

**PEMBUATAN APLIKASI MOBILE "PRASASTI DAN PENINGGALAN  
SEJARAH DARI MASA HINDU-BUDHA DAN ISLAM DI  
INDONESIA" SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN  
EDUKASI BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Riva Arifani Istiqomah**

**11.11.5157**

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

**PEMBUATAN APLIKASI MOBILE "PRASASTI DAN PENINGGALAN  
SEJARAH DARI MASA HINDU-BUDHA DAN ISLAM DI  
INDONESIA" SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN  
EDUKASI BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Riva Arifani Istiqomah**

**11.11.5157**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI MOBILE "PRASASTI DAN PENINGGALAN  
SEJARAH DARI MASA HINDU-BUDHA DAN ISLAM DI  
INDONESIA" SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN  
EDUKASI BERBASIS ANDROID**


yang disusun oleh

**Riva Arifani Istiqomah**

**11.11.5157**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 Oktober 2014

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI MOBILE "PRASASTI DAN PENINGGALAN  
SEJARAH DARI MASA HINDU-BUDHA DAN ISLAM DI  
INDONESIA" SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN  
EDUKASI BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

**Riva Arifani Isliqomah**

**11-11.5157**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Audi Sunyoto, M.Kom  
NIK. 190302052

Akhmad Dahlan, M.Kom  
NIK. 190302174

Hanif Al Fatta, M.Kom  
NIK. 190302096

Tanda Tangan



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 5 Maret 2015

**KEMERIA SAHUK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suvanto, 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, 2 Maret 2015



Riva Arifani Istiqomah

NIM. 11.11.5157

## MOTTO

- Tidak ada doa yang lebih indah selain doa agar skripsi ini cepat selesai.
- Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang.
- Pengetahuan adalah kekuatan.
- *Success needs a process.*
- Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan. Karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu. (Q.S Al Insyirah : 6-8)
- "Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu Sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar" (Al-Baqarah: 153)
- Bagiku menyayangi teman-teman bukan berarti memanjakan mereka. Jika mereka salah, aku harus mengingatkanya. Walaupun itu membuat mereka marah.
- Jangan pernah malu untuk maju, karena malu menjadikan kita takkan pernah mengetahui dan memahami segala sesuatu hal akan hidup ini
- Jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali.

## PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan.

1. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada Ayah Ibu yang sangat saya kasih dan sayangi sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga. Terima kasih kepada Ayah Ibu yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan.
2. Terima kasih untuk adik-adikku yang selalu menggangguku namun tetap aku sayangi.
3. Terima kasih untuk pembimbing Pak Hanif Al Fatta, M.Kom yang telah membantu, menasehati, memberi pengarahan, dan memberi kemudahan dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Terima kasih untuk pacarku Dwi Agus Supriyanto a.k.a “Puspa” a.k.a “Monster” yang sangat sangat sangat mengganggu, keseringan ngajak main, dan tidak pernah mendukung saat aku ngebut skripsi buat ngejar wisuda yang awalnya tidak ingin aku sebutin namanya dalam persembahan skripsi ini, karena kalo nanti putus bakalan susah banget hapusnya. Terima

kasih karna udah beliin makan setiap hari saat aku tidak punya waktu buat beli makan gara-gara 6 sks ini.

5. Terima kasih juga untuk para sahabatku yang masih alay dan ababil yaitu Yayan, Vivi, Astri, Iyan, Febri, Fauzi, Kaye, Iim, Anita, Dedew, Nika, Cece, Irma, Nero yang sering ngajakin main dan mengganggu saat aku sedang ngebut ngerjain skripsi. Terima kasih untuk teman-teman 11-S1TI-08. Terima kasih untuk teman-teman HMJTI. Dan terima kasih untuk teman-teman lainnya yang tidak mungkin saya sebutkan namanya satu-satu karena terlalu banyak. Terima kasih karena kalian selalu memberi semangat, berbagi keceriaan dan melewati setiap suka dan duka selama kuliah. Terima kasih atas bantuan, doa, nasehat, hiburan, traktiran, ejekkan, dan gangguannya.
6. Terima kasih untuk kalian semuaaaaa :\*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul "Pembuatan Aplikasi Mobile "Prasasti dan Peninggalan Sejarah dari Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia" Sebagai Media Informasi dan Edukasi Berbasis Android" dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat dan arahan kepada penulis.
2. Secara khusus penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Ayah, Ibu, dan adik-adikku yang telah banyak memberikan dukungan dan pengorbanan baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
3. Ucapan terima kasih penulis kepada semua sahabat yang telah banyak memberikan bantuan, dorongan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan selanjutnya.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita kembalikan semua urusan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis dan para pembaca pada umumnya, semoga Allah SWT meridhoi dan dicatat sebagai ibadah disisi-Nya, amin.



Yogyakarta, 2 Maret 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

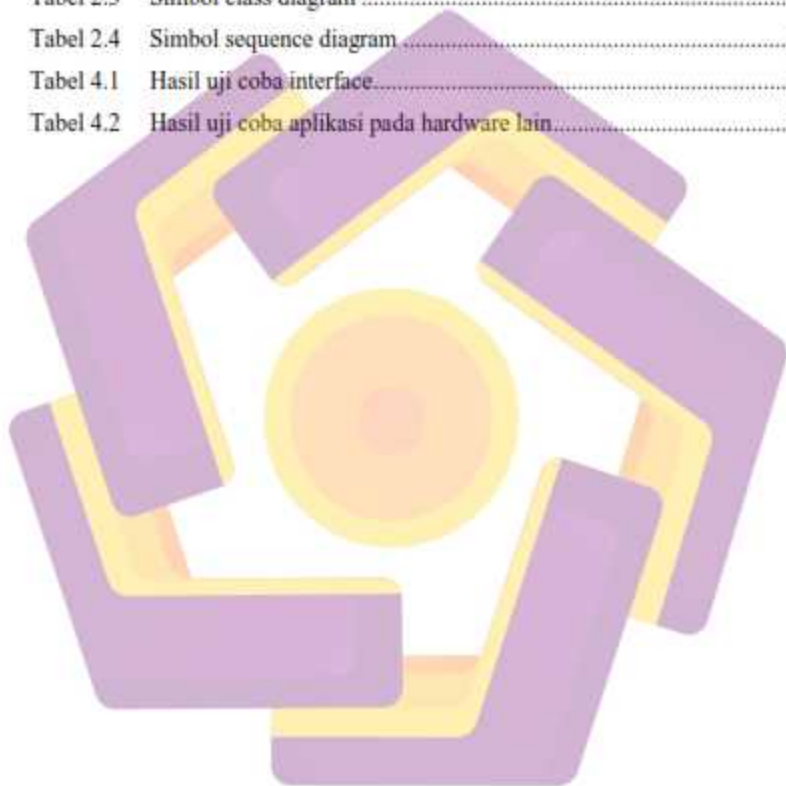
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Metode Analisis .....	5
1.5.3 Metode Perancangan .....	5
1.5.4 Metode Pengembangan .....	5
1.5.5 Metode Testing .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Sejarah .....	9
2.2.1 Peninggalan Sejarah .....	9

2.3	Aplikasi Mobile .....	11
2.4	Eclipse.....	12
2.5	Media Pembelajaran.....	13
2.6	Edukasi.....	13
2.7	Informasi .....	13
2.8	Android .....	14
2.8.1	Pengertian Android.....	14
2.8.2	Versi Android.....	14
2.8.3	Arsitektur Android.....	19
2.8.4	Fundamental Aplikasi .....	22
2.8.5	Activity and Widget.....	23
2.9	Java .....	23
2.10	Unified Modeling Language (UML) .....	24
2.10.1	Use Case Diagram .....	24
2.10.2	Activity Diagram .....	26
2.10.3	Class Diagram.....	27
2.10.4	Sequence Diagram .....	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>30</b>
3.1	Analisis Sistem.....	30
3.2	Analisis SWOT.....	30
3.2.1	Analisis Kekuatan (Strength).....	30
3.2.2	Analisis Kelemahan (Weakness).....	31
3.2.3	Analisis Peluang (Opportunities).....	31
3.2.4	Analisis Ancaman (Threat).....	32
3.3	Analisis Kebutuhan.....	32
3.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	32
3.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	33
3.3.3	Kebutuhan Informasi .....	34
3.3.4	Kebutuhan Pengguna .....	35
3.4	Analisis Kelayakan .....	35
3.4.1	Kelayakan Teknologi.....	35

3.4.2	Kelayakan Hukum .....	36
3.4.3	Kelayakan Operasioal .....	36
3.4.4	Kelayakan Ekonomi.....	36
3.5	Perancangan Aplikasi.....	36
3.5.1	Perancangan UML.....	37
3.5.2	Perancangan Interface.....	48
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>57</b>
4.1	Interface .....	57
4.1.1	Splash Screen.....	57
4.1.2	Menu Utama .....	58
4.1.3	Menu Peninggalan Sejarah .....	60
4.1.4	Menu Listview Peninggalan Sejarah .....	62
4.1.5	Detail Peninggalan Sejarah.....	67
4.1.6	Menu Video .....	68
4.1.7	Menu Bantuan.....	70
4.1.8	Menu Tentang.....	70
4.1.9	Menu Keluar .....	73
4.2	White-box Testing .....	75
4.3	Kompilasi Program .....	75
4.4	Black-box Testing.....	78
4.5	Implementasi Program .....	80
4.5.1	Manual Program .....	80
4.5.2	Manual Instalasi.....	84
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		<b>87</b>
5.1	Kesimpulan .....	87
5.2	Saran .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol use case diagram.....	24
Tabel 2.2	Simbol activity diagram.....	26
Tabel 2.3	Simbol class diagram.....	27
Tabel 2.4	Simbol sequence diagram.....	29
Tabel 4.1	Hasil uji coba interface.....	78
Tabel 4.2	Hasil uji coba aplikasi pada hardware lain.....	79



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Arsitektur android .....	18
Gambar 3.1	Use case diagram.....	37
Gambar 3.2	Activity diagram menu utama.....	39
Gambar 3.3	Activity diagram menu peninggalan sejarah.....	40
Gambar 3.4	Activity diagram detail peninggalan sejarah.....	41
Gambar 3.5	Activity diagram video.....	42
Gambar 3.6	Activity diagram bantuan.....	42
Gambar 3.7	Activity diagram tentang.....	43
Gambar 3.8	Activity diagram keluar.....	44
Gambar 3.9	Class diagram.....	45
Gambar 3.10	Sequence diagram menu utama.....	46
Gambar 3.11	Sequence diagram menu peninggalan sejarah.....	46
Gambar 3.12	Sequence diagram menu tentang.....	46
Gambar 3.13	Sequence diagram menu detail peninggalan sejarah.....	47
Gambar 3.14	Sequence diagram menu video.....	47
Gambar 3.15	Sequence diagram menu bantuan.....	47
Gambar 3.16	Sequence diagram menu keluar .....	48
Gambar 3.17	Perancangan splash screen .....	48
Gambar 3.18	Perancangan menu utama.....	49
Gambar 3.19	Perancangan menu peninggalan sejarah.....	50
Gambar 3.20	Perancangan listview peninggalan sejarah.....	52
Gambar 3.21	Perancangan detail peninggalan sejarah.....	53
Gambar 3.22	Perancangan menu bantuan.....	54
Gambar 3.23	Perancangan menu tentang.....	55
Gambar 3.24	Perancangan menu video.....	56
Gambar 4.1	Splash screen.....	57
Gambar 4.2	Menu utama.....	59
Gambar 4.3	Menu peninggalan sejarah.....	60

Gambar 4.4	Listview peninggalan sejarah.....	62
Gambar 4.5	Detail peninggalan sejarah.....	67
Gambar 4.6	Menu video.....	68
Gambar 4.7	Menu bantuan.....	70
Gambar 4.8	Menu tentang.....	71
Gambar 4.9	Menu keluar.....	73
Gambar 4.10	Kotak dialog untuk mengekspor aplikasi.....	75
Gambar 4.11	Pembuatan keystore baru.....	76
Gambar 4.12	Pengisian data untuk pembuatan keystore.....	76
Gambar 4.13	Halaman untuk memasukkan nama file apk.....	77
Gambar 4.14	Console apabila apk berhasil dibuat.....	77
Gambar 4.15	Aplikasi di jalankan.....	80
Gambar 4.16	Melihat kategori peninggalan sejarah.....	81
Gambar 4.17	Dialog box pengertian dari peninggalan sejarah.....	81
Gambar 4.18	Melihat daftar listview dari peninggalan sejarah.....	82
Gambar 4.19	Melihat detail dari peninggalan sejarah.....	82
Gambar 4.20	Melihat video.....	82
Gambar 4.21	Melihat menu bantuan.....	83
Gambar 4.22	Melihat menu tentang aplikasi.....	83
Gambar 4.23	Keluar dari aplikasi.....	84
Gambar 4.24	Membuka file apk dari file manager.....	84
Gambar 4.25	Menginstall apk.....	85
Gambar 4.26	Proses installing apk.....	85
Gambar 4.27	APK selesai di install.....	86
Gambar 4.28	APK siap dijalankan.....	86



## INTISARI

Sekarang ini banyak masyarakat yang tidak mengetahui tentang kehidupan masa lalu manusia yang telah ditinggalkan oleh nenek moyang kita seperti prasasti dan peninggalan-peninggalan sejarah. Salah satu alasan mengapa masyarakat banyak yang tidak mengenal atau tidak ingin mempelajari tentang zaman sejarah adalah karena kebanyakan media informasi dan edukasi masih menggunakan media cetak yang membosankan dan kurang menarik untuk dipelajari oleh masyarakat. Maka dari itu, penulis membuat sebuah aplikasi mobile yang sangat interaktif sebagai media informasi dan edukasi untuk masyarakat tentang "Prasasti dan Peninggalan Sejarah di Indonesia" berbasis android. Dengan aplikasi mobile ini diharapkan agar masyarakat lebih mudah mengenal dan mempelajari lebih dalam lagi tentang kebudayaan Indonesia dari masa ke masa sebagai peradaban manusia, serta menghargai dan melestarikan dari berbagai peninggalan sejarah.

Pada Skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada menggunakan metode analisis SWOT. Melakukan perancangan model proses menggunakan UML, perancangan interface, pembuatan aplikasi, pengujian aplikasi, menganalisis hasil uji, dan implementasi aplikasi.

Aplikasi yang dihasilkan dari penelitian ini berbasis Android dengan judul "Prasasti dan Peninggalan Sejarah dari Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia", yang berisi tentang berbagai peninggalan sejarah seperti bangunan masjid, benteng, candi, keraton/istana raja, kitab, makam-makam raja, patung, dan prasasti. Aplikasi ini ditujukan untuk umum dan dapat dijalankan pada sistem operasi Android minimal versi 2.2.

**Kata-kunci:** Andorid, peninggalan sejarah, bangunan masjid, benteng, candi, keraton, kitab, makam-makam raja, patung, prasasti

## ABSTRACT

*Many people don't know about past human life that has been abandoned by our ancestors such as inscriptions and historical relics. One of the reasons why many people who do not know or do not want to learn about the history of the era is because most of the media information and education still use print media that dull and unattractive to be learned by the community. Therefore, the author makes a very interactive mobile applications as a medium of information and education to the public about the "Inscription and Heritage in Indonesia" based on Android. With the mobile application is expected that the community is easier to know and learn more about the culture of Indonesia from time to time as human civilization, and respect and preserve the heritage of various historical.*

*In this thesis, the researcher tried to analyze the main points of the existing problems using SWOT analysis method. Do the designing process models using UML, interface design, application development, application testing, analyzing test results, and implementation of applications.*

*Applications generated from this study based on Android with the title "History and Heritage inscription of Hindu-Buddhist period and Islam in Indonesia", which contains a variety of historical relics such as building mosques, forts, temples, palaces / castles king, books, tombs king, statues, and inscriptions. This application is intended for the public and can be run on the Android operating system version 2.2 minimum.*

**Keywords:** *Andorid, historical heritage, building mosques, fort, temple, palace, book, the tombs of kings, sculpture, inscription*