

**PEMBUATAN APLIKASI MOBILE ANIBASE MENGGUNAKAN IONIC
FRAMEWORK**

SKRIPSI



disusun oleh

Ainul Yaqin

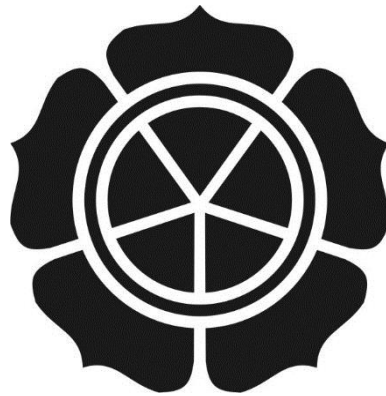
12.11.6097

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

**PEMBUATAN APLIKASI MOBILE ANIBASE MENGGUNAKAN IONIC
FRAMEWORK**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Ainul Yaqin

12.11.6097

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI MOBILE ANIBASE MENGGUNAKAN IONIC
FRAMEWORK**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ainul Yaqin

12.11.6097

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M. Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI MOBILE ANIBASE MENGGUNAKAN IONIC
FRAMEWORK**

Yang disusun oleh

Ainul Yaqin

12.11.6097

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Krisnawati, S.SI, MT

NIK. 190302038

Dina Maulina, M.Kom

NIK. 190302250

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 24 Februari 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi 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, 26 Februari 2016



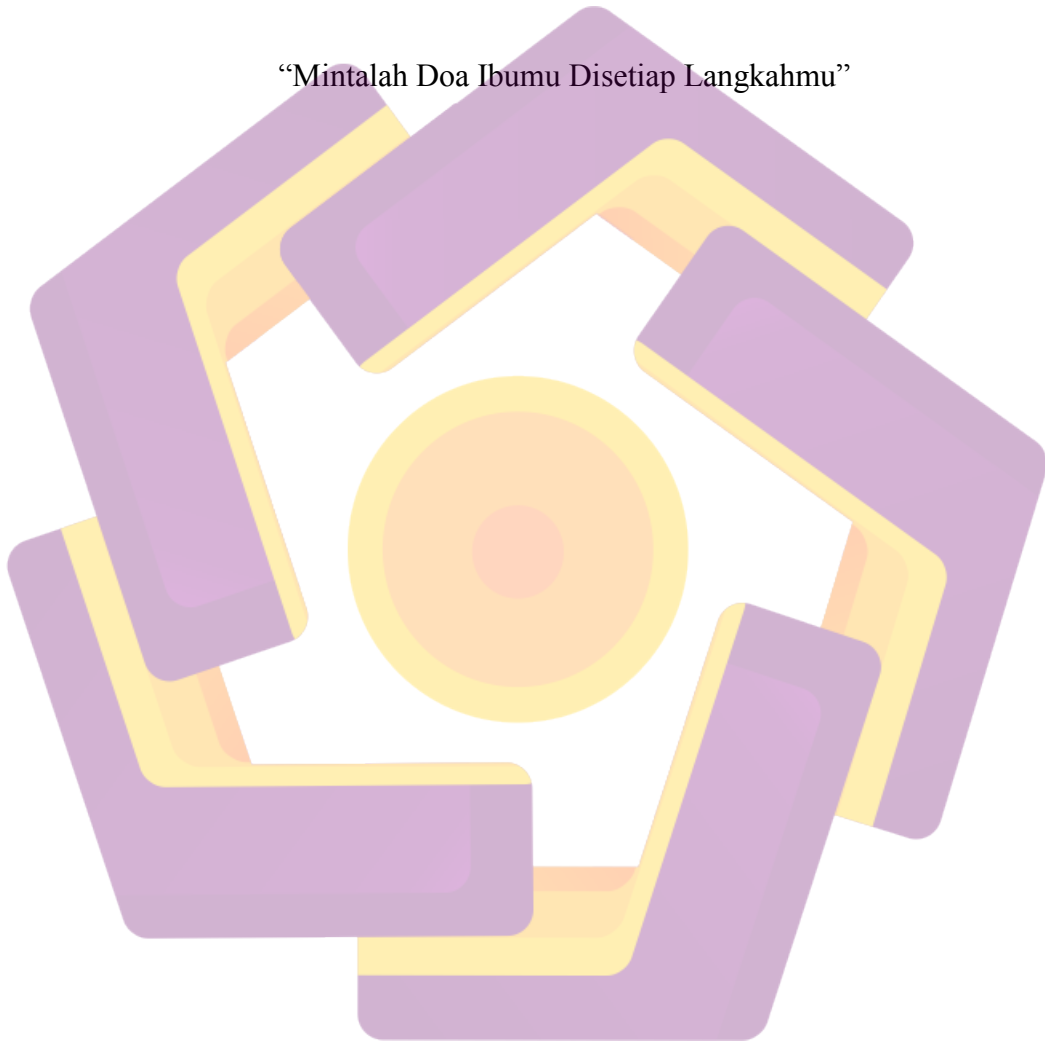
Ainul Yaqin

NIM. 12.11.6097

MOTTO

“No Pain No Gain”

“Mintalah Doa Ibumu Disetiap Langkahmu”

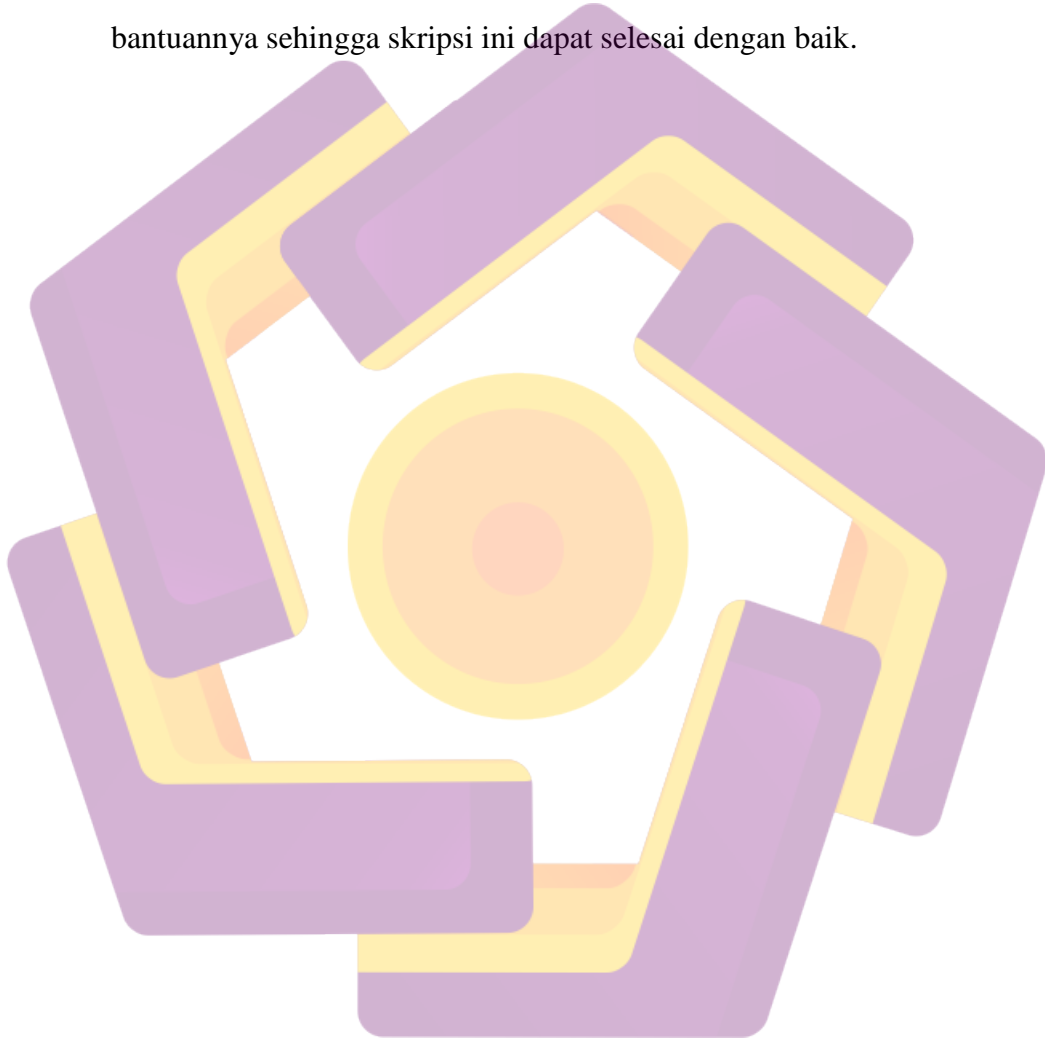


PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan jalan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
2. Orang Tua atas terlebih Ibu saya yang selalu mendoakan dan mendukung penuh atas anaknya dalam menjalani perkuliahan hingga akhirnya dapat menyelesaikan kewajiban ini.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom sebagai pembimbing yang telah membantu saya dari awal sampai akhirnya menyelesaikan skripsi saya. Terima Kasih atas kritik, saran yang membangun sehingga saya dapat mendapatkan hasil yang memuaskan.
4. Untuk sahabat keluarga yang membantu, mendoakan dan mendukung selama skripsi yaitu Anjayyy Family serta anak kontrakan yang selalu menemani bermain DOTA sebagai penghilang stress saat menjalani skripsi. Terima kasih atas semuanya.

5. Kelas 12-S1TI-06 sebagai keluarga mengarungi 4 tahun di AMIKOM dan pada akhirnya kita bisa menjadi orang sukses nantinya. Terima Kasih atas perjalanan yang kita lewati bersama menuju kesuksesan.
6. Seluruh pihak yang tak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuannya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan judul “Pembuatan Aplikasi AniBase Menggunakan Ionic Framework”. Laporan Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM Yogyakarta” Jurusan Teknik Informatika.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan jalan keluar atas segala masalah yang saya hadapi dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom, selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas segala bimbingan dan ilmu pengetahuan yang telah diberikan.
5. Bapak Ibu Dosen dan seluruh staff serta pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan kemudahan-kemudahan selama menuntut ilmu.
6. Orang tua saya yang selalu memberikan dukungan semangat, do’a, moral dan material.

7. Seluruh teman-teman yang telah memberikan inspirasi dan membantu proses penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar dapat menghasilkan karya lebih baik dikemudian hari.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.



Yogyakarta, 03 Januari 2016

Ainul Yaqin

NIM 12.11.6097

DAFTAR ISI

| | |
|---|----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| INTISARI | xv |
| ABSTRACT | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 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 | 4 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data | 4 |
| 1.6.2 Metode Pengembangan | 4 |
| 1.7 Sistematika Penelitian | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 7 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 7 |
| 2.2 Dasar Teori | 8 |
| 2.2.1 Aplikasi | 8 |
| 2.2.2 Hybrid Mobile Aplikasi | 8 |
| 2.2.3 Anime | 9 |
| 2.2.4 <i>System Development Lifecycle</i> | 14 |

| | |
|--|------|
| 2.2.5 <i>Unified Modelling Language</i> | 16 |
| 2.2.6 Android | 23 |
| BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN | 26 |
| 3.1 Gambaran Umum Aplikasi..... | 26 |
| 3.2 Analisis Sistem | 26 |
| 3.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem | 26 |
| 3.2.2 Analisis Kelayakan Sistem | 30 |
| 3.2.3 Analisis Kelayakan Teknologi | 30 |
| 3.2.4 Analisis Kelayakan Operasional | 30 |
| 3.3 Perancangan Sistem | 30 |
| 3.3.1 Perancangan UML | 30 |
| 3.4 Perancangan Antarmuka | 47 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 54 |
| 4.1 Implementasi Sistem | 54 |
| 4.1.1 Implementasi <i>Database</i> dan Pengaturan Service Firebase | 54 |
| 4.1.2 Implementasi Tampilan Aplikasi | 56 |
| 4.2 Uji Coba Sistem | 67 |
| 4.3 Publikasi Aplikasi Pada Play Store | 75 |
| BAB V PENUTUP | 76 |
| 5.1 Kesimpulan | 76 |
| 5.2 Saran | 77 |
| DAFTAR PUSTAKA | xvii |

DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|---|----|
| Tabel 2.1 | Simbol Use Case Diagram | 17 |
| Tabel 2.2 | Simbol Class Diagram | 19 |
| Tabel 2.3 | Simbol Sequence Diagram | 21 |
| Tabel 2.4 | Simbol Activity Diagram | 22 |
| Tabel 2.5 | Versi Android | 24 |
| Tabel 3.1 | Spesifikasi Perangkat Keras | 27 |
| Tabel 3.2 | Spesifikasi Perangkat Smartphone 4 inci | 28 |
| Tabel 3.3 | Spesifikasi Perangkat Smartphone 5 inci | 28 |
| Tabel 3.4 | Spesifikasi Perangkat Smartphone 6 inci | 29 |
| Tabel 3.5 | Deskripsi Use Case Berita Anime | 31 |
| Tabel 3.6 | Deskripsi Use Case Member | 31 |
| Tabel 3.7 | Deskripsi Use Case Menu Login Member | 32 |
| Tabel 3.8 | Deskripsi Use Case Menu Daftar Member | 32 |
| Tabel 3.9 | Deskripsi Use Case Menu Lupa Password..... | 33 |
| Tabel 3.10 | Deskripsi Use Case Diagram Menu Anime Mendatang | 34 |
| Tabel 3.11 | Deskripsi Use Case Diagram Detail Anime Mendatang | 34 |
| Tabel 3.12 | Deskripsi Use Case Diagram Detail Anime Setelah Login | 35 |
| Tabel 3.13 | Deskripsi Use Case Diagram Jadwal Rilis Anime | 36 |
| Tabel 3.14 | Deskripsi Use Case Diagram Wishlist Anime | 36 |
| Tabel 3.15 | Deskripsi Use Case Diagram About..... | 37 |
| Tabel 4.1 | Hasil Uji Coba Aplikasi Dengan <i>Smartphone</i> Sony Xperia SP | 67 |
| Tabel 4.2 | Hasil Uji Coba Aplikasi Dengan <i>Smartphone</i> LG G Pro Lite | 70 |
| Tabel 4.3 | Hasil Uji Coba Aplikasi Dengan <i>Smartphone</i> ASUS Zenfone 6 | 73 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 3.1 | Use Case Diagram | 31 |
| Gambar 3.2 | Class Diagram AniBase | 38 |
| Gambar 3.3 | Activity Menu | 38 |
| Gambar 3.4 | Activity Menu About | 39 |
| Gambar 3.5 | Activity Login Member | 39 |
| Gambar 3.6 | Activity Daftar Member | 40 |
| Gambar 3.7 | Activity Lupa Password | 41 |
| Gambar 3.8 | Activity Berita Anime | 41 |
| Gambar 3.9 | Activity Anime Mendatang | 42 |
| Gambar 3.10 | Activity Anime Mendatang Setelah Login | 43 |
| Gambar 3.11 | Activity Jadwal Rilis Anime | 44 |
| Gambar 3.12 | Activity Wishlist Anime | 45 |
| Gambar 3.13 | Sequence Diagram Berita Anime | 46 |
| Gambar 3.14 | Sequence Diagram Anime Mendatang | 46 |
| Gambar 3.15 | Sequence Diagram AniBase Member | 46 |
| Gambar 3.16 | Sequence Diagram Jadwal Rilis Anime | 47 |
| Gambar 3.17 | Perancangan Splashscreen | 47 |
| Gambar 3.18 | Perancangan Tampilan Berita Anime | 48 |
| Gambar 3.19 | Perancangan Tampilan Detail Berita Anime | 48 |
| Gambar 3.20 | Perancangan Sidemenu | 49 |
| Gambar 3.21 | Perancangan Tampilan AniBase Member | 49 |
| Gambar 3.22 | Perancangan Tampilan Daftar Member | 50 |
| Gambar 3.23 | Perancangan Tampilan Lupa Password | 50 |
| Gambar 3.24 | Perancangan Tampilan Anime Mendatang | 51 |
| Gambar 3.25 | Perancangan Tampilan Detail Anime Mendatang | 51 |
| Gambar 3.26 | Perancangan Tampilan Detail Anime Setelah Login | 52 |
| Gambar 3.27 | Perancangan Tampilan Jadwal Rilis Anime | 52 |
| Gambar 3.28 | Perancangan Tampilan Wishlist Anime | 53 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.29 Perancangan Tampilan About | 53 |
| Gambar 4.1 Tampilan App “ANIBASE” | 54 |
| Gambar 4.2 Tampilan Plan “ANIBASE” | 55 |
| Gambar 4.3 Tampilan User Login & Authentication | 55 |
| Gambar 4.4 Tampilan Splashscreen | 56 |
| Gambar 4.5 Tampilan Sidemenu | 56 |
| Gambar 4.6 Tampilan Berita Anime | 57 |
| Gambar 4.7 Tampilan Detail Berita Anime | 58 |
| Gambar 4.8 Tampilan Anime Mendatang | 59 |
| Gambar 4.9 Tampilan Detail Anime Mendatang | 60 |
| Gambar 4.10 Tampilan Detail Anime Mendatang Setelah Login | 60 |
| Gambar 4.11 Tampilan Jadwal Rilis Anime | 61 |
| Gambar 4.12 Tampilan Wishlist Anime | 62 |
| Gambar 4.13 Tampilan AniBase Member | 63 |
| Gambar 4.14 Tampilan Daftar Member | 64 |
| Gambar 4.15 Tampilan Lupa Password | 65 |
| Gambar 4.16 Tampilan About | 66 |
| Gambar 4.17 Tampilan setelah selesai di <i>publish</i> | 76 |
| Gambar 4.18 Feedback pengguna Playstore | 76 |

INTISARI

Portal Web Anime adalah situs yang isinya mengenai anime, anime yang akan rilis tiap musim, rekomendasi anime yang ditonton dan lainnya. Pada smartphone, cara kita untuk mendapatkan informasi tentang anime masih menggunakan metode yang lama, yaitu dengan cara membuka browser pada smartphone dan kemudian memasukkan url portal web anime. Karena kurang efisien ketika kita berada jauh dengan komputer/laptop dan memakai banyak kuota untuk membukanya. Maka dari itu dibuatlah sebuah aplikasi yang dapat membantu dalam masalah efisien dan kuota.

Tahapan yang dilakukan penulis dalam pembuatan skripsi yang pertama adalah melakukan pengumpulan data melalui wawancara. Kemudian pada tahap pembuatan aplikasi yaitu pertama dengan melakukan perancangan, pembuatan kode program, dan pengujian.

Aplikasi yang dihasilkan bernama AnimeBase. Aplikasi ini dapat digunakan menggunakan smartphone berbasis android. Aplikasi ini dibuat menggunakan Ionic framework dan dapat menampilkan informasi tentang anime, anime yang akan rilis tiap musim, rekomendasi anime yang ditonton dan lainnya.

Kata Kunci: Ionic, Anime

ABSTRACT

Anime Web portal is a site which is about anime, the anime will be released each season, recommendations and other anime you watch. On smartphones, the way we get information about anime is still using the old method, ie by opening a browser on a smartphone and then insert url web portal anime. Because less efficient when we are away with computer / laptop and wearing a lot of quotas to open it. Therefore made an application that can help in problem efficiently and quotas.

Stages of the author in making the first thesis is collecting data through interviews. Then at the stage of making the application is the first to perform the design, code generation program, testing and maintenance.

The result of application called AnimeBase. This application can be used to use android based smartphone. This application was made using Ionic framework and can display information about the anime, the anime will be released each season, recommendations and other anime you watch.

Keywords: *Ionic, Anime*

