

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pelestarian seni budaya dan suku bangsa di Indonesia mulai luntur karena di sebabkan budaya barat yang telah di adopsi oleh masyarakat Indonesia untuk itu penulis menginginkan seni budaya dan adat istiadat Indonesia tetap terjaga dan di lestarikan. Sulawesi Utara adalah merupakan salah satu provinsi paling ujung dari Indonesia, dan daerah paling ujung dari bagian Sulawesi Utara merupakan wilayah dari suku Sanger atau disebut 'tau sangihe'. Orang Sanger merupakan salah satu suku bangsa yang cukup sering merantau dan menyebar di banyak wilayah SULUT dan Indonesia khususnya, maka dari itu di kesempatan kali ini penulis mencoba menggali kata - kata dalam bahasa sangihe sehingga dapat dipelajari oleh orang dari suku bangsa lain.

Bahasa Sangir biasa juga disebut bahasa *Sangihé*, *Sangi*, *Sangih* adalah bahasa yang digunakan oleh etnis Sangihe di Sulawesi Utara, yang tersebar di Kabupaten Kepulauan Sangihe dan Kabupaten Kepulauan Talaud yaitu kepulauan yang terletak di utara jazirah Sulawesi. Sebagian penutur bahasa ini juga terdapat di kota Manado, kota Bitung dan Kabupaten Minahasa terutama daerah pesisir pantai utara.

Penutur bahasa Sangir yang marantau ke daerah lain tetap memelihara bahasa ini, menggunakannya di antara komunitas mereka. Tetapi mereka umumnya tidak mengajarkannya kepada keturunan mereka sehingga keturunan suku Sangihe di perantauan tidak lagi menggunakan bahasa ini.

Tentunya dengan jaman yang sudah sangat berkembang seperti ini, aplikasi android adalah salah satu aplikasi yang sangat berpengaruh dan

memberikan efek yang bermanfaat untuk semua orang pada perkembangan jaman yang sudah sangat maju.

Dengan alasan dan uraian di atas dapat dibuatlah sebuah aplikasi dalam sebuah penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “*APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA DAERAH KEPULAUAN SANGIHE BERBASIS ANDORID*”

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana menerapkan pembelajaran bahasa daerah Sangihe melalui aplikasi yang berbasis andoroid ?
2. Bagaimana masyarakat yang berasal dari Sangihe maupun yang berasal dari luar Sangihe dapat mempelajari arti dari bahasa sangihe ?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang dibatasi hanya tentang pembelajaran mengenai kata-kata dalam bahasa Sangihe yang berisi tentang tanda baca dan cara pengucapan.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mendapatkan pembelajaran tentang arti kata, disertakan dengan tanda-tanda baca yang ada dalam mengucapkan kata atau kalimat dalam bahasa daerah Sangihe melalui aplikasi ini yang berbasis andorid.

1.5 Manfaat Penelitiann

Manfaat yang di dapat dari penelitian yang di lakukan adalah sebagai berikut:

1. Masyarakat sangihe maupun yang berasal dari luar daerah sangihe dapat mengetahui informasi dengan mudah tentang arti dan maksud dari setiap bahasa sangihe untuk dapat di pelajari dalam kehidupan sehari-hari.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang , rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian , manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan tugas akhir.

BAB III : Dalam bab ini menjelaskan mengenai tahap-tahap perancangan dan pembuatan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV : Dalam bab ini membahas mengenai pengujian aplikasi yang dibuat.

BAB V : Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran-saran yang diharapkan dapat memberikan masukan yang membangun dalam pengembangan tugas akhir ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 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 di dengar dari sekitarnya (Anny 2004). Setelah banyak kata yang di kuasai, barulah mulai belajar tata bahasa yang benar dari bahasa tersebut. Oleh karenanya dalam mempelajari bahasa asing, seseorang haruslah banyak mengenal kosakata bahasa tersebut, dan tentu saja mengetahui artinya. Kamus merupakan koleksi referensi yang memuat informasi yang di butuhkan. kamus memuat kata dari satu bahasa/subyek tertentu yang disusun menurut abjad dengan memberikan keterangan yang berhubungan dengan aspek bahasa seperti arti, pengucapan, asal, pengerjaan, dan sebagainya.

Menurut (Karmito, 2004) jenis isi informasi: kamus Umum (1 bahasa), kamus lebih dari 1 bahasa (kamus terjemahan), kamus subyek dan kampus pelengkap (mengenai 1 aspek bahasa saja).

Dalam memilih algoritma yang terbaik, dari sekian banayak algoritma yang terbaik, dari sekian banya algoritma yang ditawarkan harus diperhatikan bebeerapa kriteria. Kriteria tersebut adalah: ada output, efektifitas dan efisien, jumlah langkahnya berhingga, berakhir dan terstruktur.

2.2 Bahasa Sangihe

Penggalian bahasa sangihe pernah dilakukan oleh J.N.Snedon dalam buku *Proto Sangiric and the sangiric languages*. Bahasa sangihe termasuk rumpun bahasa Austronesia atau Melayu Polynesia dan tergolong dalam bahasa-bahasa Philliphina. Ahli tata bahasa sangihe yang terkenal adalah Dr. N. Adriani dengan

karyanya *Sangirische sprakunts*. Kosa kata bahasa sangihe yang telah dibukukan dapat ditemui dalam buku karya dari Mr.K.G.F. Steller dan W.E. Aerberson dengan judul *Sangirische Nederlands woerdenbock*. (Decroly Juda,Spd.Tata Bahasa Sangihe,2004).

Bahasa sangihe tidak mempunyai *aksara*, karena suku sangihe tidak mengenal sistim tulisan sendiri. Sejak masuknya bangsa Eropa, orang sangihe sudah mulai menggunakan huruf latin sebagai bentuk tulisan. Pengguna bahasa sangihe meliputi Pulau Sangihe besar dan pulau-pulau kecil disekitarnya,Pulau siau dan sekitarnya,Pulau Taghulandang dan sekitarnya,Pulau Talaud dan pulau – pulau diperbatasan utara Indonesia. Beberapa daerah disekitar Minahasa seperti Belang, Bantik,Manado tua, Bunaken, Naenk, Siladeng, Mentehage, Gangga, Bangka, Talise, Likupang, Lembe, Sebagian Bitung, daerah dikaki Gunung klabat. Pulau balut dan Pulau saranggani di Phillipina (*H. Kern dalam Tata bahasa Sangihe, Decroly Juda,2004*)

1. Dialek Tabukan
2. Dialek Tahuna
3. Dialek Kendahe
4. Kolongan
5. Manganitu
6. Tamako
7. Siau
8. Taghulandang

(*Bawolle, 1981 dalam Prof. A.B.G.Ratu - Bahasa di Minahasa,Profil Kebudayaan Minahasa*) Secara umum, bahasa sangihe hanya memiliki tiga dialek yaitu dialek Sangihe di Pulau Sangihe,dialek Siau di Pulau Siau dan dialek Taghulandang di Pulau Taghulandang. Pengguna bahasa Sangihe di Minahasa diperkirakan berjumlah *seratus ribu orang* (*Profil Kebudayaan Minahasa 1997*). Di Bolaang Mongondow, pengguna bahasa sangihe meliputi beberapa daerah

seperti Pedukuhan Dodap kecamatan Kotabunan, Poigar, Kecamatan Lolak, Pangi kec. Sang Tombolang, Bintauna, Mokoditek kec Bolangintang. (*Sastera Lisan Bolaang Mongondow 1984*).

2.3 Program Aplikasi

2.3.1 Pengertian Program Aplikasi

Jogianto HM (2000) dalam bukunya yang berjudul Pengenalan Ilmu Komputer mendefinisikan program aplikasi sebagai berikut: “Program aplikasi adalah program yang diterapkan pada suatu aplikasi tertentu dapat berupa (package program) yaitu program yang telah jadi dan siap digunakan”.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa program aplikasi adalah program yang diterapkan pada suatu aplikasi tertentu dan siap digunakan untuk menyelesaikan masalah untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang dibutuhkan dengan tepat dan akurat.

2.3.2 Pengertian Program

Program menurut Rinaldi Munir (1998) dalam bukunya Algoritma dan Pemrograman menyebutkan: “Program adalah perwujudan atau implementasi algoritma yang ditulis dalam bahasa perograman tertentu sehingga dapat dilaksanakan oleh komputer.”

Menurut Abdul Kadir dan Heriyanto (2005) Program adalah kumpulan instruksi yang digunakan untuk mengatur komputer agar melakukan suatu tindakan tertentu. Tanpa program, komputer sesungguhnya tidak dapat berbuat apa-apa. Itulah sebabnya sering dikatakan bahwa komputer mencakup tiga aspek penting berupa perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software) dan perangkat akal (brainware) atau orang yang berperan dalam operasi komputer

maupun pengembangan perangkat lunak. Dengan kata lain, program merupakan salah satu bagian penting pada komputer yang mengatur komputer agar melakukan akal sesuai dengan yang dikehendaki oleh pembuatnya.

2.3.3 Pengertian Aplikasi

Menurut Buyens (2001) aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas. Misalnya termasuk perangkat lunak perusahaan , software akuntansi , perkantoran , grafis perangkat lunak dan pemutar media. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan *software* yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data.

2.3.4 Pembuatan Program Aplikasi

Anderson, K.V (2010), program aplikasi atau sering kali disingkat sebagai program adalah serangkaian instruksi yang ditulis untuk melakukan suatu fungsi spesifik pada komputer. Komputer pada dasarnya membutuhkan keberadaan program agar bisa menjalankan fungsinya sebagai komputer, biasanya hal ini dilakukan dengan cara mengeksekusi serangkaian instruksi program tersebut pada prosesor. Sebuah program biasanya memiliki suatu bentuk model pengekseskuan tertentu agar dapat secara langsung dieksekusi oleh komputer. Program yang sama dalam format kode yang dapat dibaca oleh manusia disebut sebagai kode sumber, bentuk program yang memungkinkan programmer menganalisis serta melakukan penelaahan algoritma yang digunakan pada program tersebut. Kode sumber tersebut pada akhirnya dikompilasi oleh utilitas bahasa pemrograman tertentu sehingga membentuk sebuah program. bentuk alternatif lain model pengekseskuan sebuah program adalah dengan menggunakan bantuan interpreter, kode sumber tersebut langsung dijalankan oleh utilitas interpreter suatu bahasa

pemrograman yang digunakan. Beberapa program komputer dapat dijalankan pada sebuah komputer pada saat bersamaan, kemampuan komputer untuk menjalankan beberapa program pada saat bersamaan disebut sebagai multitasking. Program komputer dapat dikategorikan menurut fungsinya perangkat lunak sistem dan perangkat lunak aplikasi.

2.3.5 Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* saat ini sangat dibutuhkan karena alat-alat telekomunikasi yang tersebar di seluruh dunia membutuhkan aplikasi-aplikasi yang dapat mempermudah pekerjaan penggunanya dimanapun dan kapanpun terutama dalam hal informasi. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat nirkabel seperti pager, seperti telepon seluler dan PDA.

2.3.5.1 Karakteristik Perangkat Android

Perangkat mobile memiliki banyak jenis dalam hal ukuran, desain dan layout, tetapi mereka memiliki kesamaan karakteristik yang sangat berbeda dari sistem desktop, yaitu antara lain :

a) Ukuran yang kecil

Perangkat mobile memiliki ukuran yang kecil. Konsumen menginginkan perangkat yang terkecil untuk kenyamanan dan mobilitas mereka.

b) Memory yang terbatas

Perangkat mobile juga memiliki memory yang kecil, yaitu primary (RAM) dan secondary (disk). Pembatasan ini adalah salah satu faktor yang mempengaruhi penulisan program untuk berbagai jenis dari perangkat ini. Dengan pembatasan jumlah dari memory, pertimbangan-pertimbangan khusus harus diambil untuk memelihara pemakaian dari sumber daya yang mahal ini

c) Daya proses yang terbatas

Sistem mobile tidaklah setangguh rekan mereka yaitu desktop. Ukuran, teknologi dan biaya adalah beberapa faktor yang mempengaruhi status dari sumber daya ini. Seperti harddisk dan RAM, Anda dapat menemukan mereka dalam ukuran yang pas dengan sebuah kemasan kecil.

d) Mengonsumsi daya yang rendah

Perangkat mobile menghabiskan sedikit daya dibandingkan dengan mesin desktop. Perangkat ini harus menghemat daya karena mereka berjalan pada keadaan dimana daya yang disediakan dibatasi oleh baterai-baterai.

e) Kuat dan dapat diandalkan

Karena perangkat mobile selalu dibawa kemana saja, mereka harus cukup kuat untuk menghadapi benturan-benturan, gerakan, dan sesekali tetesan-tetesan air.

f) Konektivitas yang terbatas

Perangkat mobile memiliki bandwidth rendah, beberapa dari mereka bahkan tidak tersambung. Kebanyakan dari mereka menggunakan koneksi wireless.

g) Masa hidup yang pendek

Perangkat-perangkat konsumen ini menyala dalam hitungan detik kebanyakan dari mereka selalu menyala. Coba ambil kasus sebuah handphone, mereka booting dalam hitungan detik dan kebanyakan orang tidak mematikan handphone mereka bahkan ketika malam hari. PDA akan menyala jika anda menekan tombol power mereka.

2.3.6 Klasifikasi Aplikasi

Aplikasi dapat digolongkan menjadi beberapa kelas, antara lain:

- a. Perangkat lunak perusahaan (enterprise)
- b. Perangkat lunak infrastruktur perusahaan
- c. Perangkat lunak informasi kerja
- d. Perangkat lunak media dan hiburan
- e. Perangkat lunak pendidikan
- f. Perangkat lunak pengembangan media
- g. Perangkat lunak rekayasa produk

Pada pengertian umumnya, aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya

2.4 Android

2.4.1 Sejarah Android

Android adalah sebuah system operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup system operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc, membeli Android Inc yang merupakan pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel/smartphone. Kemudian untuk pengembangannya Android dibentuklah Open Handset Alliance, Konsorsium 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak dan berkomunikasi termasuk Google, HTC, Intel Motorola, Qualcomm, T Mobile, dan Nvidia.

Didunia saat ini terdapat dua jenis distributor system operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau Google Mail Services (GMS)

dan kedua adalah yang benar-benar besar distribusinya tanpa dokumen langsung Google atau dikenal sebagai Open Handset Distribution (OHD).

Sekitar September 2007 Google mengenalkan Nexus One, salah satu jenis smartphone yang menggunakan Android sebagai system operasinya. Telepon selular ini diproduksi oleh HTC Corporation dan tersedia di pasaran pada 5 Januari 2010. Pada 9 desember 2008 diumumkan anggota baru yang bergabung dalam program kerja Android ARM Holdings,

2.4.2 Pengertian Android

Pengertian Android adalah sebuah sistem operasi mobile yang open-source dan dikembangkan oleh Google. OS Android digunakan untuk komputer tablet dan smartphone. Namun berdasarkan dari arti kata dan wujudnya, Android merupakan sebuah robot pintar yang dibuat menyerupai manusia.

Saat ini Android sudah mendukung arsitektur x86 pada Linux (distribusi Linux apapun untuk desktopmodern), Mac OS X 10.4.8 atau lebih, Windows XP atau Vista. Persyaratan mencakup JDK, Apache Ant dan Python 2.2 atau yang lebih baru. IDE yang didukung secara resmi adalah Eclipse 3.2 atau lebih dengan menggunakan plugin Android Development Tools (ADT), dengan ini pengembang dapat menggunakan teks editor untuk mengedit file Java dan XML serta menggunakan peralatan command line untuk menciptakan, membangun, melakukan debug aplikasi Android dan pengendalian perangkat Android (misalnya, reboot, menginstal paket perangkat lunak dengan jarak jauh).

2.4.3 Android: Platform Masa Depan

Android dipuji sebagai "platform mobile pertama yang lengkap, terbuka, dan bebas".

- **Lengkap (Complete Platform):** Para desainer dapat melakukan pendekatan yang komprehensif ketika mereka sedang mengembangkan platform Android. Android merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan tools dalam membangun software dan memungkinkan untuk peluang mengembangkan aplikasi.
- **Terbuka (Open Source Platform):** Platform Android disediakan melalui lisensi open source. Pengembang dapat dengan bebas untuk mengembangkan aplikasi. Android sendiri menggunakan Linux Kernel 2.6.
- **Free (Free Platform):** Android adalah platform/aplikasi yang bebas untuk develop. Tidak ada lisensi atau biaya royalti untuk dikembangkan pada platform Android. Tidak ada biaya keanggotaan diperlukan. Tidak diperlukan biaya pengujian. Tidak ada kontrak yang diperlukan. Aplikasi untuk android dapat didistribusikan dan diperdagangkan dalam bentuk apapun.

Android merupakan generasi baru platform mobile, platform yang memberikan pengembang untuk melakukan perkembangan sesuai dengan yang diharapkan. Sistem operasi yang mendasari Android dilisensikan di bawah GNU, General Public Lisensi 2 (GPLv2), yang sering dikenal dengan istilah "copyleft" lisensi dimana setiap perbaikan pihak ketiga harus terus jatuh dibawah terms. Android didistribusikan di bawah Lisensi Apache Software (ASL/Apache2), yang memungkinkan untuk distribusi kedua dan seterusnya. komersialisasi pengembang (produsen handset khususnya) dapat memilih untuk meningkatkan platform tanpa harus memberikan perbaikan mereka ke masyarakat open source. Sebaliknya, pengembang dapat keuntungan dari perangkat tambahan seperti perbaikan dan mendistribusikan

ulang pekerjaan mereka dibawah lisensi apapun yang mereka inginkan. Pengembang aplikasi Android diperbolehkan untuk mendistribusikan aplikasi mereka dibawah skema lisensi apapun yang mereka inginkan.

Pengembang memiliki beberapa pilihan ketika membuat aplikasi yang berbasis android. Sebagian besar pengembang menggunakan *Eclipse* yang tersedia secara bebas untuk merancang dan mengembangkan aplikasi Android. Eclipse adalah IDE yang paling populer untuk mengembangkan aplikasi Android, karena memiliki Android plug-in yang tersedia untuk memfasilitasi pengembang Android. Selain itu, Eclipse juga mendapat dukungan langsung dari Google untuk menjadi IDE pengembang aplikasi Android, ini terbukti dengan adanya penambahan plugins untuk Eclipse untuk membuat project android dimana source software langsung dari situs resminya Google. Akan tetapi, hal diatas tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan IDE yang lain seperti NetBeans untuk melakukan pengembangan Android.

Aplikasi Android dapat dikembangkan pada sistem operasi berikut:

- Windows XP, Vista, Seven, dan 8
- Mac OS X (Mac OS X 10.4.8 atau lebih baru).
- Linux.

2.4.4 Berikut ini dapat kita lihat perkembangan Android dari versi ke versi :

Android versi 1.1 ,Pada 9 Maret 2009, Google merilis Android versi 1.1. Android versi ini dilengkapi dengan pembaruan estetis pada aplikasi, jam alarm, voice search (pencarian suara), pengiriman pesan dengan Gmail, dan pemberitahuan email.

Kedua Android versi 1.5 (Cupcake), pada pertengahan Mei 2009, Google kembali merilis telepon seluler dengan menggunakan Android dan SDK (Software Development Kit) dengan versi 1.5 (Cupcake). Terdapat beberapa pembaruan termasuk juga penambahan beberapa fitur dalam seluler versi ini yakni kemampuan merekam dan menonton video dengan modus kamera, mengunggah video ke Youtube dan gambar ke Picasa langsung dari telepon, dukungan Bluetooth A2DP, kemampuan terhubung secara otomatis ke headset Bluetooth, animasi layar, dan keyboard pada layar yang dapat disesuaikan dengan sistem.

Ketiga Android versi 1.6 (Donut), donut (versi 1.6) dirilis pada September dengan menampilkan proses pencarian yang lebih baik dibanding sebelumnya, penggunaan baterai indikator dan kontrol applet VPN. Fitur lainnya adalah galeri yang memungkinkan pengguna untuk memilih foto yang akan dihapus; kamera, camcorder dan galeri yang diintegrasikan; CDMA / EVDO, 802.1x, VPN, Gestures, dan Text-to-speech engine; kemampuan dial kontak; teknologi text to change speech (tidak tersedia pada semua ponsel; pengadaan resolusi VWGA.

Keempat android versi 2.0/2.1 (Eclair), pada 3 Desember 2009 kembali diluncurkan ponsel Android dengan versi 2.0/2.1 (Eclair), perubahan yang dilakukan adalah pengoptimalan hardware, peningkatan Google Maps 3.1.2, perubahan UI dengan browser baru dan dukungan HTML5, daftar kontak yang baru, dukungan flash untuk kamera 3,2 MP, digital Zoom, dan Bluetooth 2.1. Dengan semakin berkembangnya dan semakin bertambahnya jumlah handset Android, semakin banyak pihak ketiga yang berminat untuk menyalurkan aplikasi mereka kepada sistem operasi Android. Aplikasi terkenal yang diubah ke dalam sistem operasi Android adalah Shazam, Backgrounds, dan WeatherBug. Sistem operasi Android dalam situs Internet

juga dianggap penting untuk menciptakan aplikasi Android asli, contohnya oleh MySpace dan Facebook.

Kelima android versi 2.2 (Froyo: Frozen Yoghurt), pada 20 Mei 2010, Android versi 2.2 (Froyo) diluncurkan. Perubahan-perubahan umumnya terhadap versi-versi sebelumnya antara lain dukungan Adobe Flash 10.1, kecepatan kinerja dan aplikasi 2 sampai 5 kali lebih cepat, integrasi V8 JavaScript engine yang dipakai Google Chrome yang mempercepat kemampuan rendering pada browser, pemasangan aplikasi dalam SD Card, kemampuan WiFi Hotspot portabel, dan kemampuan auto update dalam aplikasi Android Market.

Keenam android versi 2.3 (Gingerbread), pada 6 Desember 2010, Android versi 2.3 (Gingerbread) diluncurkan. Perubahan-perubahan umum yang didapat dari Android versi ini antara lain peningkatan kemampuan permainan (gaming), peningkatan fungsi copy paste, layar antar muka (User Interface) didesain ulang, dukungan format video VP8 dan WebM, efek audio baru (reverb, equalization, headphone virtualization, dan bass boost), dukungan kemampuan Near Field Communication (NFC), dan dukungan jumlah kamera yang lebih dari satu.

Ketujuh android versi 3.0/3.1 (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. Tablet pertama yang dibuat dengan menjalankan Honeycomb adalah Motorola Xoom. Perangkat tablet dengan platform Android 3.0 akan segera hadir di Indonesia. Perangkat tersebut bernama Eee Pad Transformer produksi dari Asus. Rencana masuk pasar Indonesia pada Mei 2011.

Kedelapan android versi 4.0 (ICS: Ice Cream Sandwich),diumumkan pada tanggal 19 Oktober 2011, membawa fitur Honeycomb untuk smartphone dan menambahkan fitur baru termasuk membuka kunci dengan pengenalan wajah, jaringan data pemantauan penggunaan dan kontrol, terpadu kontak jaringan sosial, perangkat tambahan fotografi, mencari email secara offline, dan berbagi informasi dengan menggunakan NFC. Ponsel pertama yang menggunakan sistem operasi ini adalah Samsung Galxy Nexus.

Kesembilan android versi 4.1 (Jelly Bean),android Jelly Bean yang diluncurkan pada acara Google I/O lalu membawa sejumlah keunggulan dan fitur baru. Penambahan baru diantaranya meningkatkan input keyboard, desain baru fitur pencarian, UI yang baru dan pencarian melalui Voice Search yang lebih cepat.

Terakhir android versi 4.2/4.3 (Kitkat),android Kitkat yang diluncurkan baru-baru ini membawa sejumlah perbaikan dan pembaruan dari android versi sebelumnya yakni jelly bean, akan tetapi ponsel android yang mengusung versi ini belum rilis di Indonesia.