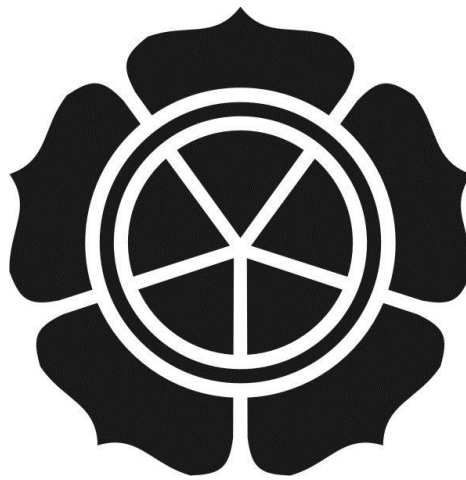


**PERANCANGAN APLIKASI SABLON KAOS MANUAL BERBASIS
ANDROID PADA M-TEES SCREEN PRINTING YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh
Ari Wibowo
11.11.5189

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

**PERANCANGAN APLIKASI SABLON KAOS MANUAL BERBASIS
ANDROID PADA M-TEES SCREEN PRINTING YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ari Wibowo

11.11.5189

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI SABLON KAOS MANUAL BERBASIS
ANDROID PADA M-TEES SCREEN PRINTING
YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Ari Wibowo

11.11.5189

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Maret 2015

Dosen Pembimbing,



Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN APLIKASI SABLON KAOS MANUAL BERBASIS
ANDROID PADA M-TEES SCREEN PRINTING
YOGYAKARTA

yang disusun oleh

Ari Wibowo

11.11.5189

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302231

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235

Tanda Tangan



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

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 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.

Yogyakarta, 24 Februari 2016



Ari Wibowo
11.11.5189

MOTTO

Orang akan bisa, jika mau berusaha dan berani mencoba, dan akan menuai hasil ketika mereka konsisten dalam usahanya.



PERSEMBAHAN

Sebagai ucapan syukur dan terimakasih. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua serta kakak saya yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada saya dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs., selaku dosen pembimbing, rasa terima kasih saya ucapkan karena telah membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini.
3. Khairul Amri, S.Kom., yang telah banyak memberikan arahan, sehingga skripsi ini terselesaikan.
4. Fitri Wardani yang telah memberikan dorongan agar skripsi ini dapat terselesaikan dalam tempo waktu yang cukup singkat.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya serta sholawat dan salam saya curahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga skripsi berjudul “Aplikasi Pembuat Avatar Bertema Nusantara Berbasis Android” ini dapat terselesaikan.

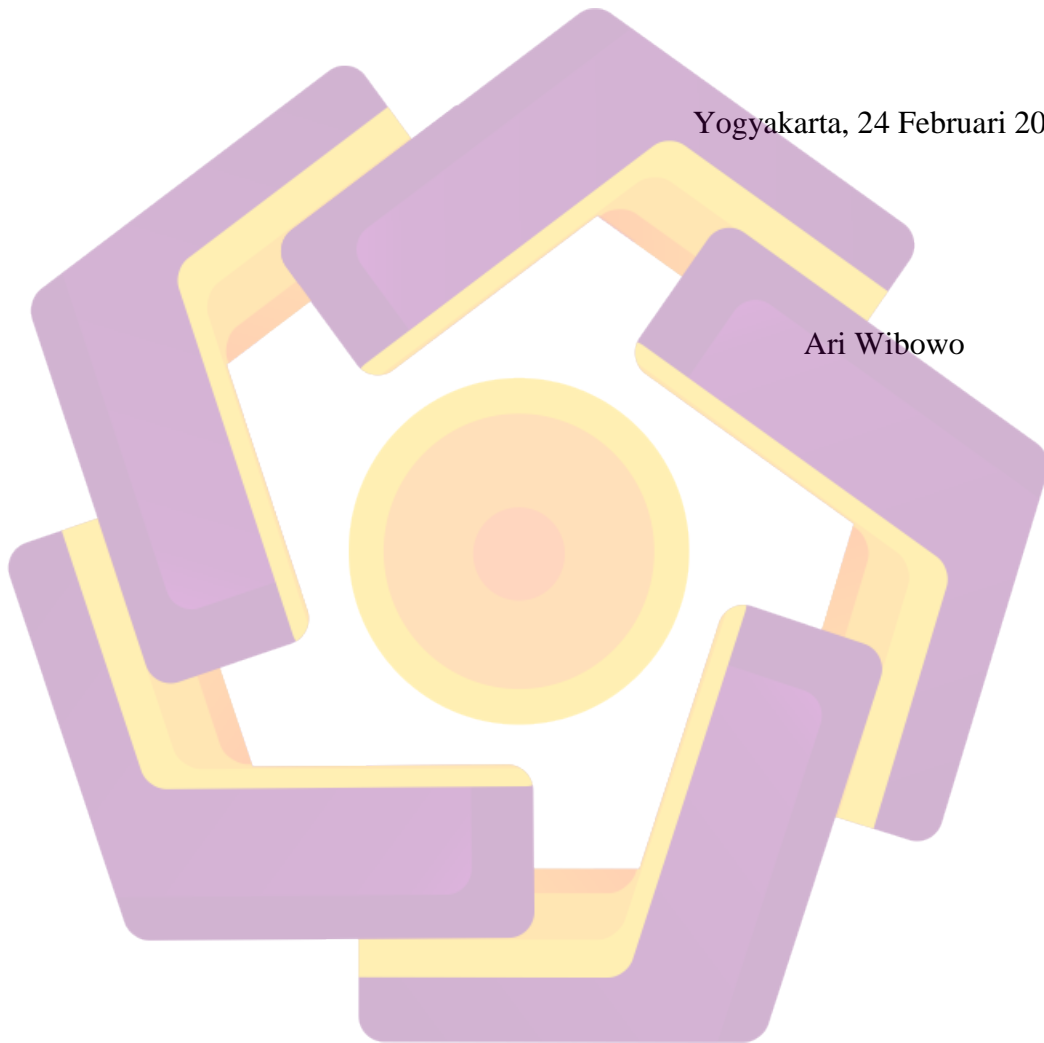
Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. sebagai ketua jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs., selaku dosen pembimbing saya yang telah membimbing saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak dan Ibu saya yang telah memberikan motivasi dan mendoakan saya agar terpacu untuk menyusun skripsi ini.
5. Khairul Amri, S.Kom., yang telah banyak memberikan arahan, sehingga skripsi ini terselesaikan.
6. Fitri Wardani yang telah memberikan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang membangun agar kedepannya menjadi lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan saya sendiri.

Yogyakarta, 24 Februari 2016

Ari Wibowo



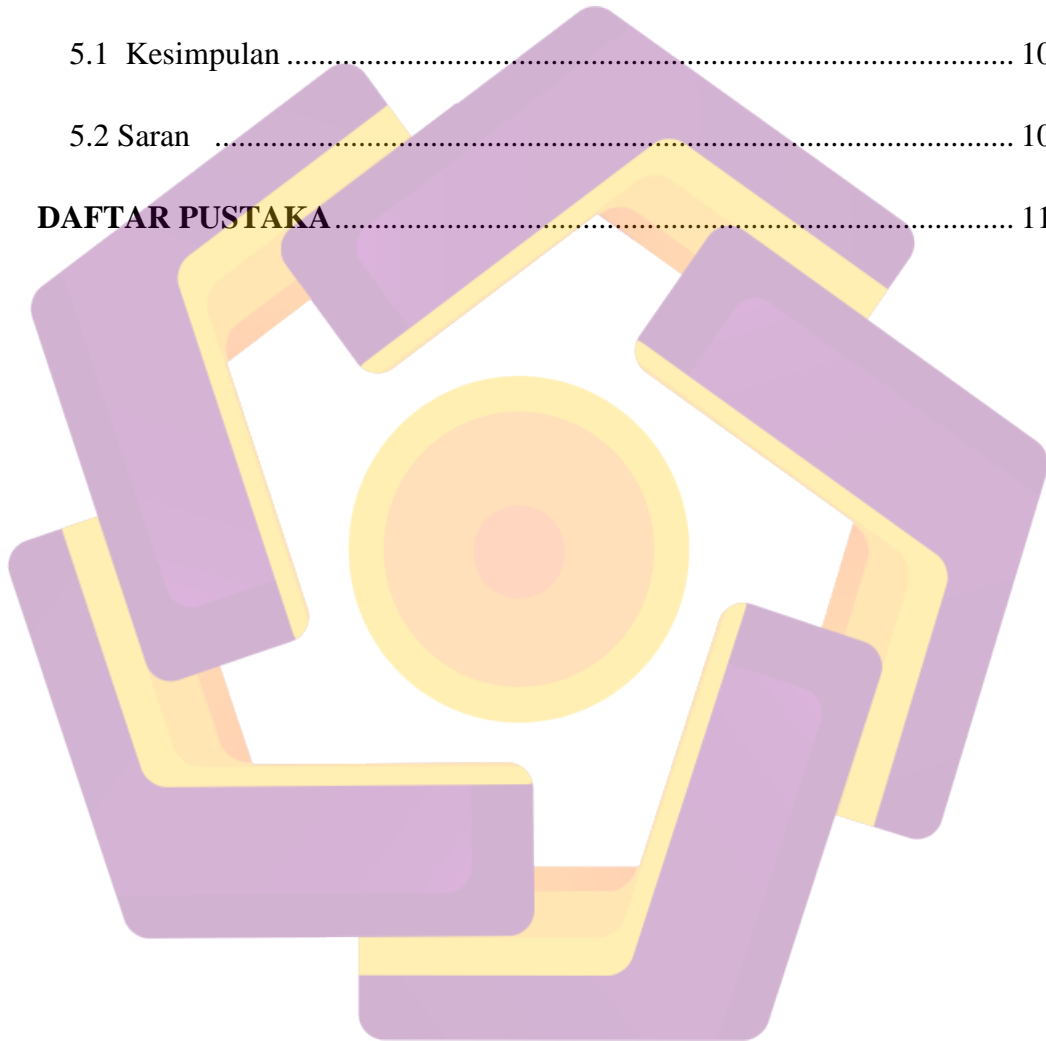
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	vii
INTISARI	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
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	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8

2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Pengertian Cetak Sablon	9
2.2.2 Java	11
2.2.3 Smartphone	11
2.3 Android	11
2.3.1 Arsitektur Android	13
2.3.2 Versi dan Fitur Android	16
2.4 Eclipse, SDK, dan ADT	20
2.4.1 Eclipse.....	21
2.4.2 SDK (<i>Software Development Kit</i>)	22
2.4.3 ADT (<i>Android Development Tools</i>).....	22
2.5 UML (<i>Unified modeling Language</i>)	22
2.5.1 Class Diagram.....	23
2.5.2 Use Case Diagram.....	24
2.5.3 Sequence Diagram	27
2.6 Struktur Navigasi	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1 Analisis Sistem.....	30
3.2 Analisis SWOT	30
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	33

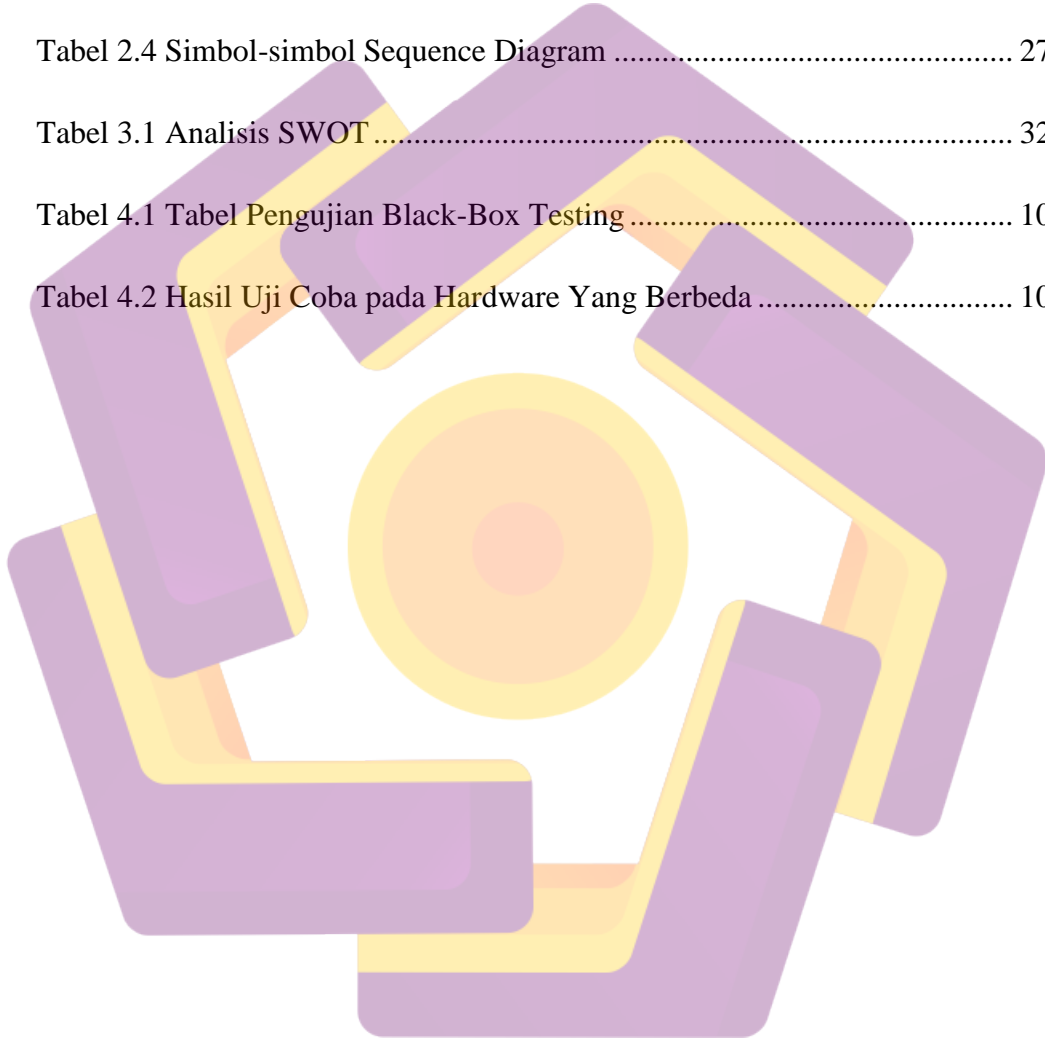
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	34
3.3.3 Analisis Kelayakan	36
3.3.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi	36
3.3.3.2 Analisis Kelayakan Operasional	36
3.3.3.3 Analisis Kelayaan Hukum	37
3.3.3.4 Analisis Kelayakan Sumber Daya.....	37
3.4 Struktur Navigasi	37
3.5 Perancangan Sistem	38
3.5.1 UML (Unified Modeling Language.....	38
3.5.1.1 Use Case Diagram.....	38
3.5.1.2 Activity Diagram	39
3.5.1.3 Class Diagram.....	49
3.5.1.4 Sequence Diagram	51
3.5.1.5 Perancangan Interface	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	65
4.1 Implementasi.....	65
4.1.1 Implementasi User Interface	65
4.2 Pembahasan	74
4.2.1 Pembahasan Kode Program	74
4.2.2 Instalasi Program.....	97
4.2.3 Pengujian Aplikasi	101

4.2.3.1 Black-Box Testing	101
4.2.4 Manual Program.....	103
4.2.5 Pemeliharaan Aplikasi	108
BAB V PENUTUP	109
5.1 Kesimpulan	109
5.2 Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	110



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Versi Eclipse	21
Tabel 2.2 Simbol-simbol Class Diagram	23
Tabel 2.3 Simbol-simbol Use Case Diagram.....	25
Tabel 2.4 Simbol-simbol Sequence Diagram	27
Tabel 3.1 Analisis SWOT	32
Tabel 4.1 Tabel Pengujian Black-Box Testing	101
Tabel 4.2 Hasil Uji Coba pada Hardware Yang Berbeda	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	13
Gambar 2.2 Navigasi Linier.....	29
Gambar 2.3 Navigasi Hirarki.....	29
Gambar 2.4 Navigasi Non Linier.....	29
Gambar 2.5 Navigasi Campuran.....	29
Gambar 3.1 Struktur Navigasi Aplikasi	37
Gambar 3.2 Use Case Diagram.....	38
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Utama.....	39
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Seputar Sablon.....	40
Gambar 3.5 Activity Diagram Detail Seputar Sablon.....	41
Gambar 3.6 Activity Diagram Detail Pengertian Sablon.....	42
Gambar 3.7 Activity Diagram Detail Kategori Alat Sablon.....	43
Gambar 3.8 Activity Diagram Detail Kategori Bahan Sablon.....	44
Gambar 3.9 Activity Diagram Detail Kategori Tahapan Sablon.....	45
Gambar 3.10 Activity Diagram Detail Kategori Jenis Sablon.....	46
Gambar 3.11 Activity Diagram Menu Phortofolio	47
Gambar 3.12 Activity Menu Info Order	47
Gambar 3.13 Activity Diagram Menu Bantuan.....	48
Gambar 3.14 Activity Diagram Menu Tentang	49
Gambar 3.15 Class Diagram	50

Gambar 3.16 Sequence Diagram Menu Utama/Beranda	51
Gambar 3.17 Sequence Diagram Menu Seputar Sablon.....	52
Gambar 3.18 Sequence Diagram Menu Phorthofolio.....	52
Gambar 3.19 Sequence Diagram Menu Info Order	52
Gambar 3.20 Sequence Diagram Bantuan	53
Gambar 3.21 Sequence Diagram Detail Seputar Sablon	53
Gambar 3.22 Sequence Diagram Detail Pengertian Sablon	53
Gambar 3.23 Sequence Diagram Detail Alat-alat Sablon.....	54
Gambar 3.24 Sequence Diagram Detail Bahan-bahan Sablon	54
Gambar 3.25 Sequence Diagram Detail Tahapan Sablon.....	54
Gambar 3.26 Sequence Diagram Detail Jenis Sablon.....	55
Gambar 3.27 Sequence Diagram Detail Phortofolio	55
Gambar 3.28 Sequence Diagram Detail Info Order.....	55
Gambar 3.29 Perancangan Splash Screen.....	56
Gambar 3.30 Perancangan Menu Utama	57
Gambar 3.31 Perancangan List Seputar Sablon.....	58
Gambar 3.32 Perancangan Detail Seputar Sablon	59
Gambar 3.33 Perancangan Phortofolio	60
Gambar 3.34 Perancangan Info Order	61
Gambar 3.35 Perancangan Bantuan	62
Gambar 3.36 Perancangan Tentang	63

Gambar 3.37 Perancangan Keluar	64
Gambar 4.1 Tampilan Splash Screen	66
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama	67
Gambar 4.3 Tampilan List Seputar Sablon.....	68
Gambar 4.4 Tampilan List Phortofolio	69
Gambar 4.5 Tampilan List Info Order	70
Gambar 4.6 Tampilan Menu Bantuan.....	71
Gambar 4.7 Tampilan Menu Tentang	72
Gambar 4.8 Tampilan Menu Keluar	73
Gambar 4.9 Lokasi Aplikasi	97
Gambar 4.10 Dialog Instalasi Aplikasi	98
Gambar 4.11 Proses Instalasi Aplikasi	99
Gambar 4.12 Dialog Aplikasi Terinstall.....	100
Gambar 4.13 Tampilan Detail Menu Utama.....	104
Gambar 4.14 Tampilan List Materi Seputar Sablon	105
Gambar 4.15 Tampilan Detail Materi Alat Sablon.....	105
Gambar 4.16 Tampilan Menu Phortofolio.....	106
Gambar 4.17 Tampilan Detail Phortofolio	106
Gambar 4.18 Tampilan Menu Info Order	107
Gambar 4.19 Tampilan Detail Info Order.....	107

INTISARI

Master Tess (M-TEES) adalah perusahaan yang bergerak di bidang sablon dan desain. Masalah yang paling mendasar adalah kurangnya pemanfaatan internet sebagai media penyampaian informasi dan promosi. Dimana tujuan dari penulisan skripsi ini adalah perancangan aplikasi sablon manual berbasis android, yang dapat membantu pengguna android mengetahui berbagai macam teknik sablon dan berbagai macam alat-alat sablon.

Perancang membuat aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pembelajaran dari tingkat dasar hingga mahir. Sehingga disini pengguna akan merasa dimudahkan untuk mengetahui seputar sablon pada M-TEES Yogyakarta.

Dengan rancangan aplikasi ini, dapat ditemukan berbagai manfaat dan masalah sebelumnya. Selain membantu untuk mempromosikan perusahaan, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk media pembelajaran dan promosi, dari dasar hingga tingkat mahir. Aplikasi ini mengajarkan tentang teknik dasar sablon, peralatan sablon, macam-macam sablon, jenis kain sablon, dan desain sablon. Dan tujuan perancang ingin pengguna dapat menguasai teknik dasar sablon hingga mahir.

Kata Kunci : Sablon Manual, Android, Perancang, Mahir

ABSTRACT

Master Tee (M-TEES) is a company engaged in the field of printing and design. The most fundamental problem is the lack of use of the Internet as a medium to deliver information and promotion. Where the purpose of this thesis is the design of manual screen printing android based applications, which can help users android find various kinds of printing techniques and a wide range of screen printing equipment.

Designers make this application aims to facilitate users in making the learning of basic to advanced level. So that users will find it more convenient here to find out about the screen on the M-TEES Yogyakarta.

With the design of this application, can be found a variety of benefits and previous issues. Besides helping to promote the company, this application can also be used for learning and promotion of media, from basic to advanced. This application teaches the basic techniques of screen printing, screen printing equipment, all kinds of printing, type of fabric screen printing, screen printing and design. And objectives designer wants the user can master the basic techniques of screen printing to advanced.

Keywords: *Manual Silk Screen, Android, Designer, Expert*