

**PERANCANGAN APLIKASI GAMES TEBAK LOGO SEPAK BOLA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Dita Budi Kurniawan

10.11.3946

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

**PERANCANGAN APLIKASI GAMES TEBAK LOGO SEPAK BOLA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Dita Budi Kurniawan

10.11.3946

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI GAMES TEBAK LOGO SEPAK BOLA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dita Budi Kurniawan

10.11.3946

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Maret 2014

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI GAMES TEBAK LOGO SEPAK BOLA
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Dita Budi Kurniawan

10.11.3946

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Januari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125



Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047



Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 23 Januari 2015



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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



PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya tulis saya sendiri (ASLI) dan tidak ada unsur pengambilan materi dari karya yang pernah orang lain ajukan guna memperoleh gelar akademis di Institusi pendidikan manapun. Skripsi ini ditulis berdasarkan pada judul yang saya ajukan serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah dituliskan maupun di terbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Januari 2015

Dita Budi Kurniawan
10.11.3946

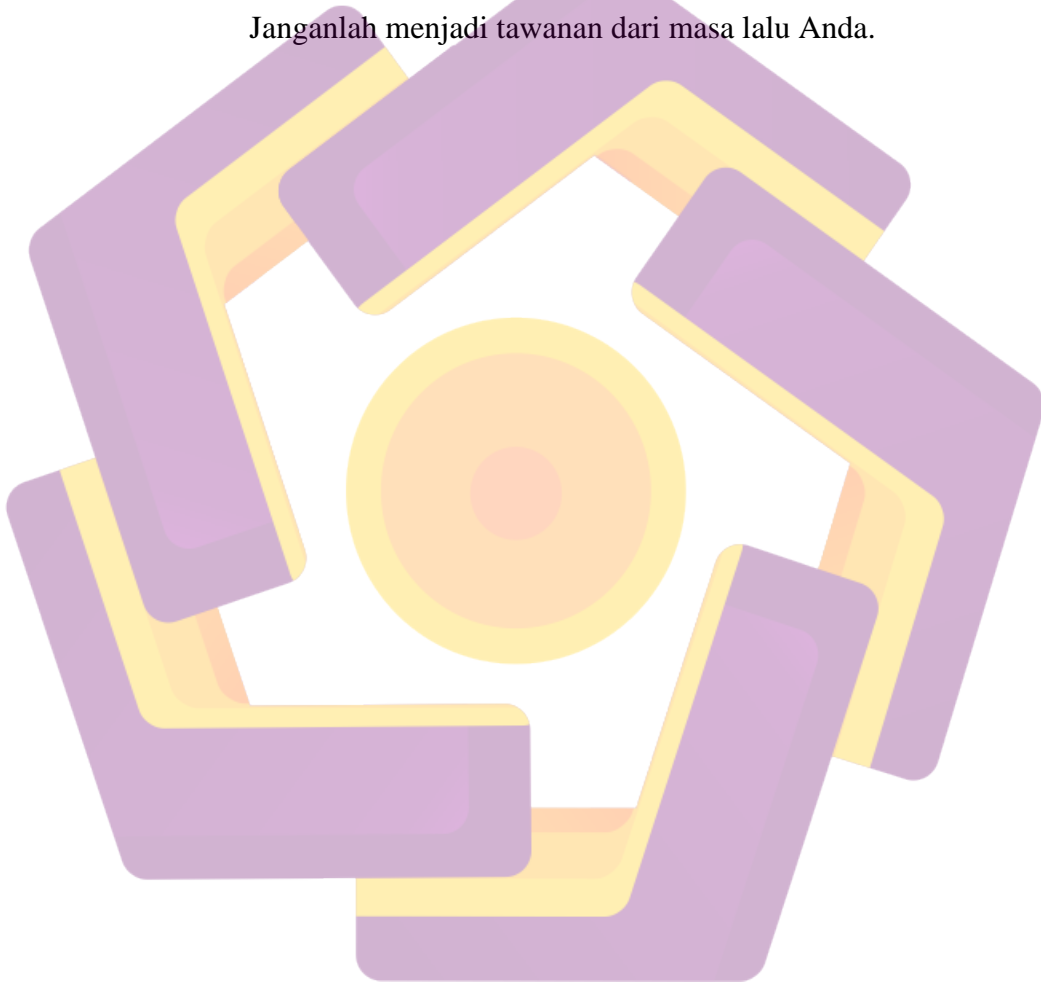
MOTO

Kesuksesan selalu disertai dengan kegagalan

Kita dapat sukses apabila kita belajar dari kesalahan.

Besok adalah misteri dan hari ini adalah anugerah.

Janganlah menjadi tawanan dari masa lalu Anda.



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Tuhan Yesus Kristus yang selalu membimbing dan melimpahkan berkat, rahmat dan karuniaNya yang tak pernah hilang dalam setiap waktu.
- ❖ Bapak dan ibu tercinta yang telah memberikanku kehidupan serta dukungan baik secara materiil maupun spiritual.
- ❖ Bapak Emha yang telah menjadi dosen pembimbing saya yang baik dan selalu memberi arahan.
- ❖ Anak Saya Mikha Eli Excello dan istri tercinta yang selalu menjadi motivasi dan semangat serta mendukung saya dengan perhatian dan kasih sayangnya.
- ❖ Kakak dan saudara-saudaraku yang terus mendorongku untuk selalu semangat.
- ❖ Teman-Temanku khususnya anak 86 dan 56 semuanya yang terlalu banyak untuk saya sebutkan satu persatu, yang selalu membantuku, memberikanku arahan dukungannya.
- ❖ Rekan-rekan S1Ti-05 angkatan 2010 yang telah menjadi salah satu bagian dalam hidupku yang telah memberi banyak cerita .
- ❖ Teman-Teman baik yang diluar lingkungan Kampus yang selalu memberi dukungan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis persembahkan kepada Tuhan Yesus yang senantiasa melimpahkan berkah-Nya pada kita, sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan skripsi ini penulis ajukan guna sebagai syarat kelulusan studi Strata 1 Jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Management Informatika dan Komputer, STIMIK Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dari teknik penulisan maupun Kualitas. Meskipun demikian penulis berharap semoga skripsi ini dapat menjadi referensi dan bermanfaat kedepannya bukan hanya untuk penulis namun bagi teman-teman atau pihak manapun yang ingin mendapatkan ilmu pengetahuan tentang pengembangan aplikasi pada sistem operasi Android yang bersifat *Open-Source*.

Dalam penyusunan laporan dan penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak skripsi ini tidak dapat berjalan lancar. Oleh sebab itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus yang telah memberikan berkahnya sehingga dapat melaksanakan pembuatan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Muhammad Suyanto, MM, Selaku ketua sekolah tinggi manajemen Informatika dan komputer AMIKOM Yogyakarta.

3. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua Jurusan Teknik Informatika (S-1)
4. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dalam membimbing penulisan skripsi ini.
5. Sahabat-sahabat 86 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah memberikan suport besar saat penulis menghadapi masalah.
6. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung.

Terimakasih kepada semua orang yang telah mendukung penulisan skripsi ini. Penulis mohon maaf jika dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kesalahan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 15 Januari 2015

Penulis

Dita Budi Kurniawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHANKATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	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.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Tebak Logo.....	10
2.2.1 Pengertian Logo	10
2.2.2 Sejarah Logo Dalam Sepak Bola	10
2.3 Android.....	11
2.3.1 Pengertian Android	11
2.3.2 Sejarah Perkembangan Android.....	11
2.3.3 Fitur-fitur Android	13
2.4 Arsitektur Android	15
2.5 Pengujian	16
2.6 Perangkat Lunak yang Digunakan	17
2.6.1 IDE Eclipse	17
2.7 Basis Data.....	18
2.8 Pengenalan UML (Unified Modeling Language).....	19
2.8.1 Tipe-tipe Diagram UML	19
2.8.2 Use Case Diagram.....	20
2.8.3 Activity Diagram.....	22
2.8.4 Sequence Diagram	24
2.8.5 Class Diagram	25
2.9 ERD	26

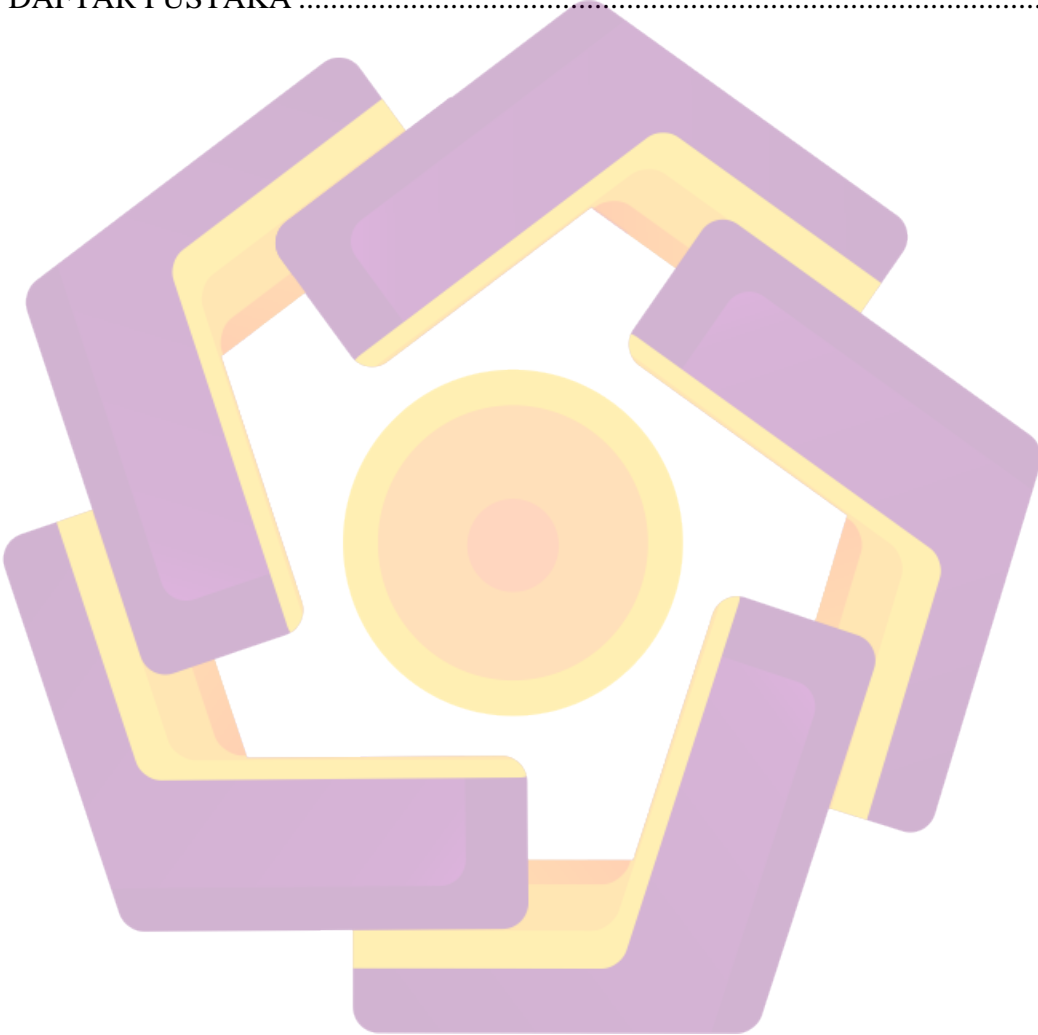
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	29
3.1 Analisis.....	29
3.1.1 Analisis SWOT	29
3.1.2 Analisisss Kebutuhan	32
3.1.3 Analisis Kelayakan.....	35
3.2 Perancangan.....	36
3.2.1 Use Case Diagram.....	36
3.2.2 Activity Diagram.....	37
3.2.3 Class Diagram.....	38
3.2.4 Sequence Diagram	39
3.2.5 Relasi Antar Table.....	41
3.2.6 Perancangan Interfance	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Implementasi	46
4.1.1 Implementasi Basis Data.....	46
4.1.2 Implementasi Interface.....	47
4.2 Uji Coba Sistem dan Program.....	69
4.2.1 White Box Testing	69
4.2.2 Black Box Testing.....	70
4.3 Pembahasan	72
4.3.1 Manual Installasi	72

BAB V PENUTUP..... 74

 6.1 Kesimpulan..... 74

 6.2 Saran..... 76

DAFTAR PUSTAKA 77



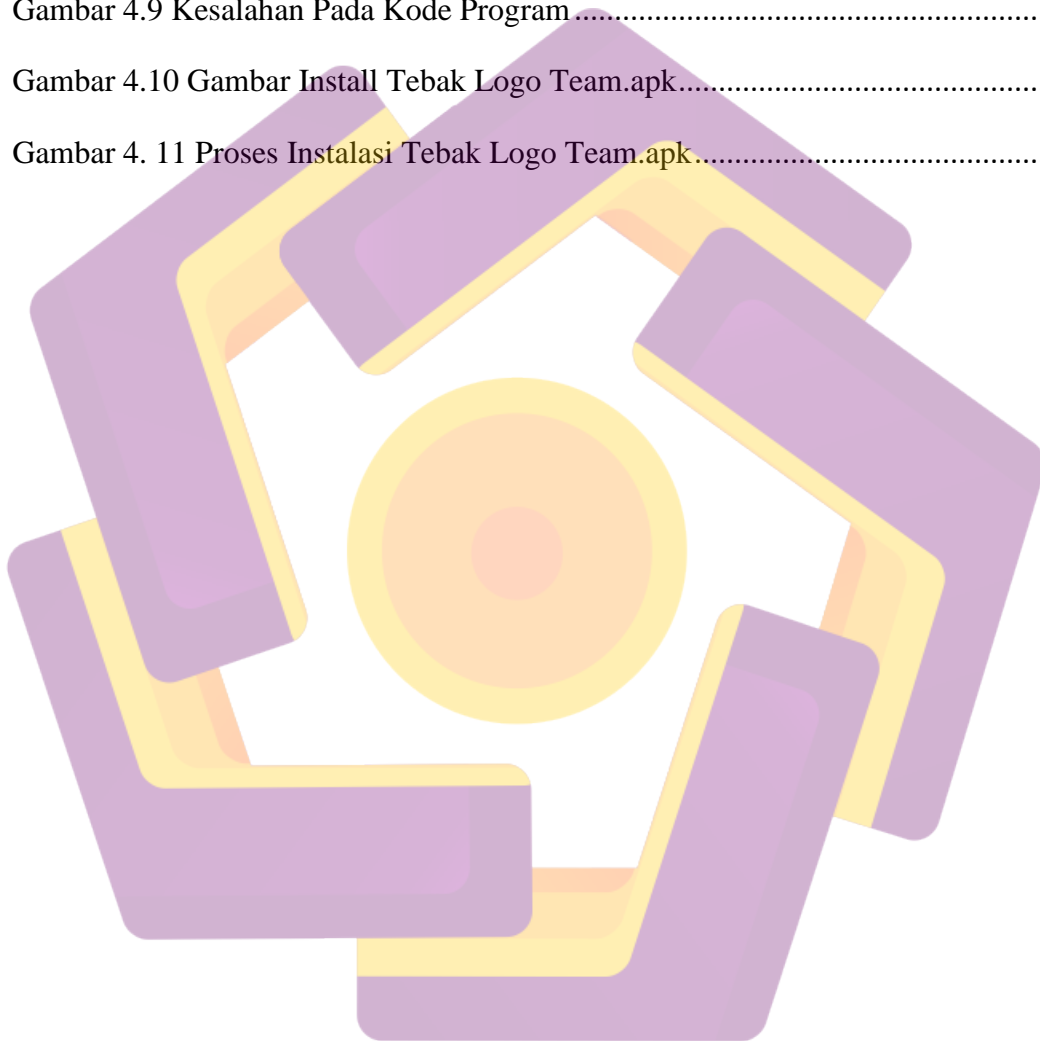
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Sejarah Android	12
Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram	20
Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram	23
Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram	24
Tabel 2.5 Simbol Class Diagram	25
Tabel 2.6 Simbol ERD	28
Tabel 3.1 Tabel Matriks SWOT	31
Tabel 4. 1 Testing Menu Utama	71
Tabel 4. 2 Testing Sub Level	71
Tabel 4. 3 Testing Sub Level	71
Tabel 4. 4 Testing Tebak Logo	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	15
Gambar 2.2 Tampilan Workbench Eclipse	18
Gambar 2.3 Diagram-Diagram UML.....	20
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	36
Gambar 3.2 Activity Diagram Main	37
Gambar 3.3 Activity Diagram Cara Bermain	37
Gambar 3.4 Activity Diagram Tentang.....	38
Gambar 3.5 Class Diagram	38
Gambar 3.6 Sequence Diagram Main	39
Gambar 3.7 Sequence Diagram Cara Bermain	40
Gambar 3.8 Sequence Diagram Tentang	40
Gambar 3.9 Relasi Antar Table.....	41
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Halaman Utama.....	42
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Halaman Main.....	43
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Halaman Cara Bermain.....	44
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Halaman Tentang	45
Gambar 4.1 Struktur Tabel Database Tebak Logo Team.....	47
Gambar 4.2 Tampilan Splashscreen.....	48
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	50
Gambar 4.4 Tampilan Pilih Level.....	52
Gambar 4.5 Tampilan SubLevel	54

Gambar 4.6 Tampilan Tebak Logo	65
Gambar 4.7 Tampilan Cara Bermain	67
Gambar 4.8 Tampilan Tentang	68
Gambar 4.9 Kesalahan Pada Kode Program	70
Gambar 4.10 Gambar Install Tebak Logo Team.apk.....	73
Gambar 4. 11 Proses Instalasi Tebak Logo Team.apk.....	73



INTISARI

Kemajuan teknologi yang sekarang ini semakin pesat, khususnya pada smartphone yang menjadikan sistem operasi semakin gencar dalam mengembangkan aplikasi-aplikasi yang membuat pengguna dimanjakan. Dalam hal ini aplikasi sistem operasi perangkat bergerak salah satunya smartphone berlomba-lomba mengembangkan sistem operasi yang bersifat open-soure. Gunanya selain untuk memanjakan pengguna juga guna ikut mengembangkan sistem operasi ini menjadi lebih baik.

Berawal dari hobi olahraga yang khususnya pada dunia sepak bola serta akan diadakannya piala dunia 2014 dan tingkat stress yang semakin tinggi, sehingga penulis berinisiatif membuat *game* dengan tema sepak bola yang diberi nama Tebak Logo Team, *game* ini berisikan logo team dari Liga Inggris, Liga Jerman, Liga Belanda, Liga Perancis, Liga Italia, Liga Spanyol, Liga ISL, dan Piala Dunia 2014.

Kesimpulannya, *game* Tebak Logo Team ini ditujukan agar dapat mengurangi tingkat stress, mengisi waktu luang dan juga untuk mengasah kemampuan tentang dunia sepak bola yang lebih spesifikasinya dalam dunia logo team dalam sepak bola.

Kata-kunci: *Game*, *Game* Tebak, Tebak Logo, Logo Team, *Game* Tebak Logo , *Game* Tebak Logo Team.

ABSTRACT

Advances in technology are now growing rapidly, especially in the smartphone operating system makes more incentive to develop applications that make users pampered. In this case the mobile device operating system applications one vying to develop a smartphone operating system is an open-source. Good for nothing but to pamper users also to participate in developing this operating system for the better.

Starting from a hobby sport, especially in the world of soccer and the World Cup will be held in 2014 and the higher levels of stress, so I took the initiative to create a game with a football theme named Guess Logo Team, this game contains the logo of the team of the Premier League, Bundesliga, Dutch League, French League, Italian League, Spanish League, Champions League, and the 2014 World Cup.

In conclusion, the game Guess Team logo is intended to reduce the level of stress, spare time and also to hone the skills of the football world more specifications in the world of the football team logo.

Keywords: Game, Game Guess, Guess Logo, Logo Team, Game Guess Logo, Game Guess Logo Team.

