

**PEMBUATAN APLIKASI MOBILE PIJAT REFLEKSI SEBAGAI MEDIA
INFORMASI BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Mahendra Bimatama

11.11.5150

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

**PEMBUATAN APLIKASI MOBILE PIJAT REFLEKSI SEBAGAI MEDIA
INFORMASI BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Mahendra Bimatama

11.11.5150

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI MOBILE PIJAT REFLEKSI SEBAGAI
MEDIA INFORMASI BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Mahendra Bimatama

11.11.5150

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI MOBILE PIJAT REFLEKSI SEBAGAI
MEDIA INFORMASI BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Mahendra Bimatama

11.11.5150

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Kusnawi, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302112

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Februari 2016



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 2 Maret 2016



Mahendra Bimatama

NIM. 11.11.5150

MOTTO

- Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. **(QS. Al-Insyirah: 6-7)**
- Berikanlah hal terbaik yang dapat kamu berikan
- Kegagalan pertama bagi seorang adalah terbuai oleh mimpi-mimpi. Kita hanya larut dalam mimpi, tidak bergerak dan bekerja meraihnya
- Jangan tunda apa yang seharusnya kamu lakukan sekarang, karena penundaan itu merupakan awal dari suatu kebiasaan yang buruk
- Dengan motto hidup akan terasa sedap, tanpa motto hidup akan terasa hambar

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan karunianya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dan juga terimakasih kepada banyak pihak yang sudah mendukung dan membantu saya dalam pembuatan skripsi ini. Karya ini kupersembahkan kepada :

1. Allah SWT atas berkah dan ridhonya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Lilik Suhono dan Ibu Sri Haryati yang selalu memberikan dukungan serta doa yang tak ada hentinya.
Terima kasih
3. Kakakku Firandi Saputra dan Kakak iparku Ranita Parjaman yang senantiasa memberikan dukungan dan membantu selama ini.
4. Saudara-saudara yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan supaya segera diselesaikan skripsinya.
5. Bapak Kusnawi, S.Kom, M. Eng. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih
6. Teman seperjuangan saya Putu Tri Sabdojati, Alfian Hakim, Ari Wibowo Syaiful Tegar Prasetya, Budi Setyawan, dan Haris Aji M. Kalian luar biasa bro.
7. Teman-teman kelas 11-SITI-08 yang memberikanku kenyamanan, kebersamaan, inspirasi, dan kenangan yang indah. Semoga kelak kita sukses semua. Amin...

8. Muhammad Ardi Putra yang sudah membantu menterjemahkan ke bahasa Inggris dibagian *abstract*. Makasih bro.
9. Dan semua pihak yang sangat memberi pengaruh dan arti dalam hidupku, yang tidak bisa disebutin satu persatu. Terima kasih



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul Pembuatan Aplikasi Mobile Pijat Refleksi Sebagai Media Informasi Berbasis Android.

Adapun tujuan dari penyusunan ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

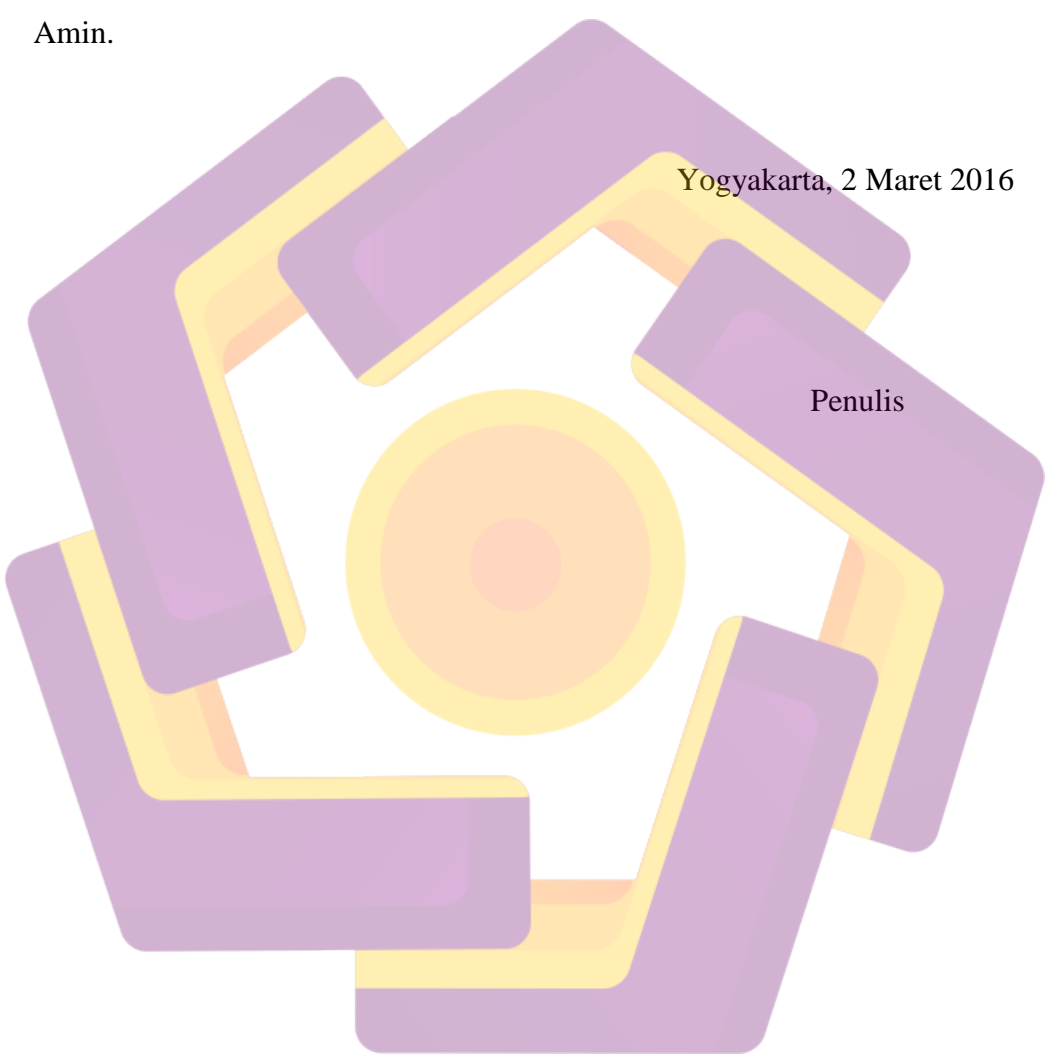
Dalam pembuatan laporan ini penulis tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT, selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Kusnawi, S.Kom, M. Eng. selaku dosen pembimbing.
4. Seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama masa studi.
5. Kedua orang tua yang telah memberikan semangat serta dukungannya untuk menjalani kuliah serta menyelesaikan skripsi.
6. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka penulis menerima kritik dan saran dari pembaca guna perbaiki pada masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semuanya. Amin.

Yogyakarta, 2 Maret 2016

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Pijat Refleksi.....	8
2.2.1.1 Pengertian Pijat Refleksi.....	8
2.2.1.2 Teknik Pijat Refleksi.....	9
2.2.1.3 Manfaat Pijat Refleksi.....	9
2.2.1.4 Penyakit Yang Tak Bisa Disembuhkan Melalui Pemijatan.....	11
2.2.1.5 Hati-Hati Melakukan Pemijatan Untuk Beberapa Orang Sensitif.....	12
2.2.2 Definisi Media Informasi.....	13
2.2.3 Pengenalan Android.....	14

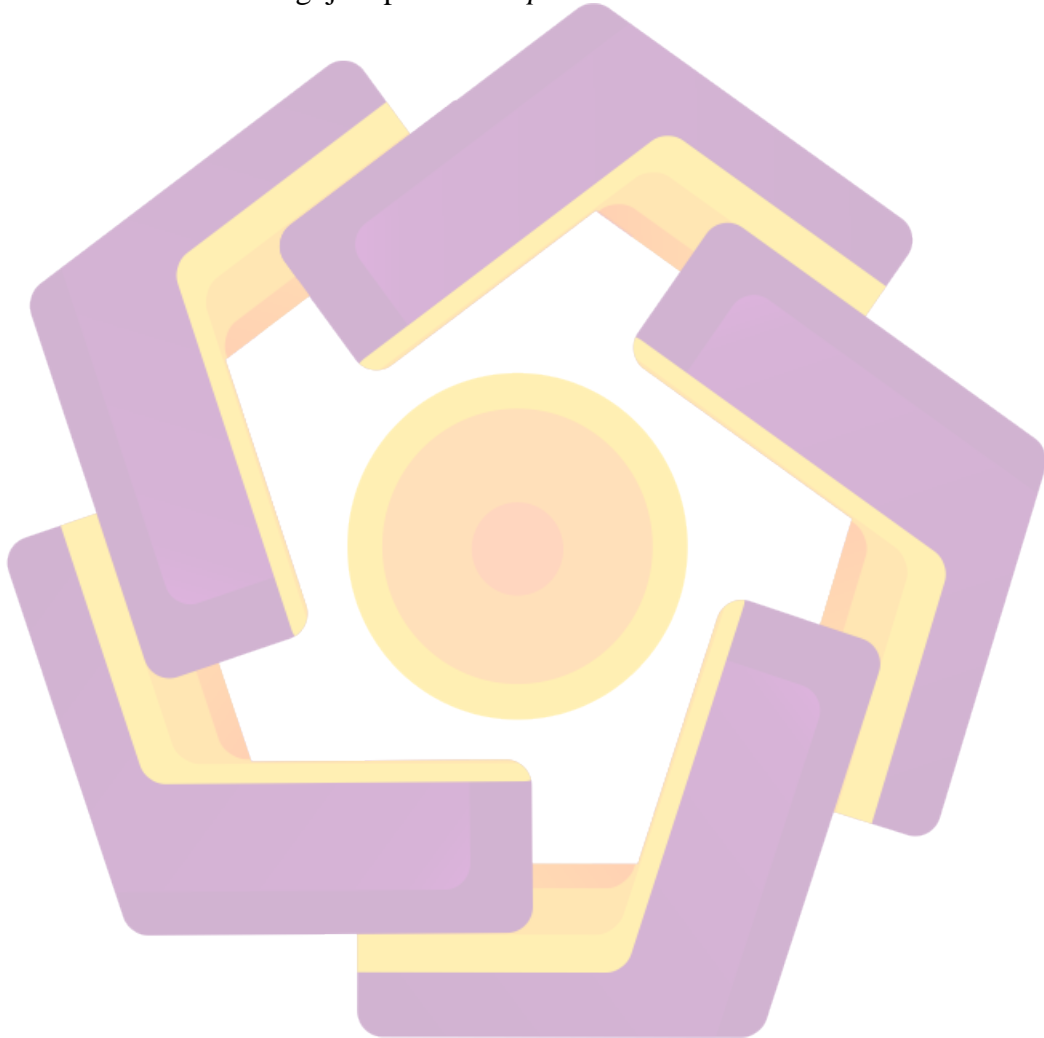
2.2.3.1	Sejarah Android	14
2.2.3.2	Fitur-fitur Android.....	15
2.2.3.3	Arsitektur Android	16
2.2.3.4	Versi Android	19
2.3	Adobe Flash, Adobe AIR, dan ActionScript 3.0.....	20
2.3.1	Adobe Flash	20
2.3.2	Adobe AIR	20
2.3.3	ActionScript 3.0	21
2.4	Flowchart (Bagan Alir)	21
2.5	Struktur Navigasi.....	24
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	27
3.1	Analisis Sistem	27
3.2	Analisis SWOT.....	27
3.3	Analisis kebutuhan sistem	29
3.3.3	Kebutuhan Fungsional	29
3.3.4	Kebutuhan nonfungsional	30
3.4	Analisis Kelayakan.....	32
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi	32
3.4.2	Analisis Kelayakan Hukum	32
3.4.3	Analisis Kelayakan Operasional	33
3.5	Perancangan Sistem.....	33
3.5.1	Flowchart	33
3.5.2	Stuktur Navigasi Hirarki	34
3.6	Perancangan Interface	35
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45
4.1	Implementasi	45
4.1.1	Implementasi Interface.....	45
4.2	Pembahasan	59
BAB V	PENUTUP.....	62
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran	63

DAFTAR PUSTAKA 64



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Versi-Versi Android.....	19
Tabel 2.2 Simbol-Simbol Flowchart.....	22
Tabel 3.1 SWOT	28
Tabel 4.1 Hasil <i>Black Box Testing</i>	59
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian pada <i>Smartphone</i>	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android [14].....	19
Gambar 2.2 Stuktur Navigasi Linier	24
Gambar 2.3 Stuktur Navigasi Hirarki	25
Gambar 2.4 Struktur Navigasi Non Linier.....	25
Gambar 2.5 Struktur Navigasi Campuran.....	26
Gambar 3.1 Flowchart Aplikasi Pijat Refleksi	34
Gambar 3.2 Struktur Navigasi Hirarki Aplikasi Pijat Refleksi.....	34
Gambar 3.3 Perancangan Loading Aplikasi.....	35
Gambar 3.4 Perancangan Home.....	36
Gambar 3.5 Perancangan Menu Utama	37
Gambar 3.6 Perancangan Menu Titik Refleksi.....	38
Gambar 3.7 Contoh Perancangan Content Pada Menu Titik Refleksi.....	39
Gambar 3.8 Perancangan Menu Pengobatan	40
Gambar 3.9 Perancangan Menu Video	41
Gambar 3.10 Perancangan Bantuan	42
Gambar 3.11 Perancangan Tentang	43
Gambar 3.12 Perancangan Keluar.....	44
Gambar 4.1 Tampilan Home.....	46
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	48
Gambar 4.3 Tampilan Menu Titik Refleksi	50
Gambar 4.4 Contoh Tampilan Content Pada Menu Titik Refleksi.....	51
Gambar 4.5 Tampilan Menu Pengobatan.....	53
Gambar 4.6 Contoh Tampilan Content Pada Menu Pengobatan	54
Gambar 4.7 Tampilan Menu Video	55
Gambar 4.8 Tampilan Bantuan	57
Gambar 4.9 Tampilan Tentang	58
Gambar 4.10 Tampilan Keluar.....	59

INTISARI

Pijat Refleksi adalah cara memijat di tangan, kaki, dan anggota tubuh yang lain dengan mengarah pada titik pusat urat-urat saraf. Pijat refleksi makin digemari masyarakat. Banyak orang yang mempraktekannya karena memang terbukti kemanjurannya, maka dari itu terdapat pula banyak tempat-tempat pemijatan refleksi di berbagai wilayah di Indonesia. Pijat refleksi bermanfaat untuk merangsang fungsi saraf, meningkatkan energy, meningkatkan sirkulasi darah, merileksasi, menghilangkan racun, dan mempercepat pemulihan setelah cedera.

Pada tugas akhir ini dibuat sebuah aplikasi pijat refleksi berbasis android sebagai media informasi, tentang penyembuhan dengan cara pijat refleksi. Pada aplikasi ini terdapat tiga menu utama yaitu titik refleksi berisi informasi dimana titik-titik yang akan di pijat disertai gambar, pengobatan berisi informasi penyakit yang di alami pengguna aplikasi dan titik mana yang harus di pijat di sertai gambar, dan video berisi video tutorial teknik memijat yang baik dan benar.

Tujuan aplikasi ini adalah dapat membimbing pengguna dalam pengenalan titik-titik pijat refleksi pada tubuh manusia sehingga menambah pengetahuan dimana dalam keadaan tertentu baik keluarga atau teman dalam keadaan darurat dengan segera biasa memberikan pertolongan dengan baik. Manfaat aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media informasi bagi pengguna yang akan melakukan pijat refleksi

Kata Kunci: Pijat Refleksi, Android, Media Informasi

ABSTRACT

Reflexology is a way of massaging hands, feet, or other body part by directing to central point of nervous system. By the time goes, this kind of massage became very popular due to its efficacy as it made many reflexology places exist in Indonesia. Reflexology is very useful to stimulate nerves, increase energy, improve blood circulation, relax body, eliminate toxins, and fasten recovery process after injury.

*In this final project, an android reflexology application is made as a media information about healing treatment by using reflexology method. In this application there are three main menus, which are reflexion points include information about its **points** and pictures, treatment menu contains diseases information and which point on the body which should be massaged with its picture and video menu which contains tutorial videos about how to do massage well.*

The purpose of this application is to guide user in introducing reflexology points of human body which is able to increase one's knowledge in case it is needed in emergency both for family and friends. The benefit of this application is expected to be a media information for who wants to do reflexology.

Keyword: *Reflexology, Android, Media Information*

