

**APLIKASI TEMBANG DOLANAN JAWA
BERBASIS MOBILE**

SKRIPSI



disusun oleh

Bangkit Koirul Mutahirin

11.11.4750

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

**APLIKASI TEMBANG DOLANAN JAWA
BERBASIS MOBILE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Bangkit Koirul Mutahirin

11.11.4750

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI TEMBANG DOLANAN JAWA
BERBASIS MOBILE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bangkit Koirul Mutahirin

11.11.4750

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 November 2014

Dosen Pembimbing,

Dr. Kusrini M. Kom

NIK. 190302106

PENGESAHAN
SKRIPSI
APLIKASI TEMBANG DOLANAN JAWA
BERBASIS MOBILE

yang disusun oleh

Bangkit Koirul Mutahirin

11.11.4750

yang telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Maret 2015

Susunan Dewan Penguji

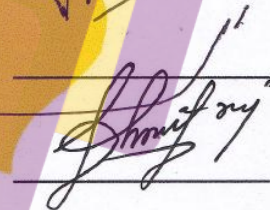
Nama Penguji

Tanda Tangan

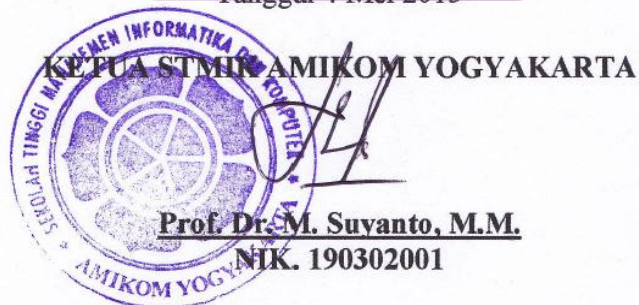
Hastari Utama M.Cs.
NIK. 190302230

Dr. Kusri M.Kom.
NIK. 190302106

Dhani Ariatmanto M.Kom.
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Mei 2015



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,

Meterai
Rp. 6.000

Bangkit Koirul Mutahirin

11.11.4750

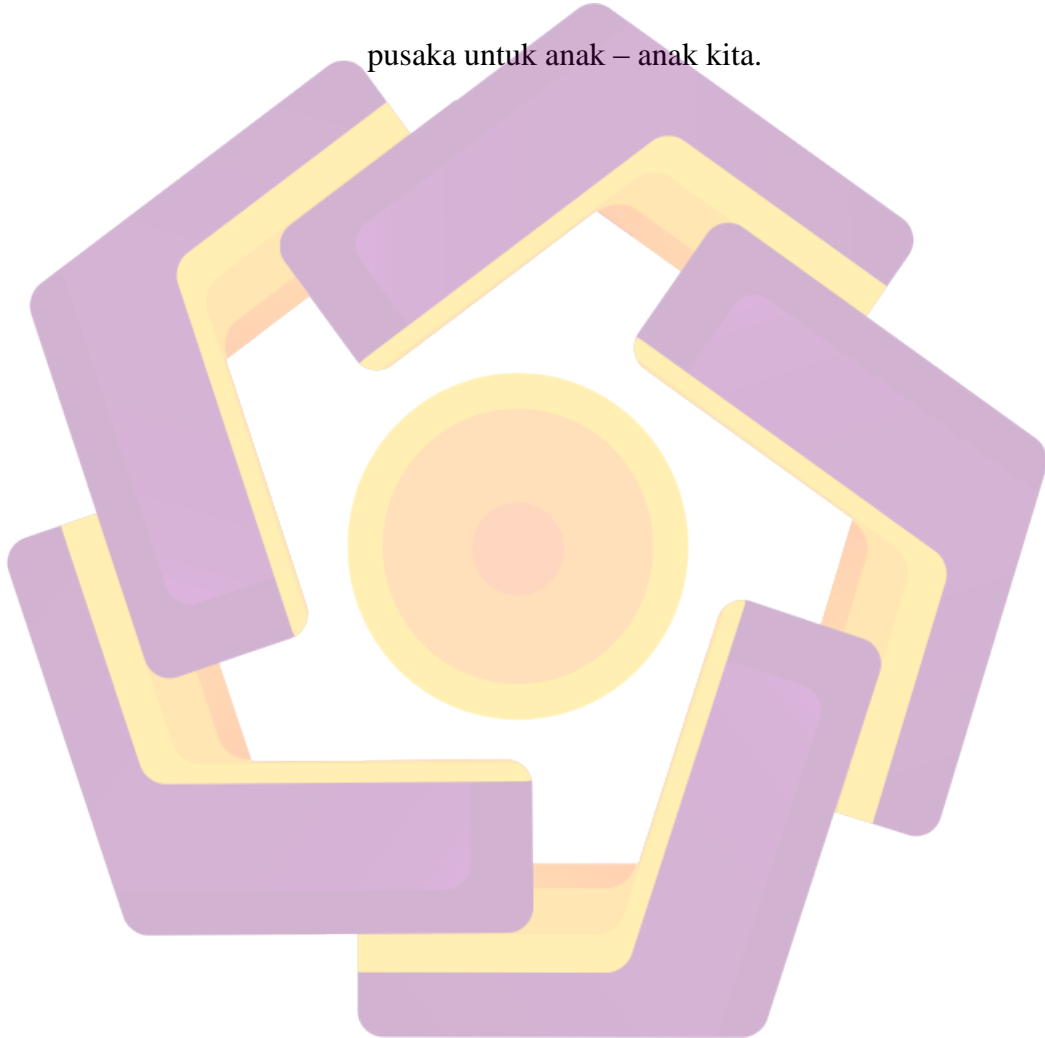
MOTTO

Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya wisuda.

Janganlah berhenti bermimpi, karena semua berawal dari itu.

Bukan harta kekayaanlah, tetapi budi pekerti yang harus ditingalkan sebagai

pusaka untuk anak – anak kita.



PERSEMBAHAN

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat, karunia, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat skripsi ini. Sholawat dan salam selalu penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa dunia ini hijrah dari zaman yang jahiliah, ke zaman yang penuh dengan ilmu. Pada kesempatan ini, penulis juga tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu tersayang tersayang yang selalu mendoakan aku selama di jogja dan yang selalu tanya “lagi apa kit”.
2. Ibu Dr., Kusrini, M.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing saya.
3. Teman seperjuangan di kelas 11-S1TI-02 dengan jargonnya “Nol Dua with Love”.
4. Seonggok teman/sahabat seperjuangan Rizal, Roni(Dozer), Imron (Kipli), (RG) Latif, Nugroho, Bobby, Raja yang juga anggota “Nol Dua with Love”.
5. Keluarga besar HMJTI STMIK Amikom Yogyakarta yang memberi semangat dengan pertanyaan klasik “skripsi gimana ?”.
6. Segenap dosen dan civitas akademik STMIK Amikom Yogyakarta yang telah membagikan ilmunya.
7. Kepada dosen penguji yang telah sudi meluangkan waktu untuk menguji skripsi saya.

8. Para pembaca yang mudah-mudahan terinspirasi dengan skripsi ini sehingga dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.
9. Kepada pak bambang yang telah menyewakan kosnya selama 4 tahun ini dengan pembayaran bebas waktunya.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat, nikmat sempat, dan juga segala rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam juga tidak lupa senantiasa tercurah kepada junjungan umat Islam, Nabi besar Muhammad SAW.

Skripsi yang penulis buat berdasarkan teori dan kebutuhan akan adanya aplikasi android yang dapat digunakan sebagai alternatif lain dalam mempelajari tembang dolanan jawa yang semakin hari semakin di tinggalkan. Selain itu tujuan penulis dari dibuatnya skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di STMIK Amikom Yogyakarta.

Untuk yang terakhir, tentu penulis sadar masih banyak sekali kekurangan dari skripsi ini, sehingga penulis berharap adanya kritik dan saran yang membangun yang dapat meningkatkan kualitas kedepannya. Selain itu, penulis juga berharap adanya pengembangan skripsi dengan tema serupa dengan fitur yang lebih lengkap dan lebih bermanfaat lagi sehingga dapat ikut melestarikan salah satu warisan kebudayaan Indonesia terutama Budaya Jawa.

Yogyakarta, 13 Maret 2015

Bangkit Koirul Mutahirin

NIM. 11.11.4750

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	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.....	3
1.5.1 Pengumpulan Data	3
1.5.1.1 Metode Wawancara.....	3
1.5.1.2 Metode Studi Pustaka.....	3
1.5.2 Metode Analisa	4
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Metode Pengembangan	4
1.5.5 Metode Testing.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6

2.2	Definisi Aplikasi dan Tembang Dolanan	8
2.2.1	Definisi Aplikasi	8
2.2.2	Definisi Tembang Dolanan	8
2.3	Android.....	8
2.3.1	Sejarah Android	8
2.3.2	Arsitektur Android	10
2.3.3	Fundamental Android.....	11
2.3.4	Perangkat Lunak yang Digunakan	13
2.3.4.1	Eclipse IDE (<i>Integrated Development Environment</i>)	13
2.3.4.2	Android SDK (<i>Software Development Kit</i>).....	14
2.3.4.3	ADT (<i>Android Development Tools</i>)	14
2.4	SDLC.....	15
2.5	Konsep Basis Data.....	18
2.5.1	UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	18
2.5.1.1	Use Case Diagram	19
2.5.1.2	Class Diagram	20
2.5.1.3	Sequence Diagram.....	22
2.5.1.4	Activity Diagram.....	23
2.6	Analisis SWOT.....	24
2.6.1	Pendekatan Kualitatif Matriks SWOT	25
2.6.2	Pendekatan Kuantitatif SWOT.....	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Gambaran Umum Aplikasi	29
3.2	Analisis SWOT.....	29
3.2.1	Kekuatan (<i>Strength</i>)	30
3.2.2	Kelemahan (<i>Weakness</i>)	30
3.2.3	Peluang (<i>Opportunity</i>)	30
3.2.4	Ancaman (<i>Threat</i>).....	30
3.2.5	Martik SWOT	31
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	32

3.3.2	Analisis Kebutuhan Nonfungsional	33
3.4	Perancangan Sistem.....	33
3.4.1	Perancangan UML	33
3.4.1.1	Use Case Diagram	34
3.4.1.2	Perancangan Activity Diagram	34
3.4.1.3	Class Diagram	38
3.4.1.4	Sequence Diagram.....	39
3.5	Rancangan Tampilan.....	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Implementasi	48
4.1.1	Implementasi Class	50
4.1.2	Implementasi XML	58
4.2	White-box Testing	65
4.3	<i>Black-box Testing</i>	66
4.4	Pemeliharaan Sistem	67
BAB V PENUTUP.....		68
5.1	Kesimpulan.....	68
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA		69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Notasi Diagram Use Case	19
Table 2.2 Notasi Class Diagram	20
Tabel 2.3 Notasi Sequence Diagram.....	22
Tabel 2.4 Notasi Activity Diagram.....	23
Tabel 3.1 Matrik SWOT analisis Tembang Dolanan	31
Tabel 4.1 Hasil Black Box Testing	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	10
Gambar 2.2 Eclipse.....	13
Gambar 2.3 Matrik SWOT Kearns.....	25
Gambar 2.4 Matrik Kuadran SWOT.....	27
Gambar 3.1 Use Case Tembang Dolanan Jawa	34
Gambar 3.2 Activity Diagram Tembang Dolanan	35
Gambar 3.3 Activity Diagram Video	36
Gambar 3.4 Activity Diagram Bantuan	37
Gambar 3.5 Class Diagram	38
Gambar 3.6 Sequence Diagram Tembang Dolanan	39
Gambar 3.7 Sequence Diagram Video	40
Gambar 3.8 Sequence Diagram Bantuan	40
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Splash Screen	41
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Menu Utama	42
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan List Tembang Dolanan	43
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Player Lirik Tembang Dolanan	44
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Player Arti Tembang Dolanan	45
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan List Video	46
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Bantuan	47
Gambar 4.1 New Android Application Project	49
Gambar 4.2 SplashActivity.java	50
Gambar 4.3 MainActivity.java	51

Gambar 4.4 HomeActivity.java	52
Gambar 4.5 PlayerActivity.java	53
Gambar 4.6 VideoActivity.java	54
Gambar 4.7 BantuanActivity.java	55
Gambar 4.8 PlayFragmentActivity.java	56
Gambar 4.9 Lagu.java	57
Gambar 4.10 Tampilan Splash Screen	58
Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama	59
Gambar 4.12 Tampilan Daftar Tembang Dolanan	60
Gambar 4.13 Tampilan Lirik Tembang Dolanan	61
Gambar 4.14 Arti Tembang Dolanan	62
Gambar 4.15 Tampilan Daftar Video Tembang Dolanan	63
Gambar 4.16 Tampilan Bantuan	64
Gambar 4.17 Runtime Error Aplikasi	65

INTISARI

Dalam budaya Jawa terdapat berbagai macam tembang atau nyanyian yang penuh dengan makna dan keteladanan, salah satunya ialah Tembang dolanan. Tembang dolanan anak Jawa selain asik digunakan dalam bermain, tembang ini juga memiliki banyak nilai-nilai luhur dan pembelajaran bagi anak-anak.

Pada aplikasi kumpulan tembang dolanan ini akan menampilkan beberapa jenis tembang dolanan dan akan memberikan penjelasan makna yang terkandung baik yang tersirat ataupun yang tersurat dari setiap bait tembang ini, sehingga bias dijadikan sebagai pembelajaran kepada anak-anak sebagai generasi penerus bangsa dalam berbagai nilai kehidupan, seperti nilai religius, nilai kebersamaan, nilai kemandirian, instropeksi, dan kerendahan hati (tidak sombong) untuk terus mempertahankan jati diri sebagai bangsa yang besar.

Kata kunci: tembang, dolanan, Jawa, android, pendidikan, moral



ABSTRACT

In Javanese culture there are various kinds of song or chant filled with meaning and example, one of which is the Tembang dolanan. Tembang dolanan Java besides cool kids used to play, this song also has many noble values and learning for children.

In the application of this tembang dolanan collection will feature some kind of tembang dolanan and will provide an explanation of the meaning contained either express or implied of each stanza of this song, so the bias serve as lessons to children as the next generation in a range of values of life, such as the value religious, common values, the value of independence, introspection, and humility (not arrogant) to continue to maintain its identity as a great nation.

keywords: *song, dolanan, java, android, education, moral*

