

EFEKTIVITAS SOFTWARE “MOBILE ELECTRONIC LAW’S DICTIONARY” SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PEMAHAMAN TERHADAP ISTILAH HUKUM BAGI MAHASISWA JURUSAN HUKUM

Shelly Aprillia, Lina Priharyanti, Nafngan Fitriansah
Mahasiswa FIP Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

Mobile Application Based Mobile Electronic Law’s Dictionary Software as learning media for law students served as a solution and innovation in overcoming the problem of understanding legal terms. The aims of the research were 1) designing and producing Mobile Electronic Law’s Dictionary Software”, 2) revealing the performance of Mobile Electronic Law’s Dictionary Software, and 3) finding out the use and strength of Mobile Electronic Law’s Dictionary Software.

The reserach were conducted through several steps, namely 1) Need Identification 2) Software Design and Production, 3) Software Coding, 4) Software Specification, 5) Software Testing, and 6) Revision and Operation.

The results showed was Mobile Electronic Law’s Dictionary Software. The results of the questionnaires and interviews could be used as reference to improve the understanding of various legal terms, especially for law students. It was important because the data from the questionnaires needed attention and follow up.

Key words : Mobile Electronic Law’s Dictionary, Software, legal terms

PENDAHULUAN

Kamus adalah sekumpulan arti istilah bahasa untuk meningkatkan pemahaman terhadap istilah baru atau istilah asing yang belum dimengerti sebelumnya. Kamus yang beredar saat ini umumnya berbentuk satu buah buku dan bermacam-macam jenisnya. Kamus Bahasa adalah salah satu dari bermacam-macam kamus yang beredar di Indonesia. Di tengah-tengah jaman globalisasi, kamus itu sendiri harus dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Selain itu, kemudahan dalam membawa kamus tersebut juga turut diperhatikan. Faktanya, mahasiswa sendiri malas untuk membawa kamus yang cukup berat dengan beratus-ratus halaman setiap hari. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, kamus juga harus ikut berkembang dengan dapat diaksesnya kamus tersebut dalam media elektronik, seperti handphone dan media elektronik sejenisnya. (Anne Ahira, 2008).

Dari berbagai macam kamus yang ada, kamus hukum adalah kamus yang paling sulit dicari bahkan tidak ada dalam toko buku yang cukup terkenal. Tingkat kebutuhan akan kamus hukum ini cukup tinggi, terutama bagi para mahasiswa jurusan hukum yang hampir dipastikan ada di setiap Universitas di Indonesia. Setiap tahunnya, universitas meluluskan beratus ribu bahkan berjuta sarjana hukum. Namun, kesekian dari mereka hanya menjadi pengangguran. Faktanya, mahasiswa jurusan hukum kurang memahami materi yang disampaikan oleh dosen mereka karena kosakata yang mereka miliki masih minim. Berawal dari ketidaktahuan akan arti dari istilah dalam bidang hukum yang begitu banyak dan

kelangkaan kamus hukum yang beredar di Indonesia, kamus hukum ini sangat dibutuhkan bagi para mahasiswa pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Teknologi yang berkembang saat ini menuntut semua kebutuhan manusia dapat diakses secara mudah kapanpun dan dimanapun. Media yang digunakan umumnya media elektronik yang bersifat mobile dan mudah dalam pembawaannya. Media elektronik yang mudah dibawa, mudah digunakan, dan banyak digunakan saat ini salah satunya adalah handphone. Mahasiswa harus dapat mengakses arti dari istilah hukum itu secara cepat dengan media elektronik yang sudah banyak digunakan seperti handphone.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan bagaimana merancang dan membuat *software* "*Mobile Electronic Law's Dictionary*", bagaimana kinerja *software* "*Mobile Electronic Law's Dictionary*", dan bagaimana keunggulan dan kemanfaatan *software* "*Mobile Electronic Law's Dictionary*". Adapun tujuan dari penelitian ini sendiri adalah agar dapat merancang dan membuat *software* "*Mobile Electronic Law's Dictionary*", memahami kinerja *software* "*Mobile Electronic Law's Dictionary*", dan mengetahui keunggulan dan kemanfaatan *software* "*Mobile Electronic Law's Dictionary*".

Sedangkan, manfaat penelitian ini sendiri adalah untuk mengaplikasikan ilmu yang didapatkan selama belajar di bangku kuliah dan menambah Ilmu Pengetahuan, mempermudah, praktis, cepat dan efisien dalam mencari informasi dan pengertian istilah hukum, dapat dijadikan acuan dalam pembuatan sistem yang lebih kompleks dalam waktu berikutnya, serta Memperkenalkan inovasi baru di bidang teknologi rekayasa dalam bentuk *software* dalam bidang hukum. Dengan adanya *software* ini diharapkan user lebih mudah dalam mendapatkan informasi dan pengertian istilah dalam bidang hukum. *User* cukup membuka telepon selular dapat mendapatkan informasi mengenai pengertian informasi dan pengertian berbagai istilah dalam bidang hukum. Selain itu, *software* ini juga dapat dijadikan sebagai sebuah produk baru dalam bidang hukum khususnya media informasi istilah hukum sehingga dapat menambah pemahaman tentang hukum serta menambah khasanah keilmuan aplikatif bidang teknologi dan memicu akademisi untuk tetap peduli pada perkembangan khususnya di bidang hukum.

KAJIAN TEORI

Pengertian Software

Perangkat lunak (*software*) adalah program yang berisi perintah-perintah atau instruksi untuk melaksanakan suatu proses pada perangkat keras (*hardware*). Sifatnya berbeda dengan *hardware* atau perangkat keras, jika perangkat keras adalah komponen yang nyata yang dapat dilihat dan disentuh oleh manusia, maka *software* atau perangkat lunak tidak dapat disentuh dan dilihat secara fisik, *software* memang tidak tampak secara fisik dan tidak berwujud benda.

Perangkat lunak (*software*) dapat dikelompokkan dalam kategori sebagai berikut: 1) *System Software* atau biasa disebut dengan sistem operasi (*Operating System*) yang mengatur cara kerja komputer. Seperti mengatur konfigurasi dan mengontrol penggunaan memori komputer, monitor, *disk drive*, *keyboard*, *mouse*, *printer*, dan lain-lain. 2) *Application Software*, mencakup program aplikasi yang dirancang untuk keperluan dan maksud tertentu (*custom-made*) dan paket program aplikasi yang sifatnya umum untuk keperluan kerja sehari-hari (*packaged software*).

Selain itu ada juga kategori perangkat lunak yang berisi elemen-elemen kedua kategori di atas, yaitu bahasa pemrograman (*programming language*) dan program aplikasi bantu untuk mengoptimalkan pemakaian perangkat keras (*system utility*) (Kurweni Ukar, 2006: 84).

Mobile Application

Arti *mobile application* adalah aplikasi yang melibatkan piranti bergerak dan melibatkan media komunikasi nirkabel. Oleh karena itu, peminatan ini menekuni sistem tersebar, keamanan jaringan, pemrograman jaringan, aplikasi *mobile* untuk bisnis, analisis dan perancangan jaringan, pemrograman web lanjut, sistem layanan berbasis lokasi, infrastruktur layanan *mobile*, teknologi nirkabel dan aplikasinya, sistem tertanam, serta hal-hal yang berkaitan dengan itu, termasuk di dalamnya aspek perangkat keras komputer. Saat ini aplikasi yang menggunakan perangkat bergerak semakin meningkat dan beragam. Aplikasi yang dibuat dapat menggunakan perangkat pengembangan *proprietary (closed source)*. *Development tools* yang digunakan adalah Java 2 Micro Edition (J2ME). Hasil akhir dari program ini adalah aplikasi yang ditempatkan (*embedded*) di perangkat *mobile*.

Bahasa Pemrograman Java

Bahasa pemrograman Java pertama lahir dari *The Green Project*, yang berjalan selama 18 bulan, dari awal tahun 1991 hingga musim panas 1992. Proyek tersebut belum menggunakan versi yang dinamakan *Oak*. Proyek ini dimotori oleh Patrick Naughton, Mike Sheridan, James Gosling dan Bill Joy, beserta sembilan pemrogram lainnya dari *Sun Micro-systems*.

Pertemuan proyek berlangsung di sebuah gedung perkantoran Sand Hill Road di Menlo Park. Sekitar musim panas 1992 proyek ini ditutup dengan menghasilkan sebuah program Java Oak pertama, yang ditujukan sebagai pengendali sebuah peralatan dengan teknologi layar sentuh (*touch screen*), seperti pada PDA sekarang ini. Teknologi baru ini dinamai “*7” (*Star Seven*).

Setelah era *Star Seven* selesai, sebuah anak perusahaan TV kabel tertarik ditambah beberapa orang dari proyek *The Green Project*. Mereka memusatkan kegiatannya pada sebuah ruangan kantor di 100 Hamilton Avenue, Palo Alto.

Perusahaan baru ini bertambah maju, jumlah karyawan meningkat dalam waktu singkat dari 13 menjadi 70 orang. Pada rentang waktu ini juga ditetapkan pemakaian internet sebagai medium yang menjembatani kerja dan ide diantara mereka. Pada awal tahun 1990-an, Internet masih merupakan rintisan, yang dipakai hanya di kalangan akademisi dan militer. Mereka menjadikan perambah (*browser*) Mosaic sebagai landasan awal untuk membuat perambah Java pertama yang dinamai *Web Runner*, terinspirasi dari film tahun 1980-an, *Blade Runner*. Pada perkembangan rilis pertama, *Web Runner* berganti nama menjadi *Hot Java*. Pada sekitar bulan Maret 1995, untuk pertama kali kode sumber Java versi 1.0a2 dibuka. Kesuksesan mereka diikuti dengan pemberitaan pertama kali pada surat kabar *San Jose Mercury News* pada tanggal 23 Mei 1995.

Java 2 Micro Edition (J2ME)

Java 2 Micro Edition atau yang biasa disebut J2ME adalah lingkungan pengembangan yang didesain untuk meletakkan perangkat lunak JAVA pada barang elektronik beserta perangkat pendukungnya. Pada J2ME, jika perangkat lunak berfungsi dengan baik pada sebuah perangkat maka belum tentu juga berfungsi baik pada perangkat yang lain. J2ME membawa Java ke dunia informasi, komunikasi, dan perangkat komputasi yang lebih kecil dibandingkan dengan computer desktop. J2ME biasa digunakan pada telepon selular, pager, PDA, dan sejenisnya.

Teknologi J2ME juga memiliki beberapa keterbatasan jika diaplikasikan pada ponsel. J2ME sangat bergantung pada *device* yang digunakan, bisa dari merk ponsel, maupun kemampuan ponsel, dan dukungan terhadap teknologi J2ME. Misalnya, jika sebuah ponsel tidak memiliki kamera maka jelas J2ME pada ponsel tersebut tidak dapat mengakses kamera (Wartawarga, 2010).

Java adalah bahasa yang dapat dijalankan dimanapun dan disembarang *platform* apapun, diberagam lingkungan: *internet, intranets, consumer electronic products, dan computer applications*. J2ME adalah satu set spesifikasi dan teknologi yang fokus kepada perangkat konsumen. Perangkat ini memiliki jumlah memori yang terbatas, menghabiskan sedikit daya dari baterai, layar yang kecil, dan *bandwith* jaringan yang rendah.

Program J2ME, seperti semua program JAVA adalah diterjemahkan oleh Virtual Machine (VM). Program-program tersebut dikompilasi ke dalam *bytecode* dan diterjemahkan dengan Java Virtual Machine (JVM). Ini berarti bahwa program-program tersebut tidak berhubungan langsung dengan perangkat. J2ME menyediakan suatu interface yang sesuai dengan perangkat. Aplikasi-aplikasi tersebut tidak harus dikompilasi ulang supaya mampu dijalankan pada mesin yang berbeda. Inti dari J2ME terletak pada konfigurasi dan profil-profil. Suatu konfigurasi menggambarkan lingkungan *run time* dasar dari suatu sistem J2ME. Ia menggambarkan *core library*, *virtual machine*, fitur keamanan, dan jaringan.

Netbeans

NetBeans adalah *Integrated Development Environment* (IDE) berbasis-kan *Java* dari *Sun Microsystems* yang berjalan di atas *Swing*. *Swing* sebuah teknologi *Java* untuk pengembangan aplikasi Desktop yang dapat berjalan di berbagai macam *platforms* seperti *Windows*, *Linux*, *Mac OS X*, and *Solaris*. Suatu IDE adalah lingkup pemrograman yang diintegrasikan ke dalam suatu aplikasi perangkat lunak yang menyediakan pembangun *Graphic User Interface* (GUI), suatu *text* atau kode editor, suatu *compiler* atau *interpreter* dan suatu *debugger*.

Netbeans merupakan *software development* yang *Open Source*, dengan kata lain *software* ini dibawah pengembangan bersama, bebas biaya. Kita akan mendapatkan *tools* yang dibutuhkan untuk membuat profesional *desktop*, *enterprise*, *web*, and *mobile applications* dengan *Java language*, *C/C++*, dan bahkan *dynamic languages* seperti *PHP*, *JavaScript*, *Groovy*, dan *Ruby*. Versi terakhir yaitu *Netbeans* IDE 6.7.1 dengan *JDK 6 Update 16*, bisa dilihat di <http://www.netbeans.org/> (Nur Arianto, 2009).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian *research and development*. Sejalan dengan model penelitian dan pengembangan di atas maka prosedur yang akan dilakukan dalam mengembangkan *software Mobile Electronic Law's Dictionary* ini adalah dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan, (2) desain model, (3) implementasi (*coding*), dan (4) pengujian.

Penelitian ini berfokus pada efektivitas *software "Mobile Electronic Law's Dictionary"* pada level pengguna. Untuk mengetahui tingkat efektivitas *software* ini maka dilakukan beberapa pengujian yaitu *alfa testing* dan *beta testing*. *Alfa testing* merupakan pengujian yang dilakukan oleh tim pengembang untuk mengetahui apakah program sudah berjalan sesuai dengan rencana. Ini dilakukan dengan menguji fungsi-fungsi *module* yang ada pada program. *Beta testing* adalah pengujian yang dilakukan oleh pengguna untuk mengetahui kekurangan yang ada pada *software* tersebut. Data penelitian *beta testing* ini diperoleh dengan dua cara. Pertama, melakukan survei kepada *sample* yaitu mahasiswa Jurusan

Pendidikan Kewarga-negaraan dan Hukum Universitas Negeri Yogyakarta. Kedua, melakukan pengujian kepada ahli pemrograman dan ahli media untuk menguji bagaimana *software* ini berjalan. Survei dilakukan dengan demo program dan kemudian melakukan pengambilan data melalui angket. Data hasil penelitian tersebut kemudian diolah sehingga menghasilkan suatu informasi mengenai tingkat efektivitas *Software "Mobile Electronic Law's Dictionary"*.

Data yang digunakan dalam pembuatan *software* diperoleh dari Studi Pustaka dari Internet maupun Buku Acuan. Sedangkan data yang digunakan dalam penelitian kemanfaatan *software* ini adalah menggunakan data primer yakni data yang didapat langsung saat melakukan penelitian yang diperoleh melalui kata-kata dan perilaku siswa-siswi. Data diperoleh dari hasil uji coba yang dilakukan yaitu *alfa testing* dan *beta testing*. Uji coba yang dilakukan adalah mensimulasikan *software Mobile Electronic Law's Dictionary* menggunakan *mobile application* untuk mengetahui unjuk kerja dan efektivitas *software* kamus hukum yang diujicobakan.

Jenis desain penelitian yang digunakan adalah penelitian Deskriptif yakni studi untuk menemukan fakta dan interpretasi yang tepat mengenai persepsi siswa-siswi terhadap penggunaan *software Mobile Electronic Law's Dictionary*, sehingga dapat digunakan untuk studi penelitian selanjutnya. Analisis pada penelitian ini dilakukan secara kuantitatif. Dilakukan dengan menghitung hasil pengukuran kemudian dibandingkan dengan hasil analisis secara teori. Hasil analisis ini merupakan penggabungan antara hasil pengukuran dan perhitungan teori. Dari analisis data ini akan didapatkan kesimpulan dari apa yang telah dirumuskan. Penyimpulan hasil penelitian dilakukan setelah melakukan analisa dari data yang dianggap cukup untuk kemudian disimpulkan. Banyaknya data yang akan diolah sebanyak 23 dari data yang diperoleh. Penyimpulan dari penelitian ini terkait rumusan, berupa proses perancangan desain *software*, pembuatan program dan unjuk kerjanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan Pembuatan Desain *Software*

Dalam suatu program dibutuhkan masukan-masukan data yang akan diproses untuk menghasilkan bentuk keluaran yang baik. Rancangan program yang dibuat meliputi rancangan bentuk masukan, rancangan bentuk keluaran, tampilan menu, dan *flowchart*.

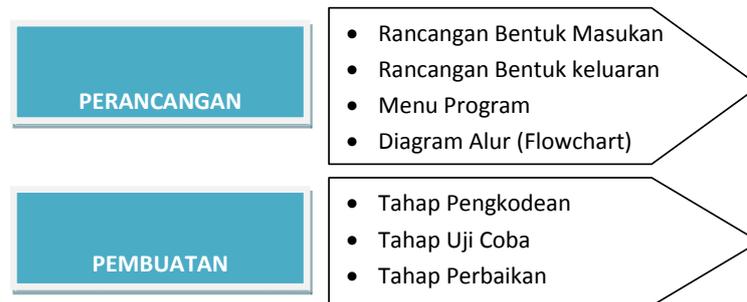
Rancangan Bentuk Masukan

Masukan pada *software* ini diperoleh dari interaksi pengguna dengan program dengan menggunakan fungsi tombol yang ada pada perangkat handphone. Pengguna melakukan interaksi dengan melakukan perintah melalui tombol seperti tombol navigasi (untuk memilih menu) dan tombol

angka dan huruf (untuk mengetik-kata). Setiap input yang masuk pada program akan diproses dan memberikan respon oleh program secara langsung kepada pengguna.

Rancangan Bentuk Keluaran

Keluaran dari *software* ini berupa pengertian kata/frase yang istilah hukum yang dicari oleh pengguna. Ketika pengguna telah memasukkan kata/frase kemudian menekan opsi “cari” maka kata yang telah diketikkan tersebut akan dicocokkan dengan database program. Apabila ditemukan kata/frase yang cocok maka akan ditampilkan pengertian dari kata/frase tersebut pada layar handphone pengguna.



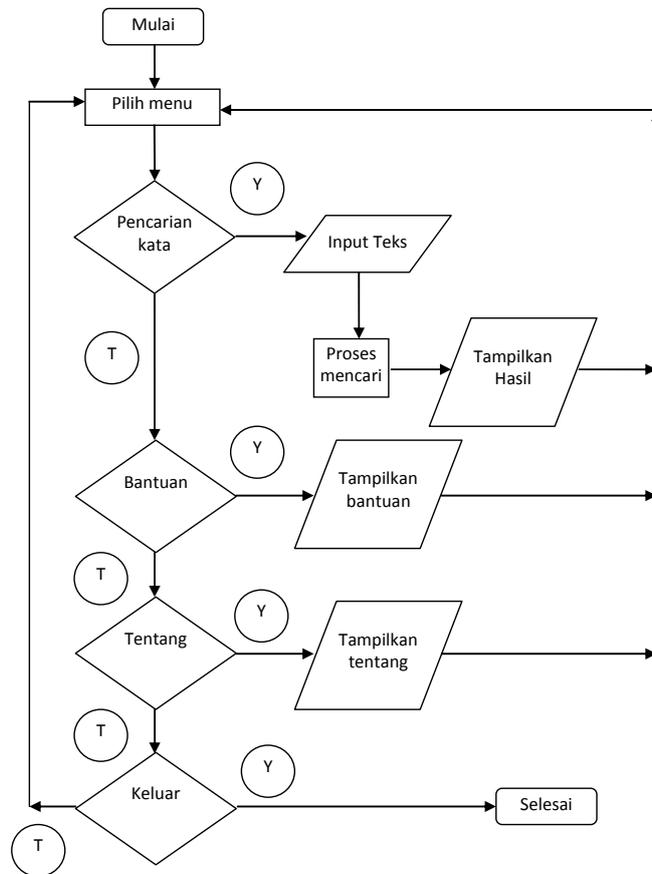
Gambar 1. Perancangan dan Pembuatan *Software Mobile Electronic Law's Dictionary*

Tampilan Menu

Table 1. Menu Program *Software Mobile Electronic Law's Dictionary*

| NO | NAMA MENU | FUNGSI |
|----|-----------------------|--|
| 1 | <i>Welcome Screen</i> | Tampilan awal dari program |
| 2 | <i>Menu Screen</i> | Menu yang terdapat pada program |
| 3 | Opsi Pencarian Kata | Pencarian istilah hukum dengan cara input teks melalui <i>keyboard</i> |
| 4 | Opsi Bantuan | Petunjuk penggunaan program |
| 5 | Opsi Tentang Program | Informasi versi program |
| 6 | Opsi Keluar | Keluar dari program |
| 7 | Tombol 'OK' | Untuk memilih/menjalankan opsi yang dimaksud |
| 8 | Tombol 'Kembali' | Untuk kembali ke tahap sebelumnya |
| 9 | Hasil pencarian | Menampilkan pengertian istilah hukum yang dicari |

Diagram Alir (Flowchart)



Gambar 2. Diagram Alir (Flowchart)

Tahap Pengkodean

Pada tahap pengkodean ini yang dilakukan adalah pemrograman visual disertai dengan penulisan kode program (*listing program*) dengan menggunakan Netbeans.

Tahap Pengujian Software

Pada tahap pengujian program ini adalah dengan menguji mengenai adanya kesalahan-kesalahan dalam pembuatan program. Kesalahan-kesalahan dalam pengujian program adalah sebagai berikut:

1. Kesalahan Bahasa (*Language Error*)

Kesalahan bahasa adalah kesalahan dalam penulisan kode program yang tidak sesuai dengan kriteria dari bahasa program yang dipakai.

2. Kesalahan Proses

Kesalahan yang muncul ketika proses eksekusi program dilakukan. Kesalahan ini mengakibatkan program akan berhenti sebelum selesai pada saatnya karena program tidak menemukan obyek yang sedang dijalankan.

3. Kesalahan Logika

Kesalahan logika dalam pembuatan sistem informasi sangat sulit untuk ditemukan. Program akan tetap memproses dan didapatkan hasilnya, namun hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Unjuk Kerja *Software*

Hasil Program

Proses Kerja dari program berdasarkan struktur system dan flowchart yang telah dibuat. Cara kerja program dimulai dari halaman utama yaitu tampilan awal ketika pengguna mengakses software. Jika dipilih menu MULAI, maka akan muncul splash screen dan menu EXIT untuk keluar dari program.



Gambar 3. *Splash screen* (kiri) dan menu utama (kanan) *Mobile Electronic Law's Dictionary*

Spesifikasi *Software*

Nama File : Meldic.jar

Ukuran file : 79kb

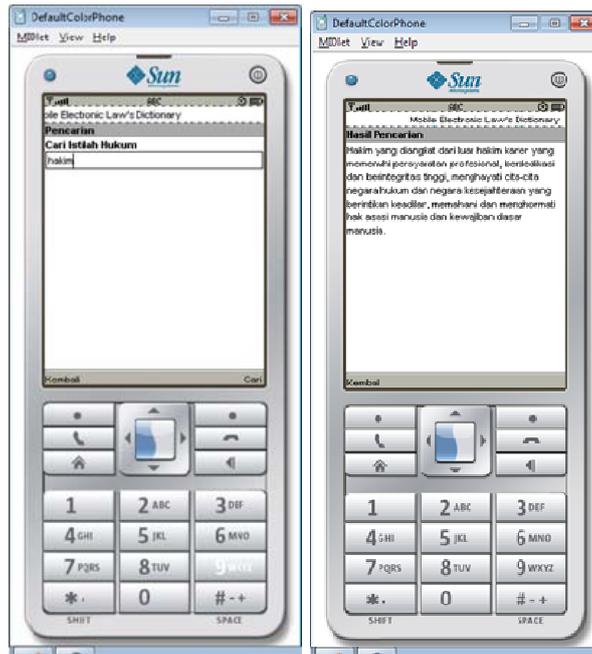
File type : jar

Alamat URL : <http://meldic.com/meldic.jar>

Pengujian *Software*

Pengujian *software* dilakukan dengan pengulangan sebanyak 3 kali. Pengujian sistem juga dilakukan dengan dua cara yaitu menggunakan :

- 1) Komputer: program dijalankan dengan fasilitas simulasi yang disediakan pada software Netbeans.
- 2) Handphone: program dijalankan dengan menggunakan handphone yang sudah mendukung Java.



Gambar 4. Pencarian Istilah (kiri) dan Hasil Pencarian (kanan)

Hasil Pengujian

Toleransi kesalahan dapat dihitung berdasarkan besar penyimpangan pengukuran.

Besar prosentasi error pada saat pengukuran =

$$\text{UJI I} : 2/5 * 100\% = 40\%$$

$$\text{UJI II} : 1/5 * 100\% = 20\%$$

$$\text{UJI III} : 0/5 * 100\% = 0\%$$

$$\text{Rata-rata kesalahan} = (40\% + 20\% + 0\%) : 3 = 20\%$$

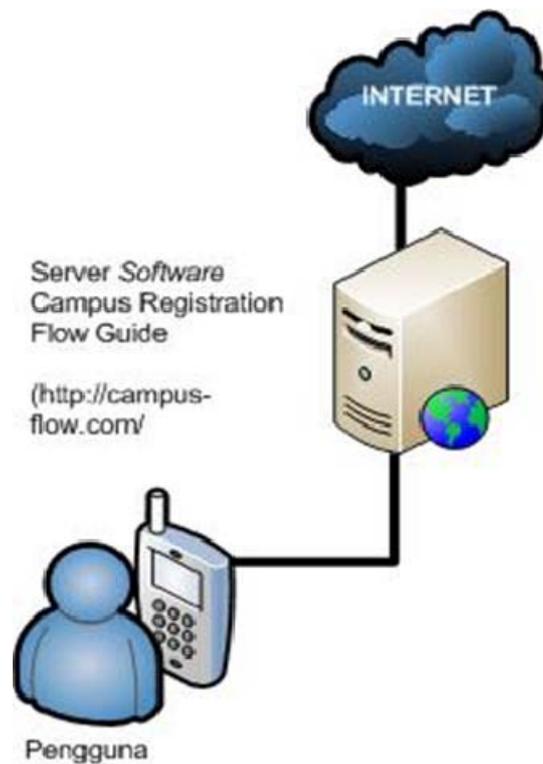
Berdasarkan data analisis unjuk kerja diatas maka *software mobile electronic law's Dictionary* ini dinyatakan memiliki tingkat kesalahan 20% (*error*). Dengan tingkat kesalahan 20%, berarti keakuratan dari alat ini adalah 80%. Sehingga perlu adanya perbaikan kesalahan-kesalahan (*error*) yang terjadi di dalam program.

Perbaikan dan Pengoperasian *Software*

Perbaikan, jika dari segi *software* dimungkinkan akan dilakukan *recoding* terhadap kode *software* yang bermasalah, demikian juga jika dari database dan *hardware* ada kesalahan, hal itu dicarikan solusinya pada tahap ini. Setelah dilakukan perbaikan, maka *software* sudah dapat berfungsi 100% dengan hasil bahwa menu yang ada di *software* sudah berjalan semua dengan baik.



Gambar 5. Pengoperasian Software



Gambar 6. Bagan Proses Download Software
(<http://meldic.com>)

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari uraian perancangan, pembuatan, dan pembahasan mengenai *Software Mobile Electronic Law's Dictionary* sebagai Alat Bantu Pembelajaran di Bidang Hukum khususnya Mahasiswa Hukum berbasis *Mobile Application*, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan *software Mobile Electronic Law's Dictionary*

Rancangan program yang dibuat meliputi rancangan bentuk masukan, rancangan bentuk keluaran, tampilan menu, dan *flowchart*.

2. Unjuk kerja *software Campus Registration Flow Guide*

Unjuk kerja dari *software* ini adalah sebagai berikut : pengguna pertama kali *download software* di website resmi (<http://meldic.com/meldic.jar>), kemudian install di handphone dan dijalankan.

Cara kerja program dimulai dari halaman *splash screen* yaitu tampilan awal ketika pengguna mengakses *software* yang muncul selama 3 detik. Kemudian setelah *splash screen* menghilang maka akan muncul tampilan menu utama. Terdapat empat pilihan menu yaitu pencarian kata, bantuan, tentang, dan keluar.

Menu pencarian kata akan meminta *user* untuk melakukan input berupa teks melalui *keyboard*. Setelah input dimasukkan maka akan ditampilkan hasil pencarian oleh *software* terhadap kata yang dicari itu. Menu *Bantuan* digunakan untuk memberi informasi kepada pengguna tentang cara penggunaan *software*. Menu *Tentang* memberikan informasi kepada *user* tentang versi program. Menu *Keluar* digunakan untuk keluar dari program.

3. Pemanfaatan dan Keunggulan *software Mobile Electronic Law's Dictionary*

Proses kuesioner tersebut memang tidaklah terlalu sulit karena kami pertama-tama memberikan kuesioner kepada mahasiswa lalu setelah selesai dikumpulkan datanya dan diolah atau dipresentasikan di masing-masing pernyataan sehingga bisa menghasilkan data-data tersebut. Keakuratan data tersebut 100% valid.

Adapun manfaat yang didapat dari mahasiswa yaitu menjadikan bahan masukan untuk pihak kampus dan pemerintah untuk menggunakan *software* dalam bidang pendidikan. Sedangkan manfaat bagi para mahasiswa adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih menarik, sehingga lebih memudahkan mahasiswa untuk mengetahui arti dari istilah-istilah hukum yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar.

Software yang dirancang ini memiliki keunggulan sebagai berikut:

1. Praktis, *software* digunakan melalui handphone;
2. Murah, tidak perlu membeli buku bank soal yang sangat tebal;
3. Mudah, pengoperasian *software* ini sangat mudah dan sangat familiar dengan pengguna karena menggunakan interface handphone.

Saran

1. Untuk selanjutnya dikembangkan juga *software Mobile Electronic Law's Dictionary*, dengan konten yang lebih menarik.
2. Untuk selanjutnya bekerjasama dengan Dinas Pendidikan.
3. Terus mengembangkan *software* sehingga diharapkan dapat digunakan di semua perguruan tinggi di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Anonim. 2008. *Pengertian Software (Perangkat Lunak) Komputer*. <http://belajar-komputer-mu.com/pengertian-software-perangkat-lunak-komputer/>. Di akses pada tanggal 08 Juni 2010.

Anonim. *Pengertian J2ME*. <http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2010/02/pengertian-j2me/>. Di akses pada tanggal 07 Juni 2010.

Anonim. *Netbeans Environment yang Powerfull*.<http://nur-arianto.blogspot.com/2009/09/netbeans-environment-yang-powerfull.html>. Di akses pada tanggal 06 Juni 2010.

Student Guide Series Pengenalan Kompu-ter. PT Elex Media Komputindo. Kurweni Ukar, S. E., Ak. 2006
Jakarta

Halaman 84 <http://blog.its.ac.id/novia/2009/08/29/about-simulasi/>