

**COLORFUL WORLD ANDROID APPLICATION UNTUK MEDIA  
MARKETING JASA FOTOGRAFI, VIDEOGRAFI,  
DAN BUKU TAHUNAN**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Yusuf Luqman Hakim**

**10.11.4452**

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

**COLORFUL WORLD ANDROID APPLICATION UNTUK MEDIA  
MARKETING JASA FOTOGRAFI, VIDEOGRAFI,  
DAN BUKU TAHUNAN**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh :

**Yusuf Luqman Hakim**

**10.11.4452**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**COLORFUL WORLD ANDROID APPLICATION UNTUK MEDIA  
MARKETING JASA FOTOGRAFI, VIDEOGRAFI,  
DAN BUKU TAHUNAN**

Yang Dipersiapkan dan disusun oleh

**Yusuf Luqman Hakim**

**10.11.4452**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Oktober 2013

**Dosen Pembimbing**

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**PENGESAHANAN**

**SKRIPSI**

**COLORFUL WORLD ANDROID APPLICATION UNTUK MEDIA  
MARKETING JASA FOTOGRAFI, VIDEOGRAFI,  
DAN BUKU TAHUNAN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yusuf Luqman Hakim**

**10.11.4452**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Agustus 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
NIK. 190302096



**Sudarmawan, MT**  
NIK. 190302035



**Bayu Setiaji, M.Kom**  
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu prasyarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 12 September 2014

**KETUA STM IKAMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 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 naksah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 November 2013

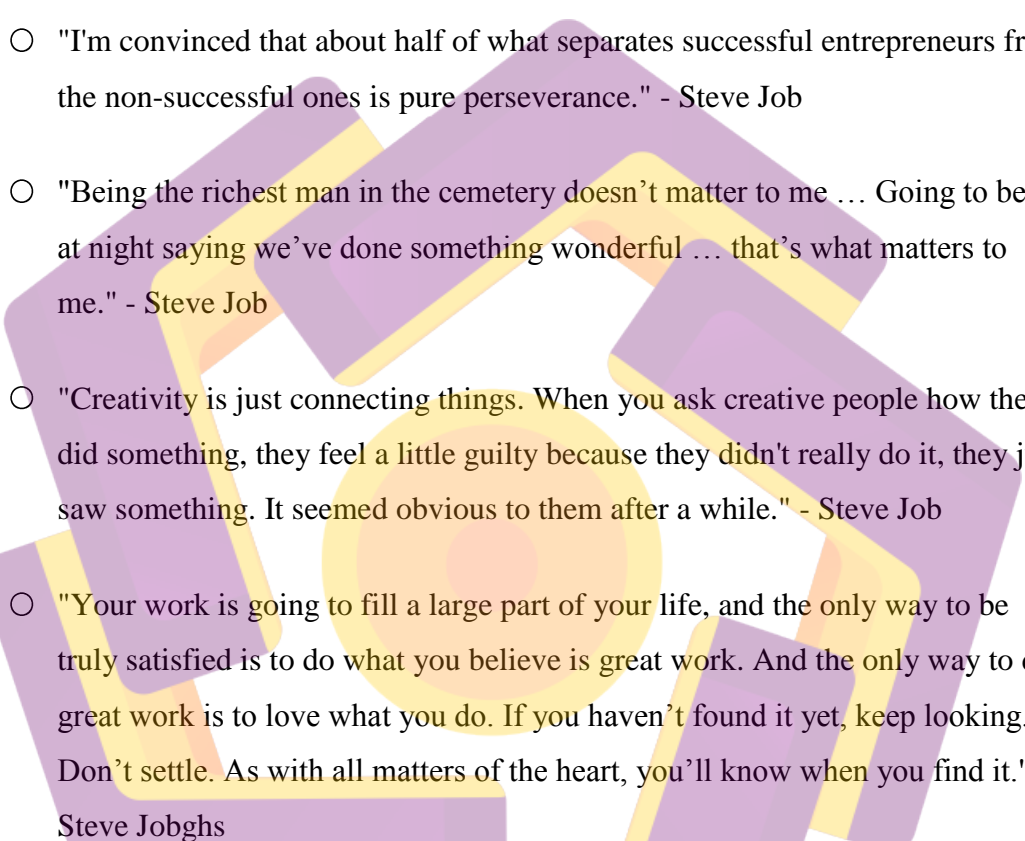


Yusuf Luqman Hakim

10.11.4452

## MOTTO

- Mulailah sesuatu dengan membaca “Bismillahirrahmanirrahim” dan diakhiri dengan “Alhamdulillahirobbil 'alamin” agar sesuatu yang kita kerjakan di ridhoi Allah SWT.
- Bermimpilah seolah - olah anda hidup selamanya. Hiduplah seakan-akan inilah hari terakhir anda.
- Jika kita tidak berubah, kita tidak akan bertumbuh, jika kita tidak bertumbuh, kita belum benar-benar hidup .
- Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan.
- Sesali masa lalu karena ada kekecewaan dan kesalahan – kesalahan, tetapi jadikan penyesalan itu sebagai senjata untuk masa depan agar tidak terjadi kesalahan lagi.
- Jangan pernah mengeluh atas kekuranganmu, karena kekurangan mengingatkanmu untuk terus mencari kekuatan yg ada dalam dirimu.
- Bersabar itu sibuk bekerja keras, bukan berdiam diri, sambil menghela nafas panjang, sambil mengelus dada. - Mario Teguh
- Jika kehidupan anda sulit maka itu adalah baik karena kebaikan akan datang setelah kita berjuang bersama kesulitan yang berakhir baik. Jauhi godaan yang tidak penting. - Mario Teguh
- Kekhawatiran, kecemasan dan ketakutan adalah 3 musuh utama yang membuat manusia lumpuh dan tak berdaya – Putu Putrayasa
- Alasan galal no. 1 adalah banyak rencana, tidak melakukan. Hati-hati, tindakan anda menjadi kebiasaan anda. – Putu Putrayasa

- 
- Cara sederhana kita berfikir adalah bertanya dan menemukan jawaban-jawaban – Putu Putrayasa
  - "Quality is more important than quantity. One home run is much better than two doubles." - Steve Job
  - "I'm convinced that about half of what separates successful entrepreneurs from the non-successful ones is pure perseverance." - Steve Job
  - "Being the richest man in the cemetery doesn't matter to me ... Going to bed at night saying we've done something wonderful ... that's what matters to me." - Steve Job
  - "Creativity is just connecting things. When you ask creative people how they did something, they feel a little guilty because they didn't really do it, they just saw something. It seemed obvious to them after a while." - Steve Job
  - "Your work is going to fill a large part of your life, and the only way to be truly satisfied is to do what you believe is great work. And the only way to do great work is to love what you do. If you haven't found it yet, keep looking. Don't settle. As with all matters of the heart, you'll know when you find it." - Steve Jobghs

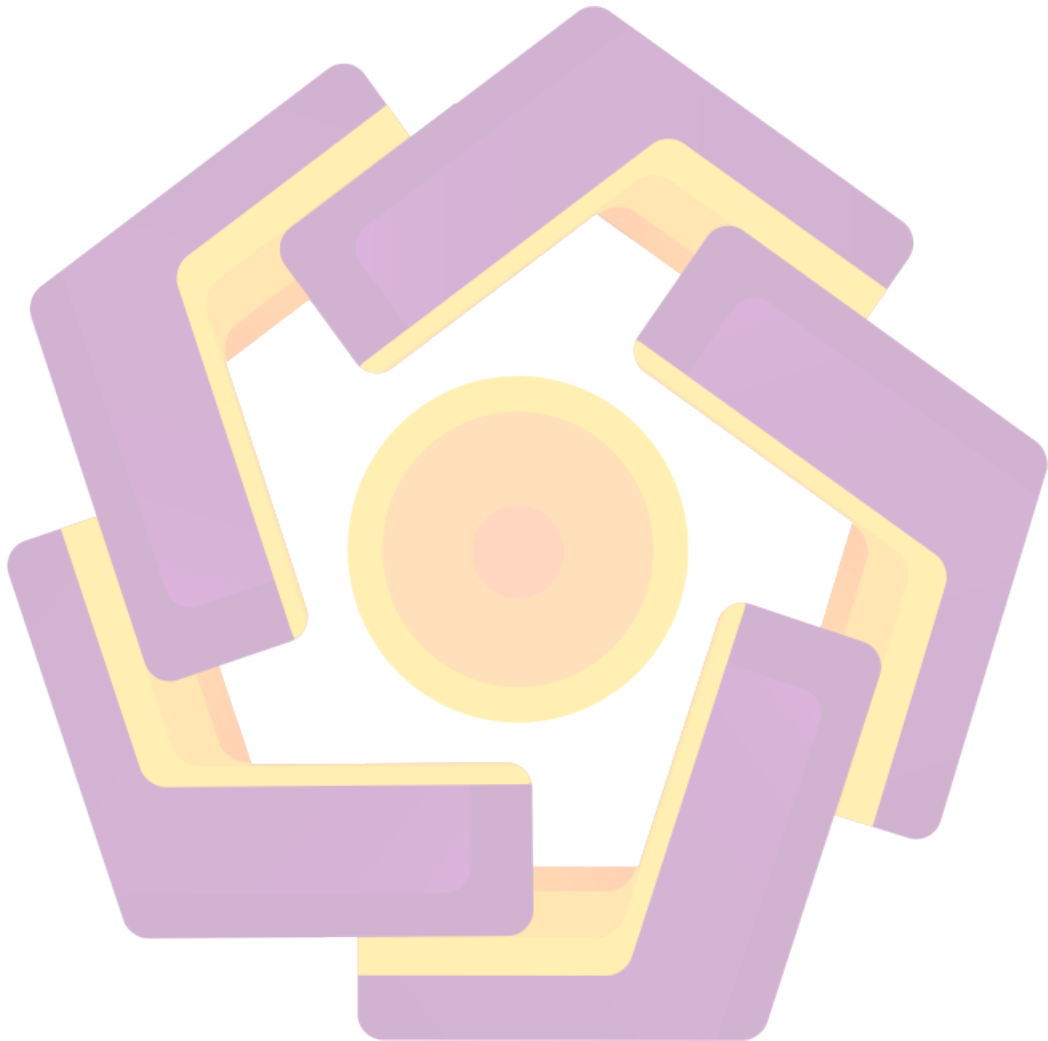
## PERSEMBAHAN

Karya tulis ini aku persembahkan untuk:

- Allah SWT yang telah melimpahkan ilmu pengetahuan didunia ini untuk dipelajari dan menambah imanku serta berkahMu hingga aku dapat mencapai gelar Sarjana Komputer.
- Kedua orang tua dan kedua adekku yang telah mendukung sepenuh hati, baik dengan doa, nasihat ataupun motivasi.
- Kepada dosen-dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mengampu selama perkuliahan.
- Kepada teman-teman 10-S1TI-10 dan 10-S1TI-11 yang telah membantu baik secara langsung atau tidak langsung dalam proses penyelesaian skripsi ini.
- Kepada Sahabat-sahabat saya Agung Setyawan (CEO Puskesmot), Noven Samakta Rizki, Kopian Kadol, Lulus SD, Eko Ginanjar Muhammad Sata, Agung Rahman Yasin, Koko D'airwaves, Helmi Ashari, Muhammad Indra, Daranindra Dewi Saraswati, Anis Sya'ban, Benny Viktor, Arif Hidayat, Krisna Ayu Saputri, Tuji Rochmawati. Terima kasih banyak telah banyak menginspirasi, mensupport, dan mendo'akan dari pertama kuliah kuliah.
- Kepada teman-teman Potrait AMIKOM, Colorful World, Creatia, KOMA, Senat AMIKOM, Kadol, dan AMO yang telah mensupport dalam penyelesaian skripsi ini dan telah memberikan banyak ilmu.



- Terima kasih pula kepada pihak-pihak yang secara tidak langsung membantu skripsi ini dan belum dapat saya sebutkan.



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat-Nya kepada penulis sehingga menyelesaikan skripsi dengan judul COLORFUL WORLD ANDROID APPLICATION UNTUK MEDIA MARKETING JASA FOTOGRAFI, VIDEOGRAFI, DAN BUKU TAHUNAN, 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.

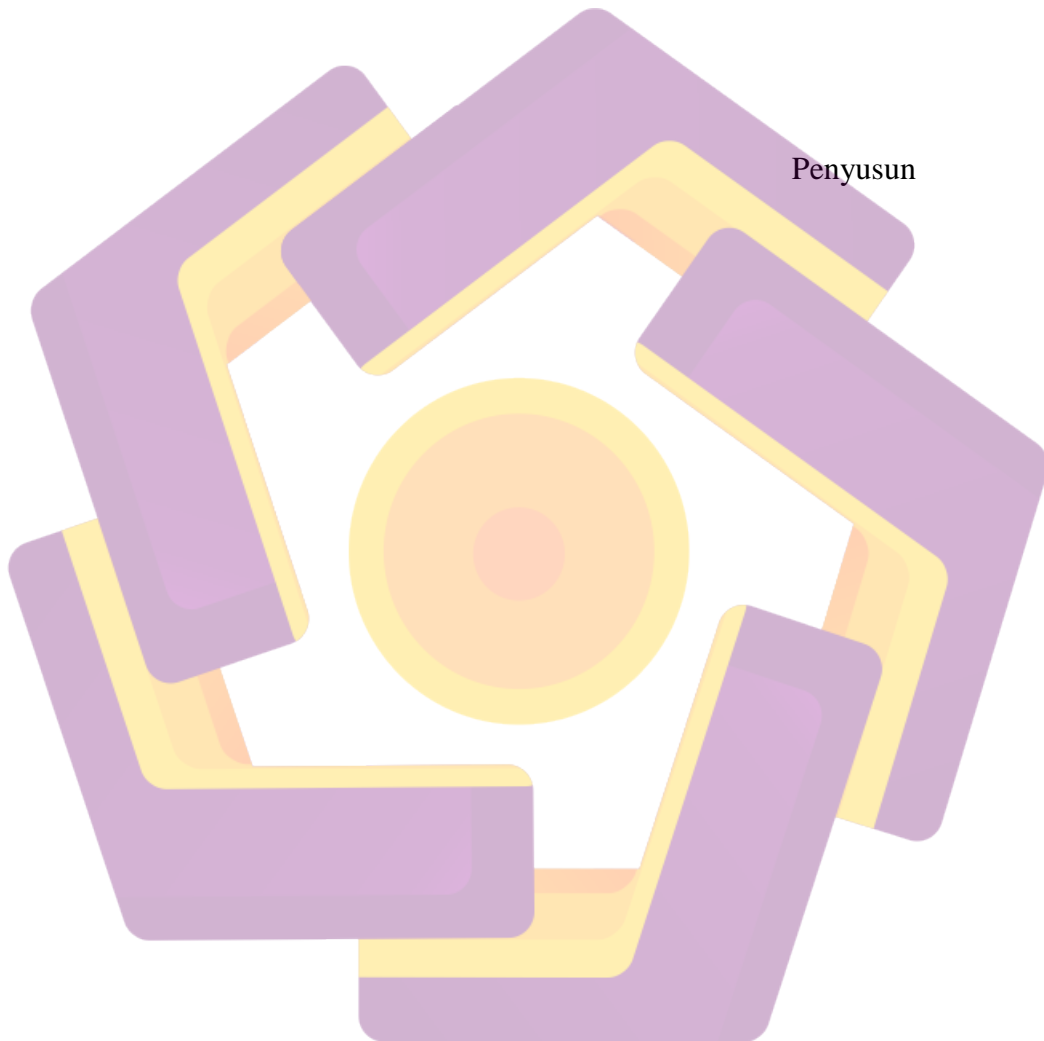
Pada kesempatan ini penulis memberikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom 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, 1 November 2013



Penyusun

## DAFTAR ISI

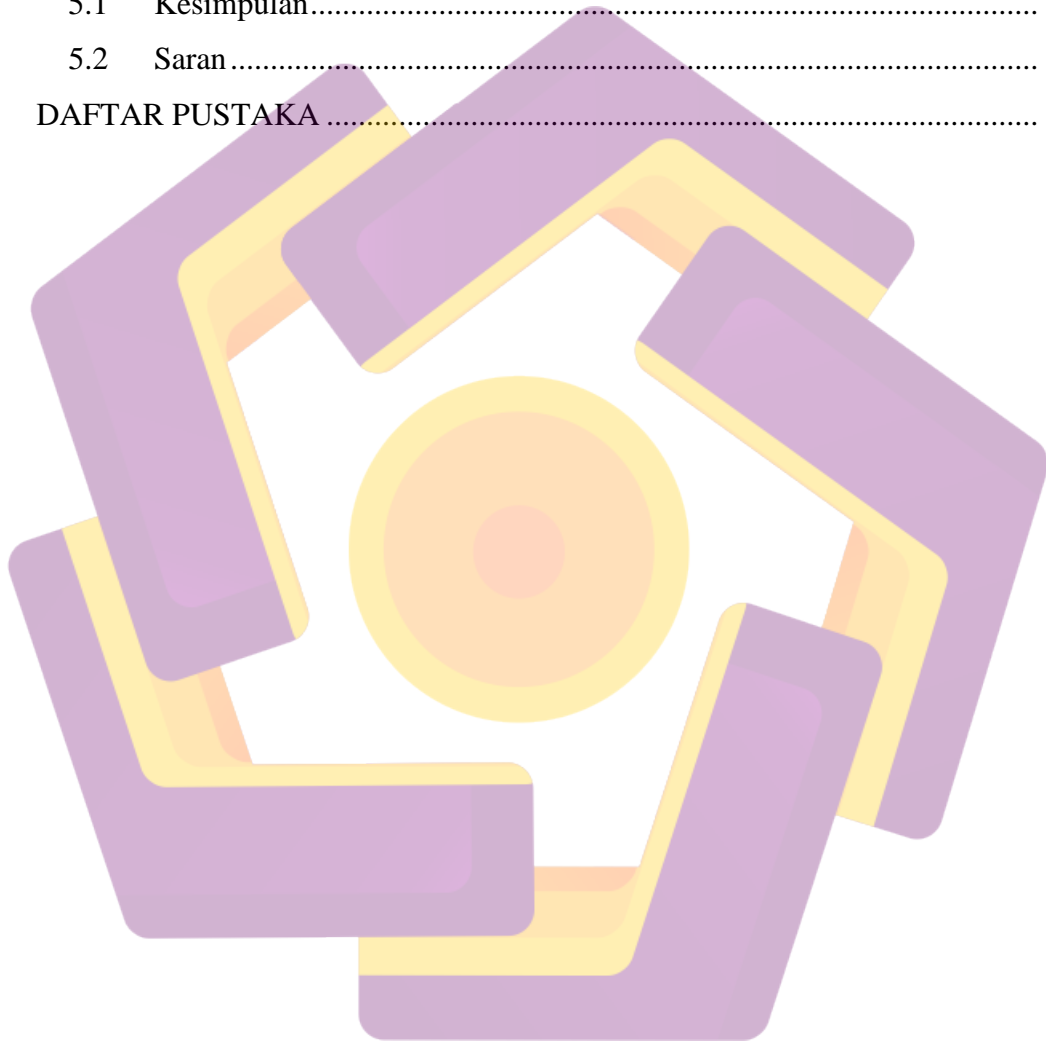
SKRIPSI.....	i
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i> .....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metodologi Penelitian .....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Android.....	9
2.1.1 Pengertian Android .....	9
2.1.2 Sejarah Android .....	10
2.1.3 Fitur Fitur Android.....	14
2.1.4 Arsitektur Android .....	15
2.1.4.1 Application dan Widgets .....	15

2.1.4.2.	Applications Framework.....	16
2.1.4.3.	Libraries .....	17
2.1.4.4.	Android Run Time .....	17
2.1.4.5.	Linux Kernel .....	18
2.1.5	Aplikasi Android.....	18
2.1.5.1.	<i>Activities</i> .....	19
2.1.5.2.	<i>Intent Receiver</i> .....	19
2.1.5.3.	<i>Service</i> .....	20
2.1.5.4.	<i>Broadcast Receiver</i> .....	21
2.1.5.5.	<i>Content Provider</i> .....	21
2.2	<i>Software Development Life Circle</i> .....	22
2.2.1	<i>Waterfall Model</i> .....	23
2.3	Teori Analisis SWOT .....	25
2.4	UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	26
2.4.1	Pengertian UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	26
2.4.2	Tujuan UML .....	26
2.4.3	Tipe-tipe diagram UML .....	28
2.4.4	Use Case Diagram.....	28
2.4.5	Activity Diagram.....	32
2.4.6	Sequence Diagram .....	34
2.4.7	Class Diagram .....	35
2.5	Bahasa Pemrograman yang Digunakan.....	37
2.5.1	Java.....	37
2.5.1.1	Pengertian Java .....	37
2.5.1.2	Sejarah Java .....	38
2.5.1.3	Java Platform .....	39
2.5.1.4	Struktur Pemrograman Java .....	40
2.5.1.5	Java Development Kit .....	40
2.5.2	Konsep OOP (Object Oriented Programming) .....	41
2.6	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	42
2.6.1	IDE Eclipse .....	42

2.6.2	Android Software Development Kit (SDK).....	44
2.6.3	Android Development Tool (ADT) Plugins .....	44
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		45
3.1	Tinjauan Masalah .....	45
3.1.1	<i>Colorful World</i> .....	45
3.1.1.1	<i>Colorful Photography</i> .....	45
3.1.1.2	<i>Colorful Creatia</i> .....	46
3.1.1.3	<i>Colorful Cinema</i> .....	46
3.2	Analisis Sistem.....	47
3.2.1	Analisis SWOT .....	47
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	50
3.2.2.1	Kebutuhan Fungsional .....	50
3.2.2.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	51
1.	<i>Usability</i> .....	52
2.	<i>Performance</i> .....	52
3.	<i>Security</i> .....	52
4.	<i>Reliability</i> .....	52
5.	<i>Hardware</i> (perangkat keras) .....	52
6.	Software (Perangkat Lunak) .....	55
7.	<i>Management Colorful World</i> .....	55
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	56
3.2.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	56
3.2.3.2	Analisis Kelayakan Operasional.....	56
3.2.3.3	Analisis Kelayakan Hukum .....	57
3.2.3.4	Analisis Sistem Operasi .....	57
3.2.3.5	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	58
3.3	Perancangan Sistem.....	58
3.3.1	Perancangan UML .....	58
3.3.1.1	Use Case Diagram .....	59
3.3.1.2	Class Diagram.....	60
3.3.1.3	<i>Sequence Diagram</i> .....	63

3.3.1.4	<i>Activity Diagram</i> .....	65
3.3.2	Perancangan <i>Interface</i> .....	69
3.3.2.1	Rancangan Tampilan Pembuka .....	69
3.3.2.2	Rancangan Tampilan Menu Utama .....	69
3.3.2.3	Rancangan Tampilan Sub Menu.....	70
3.3.2.4	Rancangan Tampilan Sub Menu Reachment.....	72
3.3.2.5	Rancangan Tampilan <i>Gallery</i> .....	72
3.3.2.6	Rancangan Tampilan About .....	74
3.3.2.7	Rancangan Tampilan Contact.....	75
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		76
4.1	Implementasi .....	76
4.1.1	Uji Coba Sistem dan Program.....	76
4.1.1.1	<i>White Box Testing</i> .....	76
4.1.1.2	<i>Black Box Testing</i> .....	77
4.1.2	Manual Program.....	88
4.1.2.1	<i>Splash Screen</i> .....	88
4.1.2.2	Tampilan Menu Utama .....	89
4.1.2.3	Halaman <i>Gallery</i> Foto dan Gambar .....	90
4.1.2.4	Halaman <i>Video Player</i> .....	91
4.1.2.5	Halaman About.....	92
4.1.3	Manual Instalasi .....	93
4.1.4	Pengembangan Sistem .....	95
4.2	Pembahasan .....	96
4.2.1	Pembahasan Listing Program.....	96
4.2.1.1	<i>Class SplashScreen</i> .....	96
4.2.1.2	<i>Class Main Activity</i> .....	97
4.2.1.3	<i>Class AboutApp</i> .....	104
4.2.1.4	About CWI.....	104
4.2.1.5	<i>Class Gallery Fullscreen</i> .....	105
4.2.1.6	<i>Class VideoPlayerPrewedd</i> .....	107
4.2.2	Pembahasan Interface.....	109

4.2.2.1	Splash Screen .....	109
4.2.2.2	Menu Awal .....	110
4.2.2.3	Gallery Foto .....	110
4.2.2.4	Video Player .....	111
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		113
5.1	Kesimpulan.....	113
5.2	Saran.....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		116





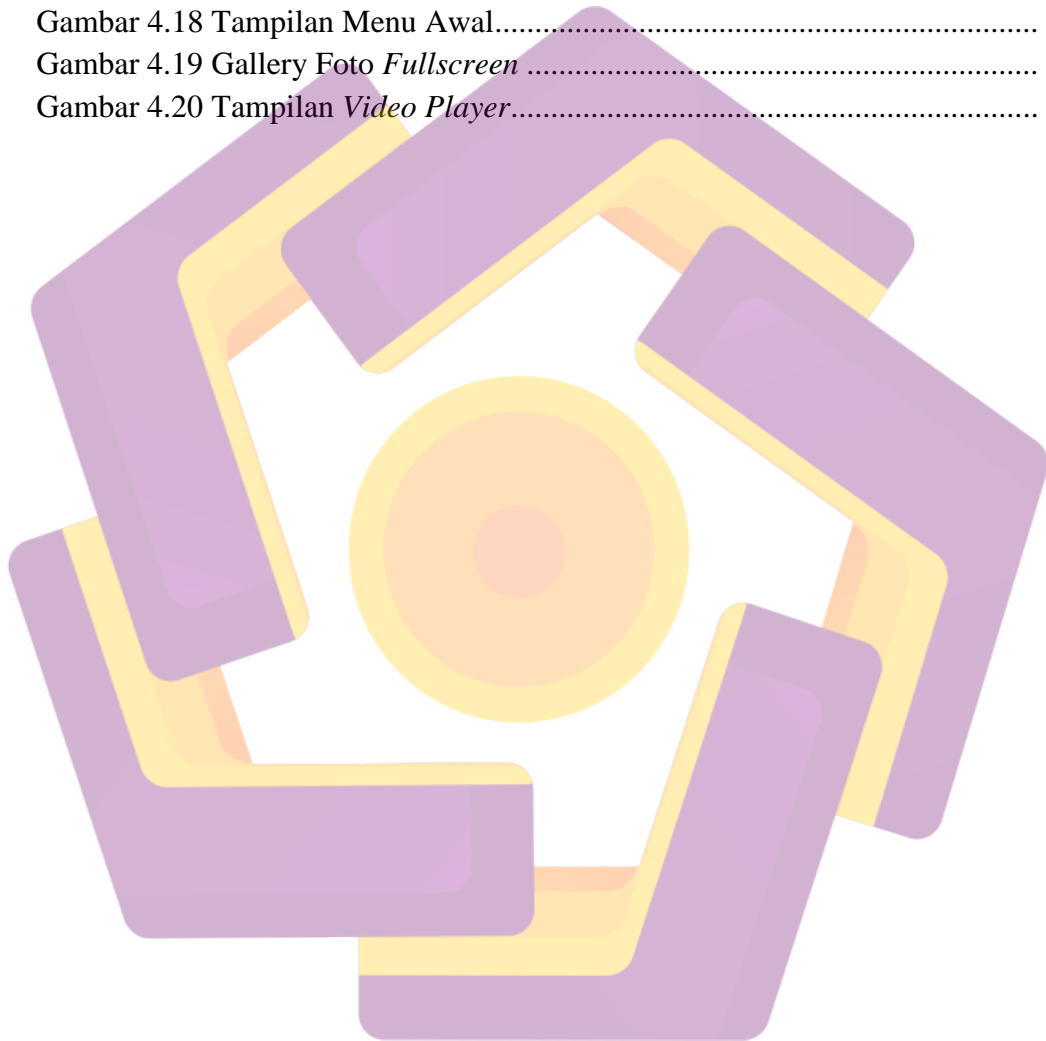
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sejarah Android .....	11
Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram .....	30
Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram .....	33
Tabel 2.4 Simbol Class Diagram .....	36
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	48
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras (Pembuatan) .....	53
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras (Implementasi) .....	53
Tabel 4.1 Testing membuka aplikasi dan Splash Screen .....	78
Tabel 4.2 Testing Menu Awal .....	79
Tabel 4.3 Testing Tombol Menu Utama .....	80
Tabel 4.4 Testing ExpendableListView Colorful Creatia .....	82
Tabel 4.5 Testing ExpendableListView Colorful Cinema .....	83
Tabel 4.6 Testing ExpendableListView Reachment .....	84
Tabel 4.7 Testing ExpendableListView About .....	85
Tabel 4.8 Testing Gallery dan Video Player .....	85

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android .....	15
Gambar 2.2 Komponen-komponen Aplikasi Intent Receiver .....	20
Gambar 2.3 Service di Android .....	20
Gambar 2.4 Komponen-komponen Aplikasi Content Provider .....	22
Gambar 2.5 Waterfall Model .....	24
Gambar 2.6 Diagram-diagram UML.....	28
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi.....	60
Gambar 3.2 <i>Class Diagram Colorful World Android Application</i> .....	63
Gambar 3.3 <i>Sequence Diagram MainActivity</i> .....	63
Gambar 3.4 <i>Sequence Diagram Fullscreen Photo Gallery Activity</i> .....	64
Gambar 3.5 <i>Sequence Diagram Video Player</i> .....	64
Gambar 3.6 <i>Sequence Diagram About App</i> .....	65
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram About Colorful World</i> .....	65
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram Photo Gallery</i> .....	66
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram Video Player</i> .....	67
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram About Application dan About CWI</i> .....	68
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram Contact</i> .....	68
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Pembuka.....	69
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	70
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Sub Menu <i>Colorful Photography</i> .....	71
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Sub Menu <i>Colorful Creatia</i> .....	71
Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Sub Menu <i>Colorful Cinema</i> .....	72
Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Sub Menu <i>Reachment</i> .....	72
Gambar 3.18 Rancangan Tampilan <i>Gallery Foto Colorful World</i> .....	73
Gambar 3.19 Rancangan Tampilan <i>Video Player Colorful World</i> .....	74
Gambar 3.20 Rancangan Tampilan <i>About Colorful World</i> .....	74
Gambar 3.21 Rancangan Tampilan <i>About Colorful World Application</i> .....	75
Gambar 3.22 Rancangan Tampilan <i>Contact</i> .....	75
Gambar 4.1 Kesalahan pada Kode Program .....	77
Gambar 4.2 Testing <i>SplashScreen</i> .....	78
Gambar 4.3 Testing Tombol <i>Expendable Colorful Photo</i> .....	82
Gambar 4.4 Testing Geser <i>Photo</i> .....	87
Gambar 4.5 Testing <i>Zoom Photo</i> .....	88
Gambar 4.6 Testing <i>Video Player</i> .....	88
Gambar 4.7 Tampilan <i>SplashScreen</i> .....	89
Gambar 4.8 Tampilan Menu Utama.....	89
Gambar 4.9 Tampilan <i>ExpendableListView</i> .....	90
Gambar 4.10 Tampilan <i>Gallery</i> .....	91

Gambar 4.11 Tampilan <i>Video Player</i> .....	92
Gambar 4.12 Tampilan <i>About</i> .....	92
Gambar 4.13 Membuka Lokasi file APK .....	93
Gambar 4.14 Tampilan Konfirmasi Penginstalan.....	93
Gambar 4.15 Tampilan Proses Penginstalan.....	94
Gambar 4.16 Tampilan Selesai Penginstalan.....	94
Gambar 4.17 Tampilan <i>Video Player</i> .....	110
Gambar 4.18 Tampilan Menu Awal.....	110
Gambar 4.19 Gallery Foto <i>Fullscreen</i> .....	111
Gambar 4.20 Tampilan <i>Video Player</i> .....	112



## INTISARI

Colorful World Android Application adalah suatu aplikasi yang berbentuk android yang berguna untuk media marketing perusahaan Colorful world dalam bentuk mobile. Jadi marketing dapat mudah dilakukan dan dibawa kemana-mana di dalam smartphone, sehingga client juga dapat dengan mudah melihat berbagai paket-paket yang disediakan Colorful World.

Di dalam aplikasi ini terdiri dari 3 buah menu utama untuk kategori Colorful Photography, Colorful Cinema untuk Videografinya dan Colorful Creatia untuk buku tahunannya.

Dari setiap menu utama terdapat sub menu masing-masing. Untuk Colorful Photography terdapat sub menu yang terdiri Wedding, Prewedding dan lain-lain. Sub menu lain-lain terdiri dari sub menu lagi yang berupa jasa fotografi lain seperti wisuda. Untuk sub menu dari Colorful Cinema nanti akan ada 2 buah sub menu yaitu wedding dan prewedding saja. Untuk sub menu dari Colorful creatia nanti akan langsung terdapat contoh-contoh buku tahunan dan paket-paket yang tersedia.

**Kata Kunci :** Aplikasi Android, *Photography, Videography, Cinematography, Yearbook*

## **ABSTRACT**

*Colorful World Android Application is an application in the form of android that is useful for Colorful Word media marketing company in the form of mobile. So marketing can be easily done and taken anyw here inside the smartphone, so the client can also easily see the various packages provided Colorful Wold.*

*In the same practice consists of 3 pieces for main menu categories Colorful Photography, Cinema for Cinematography and Colorful Colorful Creatia for its annual book.*

*Of each main menu there are sub menus respectively. Colorful Photography for there are sub menu consisting of Wedding, Prewedding and others. Other sub menu consists of sub menu again in the form of photographic services such as graduation. For sub menu of Colorful Cinema there w ill be 2 pieces of sub menus that w edding and prew edding only. For sub menu of Colorful Creatia immediately there w ill be examples of yearbook and packages are available.*

**Keyword :** *Android Apps, Photography, Videography, Cinematography, Yearbook*

