

**APLIKASI RAMUAN JAMU TRADISIONAL UNTUK MENGATASI
BERAGAM PENYAKIT DENGAN ANIMASI 2D
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Fajar Aria Saputra

14.22.1551

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**APLIKASI RAMUAN JAMU TRADISIONAL UNTUK MENGATASI
BERAGAM PENYAKIT DENGAN ANIMASI 2D
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Fajar Aria Saputra

14.22.1551

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI RAMUAN JAMU TRADISIONAL UNTUK MENGATASI
BERAGAM PENYAKIT DENGAN ANIMASI 2D
BERBASIS ANDROID**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fajar Aria Saputra

14.22.1551

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Juli 2015

Dosen Pembimbing


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

PENGESAHAN
SKRIPSI
APLIKASI RAMUAN JAMU TRADISIONAL UNTUK MENGATASI
BERAGAM PENYAKIT DENGAN ANIMASI 2D
BERBASIS ANDROID

yang disusun oleh
Fajar Aria Saputra
14.22.1551
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 13 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Tanda Tangan



Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192




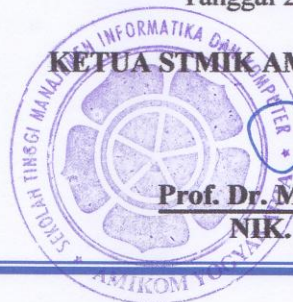
Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Agustus 2015

KEPUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya 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 sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis 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 menjadi tanggung jawab saya pribadi

Yogyakarta, 18 Agustus 2015

Fajar Aria Saputra

NIM. 14.22.1551

MOTTO

"Apabila kamu bersyukur pasti AKU (Tuhan) menambah nikmatmu dan apabila kamu kufur (mengingkari/tidak bersyukur) sesungguhnya balasan-KU (balasan Tuhan) amatlah pedih (menyakitkan)" [QS:Ibrahim;7]

Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: Pada hari kiamat, setiap hamba tak akan melangkah sebelum ditanya empat hal, yaitu tentang umur untuk apa ia habiskan, ilmunya untuk apa ia amalkan, hartanya dari mana ia peroleh dan untuk apa ia belanjakan, dan (kesehatan) badannya untuk apa ia pergunakan. [HR Tirmidzi, hadist hasan shahih, dan HR Muslim]



HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah saya panjatkan kepada Allah SWT, Yang Maha Pengasih lagi maha Penyayang yang telah memberikan syafa'at rahmat dan hidayah sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan hasil yang saya harapkan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- ❖ *Kedua Orang tua dan kakak saya atas semua dukungan moril dan materi.*
- ❖ *Keluarga besar SI SI Transfer angkatan 2014 khususnya kelas 01 atas semua dukungan. Tak lupa untuk sahabat2 yang selalu memberikan kritik dan saran sebagai semangat dan motivasi serta semua pihak yang terlibat dalam menyelesaikan Skripsi ini.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul. Aplikasi Ramuan Jamu Tradisional Beragam Penyakit dengan Animasi 2D Berbasis Android.

Penulis menyadari dalam pembuatan Skripsi ini tidak lepas dari pihak-pihak yang telah membantu. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, Keselamatan dan kekuatan kepada kami (penulis) dalam menyelesaikan Skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan motivasi dan masukan kepada penulis dalam penyusunan Skripsi.
4. Kedua Orang tua yang senantiasa member dukungan, memenuhi kebutuhan dan mendorong kami agar cepat lulus.

Penulis menyadari bahwa pembuatan Skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna menyempurnakan Skripsi ini.

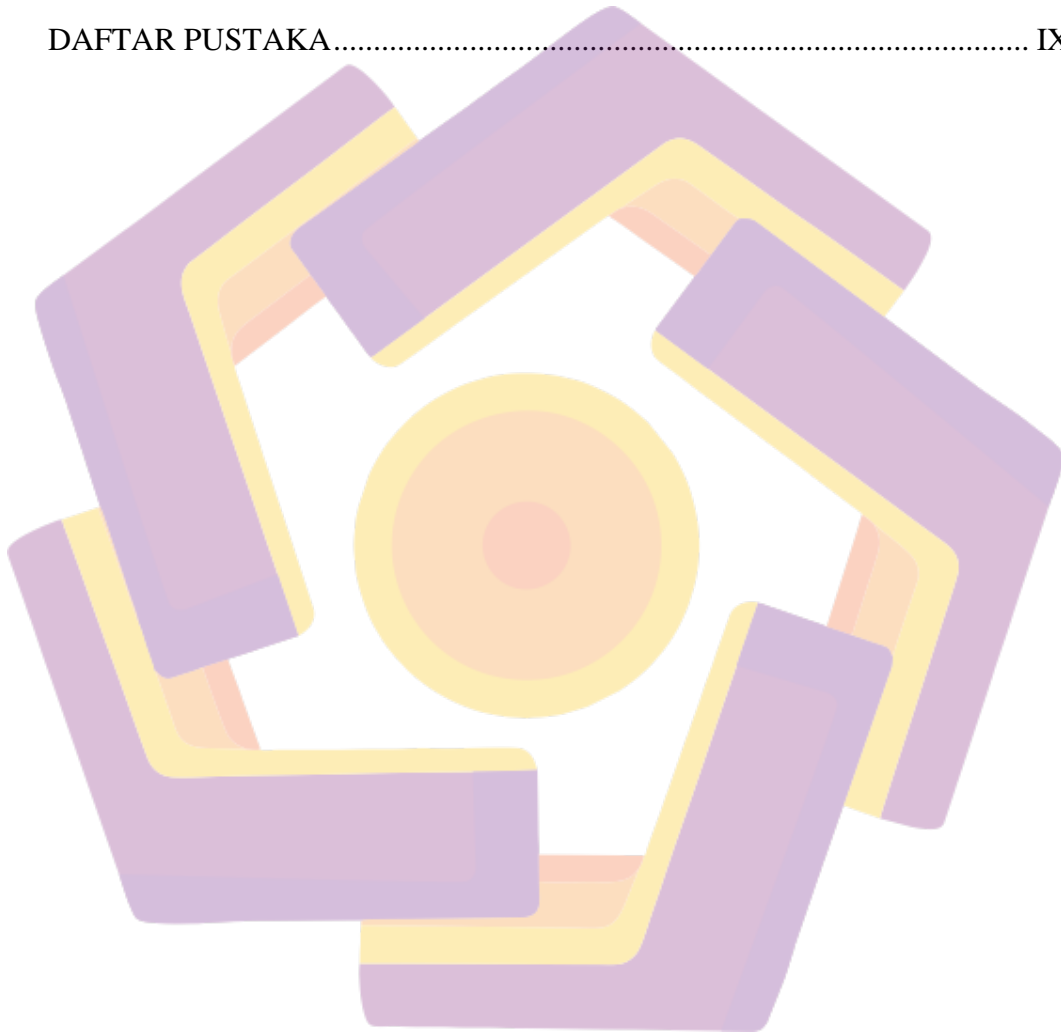
Yogyakarta, 18 Agustus 2015

DAFTAR ISI

JUDUL	1
JUDUL	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
INTISARI.....	XIV
ABSTRACT	XV
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3. BATASAN MASALAH	2
1.4. MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5. METODE PENELITIAN.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Metode Testing	5

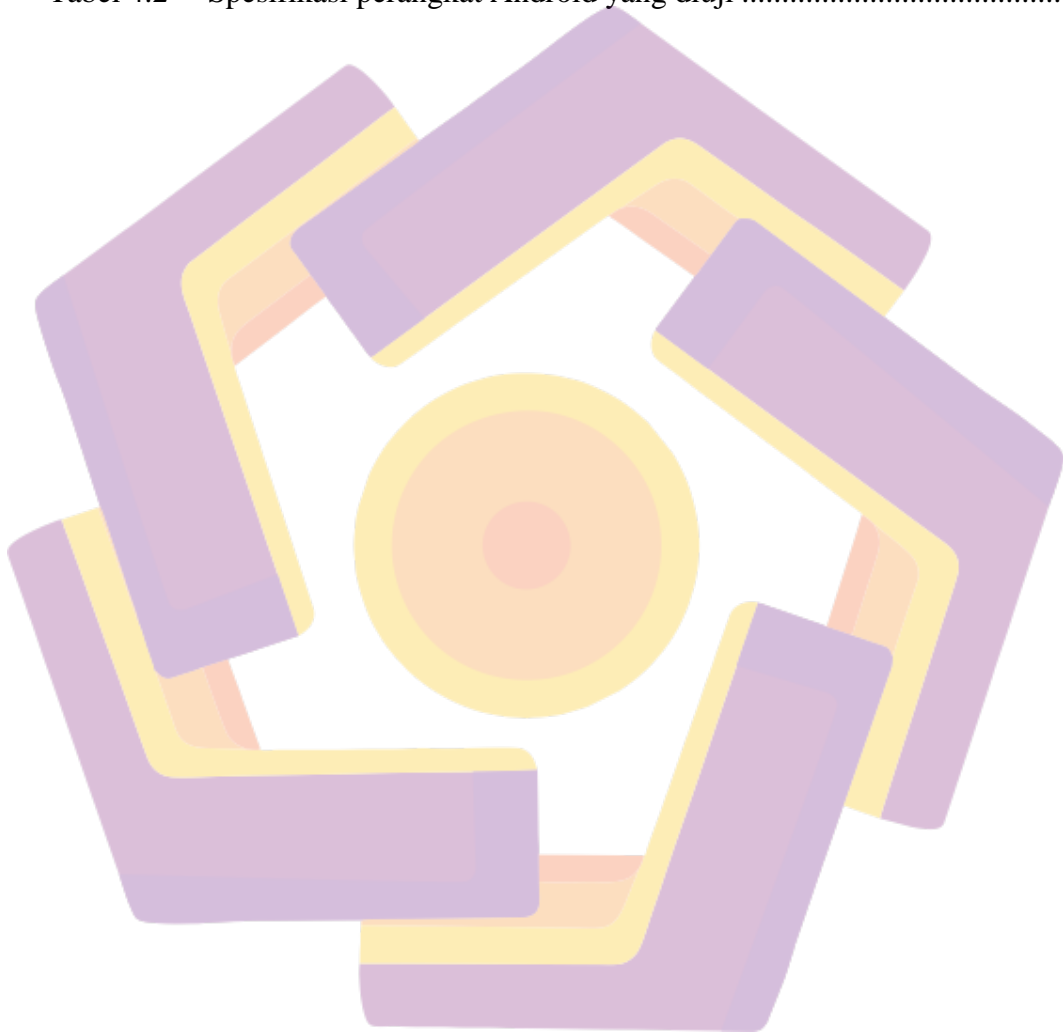
1.5.6	Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1	TINJAUAN PUSTAKA	7
2.2	PENGERTIAN JAMU	8
2.3	PENGERTIAN ANDROID.....	8
2.5.1.	Linux Kernel.....	11
2.5.2.	Libraries	12
2.5.3.	Android Runtime	12
2.5.4.	Application Framework.....	12
2.5.5.	Application layer	13
2.6.1	Use case Diagram.....	14
BAB III	17
ANALISIS DAN PERANCANGAN	17
3.1.	TINJAUAN UMUM APLIKASI.....	17
3.2.	ANALISIS SISTEM.....	17
3.2.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	18
BAB IV	39
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	39
4.1	IMPLEMENTASI SISTEM	39
4.1.1	Implementasi Halaman Interface.....	39
4.2	PEMBAHASAN	53
4.2.1	Pembuatan Animasi.....	53
4.2.2	Menyusun Menu Utama	53
4.3	PENGUJIAN WHITEBOX.....	55
4.4	MEMBUAT FILE .SWF.....	56
4.5	EXPORT KE APK	57
4.6	INSTALASI PROGRAM.....	60

4.7 BLACK BOX TESTING	62
4.3.1 Penerapan Pada Berbagai Perangkat	63
4.8 Pemeliharaan Sistem	65
BAB V	67
PENUTUP	67
DAFTAR PUSTAKA.....	IXVI



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Daftar aktor goal use case.....	23
Tabel 3.2	Use case deskripsi.....	23
Tabel 3.3	Perancangan isi naskah.....	31
Tabel 4.1	Peengujian Black Box	63
Tabel 4.2	Spesifikasi perangkat Android yang diuji	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo dari beberapa versi android	10
Gambar 2.2	Arsitektur Android.....	11
Gambar 2.3	Siklus Pengembangan.....	16
Gambar 3.1	use case diagram.....	22
Gambar 3.2	diagram menu materi	25
Gambar 3.3	diagram menu meracik	26
Gambar 3.4	diagram menu profil	26
Gambar 3.5	diagram menu help	27
Gambar 3.6	Diagram Kelas aplikasi.....	27
Gambar 3.7	Squence Diagram Materi	28
Gambar 3.8	Squence Diagram Meracik	28
Gambar 3.9	Squence Diagram Profil.....	29
Gambar 3.10	Squence Diagram Help.....	29
Gambar 3.11	Struktur Aplikasi Hirarki.....	30
Gambar 3.12	Rancangan Intro.....	36
Gambar 3.13	Rancangan menu.....	36
Gambar 3.14	Rancangan materi	37
Gambar 3.15	Rancangan meracik.....	37
Gambar 3.16	Rancangan profil.....	38
Gambar 3.17	Arsitektur help	38
Gambar 4.1	Halaman Intro	40
Gambar 4.2	Menu utama	41
Gambar 4.3	Halaman Materi	41
Gambar 4.4	Tampilan Jamu Sambiloto	42
Gambar 4.5	Tampilan Jamu Beras Kencur	42
Gambar 4.6	Tampilan Jamu kudu laos	43
Gambar 4.7	Tampilan Jamu lempuyang.....	43
Gambar 4.8	Tampilan Jamu kunyit asam	44
Gambar 4.9	Tampilan Jamu suruh.....	44
Gambar 4.10	Tampilan Jamu Gopyokan.....	45

Gambar 4.11	Tampilan Jamu Temulawak.....	45
Gambar 4.12	Tampilan menu meracik	46
Gambar 4.13	Tampilan halaman judul	47
Gambar 4.14	Tampilan menyiapkan bahan air.....	47
Gambar 4.15	Tampilan halaman bahan utama	48
Gambar 4.16	Animasi bahan jamu	48
Gambar 4.17	Nyalakan blender	49
Gambar 4.18	Bahan telah selesai di blender	49
Gambar 4.19	Animasi siapkan kompor	50
Gambar 4.20	Nyalakan kompor	50
Gambar 4.21	Animasi bahan dimasak.....	51
Gambar 4.22	Jamu siap dikonsumsi	51
Gambar 4.23	Tampilan menu profil	52
Gambar 4.24	Tampilan menu help	52
Gambar 4.25	Library pada Flash	53
Gambar 4.26	Create motion tween.....	53
Gambar 4.27	Action frame menu utama	54
Gambar 4.28	White box testing.....	56
Gambar 4.29	Tampilan Publish Setting	57
Gambar 4.30	Publish Setting.....	58
Gambar 4.31	Adobe Air for Android	58
Gambar 4.32	Adobe Air for Android setting	59
Gambar 4.33	Publish	59
Gambar 4.34	Tampilan langkah pertama Instalasi	60
Gambar 4.35	Tampilan langkah kedua Instalasi	60
Gambar 4.36	Tampilan langkah ketiga Instalasi	61
Gambar 4.37	Tampilan langkah keempat Instalasi	61
Gambar 4.38	Tampilan langkah kelima Instalasi	62

INTISARI

Saat ini pengguna telepon atau tablet android hampir semua orang memilikinya. Dengan begitu banyak keuntungan dari ponsel dan tablet berbasis Android, pengguna dapat menambahkan aplikasi dengan men-download aplikasi melalui pasar android itu sendiri, pengguna bahkan dapat menambahkan aplikasi mereka di luar pasar android itu sendiri, karena ponsel android berbasis Android adalah open source.

Aplikasi "Jamu Tradisional" berbasis aplikasi android untuk memberikan informasi tentang khasiat dan cara meracik jamu tradisional untuk mengobati berbagai macam penyakit. Metode yang digunakan yaitu buku tentang jamu tradisional dan referensi serta skripsi dari mesin pencari Google. Untuk analisis yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini, menggunakan Analisis Kebutuhan Fungsional, Analisis nonfungsional, Analisis Kelayakan dan Analisis Usulan Multimedia

Diharapkan dengan aplikasi ini dapat Menambah wawasan tentang obat herbal tradisional dan memberikan informasi serta simulasi proses pembuatan jamu tradisional. Memotivasi masyarakat luas untuk meracik sendiri jamu tradisional sebagai gaya hidup sehat yang dapat mengobati penyakit secara alami dan mencegah timbulnya penyakit.

Kata kunci: android, jamu, obat tradisional, obat Indonesia

ABSTRACT

Currently users android based phone or tablet almost everyone has it. With so many advantages of mobile phones and tablets based on Android, users can add applications by downloading applications through android market itself, users can even add their applications outside the android market itself, because the android phones based on Android is open source.

Application "Traditional Herbal Remedy" as media-based information is android application to provide information about the efficacy and how to mix traditional herbal medicine to treat a wide variety of diseases. The method used of books on traditional herbal medicine and of reference as well as the thesis of the Google search engine. For analysis used in the making of this application, using the Functional Requirements Analysis, Requirements Analysis nonfunctional, Feasibility Analysis and Analysis of Proposed Multimedia

Hopefully with these applications can Adding insight on traditional herbal remedies and give information as well as simulation of the process of making traditional herbal medicine. Motivating as well as the public at large to make herbal medicine as a healthy lifestyle habits that can prevent the onset of disease.

Keywords: *android, herbal medicine, traditional medicine, medicine Indonesia*