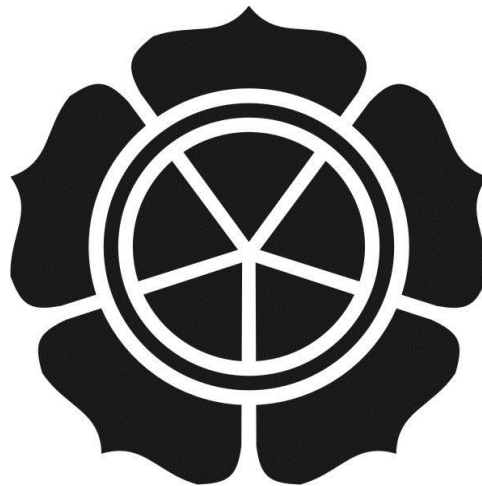


**PERANCANGAN APLIKASI KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM
PERDATA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Try Sulaiman Armanto Putra

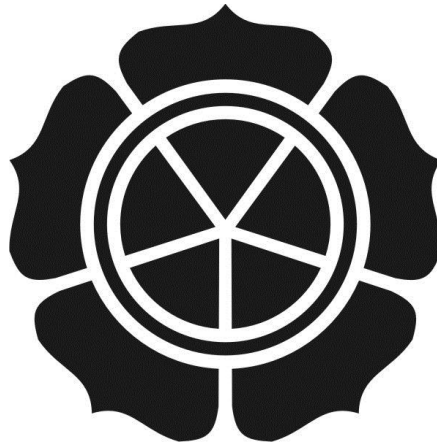
10.11.4293

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

**PERANCANGAN APLIKASI KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM
PERDATA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Try Sulaiman Armanto Putra

10.11.4293

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Try Sulaiman Armanto Putra

10.11.4293

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Agustus 2014

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM
PERDATA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Try Sulaiman Armanto Putra

10.11.4293

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Agustus 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Agustus 2014



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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 naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 Agustus 2014

Try Sulaiman A.P.
NIM : 10.11.4293

PERSEMBAHAN

Seiring rasa sukurku karya ini kupersembahkan untuk :

- Kedua orang tuaku tercinta yang telah mencurahkan segala kasih sayang dan jerih payah menuntunku agar menjadi yang terbaik dan senantiasa mengiringi setiap langkahku dengan doa dan ridhonya.
- Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan pengarahan dan saran-saran selama masa bimbingan.
- Bang Andy Gondo dan Kak Lia Veronita yang memberikan doa, tenaga, dana, dukungan dan motivasi dalam penyusunan naskah Skripsi ini.
- Sahabat – sahabatku yang tidak bisa saya sebutkan satu – satu yang telah memberikan doa, tenaga, dukungan dan motivasi dalam penyusunan naskah Skripsi ini.
- Teman-teman kelas S1TI-J dan 10-S1TI-09 yang telah memberikan canda tawa dan dukungan selama masa-masa perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

MOTTO

"Life is what happens to you while you're busy making other plans ."— John Lennon

"In order to succeed, your desire for success should be greater than your fear of failure." — Bill Cosby

"You become what you believe." — Oprah Winfrey

"And why do we fall, Bruce? So we can learn to pick ourselves up."— Thomas Wayne

"Hard work beats talent when talent fails to work hard."— Kevin Durant

"If you can't make it good, at least make it look good."— Bill Gates

"I'd rather be hated for who I am, than loved for who I am not." — Kurt Cobain

"You either die a hero or you live long enough to see yourself become the Villain."-- Harvey Dent

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah senantiasa mencurahkan berkat, anugerah, dan cinta kasih-Nya kepada setiap umat-Nya. Skripsi ini merupakan salah satu hasil dari karunia Allah dalam kehidupan penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

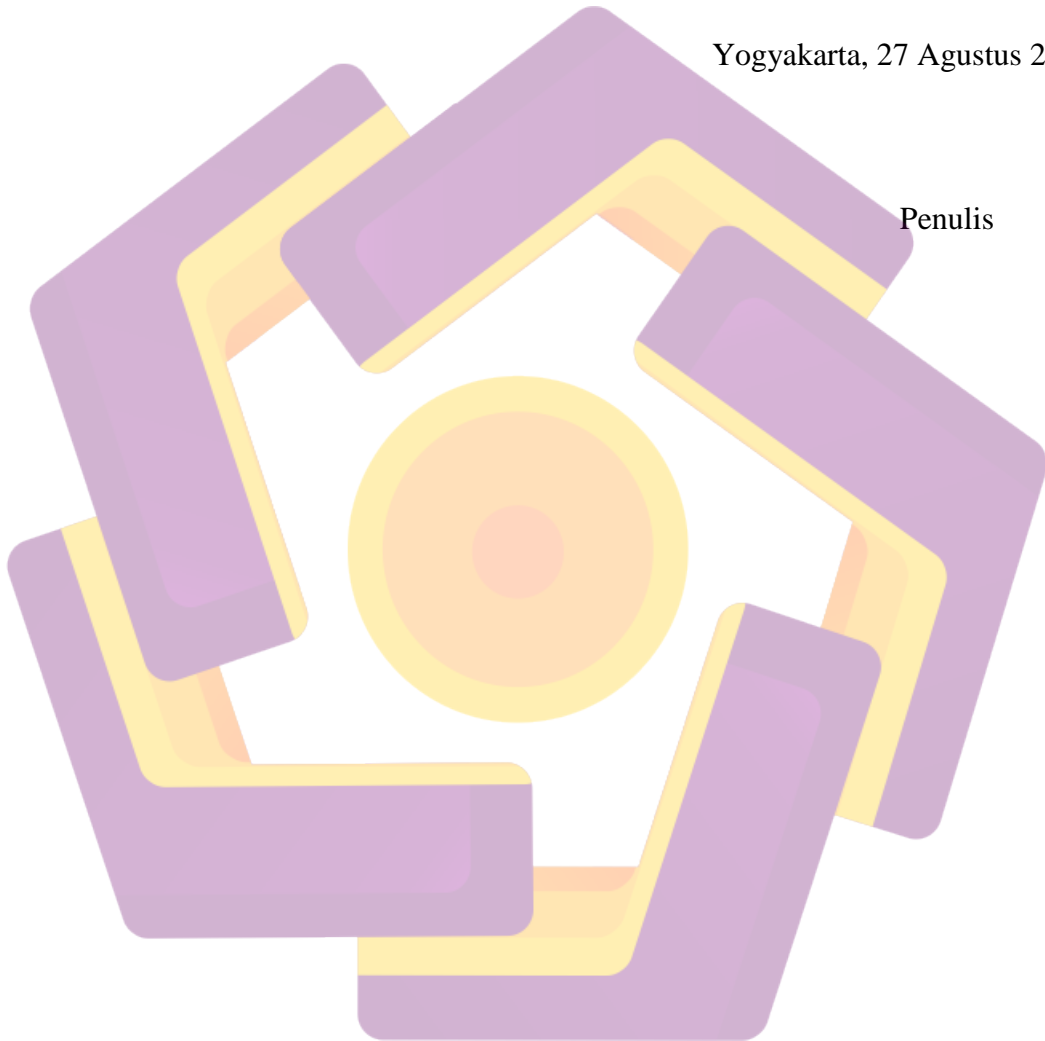
Dengan selesainya Skripsi yang berjudul *Perancangan Aplikasi Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Berbasis Android*. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H.M Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Drs. Sudarmawan, MT. Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Staf dan karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
5. Kedua orangtua dan seluruh keluarga besar serta para sahabat yang telah memberikan doa dan dukungannya.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, untuk kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan yang lebih baik di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 27 Agustus 2014

Penulis



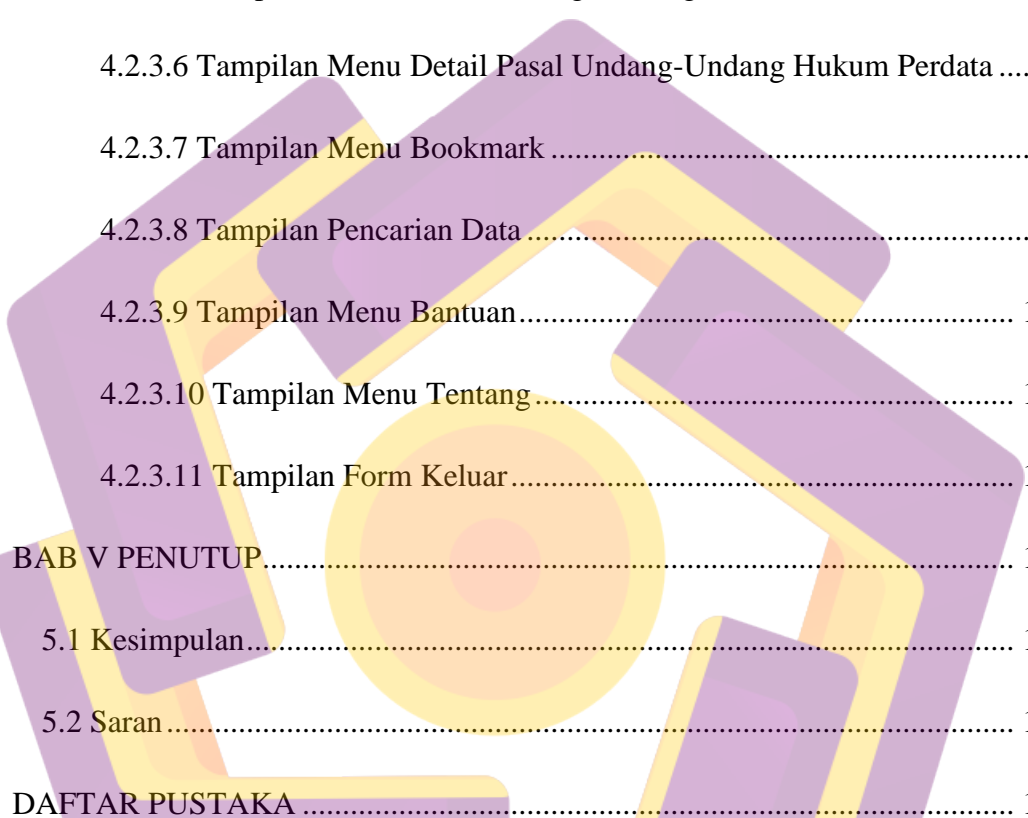
DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------|-------|
| HALAMAN JUDUL..... | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| PERNYATAAN..... | iv |
| PERSEMBAHAN..... | v |
| MOTTO..... | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xv |
| INTISARI..... | xviii |
| ABSTRACT..... | xix |
| 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..... | 5 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 5 |

| | |
|--|----------|
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 8 |
| 2.1 Hukum..... | 8 |
| 2.1.1 Pengertian Hukum Perdata..... | 8 |
| 2.1.2 Penerapan Hukum Perdata..... | 8 |
| 2.2 Android..... | 9 |
| 2.2.1 Sejarah Android..... | 9 |
| 2.2.2 Versi Android..... | 11 |
| 2.2.3 The Dalvik Virtual Machine (DVM)..... | 16 |
| 2.2.4 Arsitektur Android..... | 17 |
| 2.2.5 Fundamental Aplikasi..... | 21 |
| 2.3 Unified Modelling Language (UML)..... | 24 |
| 2.3.1 Definisi Unified Modelling Language (UML)..... | 24 |
| 2.3.2 Tujuan Unified Modelling Language (UML)..... | 25 |
| 2.3.3 Use Case Diagram..... | 25 |
| 2.3.4 Activity Diagram..... | 28 |
| 2.3.5 Sequence Diagram..... | 31 |
| 2.3.6 Class Diagram..... | 33 |
| 2.4 Konsep Basis Data..... | 34 |
| 2.4.1 Pengertian SQLite..... | 34 |
| 2.4.2 SQLite pada Android..... | 36 |

| | |
|--|-----------|
| 2.5 Perangkat Lunak Yang Digunakan..... | 37 |
| 2.5.1 Eclipse..... | 37 |
| 2.5.2 Android SDK (Software Development Kit) | 37 |
| 2.5.3 ADT (Android Development Tools)..... | 38 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM..... | 40 |
| 3.1 Analisis Sistem | 40 |
| 3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem | 40 |
| 3.1.2 Analisis PIECES | 41 |
| 3.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem..... | 43 |
| 3.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional | 44 |
| 3.1.5 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional..... | 45 |
| 3.1.6 Analisis Kelayakan Sistem | 47 |
| 3.2 Perancangan Sistem..... | 48 |
| 3.2.1 Perancangan UML (Unified Modeling Language)..... | 48 |
| 3.2.1.1 Rancangan <i>Use Case Diagram</i> | 48 |
| 3.2.1.2 Rancangan <i>Class Diagram</i> | 52 |
| 3.2.1.3 Rancangan <i>Activity Diagram</i> | 54 |
| 3.2.1.4 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> | 56 |
| 3.2.2 Perancangan Interface/Antarmuka..... | 59 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 67 |
| 4.1 Implementasi | 67 |

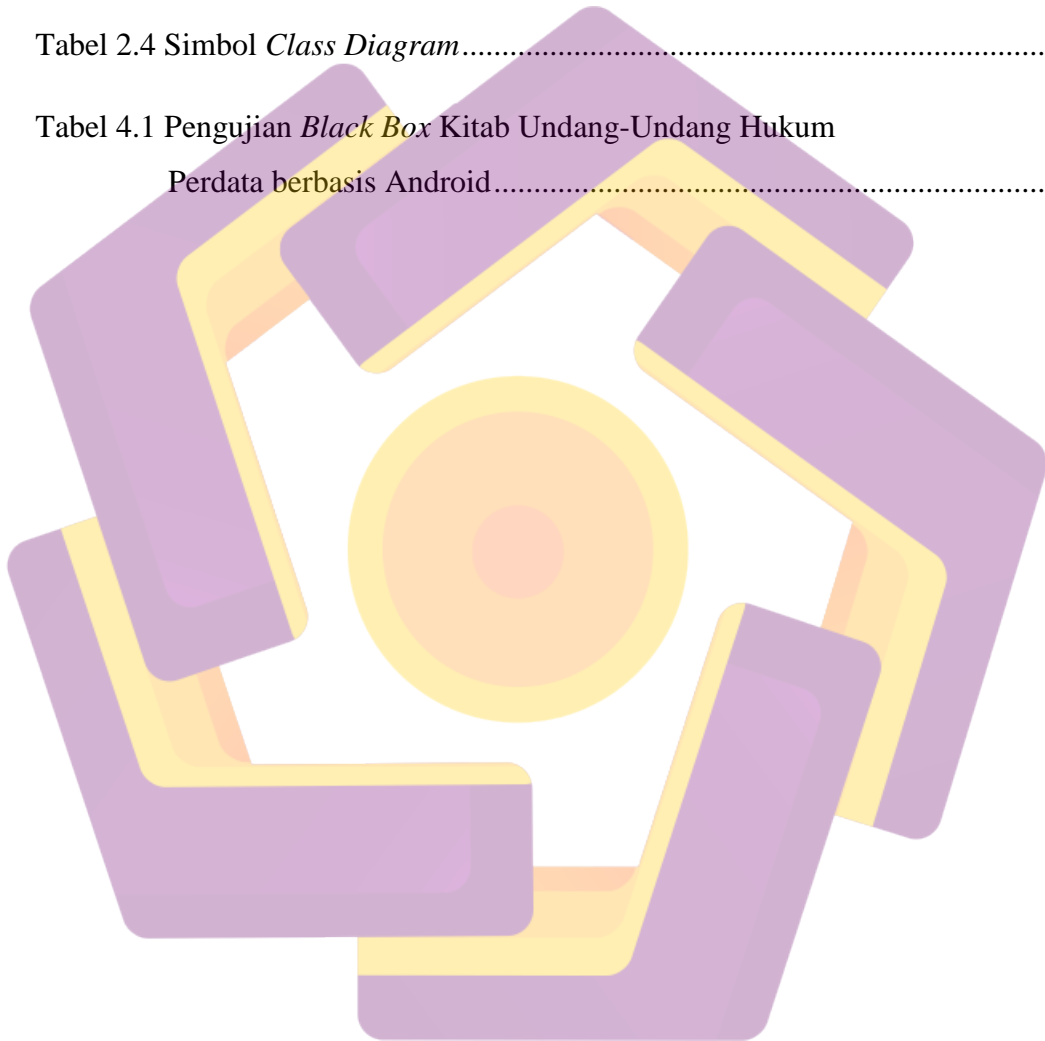
| | |
|---|----|
| 4.1.1 Uji coba Sistem dan Program | 67 |
| 4.1.1.1 Black Box Testing | 67 |
| 4.1.1.2 White Box Testing | 70 |
| 4.1.2 Manual Program | 71 |
| 4.1.2.1 Petunjuk Penggunaan Aplikasi | 72 |
| 4.1.3 Manual Instalasi | 72 |
| 4.2 Pembahasan | 75 |
| 4.2.1 Pembahasan <i>Listing</i> Program | 75 |
| 4.2.1.1 <i>Class</i> SplashScreen | 75 |
| 4.2.1.2 <i>Class</i> MenuUtama | 76 |
| 4.2.1.3 <i>Class</i> BukuActivity | 79 |
| 4.2.1.4 <i>Class</i> BabActivity | 80 |
| 4.2.1.5 <i>Class</i> PasalActivity | 82 |
| 4.2.1.6 <i>Class</i> DetailActivity | 85 |
| 4.2.1.7 <i>Class</i> BookmarkActivity | 86 |
| 4.2.1.8 <i>Class</i> SearchActivity | 88 |
| 4.2.1.9 <i>Class</i> BantuanActivity | 91 |
| 4.2.1.10 <i>Class</i> TentangActivity | 92 |
| 4.2.2 Pembahasan Basis Data | 93 |
| 4.2.3 Pembahasan Interface | 94 |
| 4.2.3.1 Tampilan <i>splash screen</i> | 94 |



| | |
|---|------------|
| 4.2.3.2 Tampilan Menu Utama | 95 |
| 4.2.3.3 Tampilan Menu Buku Kitab Undang-Undang Hukum Perdata..... | 96 |
| 4.2.3.4 Tampilan Menu Bab Undang-Undang Hukum Perdata | 96 |
| 4.2.3.5 Tampilan Menu Pasal Undang-Undang Hukum Perdata | 97 |
| 4.2.3.6 Tampilan Menu Detail Pasal Undang-Undang Hukum Perdata | 98 |
| 4.2.3.7 Tampilan Menu Bookmark | 98 |
| 4.2.3.8 Tampilan Pencarian Data | 99 |
| 4.2.3.9 Tampilan Menu Bantuan..... | 100 |
| 4.2.3.10 Tampilan Menu Tentang..... | 100 |
| 4.2.3.11 Tampilan Form Keluar..... | 101 |
| BAB V PENUTUP..... | 102 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 102 |
| 5.2 Saran..... | 103 |
| DAFTAR PUSTAKA | 104 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i> | 27 |
| Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram | 30 |
| Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram | 32 |
| Tabel 2.4 Simbol <i>Class Diagram</i> | 34 |
| Tabel 4.1 Pengujian <i>Black Box</i> Kitab Undang-Undang Hukum Perdata berbasis Android | 70 |

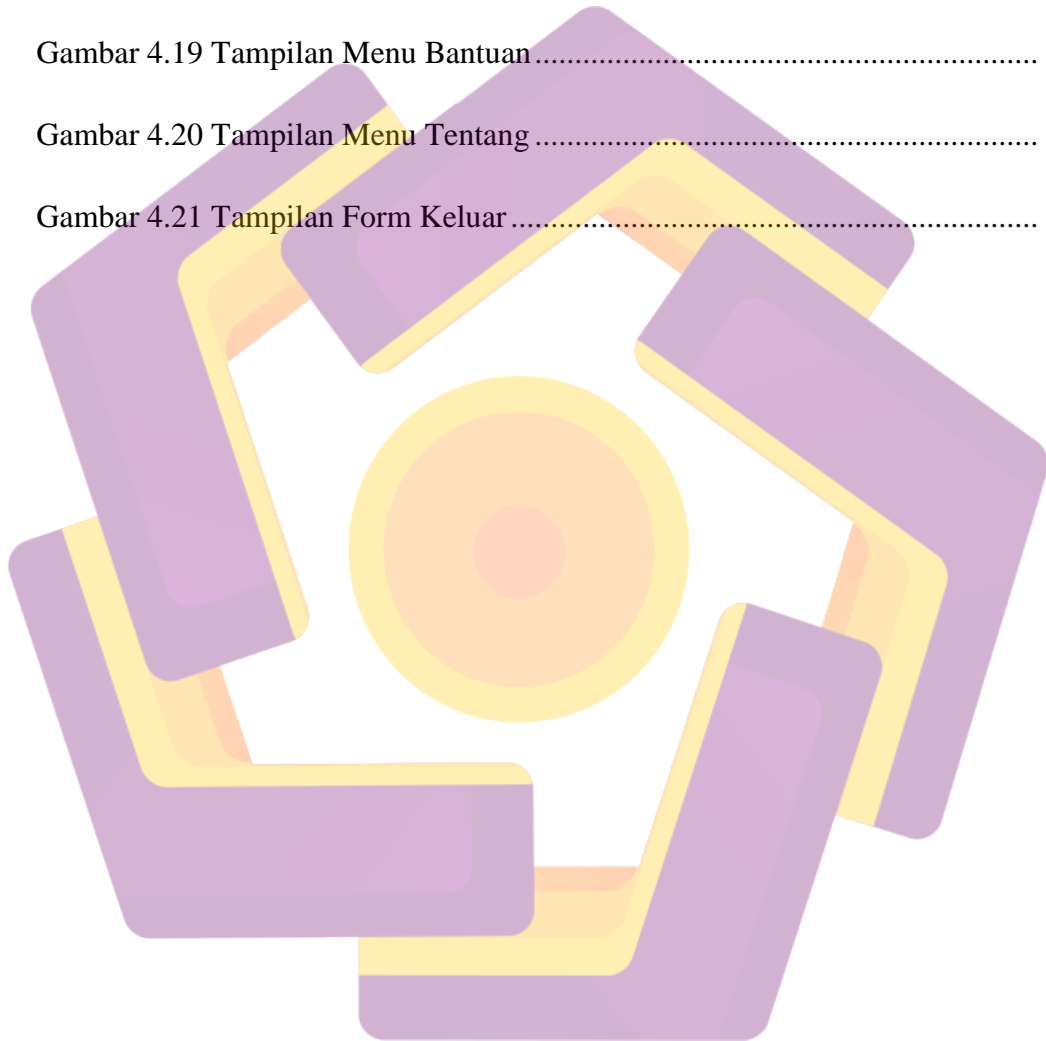


DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Arsitektur Android | 21 |
| Gambar 2.2 Contoh <i>Use Case Diagram</i> | 28 |
| Gambar 2.3 Contoh <i>Activity Diagram</i> | 30 |
| Gambar 2.4 Contoh <i>Sequence Diagram</i> | 32 |
| Gambar 3.1 Use Case Diagram Aplikasi Kitab Undang-Undang Hukum Perdata | 49 |
| Gambar 3.2 Rancangan <i>Class Diagram</i> Kitab Undang-Undang Hukum Perdata | 53 |
| Gambar 3.3 Activity Diagram Aplikasi Kitab Undang-Undang Hukum Perdata | 55 |
| Gambar 3.4 <i>Sequence Diagram</i> Menu Kitab Undang-Undang Hukum Perdata | 56 |
| Gambar 3.5 <i>Sequence Diagram</i> Menu Bookmark | 57 |
| Gambar 3.6 <i>Sequence Diagram</i> Pencarian Data | 58 |
| Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> Menu Bantuan..... | 58 |
| Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Menu Tentang | 59 |
| Gambar 3.9 Rancangan <i>Splash Screen</i> | 60 |
| Gambar 3.10 Rancangan Menu Utama | 60 |
| Gambar 3.11 Rancangan Menu Buku Undang-Undang Hukum Perdata | 61 |
| Gambar 3.12 Rancangan Menu Bab Undang-Undang Hukum Perdata..... | 62 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.13 Rancangan Menu Pasal Undang-Undang Hukum Perdata..... | 63 |
| Gambar 3.14 Rancangan Menu Detail Pasal Undang-Undang Hukum Perdata... | 63 |
| Gambar 3.15 Rancangan Menu Bookmark..... | 64 |
| Gambar 3.16 Rancangan Pencarian Data..... | 64 |
| Gambar 3.17 Rancangan Menu Tentang..... | 65 |
| Gambar 3.18 Rancangan Menu Bantuan | 66 |
| Gambar 3.19 Rancangan Form Keluar..... | 66 |
| Gambar 4.1 Pesan Error | 71 |
| Gambar 4.2 Folder Penyimpanan Aplikasi | 73 |
| Gambar 4.3 File Aplikasi Kitab Undang-Undang Hukum Perdata | 73 |
| Gambar 4.4 Instalasi Aplikasi | 74 |
| Gambar 4.5 Proses Instalasi Selesai..... | 75 |
| Gambar 4.6 Struktur Tabel Buku | 93 |
| Gambar 4.7 Struktur Tabel Bab | 93 |
| Gambar 4.8 Struktur Tabel Pasal | 94 |
| Gambar 4.9 Struktur Tabel Bookmark..... | 94 |
| Gambar 4.10 Struktur Tabel Info..... | 94 |
| Gambar 4.11 Tampilan Splash Screen | 95 |
| Gambar 4.12 Tampilan Menu Utama..... | 95 |
| Gambar 4.13 Tampilan Menu Buku Kitab Undang-Undang Hukum Perdata..... | 96 |
| Gambar 4.14 Tampilan Menu Bab Undang-Undang Hukum Perdata | 97 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.15 Tampilan Menu Pasal Undang-Undang Hukum Perdata | 97 |
| Gambar 4.16 Tampilan Menu Detail Pasal Undang-Undang Hukum Perdata | 98 |
| Gambar 4.17 Tampilan Menu Bookmark | 99 |
| Gambar 4.18 Tampilan Pencarian Data | 99 |
| Gambar 4.19 Tampilan Menu Bantuan | 100 |
| Gambar 4.20 Tampilan Menu Tentang | 101 |
| Gambar 4.21 Tampilan Form Keluar | 101 |



INTISARI

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata merupakan kitab undang-undang yang berasal dari pemerintahan zaman Belanda dahulu berdasarkan Staatsblaad nomor 23 tahun 1847 tentang Burgerlijk Wetboek yang hingga saat ini masih berlaku bagi penduduk Negara Indonesia.

Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan perangkat Handphone sebagai pendamping dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari sudah sangat lumrah bagi sebagian umat manusia. Hal ini didukung dengan Handphone yang sudah memiliki fungsi dan kemampuan lebih dari sekedar fungsi dasarnya. Android sebagai sistem operasi yang dapat dioperasikan pada perangkat Handphone memiliki kemampuan untuk dapat diinstal aplikasi-aplikasi yang diperlukan oleh pengguna.

Melihat pertimbangan tersebut, penulis ingin membangun sebuah aplikasi mobile berbasis android yang berisikan pasal-pasal hukum perdata. Aplikasi Android ini di buat untuk membantu dan mempermudah para penegak dan pelajar di bidang hukum serta masyarakat umum yang ingin memahami dan mengetahui lebih jauh tentang Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Kata Kunci: Android, Aplikasi, Burgerlijk Wetboek.

ABSTRACT

Burgerlijk Wetboek is the law book comes from the time of Dutch government based on Staatsblaad 1847 No. 23 that still legitimate for indonesian people.

Along with the development of technology, the use of Mobile devices as a companion in carrying out daily activities is very common for most people. These Mobile devices already have the functionality and capabilities more than just basic functions. Android as an operating system that can be operated on Mobile devices have the ability to be able to install applications that are required by the user.

Seeing these considerations, the authors would like to build an android based mobile application which contains the articles of the civil law. Theses Android application is made to assist and facilitate the enforcement and students in the field of law as well as the general public who want to understand and learn more about the Burgerlijk Wetboek.

Keywords: *Android, Application, Burgerlijk Wetboek.*