

ABSTRAK

Aplikasi penerjemah kalimat Indonesia Sunda ini dibuat dengan tujuan untuk membantu para pengguna untuk menerjemahkan kalimat ataupun kata dalam bahasa Sunda ke Indonesia ataupun sebaliknya.

Proses berjalannya aplikasi ini ialah dengan cara menerjemahkan kata per kata dari kalimat yang dimasukkan pengguna. Arti dari kata – kata tersebut akan dirangkai kembali menjadi kalimat lalu kemudian ditampilkan. Oleh karena itu aplikasi ini masih terbatas pada kalimat aktif saja dan juga tidak dapat menangani phrasa, idiom, dan kata ulang. Di samping itu pengguna dapat memilih tiga tipe atau level terjemahan dalam bahasa Sunda, yakni level halus, sedang, dan kasar.

Keyword: Bahasa Sunda, Bahasa Indonesia, Terjemahan, Kalimat, Kata

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Kata Pengantar	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	iii
Surat Pernyataan Orisinalitas Karya	iv
Abstrak	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel	ix
Daftar Simbol.....	x
BAB I PERSYARATAN PRODUK	1
1. Pendahuluan	1
1.1.1. Ruang Lingkup Proyek	1
1.1.2. Sistematika Penulisan	2
1.2. Gambaran Sistem Keseluruhan	3
1.2.1. Perspektif Produk	3
1.2.2. Fungsi Produk	3
1.2.3. Karakteristik Pengguna	3
1.2.4. Batasan – Batasan	3
1.2.5. Asumsi dan Ketergantungan	4
1.2.6. Penundaan Persyaratan	4
BAB 2 SPESIFIKASI PRODUK	5
2. Pendahuluan	5
2.1. Persyaratan Antarmuka Eksternal	5
2.1.1. Antarmuka dengan Pengguna	5
2.1.2. Antarmuka Perangkat Keras	6
2.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak	6
2.2. Fitur Produk Perangkat Lunak	7
2.2.1. Fitur 1: Penerjemah Kalimat Indonesia Sunda	7
2.2.2. Fitur 2: Penerjemah Kalimat Sunda Indonesia	8
2.2.3. Fitur 3: Tambah Kata	9
2.2.4. Fitur 4: Ubah Kata	10
2.2.5. Fitur 5: Hapus Kata.....	11
BAB III DESAIN PERANGKAT LUNAK	13

3.	Pendahuluan	13
3.1.	Dasar Teori	13
3.1.1.	Proses Penerjemahan	13
3.1.2.	Tata Bahasa Sunda	14
3.1.3.	Perancangan Desain Antarmuka	18
3.2.	Identifikasi Kebutuhan Sistem	19
3.3.	Overview Sistem	19
3.4.	Desain Perangkat Lunak	20
3.4.1.	<i>Use Case Diagram</i>	20
3.4.2.	<i>Activity Diagram</i>	21
3.4.3.	ER Diagram	24
3.4.4.	Flow Chart Proses Penerjemahan	25
3.5.	Desain Arsitektur Perangkat Lunak	30
3.5.1.	Komponen Perangkat Lunak	30
3.5.2.	Konsep Eksekusi	30
3.5.3.	Desain Antarmuka	31
BAB IV PENGEMBANGAN SISTEM		33
4.	Pendahuluan	33
4.1.	Perencanaan Tahap Implementasi	33
4.1.1.	Implementasi Komponen Perangkat Lunak	33
4.1.2.	Keterkaitan Antar Komponen Perangkat Lunak	34
4.1.3.	Perjalanan Tahap Implementasi	35
4.1.4.	Ulasan Realisasi Antarmuka Pengguna	35
4.1.5.	Ulasan Coding	37
BAB V TESTING dan EVALUASI SISTEM		42
5.	Pendahuluan	42
5.1.	Rencana Pengujian Sistem Terimplementasi	42
5.1.1.	Test Case	42
5.1.2.	Uji Fungsionalitas Komponen Perangkat Lunak	43
5.2.	Perjalanan Metodologi Pengujian	43
5.2.1.	Black Box	43
5.3.	Ulasan Hasil Evaluasi	52
BAB VI KESIMPULAN dan SARAN		53
6.	Pendahuluan	53
6.1.	Keterkaitan Antar Kesimpulan dengan Hasil Evaluasi	53
6.2.	Keterkaitan Antar Saran dengan Hasil Evaluasi	53
Daftar Pustaka		xiii

DAFTAR GAMBAR













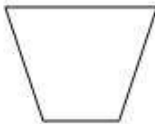

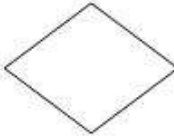







Gambar III.1 <i>Use Case Diagram</i>	20
Gambar III.2. <i>Activity Diagram</i> Menerjemahkan kalimat Sunda – Indonesia	21
Gambar III.3. <i>Activity Diagram</i> Menerjemahkan Kalimat Indonesia – Sunda	22
Gambar III.4. <i>Activity Diagram</i> Menambah Kata	22
Gambar III.5. <i>Activity Diagram</i> Ubah Kata	23
Gambar III.6. <i>Activity Diagram</i> Hapus Kata	23
Gambar III.7. ER Diagram	24
Gambar III.8. <i>Flow Chart</i> Penerjemah Kalimat.....	26
Gambar III.9. Desain Antarmuka	31
Gambar IV.10. Keterkaitan Antar Komponen Perangkat Lunak	34
Gambar IV.11 Antar muka Form Utama	36
Gambar IV.12 Antar Muka Form Tambah Kata.....	36
Gambar IV.13 Antar Muka Form Ubah dan Hapus Data.....	37

DAFTAR TABEL

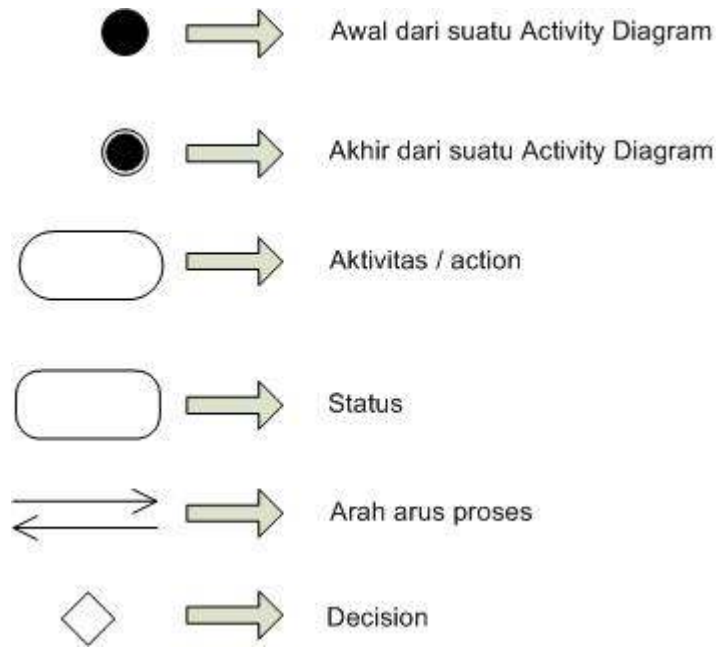
Tabel III.1 Rancangan Tabel Indonesia - Sunda	24
Tabel III.2 Rancangan Tabel Sunda – Indonesia	25
Tabel V.3 Pengujian Black Box.....	44

DAFTAR SIMBOL

1. Lambang – Lambang Flow Chart

		Awal dari suatu Flow Chart
		Akhir dari Suatu Flow Chart
		Inisialisasi
		Input / Output
		Proses
		Manual Input
		Manual Operation
		Decision
		Arah Arus Proses
		Off Page Reference
		On Page Reference

2. Lambang – Lambang Activity Diagram



3. Lambang – Lambang Use Case Diagram

