

**D PENGENALAN SEJARAH PROVINSI-PROVINSI DI INDONESIA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Apep Indra Saputra

11.11.5251

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

**PENGENALAN SEJARAH PROVINSI-PROVINSI DI INDONESIA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Apep Indra Saputra

11.11.5251

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGENALAN SEJARAH PROVINSI-PROVINSI DI INDONESIA
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Apep Indra Saputra

11.11.5251

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 November 2014

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGENALAN SEJARAH PROVINSI-PROVINSI DI INDONESIA
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Apep Indra Saputra

11.11.5251

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 November 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Krisnawati, S.SI, MT
NIK. 190302038

Sidiq Wahyu Surya W., M.Kom
NIK. 190000018


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

Tanda Tangan



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Desember 2014

KETUA 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 daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 19 November 2014

Meterai
Rp. 6.000

Apep Indra Saputra
NIM. 11.11.5251

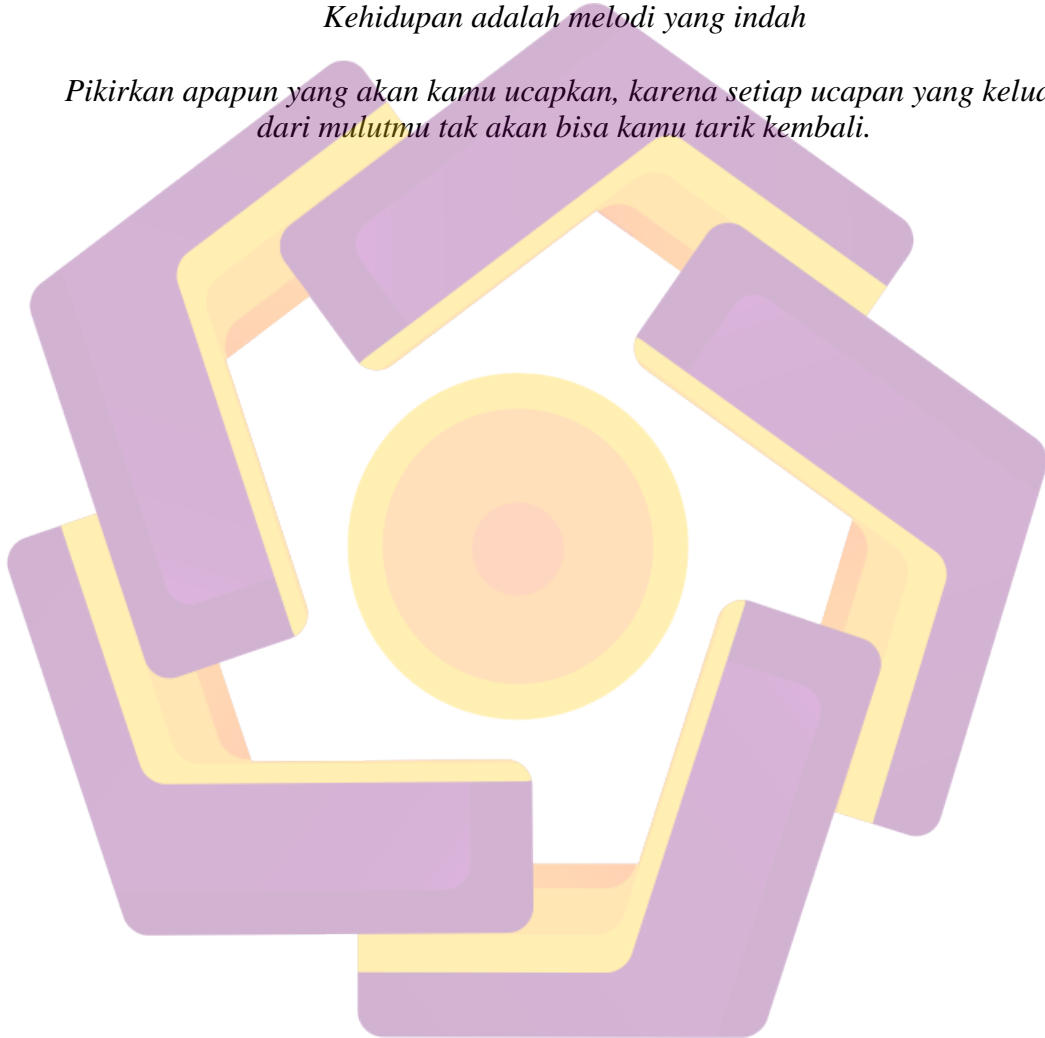
MOTTO

*Amal tanpa ilmu percuma
Ilmu tanpa amal tiada guna*

*Manusia itu lemah, maka
untuk meraih kesuksesan kita harus berjuang*

Kehidupan adalah melodi yang indah

*Pikirkan apapun yang akan kamu ucapkan, karena setiap ucapan yang keluar
dari mulutmu tak akan bisa kamu tarik kembali.*



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alaminn atas segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah SWT sehingga skripsi ini bisa selesai tepat waktu.

Kedua orang tuaku terimakasih banyak atas semua do'a, nasehat, bimbingan, dan dukungan baik secara moril maupun materil sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan semangat.

Terima kasih Kakak-kakaku, Ferry Yulius Setiawan dan Widi Astuti, adikku Akbar Sumanjaya untuk semua doa dan motivasinya.

Terima kasih untuk Muhamad Arif, Rochmad Rusdiantoro, Na'im dan sesemua anak kelas 11-S1 TI-09

Terima kasih untuk teman-teman kost Abah Zabur(Asep, Hamzah, Khahono, Alpian, dan Arif) yang sudah menemani selama saya mengerjakan skripsi ini.

Terimakasih pada Mas Bilal, Mas Ari, Mas Ferry, Mas Abe, Bang Ardian, Zul, Maulana, Habib yang telah membantu pada saat pertama kali datang ke Jogja ini

Terimakasih pada Umar, Insan, Ari, Rochmad dan Nurani yang sudah menemani pada saat pendadaran.

Dan terimakasih untuk yang telah membantu saya dan tidak dapat saya sebut satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis kepada Allah SWT yang telah memberi rahmad dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang diberi judul “Pengenalan Sejarah Provinsi-provinsi Di Indonesia Berbasis Android” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Strata 1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam Penyusunan ini banyak pihak yang membantu secara moril maupun materil, yang memberi penulis kekuatan dan kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua dan saudara-saudaraku yang telah memberikan dorongan moril maupun materil.
2. Bapak Prof. Dr. Momammad Suyanto, M.M selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Bapak Emha Taufik Luthfi, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi banyak masukan dan arahan kepada penulis.
5. Ibu Krisnawati, S.Si., MT selaku penguji 1 skripsi dan Bapak Sidiq Wahyu Surya W., M.Kom selaku penguji 2 skripsi atas arahan dan masukan untuk menghasilkan karya yang baik.
6. Seluruh dosen dan staf karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang memberi ilmu dan bantuan selama di bangku perkuliahan.

7. Seluruh teman dan sahabatku di Kelas 11-S1 TI-09.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberi bantuan baik moril maupun materil. Semoga semua bantuan yang diberi mendapat balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari segala keterbatasan pengetahuannya bahwa skripsi ini tentunya masih banyak kekurangan dan kesalahan serta jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari para pembaca sangat diharapkan oleh penulis demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 5 November 2014

Penulis

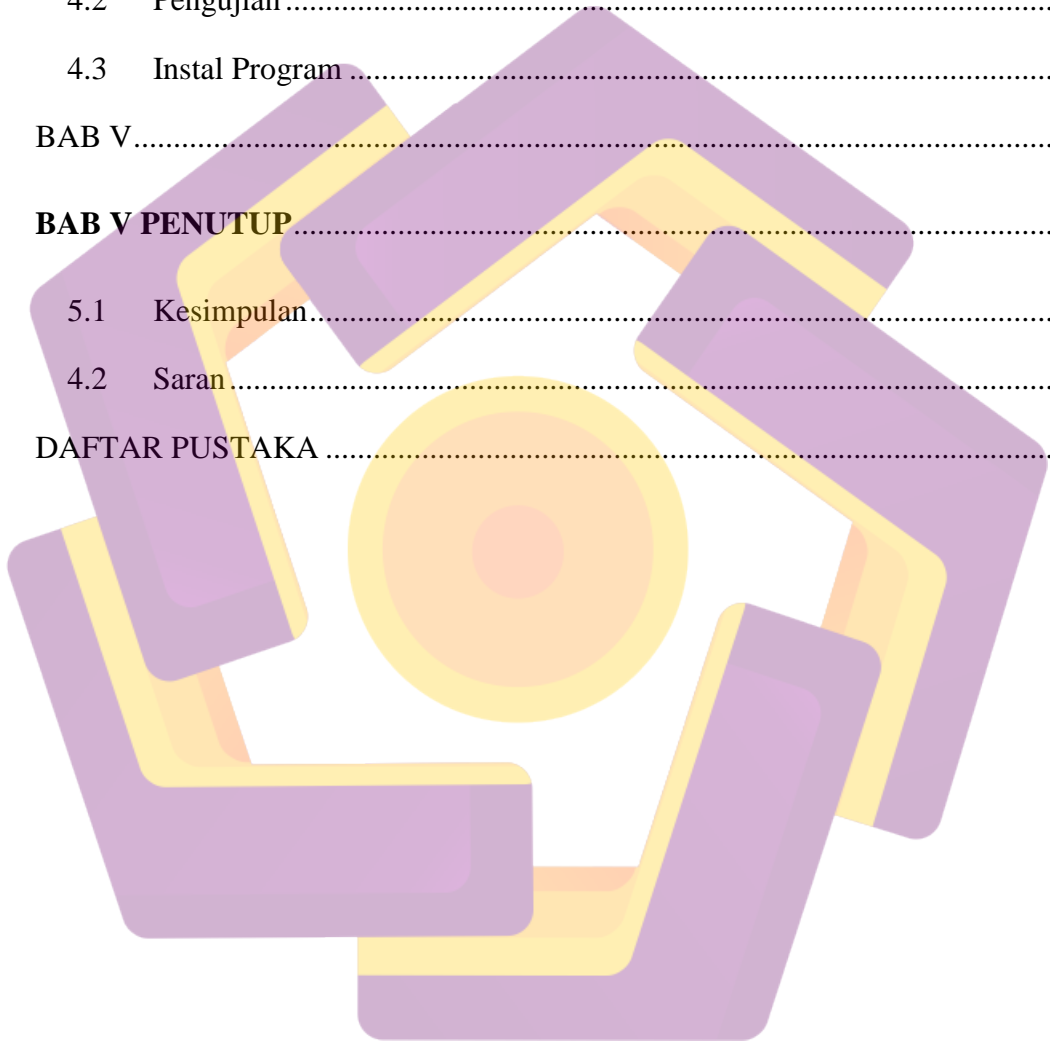
Apep Indra Saputra

DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
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 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Definisi Sejarah	8
2.1.1 R. Moh. Ali	8
2.1.2 Ibnu Khaldun (1332-1406).....	9
2.2 Definisi Geografi	9
2.2.1 Definisi geografi menurut Frank Dedenham.....	9
2.2.2 Definisi geografi menurut R. Hartshorne.....	10
2.3 Definisi Provinsi.....	10
2.4 Android.....	12
2.4.1 Arsitektur Android	12
2.5 Komponen Android.....	16
2.6 Eclipse	18
2.6.1 Android Development Tool (ADT)	18
2.6.2 Android SDK	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	20
3.1 Gambaran Umum Aplikasi.....	20
3.2 Analisis Sistem	20
3.2.1 Analisis SWOT	20
3.2.2 Analisis Kebutuhan	22
3.2.4 Analisis Kelayakan.....	25
3.3 Perancangan Sistem.....	26
3.3.1 Perancangan UML	26
3.3.2 Perancangan <i>Interface</i> Aplikasi	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	51

4.1	Implementasi	51
4.1.1	Lingkungan Pengembangan	51
4.1.2	Implementasi Program	51
4.1.3	Implementasi Interface	86
4.2	Pengujian	91
4.3	Instal Program	93
BAB V	95
BAB V PENUTUP	95
5.1	Kesimpulan	95
4.2	Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97



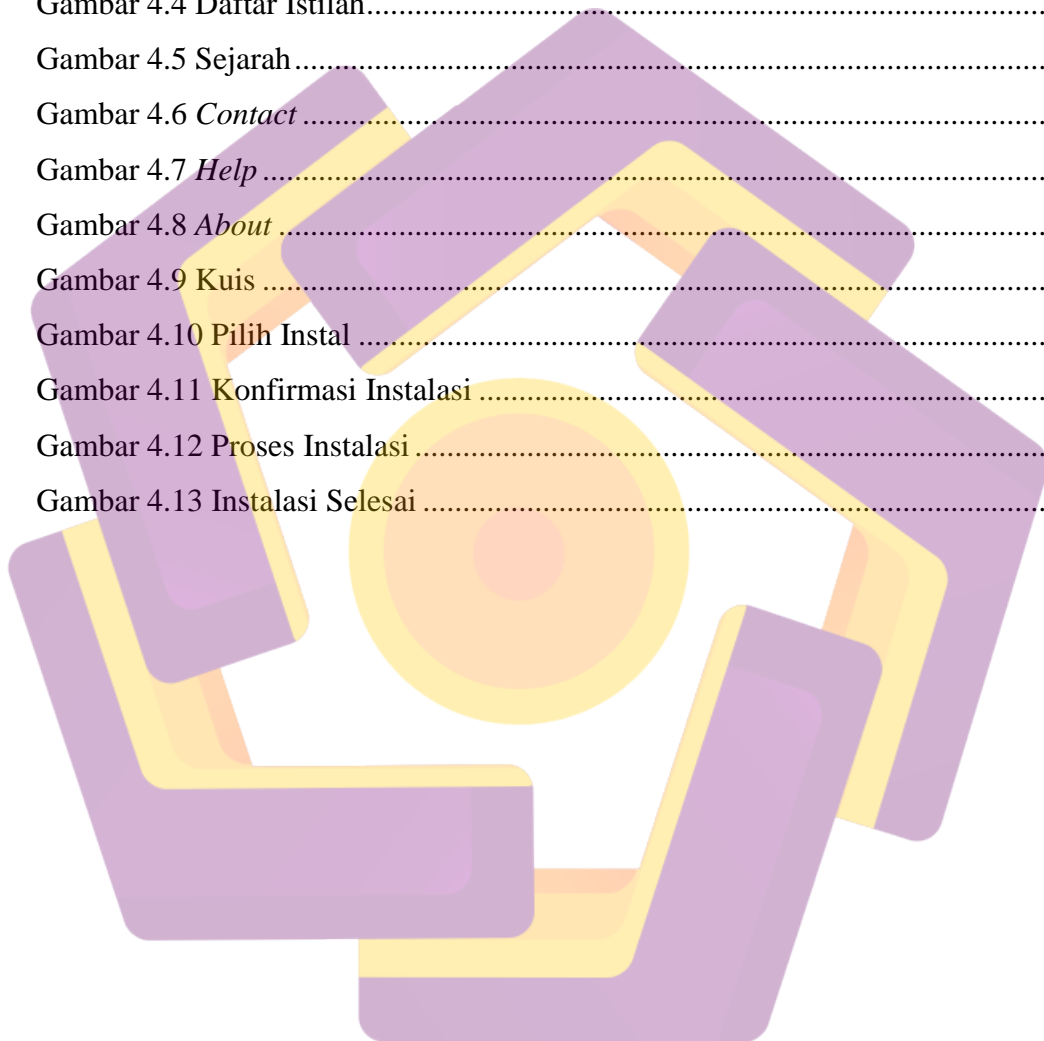
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras Pembuatan Aplikasi	23
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras Penerapan Aplikasi.....	23
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak Pembuatan Aplikasi.....	24
Tabel 3.4 Use Case <i>Description</i> View Main Menu	27
Tabel 3.5 Use Case <i>Description</i> View Daftar Provinsi.....	28
Tabel 3.6 Use Case <i>Description</i> View Sejarah	29
Tabel 3.7 Use Case <i>Description</i> View Daftar Istilah.....	29
Tabel 3.8 Use Case <i>Description</i> View Istilah	30
Tabel 3.9 Use Case <i>Description</i> View Kontak	31
Tabel 3. 10 Use Case <i>Description</i> View Help	31
Tabel 3. 11 Use Case <i>Description</i> View About	32
Tabel 3.12 Use Case <i>Description</i> View Kuis.....	32
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Fitur.....	91
Tabel 4.2 Tabel Pengujian Pada Smartphone.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	16
Gambar 3.1 Use Case Menu.....	27
Gambar 3.2 Activity Diagram Main Menu	34
Gambar 3.3 Activity Daftar Sejarah.....	34
Gambar 3.4 Activity Diagram Membaca Sejarah.....	35
Gambar 3.5 Activity Daftar Istilah	35
Gambar 3.6 Activity Membaca Istilah.....	36
Gambar 3.7 Activity Contact	36
Gambar 3.8 Activity Diagram Help.....	37
Gambar 3.9 Activity About.....	37
Gambar 3.10 Activity Kuis	38
Gambar 3.11 Class Diagram.....	39
Gambar 3.12 Sequence Diagram Main Menu.....	40
Gambar 3.13 Sequence Diagram Daftar Provinsi.....	40
Gambar 3.14 Sequence Diagram Baca Sejarah	41
Gambar 3.15 Sequence Diagram Daftar Istilah	41
Gambar 3.16 Sequence Diagram Baca Istilah	42
Gambar 3.17 Sequence Diagram Contact.....	42
Gambar 3.18 Sequence Diagram Help.....	43
Gambar 3.19 Sequence Diagram About	43
Gambar 3.20 Sequence Diagram Kuis.....	44
Gambar 3.21 Splash Screen	45
Gambar 3.22 Menu Utama.....	45
Gambar 3.23 Menu Daftar Provinsi	46
Gambar 3.24 Informasi Sejarah	46
Gambar 3.25 Menu Daftar Istilah	47
Gambar 3.26 Arti Istilah	47
Gambar 3.27 Contact	48
Gambar 3.28 Menu Help.....	48
Gambar 3.29 Menu About	49

Gambar 3.30 Menu Kuis	49
Gambar 3.31 Massage Kuis	50
Gambar 4.1 Splash Screen	87
Gambar 4.2 Menu Utama	87
Gambar 4.3 Daftar Provinsi	88
Gambar 4.4 Daftar Istilah.....	88
Gambar 4.5 Sejarah.....	89
Gambar 4.6 <i>Contact</i>	89
Gambar 4.7 <i>Help</i>	90
Gambar 4.8 <i>About</i>	90
Gambar 4.9 Kuis	91
Gambar 4.10 Pilih Instal	93
Gambar 4.11 Konfirmasi Instalasi	93
Gambar 4.12 Proses Instalasi	94
Gambar 4.13 Instalasi Selesai	94



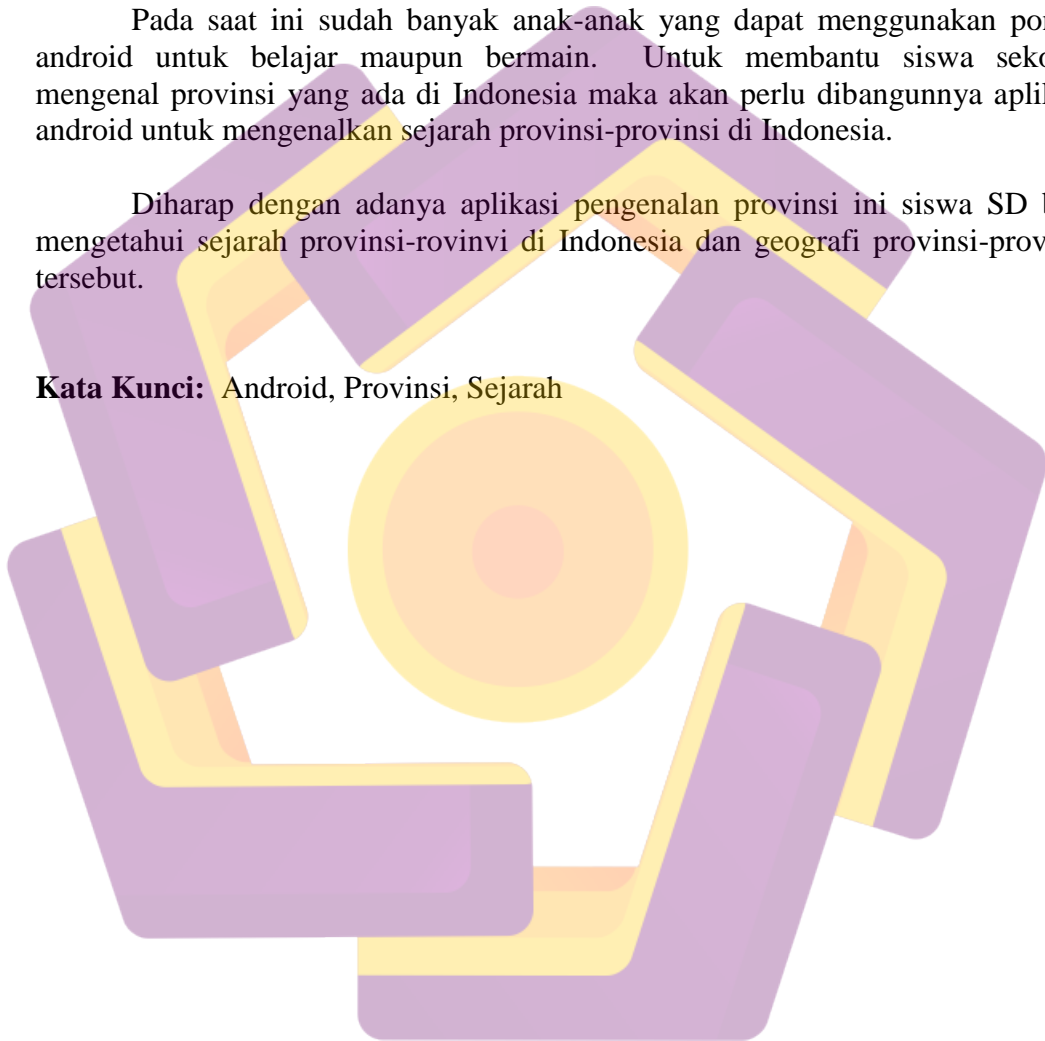
INTISARI

Android merupakan perangkat mobile yang populer pada saat ini. Banyak pengguna android untuk melakukan berbagai aktifitas seperti bermain game, berselancar di dunia maya dan lain-lain. Android sebagai perangkat mobile yang cerdas memiliki banyak fitur yang dapat dikembangkan, seperti membuat media hiburan dan media pembelajaran.

Pada saat ini sudah banyak anak-anak yang dapat menggunakan ponsel android untuk belajar maupun bermain. Untuk membantu siswa sekolah mengenal provinsi yang ada di Indonesia maka akan perlu dibangunnya aplikasi android untuk mengenalkan sejarah provinsi-provinsi di Indonesia.

Diharap dengan adanya aplikasi pengenalan provinsi ini siswa SD bisa mengetahui sejarah provinsi-provinsi di Indonesia dan geografi provinsi-provinsi tersebut.

Kata Kunci: Android, Provinsi, Sejarah



ABSTRACT

Android is a popular mobile devices at this time. Many users put on android to do various activities such as playing games, surfing the internet and others. Android as a smart mobile device have many features that can be developed, such as making the entertainment media and learning media.

At the moment, there are many children who can use the android phone to learn and play. To help students recognize provinces in Indonesia will need to build an android application to introduce the history of the provinces in Indonesia.

Hopefully, by this province introduction application, the elementary school students can learn the history of the provinces in Indonesia and the geography of the provinces.

Keyword: *Android, Provinces, Histori*

