

APLIKASI KAMUS INGGRIS–INDONESIA INDONESIA–INGGRIS PADA *PLATFORM ANDROID*

Dimas Hamka, Muhammad Sobri, Syahril Rizal
Dosen Universitas Bina Darma, Mahasiswa Universitas Bina Darma
Jalan Jenderal Ahmad Yani No.12 Palembang
Pos-el : dimashamka03@gmail.com

Abstract : *English is the official language in the world that are used to communicate. In the current technological developments, English is a compulsory thing we mastered especially in the world of business and international relations. To master the English language required continuous learning or other means that can be used with the aid of a translator who in this case is the dictionary. Dictionary is a support tool to learn the English language, there is a dictionary in the form of electronic or non-electronic. Applications on the mobile platform also translate into a new generation of electronic dictionaries which are a combination of a solid. This application is designed using the method of prototyping systems development, programming language using the Java JDK 6 Update 29, Adobe Flash CS5 as an editor, android-sdk, and android AVD as the emulator. The results of the study carried out in the program based android emulator.*

Keywords: *Android, Adobe Flash, Dictionary*

Abstrak : *Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa resmi di Dunia yang digunakan untuk berkomunikasi. Dalam perkembangan teknologi saat ini, Bahasa Inggris merupakan suatu hal yang wajib kita kuasai khususnya didalam dunia bisnis dan pergaulan internasional. Untuk menguasai bahasa inggris diperlukan pembelajaran secara terus menerus atau dapat menggunakan sarana lain yakni dengan bantuan alat penerjemah yang dalam hal ini adalah kamus. Kamus adalah salah satu alat pendukung untuk mempelajari Bahasa Inggris, kamus ada yang berbentuk elektronik maupun non-elektronik. Aplikasi translate di platform mobile pun menjadi kamus elektronik generasi baru yang merupakan kombinasi yang solid. Aplikasi ini didesain menggunakan metode pengembangan sistem yaitu metode prototyping, bahasa pemrograman menggunakan Java dengan JDK-6 Update 29, Adobe Flash CS5 sebagai editor, android-sdk, dan android AVD sebagai emulator. Hasil dari penelitian ini dijalankan didalam program emulator berbasis android.*

Kata kunci: *Android, Adobe Flash, Kamus*

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa resmi di Dunia yang digunakan untuk berkomunikasi. Dalam perkembangan teknologi saat ini, Bahasa Inggris merupakan suatu hal yang wajib dikuasai khususnya didalam dunia bisnis, berkenaan dengan perdagangan bebas yang sedang dan akan dihadapi nantinya. Tidak dapat dipungkiri bahwa, Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sangat penting yang

harus kita pelajari sebagai modal dalam berkomunikasi di dalam pergaulan Internasional. Sedangkan untuk menguasai bahasa inggris diperlukan pembelajaran secara continual atau dapat dengan bantuan alat penerjemah yang dalam hal ini adalah kamus.

Kamus adalah buku yang berisi daftar kosakata suatu bahasa yang disusun secara alfabetis dengan disertai penjelasan makna dan keterangan lain yang diperlukan serta dilengkapi dengan contoh pemakaian dalam kalimat. Kamus

pada awalnya dicetak dan berbentuk buku yang seiring perkembangannya mulai digantikan dengan kamus elektronik. Kamus elektronik berbentuk kalkulator dimana hanya diperlukan pemasukan kata tanpa harus membolak-balik halaman. Perkembangan teknologi membuat segala sesuatu dapat dilakukan dengan cara cepat dan mudah. Setelah fungsi kamus cetak mulai digantikan oleh kamus elektronik yang lebih cepat, fleksibel, dan *mobile*, muncul telepon genggam yang menjadi gaya hidup masyarakat kini. Tidak hanya untuk berkomunikasi, dengan handphone kita dapat mendengarkan musik dan video, mendengarkan siaran radio, mengakses internet, dll.

Aplikasi *translate* di *platform mobile* pun menjadi kamus elektronik generasi baru yang merupakan kombinasi yang solid. Sifat telepon genggam yang merupakan *mobile device* memungkinkan aplikasi kamus dapat digunakan kapanpun dan diakses dimanapun sehingga manfaatnya dapat dinikmati oleh semua lapisan masyarakat.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Waktu Penelitian

Penelitian Aplikasi Kamus Inggris-Indonesia dan Indonesia-Inggris pada platform Android akan dilakukan mulai bulan Maret sampai dengan bulan September 2012.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penulis menggunakan berbagai metode diantaranya adalah:

1. **Metode Observasi**, yakni melihat serta mempelajari permasalahan yang akan

digunakan dalam membuat kamus ini.

2. **Metode Kepustakaan**, yakni menambah pengetahuan dalam membuat suatu aplikasi yang dapat digunakan oleh orang banyak.

2.4 Metode pengembangan perangkat lunak

Pengembangan aplikasi ini akan menggunakan metode *Prototyping*/permodelan (Pressman, 2002:39), yang melingkupi aktifitas-aktifitas berikut ini:

1. **Analisis Kebutuhan**, yaitu analisa terhadap kebutuhan calon pengguna, terdiri dari beberapa aktivitas:

- a. Pengumpulan data: mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan sistem yang akan dibangun
- b. Analisis data : menganalisa data-data yang sudah terkumpul agar dapat dilihat kebutuhan yang diinginkan pengguna

2. **Rancangan Sistem**, yaitu pembuatan desain global untuk membentuk perangkat lunak, yang terdiri dari:

- a. Membuat desain/rancangan secara keseluruhan yang akan digunakan oleh calon pemakai.
- b. Desain yang dibuat masih hanya berupa *prototype* yang masih dalam bentuk rancangan.

3. **Pengembangan *prototype***, yaitu pembuatan perangkat lunak *prototype*, termasuk

didalamnya adalah pengujian dan penyempurnaan *prototype*. Tahapannya terdiri dari:

- a. Desain yang sudah dipilih akan dibuat perangkat lunak *prototype*-nya dengan aplikasi yang sesuai dengan keinginan pengguna.
- b. Perangkat lunak yang sudah dibuat *prototype*-nya akan diuji kebenarannya dan keandalannya, sehingga nantinya akan dibuat *prototype* sebenarnya.

4. Evaluasi dan penyempurnaan, yaitu mengevaluasi *prototype* dan memperhalus analisis kebutuhan calon pengguna. Tahapannya terdiri dari:

- a. *Prototype* yang sudah diuji dan disempurnakan dievaluasi kebenaran dan kemampuannya terhadap sistem.
- b. Kebutuhan calon pemakai yang dianalisis dilihat kesesuaiannya terhadap perangkat lunak yang dibangun.

5. Perencanaan Produk, yaitu pembuatan perangkat lunak yang sebenarnya, yang termasuk didalamnya adalah : design, coding, dan testing terhadap perangkat lunak. Aktivitas-aktivitas tersebut dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu: pembangunan perangkat lunak *prototype* (aktivitas 1 s.d 3) dan pembangunan perangkat lunak sebenarnya (aktivitas 4 s.d 5) Merawat aplikasi yang telah jadi sehingga aplikasi ini dapat dipakai secara berulang-ulang dalam penggunaan jangka panjang.

2.5 Tinjauan Pustaka

2.5.1 Android

Android sebagai suatu sistem, adalah sistem operasi berbasis *Java* yang berjalan pada *kernel Linux 2.6*. Sistem ini sangat ringan dan berfitur lengkap (DiMarzio, 2008 : 6).

Pada 5 November 2007, sebuah aliansi luas dari perusahaan teknologi dan nirkabel terkemuka bergabung dan mengumumkan pengembangan *Android, platform* yang benar-benar terbuka dan komprehensif pertama untuk perangkat *mobile*. Google mengumumkan OS *Android* dan *Open Handset Alliance* sebagai kumpulan perusahaan yang membantu proses pembuatannya (*Introduction to Android 2011*). Anggota dari *Open Handset Alliance* adalah produsen *handset* (*Motorola, HTC, Samsung, LG Electronics*), *developer software* (*Google, e-bay, Esmertec, Living Image, NUANCE, dll*), produsen semikonduktor (*Audience, Broadcom, Intel, NVIDIA, Qualcomm, Synaptics*), operator *mobile* (*T-mobile, Do Co Mo, Telefonica, dll*) serta perusahaan komersial lainnya (Chen 2008).

2.5.1.1 Kelebihan Android

Menurut Ed Burnette dalam bukunya *Hello Android, Operating System Android* memiliki keunggulan antara lain:

1. Sangat terbuka, *development platform* berbasis *Linux* dan *Open source* membuat para pembuat handset dapat mengeditnya tanpa membayar *royalty*. *Developers* menyukainya karena mereka tahu bahwa platform ini “memiliki kaki” dan tidak terikat

dengan *vendor* manapun yang dapat berada jauh dibawah ataupun diakuisisi.

2. Arsitektur berbasis *component* yang terinspirasi dari kebebasan dunia internet. Bagian dari sebuah aplikasi dapat digunakan kembali dengan cara yang tidak sama seperti apa yang dikembangkan *developer*. Ini akan membuat kreativitas baru di dalam dunia *mobile*.
3. Banyaknya *built-in* yang telah dimasukkan, diantaranya: Layanan berbasis lokasi menggunakan *GPS* atau triangulasi menara sel untuk membiarkan Anda menyesuaikan pengalaman pengguna tergantung di mana Anda berada. Sebuah *database* penuh tenaga *SQL* memungkinkan Anda memanfaatkan kekuatan penyimpanan lokal untuk berhubungan komputasi dan sinkronisasi. *Browser* dan *views* peta dapat ditanamkan langsung dalam aplikasi Anda. Semua kemampuan *built-in* ini membantu meningkatkan tingkat pada fungsi sambil menurunkan Anda biaya pengembangan.
4. Manajemen siklus hidup aplikasi yang otomatis. Program yang terisolasi dari yang lainnya oleh beberapa lapisan keamanan, yang akan memberikan tingkat stabilitas sistem. Pengguna tidak akan lagi khawatir tentang mana aplikasi aktif atau menutup beberapa program sehingga aplikasi lain dapat berjalan. Android dioptimalkan untuk perangkat berdaya rendah dan memori rendah dalam sebuah cara dasar yang sebelumnya tidak ada yang pernah mencobanya.
5. Grafis berkualitas tinggi dan suara: Halus, grafis vektor *antialiased 2D* dan animasi terinspirasi oleh *Flash* yang menyatu dengan

3Daccelerated OpenGL grafis untuk memungkinkan jenis baru permainan dan aplikasi bisnis. *Codec* untuk standar industri yang paling umum, audio dan video format yang dibangun di tepat dalamnya, termasuk *H.264 (AVC)*, *MP3*, dan *AAC*.

6. Memiliki Portabilitas di berbagai perangkat keras saat ini dan masa depan. Semua program ditulis di *Java* dan dieksekusi oleh mesin virtual *Android (Dalvik Android)* , sehingga kode Anda akan portabel di *ARM*, arsitektur *x86*, dan lainnya. Dukungan untuk berbagai masukan termasuk metode seperti *keyboard*, sentuhan, dan *trackball*. Antarmuka pengguna dapat disesuaikan untuk setiap resolusi layar dan orientasi (Ed Burnette, 2010 : 11)

2.5.1.2 Kekurangan *Android*

Menurut Basalamah (2012) dalam artikelnya yang berjudul kelebihan dan kekurangan android, mengemukakan beberapa kelemahan sistem operasi ini, diantaranya :

1. Memerlukan koneksi internet yang terus menerus sehingga penggunaanya harus siap berlangganan paket *GPRS* yang disediakan oleh operator.
2. Perusahaan perangkat kadang lambat mengeluarkan versi resmi dari *Android*. Meskipun kadang tidak ada perbedaan mencolok dalam hal *user interface*.
3. Terdapat iklan pada *banner* setiap aplikasi yang dijalankan. Secara tampilan memang tidak mengganggu kinerja aplikasi itu sendiri, karena memang kadang berada di bagian atas atau bawah aplikasi.

4. Baterai boros karena memang sistem operasi ini memiliki banyak proses di *background* yang mengakibatkan baterai cepat habis.

2.5.2 Kamus

Ilmu bahasa bukanlah ilmu yang sulit. Seorang bayi ketika baru lahir belum mengenal bahasa apapun. Kemudian mulailah mengenal kata demi kata dari suara yang didengar dari sekitarnya. Dari kata-kata itu tersimpan sehingga dapat digunakan di kemudian hari ketika sudah mulai berbicara. Begitu pula apabila seseorang ingin menguasai suatu bahasa. Maka harus terlebih dahulu banyak mendengar kosakata bahasa yang ingin dikuasai. Setelah banyak kata dikuasai, barulah mulai belajar tatabahasa yang benar dari bahasa tersebut. Oleh karenanya dalam mempelajari bahasa asing, seseorang haruslah banyak mengenal kosakata bahasa tersebut, dan tentu saja mengetahui artinya. Itulah sebabnya adanya kamus merupakan keharusan bagi seseorang yang ingin menguasai bahasa tertentu. Penggunaan kamus yang mudah dan dapat diakses secara cepat dari tempat mana saja melatarbelakangi pembuatan translate bahasa Indonesia-Inggris berbasis *Android*. Kamus memiliki makna dasar wadah pengetahuan, khususnya pengetahuan bahasa yang tidak terhingga dalam dan luasnya, seluas dan sedalam lautan (Chaer, 2007:179). Kamus memuat kata dari satu bahasa atau subyek tertentu yang disusun menurut abjad dengan memberikan keterangan yang berhubungan dengan aspek bahasa seperti arti, pengucapan, asal, pengejaan dan sebagainya.

2.5.2.1 Fungsi Kamus

Kamus sebagai hasil akhir dari kerja leksikografi menghimpun semua kosakata yang ada dalam sebuah bahasa. Lalu, karena kosakata juga merupakan wadah penghimpun konsep budaya, kamus berfungsi menampung konsep-konsep budaya dari masyarakat atau bangsa penutur bahasa tersebut. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika banyak kebudayaan besar ini dunia ini banggga akan kamus bahasanya. Selain berfungsi sebagai wadah penghimpun konsep-konsep budaya dari masyarakat atau bangsa, kamus juga memiliki fungsi praktis, seperti sarana mengetahui makna, sarana mengetahui lafal dan ejaan sebuah kata, dan sarana untuk mengetahui berbagai informasi mengenai kata lainnya (Chaer, 2007:184)

2.5.2.2 Jenis Kamus

1. **Kamus Berdasarkan Bahasa Sasaran**, kamus terdiri dari:

- a. **Kamus Ekabahasa**, adalah kamus yang bahasa sumbernya sama dengan bahasa sasaran. Dengan kata lain, kata-kata yang dimuat dalam kamus dijelaskan maknanya dengan kata-kata dari bahasa sama. Contoh-contoh kamus jenis ini adalah Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Pusat Bahasa, Kamus Umum Bahasa Indonesia.
- b. **Kamus Dwibahasa**, adalah kamus yang bahasa sumbernya tidak sama dengan bahasa sasarnya. Kata-kata dari bahasa yang dikamuskan dijelaskan dengan kata-kata dari bahasa lain. contoh jenis

kamus ini misalnya, Kamus Indonesia Inggris karya John M. Echols dan Hassan Shadily (1996), Kamus Aceh Indonesia Karya Aboe Bakar dkk. 1985.

- c. **Kamus Aneka Bahasa**, adalah kamus yang kata-kata bahasa sumber dijelaskan dengan padanannya dalam tiga bahasa atau lebih. Biasanya kata-kata bahasa sumber itu hanya dijelaskan dengan padanan kata dari bahasa-bahasa sasaran. Jadi, kalau dalam bahasa sumbernya bahasa A, padanannya diberikan dalam bahasa B, C, D, dan sebagainya.

2. Kamus Berdasarkan Ukurannya, terdiri dari:

- a. **Kamus Besar**, adalah kamus yang memuat semua kosakata, termasuk gabungan kata, idiom, ungkapan, peribahasa, akronim, singkatan, dan semua bentuk gramatika bahasa tersebut. Kamus besar ini keberadaannya sangat penting dan perlu karena merupakan dokumentasi kebahasaan yang paling lengkap. Kamus yang besar ini dapat pula dijadikan acuan untuk menyusun kamus-kamus lain yang sifatnya terbatas. Dalam bahasa Indonesia, kamus seperti ini sudah ada, yaitu Kamus Besar Bahasa Indonesia yang disusun oleh Pusat Bahasa.

- b. **Kamus Terbatas**, yakni kamus dengan jumlah kata yang dimasukkan sebagai lema dibatasi, begitu pula dengan makna dan keterangan-keterangan lain. Jenis

kamus ini misalnya Kamus Saku, dan Kamus Pelajar. Dalam kamus saku, kata-kata yang didaftarkan sebagai lema hanyalah kata-kata dasar dari bahasa yang dikamuskan. Kamus pelajar juga merupakan kamus terbatas dan jumlah lema ditentukan oleh tingkat pendidikan di mana kamus itu digunakan.

3. Kamus Berdasarkan Isi, terdiri dari:

- a. **Kamus Umum**, adalah kamus yang memuat seluruh kata secara umum. Kata-kata yang agak khas atau spesifik tidak dimuat dalam kamus tersebut.

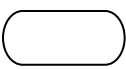
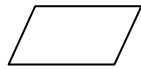
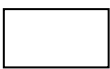
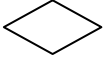

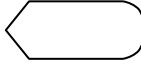
- b. **Kamus Khusus**, adalah kamus yang memuat disiplin ilmu pada bidang ilmu tertentu. Dalam hal ini kekhususan itu dapat dibagi dua, yaitu berkenaan dengan bahasa itu sendiri dan berkenaan dengan bidang kegiatan atau keilmuan. Kamus yang berkaitan dengan bidang kebahasaan mencakup kamus lafal, kamus ejaan, kamus sinonim, kamus antonim, kamus homonim, kamus idiom/ungkapan, kamus kata serapan, dan kamus peribahasa. Lalu, yang berkaitan dengan kegiatan atau keilmuan, misalnya kamus istilah olahraga, pertanian, kimia, perdagangan, keamanan, dan komputer.

4. Kamus Berbentuk Perangkat Lunak dan Kamus Elektronik, yakni kamus yang berupa perangkat lunak yang mampu

dijalankan ke perangkat elektronik tertentu. Contoh kamus ini adalah kamus kalkulator *Alfalink*, kamus peribahasa 1.0 buatan *InvirCom*, dll

2.5.3 Flowchart

Menurut Kristanto (2004:82), *flowchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu.

No.	Simbol	Keterangan
1	<i>Terminator</i> 	Termisi yang menandakan awal akhir dari suatu aliran.
2.	<i>Data</i> 	Pemasukan data secara digital melalui suatu media.
3.	<i>Proses</i> 	Proses yang dilakukan oleh komputer
4.	<i>Decision</i> 	Pengambilan Keputusan
5.	<i>Magnetic Disk</i> 	Data penyimpanan (data storage)
6.	<i>Display</i> 	Menampilkan data pada monitor

3. HASIL

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis didapatkan sebuah hasil berupa Aplikasi Kamus Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris pada *Platform Android*. Aplikasi ini mempunyai *output* berupa suara cara pengucapan kata.

Penulis berusaha untuk memberikan penjelasan beberapa hasil yang di dapat dalam aplikasi kamus Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris pada *platform android*. Adapun pembahasan yang dimulai dari pembahasan menu utama, menu *search*, sub menu *translate*, menu *setting*, menu *about* dan menu *help*.

3.1 Cara Menjalankan Program

Langkah-langkah menjalankan atau menggunakan program ini sebagai berikut :

3.1.1 Melalui Komputer Desktop

1. Klik *File Explorer*
2. Pilih *Folder* Kamus Bahasa Inggris, maka akan tampil beberapa *file* didalamnya.
3. Pilih *File Kamus fla*, kemudian jalankan kedalam program *adobe flash cs5*
4. Jalankan *emulator Android*, caranya masuk kedalam folder *Android-sdk-windows*, kemudian pilih *AVD manager.exe*
5. Buka kembali program *adobe flash cs5* kemudian pilih *run to emulator*
6. Program mulai dijalankan di *emulator*.
7. Hidupkan *XAMPP* untuk akses basis data

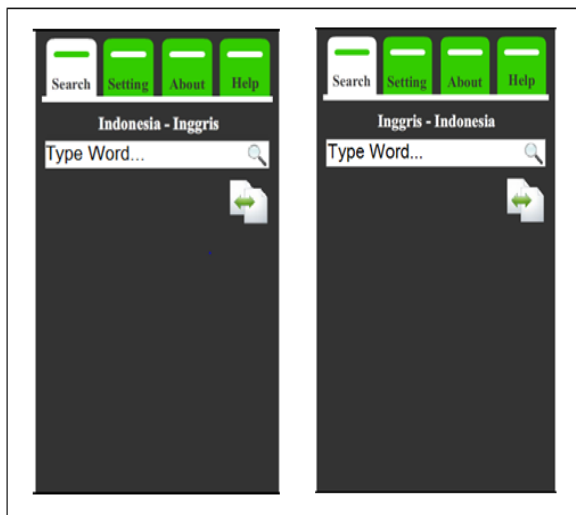
3.1.2 Melalui Telepon genggam Android

1. Masukkan file Kamus.apk kedalam telepon genggam
2. Cari *file* Kamus.apk di *my files*, kemudian klik dua kali untuk menginstallnya.

3. Setelah ada pemberitahuan instalasi sukses, maka jalankan program dengan memilih *open*

3.2 Menu Utama

Menu Utama merupakan halaman pertama ketika aplikasi kamus bahasa Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris dibuka. Tampilan rancangan halaman *home* aplikasi kamus bahasa ini akan menggunakan tampilan menu *search* sebagai tampilan *home*.



Gambar.1 Menu Utama

3.3 Menu Search

Pada menu *search* terdapat *text field* sebagai tempat untuk menginputkan kata yang akan dicari artinya. Setelah menginputkan kata kemudian mengklik tombol *search* yang menggunakan ikon gambar kaca pembesar, maka akan tampil hasil pencarian kata dibawahnya sebanyak lima baris kata.



Gambar.2 Menu Search

3.4 Sub Menu Translate

Sub Menu *Translate* akan aktif apabila *user* telah mengklik kata yang ada dalam list terjemahan dibawah menu *search*. Pada menu ini terdapat pilihan berupa *icon speaker* yang berfungsi untuk mendengarkan pengucapan kata yang diterjemahkan.



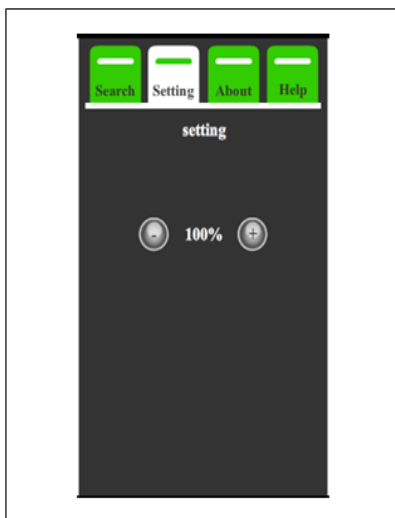
Gambar.3 Sub Menu Translate

3.5 Menu Setting

Pada halaman menu *setting* disediakan tombol untuk mengecilkan ataupun

APLIKASI KAMUS INGGRIS-INDONESIA
INDONESIA-INGGRIS PADA PLATFORM ANDROID
(Dimas Hamka)

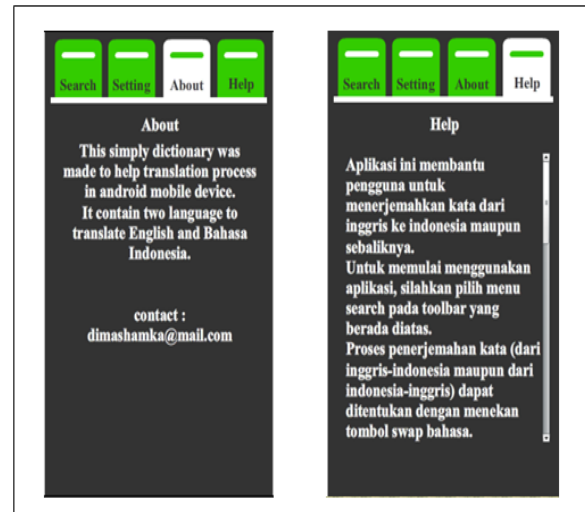
membesarkan *volume* suara yang dihasilkan aplikasi. Tombol yang terdapat dikiri berfungsi untuk mengecilkan *volume* suara, sedangkan tombol yang terdapat disebelah kanan berfungsi untuk membesarkan *volume* suara. Tombol ini dapat dieksekusi dengan cara *click*. Tiap *click* akan mengurangi ataupun menambah *volume* dengan besaran 10 %.



Gambar.4 Menu Setting

3.5 Menu About dan Help

Menu *About* dan menu *Help* berisikan informasi mengenai aplikasi yang telah dibuat. Informasi ini ditampilkan dalam bentuk teks dengan *scroll bar* disamping kiri layar yang digunakan untuk menggulung layar keatas maupun sebaliknya.



Gambar.5 Menu About dan Help

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat dijadikan alternatif sebagai salah satu media penerjemahan kata dari Bahasa Inggris ke Indonesia maupun dari Bahasa Indonesia ke Inggris.
2. Menambah ragam bentuk dari kamus itu sendiri, yang dulu berupa buku, elektronik, kemudian menjadi sebuah aplikasi.
3. Mempermudah untuk memahami cara pengucapan kata, karena aplikasi ini memiliki suara keluaran.
4. Aplikasi ini belum sempurna, yang perlu dikembangkan dari aplikasi ini salah satunya tampilan, sehingga kedepannya aplikasi ini menjadi lebih baik lagi.
5. Aplikasi ini hanya terbatas pada emulator saja, sehingga keberadaan basis data masih disimpan dalam satu tempat. Untuk

pengembangan lebih lanjut, dibutuhkan *server* sebagai penyedia basis data.

Pressman, R. (2002), *Software Engineering : A Practitioner's Approach*, McGraw-Hill Education, New York. Diakses 23 November 2011, dari Mediafire File Sharing.

DAFTAR RUJUKAN

- Arief, N. (2007), *Aplikasi Kamus Online Bahasa Arab Indonesia*, Tugas Akhir, Universitas Diponegoro.
- Basalamah, Naiya. (2012), *Kelebihan dan kekurangan Android*, Diakses 07 Juli 2012, dari <http://10508044.blog.unikom.ac.id/kelebihan-dan.49b>
- Burnette, Ed. (2010), *Hello Android : Introducing Google's Mobile Development Platform 3rd Edition*, Pragmatic Programmers LLC, United States of America. Diakses 15 November 2011, dari Mediafire File Sharing.
- Chaer, Abdul. (2007). *Leksikologi dan Leksikografi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chen, J. (2008), *An Introduction to Android*, --. Diakses 15 November 2011, dari eBook database.
- DiMarzio, J.F. (2008), *Android : a Programmer's Guide*, McGraw-Hill, New York. Diakses 20 November 2011, dari Ersin Koc, a programmer blog.
- Diputra, Harry P. (2010), *Psychology Dyclopedia Application in Android Mobile Device*, Tesis Sarjana, Universitas Gunadarma.
- Introduction to Android* (2011), Diakses 20 November 2011, dari [http://en.androidwiki.com/wiki/Introduction to Android](http://en.androidwiki.com/wiki/Introduction_to_Android).
- Kristanto, A. (2004), *Rekayasa Perangkat Lunak*, Penerbit Gava Media, Yogyakarta.
- Pranowo, G. (2011), *Kreasi Animasi Interaktif dengan ActionScript 3.0 pada Flash CS5*, Penerbit Andi, Yogyakarta.