

**PERANCANGAN APLIKASI GERAKAN KIHON PADA BELADIRI
SHORINJI KEMPO MENGGUNAKAN ANIMASI
STOP MOTION BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Budy Satria

11.12.6263

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

**PERANCANGAN APLIKASI GERAKAN KIHON PADA BELADIRI
SHORINJI KEMPO MENGGUNAKAN ANIMASI
STOP MOTION BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Budy Satria

11.12.6263

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI GERAKAN KIHON PADA BELADIRI
SHORINJI KEMPO MENGGUNAKAN ANIMASI
STOP MOTION BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Budy Satria

11.12.6263

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 April 2014

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI GERAKAN KIHON PADA BELADIRI
SHORINJI KEMPO MENGGUNAKAN ANIMASI
STOP MOTION BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Budy Satria

11.12.6263

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Oktober 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

Sudarmawan, MT.

NIK. 190302035

Bayu Setiaji, M.Kom.

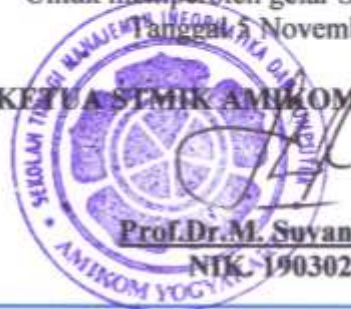
NIK. 190312216

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 November 2014

KETUA SEMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof.Dr.M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa laporan Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI) dan isi laporan skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 November 2014

Budy Satria
11.12.6263

MOTTO

Jika seseorang bepergian dengan tujuan mencari ilmu,
maka Allah akan menjadikan perjalanannya seperti
perjalanan menuju surga

--Nabi Muhammad SAW--

Nabi Sulaiman diberi pilihan antara harta, kerajaan,
atau ilmu. Maka Sulaiman memilih ilmu. Lalu dengan
sebab memilih ilmu (pada akhirnya) ia diberi kerajaan
dan harta

--H.R.Ibnu 'Asakir dan ad-Dailami--

Apabila seorang anak Adam meninggal dunia, maka akan
terputuslah seluruh amalannya kecuali 3 perkara yaitu
Sedekah Jariyah, Ilmu yang bermanfaat dan Anak yang
sholeh selalu mendoakan kedua orang tuanya

--Abu Hurairah.Ra--

Ilmu itu lebih baik daripada harta. Ilmu menjaga engkau
dan engkau menjaga harta. Ilmu itu penghukum (hakim)
dan harta terhukum. Harta itu kurang apabila
dibelanjakan tapi ilmu bertambah bila dibelanjakan.

--Khalifah Ali bin Abi Talib--

Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil,
Tapi berusaha menjadi manusia yang berguna

--Albert Einstein--

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-
orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan
keberhasilan saat mereka menyerah

--Thomas Alva Edison--

Tujuh Dosa Mematikan yaitu Kekayaan tanpa kerja,
Kesenangan tanpa nurani, Ilmu tanpa
kemanusiaan, Pengetahuan tanpa karakter, Politik tanpa
prinsip, Commerce tanpa moralitas, Ibadah tanpa
pengorbanan

--Mahatma Gandhi--

Tidak mungkin adalah kata yang hanya dapat ditemukan di
kamus para orang bodoh

--Napoleon Bonaparte--

Anda tidak akan bisa lari dari tanggung jawab pada hari esok dengan menghindarinya pada hari ini

--Abraham Lincoln--

Ada orang yang tidak menyukai kapitalisme, dan orang yang tidak menyukai komputer. Tetapi tak ada orang yang menyukai komputer, yang tidak menyukai Microsoft

--Bill Gates--

Janganlah melihat ke masa depan dengan mata buta! Masa yang lampau adalah berguna sekali untuk menjadi kaca bengala dari pada masa yang akan datang

--Soekarno--

Tidak akan pernah! Aku tidak akan pernah bersedia menukar kehidupan dunia yang fana ini dengan Akhirat yang abadi

--Ulama Sayyid Qutb--

Generasi muda adalah rahasia kehidupan bangsa-bangsa dan sumber kebangkitannya. Sejarah bangsa tidak lain adalah sejarah para kader yang berjiwa besar dan berkemauan kuat

--Hasan Al-Banna--

Para seniman besar seperti Dylan, Picasso dan Newton berani melawan resiko. Dan jika kita ingin menjadi besar, kita harus mengambil resiko itu juga

--Steve Jobs--

Tak perlu seseorang yang sempurna, cukup temukan orang yang selalu membuatmu bahagia dan membuatmu berarti lebih dari siapapun

--B.J. Habibie--

Mahasiswa kritis bukan tumbuh menjadi sosok yang anarkis, tetapi adalah Mahasiswa yang mempunyai ideologi terarah untuk masa depan bangsa dan negara menjadi lebih baik

--Budy Satria "al-Fatih" (Aktivis Mahasiswa)--

PERSEMBAHAN

- ♥ Segala puja dan puji syukur saya ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat dan anugrahNya-lah saya dapat menyusun Skripsi ini.
- ♥ Rasulullah Shalallahu Alaihi Wasallam yang selalu menjadi suri teladanku dalam langkah kehidupan. Syafaat mu akan ku tunggu selalu. Amin.
- ♥ Kedua Orang Tua ku (Ibu Ningsih dan Bapak Jain Harahap) yang tak pernah henti menuntun langkah ku. Aku sayang kalian mak pak.
- ♥ Abang kandung (Muhammad Jendri) yang selalu mendidik aku untuk menjadi seseorang yang berguna dan tanggung jawab, Thank's For Everything.
- ♥ Abang kandung (Rayon Habiyono) yang selalu menjaga aku disaat jauh dari orang tua untuk menuntut ilmu di Yogyakarta. Thank's My Brother.
- ♥ Om Kliwon yang selalu memberi semangat untuk pendidikan ku dan men-support aku disaat kekurangan dana untuk kebutuhan kuliah. Matur nuwun om semoga dibalas oleh Allah SWT. Amin.
- ♥ Adiku Jihan Novita sari dan Alex Riski Saputra yang selalu mengingatkan ku di saat aku salah dalam perkataan dan perbuatan. Jadilah generasi yang bermanfaat.
- ♥ Bang Shofwan Zuhri selaku Ketua Takmir Masjid Quwwatul Islam yang telah mengizinkan dan memberikan kepercayaan kepada ku untuk menjadi Takmir selama kuliah. Terima kasih banyak bang udah memberikan ku tempat untuk ibadah , tidur, istirahat, bersosialisasi dengan jama'ah dan masyarakat serta meraih cita-cita selama di Yogyakarta. Semoga pembangunan Masjid Quwwatul Islam segera selesai. Amin.
- ♥ Seluruh pengurus Masjid Quwwatul Islam yang tidak bisa aku sebutkan satu per satu. Matur nuwun udah mengingatkan aku selama ini disaat menjadi Takmir ketika ada salah.
- ♥ Pak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing ku selama proses pembuatan Skripsi yang selalu sabar menghadapi aku sebagai salah seorang bimbingannya yang sangat susah dibilangin. Terima Kasih pak atas bimbingannya.

- ♥ Seluruh teman-teman di LDK (Lembaga Dakwah Kampus) UKI (Unit Kerohanian Islam) Jashtis (Jama'ah Shohwatul Islam) STMIK Amikom Yogyakarta yang selalu mengajak dalam kebaikan dan memberiku ruang dalam menimba ilmu Agama selama di Yogyakarta.
- ♥ Seluruh temen-temen di SENAT MAHASISWA (2013/2014) yang sangat kritis terhadap lingkungan akademik dan mengajarkan ku tentang berorganisasi. Thank's My Friends. Pesan ku "Jadilah Legislatif Mahasiwa yang Kuat akan cobaan yang datang dari Internal maupun External Mahasiswa"
- ♥ Buat Temen-temen seperjuangan di Takmir Mesjid Quwwatul Islam (Alvin dan Ahmad Noor Taufik, dll) yang selalu bersama dalam suka dan duka. Ayo segera nyusul Skripsi.
- ♥ Buat Arithowa Akhmad yang selalu mengerti dan sabar. Thank's ya ri udah bantu aku dalam mengerjakan Skripsi selama ini di saat aku tidak tau.
- ♥ Buat Erwandy yang udah membantu mengupload Aplikasi Skripsi ku melalui akun Play Store nya. Xie Xie erwandy.
- ♥ Buat Temen-temen Kelas 11-S1 SI-13.
- ♥ Buat Mas Rifa'I yang selalu mendengarkan masalah dan curhatan ku serta memberi ku semangt juga dalam mengerjakan Skripsi.
- ♥ Buat Riskaf, Febrian, Ery Setiawan, I putu Rismawan, Zaky, Satria, Asep Gigin dan Izhar yang selama ini menjadi temen setia kemana-kemana di saat liburan kuliah.
- ♥ Buat seluruh temen-temen di UKM (Unit Kegiatan Mahasiwa) STMIK Amikom Yogyakarta yang tak bisa aku sebutkan satu per satu.
- ♥ Someone (Nila Novicasari) yang selama ini selalu mengingatkan aku disaat aku salah, memberikan aku semangat disaat aku terjatuh dan lelah, memberikan aku motivasi agar aku bangkit dan mendengarkan semua yang aku rasakan disaat aku mulai patah semangat dalam melakukan suatu hal. Makasih banyak ya atas waktunya selama ini. *"Jadilah kau bintang hatiku terangi lah seluruh jalanku dan jangan kau letih mencintaiku hingga di ujung usiaku"* (BS♥NN).

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan baik. Laporan ini disusun sebagai syarat kelulusan program pendidikan Strata 1 Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Kehidupan ini sungguh indah apabila kita bisa memperoleh sebuah harapan yang menjadi kenyataan. Semua ini harus dijalankan dengan kerja keras dan doa yang selalu mengiringi langkah sehingga akan ada hasil yang memuaskan didalamnya. Penulis tidak bisa berlari sejauh ini tanpa ada dukungan dan bantuan dari orang lain. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Ningsih (ibu penulis yang selalu menuntun langkah penulis dalam kebaikan).
2. Bapak Jain Harahap (bapak penulis yang selalu bekerja keras untuk mencapai cita-cita penulis sampai gerbang kesuksesan).
3. Muhammad Jendri, ST (abang penulis yang selalu mendidik untuk menjadi orang yang berguna dan bertanggung jawab).
4. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

6. Bapak Mei P Kurniawan, M. Kom selaku dosen pembimbing skripsi, yang dengan sabar telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis.
7. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
8. Seluruh keluarga, teman dan sahabat yang telah membantu dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, namun penulis tetap berharap semoga Skripsi ini bermanfaat untuk yang membaca. Terimakasih atas kesediaannya untuk membaca laporan ini.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 5 November 2014

Penulis

DAFTAR ISI

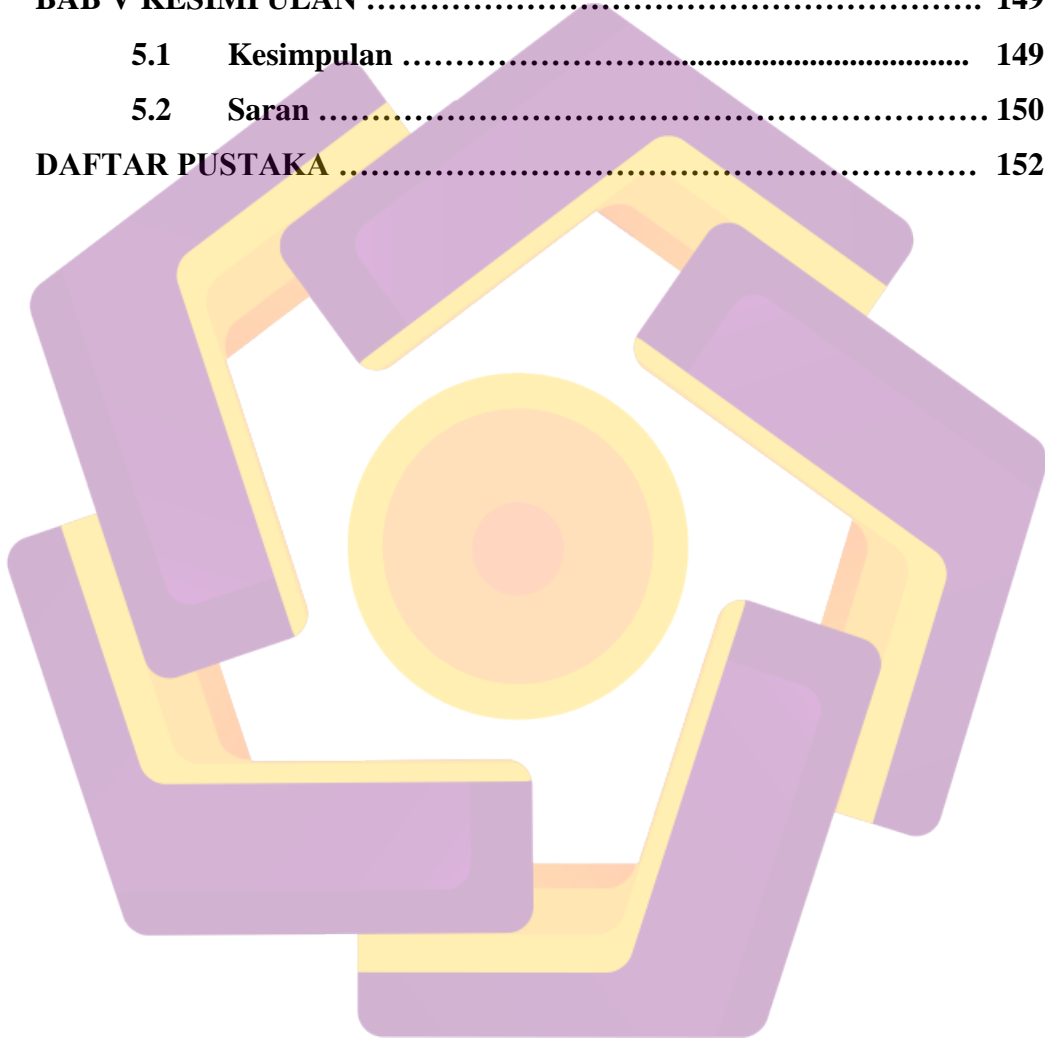
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xx
INTISARI	xxi
ABSTRACT	xxii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Aplikasi	7
2.1.1 Pengertian Aplikasi	7
2.2 Tenik Dasar Shorinji Kempo	8
2.3 Definisi Animasi	10
2.4 Konsep Dasar Android	10
2.4.1 Pengertian Android	10
2.4.2 Arsitektur Android	11
2.4.3 Perkembangan Versi Android	12

2.4.4	Struktur Aplikasi Android	16
2.4.5	Android SDK (Software Development Kit)	17
2.4.6	Android Development Tool (ADT)	19
2.5	Bahasa Pemrograman Yang Digunakan	19
2.5.1	Bahasa Pemrograman Java	19
2.5.2	Bahasa XML (Extensible Markup Language)	19
2.6	Perangkat Lunak Yang Digunakan	20
2.6.1	Eclipse IDE (Integrated Development Environment)	20
2.6.2	Adobe Premiere Pro CS 6	21
2.6.3	Adobe Photoshop CS 3	22
2.6.4	Adobe Audition 1.5	23
2.7	UML (Unified Modelling Language)	24
2.7.1	Pengertian UML (Unified Modelling Language)	24
2.7.2	Use Case Diagram	24
2.7.3	Class Diagram	26
2.7.4	Activity Diagram	26
2.7.5	Sequence Diagram	27
2.8	Tahapan Pengembangan Aplikasi	27
2.8.1	SDLC (System Development Life Cycle)	27
2.9	Analisis SWOT	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		33
3.1	Tinjauan Umum	33
3.1.1	Sejarah Shorinji Kempo	33
3.2	Analisis Sistem	34
3.2.1	Analisis SWOT	35
3.2.1.1	Analisis Kekuatan (Strength)	35
3.2.1.2	Analisis Kelemahan (Weakness)	35
3.2.1.3	Analisis Peluang (Opportunities)	36
3.2.1.4	Analisis Ancaman (Threat)	36
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	37

3.2.2.2	Analisis Kebutuhan NonFungsional	38
3.3	Analisis Kelayakan Sistem	39
3.4	Perancangan Sistem	40
3.4.1	Perancangan UML (United Modeling Language) ..	40
3.4.1.1	Rancangan Use Case Diagram	41
3.4.1.2	Rancangan Activity Diagram	43
3.4.1.3	Rancangan Class Diagram	54
3.4.1.4	Rancangan Sequence Diagram	56
3.4.2	Perancangan User Interface/Antarmuka	67
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	72
4.1	Implementasi	72
4.1.1	Implementasi User Interface	72
4.1.1.1	Tampilan Splash Screen	73
4.1.1.2	Tampilan Menu Utama	74
4.1.1.3	Tampilan Menu Info	75
4.1.1.4	Tampilan Menu Gerakan	76
4.1.1.5	Tampilan Menu About	76
4.1.1.6	Tampilan Halaman Setiap Gerakan	77
4.1.1.7	Tampilan Menu Keluar	78
4.2	Pembahasan	79
4.2.1	Susunan hirarki Class Aplikasi	80
4.2.2	Susunan Hirarki Pendukung Aplikasi	81
4.2.3	Pembuatan Splash.java	82
4.2.4	Pembuatan Menu Utama (MainActivity.java)	83
4.2.5	Pembuatan Info.java.....	85
4.2.6	Pembuatan Gerakan.java	85
4.2.7	Pembuatan Zazen_1.java	87
4.2.8	Pembuatan Suwarikata_2.java	89
4.2.9	Pembuatan Kamae_3.java	91
4.2.10	Pembuatan Ashi_4.java	93
4.2.11	Pembuatan Zuki_5.java	95

4.2.12	Pembuatan Geri_6.java	97
4.2.13	Pembuatan Uke_7.java	99
4.2.14	Pembuatan Ken_8.java	101
4.2.15	Pembuatan About.java	104
4.2.16	Pembuatan Menu Keluar	104
4.2.17	Pembuatan AnimasiZazen_1.java	105
4.2.18	Pembuatan AnimasiSuwarikata_2.java	107
4.2.19	Pembuatan AnimasiKamae_3.java	108
4.2.20	Pembuatan AnimasiAshi_4.java	110
4.2.21	Pembuatan AnimasiZuki_5.java	112
4.2.22	Pembuatan AnimasiGeri_6.java	114
4.2.23	Pembuatan AnimasiUke_7.java	116
4.2.24	Pembuatan AnimasiKen_8.java	117
4.2.25	Pembuatan zazen_1.xml	119
4.2.26	Pembuatan suwarikata_2.xml	120
4.2.27	Pembuatan kamae_3.xml	120
4.2.28	Pembuatan ashi_4.xml	121
4.2.29	Pembuatan zuki_5.xml	121
4.2.30	Pembuatan geri_6.xml	122
4.2.31	Pembuatan uke_7.xml	122
4.2.32	Pembuatan ken_8.xml	123
4.2.33	Pembuatan activity_main.xml	123
4.2.34	Pembuatan info.xml	124
4.2.35	Pembuatan gerakan.xml	125
4.2.36	Pembuatan about.xml	125
4.2.37	AndroidManifest.xml	126
4.3	Uji Coba Program	130
4.3.1	White Box Testing	130
4.3.2	Black Box Testing	131
4.3.3	Proses Instalasi	138
4.3.3.1	Mendebug melalui Eclipse	138

4.3.3.2 Manual Instalasi	139
4.4 Proses Publikasi	143
4.4.1 Upload ke Google Play Store	143
4.4.2 Data Statistik Download	146
4.5 Pemeliharaan Sistem	148
BAB V KESIMPULAN	149
5.1 Kesimpulan	149
5.2 Saran	150
DAFTAR PUSTAKA	152



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android.....	11
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Premire Pro CS6.....	22
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Photoshop CS 3.....	23
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Audition 1.5.....	24
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i>	41
Gambar 3.2 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Membuka Aplikasi.....	43
Gambar 3.3 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Menu Utama.....	43
Gambar 3.4 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Menu Info.....	44
Gambar 3.5 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Menu Gerakan.....	44
Gambar 3.6 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Menu Tentang.....	45
Gambar 3.7 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Menu Exit.....	45
Gambar 3.8 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Zazen	46
Gambar 3.9 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Suwari Kata	46
Gambar 3.10 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Kamae	47
Gambar 3.11 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Ashi Sabaki	47
Gambar 3.12 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Zuki	48
Gambar 3.13 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Geri	48
Gambar 3.14 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Uke	49
Gambar 3.15 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Ken	49
Gambar 3.16 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Animasi Zazen	50
Gambar 3.17 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Animasi Suwari Kata	50

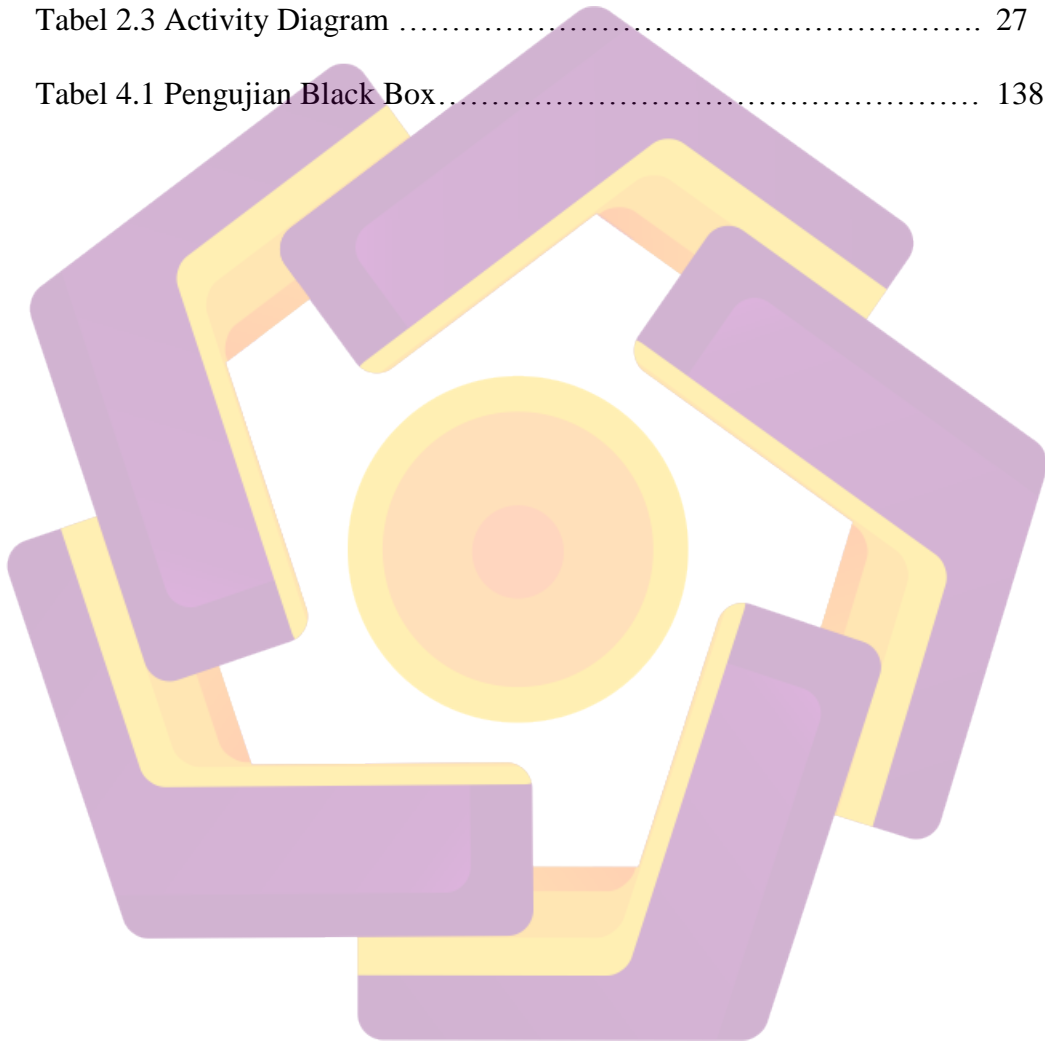
Gambar 3.18 Rancangan Activity Diagram Memilih Animasi Kamae	51
Gambar 3.19 Rancangan Activity Diagram Memilih Animasi Ashi Sabaki	51
Gambar 3.20 Rancangan Activity Diagram Memilih Animasi Zuki	52
Gambar 3.21 Rancangan Activity Diagram Memilih Animasi Geri	52
Gambar 3.22 Rancangan Activity Diagram Memilih Animasi Uke	53
Gambar 3.23 Rancangan Activity Diagram Memilih Animasi Ken.....	53
Gambar 3.24 Rancangan Class Diagram.....	55
Gambar 3.25 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Membuka Aplikasi.....	56
Gambar 3.26 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Menu Info.....	57
Gambar 3.27 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Menu Gerakan.....	57
Gambar 3.28 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Menu About.....	58
Gambar 3.29 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Menu Utama	58
Gambar 3.30 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Gerakan Zazen	59
Gambar 3.31 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Gerakan Suwari Kata	59
Gambar 3.32 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Gerakan Kamae	60
Gambar 3.33 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Gerakan Ashi Sabaki	60
Gambar 3.34 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Gerakan Zuki	61
Gambar 3.35 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Gerakan Geri	61
Gambar 3.36 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Gerakan Uke	62
Gambar 3.37 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Gerakan Ken	62
Gambar 3.38 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Animasi Zazen	63
Gambar 3.39 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Animasi Suwari	63
Gambar 3.40 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Animasi Kamae	64

Gambar 3.41 Rancangan Sequence Diagram Animasi Ashi Sabaki	64
Gambar 3.42 Rancangan Sequence Diagram Animasi Zuki	65
Gambar 3.43 Rancangan Sequence Diagram Animasi Geri	65
Gambar 3.44 Rancangan Sequence Diagram Animasi Uke	66
Gambar 3.45 Rancangan Sequence Diagram Animasi Ken	66
Gambar 3.46 Tampilan Splash Screen.....	67
Gambar 3.47 Tampilan Menu Utama.....	68
Gambar 3.48 Tampilan Menu Info.....	69
Gambar 3.49 Tampilan Menu Gerakan.....	69
Gambar 3.50 Tampilan Menu About.....	70
Gambar 3.51 Tampilan Menu Setiap Gerakan.....	70
Gambar 3.52 Tampilan Menu Keluar.....	71
Gambar 4.1 Splash Screen.....	73
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	74
Gambar 4.3 Tampilan Menu Info.....	75
Gambar 4.4 Tampilan Menu Gerakan.....	76
Gambar 4.5 Tampilan Menu about.....	77
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Setiap Gerakan.....	78
Gambar 4.7 Tampilan Menu Keluar.....	79
Gambar 4.8 Susunan Hirarki Class.....	80
Gambar 4.9 Susunan Hirarki Pendukung Aplikasi.....	81
Gambar 4.10 Syntax Error.....	131
Gambar 4.11 Debug di Eclipse.....	139

Gambar 4.12 Letak File.apk dalam Folder.....	139
Gambar 4.13 Letak file.apk dalam <i>smartphone</i>	140
Gambar 4.14 Verifikasi Penginstalan Aplikasi.....	141
Gambar 4.15 Proses Installing dalam <i>Smartphone</i>	141
Gambar 4.16 Instalasi selesai.....	142
Gambar 4.17 Icon Gerakan Kihon Shorinji Kempo.....	142
Gambar 4.18 Add New Application di Google Play Store.....	143
Gambar 4.19 Mengisi Deskripsi Aplikasi.....	144
Gambar 4.20 Memasukan Screen Shot Aplikasi.....	144
Gambar 4.21 Memasukan Logo dan Banner Aplikasi.....	145
Gambar 4.22 Proses Upload ke Google Play Store.....	145
Gambar 4.23 Proses Upload Berhasil.....	146
Gambar 4.24 Statistik Jumlah Download.....	147
Gambar 4.25 Statistik Jumlah Download Tiap Negara.....	147

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Use Case Diagram	25
Tabel 2.2 Class Diagram	26
Tabel 2.3 Activity Diagram	27
Tabel 4.1 Pengujian Black Box.....	138



INTISARI

Shorinji kempo merupakan salah satu seni ilmu beladiri yang di latih khusus dan diajarkan kepada siapapun yang ingin mempelajarinya. Saat ini, sudah terdapat banyak sekali yang menyediakan pembinaan dan tersedianya buku-buku beladiri shorinji kempo. Namun semua itu, membutuhkan biaya yang tidak sedikit untuk mendapatkannya.

Pada pembuatan Skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis kebutuhan yang ada untuk proses pembuatan aplikasi gerakan kihon seni beladiri shorinji kempo berbasis android. Menggunakan metode SDLC dan melakukan perancangan model dengan UML.

Aplikasi yang dihasilkan berbentuk Aplikasi Android yang bisa di akses menggunakan *smartphone*. Pada aplikasi ini terdapat informasi-informasi terkait gerakan kihon atau gerakan dasar dan bagaimana cara mempraktekkan gerakan tersebut. Selain itu, aplikasi android ini juga menjadi sarana untuk mengenal ilmu beladiri shorinji kempo dan sebagai ilmu pengetahuan tentang gerakan kihon atau gerakan dasar pada beladiri shorinji kempo.

Kata Kunci : Shorinji Kempo, Aplikasi Android, UML, Gerakan Kihon.

ABSTRACT

Shorinji Kempo is a martial arts science specifically trained and taught to anyone who wants to learn it. Currently, there are many who provide guidance and provision of text books Shorinji Kempo martial. But all of that, it costs a bit to get it.

In the making of this thesis, the researcher tries to analyze the existing needs for the application process kihon movements Shorinji Kempo martial art based on android. Using SDLC method and perform with UML design models.

Applications that are generated in the form of Android applications that can be accessed using a smartphone. In this application there is information related to the movement of kihon or basic movements and how to practice the movement. In addition, this android app is also a means to get to know Shorinji Kempo martial art and as a science of movement kihon or basic movements in Shorinji Kempo martial.

Keywords: *Shorinji Kempo, Android Applications, UML, Movement Kihon.*

