

**PERANCANGAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA PAKAIAN KHAS
TRADISIONAL INDONESIA BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh
Arga Fiananta
09.11.2834

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

**PERANCANGAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA PAKAIAN KHAS
TRADISIONAL INDONESIA BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Arga Fiananta

09.11.2834

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA PAKAIAN KHAS
TRADISIONAL INDONESIA BERBASIS
ANDROID**

yang di persiapkan dan di susun oleh

Árga Fiananta

09.11.2834

yang telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 06 Mei 2013

Dosen pembimbing

Kusrini, Dr, M.Kom

NIK. 190302106

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA PAKAIAN KHAS
TRADISIONAL INDONESIA BERBASIS
ANDROID

yang disusun oleh

Arga Fiananta

09.11.2834

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302161

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Pada tanggal 2 Maret 2015

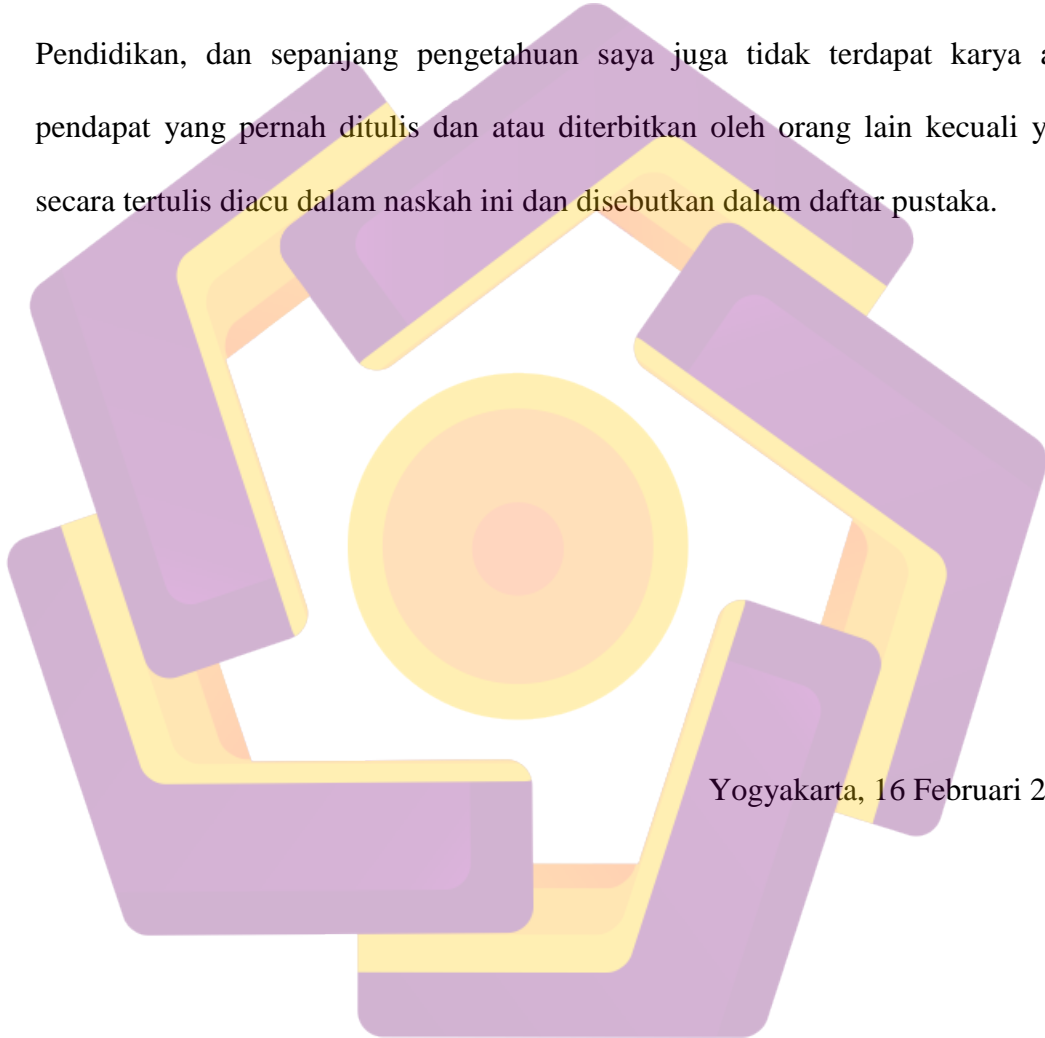


KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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 orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu 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, 16 Februari 2015

Arga Fiananta

NIM 09.11.2834

MOTTO

“Kadang kita terlalu mementingkan hasil akhir dibandingkan proses, tapi ketahuilah hasil akhir tak akan terasa indah tanpa melalui proses yang berat dan berliku”

“Jangan pernah menyerah untuk mengejar mimpi, setajal apapun jalan yang akan kamu tempuh, yakinlah pada dirimu sendiri, dan mulai berlari. Ingat! Mimpi akan selalu jadi mimpi jika kamu terus bermimpi tanpa melakukan apapun”

“Start by doing what’s necessary, then do what’s possible, and suddenly you are doing the impossible”

“Nothing is Impossible. The words itself says, ”I’m possible!””



PERSEMBAHAN

Akhirnya satu dari sekian tugas dan kewajiban untuk masa depan dapat terselesaikan, terima kasih atas segala bantuan dan banyak kesempatan sehingga saya dapat membuat tugas akhir ini tanpa halangan apapun hingga

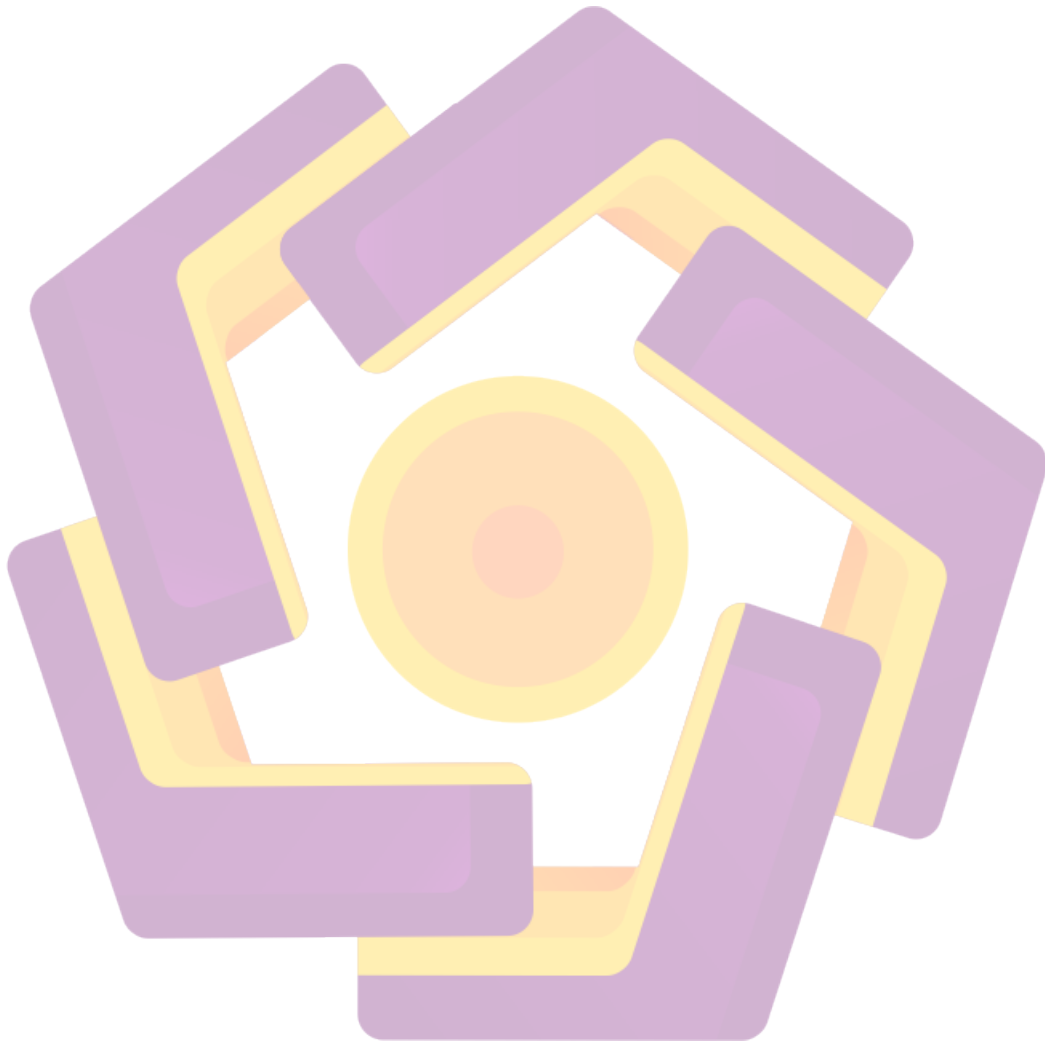
“LULUS”

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

- Allah SWT yang telah senantiasa mencurahkan rahmat dan karunia-Nya.
- Kedua orang tua saya, Bapak saya Bp. Sumadi & Ibu saya Ibu Mujiati, terima kasih atas semua doa dan dukungannya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dari awal sampai akhir. Yang tanpa lelah terus mendukung dan menyemangati yang berkali-kali kehilangan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir yang Alhamdulillah dapat terselesaikan dengan baik. Kalianlah inspirasi, motivasi dan semangatku dalam menjalani hidup dan mewujudkan cita-citaku. Terimakasih Pak, Bu ☺
- Adik saya Dhimas Wahyu Wardhana, Saudara saya Ivan Suryatama & Reni Kusumadana terima kasih untuk waktu, dukungan, motivasi, saran, dan kritiknya ^_^
- Keluarga besar MITRODIHARJO yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
- Sahabat-sahabat seperjuangan selama saya menempuh studi di kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA terutama untuk kelas 09-S1TI-04 , terima kasih untuk kebersamaan yang kita jalani bersama selama beberapa tahun belakangan, walaupun kini kita telah terpisah tapi biarlah

kebersamaan kita menjadi kenangan yang akan selalu tersimpan di benak teman teman semua. Thank's for the memories friends ^_^

- Dan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu karena keterbatasan tempat dan ingatan. Sekali lagi terima kasih untuk semuanya.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi ALLAH SWT yang telah memberikan kehidupan dan akal yang tak ternilai harganya, sholawat serta salam bagi Nabi Muhammad SAW beserta sahabat-sahabatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Hal ini tidak terlepas dari bantuan semua pihak. Untuk itu, melalui tulisan ini perlu disampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

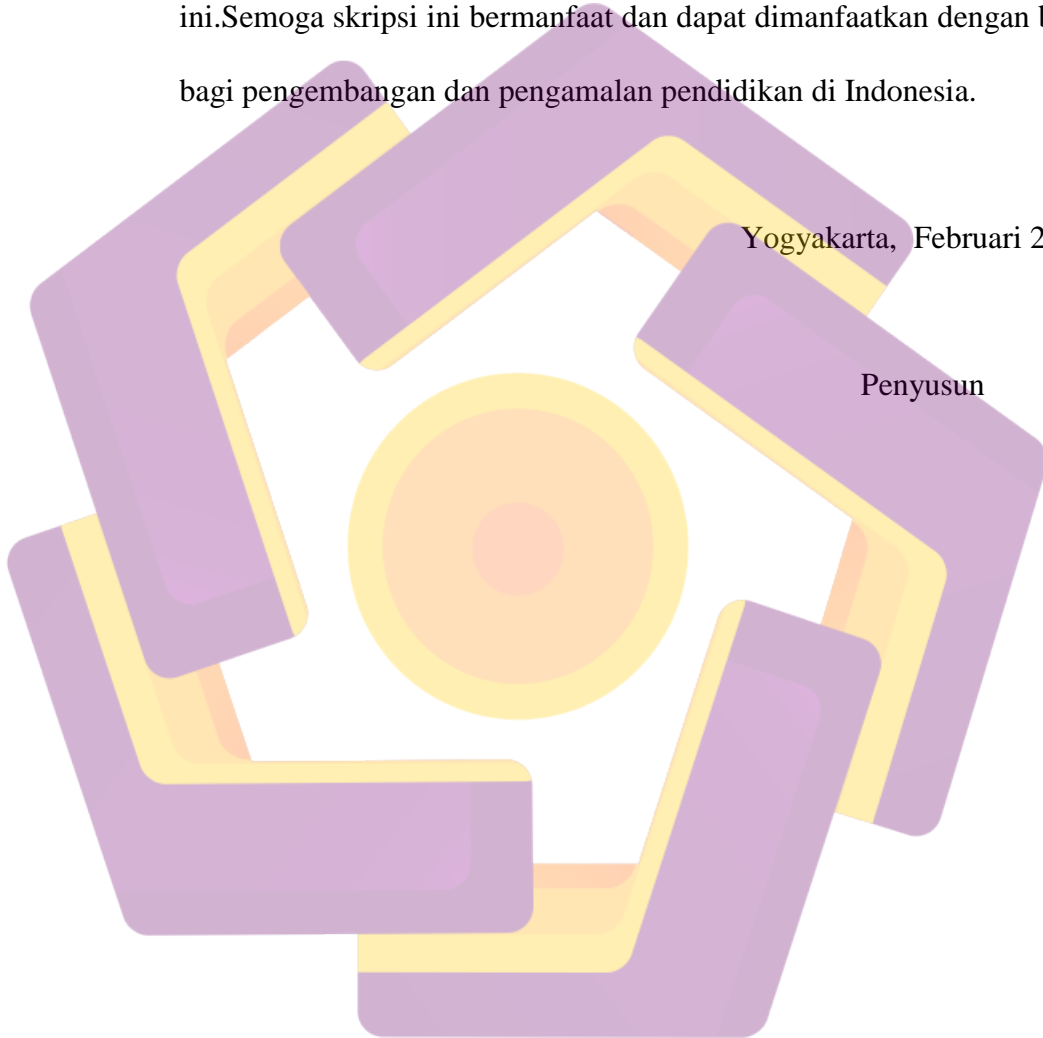
Ucapan terima kasih dan penghargaan ini disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT, selaku ketua jurusan teknik informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Kusrini, Dr., M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Seluruh dosen dan staff serta karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Seluruh keluarga besar penulis yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat setiap waktu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

6. Semua teman-teman STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat reformatif dan konstruktif demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat dimanfaatkan dengan baik bagi pengembangan dan pengamalan pendidikan di Indonesia.

Yogyakarta, Februari 2015

Penyusun



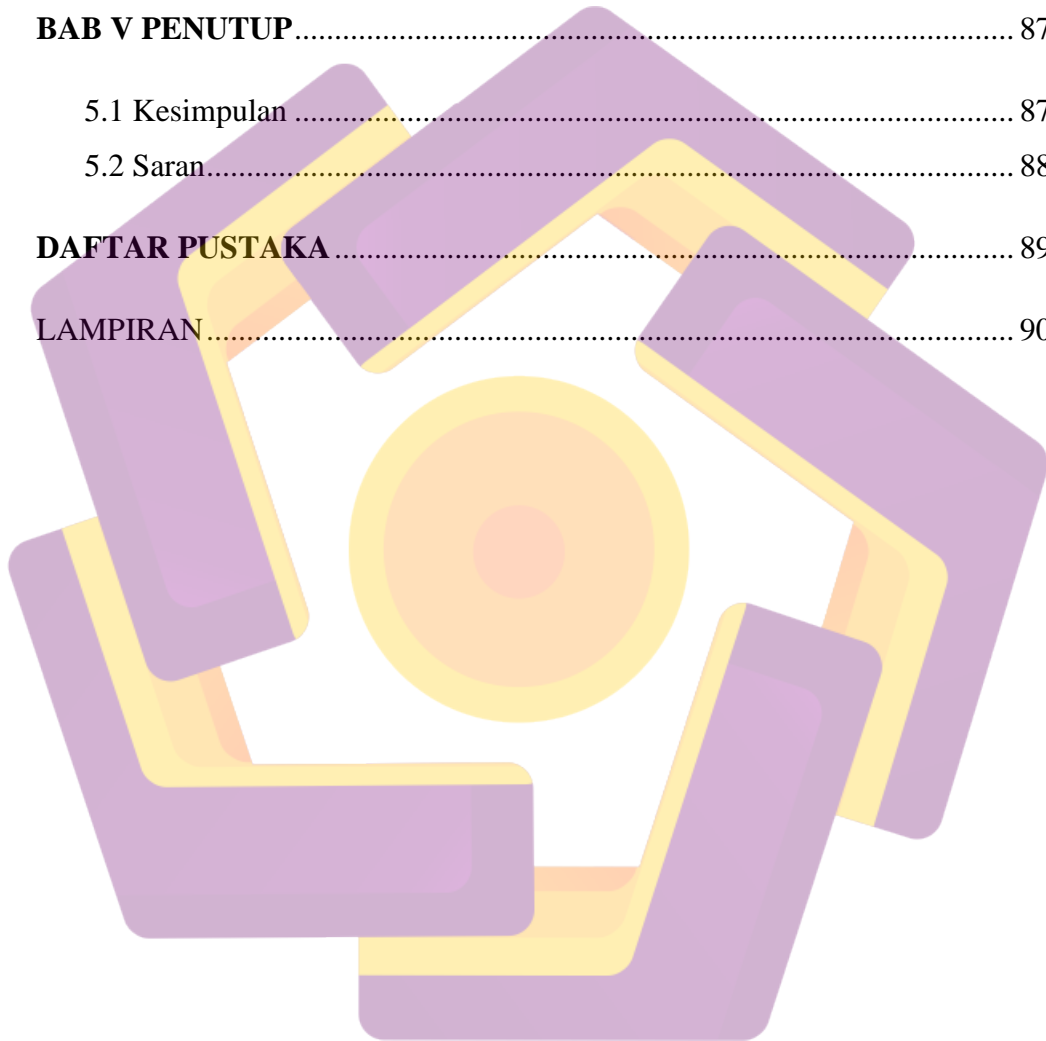
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
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	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Aplikasi	7

2.2	Android	10
2.2.1	Sejarah Android	10
2.2.2	Jenis – Jenis Android	10
2.2.3	Arsitektur Android	14
2.2.4	Fundamental Aplikasi	18
2.2.5	The Dalvik Virtual Machine (DVM)	20
2.2.6	ADT (Android Development Tool)	21
2.3	Perangkat Lunak yang Digunakan	23
2.3.1	Eclipse IDE	23
2.3.2	JAVA	24
2.3.3	Android SDK (Software Development Kit).....	27
2.3.4	SQLite Manager	28
2.4	Pengenalan UML	30
2.4.1	Use Case Diagram.....	30
2.4.2	Class Diagram	32
2.4.3	Sequence Diagram	33
2.4.4	Activity Diagram.....	34
2.5	ERD.....	35
2.6	Database	37
2.7	Ensiklopedia.....	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		40
3.1	Analisis Sistem.....	40
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	41
3.1.2	Analisis SWOT	41
3.1.2.1	Kekuatan (Strength)	42
3.1.2.2	Kelemahan (Weakness).....	42
3.1.2.3	Peluang (Opportunity).....	43
3.1.2.4	Ancaman (Threat)	44
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	44
3.2.1	Kebutuhan Fungsional	45

3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	45
3.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	46
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	47
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	47
3.3	Perancangan Sistem	48
3.3.1	Perancangan UML	49
3.3.1.1	Use Case Diagram.....	49
3.3.1.2	Activity Diagram.....	49
3.3.1.3	Class Diagram	53
3.3.1.4	Sequence Diagram	55
3.3.2	Perancangan Basis Data	58
3.3.3	Perancangan Antar Muka.....	59
3.3.3.1	Layout Splash Screen.....	59
3.3.3.2	Perancangan Menu Utama	60
3.3.3.3	Menu EnsiClothes (Cari).....	60
3.3.3.4	Menu Tampilan Pencarian	61
3.3.3.5	Menu Gallery	62
3.3.3.6	Rancangan Menu About.....	63
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	65
4.1	Implementasi	65
4.1.1	Uji Coba Sistem dan Program.....	65
4.1.1.1	Black Box Testing.....	66
4.1.1.2	White Box Testing	66
4.1.2	Implementasi User Interface	67
4.1.2.1	Interface Halaman Splash Screen.....	68
4.1.2.2	Interface Halaman Menu Utama	69
4.1.2.3	Interface Halaman Menu Ensiclothes (Cari).....	69
4.1.2.4	Interface Halaman Menu HasilCari	71
4.1.2.5	Interface Halaman Menu Gallery.....	73
4.1.2.6	Interface Halaman Menu About.....	73

4.1.3	Manual Instalasi	75
4.2	Pembahasan.....	79
4.2.1	Pembahasan Listing Program.....	79
4.2.2	Pembahasan Basis Data.....	83
4.2.3	Pemeliharaan Sistem	85
BAB V	PENUTUP	87
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	90



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram	31
Tabel 2.2 Simbol Class Diagram	32
Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram.....	33
Tabel 2.4 Simbol Activity Diagram.....	34
Tabel 2.5 Simbol ERD.....	37
Tabel 3.1 Tabel Spesifikasi Komputer.....	46
Tabel 3.1 Tabel Spesifikasi Komputer.....	46
Tabel 3.3 Model Database.....	58
Tabel 4.1 Hasil Tes Program.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	18
Gambar 2.2 Tampilan Workbench Eclipse	24
Gambar 2.3 Tampilan SQLite Manager Mozilla	29
Gambar 3.1 Use Case Diagram	49
Gambar 3.2 Activity Diagram Ensiclothes (cari)	50
Gambar 3.3 Activity Diagram Setting	51
Gambar 3.4 Activity Diagram Gallery	52
Gambar 3.5 Activity Diagram About	52
Gambar 3.6 Activity Diagram Check Update	53
Gambar 3.7 Class Diagram	54
Gambar 3.8 Sequence Diagram Ensiclothes (Cari)	55
Gambar 3.9 Sequence Diagram Setting	56
Gambar 3.10 Sequence Diagram Gallery	56
Gambar 3.11 Sequence Diagram About	57
Gambar 3.12 Sequence Diagram Check Update	57
Gambar 3.13 Rancangan Interface Splash Screen	59
Gambar 3.14 Rancangan Interface Menu Utama	60
Gambar 3.15 Rancangan Interface Menu EnsiClothes (Cari)	61
Gambar 3.16 Rancangan Interface Menu Hasil Cari	62
Gambar 3.17 Rancangan Interface Menu Gallery	63

Gambar 3.17 Rancangan Interface Menu About.....	64
Gambar 4.1 Tampilan White Box Testing	67
Gambar 4.2 Interface Halaman Splash Screen.....	68
Gambar 4.3 Interface Halaman Menu Utama	69
Gambar 4.4 Interface Halaman Menu EnsiClothes (Cari).....	70
Gambar 4.5 Menu Setting	71
Gambar 4.6 Interface Halaman Menu Hasil Cari.....	72
Gambar 4.7 Interface Halaman Menu Gallery	73
Gambar 4.8 Interface Halaman Menu About.....	74
Gambar 4.9 Tampilan Instalasi 1	75
Gambar 4.10 Tampilan Instalasi 2	76
Gambar 4.11 Tampilan Instalasi 3	77
Gambar 4.12 Tampilan Instalasi 4	78
Gambar 4.13 Tampilan Membuat Database	84
Gambar 4.14 Tabel Pakaian	85

INTISARI

Sekarang ini, teknologi informasi berkembang pesat sehingga memungkinkan setiap orang dapat mengakses berbagai macam informasi melalui media smart phone. Informasi yang didapat tersebut beragam, serta cara mendapatkannya pun mudah. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan software Eclipse, bertujuan untuk menginformasikan tentang salah satu budaya negeri Indonesia yaitu pakaian - pakaian khas tradisional Indonesia yang beraneka ragam.

Aplikasi ini berisi tentang ensiklopedia pakaian-pakaian khas tradisional Indonesia. Seperti yang kita ketahui Indonesia memiliki beraneka ragam budaya, bermacam-macam suku dan ras, yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Begitu pula dengan pakaian-pakaian khas tradisional antara daerah yang satu dengan daerah yang lainnya tentu saja berbeda.

Kemudian di era teknologi informasi ini, dengan berkembang pesatnya teknologi, hal-hal yang berbau tradisional (khususnya pakaian-pakaian khas tradisional Indonesia) mulai tergeser dengan hal-hal yang berbau modern. Sehingga dengan terealisasinya aplikasi ini, harapan saya generasi muda sekarang dapat mengenal dan melestarikan pakaian-pakaian khas tradisional Indonesia.

Kata Kunci : Ensiklopedia, Pakaian, Tradisional, Indonesia, pembelajaran

ABSTRACT

Today, information technology is growing rapidly so everyone can access various kinds of information through the media such as android-based smartphone. The information obtained is diverse and can be easily obtained. This application is designed using Eclipse software, to inform about one of Indonesian culture specifically traditional Indonesian clothes.

This application contains an encyclopedia of traditional Indonesian clothes. As we know Indonesia has diverse cultures, various tribes and races, which spread from Sabang to Merauke. Similarly, the typical traditional clothes among the region to other areas of course different.

Then in this information technology era, with the rapid growth of technology, things that smell of traditional (especially Indonesian traditional clothes) began shifting to things that smell modern. So with the realization of this application, I hope youth generations are now able to recognize and preserve traditional Indonesian clothes.

Keyword : *Encyclopedia. Clothes, Traditional, Typical, Education*

