

**PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS ANDROID LIRIK LAGU DAERAH
DI INDONESIA**

SKRIPSI



disusun oleh:

Dimas Prasetyo

10.11.4198

**JURUSAN TEKNIK INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS ANDROID LIRIK LAGU DAERAH
DI INDONESIA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Dimas Prasetyo
10.11.4198

JURUSAN TEKNIK INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2014

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS ANDROID LIRIK LAGU
DAERAH DI INDONESIA**

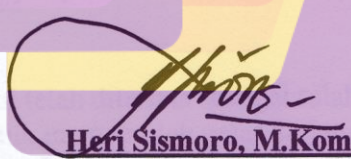
yang disusun oleh

Dimas Prasetyo

10.11.4198

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 4 Desember 2014

Dosen Pembimbing,


Heri Sismoro, M.Kom

NIK. 19030257

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS ANDROID LIRIK LAGU
DAERAH DI INDONESIA**

yang disusun oleh

Dimas Prasetyo
10.11.4198

telah dipertahankan oleh Dewan Penguji
Pada tanggal 4 Desember 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs. Bambang Sudaryatno, MM
NIK. 190302029

Robert Marco, MT
NIK. 190302228

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190300257



Skripsi ini telah diterima sebagai salahsatu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal



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, 4 Desember 2014



Meterai

Dimas Prasetyo

NIM. 10.11.4198

MOTTO

"Tidak ada yang tidak bisa selama hal tersebut masih terlihat.
'slow but sure'"



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- a. Bapak Hardi Prasetyo dan Ibu Salijem, selaku kedua orangtua, panutan sekaligus idola yang tak pernah berhenti untuk selalu mendukung putranya untuk menggapai cita-cita. Terima Kasih Ayah & Ibunda.
- b. Kakak-kakak saya Hartini dan Sari rastiwi beserta adik saya Agus Prasetyo.
- c. Teman – teman Grup “Kontrakan Arek Pinter”, yang selalu mendukung saya, menyediakan tempat dan menjadikan kita keluarga dalam hal apapun semasa kuliah.
- d. Teman-teman Seperjuangan seperjuangan menjadi gelandangan di DotA Koplo Family Clan.
- e. Segenap Keluarga Besar STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi tepat pada waktunya, dengan judul “PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS ANDROID LIRIK LAGU DAERAH DI INDONESIA”. Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang disusun oleh penulis sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan S1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini terdapat kekurangan, baik dalam penulisan maupun isi, dikarenakan keterbatasan waktu dalam penyusunan Skripsi ini. Dengan rendah hati, penulis mohon maaf dan sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari pembaca serta semua pihak yang terkait dalam usaha penyempurnaan skripsi ini.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Prof.Dr.M.Suyanto,M.M, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Heri Sismoro selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan saran, masukan, dan bimbingan serta bantuan kepada penulis selama proses penyusunan dan perbaikan skripsi ini. Semoga Allah senantiasa melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya kepada beliau.
3. Sudarmawan, MT, selaku Kepala Jurusan S1 Teknik Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Seluruh Dosen Penguji saat ujian pendadaran yang telah memberikan saran dan kritik untuk menyempurnakan skripsi ini.

5. Para Dosen di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mendidik dan membekali ilmu yang menjadi modal dasar bagi penulis di dalam penulisan skripsi ini.
6. Terima kasih kepada Ayah dan Bunda penulis, Bapak Hardi Prasetyo dan Ibu Salijem, kakak-kakak saya, yang selalu membantu penulis baik secara moril maupun material, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Do'a dan restu mereka selalu menjadi dukungan yang sangat besar bagi penulis. Semoga Allah senantiasa meridhoi mereka semua.

Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi siapa saja. Penulis sangat harapkan kritikan serta saran yang konstruktif dari semua pihak demi kebaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 4 Desember 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
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	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8

2.1	Aplikasi	8
2.2	Lirik Lagu.....	8
2.3	Lagu Daerah	9
2.4	Android.....	10
2.4.1.	Sejarah Android	11
2.4.2.	Arsitektur Android	12
2.4.3.	Versi Android.....	14
2.5	Eclipse	20
2.6	UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	21
2.6.1.	Pengertian UML.....	21
2.6.2.	Tujuan UML	22
2.6.3.	Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	23
2.7	Use Case Diagram	23
2.8	Android SDK (Software Development Kit).....	32
2.9	ADT (<i>Android Development Tools</i>).....	34
2.10	Black Box Testing	34
2.11	White Box Testing.....	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		36
3.1	Analisis Sistem.....	36
3.1.1	Identifikasi Masalah	36
3.1.2	Analisis SWOT	37
3.1.2.1	Kekuatan (Strength)	37
3.1.2.2	Kelemahan (Weakness).....	38
3.1.2.3	Kesempatan (Opportunity).....	38
3.1.2.4	Ancaman (Threats).....	39

3.1.3	Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.1.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	39
3.1.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	40
3.1.3.3	Kebutuhan Perangkat Keras	40
3.1.3.4	Kebutuhan Perangkat Lunak	41
3.1.3.5	Kebutuhan Pengguna.....	42
3.1.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	42
3.2	Perancangan Sistem.....	42
3.2.1	Perancangan UML	43
3.2.1.1	Use Case Diagram	44
3.2.1.2	Activity Diagram	45
3.2.1.3	Sequence Diagram.....	51
3.2.1.4	Class Diagram	53
3.3	Perancangan Interface	54
3.3.1	Rancangan Tampilan Pembuka.....	54
3.3.2	Rancangan Tampilan Menu Utama.....	55
3.3.3	Rancangan Tampilan Menu Nama Daerah	56
3.3.4	Rancangan Tampilan Detail Daerah	56
3.3.5	Rancangan Tampilan Latihan	57
3.3.6	Rancangan Tampilan About Me	58
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		59
4.1	Implementasi	59
4.1.1	Ujicoba Sistem dan Program.....	59
4.1.1.1	Kesalahan Dalam Penulisan Program (<i>Syntax Error</i>).....	59
4.1.1.2	Kesalahan Proses (<i>Runtime Error</i>).....	60

4.1.1.3	Kesalahan Logika (<i>Logic Error</i>)	61
4.1.1.4	White-Box Testing	61
4.1.1.5	Black-box Testing	62
4.1.2	Manual Program.....	65
4.1.2.1	Instal Program	65
4.1.2.2	Splash Screen	65
4.1.2.3	Menu Utama.....	66
4.1.2.4	Menu Nama Daerah.....	66
4.1.2.5	Menu Latihan Soal	69
4.1.2.6	Menu About Me	71
4.2	Pembahasan	72
4.2.1	Pembahasan Listing Program.....	72
4.2.1.1	Class SplashScreen.....	72
4.2.1.2	Class MenuUtama	73
4.2.1.3	Class Nama Daerah	75
4.2.1.4	Class LatihanSoal	77
4.2.2	Pembahasan Hasil Wawancara	83
4.2.2.1	Wawancara Koresponden Umum.....	83
4.2.2.2	Wawancara Koresponden Khusus.....	84
BAB V	PENUTUP.....	85
5.1	Kesimpulan.....	85
5.2	Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Notasi Diagram Use Case	24
Tabel 2. 2 Notasi Diagram Class	26
Tabel 2. 3 Notasi Diagram Sequence	29
Tabel 2. 4 Notasi Diagram Activity	31
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras	40
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Android	41
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak	41
Tabel 4. 1 Testing Masuk Aplikasi	62
Tabel 4. 2 Testing Menu Utama	63
Tabel 4. 3 Testing Menu Nama Daerah	63
Tabel 4. 4 Testing Button Lihat Pada View Daerah	64
Tabel 4. 5 Testing Button Pada View Lirik	64
Tabel 4. 6 Testing Latihan Soal	64
Tabel 4. 7 Wawancara Kepada Koresponden Umum	83
Tabel 4. 8 Wawancara Kepada Koresponden Khusus	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Arsitektur Sistem Operasi Android.....	13
Gambar 2. 2 Urutan Versi Android.....	20
Gambar 2. 3 Use Case.....	25
Gambar 2. 4 Contoh Diagram Class	27
Gambar 2. 5 Contoh Diagram Sequence.....	30
Gambar 2. 6 Contoh Diagram Activity.....	32
Gambar 3. 1 Use Case Diagram.....	44
Gambar 3. 2 Activity Diagram Splash Screen.....	45
Gambar 3. 3 Activity Diagram Detail Daerah	46
Gambar 3. 4 Activity Diagram List Lagu	47
Gambar 3. 5 Activity Diagram Latihan Soal	48
Gambar 3. 6 Activity Diagram About Me	49
Gambar 3. 7 Activity Diagram Keluar.....	50
Gambar 3. 8 Sequence Diagram Splash Screen.....	51
Gambar 3. 9 Sequence Diagram Nama Daerah	51
Gambar 3. 10 Sequence Diagram Latihan Soal.....	52
Gambar 3. 11 Sequence Diagram About Me	52
Gambar 3. 12 Class Diagram.....	53
Gambar 3. 13 Rancangan Tampilan Pembuka.....	54
Gambar 3. 14 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	55
Gambar 3. 15 Rancangan Tampilan Menu Nama Daerah	56
Gambar 3. 16 Rancangan Detail Daerah.....	57
Gambar 3. 17 Rancangan Mulai latihan.....	57
Gambar 3. 18 Rancangan Mulai Mengerjakan Latihan	58
Gambar 3. 19 Tampilan About Me	58

INTISARI

Sekarang ini penggunaan ponsel berbasis android semakin marak di lingkungan sekitar kita. Selain sebagai alat komunikasi, ponsel berbasis android juga masih banyak manfaat lainnya antara lain sebagai media sosial, untuk bermain games, tempat untuk menyimpan file, media pembelajaran untuk anak-anak, dan juga sebagai alat untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi.

Perangkat mobile sudah bukan lagi menjadi sesuatu hal yang asing lagi. Perkembangan yang semakin maju dan evolusi pada perangkat mobile meningkat seiring dengan jumlah aplikasinya. Perangkat mobile sekarang ini semakin banyak dikembangkan dan memiliki fungsi yang bermacam-macam. Kemudahan dan efisiensi menjadi titik tumpu utama dalam pengembangannya. Salah satu platform mobile yang paling banyak dikembangkan pada saat ini adalah Android.

Di dalam ponsel berbasis android kita dapat mengunduh berbagai jenis aplikasi untuk menambah pengetahuan umum. Kali ini saya akan membuat sebuah aplikasi. aplikasi tersebut adalah Lagu Daerah di Indonesia. Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah untuk menambah pengetahuan kepada seluruh masyarakat Indonesia yaitu tentang lagu-lagu daerah yang ada di indonesia saat ini.

Kata Kunci: android, perkembangan android, aplikasi android

ABSTRACT

Now the use of android based phones increasingly widespread in the environment around us. Aside from being a means of communication, android based phones are also many other benefits, among others, as social media, to play games, a place to store files, media learning for children, and also as a means to gain knowledge and information.

The mobile device is no longer a strange thing again. The development of increasingly advanced and the evolution of mobile devices increases with the number of applications. Mobile devices now have more and more developed and have various functions. Ease and efficiency are the main pivot point in its development. One of the most mobile platforms developed at the moment is Android

*In the android based phones we can download various types of applications to add to the general knowledge. This time I will make an application. The application is the song *Regions in Indonesia*. The purpose of making this application is to increase the knowledge of the entire people of Indonesia is about folk songs that exist in Indonesia at this time.*

Keyword: *android, android apk development, android application*