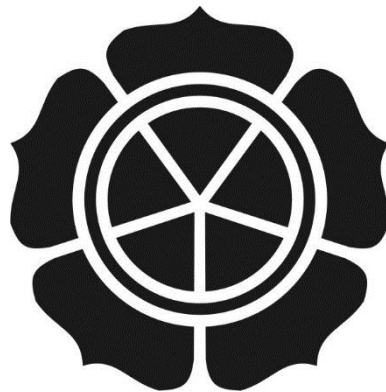


**PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA
DARI 34 PROVINSI DI INDONESIA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusunoleh
Yolinri Syauta
11.11.5542

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTERAMIKOMYOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA
DARI 34 PROVINSI DI INDONESIA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Yolinri Syauta
11.11.5542

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DARI
34 PROVINSI DI INDONESIA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yolinri Syauta

11.11.5542

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Maret 2015

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Lutfhi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DARI
34 PROVINSI DI INDONESIA BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Yolinri Syauta

11.11.5542

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

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



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 disuatu Institusi pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 8 Maret 2015



Yolinri Syauta
11.11.5542

MOTTO

“Ora et Labora”. “Berdoalah dan bekerja”

Sebelum melakukan sesuatu, dasarilah dengan Doa dan Niat

Dan saat menghadapi segala sesuatu tetap tenang dan serius


Jangan menyepelekan segala sesuatu

Jangan meremehkan orang lain

Jangan menyombongkan diri

Hiduplah sesuai Perintah dan Ajaran Tuhan.

(Yolinri Syauta)



PERSEMBAHAN

Puji dan Syukur saya panjatkan kepada Allah Bapa, Tuhan Yesus Kristus. Karena Kasih dan Karunia-Nya saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Terima kasih Tuhan Yesus.

Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang yang saya cintai dan kasihi :

1. Kedua Orang Tua, Papa (Albert Syauta) dan Mama (Maria Syauta). Terima kasih yang tak terhingga karena mereka saya bisa ada didunia ini. Terima kasih Papa dan Mama yang telah merawat dan mendidik saya dari saya kecil sampai sekarang ini. Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, dukungan dan Doa Papa dan Mama sampai saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua saudara saya, Kakak (Cindy Christine Syauta) dan Adik (Merdik Julio Syauta). Terima kasih Kak Cindy yang selalu mendukung saya serta mengajarkan dan mengingatkan saya tentang hal-hal yang baik. Terima kasih Adik Merdik yang selalu mendukung saya. Terima kasih atas dukungan dan Doa Kak Cindy dan Adik Merdik.
3. Kepada Keluarga besar, atas dukungan dan Doa saya sangat berterima kasih.
4. Kepada Ka Danisa dan Mas Aji yang telah banyak memberikan masukan dan membantu saya. Terima kasih banyak.

5. Kepada teman saya, Irma, Dina dan Fanny. Terima kasih untuk semuanya.
6. Kepada teman-teman 11-S1TI-13 dan teman-teman STMIK AMIKOM Yogyakarta. Terimakasih untuk semuanya.
7. Kepada sahabat Angel, Rice, Tesa, Dhede dan semuanya. Terima kasih banyak karena selalu ada buat saya.
8. Kepada Ferdinand Robert Malioy. Terima kasih untuk semua kasih sayang, perhatian dan cinta.

Sekali lagi, saya mengucapkan banyak terima kasih kepada semuanya. Saya bersyukur kepada Tuhan karena saya memiliki dan mengenal semuanya. Dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat Indonesia. Tuhan Yesus Memberkati kita semua.

Yogyakarta, 8 Maret 2015

Yolinri Syauta
11.11.5542

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah Bapa, Tuhan Yesus Kristus. Yang selalu memberikan Kasih dan Karunia-Nya pada penulis, sehingga laporan skripsi ini penulis dapat menyelesaikannya dengan baik dan lancar.

Laporan skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, STMIK AMIKOM Yogyakarta.

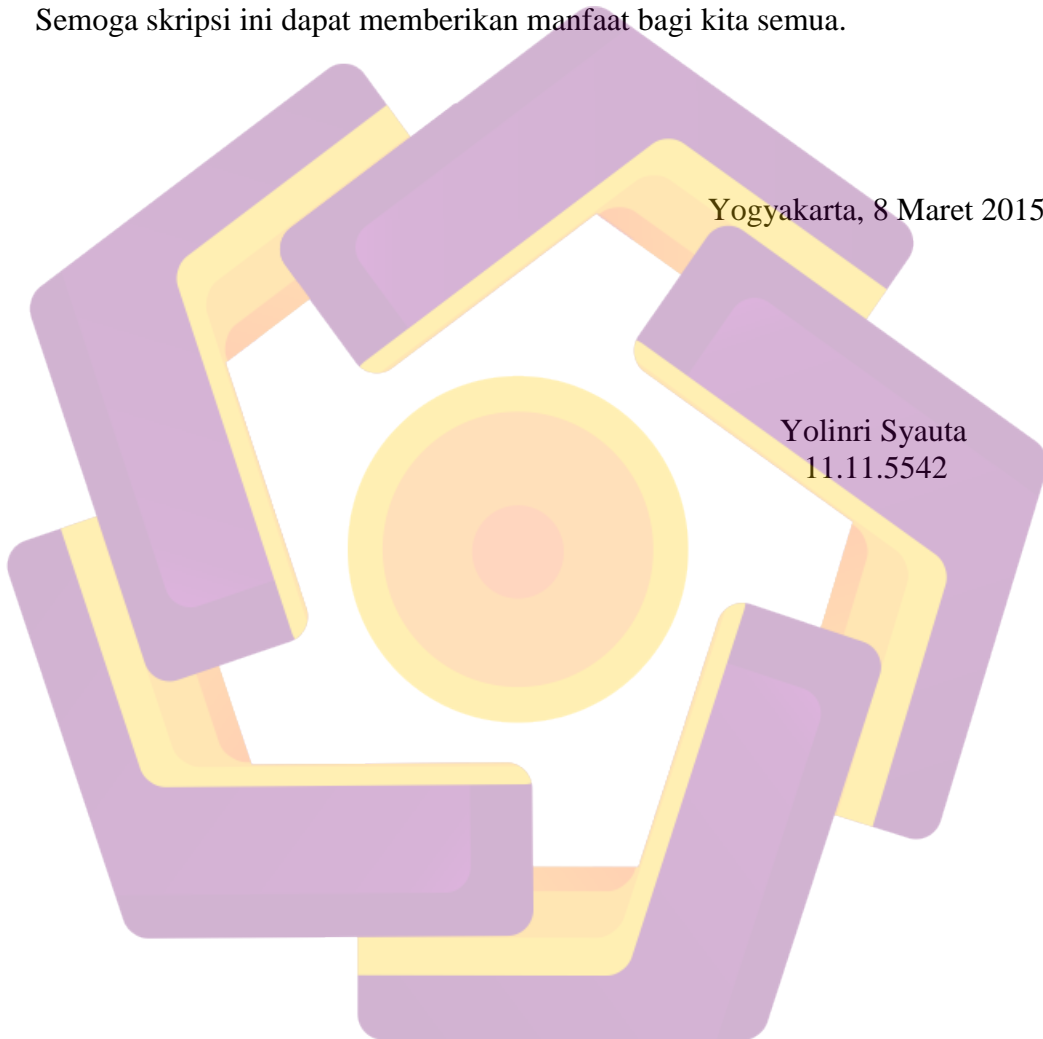
Dalam penelitian dan penyusunan laporan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S1 Reguler Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Emha Lutfhi, ST, M.Kom, selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas bimbingannya, bantuan serta petunjuknya kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staff dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama dibangku perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam skripsi ini, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 8 Maret 2015

Yolinri Syauta
11.11.5542



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	6
1.4.1 Maksud Penelitian	6
1.4.2 Tujuan Penelitian	6
1.5 Metode Penelitian	7
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Indonesia	12
2.2.1 Sejarah Singkat Indonesia.....	18
2.3 Budaya	20
2.4 Android	21

2.4.1 Sejarah Singkat Android	23
2.4.2 Perkembangan Android	24
2.4.3 The Dalvik Virtual Machine (DVM)	28
2.4.4 Android SDK	29
2.5 Arsitektur Android	31
2.5.1 Fundamental Aplikasi	34
2.6 Tahapan Pengembangan Aplikasi	36
2.6.1 Tahapan SDLC	36
2.6.1.1 Metode Waterfall	37
2.7 Bahasa Pemrograman Java	39
2.7.1 Pengertian Java	39
2.7.2 Komponen Java	39
2.7.3 JDK	41
2.8 UML	41
2.8.1 Pengertian UML	41
2.8.2 Definisi UML	42
2.8.3 Tujuan UML	43
2.8.4 Tipe-tipe Diagram UML	43
2.8.5 Use Case Diagram	44
2.8.6 Class Diagram	45
2.8.7 Activity Diagram	47
2.8.8 Sequence Diagram	49

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

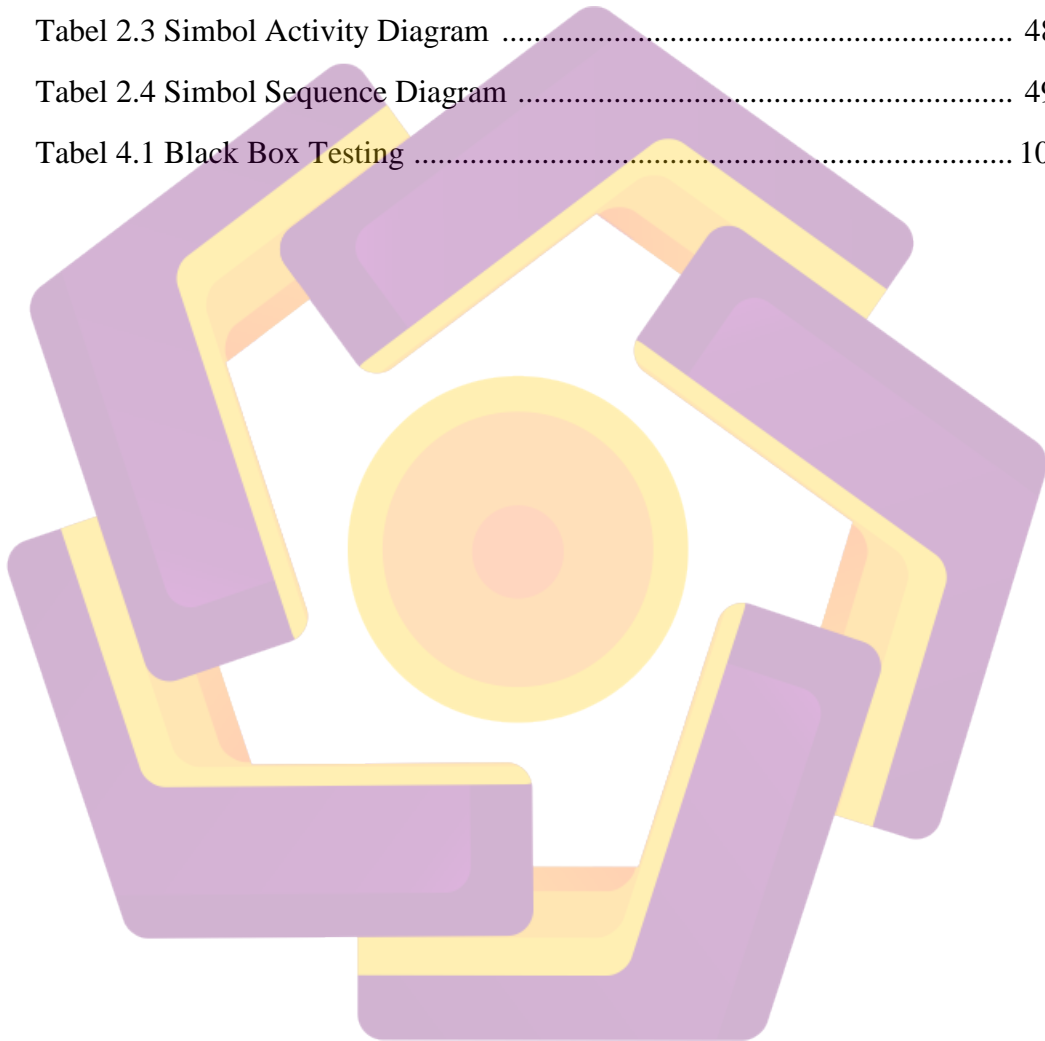
3.1 Deskripsi Umum	50
3.2 Analisis Sistem	51
3.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem	54
3.2.1.1 Fungsional	52
3.2.1.2 Non Fungsional	53

3.2.2 Analisis kelayakan Sistem	55
3.3 Perancangan Sistem	56
3.3.1 Perancangan Proses	56
3.3.1.1 Use Case Diagram	56
3.3.1.2 Activity Diagram	57
3.3.1.3 Class Diagram	60
3.3.1.4 Sequence Diagram	61
3.4 Perancangan User Interface	64
3.4.1 Rancangan Splash Screen	64
3.4.2 Rancangan Tampilan Menu Awal	65
3.4.3 Rancangan Tampilan Menu Budaya 34 Provinsi	66
3.4.4 Rancangan Tampilan Pilihan Cari	67
3.4.5 Rancangan Tampilan List Jenis Budaya	68
3.4.6 Rancangan Tampilan Keterangan Budaya	69
3.4.7 Rancangan Tampilan Tentang	70
3.4.8 Rancangan Tampilan Keluar	71
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1 Memproduksi Aplikasi	73
4.1.1 Perancangan Desain	74
4.1.1.1 Pembuatan Logo	74
4.1.1.2 Pembuatan Ikon	75
4.1.2 Membuat File Android Package (*.apk)	77
4.1.3 Manual Program	79
4.1.3.1 Tampilan Splash Screen	79
4.1.3.2 Tampilan Menu Awal	80
4.1.3.3 Tampilan List Provinsi	82
4.1.3.4 Tampilan Pilihan Cari	83
4.1.3.5 Tampilan List Jenis Budaya	84

4.1.3.6 Tampilan Keterangan Budaya	85
4.1.4 Manual Instalasi	86
4.2 Pembahasan	89
4.2.1 Pembahasan Listing Program	89
4.2.1.1 Script Splash Screen	89
4.2.1.2 Class Menu Awal.....	90
4.2.1.3 Pilihan Cari	92
4.2.1.4 List Provinsi	92
4.2.1.5 List Budaya	93
4.2.1.6 Keterangan Budaya	93
4.3 Pembahasan Interface	94
4.3.1 Menu Awal	94
4.3.2 List Provinsi	95
4.3.3 Pilihan Cari	95
4.3.4 List Budaya	96
4.3.5 Keterangan Budaya	97
4.4 Uji Coba Aplikasi	98
4.4.1 Black Box Testing	99
4.5 Pemeliharaan Sistem	105
BAB V Penutup	
5.1 Kesimpulan	106
5.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	108

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram	45
Table 2.1 Simbol Class Diagram	46
Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram	48
Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram	49
Tabel 4.1 Black Box Testing	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Penelitian The Nielsen Company	2
Gambar 1.2 Grafik Jumlah Penduduk	3
Gambar 2.1 Orthographic Indonesia	14
Gambar 2.2 Logo Android	22
Gambar 2.3 Arsitektur Android	31
Gambar 2.4 Diagram-diagram UML	44
Gambar 3.1 Use Case Diagram	57
Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Budaya 34 Provinsi	58
Gambar 3.3 Activity Diagram Pilihan Cari	59
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Tentang	59
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Keluar	60
Gambar 3.6 Class Diagram	61
Gambar 3.7 Sequence Diagram Menu Utama Budaya	62
Gambar 3.8 Sequence Diagram Pilihan Cari	62
Gambar 3.9 Sequence Diagram Menu Tentang	63
Gambar 3.10 Sequence Diagram Menu keluar	63
Gambar 3.11 Tampilan Splash Screen	65
Gambar 3.12 Tampilan Menu Awal	66
Gambar 3.13 Tampilan Menu Budaya 34 Provinsi	67
Gambar 3.14 Tampilan Pilihan Cari	68
Gambar 3.15 Tampilan List Jenis Budaya	69
Gambar 3.16 Tampilan Keterangan Budaya	70
Gambar 3.17 Tampilan Menu Tentang	71
Gambar 3.18 Tampilan Menu Keluar	72
Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Aplikasi	73

Gambar 4.2 Tampilan Adobe CS3	74
Gambar 4.3 Membuat Halaman Baru	74
Gambar 4.4 Membuat Kotak warna biru	75
Gambar 4.5 Logo	75
Gambar 4.6 Tampilan Adobe CS3	76
Gambar 4.7 Membuat Halaman Baru	76
Gambar 4.8 Membuat Kotak	77
Gambar 4.9 Ikon Menu Utama	77
Gambar 4.10 Memilih Build	78
Gambar 4.11 Memasukkan password dan pilih next	78
Gambar 4.12 Memilih Show in Explorer	79
Gambar 4.13 Tampilan Splash Screen	80
Gambar 4.14 Tampilan Menu Awal.....	81
Gambar 4.15 Tampilan Peringatan Keluar dari Aplikasi.....	82
Gambar 4.16 Tampilan Daftar Nama beserta Ibukota Provinsi.....	83
Gambar 4.17 Tampilan Pilihan cari	84
Gambar 4.18 Tampilan Daftar nama Jenis Budaya	85
Gambar 4.19 Tampilan keterangan jenis budaya.....	86
Gambar 4.20 Membuka Lokasi File APK	87
Gambar 4.21 Tampilan Konfirmasi Penginstalan.....	87
Gambar 4.22 Tampilan Proses Penginstalan.....	88
Gambar 4.23 Tampilan Selesai Penginstalan.....	88
Gambar 4.24 Tampilan Tombol Menu Awal.....	94
Gambar 4.25 Tampilan List Provinsi	95
Gambar 4.26 Tampilan Pilihan Cari	96
Gambar 4.27 Tampilan List Jenis Budaya	97
Gambar 4.28 Tampilan Keterangan Budaya.....	98
Gambar 4.29 Testing Tombol Budaya 34 Provinsi.....	102

Gambar 4.30 Testing Tombol Nama Provinsi	102
Gambar 4.31 Testing Tombol Nama Jenis Budaya	103
Gambar 4.32 Testing Tombol Pilihan Cari	103
Gambar 4.33 Testing Tombol Tentang	104
Gambar 4.34 Testing Tombol Keluar	104



INTISARI

Pada jaman globalisasi saat ini, teknologi yang berkembang semakin canggih. Terlebih khusus telepon seluler atau lebih dikenal dengan *smarthphone*. Saat ini *smartphone* mampu menembus pasar dunia. Sebab *smartphone* memiliki sistem operasi android yang bersifat *open source*. Sehingga user dapat mengubah-ubah fitur yang dimiliki oleh sistem dan sangat mudah diakses. Inilah yang membuat *smartphone* android sangat diminati pengguna dari usia remaja sampai dewasa. Dan adapun di Indonesia pengguna *smartphone* semakin meningkat dari tahun ke tahun. Negara Indonesia terkenal sebagai negara 1000 pulau dan telah dibagi menjadi 34 provinsi. Tentu menambah daftar budaya. Kita sebagai warga negara Indonesia tentu ingin mengenal budaya negara kita dengan baik.

Maka dalam skripsi ini peneliti ingin mencoba menganalisa pokok-pokok permasalahan yang ada. Peneliti ingin membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu user / pengguna untuk mengenal tentang budaya Indonesia. Aplikasi yang akan dibuat harus dapat diimplementasikan di *smartphone*. Aplikasi akan menggunakan perancangan UML yang meliputi *use case*, *class*, *activity* dan *sequence diagram*.

Aplikasi yang akan dirancang dan dibangun ini merupakan sebuah aplikasi untuk mengenal budaya dari 34 provinsi yang berada di Indonesia yang berbasis android. Aplikasi ini tentu akan membantu user lebih mengenal tentang budaya Indonesia. Aplikasi ini juga dapat dipakai untuk proses belajar mengajar disekolah maupun dirumah untuk anak-anak. Yang dapat membantu mereka agar mengenal budaya Indonesia lebih dini.

Kata Kunci : Budaya, 34 Provinsi, Indonesia, Android.

ABSTRACT

In the era of globalization, developing increasingly sophisticated technologies. More specifically cell phones or better known as smarthphone. Currently the smartphone is able to penetrate the world market. Because the smartphone has the android operating system is open source. So that the user can vary the features possessed by the system and is very easily accessible. This makes a very attractive android smartphone users from adolescence to adulthood. And as for smartphone users in Indonesia is increasing from year to year. Indonesian state is famous as the island nation in 1000 and has been divided into 34 provinces. Sure to add a list of culture. We as citizens of Indonesia would want to know the culture of our country well.

So in this paper the researchers want to try to analyze the main points of the existing problems. Researchers want to create an application that can help the users to know about the culture of Indonesia. Applications to be made must be implemented in a smartphone. The application will use the UML design that includes use cases, class, activity and sequence diagrams.

Applications that will be designed and constructed this is an application to know the culture of the 34 provinces in Indonesia which is based on Android. This application will certainly help the user learn more about Indonesian culture. This application can also be used for teaching and learning in school and at home for the children. Which can help them to get to know the culture of Indonesia earlier.

Keywords : *Culture, 34 Provinces, Indonesia, Android.*