

**PERANCANGAN APLIKASI INFORMASI BUDIDAYA KELINCI
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Fachreza Irhas Pratama

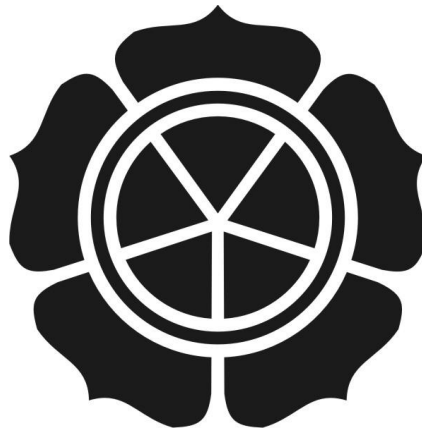
09.11.2798

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN APLIKASI INFORMASI BUDIDAYA KELINCI
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Fachreza Irhas Pratama

09.11.2798

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI INFORMASI BUDIDAYA KELINCI
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fachreza Irhas Pratama
09.11.2798

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 November 2012

Dosen Pembimbing


Andi Sunyoto, M.Kom
NIK.190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI INFORMASI BUDIDAYA KELINCI BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fachreza Irhas Pratama
09.11.2798

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK.190302052

Armadyah Amoborowati, S.Kom, M.Eng
NIK.190302063


Tonny Hidayat, M.Kom
NIK.190302182

Tanda Tangan



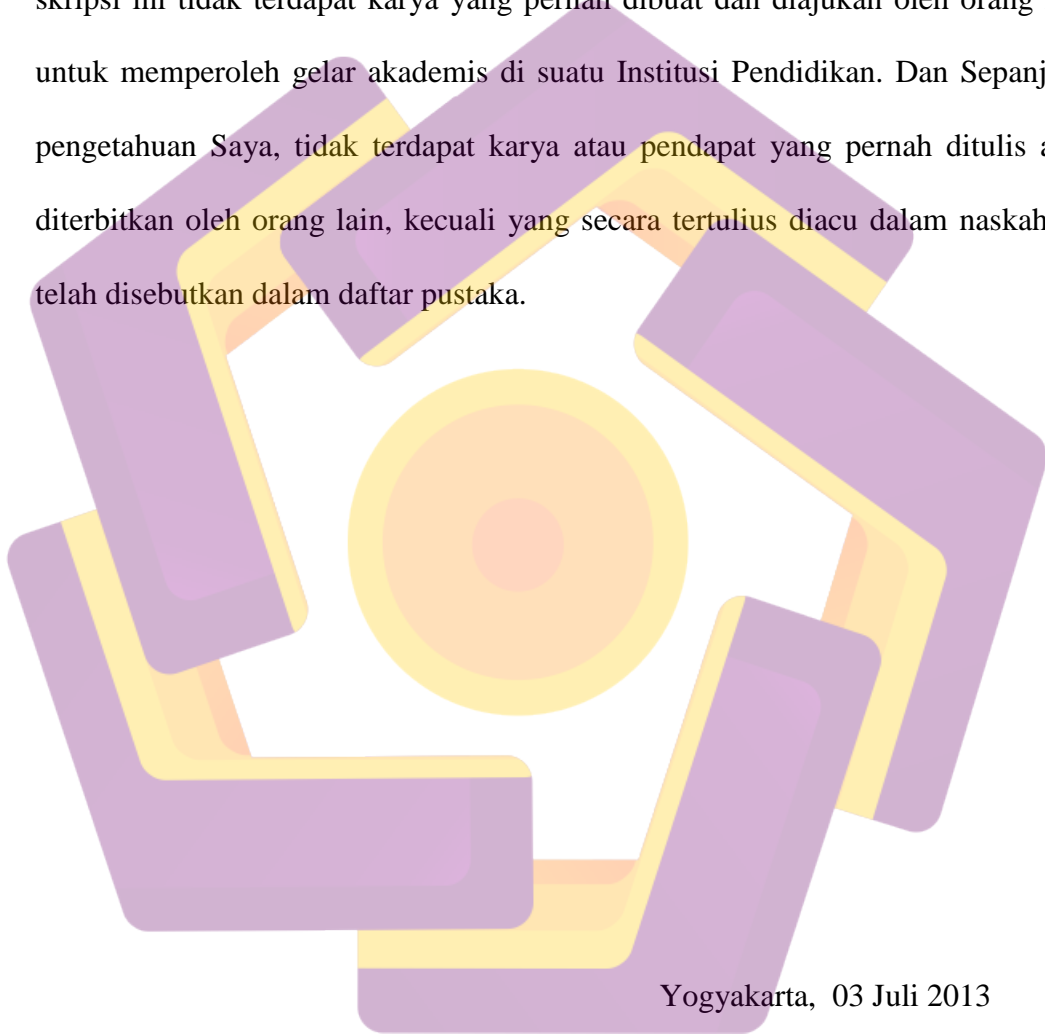
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 02 Juli 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri(ASLI), dan isi yang ada dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah dibuat dan diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan. Dan Sepanjang pengetahuan Saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini telah disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 03 Juli 2013

Tanda Tangan

Fachreza Irhas Pratama

NIM 09.11.2798

HALAMAN MOTTO

**“Kesempatan tidak hanya datang 1 kali. Kesempatan datang berkali-kali,
tinggal bagaimana cara kita menemukannya”**

**“Manusia diciptakan untuk menghadapi masalah. Jika tidak ingin
merasakan masalah, berdoalah kepada sang pencipta agar kamu tidak
tercipta sebagai manusia”**

**“Jangan pernah sepelakan kata-kata yang keluar dari mulut mu, karna
setiap kata yang keluar adalah doa”**

**“Selalu hadapin masalah dengan senyuman, walaupun untuk tersenyum
susah. Karena senyum dapat merubah segalanya”**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, terima kasih Allah, perjuangan berat hambaMu yang lemah ini berakhir juga, Puji syukur selalu hamba panjatkan kehadiratMu ya Allah, terima kasih Allah, dengan kerikil-kerikil cobaan dariMu, hamba dapat mengerti arti hidup yang sesungguhnya. Terimakasih pada Allah SWT karena telah mengizinkan saya untuk menyelesaikan skripsi ini saat saya masih berusia 22 tahun.

Skripsi ini khusus ku persembahkan untuk :

- Terimakasih untuk kedua orang tuaku dan kakakku, yang gak pernah berhenti untuk selalu memberikan semangatnya saat semangatku mulai habis.
- Terimakasih buat Dewi Maya Sari yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk mengajari saya dan membantu dalam memahami ilmu Android.
- Sahabat-sahabatku terutama Fredo, Fahmi, Puput, Tino, Bowo, Maya, Ayus Restu, Danu, dan teman – teman lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu Terima kasih untuk waktunya, terima kasih juga buat semangat, doa dan dukungannya. Semoga kita tambah sukses dan tidak lupa satu sama lain..
- Terima kasih buat someone yang selalu dengan sabar mensupport aku, walaupun kita jarang ketemu, suatu nanti kita pasti bisa ketemu terus ya ^__^.
- Terimakasih buat teman seperjuanganku yang sudah lulus duluan, karena kalian juga salah satu motivasi ku.
- Terimakasih buat temanku yang sudah ngerelain printernya untuk dijadikan tempat print skripsiku “Puput”, thx brooo.
- Dan yang terakhir buat semua teman dan sanak saudara yang slalu mendukungku, orangnya banyak banget kalau di sebutin bisa jadi naskah skripsi ku tebal sama nama mereka aja. .hehe. . thx banget

KATA PENGANTAR

Assalamu' Alaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas segala anugrah dan nikmat-Nya yang telah diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Perancangan Aplikasi Informasi Budidaya Kelinci Berbasis Android*".

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan program Strata-1 jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dengan semua keterbatasan dan kemampuan yang ada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Yang mana skripsi ini adalah mata kuliah wajib yang harus ditempuh dan dilalui karena merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Andi Sunyoto, M.Kom, sebagai dosen pembimbing penulis, yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama proses pembuatan skripsi ini.
4. Bapak Ibu Dosen dan seluruh staff dan pegawai di jurusan Teknik Informatika yang telah menjadi pembelajaran diri selama studi.

5. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan moral dan materi selama proses penyelesaian skripsi ini.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua jasa dan amal baiknya mendapat ridho dan imbalan dari Allah.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun agar dapat memperbaiki kekurangan tersebut.

Penulis juga sangat berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak, serta sebagai bahan referensi bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta lainnya dalam pengambilan skripsi.

Wassalamu' Alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 03 Juli 2013

Fachreza Irhas Pratama
NIM 09.11.2798

DAFTAR ISI


HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengenalan Sistem	7
2.1.1 Pengertian Sistem.....	7

2.1.2 Pengertian Informasi	9
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi	10
2.2 Android	11
2.2.1 Pengertian Android	11
2.2.2 Sejarah dan Perkembangan Android	11
2.2.3 The Dalvik Virtual Machine(DVM)	12
2.2.4 Android SDK(Software Development Kit)	13
2.2.5 Arsitektur Android	13
2.2.6 Komponen Aplikasi Android	16
2.2.7 Fitur Android.....	18
2.3 Pengenalan UML(Unified Modeling Language)	18
2.3.1 Use Case Diagram.....	19
2.3.2 Activity Diagram.....	22
2.3.3 Class Diagram	25
2.3.4 Sequence Diagram.....	27
2.4 Pengertian Analisis SWOT	28
2.5 Perangkat Lunak yang digunakan	28
2.5.1 Eclipse	28
2.5.2 MySQL.....	29
2.6 Budidaya	29
2.6.1 Pengertian Budidaya	29
2.6.2 Jenis Budidaya.....	30
2.7 Sejarah dan Perkembangan Kelinci	31
2.7.1 Kelinci di Indonesia	32
2.7.2 Jenis Kelinci	33

2.7.2.1 Kelinci Hias	33
2.7.2.2 Kelinci Pedaging.....	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	38
3.1 Analisis.....	38
3.1.1 Analisis Sistem.....	38
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.1.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	41
3.1.4 Analisis SWOT	43
3.1.4.1 Strengths	43
3.1.4.2 Weakness	44
3.1.4.3 Opportunities	44
3.1.4.4 Threats	44
3.2 Perancangan Sistem	45
3.2.1 Perancangan UML.....	45
3.2.1.1 Perancangan Use Case Diagram	45
3.2.1.2 Use Case Deskripsi	46
3.2.1.3 Perancangan Class Diagram	52
3.2.1.4 Perancangan Activity Diagram.....	53
3.2.1.5 Perancangan Sequence Diagram.....	58
3.2.1.6 Sequence Diagram Budaya Kelinci	58
3.2.1.7 Sequence Diagram Informasi Kelinci.....	59
3.2.1.8 Sequence Diagram Bantuan.....	59
3.2.1.9 Sequence Diagram Alamat	60
3.2.1.10 Sequence Diagram Tentang.....	60
3.2.1.11 Sequence Diagram Jual Kelinci Hias	61

3.2.1.12 Sequence Diagram Jual Kelinci Pedaging.....	61
3.2.2 Perancangan Basis Data	62
3.2.2.1 Struktur Tabel	62
3.2.3 Perancangan Antar Muka	66
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	77
4.1 Implementasi	77
4.1.1 Uji Coba Sistem dan Program.....	77
4.1.1.1 Pengujian Sistem	78
4.1.1.1.1 Black Box Testing.....	78
4.1.1.1.2 White Box Testing	80
4.1.1.2 Pengujian Program.....	80
4.1.2 Manual Program.....	82
4.1.2.1 Petunjuk Penggunaan Aplikasi	83
4.1.3 Manual Instalasi	84
4.1.4 Pemeliharaan Sistem	87
4.2 Pembahasan.....	88
4.2.1 Pembahasan Basis Data.....	88
4.2.1.1 Tabel hias	89
4.2.1.2 Tabel tips_hias	89
4.2.1.3 Tabel tips_pedaging.....	90
4.2.1.4 Tabel user.....	90
4.2.1.5 Tabel alamat.....	91
4.2.1.6 Tabel jual	91
4.2.2 Pembahasan Interface / antarmuka.....	91
4.2.2.1 Interface Halaman Splash Screen	92

4.2.2.2	Interface Halaman Menu Utama.....	93
4.2.2.3	Interface Halaman Budidaya Kelinci.....	93
4.2.2.4	Interface Halaman Tips Budidaya Kelinci Hias	94
4.2.2.5	Interface Halaman Tips Budidaya Kelinci Pedaging.....	95
4.2.2.6	Interface Halaman Informasi Kelinci	95
4.2.2.7	Interface Halaman List Pencarian Kelinci	96
4.2.2.8	Interface Halaman Detail Kelinci	97
4.2.2.9	Interface Halaman Alamat.....	98
4.2.2.10	Interface Halaman Detail Alamat	98
4.2.2.11	Interface Halaman Bantuan	99
4.2.2.12	Interface Halaman Tentang.....	100
4.2.2.13	Interface Halaman Jual Kelinci	101
4.2.2.14	Interface Halaman Kelinci Hias.....	102
4.2.2.15	Interface Halaman Detail Info Kelinci Hias	102
4.2.2.16	Interface Halaman Kelinci Pedaging	103
4.2.2.17	Interface Halaman Login Jual Kelinci.....	103
4.2.2.18	Interface Halaman Daftar Tambah User.....	104
4.2.2.19	Interface Halaman Menu User.....	105
4.2.2.20	Interface Halaman Tambah Data Kelinci	106
4.2.2.21	Interface Halaman Informasi Kelinci	106
4.2.2.22	Interface Halaman Edit Data Kelinci.....	107
4.2.2.23	Interface Hapus Info Kelinci	107
4.2.3	Pembahasan Listing Program.....	108
4.2.3.1	Koneksi.php	108
4.2.3.2	Bibit.php	108



4.2.3.3 Detail.php.....	109
4.2.3.4 Pencarian.php.....	110
4.2.3.5 Hapus Data Kelinci.....	110
4.2.3.6 Kelinci.php.....	111
4.2.3.7 Splash Screen.....	112
4.2.3.8 Info Hias	113
4.2.3.9 Login user	114
4.2.3.10 Hapus Data Kelinci.....	115
4.2.3.11 Detail Kelinci.....	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	117
5.1 Kesimpulan	117
5.2 Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA.....	119

DAFTAR TABEL

2.1 Simbol Use Case Diagram	20
2.2 Simbol Activity Diagram	23
2.3 Simbol Class Diagram	25
2.4 Simbol Sequence Diagram	27
3.1 Use Case Description View Budidaya Kelinci	46
3.2 Use Case Description View Info Kelinci	47
3.3 Use Case Description View Alamat	48
3.4 Use Case Description View Bantuan	49
3.5 Use Case Description View Tentang	50
3.6 Use Case Description View Jual Kelinci.....	51
3.11 Hias	62
3.12 tips_hias	63
3.13 tips_pedaging	63
3.14 alamat	64
3.15 user	64
3.16 jual.....	65
4.1 Pengujian Black Box.....	79

DAFTAR GAMBAR

2.1 Model Sistem	7
2.2 Model Hubungan elemen-elemen sistem	8
2.3 Android	11
2.4 Arsitektur Android	16
3.1 Use Case Diagram	45
3.2 Class Diagram	52
3.3 Activity Diagram Budidaya Kelinci	53
3.4 Activity Diagram Info Kelinci	54
3.5 Activity Diagram Alamat	55
3.6 Activity Diagram Bantuan	56
3.7 Activity Diagram Jual Kelinci	57
3.8 Sequence Diagram Budidaya Kelinci	58
3.9 Sequence Diagram Informasi Kelinci	59
3.10 Sequence Diagram Bantuan	59
3.11 Sequence Diagram Alamat	60
3.12 Sequence Diagram Tentang	60
3.13 Sequence Diagram Jual Kelinci Hias	61
3.14 Sequence Diagram Jual Kelinci Pedaging	61
3.15 Rancangan Interface Splashscreen	66
3.16 Rancangan interface Menu Utama	67
3.17 Rancangan Interface Menu Budidaya Kelinci	67
3.18 Rancangan Interface Tips Budidaya Kelinci Hias	68
3.19 Rancangan Interface Tips Budidaya Kelinci Pedaging	68

3.20 Rancangan Interface Informasi Pencarian Kelinci.....	69
3.21 Rancangan Interface Detail Info Kelinci.....	69
3.22 Rancangan Interface Menu Alamat.....	70
3.23 Rancangan Interface Detail Alamat	70
3.24 Rancangan Interface Menu Bantuan	71
3.25 Rancangan Interface Menu Tentang	71
3.26 Rancangan Interface Menu Jual Kelinci	72
3.27 Rancangan Interface Menu Info jual kelinci hias	72
3.28 Rancangan Interface Detail Info jual kelinci	73
3.29 Rancangan Interface Daftar user.....	73
3.30 Rancangan Interface Login	74
3.31 Rancangan Interface Menu User.....	74
3.32 Rancangan Interface Tambah Data	75
3.33 Rancangan Interface Menu Informasi kelinci.....	75
3.34 Rancangan Interface Menu Edit.....	76
4.1 Tampilan Kesalahan syntax	81
4.2 Kesalahan Logika.....	81
4.3 Logika yang sudah dibenarkan.....	81
4.4 Tampilan kesalahan sewaktu proses	82
4.5 Icon ASTRO	84
4.6 Folder penyimpanan aplikasi	84
4.7 File aplikasi InformasiKelinci.....	85
4.8 Instalasi aplikasi	85
4.9 Proses instalasi aplikasi.....	86
4.10 Proses instalasi selesai.....	86

4.11 Tampilan struktur tabel budidaya_kelinci.....	88
4.12 Tampilan struktur tabel hias.....	89
4.13 Tampilan struktur tabel tips_hias.....	89
4.14 Tampilan struktur tabel tips_pedaging.....	90
4.15 Tampilan struktur tabel user.....	90
4.16 Tampilan struktur tabel alamat.....	91
4.17 Tampilan struktur tabel jual.....	91
4.18 Tampilan Splash screen.....	92
4.19 Kode untuk menampilkan splash screen.....	92
4.20 Tampilan Menu Utama.....	93
4.21 Tampilan Halaman Budidaya Kelinci.....	94
4.22 Tampilan Halaman Isi Budidaya Kelinci Hias.....	94
4.23 Tampilan Halaman Isi Budidaya Kelinci Pedaging.....	95
4.24 Tampilan Halaman Informasi Kelinci.....	95
4.25 Tampilan Halaman List Pencarian Kelinci.....	96
4.26 Kode untuk menampilkan Hasil Pencarian Info Kelinci Hias.....	96
4.27 Tampilan Halaman Detail info Kelinci.....	97
4.28 Kode untuk menampilkan detail info Kelinci Hias.....	97
4.29 Tampilan list daftar alamat.....	98
4.30 Tampilan detail alamat.....	98
4.31 Kode untuk menampilkan detail alamat.....	99
4.32 Tampilan Halaman Bantuan.....	99
4.33 Tampilan Halaman Tentang.....	100
4.34 Tampilan Halaman Menu Jual Kelinci.....	101
4.35 Tampilan Halaman List Kelinci Hias.....	102

4.36 Tampilan Halaman Detail Info Kelinci.....	102
4.37 Tampilan Halaman List Kelinci Pedaging	103
4.38 Tampilan Halaman Login Jual Kelinci	103
4.39 Tampilan Halaman Daftar tambah user	104
4.40 Tampilan Halaman Menu User	105
4.41 Tampilan Halaman tambah data kelinci.....	106
4.42 Tampilan Halaman Informasi kelinci.....	106
4.43 Tampilan Halaman Edit data kelinci.....	107
4.44 Tampilan Halaman hapus data kelinci	107
4.45 koneksi.php	108
4.46 bibit.php	108
4.47 detail.php.....	109
4.48 pencarian.php	110
4.49 hapus data kelinci.....	110
4.50 simpan data kelinci.....	111
4.51 Splash screen.....	112
4.52 info hias.....	113
4.53 Login user	114
4.54 hapus data kelinci.....	115
4.55 Detail Kelinci	116

INTISARI

Pengembangan aplikasi berbasis mobile saat ini memiliki peningkatan yang sangat signifikan dari segi jenis, segmentasi dan tujuan. Berbagai macam aplikasi berbasis mobile yang dibuat saat ini telah berjalan di beberapa sistem operasi mobile, seperti Windows Phone (sistem operasi milik Microsoft), iOS (sistem operasi mobile milik Apple), Symbian, dan ditengah-tengah sistem operasi mobile yang sudah ada, tumbuh sistem operasi baru bernama Android.

Android merupakan sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon selular seperti *smartphone* (telepon pintar) dan komputer tablet. Android menyediakan platform *opensource* bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan berbagai macam peranti lunak.

Kelinci merupakan salah satu hewan ternak yang memiliki banyak manfaat, mulai dari binatang hias (hewan peliharaan), penghasil kompos dari kotoran / fesesnya, tulangnya dapat digunakan sebagai bahan tepung tulang, penghasil daging yang memiliki gizi tinggi serta rambut dan kulitnya yang dapat digunakan sebagai bahan kerajinan. Banyak masyarakat awam maupun para peternak (peternak baru) yang ingin memelihara kelinci kurang mengetahui cara pemeliharaan kelinci yang sesuai. Dengan melihat permasalahan yang telah ditemukan diatas, penulis ingin memberikan solusi yang berupa membangun aplikasi mobile yang berjudul “Perancangan Aplikasi Informasi Budidaya Kelinci Berbasis Android”. Diharapkan dengan dibangunnya aplikasi ini dapat menjadi media informasi yang bermanfaat bagi masyarakat maupun para peternak baru yang ingin mengetahui tentang kelinci & cara budidaya.

Kata Kunci : aplikasi mobile, android, kelinci, budidaya kelinci

ABSTRACT

Development of mobile based applications currently have a very significant improvement in terms of type, segmentation and destination. A wide range of mobile-based applications that have been made at this time running on multiple mobile operating systems, such as Windows Phone (Microsoft's operating system), iOS (Apple's mobile operating system), Symbian, and in the midst of a mobile operating system that already exists, grows new operating system called Android.

Android is a Linux-based operating system for mobile devices such as smart phones (smart phones) and tablet computers. Android provides an open source platform for developers to create their own applications to use various kinds of software.

Rabbit is one animal that has many benefits, ranging from ornamental animals (pets), producing compost from dirt / feces, bone can be used as bone meal, meat producers have high nutritional as well as hair and skin which can be used as an ingredient craft. Many ordinary villagers and farmers (farmers) that want to know about raising rabbits rabbit husbandry practices appropriate. By looking at the issues that have been found above, the author would like to give a solution in the form of building a mobile application, entitled "Designing Applications Information-Based Android Raising Rabbits". Expected with the construction of this application may be useful information for the media people and new farmers who want to know about rabbits and how cultivation.

Keywords: *mobile apps, android, rabbit, rabbit farming*