

**APLIKASI MENGENAL SENI DAN BUDAYA PULAU JAWA BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Hari Purwanto

11.11.5091

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

**APLIKASI MENGENAL SENI DAN BUDAYA PULAU JAWA BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Hari Purwanto

11.11.5091

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI MENGENAL SENI DAN BUDAYA PULAU JAWA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hari Purwanto

11.11.5091

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN
SKRIPSI
APLIKASI MENGENAL SENI DAN BUDAYA PULAU JAWA BERBASIS
ANDROID

yang disusun oleh

Nama Mahasiswa

11.11.5091

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 April 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

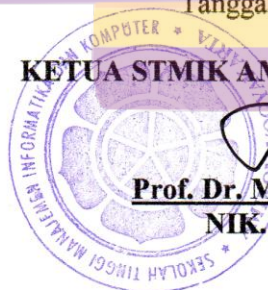
Tonny Hidavat, M.Kom.
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Mei 2015

KETUA STMIK 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.

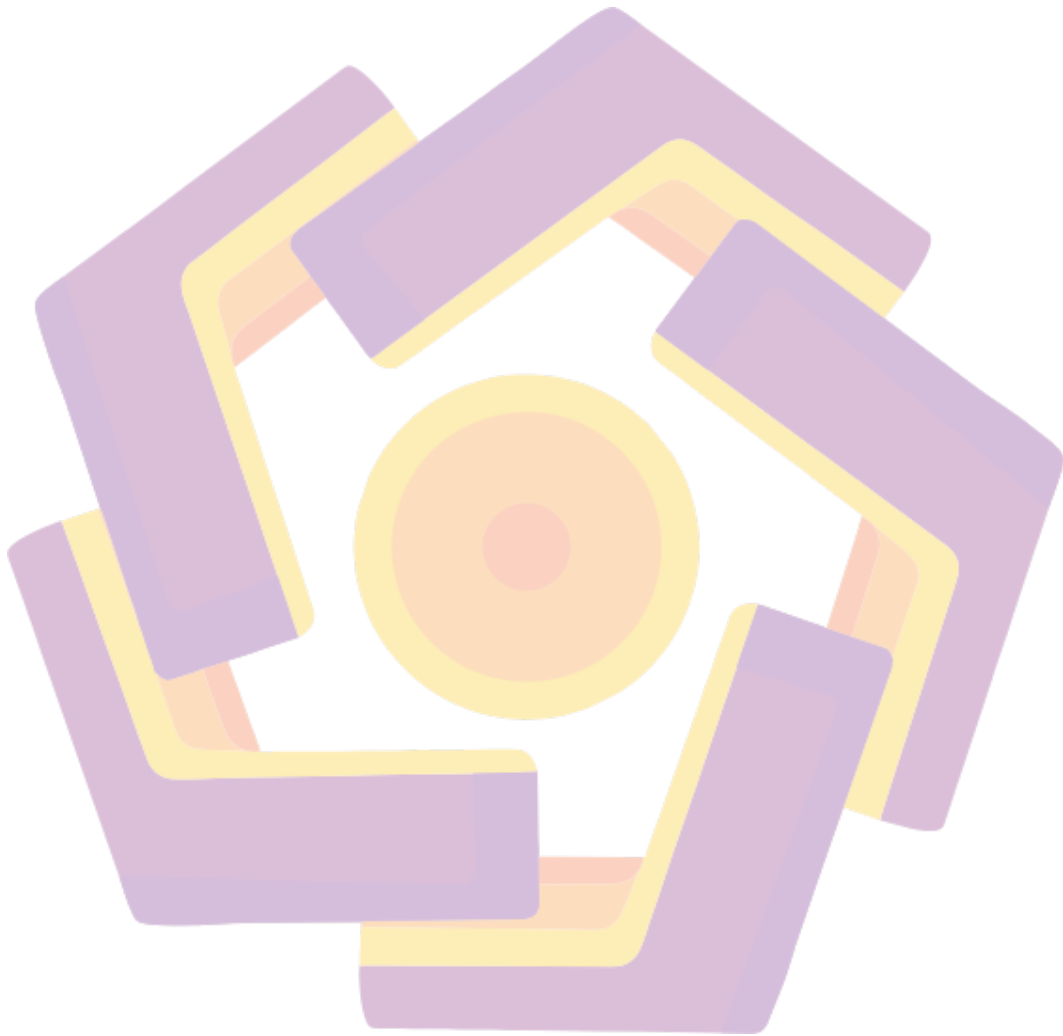
Yogyakarta, 21 Mei 2015

Hari Puranto

NIM. 11.11.5091

MOTTO

“Nilai dari seseorang itu di tentukan dari keberaniannya memikul tanggung jawab,
mencintai hidup dan pekerjaannya”. (Khalil Gibran)



PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah Ya Allah atas segala nikmat yang telah Engkau berikan sehingga skripsi ini selesai tepat waktu. Karya ini saya persembahkan kepada semua orang yang telah hadir dalam kehidupan saya, dan saya sangat bersyukur karenanya. Mereka adalah :

1. Kedua orang tuaku, terimakasih selama ini telah memberikan doa dan dukungan yang penuh dalam menyelesaikan gelar Sarjana.
2. Paman dan Bibi, doa kalian sangat membantu.
3. Siti Rajemah, Terima kasih sudah memberikan doa dan semangat untuk aku. You are the best.
4. Anak-anak kos PAG dan Mankid 157A, Terima kasih ya sudah memberikan semangat dan dorongan yang kuat selama ini. Kalian luar biasa.
5. Teman-teman PAG kalian harus nyusul wisuda periode berikutnya dan secepatnya.
6. Kedua kakekku yang sudah berada di dunia sana, Gelar Sarjana S1 ini aku persembahkan kepada kalian berdua yang sangat aku rindukan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis sampaikan atas kehadiran Allah SWT yang karena Rahmat dan Hidayah serta kesempatan yang telah diberikan kepada saya sebagai penulis untuk dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Tidak lupa saya berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses Penelitian serta penyusunan Naskah skripsi ini. Untuk bimbingan serta kerja sama yang baik saya berikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. sebagai Ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA,
2. M. Rudyanto Arief, MT, selaku Dosen Pembimbing.
3. Sudarmawan, MT, sebagai ketua jurusan Teknik Informatika

Semoga semua bantuan yang tidak ternilai harganya ini mendapat balasan dari Allah SWT sebagai amal ibadah.

Disadari bahwa dalam tulisan ini mungkin masih jauh dari kesempatan, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar dimasa depan dapat menjadi panutan.

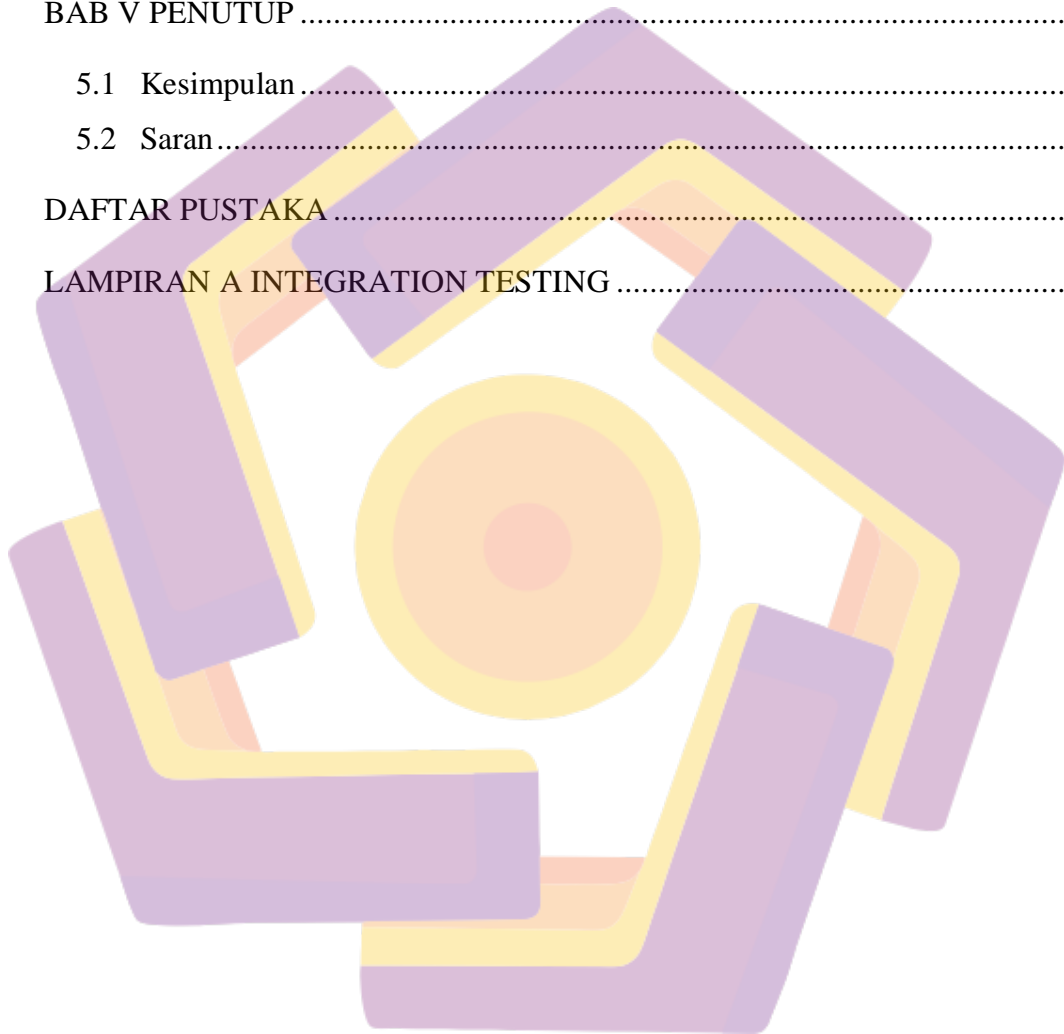
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Pengertian Aplikasi	10
2.3 Android.....	10

2.3.1	Pengertian Android.....	10
2.3.2	Sejarah Android.....	10
2.4	Software Yang Digunakan.....	15
2.4.1	Eclipse.....	15
2.5	Java.....	15
2.6	Metode Analisis	15
2.6.1	Analisis SWOT.....	15
2.6.2	Analisis Kebutuhan.....	16
2.6.3	Analisis Kelayakan	16
2.7	UML (Unified Modeling Language).....	17
2.8	Seni dan Budaya.....	18
2.8.1	Seni	18
2.8.2	Budaya	18
2.9	Tahap Pengembangan Software.....	19
2.10	Pengujian Aplikasi	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		22
3.1	Deskripsi Umum	22
3.2	Analisis Swot	22
3.3	Analisis Kebutuhan Aplikasi	25
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	25
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	27
3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	31
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	32
3.4.2	Analisis Kelayakan Hukum	32
3.4.3	Analisis Kelayakan Operasional	32
3.5	Perancangan Sistem.....	32
3.5.1	Use Case Diagram	34
3.5.2	Activity Diagram	36
3.5.3	Sequence Diagram.....	36
3.5.1	Class Diagram	38

3.6. Perancangan Database	38
3.7 Perancangan Interface	39
3.7.1 Rancangan Tampilan Splash Screen.....	40
3.7.2 Rancangan Tampilan Menu Utama	40
3.7.3 Rancangan Tampilan Provinsi	41
3.7.4 Rancangan Tampilan Daftar Seni Budaya beserta Peta Audio	42
3.7.5 Rancangan Tampilan Informasi Seni Budaya.....	43
3.7.6 Rancangan Halaman Web View.....	44
3.7.7 Rancangan Tampilan Peta.....	45
3.7.8 Rancangan Tampilan Audio.....	46
3.7.9 Rancangan Tampilan Help.....	47
3.7.10 Rancangan Tampilan About.....	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Implementasi.....	50
4.1.1 Pembuatan Database SqlLite.....	50
4.1.2 Pembuatan Button	52
4.1.3 Pembuatan Layout dan User Interface.....	54
4.1.4 Pembuatan Informasi Seni Budaya User Interface.....	56
4.1.5 Pembuatan Peta Zoom In Out	57
4.1.6 Pembuatan Pemutar Audio.....	59
4.1.7 Pembuatan WebView	62
4.2 Pengujian Sistem.....	64
4.3 Kompilasi Program	69
4.4 Manual Instalasi	72
4.5 Pembahasan	75
4.5.1 Tampilan Splash Screen.....	75
4.5.2 Menu Utama.....	76
4.5.3 Menu Provinsi	77
4.5.4 Menu Daftar Seni dan Budaya Peta Audio	78
4.5.5 Menu Informasi Seni dan Budaya	79

4.5.6 WebBrowser.....	79
4.5.7 Peta Zoom In Out	81
4.5.8 Pemutar Audio	82
4.5.9 Menu Help	83
4.5.10 Menu About	84
BAB V PENUTUP	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN A INTEGRATION TESTING	89



DAFTAR TABEL

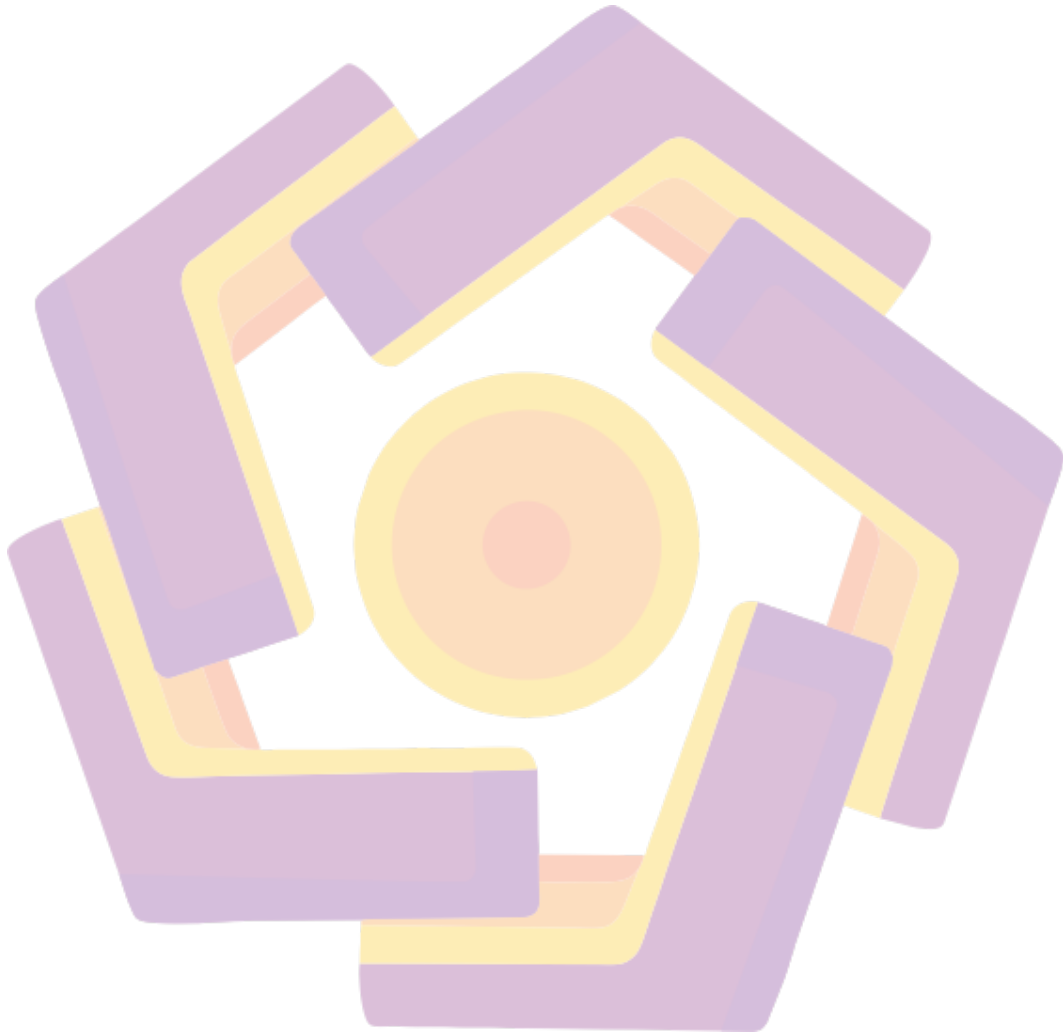
Tabel 2.1 Jurnal Penelitian.....	9
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	24
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras Dalam Analisis	27
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras Dalam Desain Sistem	28
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Keras Dalam Implementasi Sistem.....	29
Tabel 3.5 Kebutuhan Perangkat Lunak Dalam Analisis.....	29
Tabel 3.6 Kebutuhan Perangkat Lunak Dalam Desain Sistem.....	30
Tabel 3.7 Kebutuhan Perangkat Lunak Dalam Implementasi Sistem.....	30
Tabel 3.8 Use Case Description	35
Tabel 3.9 Rancangan Database	39
Tabel 4.1 Implementasi Database SqlLite.....	52
Tabel 4.2 Hasil Integration Testing	68
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Perangkat Smartphone.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Use Case Diagram	34
Gambar 3. 2 Activity Diagram Sistem	36
Gambar 3. 3 Sequence Diagram.....	37
Gambar 3. 4 Class Diagram	38
Gambar 3. 5 Rancangan Tampilan Splash Screen	40
Gambar 3. 6 Rancangan Tampilan Menu Utama	41
Gambar 3. 7 Rancangan Tampilan Provinsi	42
Gambar 3. 8 Rancangan Daftar Seni Budaya Beserta Peta Audio	43
Gambar 3. 9 Rancangan Tampilan Informasi Seni Budaya	44
Gambar 3. 10 Rancangan Tampilan WebView	45
Gambar 3. 11 Rancangan Tampilan Peta	46
Gambar 3. 12 Rancangan Tampilan Audio	47
Gambar 3. 13 Rancangan Tampilan Help	48
Gambar 3. 14 Rancangan Tampilan About.....	49
Gambar 4. 1 Implementasi Database SQLite	51
Gambar 4. 2 Implementasi Button.....	53
Gambar 4. 3 Implementasi Interface Button	54
Gambar 4. 4 Implementasi Layout.....	55
Gambar 4. 5 Implementasi User Inteface	55
Gambar 4. 6 Implementasi Informasi Seni Budaya	56
Gambar 4. 7 Implementasi Infromasi Seni Budaya	57
Gambar 4. 8 Implementasi Peta Zoom In Out	58
Gambar 4. 9 Implementasi Peta Zoom In Out	58
Gambar 4. 10 Implementasi Peta Zoom In Out.....	59
Gambar 4. 11 Implementasi Pemutar Audio	60
Gambar 4. 12 Implementasi Pemutar Audio	61
Gambar 4. 13 Implemetasi Pemutar Audio	62
Gambar 4. 14 Implementasi WebView	63

Gambar 4. 15 Implementasi WebView	64
Gambar 4. 16 Unit Testing Menu Utama.....	65
Gambar 4. 17 Unit Testing Menu List Provinsi.....	66
Gambar 4. 18 Unit Testing Menu List Seni Budaya.....	67
Gambar 4. 19 Loading Screen Eclipse	70
Gambar 4. 20 Workspace Project	70
Gambar 4. 21 Tampilan Eclipse	71
Gambar 4. 22 Tampilan Kotak Dialog Select Device	72
Gambar 4. 23 Memulai Instalasi	73
Gambar 4. 24 Proses Instalasi	74
Gambar 4. 25 Instalasi Selesai.....	75
Gambar 4. 26 Tampilan Splash Screen.....	76
Gambar 4. 27 Tampilan Menu Utama	77
Gambar 4. 28 Tampilan Menu Provinsi	78
Gambar 4. 29 Tampilan Daftar Seni Budaya Beserta Peta dan Audio.....	79
Gambar 4. 30 Tampilan Informasi Seni dan Budaya.....	80
Gambar 4. 31 Tampilan Web Browser	81
Gambar 4. 32 Tampilan Peta Zoom In Out.....	82
Gambar 4. 33 Tampilan Pemutar Audio	83
Gambar 4. 34 Tampilan Menu Help	84
Gambar 4. 35 Tampilan Menu About.....	85

DAFTAR ISTILAH



INTISARI

Indonesia terkenal dengan keragaman seni dan budaya. Terutama pulau jawa memiliki mempunyai keanekaragaman seni dan budaya. Masing-masing setiap provinsi memiliki ciri khas seni dan budaya tersendiri. Mulai dari rumah adat, suku, senjata tradisional, pakaian adat, tarian daerah, alat musik, kesenian daerah dan adat istiadat, seta makanan dan minuman khas.

Dari perbedaan seni dan budaya tersebut, indonesia memiliki istilah bhineka tunggal ika yang artinya walaupun berbeda-beda tapi tetap bersatu. Dengan adanya seni dan budaya, indonesia memiliki aset yang tak ternilai harganya, sehingga harus tetap dipertahankan dan dilestarikan. Maka dibuatlah sebuah aplikasi mengenal seni dan budaya pulau jawa berbasis android

Hasil dari pembuatan aplikasi mengenal seni dan budaya pulau jawa diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat terutam masyarakat pulau jawa.

Kata Kunci: Seni, Budaya, Indonesia, Pulau Jawa dan Android



ABSTRACT

Indonesia is famous for the diversity of art and culture. Especially the island of Java has had a diversity of art and culture. Each every province has a typical art and culture of its own. Ranging from traditional house, tribal, traditional weapons, traditional costumes, dances, musical instruments, local arts and customs, food and beverage seta typical.

From arts and cultural differences, Indonesia has a culturally diverse term which means although different but still united. With the arts and culture, Indonesia has a priceless asset, and should be retained and made an application dilestarikan. Maka familiar with the art and culture of the island of Java based android

Results of the making of the application to know art and culture of the island of Java is expected to diterapkan in social life of society chiefly island of Java.

Keywords: *Art, Culture, Indonesia, Java and Android*

