

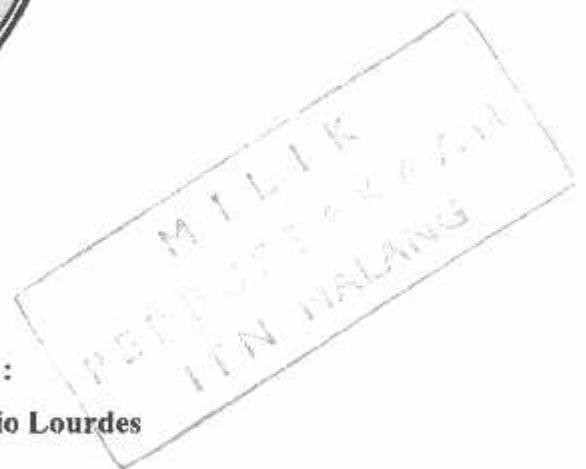
**PENERAPAN METODE SEQUENTIAL SEARCHING
UNTUK KAMUS ISTILAH ARSITEKTUR
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



Disusun Oleh :
Lambertus Tadon Mario Lourdes
10.18.133

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014**



LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

**PENERAPAN METODE SEQUENTIAL SEARCHING
UNTUK KAMUS ISTILAH ARSITEKTUR
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

*Disusun dan diajukan untuk melengkapi persyaratan guna mencapai Gelar
Sarjana Teknik Informatika Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :

Lambertus Tadon Mario Lourdes

10.18.133

Diperiksa dan disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

Nurlaily Vendyansyah, ST

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014**



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lambertus Tadon Mario Lourdes
NIM : 10.18.133
Program Studi : Teknik Informatika S-1

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PENERAPAN METODE SEQUENTIAL SEARCHING UNTUK KAMUS ISTILAH
ARSITEKTUR BERBASIS ANDROID

Merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiasi dari karya orang lain. Dalam skripsi ini tidak memuat karya orang lain, kecuali dicantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya, dan apabila di kemudian hari penulis terbukti melakukan pelanggaran, maka penulis akan bersedia menerima sanksi yang berlaku sesuai ketentuan akademik.

Malang, 21 Agustus 2014

Penulis,



Lambertus Tadon Mario Lourdes

**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
PENERAPAN METODE SEQUENTIAL SEARCHING
UNTUK KAMUS ISTILAH ARSITEKTUR
BERBASIS ANDROID**

Lambertus Tadon Mario Lourdes

Program Studi Teknik Informatika S-1
Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Tasikmadu-Malang
Email: jailblues00@gmail.com

**Dosen Pembimbing: 1. Joseph Dedy Irawan, ST, MT
2. Nurlaily Vendyansyah, ST**

Abstraksi

Arsitektur menurut dalam bukunya De Architectura, Vitruvius mengatakan Arsitektur merupakan ilmu yang timbul dari ilmu-ilmu lainnya, dan dilengkapi dengan proses belajar: dibantu dengan penilaian terhadap karya tersebut sebagai karya seni.

Sebagian besar orang Indonesia punya paradigma bahwa jasa arsitek itu hanya sekedar menyangkut estetika, hanya untuk orang berduit dan harganya mahal, sehingga dalam membangun rumah, yang lebih diperlukan adalah jasa kontraktor (sipil). Penulis termasuk orang yang berpikir begitu dulunya. Namun setelah penulis menjajaki kultah, penulis mengetahui lebih jauh tentang fungsi seorang arsitek yang ternyata begitu penting dan jarang diketahui kebanyakan orang di Indonesia.

Sequential Search adalah teknik pencarian data dimana data dicari secara urut dari depan ke belakang atau dari awal sampai akhir berdasarkan key yang di cari.

Aplikasi ini dirancang sebagai media pencarian istilah berbasis android menggunakan Eclipse yang didalamnya terdapat beberapa istilah arsitektur, cara menggunakan aplikasi, dan beberapa hal mengenai pembuat.

Pengujian yang dilakukan adalah pengujian fungsi dan pengujian user yang dilakukan terhadap 10 responden, Pengujian aplikasi ini meliputi pengujian kinerja aplikasi beserta layoutnya serta pengujian operating system. Dalam proses implementasinya, aplikasi ini dibuat untuk orientasi portrait. Dengan tingkat keakuratan kinerja dari fungsi sistem aplikasi mencapai 100 %. Penerapan Metode Sequential Searching Untuk Kamus Istilah Arsitektur Berbasis Android ini dapat digunakan kedalam sistem operasi Android antara versi Froyo (2.2.1) hingga versi Jelly Bean (4.1.2).

Kata Kunci : *Android, Kamus Arsitektur, Sequential Searching.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah yang maha kuasa, karena telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul PENERAPAN METODE SEQUENTIAL SEARCHING UNTUK KAMUS ISTILAH ARSITEKTUR BERBASIS ANDROID sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program pendidikan Strata Satu (S-1) Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Institut Teknologi Nasional Malang.

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Bernadus Boro Nele dan Ibu Bibiana Benga Dalo yang merupakan kedua orang tua dan pendukung utama dari segi moril maupun materil.
2. Hendrikus Menasa Boro yang merupakan saudara yang telah memberikan motifasi penulis dalam mengerjakan skripsi tugas akhir ini.
3. Ir.Soeparno Djiwo, MT, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Ir. Anang Subardi, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
5. Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Sonny Prasetio, ST, MT, selaku Sekertaris Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
7. Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan masukan.

8. Nurlaily Vendyansyah, ST, selaku Dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan motivasi dan masukan.
9. Semua dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu dalam penulisan dan masukan.
10. Semua teman seperjuangan yang telah membantu dalam terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca, Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca.

Malang, 21 Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Arsitektur	7
2.1.1 Peran Arsitek dan Jasa Pelayanannya.....	7
2.2 Pengertian Kamus	10
2.3 Android	10
2.3.1 Pengenalan Android.....	10
2.3.2 Versi-versi Android.....	12
2.3.3 Kelebihan dan kekurangan Sistem Operasi Android	13
2.3.4 Arsitektur Android	15
2.4 Java.....	19
2.5 Eclipse	21
2.6 Android SDK.....	23
2.7 Pengertian SQLite.....	24
2.8 Pengertian Aplikasi.....	26
2.9 Sequential Searching	26

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Analisa Kebutuhan Fungsi	27
3.2 Tahap Perancangan	27
3.2.1 Rancangan Struktur Menu.....	27
3.2.2 Rancangan Diagram Alir.....	28
3.2.3 Rancangan Layout (user interface)	31
3.2.3.1 Rancangan Menu Utama.....	31
3.2.3.2 Rancangan Tampilan Indeks.....	32
3.2.3.3 Rancangan Tampilan Cari Kata/Istilah.....	33
3.2.3.4 Rancangan Tampilan Bantuan	34
3.2.3.5 Rancangan Tampilan Tentang	35
3.2.4 Rancangan Database	36

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Aplikasi Kamus Arsitektur.....	37
4.1.1 Icon Aplikasi Pada Ponsel.....	37
4.1.2 Tampilan Menu Utama	37
4.1.3 Tampilan Menu Indeks	38
4.1.4 Tampilan Menu Cari Kata.....	39
4.1.5 Tampilan Menu Bantuan.....	40
4.1.6 Tampilan Menu Tentang.....	41
4.1.7 Tampilan Menu Keluar	42
4.2 Pengujian.....	43
4.2.1 Pengujian Aplikasi	44
4.2.2 Pengujian User	45

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran.....	47

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Database	36
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Fungsi Komponen Aplikasi	44
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Aplikasi Kamus Arsitektur Berdasarkan OS	44
Tabel 4.3 Hasil Pengujian User Pada Kamus Arsitektur	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Android	10
Gambar 2.2 Arsitektur Android.....	15
Gambar 2.3 Logo Java	19
Gambar 2.4 Logo Eclipse.....	21
Gambar 3.1 Rancangan struktur manu pada aplikasi Kamus Arsitektur	28
Gambar 3.2 Diagram Alir aplikasi	29
Gambar 3.3 Diagram Alir algoritma <i>Sequential searching</i>	30
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Menu Awal	32
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Indeks	33
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Menu Cari Kata/Istilah	34
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Bantuan	35
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Tentang	36
Gambar 4.1 Tampilan Icon Pada Ponsel	37
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama	38
Gambar 4.3 Tampilan Menu Indeks	39
Gambar 4.4 Tampilan Menu Cari Istilah	40
Gambar 4.5 Tampilan Menu Bantuan	41
Gambar 4.6 Tampilan Menu Tentang	42
Gambar 4.7 Tampilan Keluar	43

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Buku *De Architectura* merupakan karya tulis rujukan paling tua yang ditulis Vitruvius, dalam buku itu diungkapkan bahwa "Arsitektur adalah ilmu yang timbul dari ilmu-ilmu lainnya, dan dilengkapi dengan proses belajar dibantu dengan penilaian terhadap karya tersebut sebagai karya seni". Ia pun menekankan perlunya seorang arsitek memahami sosial, kedokteran, hukum, ekonomi, filsafat, dan sebagainya. Filsafat adalah salah satu yang utama di dalam pendekatan arsitektur. Rasionalisme, empirisisme, strukturalisme, post-strukturalisme, dan fenomenologi adalah beberapa pengaruh filsafat terhadap arsitektur. Seorang arsitek, adalah seorang ahli di bidang ilmu arsitektur, ahli rancang bangun atau ahli lingkungan binaan. Istilah arsitek seringkali diartikan secara sempit sebagai seorang perancang bangunan, arsitek adalah orang yang terlibat dalam perencanaan, merancang, dan mengawasi konstruksi bangunan, yang perannya untuk memandu keputusan yang memengaruhi aspek bangunan tersebut dalam sisi estetika, budaya, atau masalah sosial. Definisi tersebut kuranglah tepat karena lingkup pekerjaan seorang arsitek sangat luas, mulai dari lingkup interior ruangan, lingkup bangunan, lingkup kompleks bangunan, sampai dengan lingkup kota dan regional. Karenanya, lebih tepat mendefinisikan arsitek sebagai seorang ahli di bidang ilmu arsitektur, ahli rancang bangun atau lingkungan binaan. Arti lebih umum lagi, arsitek adalah sebuah perancang skema atau rencana. Di dunia keprofesian arsitektur, pengetahuan teknis, manajemen, dan ilmu bisnis adalah aspek yang sangat penting disamping pengetahuan terhadap ilmu merancang itu sendiri. Seorang arsitek disewa oleh klien untuk melakukan studi kelayakan, audit bangunan, mendesain bangunan dan struktur.^[1,2]

Secara global kehidupan masyarakat sekarang sangat terpengaruh oleh pola kehidupan praktis. Salah satu alat penunjang untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah telepon genggam. Penggunaan telepon genggam yang telah mencakup semua lapisan masyarakat menjadi indikasi bahwa telepon genggam bukan hanya sekedar alat komunikasi saja namun juga telah menjadi sebuah kebutuhan pendukung utama, bahkan akhir-akhir ini menjadi sebuah gaya hidup masyarakat terutama dengan munculnya beberapa smartphone yang masuk ke Indonesia. Smartphone adalah pengembangan dari telepon genggam dengan berbagai sistem operasi dan berbagai aplikasi unggulan, salah satu sistem operasi smartphone adalah android.

Banyak cara pemanfaatan pada sistem operasi android seperti pemanfaatan untuk dapat mengetahui arti dari istilah-istilah yang sering digunakan pada bidang arsitektur yang masih belum diketahui artinya agar dengan cepat, tepat dan efisien tanpa harus membuka buku terlebih dahulu. Aplikasi mobile kamus arsitektur ini diharapkan dapat menunjang pengetahuan bidang ilmu arsitektur untuk orang awam dan mahasiswa/mahasiswi disaat mempelajari bidang ilmu arsitektur. Maka dari itu penulis merancang suatu aplikasi Kamus Arsitektur yang menggunakan algoritma *Sequential searching*.

Android adalah sistem operasi yang bersifat open source dan juga merupakan subset perangkat lunak untuk perangkat mobile yang meliputi sistem operasi, middleware dan aplikasi inti yang dirilis oleh Google. Dengan platform android ini, Programmer atau Developer secara penuh akan bisa mengkustomisasi perangkat androidnya.^[4]

Sebagai perpanjangan dari kamus analog (buku) yang semakin sedikit peminatnya, maka aplikasi android menjadi pilihan sederhana untuk zaman sekarang sebagai media akses mudah untuk pengembangan kamus elektronik. Dengan demikian akan memudahkan pengguna dalam mengakses data istilah dari ilmu arsitektur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka pembahasan akan difokuskan pada beberapa masalah diantaranya adalah:

1. Bagaimana membuat Perancangan Aplikasi Kamus Arsitektur yang dapat menunjang pengetahuan ilmu Arsitektur untuk para arsitek profesional maupun mahasiswi-mahasiswa dan kaum awam dalam mempelajari ilmu arsitektur.
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi kamus arsitektur berbasis *Android* sehingga mudah digunakan (*user friendly*)?

1.3 Tujuan

Tujuan dalam pembuatan aplikasi kamus arsitektur berbasis *Android* ini adalah:

1. Menciptakan aplikasi mobile untuk bidang ilmu arsitektur yang mudah digunakan dan dijalankan dengan menggunakan smartphone berbasis android, sehingga dapat membantu para arsitek professional maupun mahasiswi-mahasiswa dan kaum awam yang sedang mempelajari ilmu arsitektur.
2. Menciptakan aplikasi kamus arsitektur yang dapat digunakan untuk dapat mengetahui arti dari istilah-istilah yang sering digunakan pada ilmu arsitektur yang masih belum diketahui artinya agar dengan cepat, tepat dan efisien tanpa harus membuka buku terlebih dahulu.

1.4 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih menfokuskan secara mendalam ke arah yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam merancang aplikasi kamus arsitektur. Dimana untuk materi yang disajikan yang termuat dalam aplikasi ini terbatas pada :

1. System Operasi Android dengan OS minimal versi 2.3
-

2. Pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis *Android* ini adalah *Eclipse* yang diimplementasikan dalam bahasa pemrograman *Java*.
3. *Database* yang digunakan adalah *SQLite*.
4. Algoritma Pencarian yang digunakan adalah metode pencarian *Sequential*.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam pengerjaan skripsi PENERAPAN METODE SEQUENTIAL SEARCHING UNTUK KAMUS ISTILAH ARSITEKTUR BERBASIS ANDROID ini meliputi :

a. Metode Studi Literatur

Pada metode ini penulis mencari data dari sumber – sumber bacaan seperti : buku Tinjauan Pustaka yaitu penelitian secara teoritis dengan cara membaca buku tentang penggunaan *Java*, *Eclipse*, *xml*, penggunaan *search engine* untuk mencari tutorial diinternet yang bermaterikan pemrograman berbasis *Android*.

b. Metode Perancangan dan Pengembangan Sistem

Metode ini digunakan untuk menggambarkan garis besar aktifitas sebelum dan selama proses racang bangun aplikasi PENERAPAN METODE SEQUENTIAL SEARCHING UNTUK KAMUS ISTILAH ARSITEKTUR BERBASIS ANDROID ini dikerjakan. Ada 4 tahapan yang dilakukan dalam metode ini yaitu:

1. *Requirements Planning* (Perencanaan Persyaratan)

Tahapan ini adalah tahapan awal, sekaligus tahapan penting dalam racang bangun dan pengembangan suatu sistem. Pada tahap ini, berbagai kebutuhan dalam proses rancang bangun dan pengembangan sistem sebuah perangkat lunak, baik kebutuhan informasi atau data (*data requirement*), deskripsi umum sistem mulai dari segi fungsi produk, karakteristik pengguna, lingkungan operasi, serta deskripsi umum kebutuhan mulai dari *interface* yang

digunakan, hingga batasan-batasan apa saja yang ada dalam sistem.

2. *Design Workshop (Perancangan)*

Pada tahapan ini, semua perencanaan persyaratan yang diidentifikasi sebelumnya kemudian dibuat dalam bentuk desain diagram (*Use case diagram*, Struktur menu program), perancangan database.

3. *Implementation and Testing (Penerapan dan pengujian)*

Tahap ini adalah mengemas sistem supaya siap untuk dioperasikan. Setelah melalui proses perancangan tadi, selanjutnya rancangan diimplementasikan dalam bentuk *coding* menggunakan bahasa pemrograman tertentu, sehingga dapat dimengerti oleh mesin dan diwujudkan dalam bentuk program atau unit program. Setelah program selesai dikerjakan, dilanjutkan dengan tahap pengujian perangkat lunak untuk mengetahui apakah perangkat lunak dan sistem tersebut telah berjalan sesuai dengan rancangannya. Apabila perangkat lunak dan sistemnya melewati tahap pengujian dengan baik dan tidak ditemukan kesalahan-kesalahan serta masalah ketika dijalankan, maka perangkat lunak sudah bisa diterapkan dan digunakan oleh pengguna.

4. *Metode survey (Kuisisioner) dan Evaluation Research*

Metode ini digunakan pada saat proses pengujian program, dengan mengadakan *survey* dan pemberian kuisisioner untuk melihat sejauh mana manfaat, peranan dan pendapat *user* terhadap program yang dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memahami pembahasan penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan disusun sebagai berikut :

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Arsitektur

Arsitektur menurut dalam bukunya *De Architectura*, Vitruvius mengatakan arsitektur merupakan ilmu yang timbul dari ilmu-ilmu lainnya, dan dilengkapi dengan proses belajar dibantu dengan penilaian terhadap karya tersebut sebagai karya seni.^[1]

Menurut kamus besar baha indonesia arsitektur adalah seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan, dsb; atau metode dan gaya rancangan suatu konstruksi bangunan.^[2]

2.1.1 Peran Arsitek dan Jasa Pelayanannya

Sebagian besar orang Indonesia punya paradigma bahwa jasa arsitek itu hanya sekedar menyangkut estetika, hanya untuk orang berduit dan harganya mahal, sehingga dalam membangun rumah, yang lebih diperlukan adalah jasa kontraktor (sipil). Penulis termasuk orang yang berpikir begitu dulunya. Namun setelah penulis menjajaki kuliah, penulis mengetahui lebih jauh tentang fungsi seorang arsitek yang ternyata begitu penting dan jarang diketahui kebanyakan orang di Indonesia. Berikut ini adalah beberapa di antaranya:^[13]

1. Ekonomis

Kebanyakan orang tidak tahu bahwa arsitektur juga termasuk menghitung energi yang digunakan bangunan dan bagaimana mengaturnya agar lebih efisien dan hemat energi. Penggunaan energi terbesar adalah untuk mendinginkan bangunan. Seorang arsitek dalam merancang bangunan harus sebisa mungkin melakukan kontrol pasif dengan cara mengatur ventilasi udara dan ukuran jendela untuk mencegah masuknya radiasi matahari sehingga meminimalisir penggunaan AC. Penghematan biaya listrik perbulan dan juga upaya menyelamatkan lingkungan yang didapat dari perhitungan arsitektural

jika dijumlahkan jauh lebih banyak dibanding membayar jasa arsitek itu sendiri.

2. Kenyamanan Ruangan

Dalam menciptakan ruang, seorang mahasiswa arsitek dilatih untuk merasakan ruang sehingga ruang tersebut memiliki ketinggian yang sesuai. Selain itu, dalam menciptakan ruang, seorang arsitek juga harus mempertimbangkan aktivitas manusia di dalamnya dan ukuran yang diperlukan untuk aktivitas tersebut sehingga tidak terlalu sempit atau terlalu lebar (boros). Juga dalam penempatan ruang, seorang arsitek mempelajari urutan aktivitas sehingga ruang-ruang ditempatkan menurut urutan aktivitas pengguna.

3. Kenyamanan Akustik

Salah satu alasan kamar tidur orangtua diletakkan di bagian belakang rumah adalah kenyamanan akustik. Jalanan merupakan sumber kebisingan utama yang paling umum sehingga letaknya dijauhkan dari kamar tidur orangtua yang lebih membutuhkan ketenangan. Selain jarak, pemilihan dan ukuran bahan juga menentukan kenyamanan akustik. Ada ruangan-ruangan yang membutuhkan ketenangan, privasi (suara dari dalam tidak bocor ke luar) atau ruangan-ruangan seperti ruang audio visual dan gedung konser yang membutuhkan pengaturan akustik yang baik.

4. Sistem Pembuangan

Dalam aktivitas kita sehari-hari, kita seringkali melupakan dampak yang ditimbulkan deterjen atau bekas minyak pada cucian piring. Pekerjaan seorang arsitek meliputi desain sistem pembuangan agar tidak mencemari lingkungan.

5. Keawetan Material

Desain sebuah bangunan juga harus memperhatikan maintenance yang diperlukan agar bangunan tetap terlihat bagus meski sudah berumur nantinya. Seorang arsitek mendesain agar sebuah bangunan memerlukan maintenance yang sesedikit mungkin sehingga menghemat biaya maintenance.

6. Nilai Budaya

Di balik setiap garis pada gambar-gambar seorang arsitek, ada studi-studi yang harus dipelajari hingga garis itu ada di situ, entah itu dari segi budaya atau fungsinya sebagai bentuk dari makna bangunan yang dirancang.

7. Bukan Sekedar Indah

Keindahan atau estetika adalah sesuatu yang relatif, namun dalam arsitektur, estetika memiliki prinsip-prinsip dan teori yang jika hal-hal tersebut terpenuhi, barulah sebuah bangunan dikatakan memiliki unsur estetika. Estetika dalam arsitektur tidak hanya sekedar keindahan atau sesuatu yang enak dilihat.

8. Eksklusif

Setiap desain dalam arsitektur adalah eksklusif karena dibuat berdasarkan studi lokasi dan studi tentang penggunaannya. Sebuah desain arsitektur yang didesain untuk sebuah lokasi tidak akan cocok jika lokasinya dipindahkan dan desain arsitektur untuk pengguna tertentu tidak akan cocok jika penggunanya berganti. Dalam mendesain seorang arsitek perlu studi lokasi seperti studi arah mata angin, kecepatan dan arah angin, pergerakan matahari, keramaian, polusi dan sebagainya, sedangkan studi tentang pengguna adalah studi mengenai aktivitasnya, pekerjaan, kebiasaan, hobi dan segala macam hal yang kemungkinan dilakukan pengguna dalam bangunan yang akan didesain.

2.2 Pengertian Kamus

Menurut kamus besar bahasa Indonesia kamus adalah buku acuan yang memuat kata dan ungkapan, biasanya disusun menurut abjad atau buku yang memuat kumpulan istilah atau nama yang disusun menurut abjad beserta penjelasan.^[2]

Ada beberapa jenis kamus yaitu kamus umum, kamus istilah atau kamus khusus, kamus ekabahasa, kamus dwi atau kamus multi bahasa dan kamus standar. Kamus arsitektur berbasis android ini masuk dalam jenis kamus istilah atau kamus khusus yaitu, kamus yang hanya memuat kata-kata dari bidang tertentu.^[15]

2.3 ANDROID

2.3.1 Pengenalan Android

Logo Android ditunjukkan pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Logo Android^[14]

Android adalah system operasi berbasis Linux yang khusus dipergunakan untuk ponsel, dikembangkan oleh Google bersama perusahaan-perusahaan lain yang tergabung ke dalam Open Handset Alliance (Intel, Nvidia, dan Texas Instrument) sejak tahun 2007. Ada beberapa istilah yang perlu dipahami dalam Android sehingga kita mampu membangun aplikasi Android dengan baik dan benar.^[9]

Resource adalah segala hal yang digunakan dalam aplikasi Android yang kita kembangkan seperti teks, gambar, video, audio, xml, layout, dan berbagai sumber lain yang digunakan dalam kode sumber aplikasi Android. Semua resource yang dapat diakses di suatu aplikasi secara otomatis akan didaftarkan didalam class khusus bernama R, sehingga kita mampu mengaksesnya melalui R. ^[9]

Activity adalah merepresentasikan satu layar di Android dalam aplikasi. Pada intinya, sebuah activity mengendalikan semua kegiatan yang terjadi dalam satu layar yang tampil di perangkat berbasis Android. Dalam paradigma MVC (Model-ViewController), activity mempunyai peran sebagai controller. Dalam suatu aplikasi Android yang rumit, bisa terdapat banyak activity untuk berbagai fungsi yang disediakan aplikasi tersebut. ^[9]

View adalah komponen user interface (UI) yang terdapat pada satu activity atau layar. Pengguna berinteraksi dengan layar melalui satu atau lebih view yang terdapat pada satu activity atau layar. Suatu activity berisikan satu atau lebih view dan mengendalikan semua view dalam layar tersebut. ^[9]

Intent adalah kode yang bertanggung jawab untuk melakukan suatu proses dalam aplikasi Android. Termasuk pergantian activity/layar atau pemanggilan aplikasi yang lain untuk interaksi antar aplikasi. ^[9]

AndroidManifest.xml merupakan File yang berisikan deskripsi dan konfigurasi umum mengenai aplikasi Android yang kita buat. File ini bisa diibaratkan sebagai *deployment descriptor* untuk memberitahu kepada Android bagaimana cara memasang aplikasi ini di perangkat berbasis Android. ^[4]

2.3.2 Versi-Versi Android

Sejak tahun 2009, hingga saat ini, Google telah mengeluarkan 8 versi Android, yaitu: *Cupcake*, *Donut*, *Éclair*, *Froyo*, *Gingerbread*, *Honeycomb*, *Ice Cream Sandwich*, dan *Jelly Bean*.^[4]

Adapun versi-versi Android adalah sebagai berikut.^[5]

1. Versi 1.1

Perbedaan dengan versi sebelumnya adalah user interfacenya lebih baik dan perbaikan beberapa aplikasi standar, seperti pengelolaan pesan dan alarm.

2. Versi 1.5 Cupcake

Pada versi ini yang menonjol adalah adanya efek-efek animasi, adanya fungsi rekam video serta fasilitas uploadnya ke situs YouTube.

3. Versi 1.6 Donut

Fitur tambahan pada versi ini yaitu dengan adanya tambahan fasilitas koneksi jaringan terhadap CDMA dan EVDO dan juga dukungan WiFi.

4. Versi 2.0/2.1 Éclair

Fitur tambahan pada versi ini adalah adanya dukungan terhadap Microsoft Exchange, modus layer sentuh, dan adanya wallpaper yang tampak hidup.

5. Versi 2.2, Froyo

Pada versi ini kinerja hardware terlihat lebih cepat, memungkinkan akses ke memory external, fitur WiFi yang memungkinkan dibuat menjadi hotspot, dan fungsi update otomatis ke Android Market.

6. Versi 3.0 Gingerbread

Pada versi ini ada beberapa tambahan aplikasi, seperti: peningkatan fungsi copy- paste, resolusi yang lebih besar, adanya toko musik online di Android Market.

7. Versi 3.1 Honeycomb

Android Honeycomb dirancang khusus untuk tablet. Android versi ini mendukung ukuran layar yang lebih besar. User Interface pada Honeycomb juga berbeda karena sudah didesain untuk tablet. Honeycomb juga mendukung multi prosesor dan juga akselerasi perangkat keras (hardware) untuk grafis.

8. Versi 4.0 Ice Cream Sandwich

Diumumkan pada 10 Mei 2011 diajang *Google I/O Developer Conference* (San Francisco) dan resmi dirilis pada tanggal 19 Oktober 2011 di Hongkong. Android *Ice Cream Sandwich* dapat digunakan baik di *smartphone* ataupun *tablet*. Fitur utama Android ICS 4.0 ialah Face Unlock, Android Beam (NFC), perubahan major *User Interface*, dan ukuran layar standar (*native screen*) beresolusi 720p (*high definition*).

9. Versi 4.1/4.2 Jelly Bean

Lebih memfokuskan fiturnya ke peningkatan *User Interface* yang lebih lancar dan responsif. Di versi ini juga menandai hadirnya fitur *Google Now* yang memberikan saran dan rekomendasi berdasarkan data-data yang tersimpan (kontak, kalender, lokasi, dll) di handphone.^[5]

2.3.3 Kelebihan Dan Kekurangan Sistem Operasi Android

Setiap perangkat telekomunikasi memiliki kelebihan dan kekurangan, hal itulah yang membedakan kualitas dari perangkat satu dengan yang lainnya. Android merupakan salah satu contoh dari perangkat

telekomunikasi, berdasarkan pengembangannya android memiliki kelebihan dan kekurangan dari system operasinya adalah sebagai berikut:

Kelebihan *system* operasi Android :^[7]

1. Multitasking

Ponsel Android bisa menjalankan berbagai aplikasi, itu artinya dapat melakukan browsing, Facebookan sambil mendengarkan musik.

2. Kemudahan dalam notifikasi

Setiap ada *SMS*, *Email*, atau bahkan artikel terbaru dari *RSS Reader*, akan selalu ada notifikasi di Home Screen handphone Android, tak ketinggalan lampu *LED indikator* yang berkedip-kedip, sehingga Anda tidak akan terlewatkan satu *SMS*, *Email* ataupun *Missed call* sekalipun.

3. Akses mudah terhadap ribuan aplikasi Android lewat *Google Android App Market* secara gratis.

4. Pilihan handphone yang beraneka ragam Android tersedia dihandphone dari berbagai produsen, mulai dari Sony Ericsson, Motorola, HTC sampai Samsung. Dan setiap pabrikan ponsel pun menghadirkan ponsel Android dengan gaya masing-masing, seperti Motorola dengan *Motoblur*-nya, Sony Ericsson dengan *TimeScape*-nya.

5. Bisa menginstal ROM yang dimodifikasi

6. *Widget* di homescreen memudah mengakses berbagai setting dengan cepat dan mudah.

7. *Google maniak* dapat mempermudah dalam mengecek email dari *gMail* dengan cepat.

Kekurangan system operasi Android :

1. Koneksi internet yang terus menerus

Kebanyakan handphone Android memerlukan koneksi internet yang simultan alias terus menerus aktif.

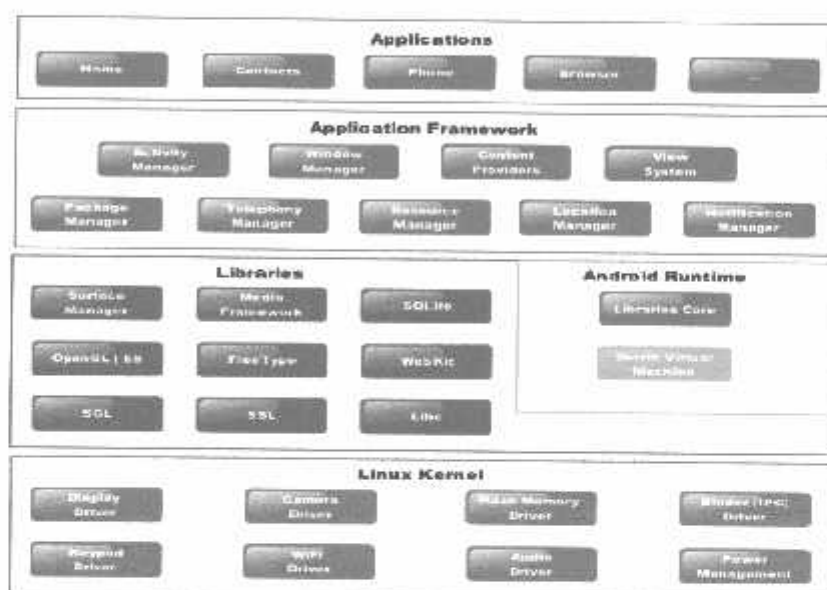
2. Iklan/Baner

Aplikasi di handphone Android memang bisa didapatkan dengan mudah dan gratis, namun konsekuensinya di setiap aplikasi tersebut, akan selalu iklan yang terpampang, entah itu bagian atas atau bawah aplikasi.

3. Masih membingungkan bila pertama pakai.^[5]

2.3.4Arsitektur Android

Komponen sistem operasi Android bisa digambarkan dalam bagan berikut :



Gambar 2.2 Arsitektur Android^[16]

Setiap lapisan dari tumpukan ini menghimpun beberapa program yang mendukung fungsi-fungsi spesifik dari sistem operasi. Berikut ini susunan dari lapisan-lapisan tersebut jika di lihat dari lapisan dasar hingga lapisan teratas:^[16]

a. Linux Kernel

Tumpukan paling bawah pada arsitektur Android ini adalah kernel. Google menggunakan kernel Linux versi 2.6 untuk membangun

sistem Android, yang mencakup memory management, security setting, power management, dan beberapa driver hardware. Kernel berperan sebagai abstraction layer antara hardware dan keseluruhan software. Sebagai contoh, HTC G1 dilengkapi dengan kamera. Kernel Android terdapat driver kamera yang memungkinkan pengguna mengirimkan perintah kepada hardware kamera.

b. Android Runtime

Lapisan setelah Kernel Linux adalah Android Runtime. Android Runtime ini berisi Core Libraries dan Dalvik Virtual Machine.

Core Libraries mencakup serangkaian inti library Java, artinya Android menyertakan satu set library-library dasar yang menyediakan sebagian besar fungsi-fungsi yang ada pada library-library dasar bahasa pemrograman Java. *Dalvik* adalah Java Virtual Machine yang memberi kekuatan pada sistem Android. Dalvik VM ini di optimalkan untuk telepon seluler. Setiap aplikasi yang berjalan pada Android berjalan pada processnya sendiri, dengan instance dari Dalvik Virtual Machine. Dalvik telah dibuat sehingga sebuah piranti yang memakainya dapat menjalankan multi Virtual Machine dengan efisien.

Dalvik VM dapat mengeksekusi file dengan format Dalvik Executable (.dex) yang telah dioptimasi untuk menggunakan minimal memory footprint. Virtual Machine ini register-based, dan menjalankan class-class yang dicompile menggunakan compiler Java yang kemudian ditransformasi menjadi format .dex menggunakan "dx" tool yang telah disertakan. Dalvik Virtual Machine (VM) menggunakan kernel Linux untuk menjalankan fungsi-fungsi seperti threading dan low-level memory management.

c. Libraries

Bertempat di level yang sama dengan Android Runtime adalah Libraries. Android menyertakan satu set library-library dalam bahasa C/C++ yang digunakan oleh berbagai komponen yang ada pada sistem Android. Kemampuan ini dapat diakses oleh programmer melewati Android application framework. Sebagai contoh Android mendukung pemutaran format audio, video, dan gambar. Berikut ini beberapa core library tersebut :

a. System C library

Diturunkan dari implementasi standard C system library (libc) milik BSD, dioptimasi untuk piranti embedded berbasis Linux .

b. Media Libraries

Berdasarkan PacketVideo's OpenCORE; library-library ini mendukung playback dan recording dari berbagai format audio and video populer, meliputi MPEG4, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG, and PNG .

c. Surface Manager

Mengatur akses pada display dan lapisan composites 2D and 3D graphic dari berbagai aplikasi.

d. LibWebCore

Web browser engine modern yang mensupport Android browser maupun embeddable web view.

e. SGL

The underlying 2D graphics engine.

f. 3D libraries

Implementasi berdasarkan OpenGL ES 1.0 APIs; library ini menggunakan hardware 3D acceleration dan highly optimized 3D software rasterizer.

g. FreeType

Bitmap dan vector font rendering.

h. SQLite

Relational database engine yang powerful dan ringan tersedia untuk semua aplikasi.

i. Application Framework

Lapisan selanjutnya adalah application framework, yang mencakup program untuk mengatur fungsi-fungsi dasar smartphone. Application Framework merupakan serangkaian tool dasar seperti alokasi resource smartphone, aplikasi telepon, pergantian antar-proses atau program, dan pelacakan lokasi fisik telepon. Para pengembang aplikasi memiliki aplikasi penuh kepada tool-tool dasar tersebut, dan memanfaatkannya untuk menciptakan aplikasi yang lebih kompleks. Programmer mendapatkan akses penuh untuk memanfaatkan *API (Android Protocol Interface)* yang juga digunakan core applications. Arsitektur aplikasi didesain untuk menyederhanakan pemakaian kembali komponen-komponen, setiap aplikasi dapat menunjukkan kemampuannya dan aplikasi lain dapat memakai kemampuan tersebut. Mekanisme yang sama memungkinkan pengguna mengganti komponen-komponen yang dikehendaki.

j. Application

Dilapisan teratas bercokol aplikasi itu sendiri. Dilapisan inilah anda menemukan fungsi-fungsi dasar smartphone seperti menelepon dan mengirim pesan singkat, menjalankan web browser, mengakses daftar kontak, dan lain-lain. Bagi rata-rata pengguna, lapisan inilah yang paling sering mereka akses. Mereka mengakses fungsi-fungsi dasar tersebut melalui user interface.

2.4 JAVA

Logo Java ditunjukkan pada Gambar 2.3



Gambar 2.3 Logo Java ^[17]

Java menurut definisi dari sun adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer standalone ataupun pada lingkungan jaringan. Java2 adalah generasi kedua dari java platform (generasi awalnya adalah java development kit). Java berdiri diatas sebuah mesin interpreter yang diberi nama java virtual machine (JVM). JVM inilah yang akan membaca bytecode dalam file .class dari suatu program sebagai representasi langsung program yang berisi bahasa mesin. Oleh karena itu, bahasa java disebut sebagai bahasa pemrograman yang portable karena dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi, asalkan pada sistem operasi tersebut terdapat JVM. Platform java terdiri dari sekumpulan library, JVM, kelas-kelas loader yang dipaket dalam sebuah lingkungan rutin java, dan sebuah kompiler, debugger dan kelas lain yang dipaket dalam Java Development Kit (JDK). Java2 adalah generasi yang sekarang sedang berkembang dari platform java. Agar sebuah program java dapat dijalankan, maka file dengan ekstensi .java harus dikompilasi menjadi file bytecode. Untuk menjalankan bytecode tersebut dibutuhkan JRE (Java Runtime Environment) yang memungkinkan pemakai untuk menjalankan program java, hanya menjalankan, tidak untuk membuat kode baru lagi. JRE berisi

JVM dan library java yang digunakan. Platform java memiliki tiga buah edisi yang berbeda, yaitu: ^[18]

a. J2EE (Java2 Enterprise Edition)

J2EE adalah kelompok dari beberapa API dari java dan teknologi selain java. J2EE dibuat untuk membuat aplikasi yang kompleks. J2EE sering dianggap sebagai middleware atau teknologi yang berjalan di server, namun sebenarnya J2EE tidak hanya terbatas untuk itu.

b. J2ME (Java2 Micro Edition)

J2ME adalah lingkungan pengembangan yang didesain untuk meletakkan perangkat lunak java pada barang elektronik beserta perangkat pendukungnya. Pada J2ME, jika perangkat lunak berfungsi baik pada sebuah perangkat maka belum tentu juga berfungsi baik juga pada perangkat yang lainnya. J2ME membawa java ke dunia informasi, komunikasi, dan perangkat komputasi selain perangkat komputer desktop yang biasanya lebih kecil dibandingkan perangkat komputer desktop. J2ME biasa digunakan pada telepon selular, pager, personal digital assistants (PDA's) dan sejenisnya.

c. J2SE (Java2 Second Edition)

J2SE adalah inti dari bahasa pemrograman java. JDK (Java Development Kit) adalah salah satu tool dari J2SE untuk mengompilasi dan menjalankan program java. Didalamnya terdapat tool untuk mengompilasi program java dan JRE.

2.5 ECLIPSE

Logo Eclipse dapat ditunjukkan pada Gambar 2.4



Gambar 2.4 Logo Eclipse ^[19]

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: ^[20]

1. Multi-platform: Target sistem operasi Eclipse adalah Microsoft Windows, Linux, Solaris, AIX, HP-UX dan Mac OS X.
2. 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.
3. 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*.

Eclipse awalnya dikembangkan oleh IBM untuk menggantikan perangkat lunak *IBM Visual Age for Java 4.0*. Produk ini diluncurkan oleh IBM pada tanggal 5 November 2001, yang menginvestasikan sebanyak US\$ 40 juta untuk pengembangannya. Semenjak itu konsorsium Eclipse Foundation mengambil alih untuk pengembangan Eclipse lebih lanjut dan pengaturan organisasinya.

Sejak versi 3.0, Eclipse pada dasarnya merupakan sebuah *kernel*, yang mengangkat *plug-in*. Apa yang dapat digunakan di dalam Eclipse sebenarnya adalah fungsi dari *plug-in* yang sudah diinstal. Ini merupakan basis dari Eclipse yang dinamakan *Rich Client Platform (RCP)*. Berikut ini adalah komponen yang membentuk RCP:

- a. *Core platform*
- b. OSGi
- c. SWT (*Standard Widget Toolkit*)
- d. JFace
- e. *Eclipse Workbench*

Secara standar Eclipse selalu dilengkapi dengan JDT (*Java Development Tools*), *plug-in* yang membuat Eclipse kompatibel untuk mengembangkan program Java, dan PDE (*Plug-in Development Environment*) untuk mengembangkan *plug-in* baru. Eclipse beserta *plug-in*-nya diimplementasikan dalam bahasa pemrograman Java.

Konsep Eclipse adalah IDE yang terbuka (*open*), mudah diperluas (*extensible*) untuk apa saja, dan tidak untuk sesuatu yang spesifik. Jadi, Eclipse tidak saja untuk mengembangkan program Java, akan tetapi dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan, cukup dengan menginstal *plug-in* yang dibutuhkan.^[9]

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.

Versi-versi Eclipse:

1. Eclipse 3.0 (peluncuran pada 28 Juni 2004)
2. Eclipse 3.1 (peluncuran pada 28 Juni 2005)
3. Eclipse Callisto 3.2 (peluncuran pada 30 Juni 2006)
4. Eclipse Europa 3.3 (peluncuran pada 29 Juni 2007)
5. Eclipse Ganymede 3.4 (peluncuran pada 25 Juni 2008)
6. Eclipse Galileo 3.5 (peluncuran pada 24 Juni 2009)
7. Eclipse Helios 3.6 (peluncuran pada 23 Juni 2010)
8. Eclipse Juno

2.6 Android SDK ^[21]

Android SDK adalah tools API (*Application Programming Interface*) yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Android merupakan subset perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi, middleware dan aplikasi kunci yang di *release* oleh Google. Saat ini disediakan Android SDK (*Software Development Kit*) sebagai alat bantu dan API untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Sebagai platform aplikasi-netral, Android memberi kesempatan untuk membuat aplikasi yang kita butuhkan yang bukan merupakan aplikasi bawaan *Handphone/Smartphone*. Beberapa fitur-fitur Android yang paling penting adalah:

1. *Framework* Aplikasi yang mendukung penggantian komponen dan *reusable*.
2. Mesin *Virtual Dalvik* dioptimalkan untuk perangkat mobile.
3. *Integrated browser* berdasarkan *engine open source Webkit*.
4. Grafis yang dioptimalkan dan didukung oleh libraries grafis 2D, grafis 3D berdasarkan spesifikasi *opengl ES 1,0* (Opsional akselerasi hardware).
5. *SQLite* untuk penyimpanan data (database).
6. *Media Support* yang mendukung audio, video, dan gambar (MPEG4, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG, PNG, GIF), *GSM Telephony* (tergantung hardware).
7. *Bluetooth*, *EDGE*, *3G*, dan *WiFi* (tergantung hardware).
8. Kamera, *GPS*, kompas, dan *accelerometer* (tergantung hardware).
9. Lingkungan *Development* yang lengkap dan kaya termasuk perangkat emulator, tools untuk debugging, profil dan kinerja memori, dan *plug-in* untuk *IDE Eclipse*.

2.7 Pengertian SQLite^[22]

SQLite merupakan *virtual database server* yang dikemas sedemikian praktis dan ringan (*lightweight*). Oleh karena itu tidak perlu melakukan konfigurasi tambahan ketika ingin menggunakan *SQLite*. Meskipun sudah didukung, namun untuk dapat menggunakan *SQLite* dalam aplikasi, maka tetap membutuhkan *SQLite database server*. Perlu diperhatikan, dukungan yang dimaksud adalah dalam bentuk modul, sedangkan untuk melakukan administrasi *database* tetap memerlukan *server*. Namun karena program *SQLite* cukup praktis serta mudah digunakan, berbeda dengan kebanyakan *database server* yang ada.

Keberadaan *SQLite* ini pula yang menjadikan kedudukan *MySQL* sebagai *database server* yang dipakai bertahun-tahun mulai bergeser. Tentu saja hal ini bukan berarti *PHP* tidak mendukung kemampuan canggih *MySQL* yang sudah teruji, namun untuk memberikan solusi praktis dengan *database* yang sudah tertanam (*embeddable SQL database engine*).

Pada prinsipnya *SQLite* merupakan *library C* yang diimplementasikan secara *embeddable* (tertanam) sebagai *SQL database engine*. Hal ini akan

memungkinkan program yang berhubungan dengan *SQLite* dapat mengakses *database* tanpa menjalankan proses *RDBMS (Relational Database Management System)* secara terpisah, sebagaimana pada umumnya ketika menggunakan *MySQL Server, PostgreSQL, Oracle*, dan sebagainya.

Sebagai *database server* dengan konsep praktis dan banyak kegunaan, *SQLite* memiliki beberapa fasilitas yang sekaligus juga merupakan keunggulan, diantaranya : merupakan implementasi dari standar *SQL92*. Dukungan teruji *database* sampai ukuran 2 *terabyte*. Sudah teruji dengan baik pada sistem operasi *Windows* serta *Linux*. Kecepatan yang lebih baik dibandingkan *database server* tercepat semacam *MySQL* atau *PostgreSQL* dalam beberapa operasi umum. Arsitektur dari *SQLite* menggambarkan bagaimana penggunaan *library SQLite* Fasilitas *commit* dan *rollback* serta perlindungan integritas data yang cukup baik.

Sedangkan untuk mengelolah *database SQLite* dengan tampilan berbasis web maka diperlukan *SQLite manager*, *SQLite manager* adalah sebuah ekstensi atau *add-ons* dari *browser mozilla firefox* yang digunakan untuk mengelolah *database SQLite* dengan tampilan berbasis web. Untuk membuat dan meng-*upgrade database* dalam aplikasi *android* digunakan *subclass SQLiteOpenHelper*. Dengan cara memanggil metode *SQLite Open Helper*, menentukan nama *database* dan versi *database* yang akan dipakai. Untuk mengganti *database* yang sudah ada maka perlu untuk menimpa *OnCreate ()* dan *onUpgrade ()* metode. *OnCreate ()* dipanggil oleh *framework*, jika *database* tidak ada, *onUpgrade ()* dijalankan, jika sebelumnya sudah ditemukan *database yang sama tapi beda versi*. Metode ini memungkinkan untuk memperbarui skema *database*. Kedua metode tersebut bisa digunakan pada objek *SQLite Database* sebagai parameter yang mewakili *database*. *SQLite Open Helper* menyediakan *get Readable Database* metode () dan *get Writeable Database ()* untuk mendapatkan akses ke objek *SQLite Database*, baik dalam membaca atau menulis mode. Tabel *database* harus menggunakan *_id* pengidentifikasi untuk primary key dari tabel. Beberapa fungsi *android* bergantung pada standar ini. Ini adalah praktek terbaik untuk membuat kelas terpisah. Kelas ini mendefinisikan statis *On Create ()* dan *on Update ()*

metode. Dengan cara ini pelaksanaan dari *SQLite Open Helper* akan tetap dibaca.^[9]

2.8 Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna.^[2]

2.9 Sequential Searching

Sequential search adalah pendekatan sederhana. Mengingat koleksi data dan mencoba setiap elemen dalam data sampai ditemukan elemen tersebut dan atau sampai akhir dari data tersebut.^[10]

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Analisa Kebutuhan Fungsi

Adapun aplikasi yang akan dibangun berdasarkan kebutuhan fungsi adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi kamus arsitektur berbasis Android, menggunakan bahasa pemrograman Java.
2. Aplikasi kamus arsitektur ini bisa diakses tanpa terhubung pada internet.
3. Menerapkan algoritma *Sequential Searching* untuk pencarian arti istilah arsitektur.

3.2 Tahap Perancangan

Pada tahap ini di lakukan perancangan aplikasi yang terdiri dari rancangan struktur menu, rancangan diagram alir aplikasi dan algoritma *Sequential Searching*, dan rancangan *user interface* aplikasi.

3.2.1 Rancangan Struktur Menu

Perancangan struktur menu aplikasi kamus istilah arsitektur ditunjukkan pada Gambar 3.1, dengan keterangan sebagai berikut :

1. Menu indeks berisi *slide* kosa kata dan istilah yang ada dalam aplikasi kamus arsitektur.
2. Pada bagian menu cari kata/istilah digunakan sistem pencarian *Sequential* dimana tersedia beberapa koleksi kata/istilah pada bidang ilmu arsitektur. Data kata setelah dimasukan jika ditemukan data maka data akan mendapatkan pendekatan sederhana *autocomplit* sesuai metode yang diterapkan pada aplikasi ini, jika data yang diinputkan tidak ditemukan maka pada database nya belum terisi atau data kosong.
3. Menu bantuan berisi tentang cara penggunaan aplikasi.

4. Pada bagian menu tentang berisi tentang profil pembuat aplikasi,versi aplikasi,alamat *e-mail* pembuat aplikasi.
5. Button keluar adalah tombol untuk keluar dari aplikasi.

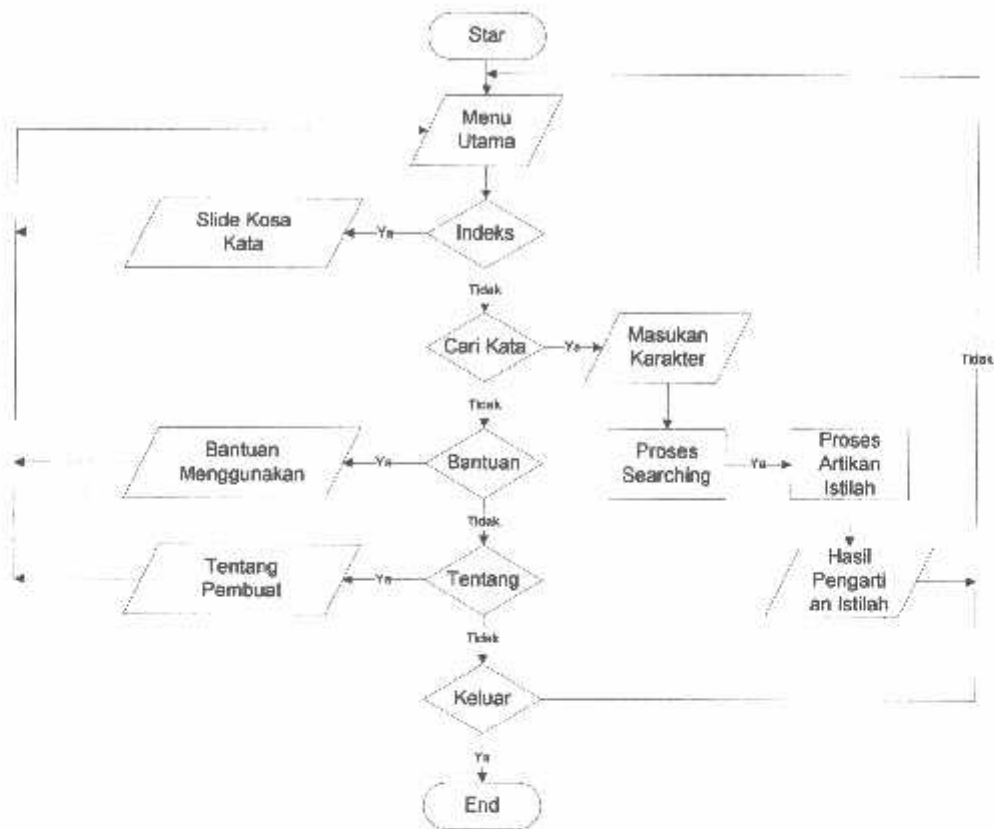


Gambar 3.1. Rancangan Struktur Menu Pada Aplikasi Kamus Arsitektur

3.2.2 Rancangan Diagram Alir

Diagram Alir (*Flowchart*) adalah gambaran secara grafik yang terdiri dari simbol-simbol dari algoritma-algoritma dalam suatu program, yang menyatakan arah dari alur program.

Diagram Alir digunakan untuk membantu menganalisis untuk memecahkan masalah dalam program yang dibuat. Gambar 3.2 adalah rancangan diagram alir yang dibuat untuk menjelaskan cara kerja aplikasi kamus arsitektur berbasis android.



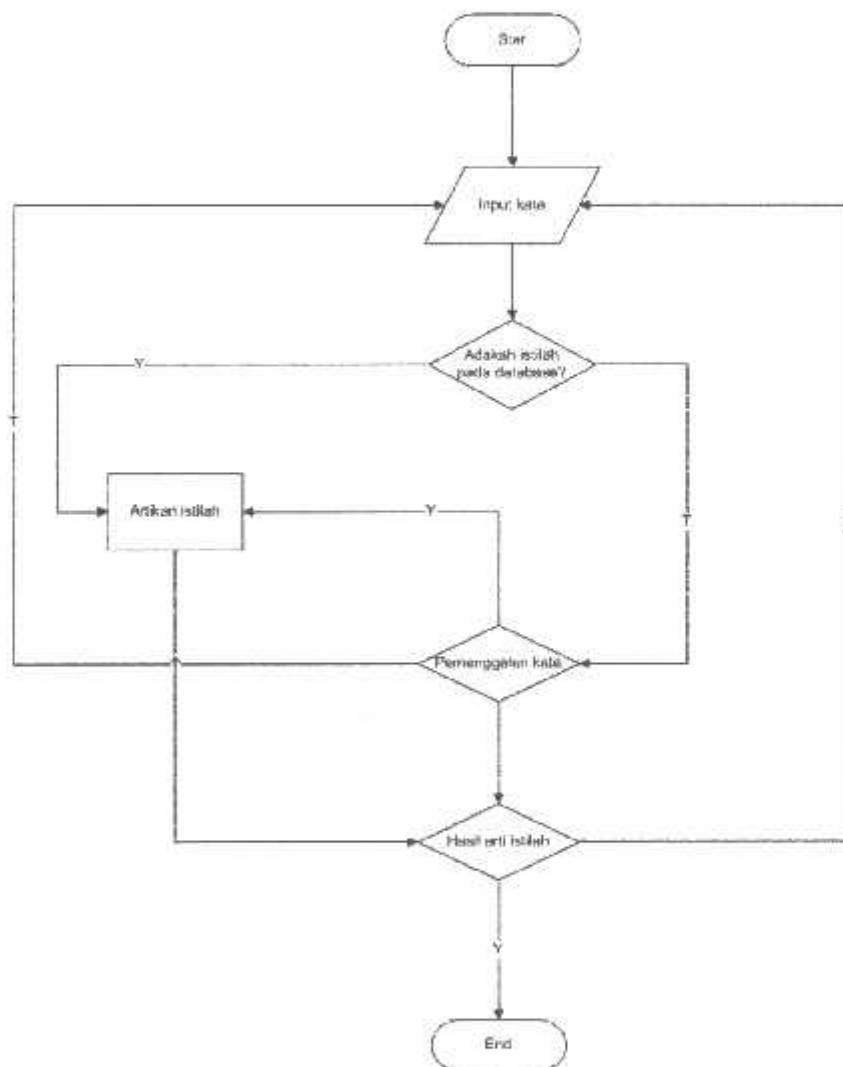
Gambar 3.2 Diagram Alir aplikasi

Dari Gambar 3.2 Diagram alir, dapat dilihat dengan jelas cara kerja aplikasi yaitu user atau pengguna aplikasi dapat memulai aplikasi dengan memilih menu dengan beberapa pilihan yaitu :

Start adalah tombol yang digunakan untuk mulai menjalankan aplikasi. Setelah tombol start terdapat pilihan menu utama yaitu indeks cari kata, bantuan, tentang, dan keluar. Jika memilih menu indeks maka akan ditampilkan slide kosa kata yang ada dalam aplikasi kamus istilah arsitektur tersebut. Jika memilih menu cari kata maka pengguna akan menginputkan karakter yang merupakan fungsi yang digunakan untuk mengakses dan mencari kata atau istilah dalam bidang arsitektur. Dari tombol input karakter, maka akan diproses dengan algoritma *sequential searching* sehingga dapat menemukan istilah yang diinginkan. Apabila istilah tersebut tidak ditemukan

maka, kembali ke input karakter kemudian kata akan diproses lagi. Dan apabila istilah ditemukan maka terdapat button yang berfungsi untuk menterjemahkan istilah tersebut.

Jika memilih menu bantuan maka pengguna akan mendapatkan informasi tentang cara menggunakan aplikasi. Pada pilihan menu tentang maka pengguna akan mendapatkan informasi tentang profil pembuat aplikasi, versi aplikasi dan e-mail pembuat aplikasi. Selanjutnya jika memilih menu keluar maka pengguna akan keluar dari aplikasi.



Gambar 3.3 Diagram alir algoritma *sequential searching*

Dari gambar 3.3 tentang algoritma *sequential searching* dapat dilihat dengan jelas cara kerja dari proses pencarian istilah pada aplikasi kamus arsitektur ini, yaitu :

Star adalah tombol mulai proses algoritma nya atau sebagai langkah awal masuk ke proses algoritma *sequential searching*.

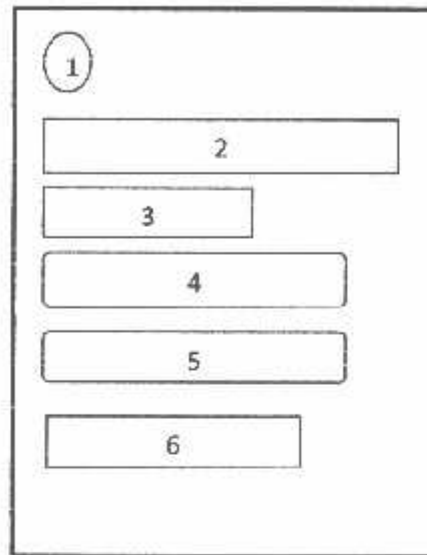
Jika hendak mencari istilah maka harus menginputkan karakter dan dengan sendirinya akan di proses dalam pencarian istilah yang di masukan atau diinputkan. Jika istilah di temukan maka langsung tekan tombol artikan istilah dan arti dari istilah tersebut ditampilkan. Tapi jika karakter yang di input tidak sesuai dengan penulisan dalam *data base* nya maka user diminta untuk memenggal kata atau menghapus huruf sampai data terbaca, dan apabila data sudah terbaca maka langsung menuju ke proses pengartian istilah jika tidak maka data yang dimaksud belum terisi dalam *data base* nya.

Setelah selsai mengartikan bisa langsung keluar dari program atau mengakhiri pencarian, jika masih melakukan pencarian maka kembali untuk menginput karakter dan atau kata yang akan di cari istilahnya.

3.2.3 Rancangan Layout (user interface)

3.2.3.1 Rancangan Menu Utama

Rancangan tampilan awal dibuat untuk memberikan gambaran tampilan ketika aplikasi di buka, oleh pengguna aplikasi, adapun rancangan tampilan awal dapat di lihat pada gambar 3.4.



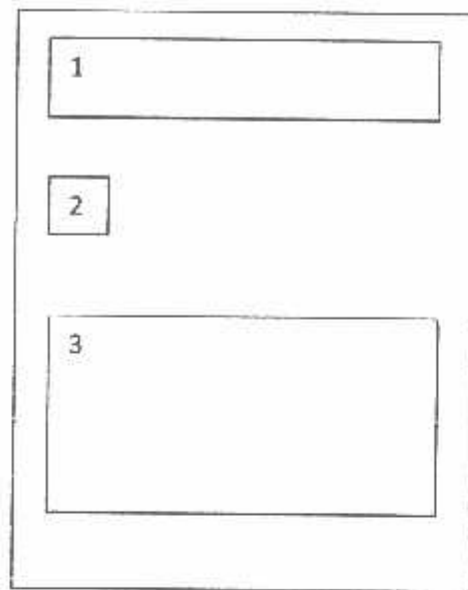
Gambar 3.4. Rancangan Tampilan Awal

Keterangan :

1. Background : Tampilan latar belakang aplikasi kamus Arsitektur
2. Button : Indeks
3. Button : Cari kata
4. Button : Bantuan
5. Button : Tentang
6. Button : Keluar

3.2.3.2 Rancangan Tampilan Indeks

Rancangan tampilan indeks menampilkan beberapa slide kosa kata yang ada dalam aplikasi kamus istilah arsitektur, adapun rancangan daripada menu indeks dapat dilihat pada gambar 3.5



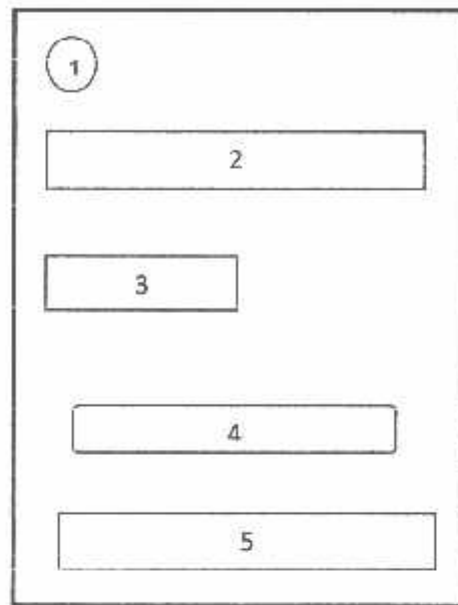
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Indeks

Keterangan :

1. Slide image indeks : Indeks (kosa kata yang tersedia).
2. Background : Tampilan latar belakang aplikasi kamus arsitektur.
3. Slide view : Tampilan kosa kata yang ada pada aplikasi kamus arsitektur.

3.2.3.3 Rancangan Tampilan Cari Kata/Istilah

Rancangan Tampilan Cari Kata/istilah memberikan gambaran pencarian data pada aplikasi, adapun rancangan tampilan cari kata/istilah dapat di lihat pada gambar 3.6



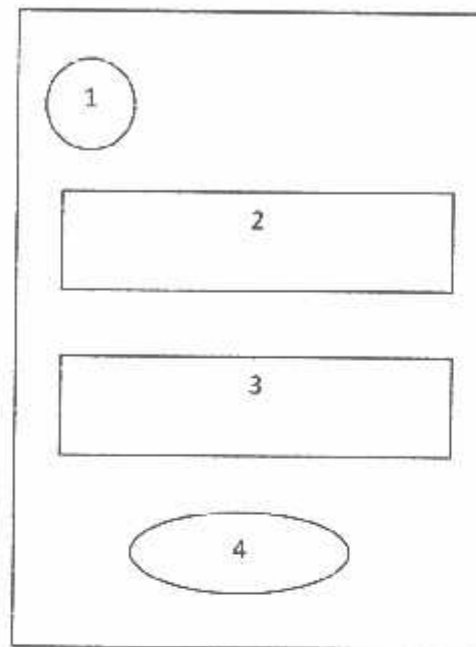
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Cari kata/istilah

Keterangan :

1. Background : Tampilan latar belakang aplikasi kamus arsitektur
2. TextView : Cari kata/istilah
3. AutoCompleteText : Input kata/istilah yang akan dicari
4. Button : Hasil pencarian
5. Button : Kembali

3.2.3.4 Rancangan Tampilan Bantuan

Rancangan Tampilan Bantuan memberikan gambaran tentang button yang terdapat dalam aplikasi kamus arsitektur, adapun rancangan tampilan Bantuan dapat dilihat pada gambar 3.7.



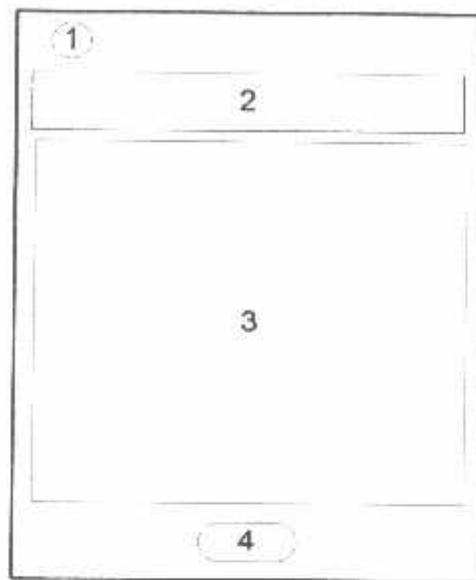
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Bantuan

Keterangan :

1. Background : Tampilan latar belakang aplikasi kamus arsitektur
2. TextView : Manfaat Aplikasi
3. TextView : Cara Menggunakan Aplikasi
4. Button: Kembali

3.2.3.5 Rancangan Tampilan Tentang

Rancangan Tampilan Tentang memberikan gambaran tentang penggunaan aplikasi, adapun rancangan tampilan Tentang dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Tentang

Keterangan :

1. Background : Tampilan latar belakang aplikasi kamus Arsitektur
2. TextView: Tentang
3. Button : Kembali

3.2.4 Rancangan Database

Perancangan basis data meliputi rancangan struktur tabel. Dalam table 3.1 implementasi database menggunakan SQLite, adapun rancangan table yang ada dalam database adalah:

Tabel 3.1 Rancangan Database

Field	Tipe	Keterangan
Id_istilah	integer	Primarikey
Istilah	text	Null
Arti	text	Null

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Aplikasi Kamus Arsitektur

Pembuatan aplikasi Kamus Arsitektur ini di lakukan dengan menerapkan hasil desain yang telah di buat ke dalam pemrograman berbasis *android* yaitu *Eclipse* yang di implementasikan dalam bahasa pemrograman *Java* sehingga prosedur-prosedur yang di buat dapat menghasilkan keluaran seperti yang di harapkan.

4.1.1 Icon Aplikasi pada ponsel

Icon yang dilingkari dengan warna kuning pada gambar 4.1 adalah tampilan icon aplikasi Kamus Arsitektur setelah di instal pada ponsel Android.

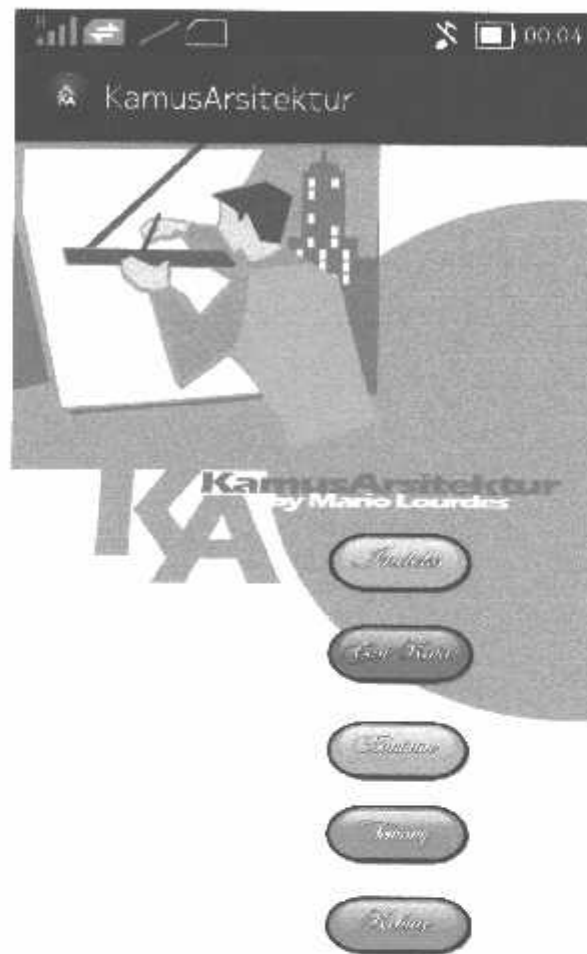


Gambar 4.1 Tampilan Icon Aplikasi

4.1.2 Tampilan Menu Utama

Dalam menu utama terdapat Tampilan Kamus Arsitektur yang juga merupakan tampilan utama dari aplikasi dengan empat sub menu yaitu: Indeks,

Cari istilah, Bantuan, Tentang dan Keluar merupakan menu-menu yang digunakan untuk menjalankan aplikasi, yang ditunjukkan Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

4.1.3 Tampilan Menu Indeks

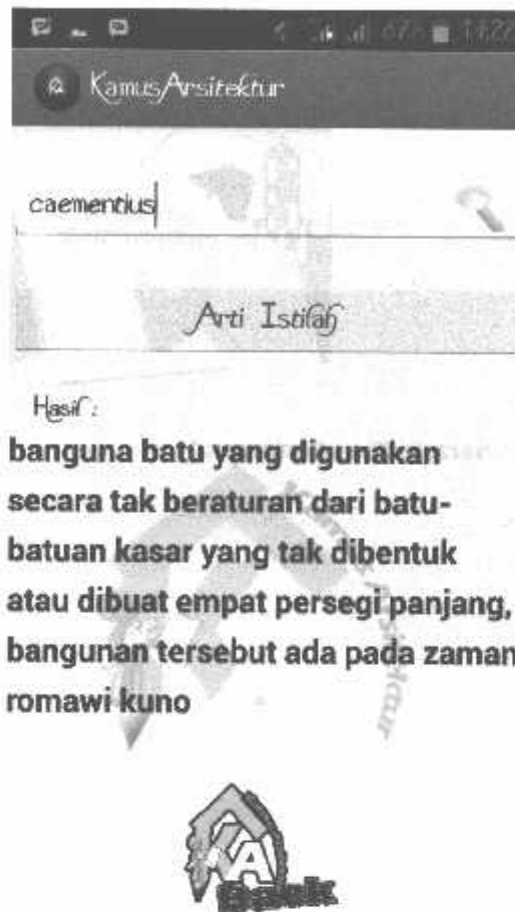
Pada menu indeks pengguna dapat mengetahui kata atau istilah apa saja yang bisa ditemukan dalam aplikasi kamus arsitektur, yang ditunjukkan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan Menu Indeks

4.1.4 Tampilan Menu Cari Kata

Dalam menu cari kata/istilah pengguna dapat menginputkan kata yang dicari ke dalam form auto complete text, yang sesuai dengan kata/istilah yang di input sehingga dapat dengan mudah ditemukan tanpa harus melihat semua isi data kamus dari aplikasi, yang ditunjukkan Gambar 4.4.

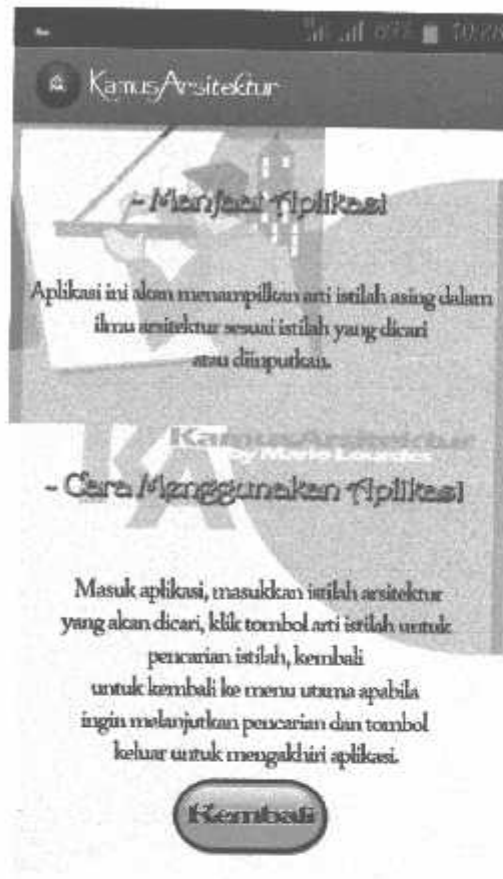


Gambar 4.4 Tampilan Menu Cari Istilah

Dalam halaman menu pada gambar 4.4 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali pada menu utama.

4.1.5 Tampilan Menu Bantuan

Button “Bantuan” berisikan manfaat dan cara atau langkah-langkah penggunaan aplikasi kamus Arsitektur ini, yang ditunjukkan Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Tampilan Bantuan

Dalam halaman menu pada Gambar 4.5 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali pada menu utama.

4.1.6 Tampilan Menu Tentang

Dalam tampilan menu utama terdapat button Tentang yang berisikan tentang profil dari pembuat aplikasi, yang ditunjukkan Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan Menu Tentang

Dalam halaman menu pada Gambar 4.6 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali pada menu utama.

4.1.7 Tampilan Menu Keluar

Dalam tampilan menu utama terdapat tombol keluar yang berfungsi untuk mengakhiri aplikasi kamus istilah Arsitektur, yang ditunjukkan Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan Keluar

Dalam halaman menu pada Gambar 4.7 terdapat button “Ya dan Tidak” yang berfungsi untuk mengakhiri aplikasi atau tetap di dalam aplikasi.

4.2 Pengujian

Pengujian merupakan suatu proses yang dilakukan dimana, untuk menjelaskan mengenai pengoperasian jalannya aplikasi yang dibuat. Pengujian yang akan ditampilkan meliputi pengujian fungsi komponen aplikasi, pengujian hasil aplikasi Kamus Arsitektur akan dijalankan dengan menggunakan handphone Samsung Galaxy Young, Lenovo A800, Evercoss A26B dan Lenovo S890. Dalam pembuatan aplikasi Kamus Arsitektur dilakukan juga tahapan pengujian aplikasi untuk mengetahui fungsi dari setiap menu dan fitur yang di gunakan untuk menjalankan aplikasi Kamus Arsitektur.

4.2.1 Pengujian Aplikasi

Pengujian fungsi komponen dari aplikasi yang dibuat dimaksudkan untuk mengetahui atau mengecek fungsi tiap-tiap komponen berjalan dengan baik pada saat aplikasi dijalankan. Tabel 4.1 menampilkan hasil pengujian tingkat fungsi dari tiap-tiap komponen penyusun aplikasi yang dibuat bekerja dengan baik.

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Fungsi Komponen Aplikasi

No	Nama Komponen	Aktif	Non Aktif
1	Kamus Arsitektur	✓	-
2	Indeks	✓	
3	Cari Istilah	✓	-
4	Bantuan	✓	-
5	Tentang	✓	-
6	Keluar	✓	-

Dari hasil pengujian fungsi komponen aplikasi pada Tabel 4.1, terdapat 6 *button* pada aplikasi dan semuanya berjalan 100% tanpa *error*. Dari presentase tersebut, dapat dinyatakan bahwa perancangan aplikasi ini sudah sesuai dengan yang diharapkan dan dapat diimplementasikan dengan baik.

Untuk dapat menjalankan aplikasi Kamus Arsitektur ini dengan baik, maka diperlukan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai. Adapun spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan antara lain:

Tabel 4.2 Hasil Pengujian Aplikasi Kamus Arsitektur berdasarkan OS

NO	Handphone	Support	Nonsupport
1	Samsung Galaxy Young CPU 832 MHz ARMv6 Ukuran layar 240 x 320 pixel O.S. Android v2.3.5 (Gingerbread)	✓	-
2	Lenovo A800 CPU Cortex-A9 dual core 1.2 GHz	✓	-

	Ukuran layar 4.5 inch 480 x 854 pixel O.S. Android v4.0.4 (Ice Cream Sandwich)		
3	CPU Cortex-A9 dual-core 1.2 GHz Ukuran layar 5 inch 540 x 960 pixel O.S. Android v4.1 (Jelly Bean)	√	-
4	Evercross CPU dual-core 1,3GHz Ukuran layar 5.88 inch LCD FWVGA 480x800 Pixels O.S. Android v4.2 (Jelly Bean)	√	-

Dari ketentuan spesifikasi pada tabel 4.2 dapat di gunakan sebagai acuan dasar untuk pengujian maka di butuhkan perangkat keras dan perangkat lunaknya menurut spesifikasi karena pertimbangan sebagai berikut :

1. Dengan penggunaan kecepatan CPU pada ponsel 832 MHz ARMv6 dan Cortex-A9 dual core 1.2 GHz akan sangat dianjurkan, karena CPU pada ponsel dengan kecepatan dibawah atau kurang dari 832 MHz ARMv6 dan Cortex-A9 dual core 1.2 akan mempengaruhi kinerja Aplikasi pada ponsel seperti ketika aplikasi dijalankan aplikasi akan menjadi lambat karena kecepatan CPU kurang memadai.
2. Sistem operasi yang digunakan adalah Android v2.3.5 (Gingerbread), Android v4.0.4(Ice Cream Sandwich) dan Android v4.1 (Jelly Bean). Versi Android ini sebagai perangkat lunak pendukung pada pengujian "Aplikasi Kamus Arsitektur" ini.

4.2.2 Pengujian User

Pengujian dari aplikasi ini mempunyai fungsi untuk membantu para arsitek professional maupun mahasiswi-mahasiswa yang sedang mempelajari ilmu arsitektur sehingga dapat melakukan tindakan yang benar dengan menggunakan

aplikasi Kamus Arsitektur ini. Pada table 4.3 terdapat 10 user yang ditanya dan mempunyai hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Pengujian User Pada Aplikasi Kamus Arsitektur

Pertanyaan	Sangat baik	Cukup baik	Kurang baik
1. Apakah aplikasi ini bermanfaat?	7	2	1
2. Apakah Tampilannya cukup menarik?	6	4	-
3. Apakah aplikasi ini mudah operasikan?	8	2	-
4. Apakah tata letak (struktur menu) sudah sesuai?	5	4	1
5. Bagaimana responsibilitas aplikasi ketika dijalankan?	9	1	-
Jumlah	35	13	2
Presentase (%)	70%	26%	4%

Kesimpulan secara keseluruhan dari pengujian dan hasil kuisisioner yang dilakukan kepada 10 responden pengguna dengan 5 item penilaian, maka didapat hasil 70% menyatakan sangat baik, 26% menyatakan cukup baik dan 4% menyatakan tidak baik. Dari presentase tersebut, dapat dinyatakan bahwa perancangan aplikasi ini sudah sesuai dengan yang diharapkan dan dapat diimplementasikan dengan baik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengujian yang dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain:

1. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan pada beberapa *device* dan OS menyatakan bahwa setiap fungsi pada aplikasi ini dapat berjalan 100%.
2. Aplikasi yang dibuat dapat dijalankan pada android versi 2.3.5 (Gingerbread), Android versi 4.0.4 (Ice Cream Sandwich) dan android versi 4.1 dan versi 4.2 (Jelly Bean) .
3. Aplikasi ini tidak membutuhkan koneksi internet karena, database disimpan pada perangkat.
4. Kesimpulan secara keseluruhan dari hasil kuisisioner yang dilakukan kepada 10 responden pengguna dengan 5 item penilaian mencakup 70 % menyatakan sangat baik, 26% menyatakan cukup baik dan 4% menyatakan tidak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perangkat lunak ini sudah cukup sesuai dengan yang diharapkan dan dapat diimplementasikan dengan baik.

5.2 Saran

Setelah pengembangan aplikasi ini, didapatkan saran penting yang perlu diperhatikan untuk pengembangan lebih lanjut, diantaranya:

1. Pencarian istilah pada kamus arsitektur menggunakan algoritma lainnya.
2. Menambah jumlah istilah.
3. Menerapkan kamus istilah arsitektur secara online.
4. Mengembangkan aplikasi kamus arsitektur agar bisa berjalan di sistem operasi iOS.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Vitruvius 1914, *The Ten Books On Architecture*, University Of Michigan.
- [2] Kamus Besar Bahasa Indonesia
- [3] Ching, Francis D.K.2012, *Kamus Visual Arsitektur*, Penerbit Erlangga.
- [4] Huda, Akbarul. 2012. *24 Jam Pintar Pemrograman Android*. Yogyakarta: Andi.
- [5] Winarno, Edy. Zaki, Ali, 2011. *Membuat Sendiri Aplikasi Android Untuk Pemula*. Jakarta:PT Elex Media Komputindo.
- [6] Mulyana, Eueung, 2012. *Ciptakan Sendiri Aplikasi Androidmu*. Yogyakarta:Andi.
- [7] Winarno, Edy. Zaki, Ali, 2011. *Membuat Sendiri Aplikasi Android Untuk Pemula*. Jakarta:PT Elex Media Komputindo.
- [8] Harris,Cyrl,2006, *Dictionary Of Architecture And Construction*, Mc Graw Hill.
- [9] Prayoga, Yogi.2012 *Pengenalan Android OS*
- [10] McMilan, Michael.2007 *Data Structures And Algorithms Using C#*.Cambridge University Press
- [11] <http://www.ebookask.com/office/.../Workshop-Android.html> (diakses 29 September 2013)
- [12] Ratih, Intan.2011 *Langkah-langkah Membuat Aplikasi Android Untuk Pemula*
<http://www.ebookask.com/20/200-Android-untuk-pemula.html>
- [13] <http://ffredo.wordpress.com/2010/07/22/fungsi-dalam-arsitektur/>
- [14] <http://famouslogos.net/android-logo/>
- [15] <https://id.wikipedia.org/wiki/Kamus>
- [16] <http://www.insinyoer.com/komponen-arsitektur-android/>
-

- [17] <https://blog.idrsolutions.com/2014/06/reselect-elements-jtree/>
 - [18] http://zuljunk.blogspot.co.id/2014/02/pengertian-java_8.html
 - [19] http://www.talend.com/sites/default/files/eclipse_logo.png
 - [20] <http://www.sampahblogger.com/2014/07/eclipse-dan-kegunaannya.html>
 - [21] <http://www.saungit.org/2013/01/android-sdk.html>
 - [22] <http://erika-ti.blogspot.co.id/2009/10/pengertian-sql.html>
-



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

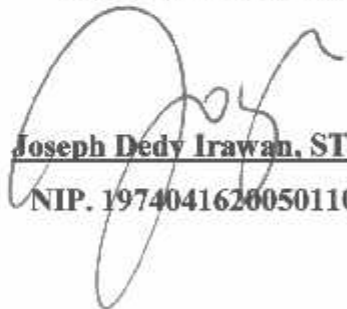
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Nama : Lambertus Tadon Mario Lourdes
NIM : 10.18.133
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Judul : Penerapan Metode Sequential Searching Untuk Kamus Istilah
Arsitektur Berbasis Android

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada:

Hari : Sabtu
Tanggal : 23 Agustus 2014
Nilai : A

Panitia Penguji Skripsi,
Ketua Majelis Penguji


Joseph Dedy Irawan, ST.MT
NIP. 197404162605011002

Dosen Penguji I



Michael Ardita, ST.MT
NIP. P. 1031000434

Dosen Penguji II



Karina Auliasari, ST.M.Eng
NIP. P. 1031000426



FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan ujian skripsi jenjang Strata Satu (S-1) Program Studi Teknik Informatika, perlu adanya perbaikan skripsi untuk mahasiswa:

Nama : Lambertus Tadon Mario Lourdes
NIM : 10.18.133
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Judul : Penerapan Metode Sequential Searching Untuk Kamus Istilah
Arsitektur Berbasis Android

No.	Penguji	Tanggal	Uraian	Paraf
1	Penguji I	23 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none">- BAB III : Algoritma / penerapan sequential search belum terlihat pada flowchart.- BAB IV : Perlu implementasi berupa potongan script / kode program tentang sequential search.	✓
2	Penguji II	23 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none">- Perbaiki latar belakang.- Perbaiki batasan masalah.- Landasan teori harus diberi sitasi sesuai refrensi pada daftar pustaka.- Hasil kuisioner harus valid.- Revisi program, kata harus dibuat daftar urut secara abjad.	✓

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II

Michael Ardita, ST.MT
NIP. P. 1031000434

Karina Auliasari, ST.M.Eng
NIP.P. 1031000426

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Joseph Dedy Irawan, ST.MT
NIP. 197404162005011002

Nurlaili Vendyansyah, ST



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Lambertus Tadon Mario Lourdes
NIM : 10.18.133
Masa Bimbingan : 21 Oktober 2013 s/d 21 Maret 2014
Judul : Penerapan Metode Sequential Searching Untuk Kamus Istilah
Arsitektur Berbasis Android

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF
1	21 Mei 2014	Cek Bab I, Bab II dan Bab III	
2	22 Mei 2014	Revisi laporan Bab I, Bab II dan Bab III	
3	05 Juni 2014	Konsultasi dan demo program	
4	23 Juli 2014	Revisi laporan Bab IV dan Bab V	
5	06 Agustus 2014	Revisi makalah seminar hasil	
6	07 Agustus 2014	Makalah seminar hasil fix	
7	11 Agustus 2014	Revisi laporan skripsi (persiapan kompre)	
8	19 Agustus 2014	Laporan fix	

Malang, Agustus 2014
Dosen Pembimbing I

Joseph Dedy Irawan, ST.MT
NIP. 197404162005011002

**FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Lambertus Tadon Mario Lourdes
NIM : 10.18.133
Masa Bimbingan : 21 April 2014 s/d 21 September 2014
Judul : Penerapan Metode Sequential Searching Untuk Kamus Istilah
Arsitektur Berbasis Android

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF
1	10 Mei 2014	- Revisi penulisan keterangan gambar - Revisi Flowchart Program dan Flowchart kamus - Revisi konsep program	
2	15 Mei 2014	- Penambahan Referensi Bab II - Revisi keterangan gambar	
3	19 Mei 2014	Acc. Bab I, Bab II dan Bab III	
4	05 Juni 2014	Konsultasi dan demoprogram (persiapan progres)	
5	30 Juni 2014	Revisi Bab IV dan Bab V	
6	21 Juli 2014	Acc. Bab IV dan Bab V	
7	04 Agustus 2014	Revisi makalah seminar hasil	
8	05 Agustus 2014	Makalah seminar hasil fix	
9	11 Agustus 2014	Revisi laporan skripsi (persiapan kompre)	
10	19 Agustus 2014	Laporan fix	

Malang, Agustus 2014
Dosen Pembimbing II

9/16/14

Nurlaily Vendyansyah, ST

Angket Skripsi
Pengujian Pengguna Kamus Arsitektur Berbasis Android

Nama Responden : Fernandino L.
Usia : 22
Pekerjaan : Mahasiswa

Beri tanda centang pada jawaban yang menurut anda sesuai!

1. Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi Kamus Arsitektur ini?

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat menarik | <input type="checkbox"/> Cukup |
| <input type="checkbox"/> Menarik | <input type="checkbox"/> Tidak menarik |

2. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini mudah dioperasikan?

- | | |
|--|--------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat mudah | <input type="checkbox"/> Cukup |
| <input type="checkbox"/> Mudah | <input type="checkbox"/> Tidak mudah |

3. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini bermanfaat?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Sangat bermanfaat | <input type="checkbox"/> Kurang bermanfaat |
| <input checked="" type="checkbox"/> Cukup bermanfaat | <input type="checkbox"/> Tidak bermanfaat |

4. Bagaimana Responsibilitas dari aplikasi Kamus arsitektur ini ketika dijalankan?

- | | |
|---|---------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat baik | <input type="checkbox"/> Cukup |
| <input type="checkbox"/> Baik | <input type="checkbox"/> kurang |

5. Menurut anda, apakah tata letak (struktur menu) sudah sesuai sehingga mudah untuk digunakan?

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat sesuai | <input type="checkbox"/> Kurang sesuai |
| <input type="checkbox"/> Cukup sesuai | <input type="checkbox"/> Tidak sesuai |

Tanda tangan



Angket Skripsi
Pengujian Pengguna Kamus Arsitektur Berbasis Android

Nama Responden : Nico Rahmadani
Usia : 22 Th
Pekerjaan : mahasiswa

Beri tanda centang pada jawaban yang menurut anda sesuai!

1. Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi Kamus Arsitektur ini?

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat menarik | <input type="checkbox"/> Cukup |
| <input type="checkbox"/> Menarik | <input type="checkbox"/> Tidak menarik |

2. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini mudah dioperasikan?

- | | |
|---|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Sangat mudah | <input type="checkbox"/> Cukup |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mudah | <input type="checkbox"/> Tidak mudah |

3. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini bermanfaat?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Sangat bermanfaat | <input type="checkbox"/> Kurang bermanfaat |
| <input checked="" type="checkbox"/> Cukup bermanfaat | <input type="checkbox"/> Tidak bermanfaat |

4. Bagaimana Responsibilitas dari aplikasi Kamus arsitektur ini ketika dijalankan?

- | | |
|---|---------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat baik | <input type="checkbox"/> Cukup |
| <input checked="" type="checkbox"/> Baik | <input type="checkbox"/> kurang |

5. Menurut anda, apakah tata letak (struktur menu) sudah sesuai sehingga mudah untuk digunakan?

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat sesuai | <input type="checkbox"/> Kurang sesuai |
| <input type="checkbox"/> Cukup sesuai | <input type="checkbox"/> Tidak sesuai |

Tanda tangan



Angket Skripsi
Pengujian Pengguna Kamus Arsitektur Berbasis Android

Nama Responden : Mohammad Rizki
Usia : 21
Pekerjaan : Mahasiswa

Beri tanda centang pada jawaban yang menurut anda sesuai!

1. Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi Kamus Arsitektur ini?

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat menarik | <input type="checkbox"/> Cukup |
| <input type="checkbox"/> Menarik | <input type="checkbox"/> Tidak menarik |

2. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini mudah dioperasikan?

- | | |
|--|--------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat mudah | <input type="checkbox"/> Cukup |
| <input type="checkbox"/> Mudah | <input type="checkbox"/> Tidak mudah |

3. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini bermanfaat?

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat bermanfaat | <input type="checkbox"/> Kurang bermanfaat |
| <input type="checkbox"/> Cukup bermanfaat | <input type="checkbox"/> Tidak bermanfaat |

4. Bagaimana Responsibilitas dari aplikasi Kamus arsitektur ini ketika dijalankan?

- | | |
|---|---------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat baik | <input type="checkbox"/> Cukup |
| <input type="checkbox"/> Baik | <input type="checkbox"/> kurang |

5. Menurut anda, apakah tata letak (struktur menu) sudah sesuai sehingga mudah untuk digunakan?

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat sesuai | <input type="checkbox"/> Kurang sesuai |
| <input type="checkbox"/> Cukup sesuai | <input type="checkbox"/> Tidak sesuai |

Tandatangan



Angket Skripsi
Pengujian Pengguna Kamus Arsitektur Berbasis Android

Nama Responden : Adhigaystama Surasni
Usia : 21
Pekerjaan : Mahasiswa

Beri tanda centang pada jawaban yang menurut anda sesuai!

1. Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi Kamus Arsitektur ini?

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat menarik | <input type="checkbox"/> Cukup |
| <input type="checkbox"/> Menarik | <input type="checkbox"/> Tidak menarik |

2. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini mudah dioperasikan?

- | | |
|---|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Sangat mudah | <input type="checkbox"/> Cukup |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mudah | <input type="checkbox"/> Tidak mudah |

3. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini bermanfaat?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Sangat bermanfaat | <input type="checkbox"/> Kurang bermanfaat |
| <input checked="" type="checkbox"/> Cukup bermanfaat | <input type="checkbox"/> Tidak bermanfaat |

4. Bagaimana Responsibilitas dari aplikasi Kamus arsitektur ini ketika dijalankan?

- | | |
|---|---------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat baik | <input type="checkbox"/> Cukup |
| <input type="checkbox"/> Baik | <input type="checkbox"/> kurang |

5. Menurut anda, apakah tata letak (struktur menu) sudah sesuai sehingga mudah untuk digunakan?

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat sesuai | <input type="checkbox"/> Kurang sesuai |
| <input type="checkbox"/> Cukup sesuai | <input type="checkbox"/> Tidak sesuai |

Tanda tangan



Angket Skripsi

Pengujian Pengguna Kamus Arsitektur Berbasis Android

Nama Responden : Leht. 4
Usia : Leht. 4 23
Pekerjaan : Mhs

Beri tanda centang pada jawaban yang menurut anda sesuai!

1. Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi Kamus Arsitektur ini?

- Sangat menarik Cukup
 Menarik Tidak menarik

2. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini mudah dioperasikan?

- Sangat mudah Cukup
 Mudah Tidak mudah

3. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini bermanfaat?

- Sangat bermanfaat Kurang bermanfaat
 Cukup bermanfaat Tidak bermanfaat

4. Bagaimana Responsibilitas dari aplikasi Kamus arsitektur ini ketika dijalankan?

- Sangat baik Cukup
 Baik kurang

5. Menurut anda, apakah tata letak (struktur menu) sudah sesuai sehingga mudah untuk digunakan?

- Sangat sesuai Kurang sesuai
 Cukup sesuai Tidak sesuai

Tanda tangan



Angket Skripsi

Pengujian Pengguna Kamus Arsitektur Berbasis Android

Nama Responden : Leo Lake Nuba
Usia : 48
Pekerjaan : Arsitek

Beri tanda centang pada jawaban yang menurut anda sesuai!

1. Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi Kamus Arsitektur ini?

- Sangat menarik Cukup
 Menarik Tidak menarik

2. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini mudah dioperasikan?

- Sangat mudah Cukup
 Mudah Tidak mudah

3. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini bermanfaat?

- Sangat bermanfaat Kurang bermanfaat
 Cukup bermanfaat Tidak bermanfaat

4. Bagaimana Responsibilitas dari aplikasi Kamus arsitektur ini ketika dijalankan?

- Sangat baik Cukup
 Baik kurang

5. Menurut anda, apakah tata letak (struktur menu) sudah sesuai sehingga mudah untuk digunakan?

- Sangat sesuai Kurang sesuai
 Cukup sesuai Tidak sesuai

Tanda tangan



Angket Skripsi
Pengujian Pengguna Kamus Arsitektur Berbasis Android

Nama Responden : HENDRIKUS M.B
Usia : 20 TAHUN
Pekerjaan : MAHASISWA

Beri tanda centang pada jawaban yang menurut anda sesuai!

1. Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi Kamus Arsitektur ini?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Sangat menarik | <input type="checkbox"/> Cukup |
| <input checked="" type="checkbox"/> Menarik | <input type="checkbox"/> Tidak menarik |

2. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini mudah dioperasikan?

- | | |
|--|--------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat mudah | <input type="checkbox"/> Cukup |
| <input type="checkbox"/> Mudah | <input type="checkbox"/> Tidak mudah |

3. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini bermanfaat?

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat bermanfaat | <input type="checkbox"/> Kurang bermanfaat |
| <input type="checkbox"/> Cukup bermanfaat | <input type="checkbox"/> Tidak bermanfaat |

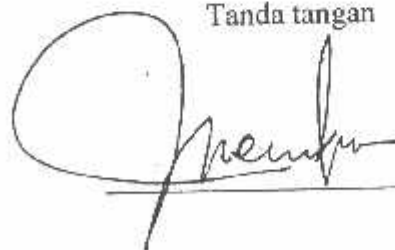
4. Bagaimana Responsibilitas dari aplikasi Kamus arsitektur ini ketika dijalankan?

- | | |
|---|---------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat baik | <input type="checkbox"/> Cukup |
| <input type="checkbox"/> Baik | <input type="checkbox"/> kurang |

5. Menurut anda, apakah tata letak (struktur menu) sudah sesuai sehingga mudah untuk digunakan?

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat sesuai | <input type="checkbox"/> Kurang sesuai |
| <input type="checkbox"/> Cukup sesuai | <input type="checkbox"/> Tidak sesuai |

Tanda tangan



Angket Skripsi

Pengujian Pengguna Kamus Arsitektur Berbasis Android

Nama Responden : Hendrius Kia Pati
Usia : 38 Tahun
Pekerjaan : Pengusaha

Beri tanda centang pada jawaban yang menurut anda sesuai!

1. Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi Kamus Arsitektur ini?

- Sangat menarik Cukup
 Menarik Tidak menarik

2. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini mudah dioperasikan?

- Sangat mudah Cukup
 Mudah Tidak mudah

3. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini bermanfaat?

- Sangat bermanfaat Kurang bermanfaat
 Cukup bermanfaat Tidak bermanfaat

4. Bagaimana Responsibilitas dari aplikasi Kamus arsitektur ini ketika dijalankan?

- Sangat baik Cukup
 Baik kurang

5. Menurut anda, apakah tata letak (struktur menu) sudah sesuai sehingga mudah untuk digunakan?

- Sangat sesuai Kurang sesuai
 Cukup sesuai Tidak sesuai

Tanda tangan



Angket Skripsi
Pengujian Pengguna Kamus Arsitektur Berbasis Android

Nama Responden : GABRIEL DA SANTO
Usia : 21 thn
Pekerjaan : Mahasiswa

Beri tanda centang pada jawaban yang menurut anda sesuai!

1. Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi Kamus Arsitektur ini?

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat menarik | <input type="checkbox"/> Cukup |
| <input type="checkbox"/> Menarik | <input type="checkbox"/> Tidak menarik |

2. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini mudah dioperasikan?

- | | |
|--|--------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat mudah | <input type="checkbox"/> Cukup |
| <input type="checkbox"/> Mudah | <input type="checkbox"/> Tidak mudah |

3. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini bermanfaat?

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat bermanfaat | <input type="checkbox"/> Kurang bermanfaat |
| <input type="checkbox"/> Cukup bermanfaat | <input type="checkbox"/> Tidak bermanfaat |

4. Bagaimana Responsibilitas dari aplikasi Kamus arsitektur ini ketika dijalankan?

- | | |
|--|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Sangat baik | <input type="checkbox"/> Cukup |
| <input checked="" type="checkbox"/> Baik | <input type="checkbox"/> kurang |

5. Menurut anda, apakah tata letak (struktur menu) sudah sesuai sehingga mudah untuk digunakan?

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat sesuai | <input type="checkbox"/> Kurang sesuai |
| <input type="checkbox"/> Cukup sesuai | <input type="checkbox"/> Tidak sesuai |

Tanda tangan



Angket Skripsi

Pengujian Pengguna Kamus Arsitektur Berbasis Android

Nama Responden : ARISTO BAHY
Usia : 22 Tahun
Pekerjaan : Mahasiswa

Beri tanda centang pada jawaban yang menurut anda sesuai!

1. Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi Kamus Arsitektur ini?

- | | | | |
|-------------------------------------|----------------|--------------------------|---------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Sangat menarik | <input type="checkbox"/> | Cukup |
| <input type="checkbox"/> | Menarik | <input type="checkbox"/> | Tidak menarik |

2. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini mudah dioperasikan?

- | | | | |
|-------------------------------------|--------------|--------------------------|-------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Sangat mudah | <input type="checkbox"/> | Cukup |
| <input type="checkbox"/> | Mudah | <input type="checkbox"/> | Tidak mudah |

3. Apakah menurut anda aplikasi Kamus Arsitektur ini bermanfaat?

- | | | | |
|-------------------------------------|-------------------|--------------------------|-------------------|
| <input type="checkbox"/> | Sangat bermanfaat | <input type="checkbox"/> | Kurang bermanfaat |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Cukup bermanfaat | <input type="checkbox"/> | Tidak bermanfaat |

4. Bagaimana Responsibilitas dari aplikasi Kamus arsitektur ini ketika dijalankan?

- | | | | |
|-------------------------------------|-------------|--------------------------|--------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Sangat baik | <input type="checkbox"/> | Cukup |
| <input type="checkbox"/> | Baik | <input type="checkbox"/> | kurang |

5. Menurut anda, apakah tata letak (struktur menu) sudah sesuai sehingga mudah untuk digunakan?

- | | | | |
|-------------------------------------|---------------|--------------------------|---------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Sangat sesuai | <input type="checkbox"/> | Kurang sesuai |
| <input type="checkbox"/> | Cukup sesuai | <input type="checkbox"/> | Tidak sesuai |

Tanda tangan



Lampiran 1 Source Code ArtiKamusActivity.java

```
package com.mario.kamusarsitektur;

import android.app.Activity;
import android.database.Cursor;
import android.database.sqlite.SQLiteDatabase;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.AdapterView;
import android.widget.AutoCompleteTextView;
import android.widget.Button;
import android.widget.TextView;

public class ArtiKamusActivity extends Activity {

    private SQLiteDatabase db = null;
    private Cursor kamusCursor = null;
    private AutoCompleteTextView autoCompleteTextView;
    private TextView hasilTextView;
    private DaftarKamus daftarKamus = null;

    public static final String ISTILAH = "istilah";
    public static final String ARTI = "arti";

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {

        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_arti);

        daftarKamus = new DaftarKamus(this);
        db = daftarKamus.getWritableDatabase();
        daftarKamus.createTable(db);
        daftarKamus.generateData(db);

        String[] kata = {"abate", "absolute volume", "absorbed
moisture", "acetone", "acetylene", "Aggregate", "algoritme", "ambang", "analisis", "analisa
sistem", "anchor block", "ancone", "angle paddle", "angle
paddle", "antefiks", "annealing", "arch", "architectural concrete",
"back", "backplate", "balcony outlet", "balk", "baul", "barik", "barrel
ceilling", "barricade", "basement",
"cita", "chabinet filler", "caementius", "chairn", "caisson
pile", "caking", "calcined", "calcium sulfate cemen", "calcium
sulfate", "calcolun", "callote", "calyon", "camber", "camboge", "came", "camera", "camp
ceiling", "cantonet", "capital", "capreolus", "carcass", "carcass flooring", "carcass
rooing", "carnavon arch", "carpet bedding", "concrete", "concrete breaker",
```

"dalam", "daubing", "dead bolt", "dead end", "deliveruhose", "delfected
 tendons", "deformed bar", "dense concretc", "dependency", "depot", "depreter", "detached
 dweeling", "diagonal", "dekorator", "desain", "dimetrik", "dinding",
 "elevasi vertical miring", "efisiensi", "early
 streght", "earth", "electrode", "eaves", "eaves channel", "eaves tile starter
 tile", "emperical", "empiris",
 "fabric", "facade", "face", "face-bedded", "face blok", "face wall", "face
 mix", "face nailing", "face putty", "faceplate", "face shell", "falsafah",
 "gable", "gableroof", "gable shoulder", "goble wall", "goble
 window", "galery apartement
 house", "gallet", "galletting", "galang", "gelagar", "geometri", "getas", "goal", "goal proyek",
 "hacking knife", "hacksaw", "hair beater", "haired
 mostar", "heuristic", "hypotesis", "hypotesis alternatif", "hypotesis argumentatif", "hypotesis
 kualitatif", "hypotesis kuantitatif", "hypotesis nol", "hypotesis operasional",
 "imbrex", "immersion vibrator", "impact noise", "impending
 slough", "impost", "induksi", "inerustation", "inert base", "in glaze decoration", "initial
 set", "inlay", "inner court", "inpaint", "inside casing", "inside glazing", "inside stop", "insoluble
 residue", "insulating cement", "insulating concrete", "inter conection", "interior
 design", "isometrik",
 "jelaja", "jecking device", "jeckin dice", "jacking plats", "jacking
 stress", "jack plane",
 "karakteristik pemakai", "keadaptasian", "kedap", "kepuasan", "kerangka
 kerja", "konsepsi", "konstruksi", "konstruksi bangunan",
 "labeled door", "labeled frame", "laced kolom", "logical/logis",
 "macadame
 agregat", "maceria", "machilation", "mal", "manajemen", "matriks", "metode
 berpikir", "metode dedukatif", "metode penelitian", "missi", "momen", "motivasi",
 "naked flooring", "naphthenate", "natatorium", "neat", "natural finish
 tile",
 "objektif", "oblique section", "obscure glass", "obsidian", "obtruse
 angel", "occupancy permit", "occupancy rate", "octastyle", "odium", "office landscape screen
 interior", "operational reseach", "organisasi",
 "padu", "parameter", "peradaban", "perancangan", "plaza", "policy", "pondasi
 dangkal", "pondasi telapak/tapak",
 "quadra", "quadratura", "quadripartite", "quantity", "quarrel", "quarts", "quoning",
 "rasionil", "rasional", "reduktionisme", "rencana", "resolusi",
 "sasaran", "sengkuap", "skala", "skeptisisme", "sosial", "sosiologi", "struktur
 bangunan", "suasana",
 "taman", "tata", "tapak", "teknik", "tingkap", "trimetrik",
 "unbonded posttensioning", "unbonded tendon", "unbraced
 length", "uncaused", "underbad", "ungkapan",
 "variable /kk", "valensi /kk", "variabel bebas /kk", "variabel terkait
 /kb", "vanadium /kb", "velocity /kb", "vacuum /kb", "vacuum-drying-pan /kb",
 "wagon ceiling /kb", "wainscot /kb", "waist /kb", "wale /kb", "walkup
 /kb", "wall arcade /kb", "waffle-floor /kb",

```

        "x-brace /kb", "x-beam /kb", "xenode-cheum /kb", "x-frame /kb", "x-head
bolt /kb", "x-head rivet /kb",
        "yard /kb", "yield /kb", "yeasty-bend /kb", "yeasty-cement /kb",
        "z-bar /kb", "zigzag /kb", "zebra-cross /kb", "zoophorus /kb", "zg(
zoological Garden) /kb", "zincography /kb");

        autoCompleteTextView = (AutoCompleteTextView)findViewById(R.id.AutoComplete);
        autoCompleteTextView.setAdapter(new ArrayAdapter(this,
android.R.layout.simple_dropdown_item_1line,kata));
        hasilTextView = (TextView)findViewById(R.id.AutoTxt);

        Button kembali = (Button) findViewById(R.id.btnkembaliarti);
        kembali.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

                public void onClick(View arg0) {
                        // TODO Auto-generated method stub
                        finish();
                }
        });
}

public void getArti(View view) {
        String result = "";
        String indonesiaKata = autoCompleteTextView.getText().toString();
        kamusCursor = db.rawQuery("SELECT ID, ISTILAH, ARTI " +
                "FROM kamus where ISTILAH = " + indonesiaKata
+ "ORDER BY ISTILAH ", null );

        if (kamusCursor.moveToFirst()) {
                result = kamusCursor.getString(2);
                for (; !kamusCursor.isAfterLast(); kamusCursor.moveToNext()) {
                        result = kamusCursor.getString(2);
                }
        }

        if (result.equals("")) {
                result = "Tidak Ditemukan";
        }

        hasilTextView.setText(result);
}
}

```

Lampiran 2 Source Code Bantuan.java

```
package com.mario.kamusarsitektur;

import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.Button;

public class Bantuan extends Activity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.bantuan);

        Button kembali = (Button) findViewById(R.id.kembali);
        kembali.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                finish();
            }
        });
    }
}
```

Lampiran 3 Source Code DaftarKamus.java

```
package com.mario.kamusarsitektur;

import android.content.ContentValues;
import android.content.Context;
import android.database.sqlite.SQLiteDatabase;
import android.database.sqlite.SQLiteOpenHelper;

public class DaftarKamus extends SQLiteOpenHelper {
    private static final String NAMADATABASE = "db_kamus";
    public static final String ISTILAH = "istilah";
    public static final String ARTI = "arti";

    // Konstruktor Data Kamus untuk inisial database
    public DaftarKamus (Context context) {
        super(context, NAMADATABASE, null, 1);
    }

    // Method untuk membuat tabel
```

```

public void createTable(SQLiteDatabase db) {
    db.execSQL("DROP TABLE IF EXISTS kamus");
    db.execSQL("CREATE TABLE if not exists kamus (id INTEGER PRIMARY KEY
AUTOINCREMENT, " +
                                "istilah TEXT," +
                                "arti TEXT);");
}

// Method untuk generate data
public void generateData(SQLiteDatabase db) {
    ContentValues contentValues = new ContentValues();

    contentValues.put(ISTILAH, "abate");
    contentValues.put(ARTI, "menghilangkan atau melepaskan seperti
pada mengukir batu. pada karya logam, berarti memotong atau memukul sehingga
menunjukkan suatu pola atau gambar dalam relief rendah");
    db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

    contentValues.put(ISTILAH, "absolute volume");
    contentValues.put(ARTI, "volume keseluruhan dari partikel, meliputi
volume ruang-ruang hampa, volume dari suatu kandungan beton dan bahan perekat");
    db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

    contentValues.put(ISTILAH, "absorbed moisture");
    contentValues.put(ARTI, "Kelembaban yang telah memasuki suatu
benda padat dengan penyerapan dan memiliki cirri-ciri fisik yang tak berbeda dengan air
biasa pada suhu dan tekanan yang sama");
    db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

    contentValues.put(ISTILAH, "acetone");
    contentValues.put(ARTI, "larutan yang mudah terbakar dan mudah
menguap, yang digunakan untuk larutan penghapus cat");
    db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

    contentValues.put(ISTILAH, "acetylene");
    contentValues.put(ARTI, "gas yang tak berwarna bila dicampur
dengan oksigen dan terbakar pada suhu 3500°C");
    db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

    contentValues.put(ISTILAH, "Aggregate");
    contentValues.put(ARTI, "benda butiran seperti pasir buatan, kerikil,
kerikil belah, batu belah, mika alami, dan logam serpihan panas yang dingin oleh udara,
yang bila disatukan menjadi massa konglomerat dengan suatu metric yang membentuk
beton atau mortar");
    db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
}

```

```

        contentValues.put(ISTILAH, "algoritme");
        contentValues.put(ARTI, "kaidah atau prosedur untuk memecahkan
masalah matematis yang sering sekali mencakup pengulangan sebuah operasi");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "ambang");
        contentValues.put(ARTI, "Balok yang melintang antara dua jendela
atau pintu");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "analisis");
        contentValues.put(ARTI, "penyelidikan suatu peristiwa
(perbuatan, karangan dan sebagainya) untuk mendapatkan fakta yang tepat (asal usul, sebab
penyebab sebenarnya, dsb)");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "analisa sistem");
        contentValues.put(ARTI, "proses mempelajari suatu aktifitas secara
tipikal dengan cara sistematis untuk menentukan tujuan akhir esensialnya dan bagaimana
hal ini mungkin dicapai secara paling efisien");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "anchor block");
        contentValues.put(ARTI, "blok kayu yang menggantikan bata dalam
sebuah dinding tembok untuk memberikan suatu bagian yang muka yang ketat");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "ancone");
        contentValues.put(ARTI, "siku atau konsol berikal yang menopang
tonjolan cetakan pada pintu atau jendela");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "angle paddle");
        contentValues.put(ARTI, "alat genggam yang digunakan untuk
menyelesaikan suatu permukaan berplaster");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "antefiks");
        contentValues.put(ARTI, "papan tegak yang digunakan pada
Arsitektur klasik dan merupakan tambahan untuk menutup bagian yangt terbuka pada
deretan ubin-ubin yang menutup sambungan-sambungan genteng dan hiasan yang sama
pada tepian atap");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "annealing");
        contentValues.put(ARTI, "proses pemegangan atau penguatan suatu

```

material pada suhu yang dinaikkan tetapi di bawah titik leburnya untuk memudahkan peralatan tekanan pada material tersebut");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

contentValues.put(ISTILAH, "arch");
contentValues.put(ARTI, "konstruksi lengkung yang merentangi pintu biasanya terdiri dari blok-blok yang berbentuk blji yang disebut voussioir atau bagian struktur lengkung tajam yang ditopang pada sisi atau ujungnya.");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

contentValues.put(ISTILAH, "architectural concrete");
contentValues.put(ARTI, "1. beton kuat yang digunakan untuk bangunan dan ornament, 2.pada struktur-struktur kerangka non beton, merupakan beton yang tampak digunakan untuk kepentingan astetis");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

contentValues.put(ISTILAH, "back");
contentValues.put(ARTI, "1. tampak belakang,penopang untuk elemen penting dan tampak pada bagian belakang dari tembok adalah bagian muka yang diplaster sisi atas dari tegel atau yang sejenisnya yang berlawanan dengan landasannya, 2. bagian atas dari lengkungan busur, yang sering dipendam disekitar bangunan, 3. lapisan kayu halus yang digunakan untuk lapisan belakang pada konstruksi kayu lapis,Penyekat di bawah kerangka jendela kaca");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

contentValues.put(ISTILAH, "backplate");
contentValues.put(ARTI, "plat yang biasanya logam taua kayu yang berguna sebagai landasan untuk struktur");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

contentValues.put(ISTILAH, "balcony outlet");
contentValues.put(ARTI, "pipa talang vertical dimana air hujan melalui balkon luar : merupakan pasangan yang memberikan jalan masuk drainase air dari balkon");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

contentValues.put(ISTILAH, "balk");
contentValues.put(ARTI, "kayu persegi yang digunakan untuk konstruksi");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

contentValues.put(ISTILAH, "baul");
contentValues.put(ARTI, "tepiian rendah yang pada tanah yang menandai suatu garis batas");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

contentValues.put(ISTILAH, "barik");
contentValues.put(ARTI, "keadaan atau wajah dari permukaan

```

terlepas dari warna dan raut");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "barrel ceiling");
        contentValues.put(ARTI, "langit-langit yang berbentuk setengah
selinder");

        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "barricade");
        contentValues.put(ARTI, "penghalang-halang sekat");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "basement");
        contentValues.put(ARTI, "ruang bawah tanah pada bangunan
bertingkat");

        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "cita");
        contentValues.put(ARTI, "dinding rasa perasaan hati, cipta,cita-cita,
gagasan");

        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "chabinet filler");
        contentValues.put(ARTI, "kayu yang menutup ruangan antara cabinet-
cabinet dan dinding yang berdekatan");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "caementius");
        contentValues.put(ARTI, "banguna batu yang digunakan secara tak
beraturan dari batu-batuan kasar yang tak dibentuk atau dibuat empat persegi panjang,
bangunan tersebut ada pada zaman romawi kuno");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "chairn");
        contentValues.put(ARTI, "timbunan batu atau tumpukan yang
tersusunutnuk prasasti, tugu pringatan, atau monument");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "caisson pile");
        contentValues.put(ARTI, "tiang pancang cetak ditempat, dibuat
dengan memutar tabung ke tanah kemudian menggosongkannya, selanjutnya mengisi
dengan adonan pembuat beton");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "caking");
        contentValues.put(ARTI, "pada cat merupakan pembentukan massa
pigmen padat yang keras yang sulit di encerkan dengan pengadukan tangan");

```



```

db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "calcined");
contentValues.put(ARTI, "sejenis mineral kalsium karbonat yang
penting pada kapur, kapur biasanya merupakan bahan mentah yang digunakan dalam
pembuatansen Portland");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "calcium sulfat cemen");
contentValues.put(ARTI, "semen kalsium sulfat");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "calcium sulfat");
contentValues.put(ARTI, "gypsum yang dikalsiumkan pada titik 75,8
dimana air pada kristalisasi telah dilepaskan");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "calcolun");
contentValues.put(ARTI, "bata yang berukuran 21,9 cm panjangnya
17,8 cm lebarnya 6,6 cm");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "callote");
contentValues.put(ARTI, "kubah");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "calyon");
contentValues.put(ARTI, "batu api yang digunakan untuk batu dinding-
dinding bangunan gedung, dsb");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "camber");
contentValues.put(ARTI, "lengkungan yang agak cekung yang dibuat
didalam");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "camboge");
contentValues.put(ARTI, "unit bangunan beton dengan lubang-lubang
melintang yang digunakan sebagai ventilasi");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "came");
contentValues.put(ARTI, "lempengan tipis timah cor, dengan takik
atau tampa, yang digunakan pada jendela-jendela yang bias menutup kedalaman keluar");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "camera");

```

```

contentValues.put(ARTI, "pada titik Arsitektur kuno merupakan atap,
langit-langit , atau penutup cekung terowongan");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "camp ceiling");
contentValues.put(ARTI, "langit-langit brbentuk tenda bagian dalam");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "cantonet");
contentValues.put(ARTI, "gegung dengan ornament pada sudut-
sudutnya dengan tiang segiempat yang bersandar pada dinding yang menonjol");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "capital");
contentValues.put(ARTI, "bagain struktur teratas, biasanya dihiasi
pada kolom, tiamng segiempat");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "capreolus");
contentValues.put(ARTI, "sandaran tembok pada atap kayu kuno,
merupakan palang kalt");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "carcass");
contentValues.put(ARTI, "1. kerangka bangunan sebelum
penambahan, 2. Kerangka atau bagian utama struktur yang belum diornamen, kurang dalam
tata susunan bangunan, lantai, perlengkapan, dengan kayu, plestering, kisi dalam dan
sebagainya");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "carcass flooring");
contentValues.put(ARTI, "kerangka kayu yang menopang papan lantai
di atas, langit-langit bawah");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "carcass rooing");
contentValues.put(ARTI, "kerangka kayu yang membentangi gedung
dan menopang papan dan penutup lainnya");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "carnavon arch");
contentValues.put(ARTI, "tiang penopang atau ditopang korbelt");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "carpet bedding");
contentValues.put(ARTI, "tanaman yang tanaman-tanaman
tahun/bunga kecil dengan bunga indah yang sela-sela tanaman itu diberi kerikil yang ditata

```

```

rapi");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "concrete");
        contentValues.put(ARTI, "beton");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "concrete breaker");
        contentValues.put(ARTI, "alat pemecah beton dengan kekuatan
udara");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "dalam");
        contentValues.put(ARTI, "1. jauh kedalam, di, pada, 2. adalah
praposisi yang berfungsi sebagai penghubung yang menunjukkan suatu benda berada dalam
tempat tertentu");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "daubing");
        contentValues.put(ARTI, "lapisan plaster kasar");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "dead bolt");
        contentValues.put(ARTI, "baut mati, baut buntu");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "dead end");
        contentValues.put(ARTI, "kaitan pada ujung otot beton yang
berlawanan");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "deliveruhose");
        contentValues.put(ARTI, "selang pembawa adonan beton");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "delfected tendons");
        contentValues.put(ARTI, "pada bagian beton adalah otot-ototnya
yang dimiliki jalan kurva dengan kesesuaian pada poros gravitasi dari suatu bagian beton");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "deformed bar");
        contentValues.put(ARTI, "batang penguat baja (besi beton) yang
dibuat dengan pembentukan-pembentukan bagian mukanya untuk menghasilkan kaitan
dengan beton yang mengitarinya");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "dense concretc");

```

```
contentValues.put(ARTI, "beton padat");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "dependency");  
contentValues.put(ARTI, "bangunan gedung pembantu didekat atau  
berdampingan bangunan utamanya");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "depot");  
contentValues.put(ARTI, "gedung persediaan");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "depreter");  
contentValues.put(ARTI, "batu kapur dengan alas batu dibuat dengan  
menekan kerikil-kerikil didalam plaster lunak");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "detached dweeling");  
contentValues.put(ARTI, "permukaan ruang terbuka lengkap");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "diagonal");  
contentValues.put(ARTI, "tata bangunan tembok bata yang ditata  
sudut menyudut");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "dekorator");  
contentValues.put(ARTI, "ini mengalihkan paket atau bingkisan orang  
yang membuat dekorasi");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "desain");  
contentValues.put(ARTI, "arsitektural, structural, mekanikal,  
elektrikal, lay out, peralatan dan semua pengembang akhir dan menjamin bahwa segala  
persoalan desain yang penting dan atau masalah-masalah telah dijawab");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "dimetrik");  
contentValues.put(ARTI, "miring dua buah sumbu dengan sudut yang  
sama");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "dinding");  
contentValues.put(ARTI, "terhadap bidang gambar, berbentuk solid  
dengan lobang atau berbentuk rangka, membantu menahan gaya aksial dan punt");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "elevasi vertical miring");
contentValues.put(ARTI, "sejajar dengan satu muka yang vertical");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "efisiensi");
contentValues.put(ARTI, "perbandingan keluaran terhadap masukan
elemen-elemen dasar suatu sistem");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "early strenght");
contentValues.put(ARTI, "kekuatan beton atau bahan bangunan yang
berkembang setelah penempatan, biasanya selama 72 jam pertama");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "earth");
contentValues.put(ARTI, "pada jaringan listrik, adalah plat logam, pipa
air");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "electrode");
contentValues.put(ARTI, "jenis konduktor yang lain yang ditanam
didalam tanah agar dapat menjamin saluran konduktif yang baik dengan groend");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "eaves");
contentValues.put(ARTI, "tepi atas bagian bawah");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "eaves channel");
contentValues.put(ARTI, "talang dibagian atas tembok");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "eaves tile starter tile");
contentValues.put(ARTI, "genting pada deretan bawah atap");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "emperical");
contentValues.put(ARTI, "didasarkan pada informasi factual,
pengamatan");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "empiris");
contentValues.put(ARTI, "pengalaman indera secara langsung,
berlawanan dengan pengetahuan teori");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "fabric");
contentValues.put(ARTI, "elemen-elemen dasar yang menyusun suatu
bangunan, karkas tanpa proses penyelesaian dan hiasan");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "facade");
contentValues.put(ARTI, "muka luar dari bangunan yang merupakan
bagian depan Arsitektur yang kadang-kadang berbeda dengan muka-muka yang lain dengan
penggarapan detail-detail arsitektur atau ornamen.");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "face");
contentValues.put(ARTI, "1. bagian muka yang terlihat pada dinding,
unit bangunan batu, atau lembaran material, 2. bagian muka dari suatu unit yang dirancang
untuk dilihat, 3. bagian muka papan yang lebar, 4. memasang lapisan muka dari suatu
material pada material lain, seperti bagian muka dinding blok beton dengan bata");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "face-bedded");
contentValues.put(ARTI, "batu yang dipasang sehingga tampak verikal
dan sejajar bagian muka yang terlihat");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "face blok");
contentValues.put(ARTI, "unit bahan bangunan beton yang berlapis
keramik, glasir, plastic, atau dicat khusus pada bagian mukanya");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "face wall");
contentValues.put(ARTI, "dinding yang bagian mukanya dan
belakangnya diberi perekat sehingga menghasilkan perataan");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "face mix");
contentValues.put(ARTI, "campuran beton yang digunakan untuk
bagian muka luar batu cetak, baik dan tahan lama dengan cetakan beton yang tepat
dibelakang dan sangat erat");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "face nailing");
contentValues.put(ARTI, "pemakuan yang paku-pakunya diterapkan
tegak lurus dengan muka benda");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "face putty");
contentValues.put(ARTI, "penambahan pada sisi muka kaca yang
terlihat dibingkai jendela");
```

```

db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "faceplate");
contentValues.put(ARTI, "plat pengaman seperti pada bagian disekitar
lobang kunci yang berbentuk prisai");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "face shell");
contentValues.put(ARTI, "dinding samping dari unit bangunan kotak
berlobang");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "falsafah");
contentValues.put(ARTI, "teori atau analisis logis tentang prinsip-
prinsip yang mendasari pengaturan pemakaian, pengetahuan dan sifat-sifat alam semesta");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "gable");
contentValues.put(ARTI, "bagian segitiga pada dinding samping,
dibawah condongan atap");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "gableroof");
contentValues.put(ARTI, "atap yang berbentuk segitiga");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "gable shoulder");
contentValues.put(ARTI, "bagian bangunan bata atau batu yang
menopang kaki, bagian segitiga pada dinding samping");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "goble wall");
contentValues.put(ARTI, "dinding ang berbentuk segiempat");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "goble window");
contentValues.put(ARTI, "jendela pada dinding segitiga, jendela yang
berbentuk segitiga");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "galery apartement house");
contentValues.put(ARTI, "rumah apartemen yang memiliki jalan lintas
luar yang memberikan jalan masuk bagi masing-masing apartement setiap lantai");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "gallet");
contentValues.put(ARTI, "serpihan batu");

```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "galletting");
```

contentValues.put(ARTI, "penyisipan/pemasukan biji-biji batu ke dalam sambungan-sambungan susunan batu kasar untuk mengurangi adonan yang diperlukan, dengan batu batu biji besar pada posisi atau menambah detail pada penampilan");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "galang");
```

contentValues.put(ARTI, "balok mendatar sebagai penopang utama bagi tegak");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "gelagar");
```

contentValues.put(ARTI, "balok mendatar yang dipasang bersaf dan bertumpu pada dinding untuk menopang papan lantai atau langit-langit");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "geometri");
```

contentValues.put(ARTI, "susunan benda atau bagian berdasarkan garis, bidang, raut, dan lain-lain");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "getas");
```

```
contentValues.put(ARTI, "mudah patah atau rapuh");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "goal");
```

contentValues.put(ARTI, "tujuan akhir pterhadap usaha diarahkan tersirat sesuatu yang dicapai hanya dengan usaha yang berkepanjangan");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "goal proyek");
```

contentValues.put(ARTI, "ditentukan oleh Ikien bekerja sama dengan arsitek, ini diperoleh dari pertimbangan-pertimbangan fungsi, ekonomi, dan waktu subkategorinya");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "hacking knife");
```

contentValues.put(ARTI, "pisau yang duigunbakan unutupuk mengelupas dempul lama pada bingkai/rangka sebelum diampelas");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "hacksaw");
```

```
contentValues.put(ARTI, "gergaji besi");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```



```

        contentValues.put(ISTILAH, "hair beater");
        contentValues.put(ARTI, "alat yang digunakan untuk melepaskan
rambut atau serat dari laster, yang terbuat dari dua potongan papan kayu yang dieratkan
dengan kawat");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "haired mostar");
        contentValues.put(ARTI, "bahan bangunan adonan yang bersi rambut
atau serat");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "heuristic");
        contentValues.put(ARTI, "berperang untuk membimbing, menemukan
pengungkapan bernilai untuk menggiatkan, menemukan riset empiris tapi tak terbukti");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "hypotesis");
        contentValues.put(ARTI, "anggaran dasar, dugaan sementara sesuatu
yang dianggap benar meskipun kebenarannya perlu dibuktikan");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "hypotesis alternatif");
        contentValues.put(ARTI, "pernyataan sementara tentang hubungan
yang berbanding terbalik antara unsure yang digunakan");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "hypotesis argumentatif");
        contentValues.put(ARTI, "hypotesis yang menyatakan dengan
sementara tentang mengapa benda, peristiwa, kenyataan terjadi");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "hypotesis kualitatif");
        contentValues.put(ARTI, "hypotesis yang menunjukkan hubungan
sebab akibat dari aspek sifat hubungan tersebut");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "hypotesis kuantitatif");
        contentValues.put(ARTI, "hypotesis yang menunjukkan hubungan
sebab akibat dengan pengukuran eksak, biasanya dengan penggunaan perhitungan
statistic");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "hypotesis nol");
        contentValues.put(ARTI, "pernyataan sementara tentang hubungan
yang sebanding dengan variable yang digunakan");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

```

```
contentValues.put(ISTILAH, "hypotesis operasional");
contentValues.put(ARTI, "rumusan tentang langkah-langkah yang
diambil dalam menanggapi masalah-masalah tersebut");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "imbrex");
contentValues.put(ARTI, "1. ubin setengah lingkaran yan
disambungkan/dipasangkan pada sambungan-sambungan atap genteng, 2. pola pada suatu
permukaan pada ambriornament");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "immersion vibrator");
contentValues.put(ARTI, "vibratoer yang dimasukkan ke dalam
adonan yang masih segar selama proses agitasi");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "impact noise");
contentValues.put(ARTI, "suara yang ditimbulkan oleh benturan suatu
struktur, serupa langkah-langkah kaki");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "impending slough");
contentValues.put(ARTI, "konsistensi diri beton hampa yang
menjumlahkan maksimum air yang dapat digunakan tanpa aliran setelah penetapan");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "impost");
contentValues.put(ARTI, "bagian atas dari tiang lengkungan");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "induksi");
contentValues.put(ARTI, "menlar dari begian keseluruhan ke yang
utama dari individual yang universal");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "inerustation");
contentValues.put(ARTI, "pengendapan");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "inert base");
contentValues.put(ARTI, "bahan dasar cat yang lembam");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "in glaze decoration");
contentValues.put(ARTI, "dekorasi keramik yang diterapkan di atas
permukaan sebelum dibakar pada kaca kemudian dimatangkan dengan kaca");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "initial set");  
contentValues.put(ARTI, "pemasangan awal");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "inlay");  
contentValues.put(ARTI, "1. potongan berbentuk dari suatu material  
yang berkaitan dengan yang lainnya sebagai bagian dari ornamentasi muka, 2. Ornamentasi  
keseluruhan");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "inner court");  
contentValues.put(ARTI, "halaman dalam");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "inpaint");  
contentValues.put(ARTI, "memperbaharui bagian-bagian yang rusak  
pada permukaan-permukaan bercat dengan mengecat ulang");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "inside casing");  
contentValues.put(ARTI, "bingkai bagian dalam kerangka pintu dan  
jendela");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "inside glazing");  
contentValues.put(ARTI, "menggosok hingga halus seperti bagian  
dalam gedung");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "inside stop");  
contentValues.put(ARTI, "papan kayu kecil yang dipasang dengan  
bingkai di sepanjang tepi dalam tiang jendela");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "insoluble residue");  
contentValues.put(ARTI, "bagian dari material yang tidak larut dalam  
larutan asam hidroklorida");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "insulating cement");  
contentValues.put(ARTI, "semen hambatan");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "insulating concrete");  
contentValues.put(ARTI, "beton hambat panas");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "inter connection");
```

contentValues.put(ARTI, "sambungan fisik atau rangkaian pipa-pipa di antara dua sistem persediaan air gedung yang terpisah dimana air bisa mengalir dari satu sisi sistem ke sistem persediaan air gedung");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "interior design");
```

contentValues.put(ARTI, "1. menata ruang yang sesuai nalurnya tanpa memperhatikan fungsi, kegiatan dan lingkungan di sekitarnya, 2. Karya arsitek yang khusus menyangkut bagian dalam dari suatu bangunan, bentuk-bentuknya sejalan dengan perkembangan ilme pengetahuan dan teknologi dan dalam proses perancangan selalu dipengaruhi oleh unsur-unsur geografi daerah setempat dan kebiasaan-kebiasaan sosial yang diwujudkan dalam gaya kontemporer");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "isometrik");
```

contentValues.put(ARTI, "proyeksi miring ketiga sumbu sudut yang sama terhadap bidang gambar");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "jelaja");
```

contentValues.put(ARTI, "susunan garis tegak dan datar yang berpotongan dan membentuk sejumlah petak yang seragam");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "jecking device");
```

contentValues.put(ARTI, "alat yang digunakan untuk menekan otot-otot pratekan");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "jeckin dice");
```

contentValues.put(ARTI, "blok-blok pondasi yang digunakan sebagai urugan sementara Selma penempatan");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "jacking plats");
```

contentValues.put(ARTI, "plat baja yang berada di atas pancang selama pendongkrakan, yang digunakan untuk memberikan beban dongkrak pada pancang");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "jacking stress");
```

contentValues.put(ARTI, "tekanan maksimum yang ada selama penekanan otot beton pratekan");

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "jack plane");
contentValues.put(ARTI, "garis pelurus pada penggarapan kayu");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "karakteristik pemakai");
contentValues.put(ARTI, "kualitas fisik, social, emosional, dan elektual
yang mencirikan para pemakai dan mempengaruhi pola-pola tingkah laku mereka");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "keadaptasian");
contentValues.put(ARTI, "tingkat dimana organisasi dapat dan benar-
benar tanggap terhadap perubahan internal dan eksternal");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "kedap");
contentValues.put(ARTI, "tidak tembus cahaya");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "kepuasan");
contentValues.put(ARTI, "ukuran yang serupa untuk menunjukkan
tingkat dimana organisasi memenuhi kebutuhan karyawannya");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "kerangka kerja");
contentValues.put(ARTI, "kumpulan hubungan-hubungan yang
sistematis");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "konsepsi");
contentValues.put(ARTI, "pengertian, pendapat, daya pikir,
rancangan sesuatu yang telah ada dalam pemikiran");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "konstruksi");
contentValues.put(ARTI, "tata letak suatu susunan model/poros cara
pembuatan bangunan");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "konstruksi bangunan");
contentValues.put(ARTI, "bagian dari elemen struktur bangunan yang
secara utuh mendukung berfungsinya efektifitas yang terjadi padanya");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "labeled door");
contentValues.put(ARTI, "pintu berlabel");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "labeled frame");
contentValues.put(ARTI, "rangka pintu berlabel");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "laced kolom");
contentValues.put(ARTI, "kolom berenda");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "logical/logis");
contentValues.put(ARTI, "1. berpikir yang harmonis dengan penalaran
yang sehat sesuai dengan prinsip-prinsip logika yang diterima, 2. ilmu penalaran secara
benar yang berurusan dengan cerita keabsahan dalam berfikir dan pembuktiannya");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "macadame agregat");
contentValues.put(ARTI, "sejenis produk yang dibuat dengan
menghancurkan btu atau kerikil dan kemudian menyaringnya sampai ukuran butiran yang
sama");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "maceria");
contentValues.put(ARTI, "pada konstruksi romawi kuno, merupakan
dinding kasar yang tak bermuka, yang dibuat dari berbagai macam material");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "machilation");
contentValues.put(ARTI, "struktur bangunan di atas benteng jaman
pertengahan dengan bagian yang terbuka dimana minyak yang mendidih, senjata lempar,
dan sebagainya dapat dijatuhkan pada penyerang");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "mal");
contentValues.put(ARTI, "kepala atau bagian atas sebuah tiang");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "manajemen");
contentValues.put(ARTI, "proses untuk menyelesaikan proses
pekerjaan melalui orang lain");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "matriks");
contentValues.put(ARTI, "acuan, cetakan, sarana, untuk membentuk
atau mengembangkan sesuatu");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "metode berpikir");
```

```
contentValues.put(ARTI, "alat, teknik, atau cara berpikir");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "metode deduktif");  
contentValues.put(ARTI, "cara yang digunakan dalam proses belajar  
untuk menarik kesimpulan yang bersifat khusus dari hal yang umum");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "metode penelitian");  
contentValues.put(ARTI, "metode yang digunakan untuk  
membuktikan gejala yang berlaku dalam kehidupan masyarakat");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "missi");  
contentValues.put(ARTI, "tujuan akhir dari suatu organisasi atau  
kegiatan");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "momen");  
contentValues.put(ARTI, "beban yang terjadi di luar titik berat");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "motivasi");  
contentValues.put(ARTI, "konsep yang menguraikan tentang  
kekuatan-kekatan yang ada dalam diri seseorang yang memulai dan mengarahkan  
perilaku");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "naked flooring");  
contentValues.put(ARTI, "kayu atau kerangka yang ditumpangi oleh  
papan lantai");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "naphthenate");  
contentValues.put(ARTI, "pengering yang digunakan pada cat, yang  
dibuat dari asam naphthenik dan timah, kobalt, kalsium, atau garam manga");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "natatorium");  
contentValues.put(ARTI, "kolam renang, gedung yang berisi kolam  
renang");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "neat");  
contentValues.put(ARTI, "plaster atau semen yang belum  
tercampur/tanpa dicampur dengan penambahan material kecuali air");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "natural finish tile");
contentValues.put(ARTI, "tegel alami");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "objektif");
contentValues.put(ARTI, "pengasahan yang lebih mendetail dari
sebuah goal khusus. berarti sesuatu yang nyata yang dapat dicapai dengan segera");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "oblique section");
contentValues.put(ARTI, "gambar mekanika merupakan bagian yang
ditarik dari suatu objek pada suatu sudut dengan poros yang panjang");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "obscure glass");
contentValues.put(ARTI, "kaca buram");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "obsidian");
contentValues.put(ARTI, "konstruksi, kaca vulkanis alam, biasanya
berwarna hitam sedikit mengandung kadar air");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "obtruse angle");
contentValues.put(ARTI, "sejenis lengkungan berpucuk, terbentuk
oleh lengkungan yang berpotongan dengan ujungnya");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "occupancy permit");
contentValues.put(ARTI, "izin penggunaan gedung");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "occupancy rate");
contentValues.put(ARTI, "jumlah keseluruhan orang-orang perkamar,
unit rumah");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "octastyle");
contentValues.put(ARTI, "salah satu tiang lengkung yang menutup
ruang persegi empat, dirapati oleh tembok-tembok dengan delapan sel");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "odium");
contentValues.put(ARTI, "teater terkecil romawi kuno atau yunani
kuno biasanya beratap untuk pertunjukan musik");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```



```
contentValues.put(ISTILAH, "office landscape screen interior");
contentValues.put(ARTI, "pemandangan alam di kantor");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "operational reseach");
contentValues.put(ARTI, "penerapan metode-metode ilmiah dan
umumnya metode matematis pada studi dan analisa masalah-masalah yang rumit");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "organisasi");
contentValues.put(ARTI, "menyiapkan untuk kegiatan atau aksi
bersama untuk menyusun elemen-elemen menjadi sebuah keseluruhan yang biasanya
saling bergantung");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "padu");
contentValues.put(ARTI, "telah bercampur dan bersatu,kompak");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "parameter");
contentValues.put(ARTI, "istilah matematis bagi kuantitas simbolis
yang dapat dipertalikan dengan suatu kuantitas yang dapat diukur dalam dunia
nyata.....seperti biaya/meter persegi");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "peradaban");
contentValues.put(ARTI, "kemajuan tingkat kecerdasan atau
kebudayaan");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "perancangan");
contentValues.put(ARTI, "proses atau cara pembuatan merancang");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "plaza");
contentValues.put(ARTI, "kompleks pertokoan atau bangunan,
terutama pusat perbelanjaan");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "policy");
contentValues.put(ARTI, "sesuatu pergerakan atau metode dan
tindakan yang dipilih beberapa alternative pada situasi tertentu untuk memberi pedoman
dan menentukan keputusan baik saat sekarang maupun dimasa akan datang.");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "pondasi dangkal");
```

```

contentValues.put(ARTI, "pondasi yang mendukung beban secara
langsung tanpa bantuan elemen struktur lainnya");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "pondasi telapak/tapak");
contentValues.put(ARTI, "pondasi yang berdiri sendiri dalam
mendukung kolom");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "quadra");
contentValues.put(ARTI, "1. bingkai persegi yang membatasi relief, 2.
landas atau lapik podium");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "quadratura");
contentValues.put(ARTI, "pada instruktur turunannya adalah yang
disesuaikan pada perspektif yang diperkirakan");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "quadripartite");
contentValues.put(ARTI, "dibagi dengan sistem konstruksi yang
digunakan yaitu menjadi empat kompartement");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "quantity");
contentValues.put(ARTI, "analisis dan pendaftaran terperinci semua
jenis survey material dan perlengkapan yang perlu untuk proyek konstruksi");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "quarrel");
contentValues.put(ARTI, "potongan kecil kaca atau ubin");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "quartz");
contentValues.put(ARTI, "jenis mineral silica, keras, yang merupakan
bahan dasar kaca kuarsa");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "quoning");
contentValues.put(ARTI, "bagian struktur arsitektur yang membuat
quoin");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "rasonil");
contentValues.put(ARTI, "kekuatan membuat, menyimpulkan, logis
dan menarik");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

```

```
contentValues.put(ISTILAH, "rasional");
contentValues.put(ARTI, "kesimpulan yang memungkinkan seorang
mengerti dunia sekitarnya dan menghubungkan pengetahuan demikian kepada pencapaian
goal");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "reduktionisme");
contentValues.put(ARTI, "sebuah prosedur atau teori yang
menyederhanakan data atau fenomena yang sulit");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "rencana");
contentValues.put(ARTI, "rekaan terhadap sesuatu yang dikerjakan");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "resolusi");
contentValues.put(ARTI, "proses penyederhanaan ke dalam bentuk
yang lebih sederhana, seni menganalisa atau merubah ide yang rumit menjadi lebih
sederhana atau menjadi elemen");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "sasaran");
contentValues.put(ARTI, "rencana prestasi yang akan dicapai dalam
jangka pendek, biasanya satu tahun");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "sengkuap");
contentValues.put(ARTI, "atap tambahan yang menjorok dari sebuah
bangunan");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "skala");
contentValues.put(ARTI, "perbandingan rasio antara dimensi objek
dan dimensi yang mewakilinya");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "skeptisisme");
contentValues.put(ARTI, "penundaan keputusan atau penelitian
sebelum semua data dianalisa");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "sosial");
contentValues.put(ARTI, "berkenaan dengan masyarakat, suka
memperhatikan kepentingan umum, suka menolong, berderma, dsb");
```

```
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```

contentValues.put(ISTILAH, "sosiologi");
contentValues.put(ARTI, "pengetahuan yang berhubungan dengan
sifat dan perkembangan masyarakat");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "struktur bangunan");
contentValues.put(ARTI, "rangkain yang tersusun dari bahan materi
bangunan dengan sesuatu sistem tertentu dengan cara yang logis sehingga membentuk
wujud yang mempunyai nama dan dimanfaatkan secara optimum");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "suasana");
contentValues.put(ARTI, "udara, hawa, keadaan yang ada di
lingkungan atau sekitar sesuatu suasana kita");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "taman");
contentValues.put(ARTI, "kebun yang ditanam dengan bunga dsb,
untuk suasana indah menyenangkan");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "tata");
contentValues.put(ARTI, "aturan, kaidah aturan serta susunan cara
menyusun sistem");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "tapak");
contentValues.put(ARTI, "lahan yang akan ditempati sebuah
bangunan, site");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "teknik");
contentValues.put(ARTI, "sistem untuk mengerjakan sesuatu lebih
bersifat praktis");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "tingkap");
contentValues.put(ARTI, "jendela di atas atau pada atap untuk
memasukkan cahaya");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "trimetrik");
contentValues.put(ARTI, "miring semua sumbu sudut yang berbeda-
beda terhadap bidang gambar");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "unbonded posttensioning");

```

```

        contentValues.put(ARTI, "pada beton pra tekan, adalah penekanan
yang otot-ototnya tak terkaitan dengan beton setelah ditekan");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "unbonded tendon");
        contentValues.put(ARTI, "pada beton pra tekan, adalah otot yang
dikaitkan dengan betonnya");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "unbraced length");
        contentValues.put(ARTI, "jarak antara ujung-ujung bagian struktur
(seperti kolom) yang dicegah dari pergeseran dengan sumbunya, dengan pangait, dengan
kait, atau rantai");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "uncaused");
        contentValues.put(ARTI, "menyebut tata susun bangunan tembok
yang lapisan-lapisannya tak bersambung, horizontal tersusun tetapi ditata tak beraturan");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "underbad");
        contentValues.put(ARTI, "bangunan tembok dasar di mana terasa
tempatnya");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "ungkapan");
        contentValues.put(ARTI, "melahirkan perasaan hati melalui kata, air
muka");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "variable /kk");
        contentValues.put(ARTI, "1. (harga, mutu, dsb) berubah-ubah, tidak
tetap harga yang variable, 2. sesuatu yang dapat berubah-ubah, 3. faktor yang ikut
menentukan perubahan");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "valensi /kk");
        contentValues.put(ARTI, "kekuatan keinginan seseorang untuk
mencapai hasil tertentu");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "variabel bebas/ kk");
        contentValues.put(ARTI, "faktor yang dianggap dapat menentukan
faktor yang lain");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "variabel terkait /kb");

```

```
contentValues.put(ARTI, "gejala yang muncul atau berubah dalam pola yang bisa diamati atau berubah-ubah variabelnya");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "vanadium/ kb");  
contentValues.put(ARTI, "nama sebuah unsure logam yang keras sekali dan banyak dipergunakan dalam pembuatan baja");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "velocity / kb");  
contentValues.put(ARTI, "ecepatan kerja atau gerak sebuah benda");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "vacuum / kb");  
contentValues.put(ARTI, "pakum: ruang kosong, hampa udara");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "vacuum-drying-pan / kb");  
contentValues.put(ARTI, "dapur penering hampa udara");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "wagon ceiling /kb");  
contentValues.put(ARTI, "langit-langit (plafond) yang berbentuk semi silinder");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "Wainscot /kb");  
contentValues.put(ARTI, "1. lapisan hiasan atau pelindung yang dipakai dalam bagian bawah pemisah interior tembok, 2. Panil kayu papan, penyekat yang dipakai pada dinding ruang");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "waist /kb");  
contentValues.put(ARTI, "ketebalan paling kecil dari balok dari tangga beton");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "wale /kb");  
contentValues.put(ARTI, "kayu palang yang digunakan untuk menopang bagian penegak, seperti kerangka untuk beton");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```
contentValues.put(ISTILAH, "walkup /kb");  
contentValues.put(ARTI, "1. gedung apartemen atau gedung-gedung komersial tanpa elevator, 2. apartemen atau kantor di atas lantai masuk ke gedung itu");  
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);
```

```

contentValues.put(ISTILAH, "wall arcade /kb");
contentValues.put(ARTI, "lengkungan yang digunakan sebagai
ornamen pada tembok");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "waffle-floor /kb");
contentValues.put(ARTI, "lantai wafel, plat lantai beton dengan alur-
alur dalam dua arah tegak lurus");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "x-brace /kb");
contentValues.put(ARTI, "penopang yang menyilang");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "x- beam /kb");
contentValues.put(ARTI, "balok lintang, balok berbentuk -x");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "xenode-cheum /kb");
contentValues.put(ARTI, "pada arsitektur klasik, adalah ruang atau
gedung untuk perjamuan tamu");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "x-frame /kb");
contentValues.put(ARTI, "rangka yang berbentuk x; rangka
melintang");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "x-head bolt /kb");
contentValues.put(ARTI, "baut dengan kepala baut berbentuk X aau
silang");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "x-head rivet /kb");
contentValues.put(ARTI, "paku keling dengan kepala paku berbentuk
x");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "yard /kb");
contentValues.put(ARTI, "yard; nama ukuran panjang");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

contentValues.put(ISTILAH, "yield /kb");
contentValues.put(ARTI, "1. volume adonan beton yang dihasilkan
dari kuantitas material yang diperhitungkan, volume yield, 2. jumlah unit-unit produk,
seperti balok yang dibuat per zak semen atau pra cetakan beton");
db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

```

```

        contentValues.put(ISTILAH, "yeasty-bend /kb");
        contentValues.put(ARTI, "bengkokan muai, bengkekokan pada pipa
        untk memungkinkan menyusut atau mengembangnya suatu pipa karena adanya perubahan
        suhu, tetapi tidak menyebabkan kerusakan pada pipa tersebut");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "yeasty-cement /kb");
        contentValues.put(ARTI, "semen yang memuai selama waktu semen
        itu mengeras");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "z-bar /kb");
        contentValues.put(ARTI, "pada langit-langit akustik suspensi, yang
        membentuk topangan utama");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "zigzag /kb");
        contentValues.put(ARTI, "siksak- berbelok-belok");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "zebra-cross /kb");
        contentValues.put(ARTI, "bagian jalan yang diberi garis-garis yang
        khusus bagi penyeberang jalan");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "zoophorus /kb");
        contentValues.put(ARTI, "landasan yang menopang gambar-gambar
        ukir binatang atau manusia");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "zg( zoological Garden) /kb");
        contentValues.put(ARTI, "kebun binatang");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

        contentValues.put(ISTILAH, "zincography /kb");
        contentValues.put(ARTI, "seni pembuatan atau penorehan gambar
        diatas permukaan seng");
        db.insert("kamus", ARTI, contentValues);

    }

    @Override
    public void onCreate(SQLiteDatabase arg0) {
        // TODO Auto-generated method stub

    }

```



```

        @Override
        public void onUpgrade(SQLiteDatabase arg0, int arg1, int arg2) {
            // TODO Auto-generated method stub

        }
    }
}

```

Lampiran 4 Source Code MainActivity.java

```

package com.mario.kamusarsitektur;

import android.app.Activity;
import android.app.AlertDialog;
import android.content.DialogInterface;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.widget.Button;

public class MainActivity extends Activity implements OnClickListener {
    Button Keluar;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        Button arti = (Button)findViewById(R.id.carikata);
        arti.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent i = new Intent(MainActivity.this, ArtiKamusActivity.class);
                startActivity(i);
            }
        });

        Button bantuan = (Button)findViewById(R.id.bantuan);
        bantuan.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
            }
        });
    }
}

```

```

        Intent i = new Intent(MainActivity.this, Bantuan.class);
        startActivity(i);
    }
    });
    Button tentang = (Button)findViewById(R.id.tentang);
    tentang.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

        public void onClick(View v) {
            // TODO Auto-generated method stub
            Intent i = new Intent(MainActivity.this, Tentang.class);
            startActivity(i);
        }
    });

    Keluar = (Button)findViewById(R.id.keluar);
    Keluar.setOnClickListener(this);
}
public void onClick(View v) {
    // TODO Auto-generated method stub
    AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder(this);
    builder.setMessage("Anda Ingin Keluar Dari Aplikasi Ini?")
        .setCancelable(false)
        .setPositiveButton("Ya",
            new DialogInterface.OnClickListener() {
                public void onClick(DialogInterface
dialog,
                    int id) {

                        MainActivity.this.moveTaskToBack(true);
                    }
            })
        .setNegativeButton("Tidak",
            new DialogInterface.OnClickListener() {
                public void onClick(DialogInterface
dialog,
                    int id) {
                        dialog.cancel();
                    }
            })
        .show();
}
}
}

```

```

package="com.mario.kamusarsitektur"
android:versionCode="1"
android:versionName="1.0" >

<uses-sdk
    android:minSdkVersion="8"
    android:targetSdkVersion="21" />

<application
    android:allowBackup="true"
    android:icon="@drawable/ic_launcher"
    android:label="@string/app_name"
    android:theme="@style/AppTheme" >
    <activity
        android:name=".MainActivity"
        android:label="@string/app_name" >
        <intent-filter>
            <action android:name="android.intent.action.MAIN" />

            <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
        </intent-filter>
    </activity>
    <activity android:name=".ArtiKamusActivity"
        android:label="@string/app_name" >
    </activity>
    <activity android:name=".Bantuan"
        android:label="@string/app_name" >
    </activity>
    <activity android:name=".Tentang"
        android:label="@string/app_name" >
    </activity>
</application>

</manifest>

```

Lampiran 11 Source Code main.xml

```

<menu xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    tools:context="com.mario.kamusarsitektur.MainActivity" >

    <item
        android:id="@+id/action_settings"
        android:orderInCategory="100"
        android:title="@string/action_settings"
        app:showAsAction="never"/>

</menu>

```