

**PEMBUATAN APLIKASI KECAKAPAN PERSONAL UNTUK SUKSES
BERBICARA DI DEPAN UMUM BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Afif Shato

10.11.4383

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMUNIKASI
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI KECAKAPAN PERSONAL UNTUK SUKSES
BERBICARA DI DEPAN UMUM BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Afif Shato

10.11.4383

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Oktober 2013

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI KECAKAPAN PERSONAL UNTUK SUKSES
BERBICARA DI DEPAN UMUM BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Afif Shato

10.11.4383

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Oktober 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302107

Kusnawi, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302112

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Desember 2015

KEPALA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M.Suyanto, 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 daftarpustaka.

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

Yogyakarta, 11 November 2015

Materai
Rp.6000

Afif Shato
10.11.4383

HALAMAN MOTTO

- Allah akan meninggikan orang – orang yang beriman di antaramu dan orang – orang yang diberi ilmu pengetahuan (QS. Al-Mujadalah : 11)
- *It is in your moments of decision that your destiny is shaped.* (Anthony Robbins)
- *Change Now or Lose* (Ary Ginanjar Agustian)
- *Tidak ada kata gagal, yang ada hanya sukses atau belajar* (Tung Desem Waringin)
- *Formal education will make you a living; self-education will make you a fortune.* (Jim Rohn)
- *Orang yang terlalu memikirkan akibat dari sesuatu keputusan atau tindakan, sampai bila-bilapun dia tidak akan menjadi orang yang berani.* (Khalifah Ali bin Abi Talib)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya...

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kehariban Rasulullah Muhammad SAW

Karya tulis ini saya persembahkan juga untuk:

- ✚ Ayah dan Ibu yang selalu mendukung dengan cinta dari kecil hingga sekarang ini, serta kakaku Fitriyasa Meiserli yang selalu memotivasiku disegala situasi, dan Sepupu saya Thifa, Ulfa, Dila, Fawaz, Zahra yang telah memberikan alasan yang kuat untuk menyelesaikan skripsi ini
- ✚ Dosen-dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mengampu selama perkuliahan.
- ✚ Sahabat favorit saya, Muhammad Nur Septio, yang telah menemani dan memotivasi serta mendukung saya selama proses pengerjaan skripsi ini.
- ✚ Guru guru saya Mas Hendri Harjanto, Bayu, Ippho Sentosa, Ustad Yusuf Mansur, Saptuari Sugiharto yang tak bosan bosannya memberikan ilmu kepada saya.
- ✚ Buat teman teman Kontrakan sofi yang sering memberikan inspirasi mas Ervan, Yudi, Samsul, Bagas salam joss
- ✚ Buat anak anak Kos Barokah fendy, aris, ridho, yeye, dan anak anak nongki yang selalu menghibur vatra, eki besar, eki kecil, herga, yudi,shasha
- ✚ Teman-teman 10-S1TI-10 yang telah membantu baik secara langsung atau tidak langsung dalam proses penyelesaian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb,

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat-Nya kepada penulis sehingga menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Aplikasi Kecakapan Personal Untuk Sukses Berbicara Di Depan Umum Berbasis Android”, ini sesuai dengan yang direncanakan.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan pendidikan sarjana program studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

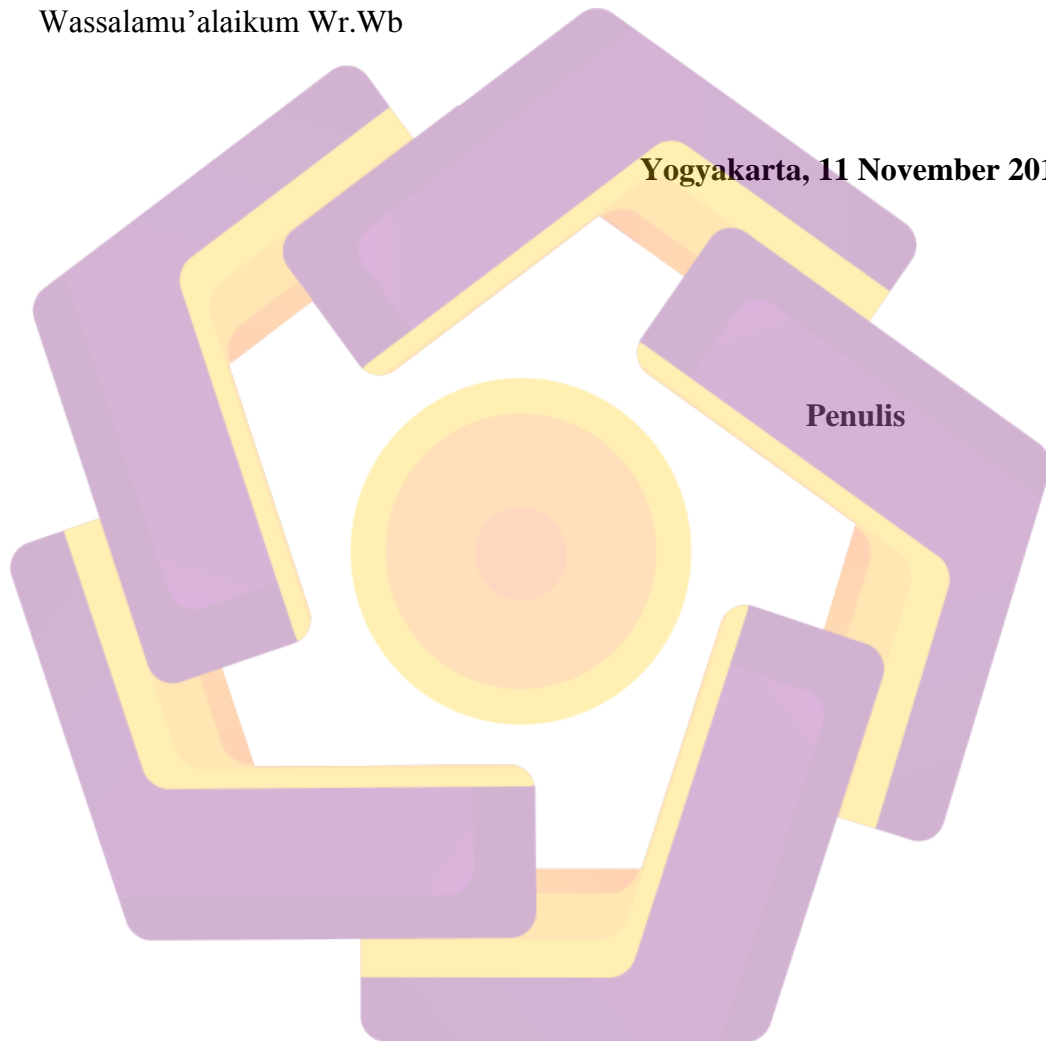
Pada kesempatan ini penulis memberikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer ”AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer ”AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng selaku Dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer ”AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya dan pengalaman selama penulis kuliah.
5. Dan semua pihak yang telah berpartisipasi membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Namun, penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 11 November 2015

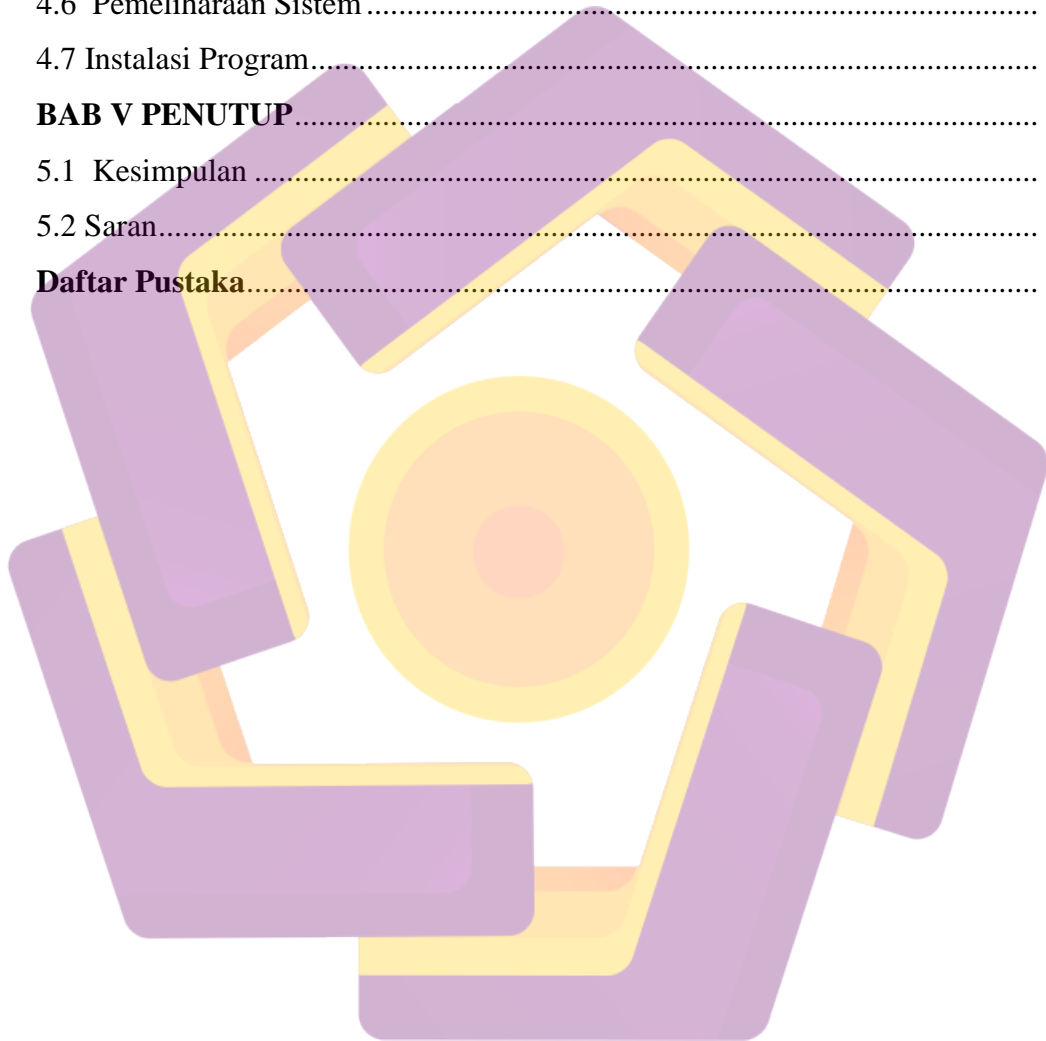


DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian	5
1.6 Sistematika Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	3
2.1 Tinjauan pustaka	3
2.1.1 Pengertian Komunikasi dan <i>Public speaking</i>	9
2.1.1 Elemen Elemen dalam <i>Speech Communication</i>	11
2.1.2 Unsur unsur dasar <i>Public speaking</i>	16
2.2 Android	22
2.2.1 Sejarah Android.....	22
2.3 Metode Pengembangan Waterfall Model.....	23
2.4 Metode Testing	26

2.4.1 Black Box.....	26
2.5 Konsep Pemodelan Sistem.....	26
2.5.1 Flowchart.....	26
2.6 Analisis S.W.O.T	29
2.7 Bahasa Pemograman yang digunakan.....	31
2.7.1 <i>Game Maker Language (GML)</i>	31
2.8 Perangkat Lunak Yang Digunakan	31
2.8.1 Game Maker.....	31
2.10.2 Adobe Photoshop.....	35
2.10.3 Corel Draw	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	37
3.1 Analisis Sistem.....	37
3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem.....	38
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	40
3.1.4 Kebutuhan Non Fungsional.....	41
3.1.5 Analisis Kelayakan Sistem	44
3.2 Perancangan Sistem	45
3.2.1 Flowchart	45
3.2.2 Perancangan Interface	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	71
4.1 Implementasi	71
4.1.1 Persiapan Aset-Aset	71
4.1.2 Pembuatan Aplikasi	72
4.2 Pembahasan.....	80
4.2.1 Tahap Pembuatan Aplikasi Kiat Sukses <i>Public Speaking</i>	81
4.3 Pembahasan Listing Program.....	84
4.2.1 Script Pada Tampilan Menu Utama	86
4.2.2 Script Pada Tampilan Beranda	87
4.2.3 Script Pada Tampilan Kiat Sukses	89
4.2.4 Script Pada Tampilan Kamus	90

4.2.5 Script Pada Tampilan Kuis.....	102
4.3 Mengetes Sistem	108
4.3.1 <i>Black Box Testing</i>	109
4.4 Menggunakan Sistem.....	114
4.5 Uji Coba Device.....	115
4.6 Pemeliharaan Sistem	116
4.7 Instalasi Program.....	117
BAB V PENUTUP	121
5.1 Kesimpulan	121
5.2 Saran.....	121
Daftar Pustaka	123



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Simbol Flowchart	29
Tabel 4. 2 Pengetesan Black Box Testing oleh Penulis	109



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Waterfall Model	24
Gambar 3.1 Flowchart Program Beranda	45
Gambar 3.2 Flowchart Program Kamus	46
Gambar 3.3 Flowchart Program Kuis	47
Gambar 3.4 Flowchart Program Kiat Sukses Public Speaking.....	48
Gambar 3.5 Rancangan Menu Utama	49
Gambar 3.6 Rancangan Pada Menu Beranda.....	50
Gambar 3.7 Rancangan Pada Menu Kiat 1 Sukses <i>Public Speaking</i>	51
Gambar 3.8 Rancangan Pada Menu Kiat 2 Sukses <i>Public Speaking</i>	52
Gambar 3.9 Rancangan Pada Menu Kiat 3 Sukses <i>Public Speaking</i>	53
Gambar 3.10 Rancangan Pada Menu Kiat 4 Sukses <i>Public Speaking</i>	54
Gambar 3.11 Rancangan Pada Menu Kiat 5 Sukses <i>Public Speaking</i>	55
Gambar 3.12 Rancangan Pada Menu Kiat 6 Sukses <i>Public Speaking</i>	56
Gambar 3.13 Rancangan Pada Menu Kiat 7 Sukses <i>Public Speaking</i>	57
Gambar 3.15 Rancangan Pada Menu Kiat 9 Sukses <i>Public Speaking</i>	59
Gambar 3.16 Rancangan Pada Menu Kiat 10 Sukses <i>Public Speaking</i>	60
Gambar 3.17 Rancangan Pada Menu Kiat 11 Sukses <i>Public Speaking</i>	62
Gambar 3.18 Rancangan Pada Menu Kiat 12 Sukses <i>Public Speaking</i>	63
Gambar 3.19 Rancangan Pada Menu Kiat 13 Sukses <i>Public Speaking</i>	64
Gambar 3.19 Rancangan Pada Menu Kiat 14 Sukses <i>Public Speaking</i>	65
Gambar 3.20 Rancangan Cari Kata Pada Menu Kamus	66
Gambar 3.21 Rancangan Pada Menu Kamus.....	67
Gambar 3.22 Perancangan Input Nama Pada Menu Kuis.....	68
Gambar 3.23 Perancangan Soal Kuis Pada Menu Kuis	69
Gambar 3.24 Perancangan Menu <i>About</i>	70
Gambar 4.1 Tampilan <i>Layout Splash Screen</i>	72
Gambar 4.2 Tampilan <i>Layout Menu</i>	73
Gambar 4.3 Tampilan <i>Layout Beranda Public Speaking</i>	74
Gambar 4.4 Tampilan <i>Layout Kiat Sukses Public Speaking</i>	75

Gambar 4.5 Tampilan <i>layout</i> Pencarian Kamus	76
Gambar 4.6 Tampilan <i>Layout</i> Keterangan Kamus.....	77
Gambar 4.7 Tampilan <i>Layout Input</i> Nama Kuis.....	78
Gambar 4.8 Tampilan <i>Layout</i> Soal Kuis.....	79
Gambar 4.9 Tampilan <i>Layout</i> About	80
Gambar 4.10 <i>Windows Project</i> Aplikasi Kiat Sukses <i>Public Speaking</i>	81
Gambar 4.12 Menambahkan <i>Object</i> ke dalam Aplikasi	83
Gambar 4.13 Menambahkan <i>Rooms</i> ke Dalam Aplikasi.....	84
Gambar 4.14 Menambahkan <i>Sounds</i> ke dalam Aplikasi	84
Gambar 4.15 Tampilan Bagian Objek	85
Gambar 4.16 Tampilan Menu Utama dan <i>Object Folder</i>	86
Gambar 4.17 Tampilan Beranda dan <i>Folder Object</i>	87
Gambar 4.18 Tampilan Kiat Sukses dan <i>Folder Object</i>	89
Gambar 4.19 Tampilan Kamus dan <i>Folder Object</i>	90
Gambar 4.20 Tampilan Kuis dan <i>Folder Object</i>	103
Gambar 4.21 Uji Coba Sony Xperia SP (Menu Utama)	115
Gambar 4.22 Uji Coba Sony Xperia SP (Menu Kiat).....	116
Gambar 4.23 <i>File Explorer</i>	117
Gambar 4.24 Konfirmasi Izin Instal Aplikasi	118
Gambar 4.25 Proses Instal.....	119
Gambar 4.26 Proses Instal Selesai	119
Gambar 4.27 Tampilan Aplikasi Kiat Sukses <i>Public Speaking</i>	120
Gambar 4.28 Icon Kiat Sukses <i>Public Speaking</i>	120

INTISARI

Berbicara adalah hal yang biasa dilakukan semua orang untuk saling berinteraksi, namun ada saatnya ketika saat tertentu kita dituntut untuk berbicara di depan umum, entah itu menyampaikan pendapat dalam musyawarah, memberikan sambutan di seminar atau acara-acara tertentu, tuntutan profesi untuk melakukan presentasi ataupun aktivitas keseharian kehidupan kita sebagai makhluk bersosial. Semua orang bisa berbicara namun untuk berbicara di depan umum atau yang lebih dikenal dengan "*Public speaking*" tidak semua dengan mudah bisa melakukannya, karena *Public speaking* membutuhkan wawasan yang luas, kreatifitas dan kemampuan yang memadai untuk bisa berbicara dengan efektif.

Pada Skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada dan mencoba memberikan serta cara membuat aplikasi public speaking berbasis android dengan gamemaker yang dapat bermanfaat buat masyarakat. Menggunakan metode pengembangan Waterfall. Melakukan perancangan model proses flowchart program untuk mengetahui alur program, perancangan desain interface, coding serta implementasi.

Aplikasi yang dihasilkan berbentuk file apk yang dapat dijalankan di android. Tampilan 2D animasi, beranda, kuis dapat dijadikan sistem informasi. Disamping itu, peneliti juga menyarankan kepada pengembang supaya aplikasi ini dapat dikembangkan baik dari segi desain, katagori, teori dan pertanyaan. Agar aplikasi ini dapat lebih bermanfaat kedepannya.

Kata-Kunci : Android, Smartphone, GameMaker, Public Speaking

ABSTRACT

Talking is a common practice of all people to interact with each other, but there are times when a certain moment we are required to speak in public, whether it expression in the deliberations, gave a speech at seminars or special occasions, the demands of the profession to make a presentation or activity our daily lives as being sociable. Everyone can speak, but to speak in public, or better known as the "Public speaking" not everyone can easily do it, because Public speaking requires extensive knowledge, creativity and ability sufficient to be able to speak effectively.

In this thesis, the researcher tried to analyze the problem issues that exist and try to give as well as how to create an application-based public speaking android with gamemaker that can be useful to society. Using Waterfall development method. Designing the program flowchart process model to determine the flow of the program, the design of the interface design, coding and implementation.

The resulting application form apk file that can run on android. 2D animation, veranda, quizzes can be used as an information system. In addition, researchers also suggest to developers so that applications can be developed both in terms of design, categories, theories and questions. So that these applications can be more useful in the future.

Keywords : *Android, Smartphone, GameMaker, Public Speaking*