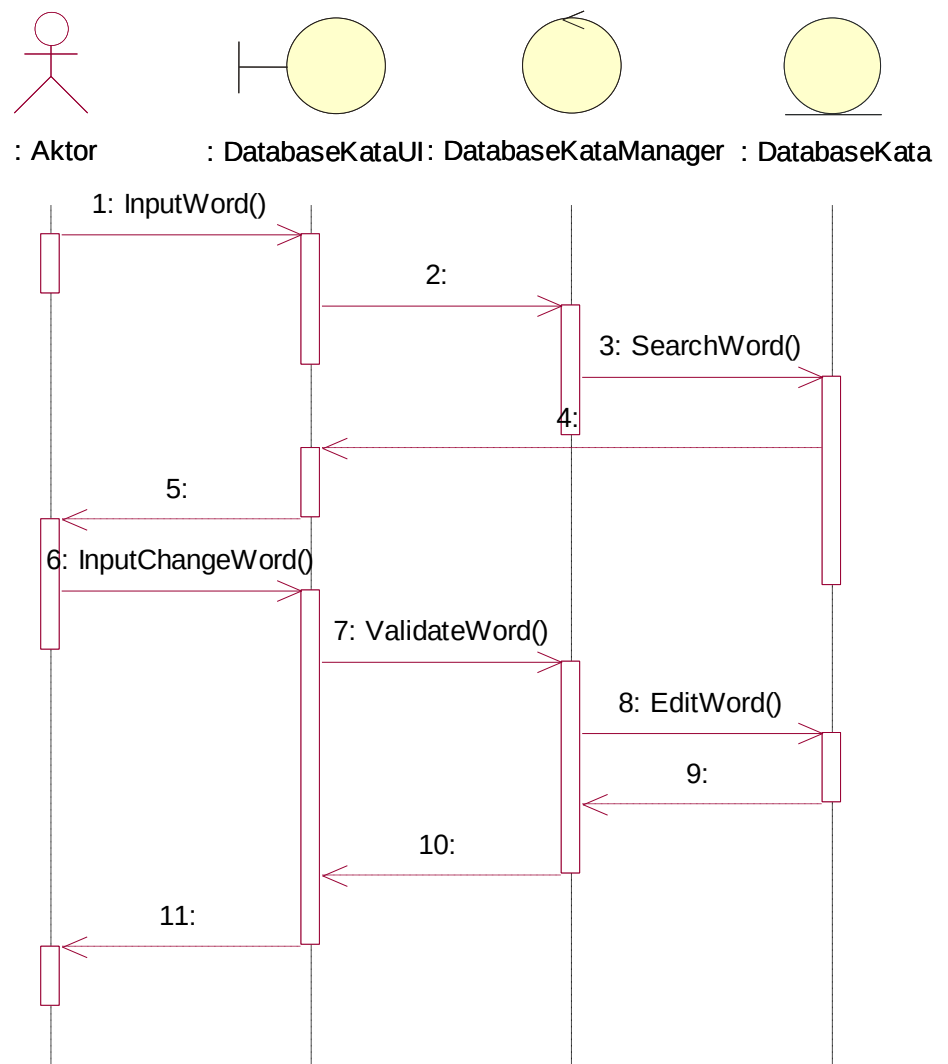
2.2.1. Sequence Diagram

2.2.1.1. Terjemahkan Kata



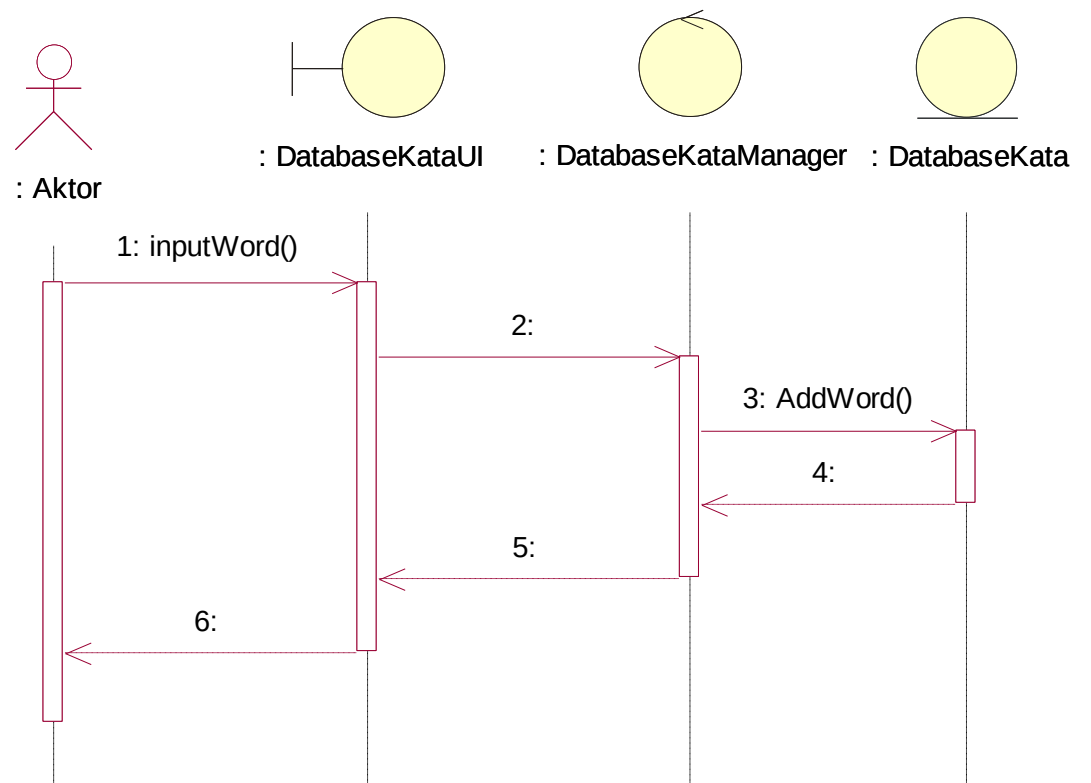
Gambar 2.2. Sequence Diagram: Terjemahkan kata

2.2.1.2. Ubah Kata



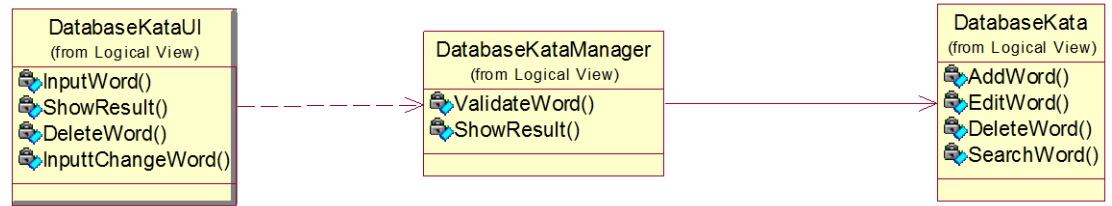
Gambar 2.3. Sequence Diagram: Ubah Kata

2.2.1.3. Tambah Kata



Gambar 2.4. Sequence Diagram: Tambah Kata

2.2.2. Class Diagram



Gambar 2.5. Class Diagram

2.2.3. Spesifikasi Deskripsi Kelas Diagram

2.2.3.1. Spesifikasi Design Kelas DatabaseKataUI

ModelUI	<<Boundary>>
+ModelUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	

2.2.3.2. Spesifikasi Design Kelas DatabaseKataMgr

ModelManager	<<Control>>
+ModelManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. -ValidateWord():Dataset Operasi ini digunakan untuk memeriksa kata yang diinputkan user ke program.	

2.2.3.3. Spesifikasi Design Kelas DatabaseKata

Model	<<Entity>>
-AddWord(nama:string, alamat:string):boolean	

Operasi ini digunakan untuk melakukan penambahan data kata.
 -EditWord
 Operasi ini digunakan untuk mengelola data Kata.
 -SearchWord()
 Operasi ini digunakan untuk mencari kata.

3. Perancangan Data

3.1. Dekomposisi Data

3.1.1. Deskripsi Entitas Data Database_Kata

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_kata	Int	1	Id kata yang digunakan, primary key.
Kata_indonesia	String	50	Kata indonesia yang diinputkan, foreign key.
Kata_ansus	String	50	Kata ansus yang digunakan, foreign key.
Kalimat_ind	Text		Penggunaan Kalimat Indonesia yang digunakan, foreign key.
Kalimat_ans	Text		Penggunaan kalimat Ansus yang diinputkan, foreign key.

Tabel 3.1. Deskripsi Entitas Database_Kata

3.2. Physical Data Model

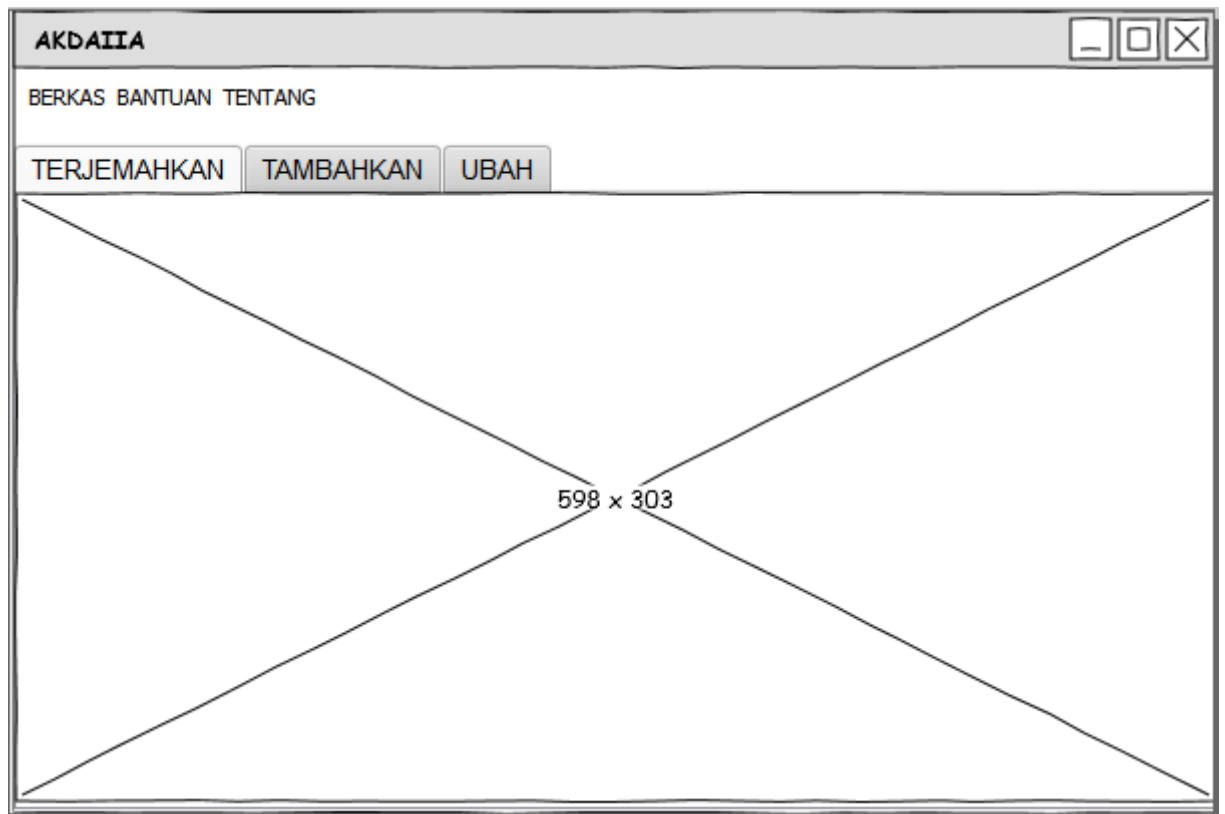
DATABASE_KATA	
ID_KATA	varchar(20)
KATA_INDONESIA	varchar(50)
KATA_ANSUS	varchar(50)
KALIMAT_IND	long varchar
KALIMAT_ANS	long varchar

Gambar 3.1. Physical Data Modem

4. Perancangan Antarmuka

4.1. Sketsa UI dan Deskripsinya

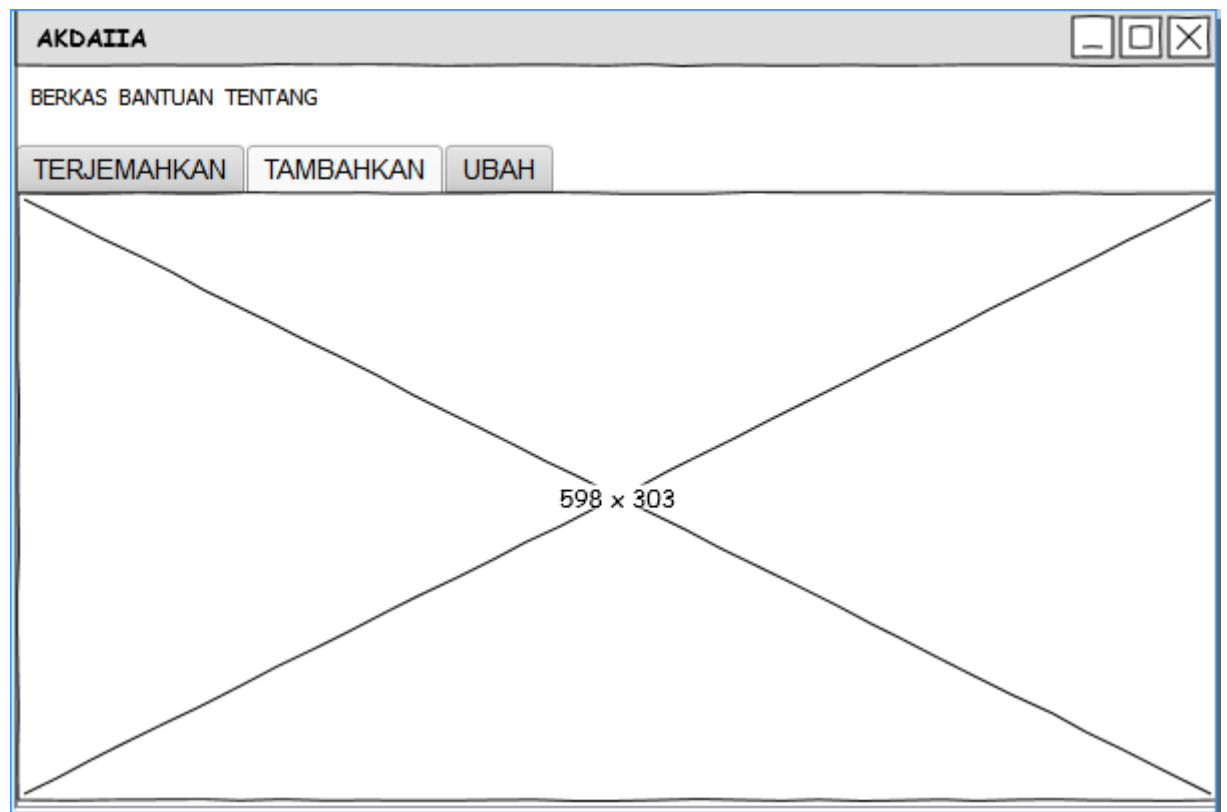
4.1.1. Antarmuka Halaman Utama - Terjemahkan



**Gambar 4.1 Rancangan Antarmuka Halaman Utama -
Terjemahkan**

Antarmuka ini digunakan untuk memasukkan kata yang ingin diterjemahkan. User dapat memilih bahasa indonesia ataupun bahasa ansus. Jika memilih bahasa indonesia maka kata yang dimasukkan diterjemahkan ke bahasa Ansus dan sebaliknya.

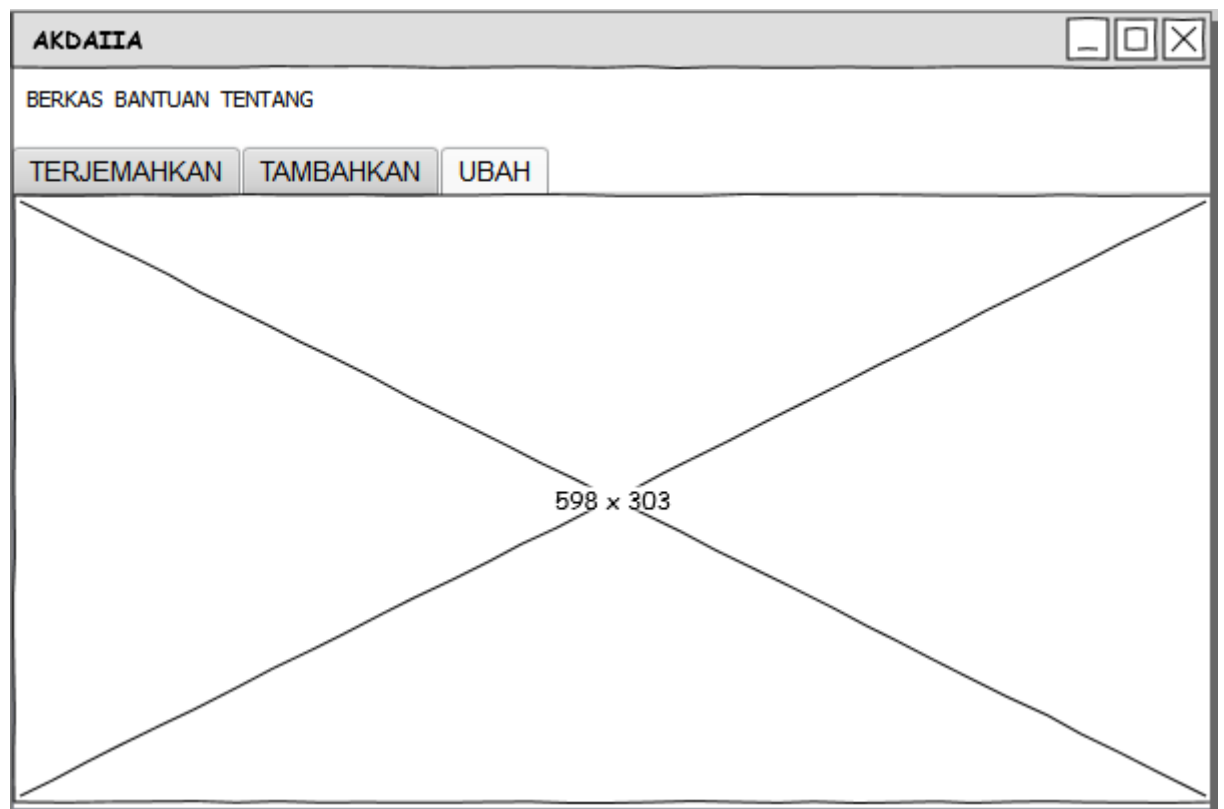
4.1.2. Antarmuka Halaman Utama - Tambahkan



**Gambar 4.2 Rancangan Antarmuka Halaman Utama -
Tambahkan**

Antarmuka ini digunakan untuk menambahkan kata pada database. User menginputkan kata dalam bahasa Indonesia dan terjemahannya dalam bahasa Ansus.

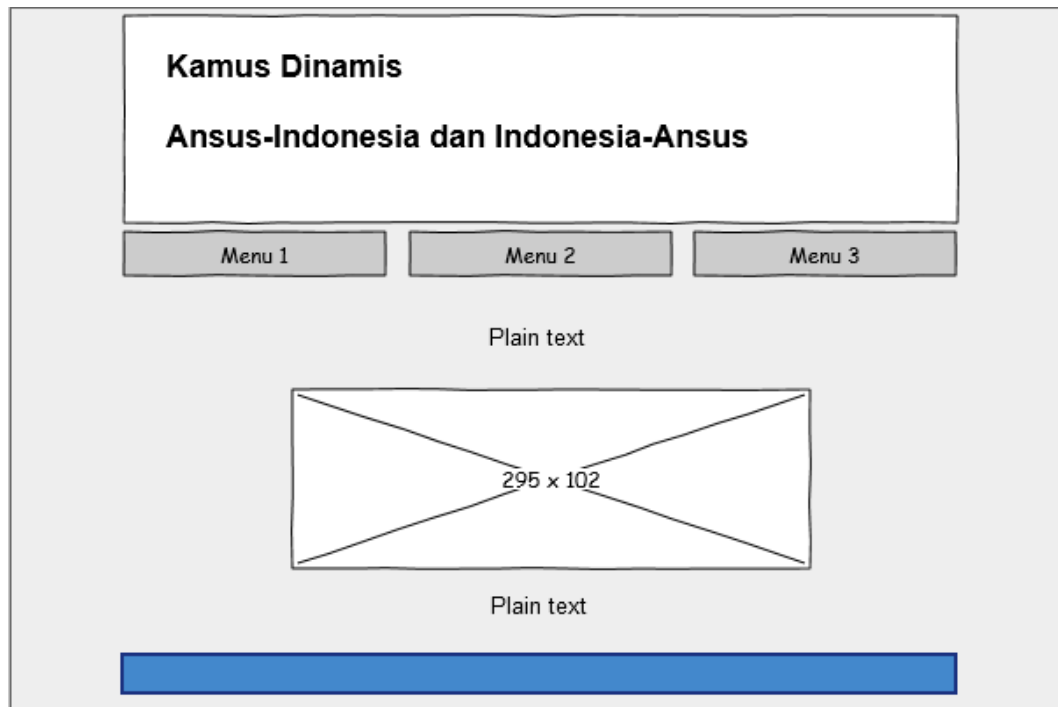
6.1.3. Antarmuka Halaman Utama - Ubah



Gambar 4.3 Rancangan Antarmuka Halaman Utama - Ubah

Antarmuka ini dirancang untuk mengubah kata yang terdapat didalam database. User pertama perlu mencari kata yang ingin diubah, setelah itu user tinggal mengubah kata dalam bahasa Indonesia atau bahasa Ansus yang perlu diubah.

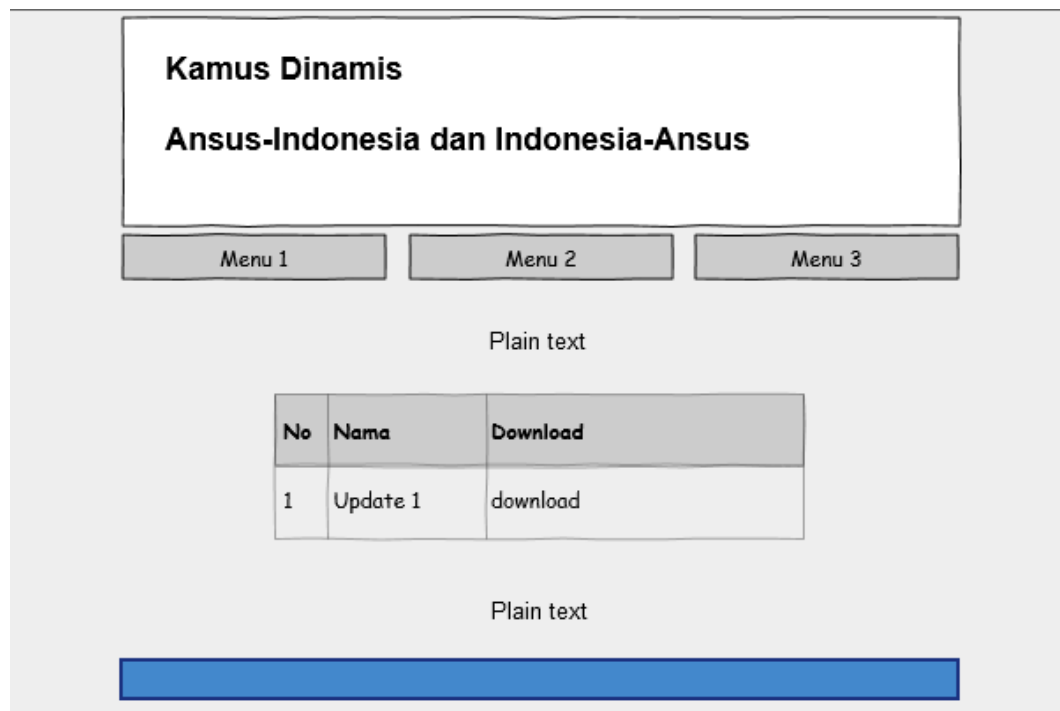
6.1.4. Antarmuka Web - Halaman Utama



Gambar 4.4 Rancangan Antarmuka Web - Halaman Utama

Antarmuka web ini dirancang untuk mengenalkan Aplikasi Kamus Dinamis Ansus-Indonesia dan Indonesia Ansus. Pada menu Halaman Utama akan diberikan penjelasan mengenai pulau serui dimana bahasa daerah yang cukup banyak digunakan adalah bahasa Ansus.

6.1.5. Antarmuka Web - Download



Gambar 4.5 Rancangan Antarmuka Web – Halaman Utama

Antarmuka web ini dirancang agar pengguna dapat mengunduh database terbaru dari Aplikasi Kamus Dinamis Ansus-Indonesia dan Indonesia-Ansus

6.1.6. Antarmuka Web – Tentang Kami



Gambar 4.6 Rancangan Antarmuka Web – Tentang Kami

Antarmuka web ini dirancang untuk menampilkan informasi mengenai pembuat Aplikasi Kamus Dinamis Ansus-Indonesia dan Indonesia-Ansus. Juga akan ditampilkan kontak pembuat berupa email agar pengguna dapat memberikan saran dan kritik pada aplikasi tersebut.