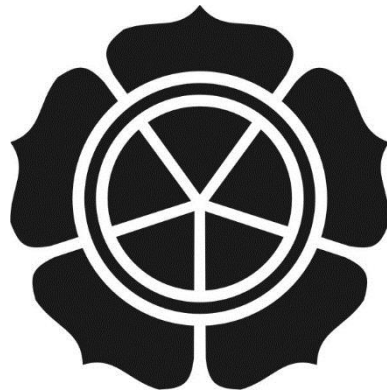


**PEMBUATAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA KUPU-KUPU
ALIAN BUTTERFLY PARK BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Husnul Hotimah 13.02.8546

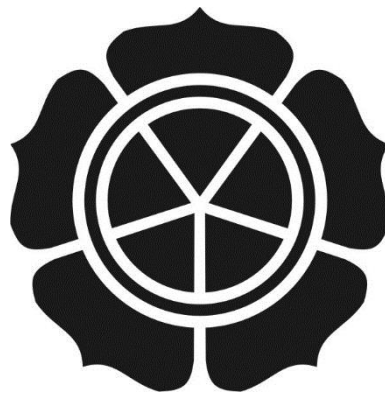
Defi Putriati 13.02.8570

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN APLIKASI ENSIKOPEDIA KUPU-KUPU
ALIAN BUTTERFLY PARK BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Husnul Hotimah 13.02.8546

Defi Putriati 13.02.8570

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA KUPU-KUPU ALIAN BUTTERFLY PARK BERBASIS ANDROID

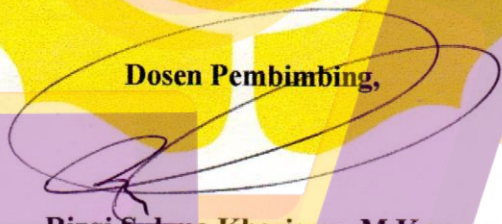
yang disusun oleh

Husnul Hotimah 13.02.8546

Defi Putriatai 13.02.8570

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 21 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,



Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA KUPU-KUPU
ALIAN BUTTERFLY PARK BERBASIS ANDROID

yang disusun oleh

Husnul Hotimah

13.02.8546

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 25 Januari 2016

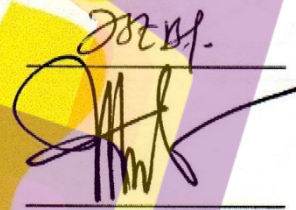
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 03 Maret 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA KUPU-KUPU
ALIAN BUTTERFLY PARK BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Defi Putriati

13.02.8570

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 05 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Rico Agung F, S.Kom

NIK. 190302191

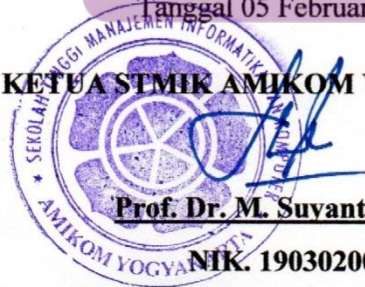
Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 05 Februari 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 05 Februari 2016



Husnul Hotimah

NIM. 13.02.8546

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 05 Februari 2016

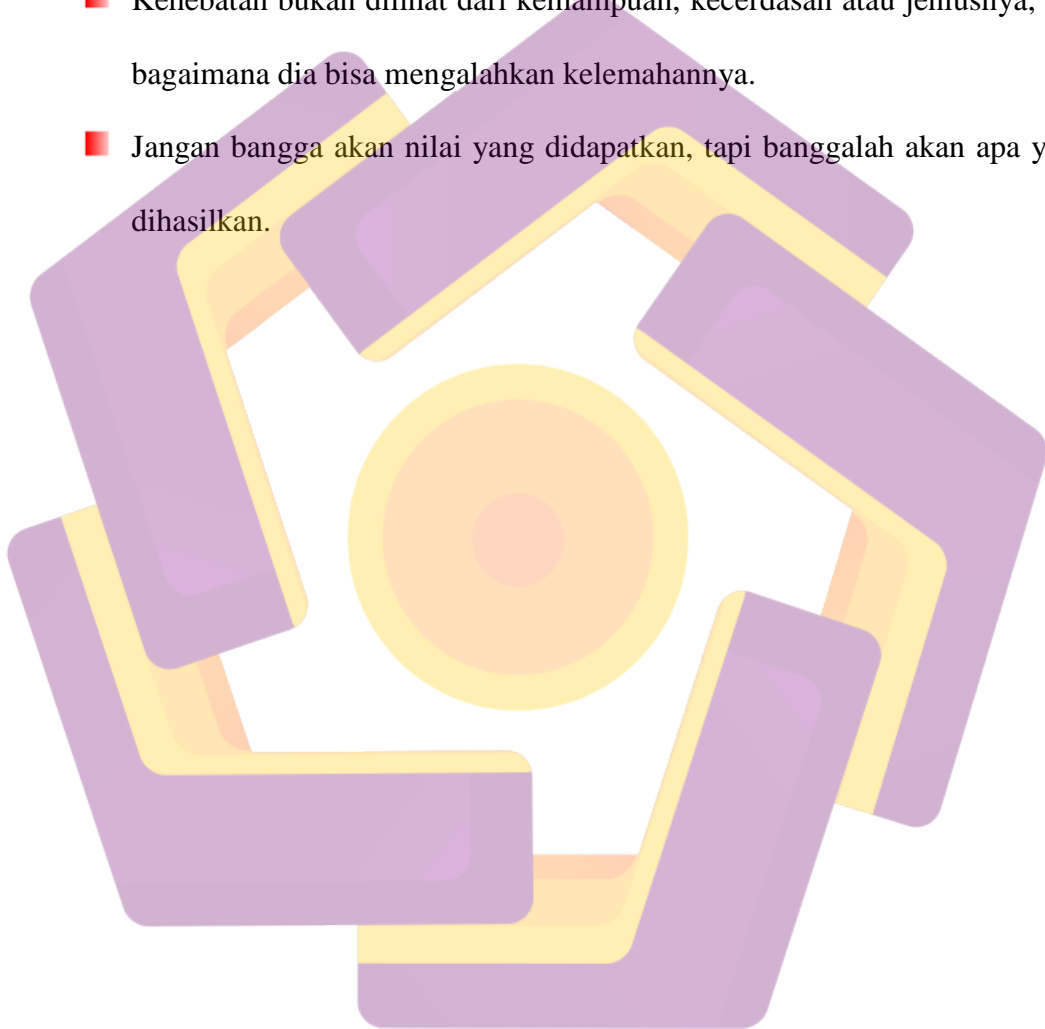


Defi Putriati

NIM. 13.02.8570

MOTTO

- Setes keringat adalah berlian. Setiap usaha yang dilakukan itu sangat berharga akhirnya.
- Kehebatan bukan dilihat dari kemampuan, kecerdasan atau jeniusnya, tapi bagaimana dia bisa mengalahkan kelemahannya.
- Jangan bangga akan nilai yang didapatkan, tapi banggalah akan apa yang dihasilkan.



MOTTO

Harapan adalah tiang yang penyangga dunia.

(Pliny the Elder)

Jika sewaktu waktu kita jatuh bukan berarti tidak bisa bangun kembali, kecuali jika memang kita memilih menyerah.

Janganlah berdoa untuk hidup yang mudah, tetapi berdoalah untuk menjadi manusia yang tangguh.



PERSEMBAHAN

Saya persembahkan Tugas Akhir ini kepada :

1. Allah SWT, di mana atas rahmat dan keridhoannya saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir saya ini.
2. Kedua Orang tua saya dan kakak saya Siti Mudrikah, dan saudara-saudara saya yang lain yang selalu memberikan doa dan dukungannya sampai saat ini.
3. Dosen pembimbing saya bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang telah membimbing saya sampai saya menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Untuk Defi Putriati partner saya dalam mengerjakan tugas akhir ini, terimakasih untuk kepercayaannya. Akhirnya perjuangan kita dalam tugas akhir ini terselesaikan dengan hasil yang baik.
5. Untuk teman-teman kelas 13.D3.MI.03 yang selalu member semangat dan dukungan.
6. Untuk teman-teman kos saya mba Noni, mba Wiwit, Ulfa, Husna, yang selalu membantu dan menyemangati saya.
7. Untuk Dhewol , Hera, Rimbi, Homsatun yang selalu memberikan keceriaan dan semangat untuk saya.
8. Untuk teman-teman IMAKA (Ikatan Mahasiswa Kebumen Amikom) dan IMADIKOM (Ikatan Mahasiswa Bidikmisi Amiko).

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur yang begitu dalam kepada Tuhan Yang Maha Esa, saya persembahkan karya tulis saya untuk orang-orang yang senantiasa hadir dan terus mendukung saya sampai akhir dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

1. Untuk kedua Orang tua saya, kakak dan adik saya yang selalu memberikan doa dan dukungannya sampai saat ini.
2. Dosen pembimbing saya bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang telah membimbing saya sampai bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Untuk Husnul Hotimah partner saya dalam mengerjakan tugas akhir ini, terimakasih untuk kepercayaannya. Akhirnya perjuangan kita dalam tugas akhir ini terselesaikan dengan hasil yang baik.
4. Terimakasih banyak kepada dosen-dosen multimedia yang terus memberikan pengetahuan dan motivasi saat saya mengasisten kelas tersebut.
5. Untuk teman-teman Asisten Multimedia yang terus menginspirasi saya sehingga bisa sampai sekarang.
6. Untuk teman-teman kelas 13.D3.MI.03 yang selalu memberi semangat dan dukungan.
7. Untuk Mba Noni, Mba Wiwit, Dewi, dan Hera, yang memberikan keceriaan dan semangat untuk saya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang dengan kebesaran dan keagunganNya telah memberikan begitu banyak anugerah ilmu, rezki yang berlimpah, rahmat serta hidayahNya kepada kita semua. Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah Tugas Akhir dengan judul **:PEMBUATAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA KUPU-KUPU ALIAN BUTTERFLY PARK BERBASIS ANDROID** telah disusun dengan baik.

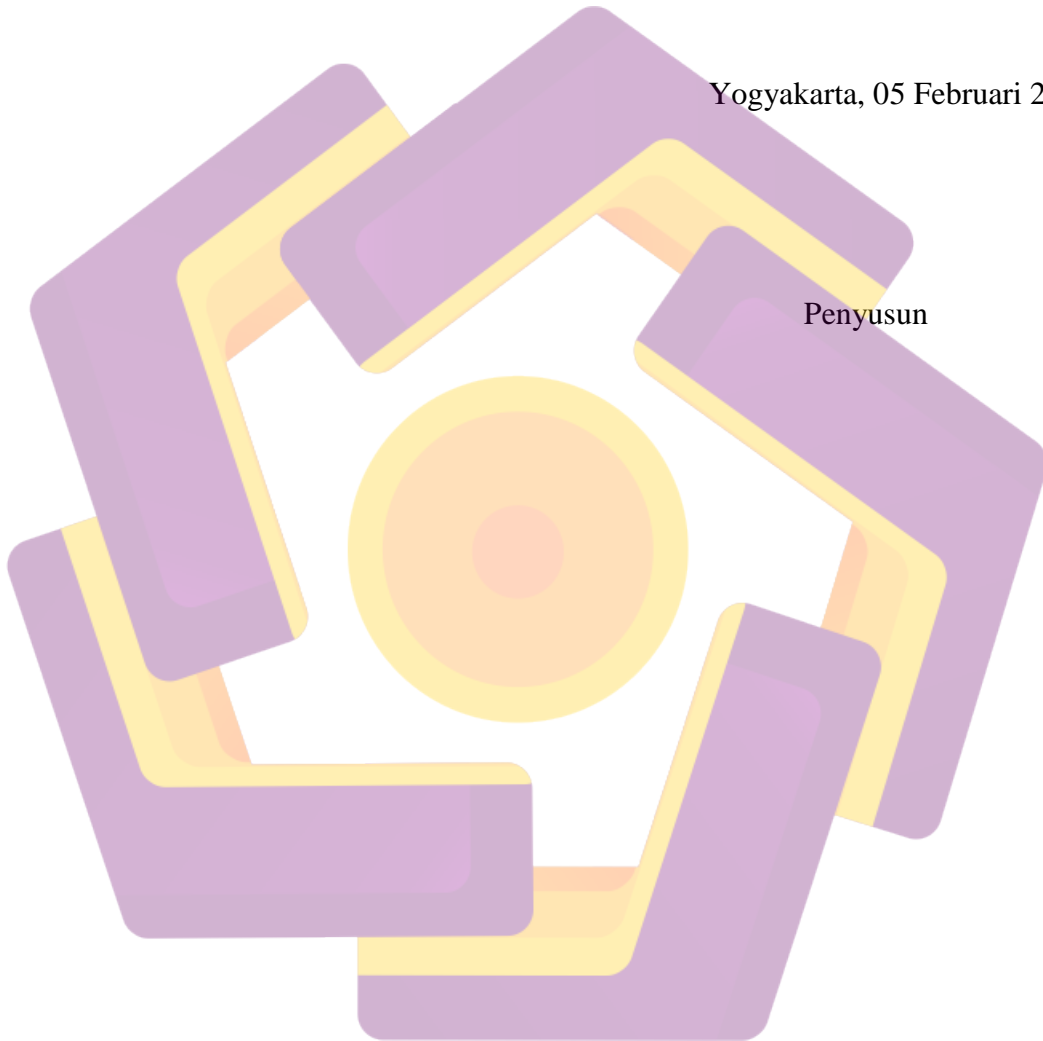
Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya laporan ini, antara lain :

1. Bapak Prof.Drs.M.Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati,S.Si,MT selaku Kepala Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Suyatmi,SE,MM selaku Dosen Wali dari D3 Manajemen Informatika.
4. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan yang sangat membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman D3MI angkatan 2013 yang telah mendukung saya.
6. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penyusun menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala saran dan kritik yang membangun sangat penyusun harapkan demi kemajuan dimasa yang akan datang. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait.

Yogyakarta, 05 Februari 2016

Penyusun



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	vi
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	x
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Filosofi Kupu-Kupu.....	7
2.2.1 Telur	8
2.2.2 Ulat	8
2.2.3 Kepompong	8
2.2.4 Kupu-kupu.....	9
2.3 Ensiklopedia.....	9
2.3.1 Perkembangan Ensiklopedia di Dunia.....	10
2.3.2 Perkembangan Ensiklopedia di Indonesia.....	11

2.3.2.1	Era Klasik	11
2.3.2.2	Era Kontemporer.....	12
2.4	Android	13
2.4.1	Mengenal Android.....	13
2.4.2	Sejarah Android.....	13
2.4.3	Perkembangan Android.....	14
2.5	Multimedia.....	15
2.5.1	Struktur Aplikasi Multimedia.....	15
2.5.2	Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia.....	17
2.6	Sekilas Tentang Flash	19
2.6.1	Adobe Flash CS6.....	19
2.6.2	Tampilan Awal Adobe Flash CS6.....	20
2.6.3	Jendela Utama	20
2.6.4	Action Script.....	23
2.7	Adobe Photoshop.....	23
2.8	Adobe Audition.....	24
2.9	Adobe After Effect.....	25
BAB III TINJAUAN UMUM		26
3.1	Tinjauan Umum	26
3.1.1	Sejarah Perusahaan.....	26
3.1.2	Profil.....	26
3.1.3	Jasa yang ditawarkan.....	27
3.1.4	Susunan Organisasi	29
3.2	Hardware dan Software	29
3.2.1	Perangkat Keras (Hardware)	29
3.2.2	Perangkat Lunak (Software).....	30
3.3	Mendefinisikan Masalah.....	30
3.3.1	Masalah yang terjadi	30
3.3.2	Mengidentifikasi kebutuhan pemakai.....	31
3.3.3	Pemecahan masalah.....	31
3.4	Merancang konsep	31
3.5	Merancang Isi	32
3.6	Merancang Naskah	32

3.7	Merancang Grafik	34
3.7.1	Merancang Interface	34
3.7.1.1	Rancangan Halaman Cover	34
3.7.1.2	Rancangan Halaman Home	34
3.7.1.3	Rancangan Halaman Ensiklopedia	35
3.7.1.4	Rancangan Halaman Jenis Kupu-Kupu	35
3.7.1.5	Rancangan Halaman Makanan	36
3.7.1.6	Rancangan Halaman Anatomi	37
3.7.1.7	Rancangan Halaman Simulasi	37
3.7.1.8	Rancangan Halaman Profil	38
BAB IV PEMBAHASAN		39
4.1	Memproduksi Sistem	39
4.1.1	Membuat komponen Aplikasi	39
4.1.2	Membuat Desain Layout Background	40
4.1.3	Membuat Icon Tombol	42
4.1.4	Membuat Aplikasi Pada Adobe flash CS6	42
4.2	Pengetesan Sistem	46
4.2.1	Black Box Testing	46
4.2.2	Pengetesan dengan <i>Smartphone</i>	47
4.2.3	Pengujian Program	48
4.3	Penggunaan Sistem	53
4.3.1	Manual Program	53
4.3.2	Manual Instalasi	53
4.3.2.1	Mungupload Aplikasi pada Google Play	53
4.3.2.2	Instalasi Pada Android	58
4.3.2.3	Hasil jadi	59
BAB V PENUTUP		63
5.1	Kesimpulan	63
5.2	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA		66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Naskah	32
Tabel 4.1 Pengetesan Aplikasi dengan metode <i>black box</i>	46
Tabel 4.2 Pengetesan Aplikasi dengan sistem android	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metamorphosis Kupu-kupu	8
Gambar 2.2 Struktur Linier	16
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	16
Gambar 2.4 Struktur Non Linier	16
Gambar 2.5 Struktur Komposit	17
Gambar 2.6 Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia oleh Raymond McLeod	18
Gambar 2.7 Start Page Flash Profesional CS6	20
Gambar 2.8 Tampilan Jendela Utama Adobe Flash CS6	20
Gambar 2.9 Tampilan <i>Action panel</i>	22
Gambar 2.10 Area Kerja Adobe Photoshop	23
Gambar 2.11 Area Kerja Adobe Audition	23
Gambar 2.12 Area Kerja Adobe After Effect	24
Gambar 3.1 Susunan Organisasi	28
Gambar 3.2 Rancangan Alur Aplikasi	31
Gambar 3.3 Halaman Cover	33
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Home	34
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Ensiklopedia	34
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Jenis Kupu-kupu	35
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Makanan	35
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Anatomi Tubuh	36
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Simulasi	36
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Profil	37
Gambar 4.1 Tampilan Menu Pengaturan Membuat <i>New Project</i>	39
Gambar 4.2 Tampilan Lembar Kerja Adobe Photoshop CC	40
Gambar 4.3 Merancang Background	40
Gambar 4.4 Merancang Background Home	40
Gambar 4.5 Merancang Background Ensiklopedia	41
Gambar 4.6 Merancang Tombol Home	41
Gambar 4.7 Tampilan Awal Adobe Flash CS6	42
Gambar 4.8 Mengatur Ukuran Background	42
Gambar 4.9 Tampilan Utama Pada Adobe Flash CS6	43

Gambar 4.10 Membuat Tampilan Opening	43
Gambar 4.11 Membuat Tampilan Opening 2	43
Gambar 4.12 Tampilan Loading	44
Gambar 4.13 Membuat Tampilan Home	44
Gambar 4.14 Membuat Animasi Proses Metamorphosis Kupu-kupu	45
Gambar 4.15 Langkah Mempublish Aplikasi	49
Gambar 4.16 Tampilan Pada Publish Setting	50
Gambar 4.17 Langkah Membuat Sertifikat	50
Gambar 4.18 Proses Untuk Merender Program	51
Gambar 4.19 Keterangan Render Telah Sukses	51
Gambar 4.20 Tampilan Dashboard Google Play Developer Console	53
Gambar 4.21 Tampilan Menambah Aplikasi Baru	53
Gambar 4.22 Tampilan Mengunggah File APK	54
Gambar 4.23 Tampilan Isi Keterangan Aplikasi	54
Gambar 4.24 Verifikasi Rating Konten	55
Gambar 4.25 Menu Penentuan Harga & Distribusi	55
Gambar 4.26 Tampilan Setelah Publish	56
Gambar 4.27 Tampilan Instalasi Adobe Air	57
Gambar 4.28 Tampilan Download Aplikasi	57
Gambar 4.29 Tampilan Instalasi Aplikasi	57
Gambar 4.30 Tampilan Aplikasi Setelah Instalasi	58
Gambar 4.31 Tampilan Pada Menu Utama/Home	58
Gambar 4.32 Tampilan Pada Menu Ensiklopedia	59
Gambar 4.33 Tampilan Submenu Jenis Kupu-kupu	59
Gambar 4.34 Tampilan Submenu Jenis Makanan	59
Gambar 4.35 Tampilan Submenu Anatomi Tubuh Kupu-kupu	60
Gambar 4.36 Tampilan menu Simulasi Kupu-kupu	60
Gambar 4.37 Tampilan menu Profil	60

INTISARI

Android merupakan sistem operasi yang bersifat open source. Dimana para pengguna bisa menciptakan atau mengembangkan kemampuannya. Saat ini android sudah dikembangkan dengan baik secara sistem maupun aplikasinya. Tidak dipungkiri sistem operasi android sekarang ini sangat diminati oleh setiap orang.

Dengan alasan tersebut kini banyak orang yang tertarik untuk belajar menggunakan dan menciptakan aplikasi-aplikasi yang dirasa bermanfaat untuk semua kalangan. Sehingga tercapailah pemikiran untuk membuat sebuah aplikasi ensiklopedia selain menggunakan buku dan cd melainkan menggunakan *handphone*. Penulis juga tertarik untuk membuat sebuah aplikasi berbasis Android yaitu “Pembuatan Aplikasi Ensiklopedia Kupu-kupu Alian Butterfly Park Berbasis Android”. Yang diharapkan aplikasi ini dapat membantu memberikan informasi mengenai jenis kupu-kupu yang ada di alian butterfly park.

Berdasarkan hasil perancangan, pembuatan dan implementasi program dapat disimpulkan bahwa masih ada alternative lain bagi seseorang yang ingin mengetahui informasi mengenai kupu-kupu tanpa mencari buku melainkan melalui *handphone*.

Kata Kunci: Android, Ensiklopedia, Handphone.

ABSTRACT

Android is an operating system that is Open source. Where users can create or develop its capabilities. Currently Android has been developed with both systems and applications. No doubt operasai android system is now very attractive to everyone.

For this reason there are many people who are interested to learn to use and create applications that are deemed beneficial for all. So that creates a thought to making an encyclopedia application in addition to using books and cd but using a cell phone. The author is also interested in making an Android-based application that is "Encyclopedia Application Development Butterfly Butterfly Park Alian-Based Android". Diharapkan that these applications can help provide information about the types of butterflies in the butterfly park Alian.

Based on the result of design, pembuatan and program implementation can be concluded that there is no other alternative for someone who wants to find out information about a butterfly without looking through the phone book instead.

Key Word: *Android, Encyclopedia, Handphone.*

