

**PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN LAGU DAERAH DI INDONESIA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Muhyiddin Al-Idrus

10.11.4540

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN LAGU DAERAH
DI INDONESIA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhyiddin Al-Idrus

10.11.4540

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 September 2013

Dosen Pembimbing,


Heri Sismoro, M.Kom

NIK. 190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN LAGU DAERAH
DI INDONESIA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhyiddin Al-Idrus

10.11.4540

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190000001

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Februari 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 3 Maret 2014



Muhyiddin Al-Idrus
10.11.4540

MOTTO

*Sampai matipun aku akan mengejar cita-citaku
(Naruto Uzumaki)*

*Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah
(Thomas Alva Edison)*

*Bekerjalah bagaikan tak butuh uang. Mencintailah bagaikan tak pernah disakiti. Menarilah bagaikan tak seorang pun sedang menonton
(Mark Twain)*

*Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.
(Evelyn Underhill)*

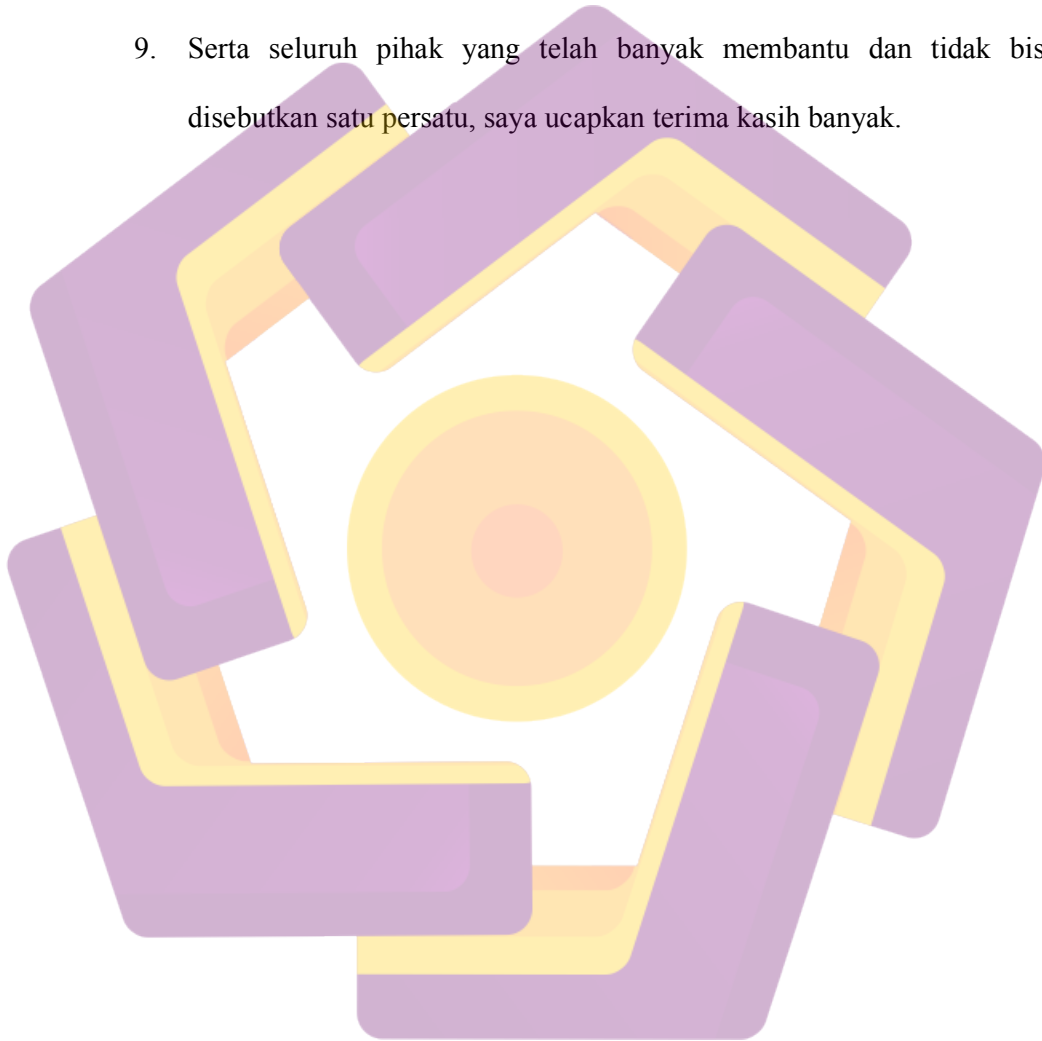
*Manusia tidak merancang untuk gagal,
mereka gagal untuk merancang.
(William J. Siegel)*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang tak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini. Adapun karya ini dengan bangga saya persembahkan teruntuk:

1. Kedua orangtua beserta kedua adek dan keluarga yang senantiasa mendukung, berdoa, dan memberi motivasi, serta kasih sayang yang tak terbatas.
2. Sakdiah Al-Idrus yang sudah menginspirasi dan menyemangati sehingga skripsi ini selesai tepat waktu.
3. Bapak Heri Sismoro yang telah membimbing dari awal sampai akhir skripsi ini dan Bapak Sudarmawan selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Bapak Joko Siswanto yang telah memberi banyak saran dan kritik sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
5. Teman-teman seperjuangan kelas 10-S1TI-11 khususnya Jojo, Pemula, Anis, Didin, Rama, Aan, Raya, Meri, Listi, Aar, Senja, Agung, Umy, Widia, Petra, Gunawan, Ervan, Vendy, Ayok, Eko, dan masih banyak lagi, yang tidak dapat disebutkan semuanya, terima kasi atas dukungannya dalam pembuatan Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah Indonesia. Semoga kalian yang belum selesai cepat menyusul.
6. Mas Ageng yang telah banyak sekali membantu dan memberi saran atas aplikasi ini.

7. Kak Oyong dan Rufa yang selalu memberikan semangat dan motivasi dari jauh.
8. Dosen-dosen AMIKOM yang telah banyak memberi ilmu selama 3 tahun ini.
9. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dan tidak bisa disebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih banyak.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya pada kita, sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

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

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

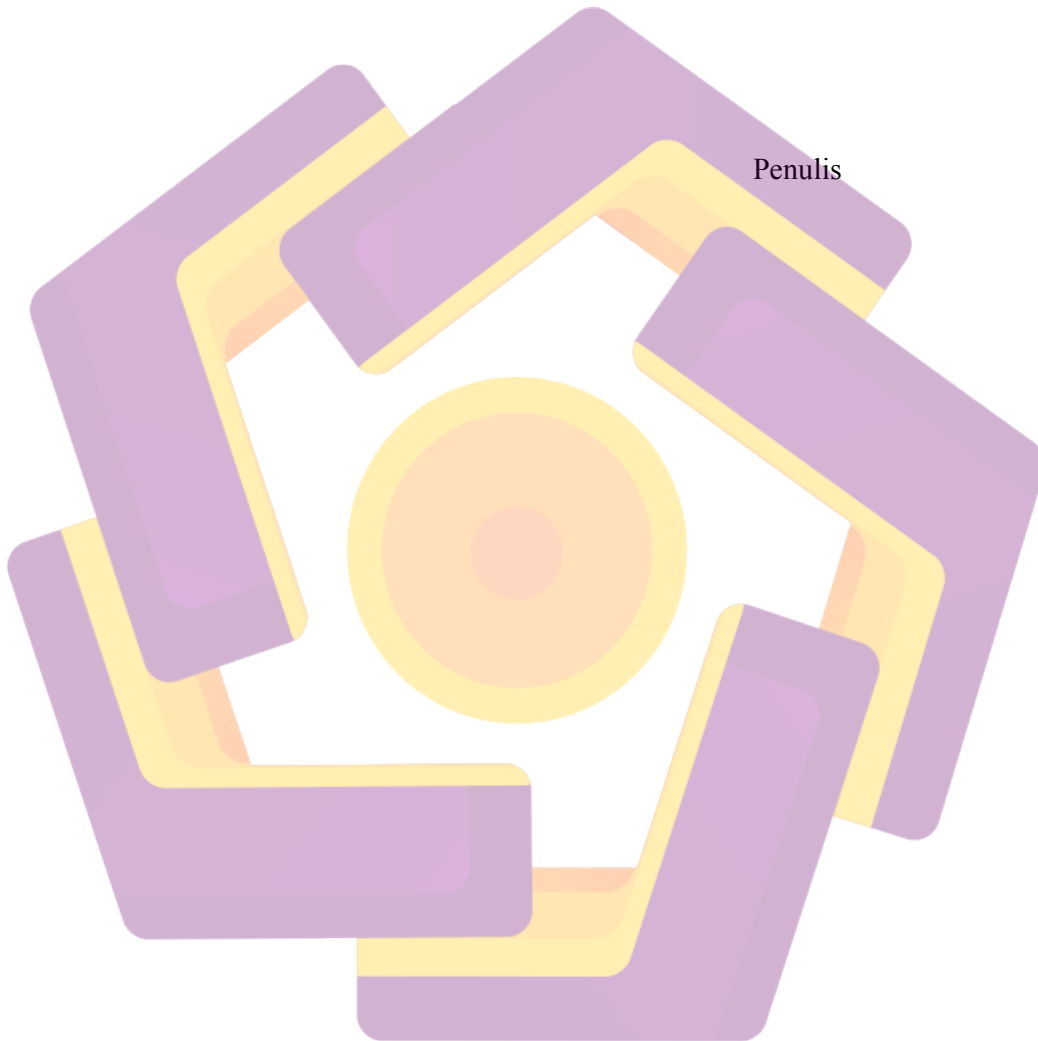
1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S1 Reguler Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Heri Sismoro, M.Kom, selaku dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingannya, bantuan serta petunjuknya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, 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 bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan semua pihak.

Yogyakarta, 3 Maret 2014

Penulis



DAFTAR ISI

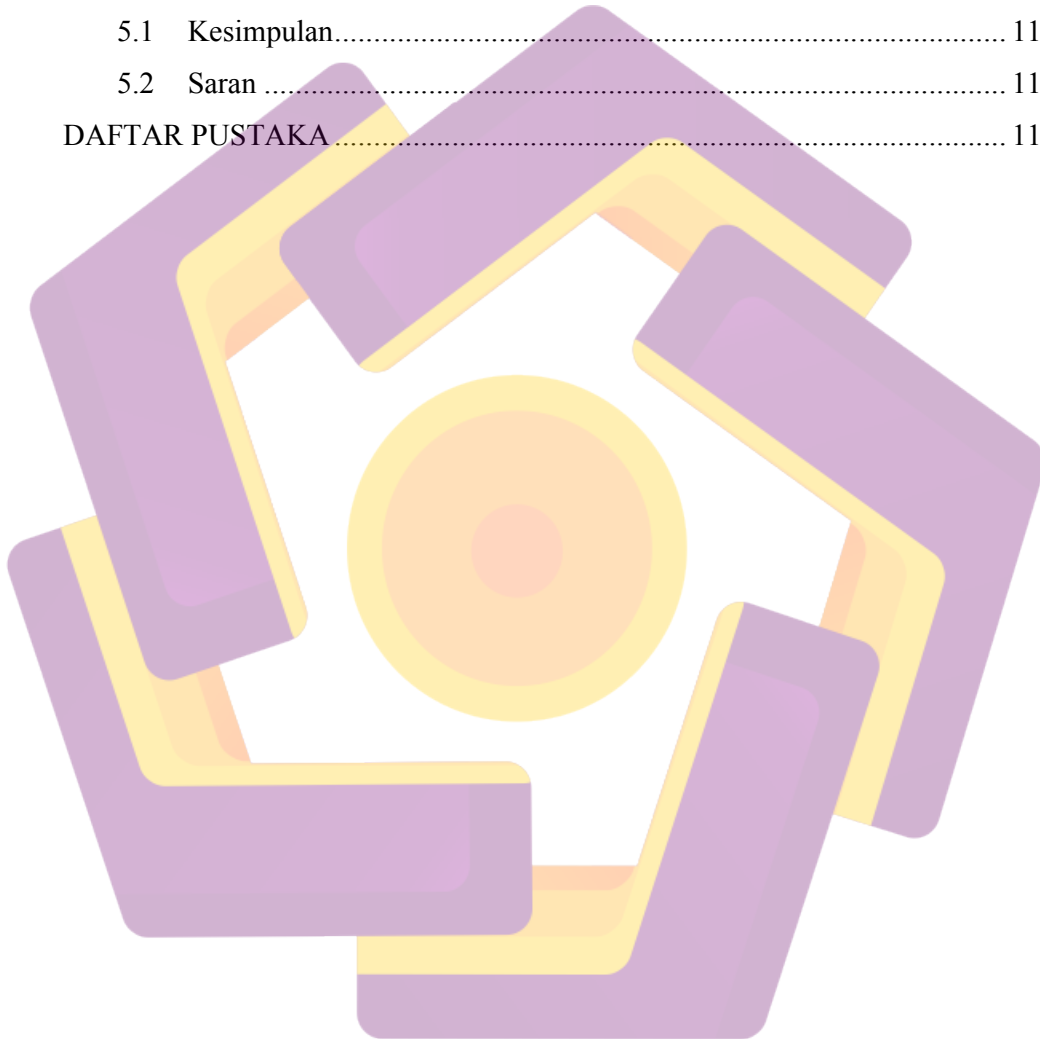
| | |
|---|-------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN KEASLIAN | iv |
| MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| INTISARI | xviii |
| <i>ABSTRACT</i> | xix |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.6 Metode Penelitian | 5 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 8 |
| 2.1 Pengenalan Android | 8 |
| 2.1.1 Sejarah Android | 8 |
| 2.1.2 Definisi Android | 9 |
| 2.1.3 Fitur-fitur Android | 10 |
| 2.1.4 Android: Platform Masa Depan | 11 |
| 2.1.4.1 Lengkap (<i>Complete Platform</i>) | 11 |
| 2.1.4.2 Terbuka (<i>Open source Platform</i>) | 12 |
| 2.1.4.3 <i>Free (Free Platform)</i> | 12 |
| 2.1.5 Arsitektur Android | 13 |

| | | |
|---------|---|----|
| 2.1.5.1 | <i>Application dan Widgets</i> | 14 |
| 2.1.5.2 | <i>Applications Framework</i> | 14 |
| 2.1.5.3 | <i>Libraries</i> | 15 |
| 2.1.5.4 | <i>Android Run Time</i> | 15 |
| 2.1.5.5 | <i>Linux Kernel</i> | 16 |
| 2.1.6 | Aplikasi Android | 16 |
| 2.1.6.1 | <i>Activities</i> | 17 |
| 2.1.6.2 | <i>Intent Receiver</i> | 17 |
| 2.1.6.3 | <i>Service</i> | 18 |
| 2.1.6.4 | <i>Broadcast Receiver</i> | 19 |
| 2.1.6.5 | <i>Content Provider</i> | 20 |
| 2.2 | Software Development Life Circle | 20 |
| 2.2.1 | Waterfall Model | 21 |
| 2.3 | UML (Unified Modeling Language) | 23 |
| 2.3.1 | Pengertian UML (Unified Modeling Language) | 23 |
| 2.3.2 | Tujuan UML | 24 |
| 2.3.3 | Tipe-tipe diagram UML | 24 |
| 2.3.4 | Use Casse Diagram | 25 |
| 2.3.4.1 | Simbol pada Use Case Diagram | 26 |
| 2.3.5 | Activity Diagram | 27 |
| 2.3.5.1 | Simbol pada <i>Activity Diagram</i> | 28 |
| 2.3.6 | Squence Diagram | 29 |
| 2.3.7 | Class Diagram | 30 |
| 2.4 | Bahasa Pemrograman yang Digunakan | 31 |
| 2.4.1 | Java | 31 |
| 2.4.1.1 | Pengertian Java | 31 |
| 2.4.1.2 | Sejarah Java | 31 |
| 2.4.1.3 | Java Platform | 33 |
| 2.4.2 | Konsep OOP (<i>Object Oriented Programming</i>) | 33 |
| 2.5 | Perangkat Lunak Yang Digunakan | 35 |
| 2.5.1 | IDE Eclipse | 35 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 2.5.2 | Android Software Development Kit (SDK) | 35 |
| 2.5.3 | Android Development Tool (ADT) Plugins | 35 |
| 2.6 | Lagu – Lagu Daerah Indonesia | 36 |
| 2.6.1 | Pengertian Lagu Daerah Indonesia | 36 |
| 2.6.2 | Fungsi Lagu Daerah | 37 |
| 2.6.2.1 | Upacara Adat | 37 |
| 2.6.2.2 | Pengiring tari dan pertunjukan | 37 |
| 2.6.2.3 | Media Bermain | 37 |
| 2.6.2.4 | Sebagai media komunikasi | 37 |
| 2.6.2.5 | Sebagai media penerangan | 37 |
| 2.6.3 | Jenis – Jenis lagu Daerah | 38 |
| 2.6.3.1 | Lagu Klasik | 38 |
| 2.6.3.2 | Lagu Rakyat | 38 |
| 2.6.3.3 | Lagu Daerah Populer | 39 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM | | 40 |
| 3.1 | Analisis Sistem | 40 |
| 3.1.1 | Analisis SWOT | 40 |
| 3.1.1.1 | Analisis Kekuatan (<i>Strength</i>) | 41 |
| 3.1.1.2 | Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>) | 41 |
| 3.1.1.3 | Analisis Peluang (<i>Opportunities</i>) | 42 |
| 3.1.1.4 | Analisis Ancaman (<i>Threats</i>) | 42 |
| 3.1.2 | Identifikasi Masalah | 42 |
| 3.1.3 | Analisis Kebutuhan sistem | 43 |
| 3.1.3.1 | Kebutuhan Fungsional | 43 |
| 3.1.3.2 | Kebutuhan Non-Fungsional | 44 |
| 3.1.4 | Analisa Kelayakan Sistem | 47 |
| 3.1.4.1 | Analisi Kelayakan Teknologi | 47 |
| 3.1.4.2 | Analisis Kelayakan Operasional | 47 |
| 3.1.4.3 | Analisis Kelayakan Hukum | 48 |
| 3.2 | Perancangan Sistem | 49 |
| 3.2.1 | Perancangan Proses | 49 |

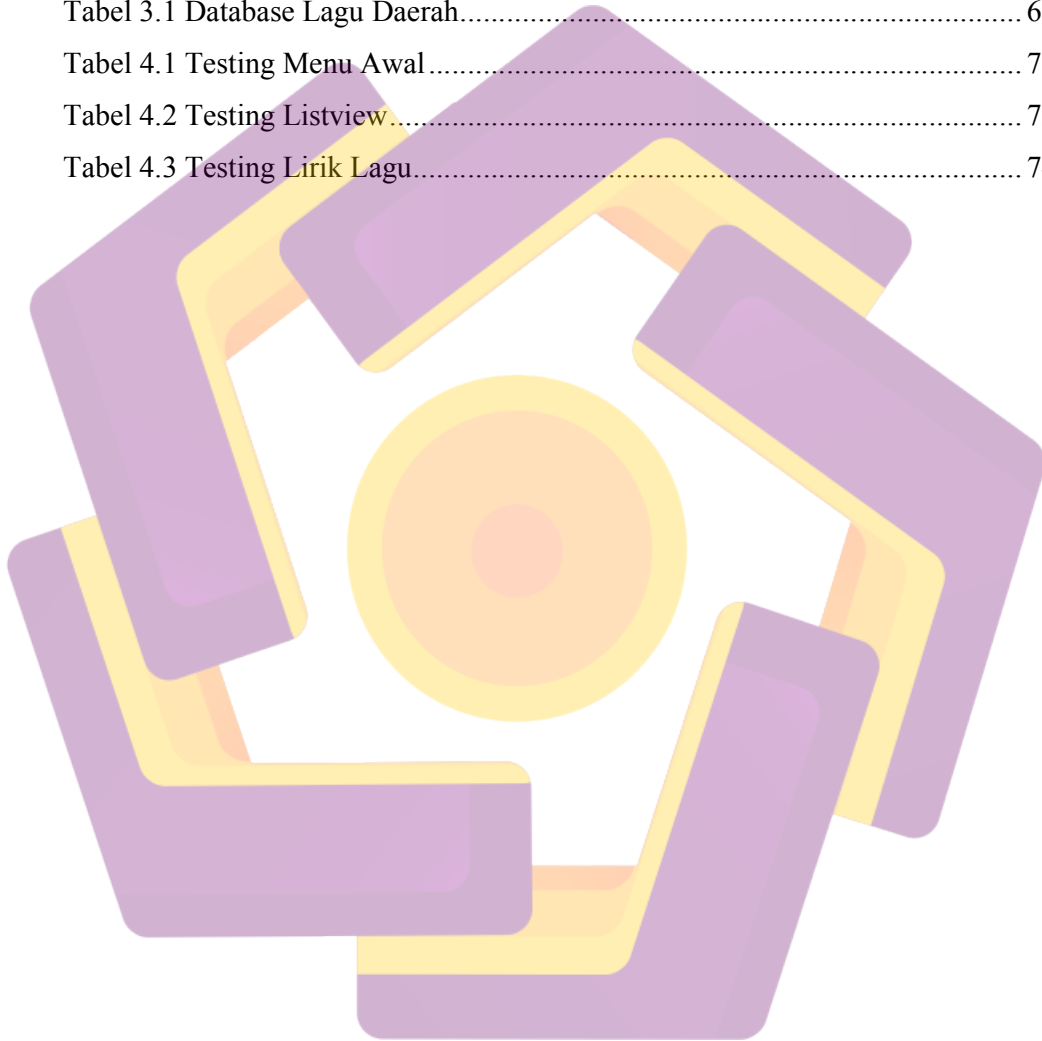
| | | |
|--|--|-----------|
| 3.2.1.1 | Use Case Diagram | 49 |
| 3.2.1.2 | Activity Diagram | 50 |
| 3.2.1.3 | Sequence Diagram | 54 |
| 3.2.1.4 | Class Diagram..... | 58 |
| 3.2.2 | Perancangan Interface..... | 59 |
| 3.2.2.1 | Rancangan Tampilan Pembuka | 59 |
| 3.2.2.2 | Rancangan Tampilan Menu Awal | 60 |
| 3.2.2.3 | Rancangan Tampilan Daftar Lagu Daerah..... | 62 |
| 3.2.2.4 | Rancangan Tampilan Lirik..... | 63 |
| 3.2.2.5 | Rancangan Tampilan About..... | 66 |
| 3.2.3 | Perancangan Basis Data..... | 68 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... | | 69 |
| 4.1 | Implementasi | 69 |
| 4.1.1 | Uji Coba Sistem dan Program..... | 69 |
| 4.1.1.1 | White Box Testing | 69 |
| 4.1.1.2 | Black Box Testing | 69 |
| 4.1.2 | Manual Program..... | 77 |
| 4.1.2.1 | Tampilan <i>SplashScreen</i> | 77 |
| 4.1.2.2 | Tampilan Menu Awal | 78 |
| 4.1.2.3 | Halaman listview Daftar Lagu Daerah..... | 80 |
| 4.1.2.4 | Halaman Info | 81 |
| 4.1.2.5 | Halaman Lirik Lagu..... | 82 |
| 4.1.3 | Manual Instalasi | 86 |
| 4.1.4 | Pengembangan Sistem..... | 89 |
| 4.2 | PEMBAHASAN..... | 90 |
| 4.2.1 | Pembahasan Listing Program..... | 90 |
| 4.2.1.1 | <i>Class SplashScreen</i> | 90 |
| 4.2.1.2 | <i>Class Menu Awal</i> | 91 |
| 4.2.1.3 | <i>Class Tampil Info</i> | 94 |
| 4.2.1.4 | <i>Class Pilih Lagu</i> | 95 |
| 4.2.1.5 | <i>Class Tampil Lirik</i> | 98 |

| | | |
|---------------------|---------------------------|-----|
| 4.2.2 | Pembahasan Interface..... | 105 |
| 4.2.2.1 | Menu Awal..... | 105 |
| 4.2.2.2 | ListView..... | 108 |
| 4.2.2.3 | Lirik Lagu..... | 109 |
| BAB V PENUTUP | | 111 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 111 |
| 5.2 | Saran | 112 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | | 114 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Sejarah Android | 9 |
| Tabel 2.2 Sumbol Use Case Diagram..... | 27 |
| Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram..... | 28 |
| Tabel 3.1 Database Lagu Daerah..... | 68 |
| Tabel 4.1 Testing Menu Awal..... | 70 |
| Tabel 4.2 Testing Listview..... | 72 |
| Tabel 4.3 Testing Lirik Lagu..... | 74 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Arsitektur Android..... | 13 |
| Gambar 2.2 Komponen-komponen Aplikasi | 18 |
| Gambar 2.3 Service di Android..... | 19 |
| Gambar 2.4 Komponen-komponen Aplikasi | 20 |
| Gambar 2.5 Waterfall Model..... | 22 |
| Gambar 2.6 Diagram-diagram UML | 25 |
| Gambar 3.1 Use Case Diagram | 49 |
| Gambar 3.2 Activity Diagram daftar judul lagu daerah | 50 |
| Gambar 3.3 Activity Diagram tampil lirik lagu daerah..... | 51 |
| Gambar 3.4 Activity Diagram putar lagu..... | 52 |
| Gambar 3.5 Activity Diagram Pause, Stop dan Play..... | 53 |
| Gambar 3.6 Activity Diagram informasi lagu daerah..... | 54 |
| Gambar 3.7 Sequence Diagram daftar judul lagu daerah | 55 |
| Gambar 3.8 Sequence Diagram tampil lirik lagu | 55 |
| Gambar 3.9 Sequence Diagram putar lagu | 56 |
| Gambar 3.10 Sequence Diagram Pause dan Play..... | 57 |
| Gambar 3.11 Sequence Diagram informasi lagu daerah..... | 57 |
| Gambar 3.12 Class Diagram Kumpulan Lagu Daerah | 58 |
| Gambar 3.13 Rancangan tampilan splash screen | 60 |
| Gambar 3.14 Rancangan menu utama | 61 |
| Gambar 3.15 Rancangan tampilan daftar lagu daerah..... | 63 |
| Gambar 3.16 Rancangan tampilan lirik dengan tombol download | 65 |
| Gambar 3.17 Rancangan tampilan lirik dan notasi lagu | 66 |
| Gambar 3.18 Rancangan tampilan info | 67 |
| Gambar 4.1 Kesalahan pada Kode Program | 69 |
| Gambar 4.2 Testing Tombol Daftar Lagu*..... | 71 |
| Gambar 4.3 Testing Tombol Info | 71 |
| Gambar 4.4 Testing Tombol Info | 72 |
| Gambar 4.5 Testing Menampilkan Lirik Lagu..... | 73 |
| Gambar 4.6 Testing Mencari Judul Lagu..... | 73 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.7 Testing Menampilkan Info Lagu..... | 75 |
| Gambar 4.8 Testing Memutar Lagu..... | 75 |
| Gambar 4.9 Testing Mempause Lagu..... | 76 |
| Gambar 4.10 Testing MenStop Lagu..... | 76 |
| Gambar 4.11 Testing MenDownload Lagu..... | 77 |
| Gambar 4.12 Tampilan SplashScreen..... | 78 |
| Gambar 4.13 Tampilan Menu Awal..... | 79 |
| Gambar 4.14 Tampilan Peringatan Keluar Aplikasi..... | 80 |
| Gambar 4.15 Tampilan Daftar Lagu..... | 81 |
| Gambar 4.16 Tampilan Info..... | 82 |
| Gambar 4.17 Tampilan Lirik Lagu Dengan Tombol Download..... | 83 |
| Gambar 4.18 Tampilan Lirik Lagu..... | 84 |
| Gambar 4.19 Tampilan Lirik Lagu Dengan Tombol Pause..... | 85 |
| Gambar 4.20 Tampilan Info Lagu..... | 86 |
| Gambar 4.21 Membuka Lokasi file APK..... | 87 |
| Gambar 4.22 Tampilan Konfirmasi Penginstalan..... | 87 |
| Gambar 4.23 Tampilan Proses Penginstalan..... | 88 |
| Gambar 4.24 Tampilan Selesai Penginstalan..... | 89 |
| Gambar 4.25 Struktur Tabel LaguDaerah..... | 105 |
| Gambar 4.26 Tampilan Menu Awal..... | 107 |
| Gambar 4.27 AlertDialog Keluar Aplikasi..... | 108 |
| Gambar 4.28 Listview Daftar Lagu..... | 109 |
| Gambar 4.29 Tampilan Lirik Lagu..... | 110 |

INTISARI

Lagu daerah atau lagu kedaerahan, adalah lagu yang berasal dari suatu daerah tertentu dan menjadi populer dinyanyikan baik oleh rakyat daerah tersebut maupun rakyat lainnya. biasanya lagu daerah dipelajari oleh siswa sekolah tingkat dasar, menengah dan atas dalam mata pelajaran seni dan budaya.

Penulis membuat aplikasi mobile yang dapat digunakan untuk memudahkan para masyarakat pada umumnya, serta para siswa pada khususnya dalam mengenal dan mempelajari atau mengingat lagu-lagu daerah. aplikasi ini berbasis android dan dapat digunakan dengan mudah kerana banyaknya pengguna sistem operasi open source ini. selain itu aplikasi ini juga mempersingkat dan mempermudah guru pengajar karena tidak memerlukan buku daftar lagu daerah ataupun catatan tulisan lainnya sebagai pegangan.

Pembuatan aplikasi kumpulan lagu daerah di Indonesia ini memiliki tujuan yaitu membantu masyarakat umumnya untuk mengenal dan siswa khususnya untuk mempermudah menghafal dan memahami serta mempelajari lagu-lagu dari setiap daerah di Indonesia.

Kata Kunci : lagu daerah, android, lagu daerah Indonesia, Indonesia

ABSTRACT

Regional songs or folk songs, is a song that comes from a certain region and became popular by the people either sung the area as well as other people 's. folk songs are usually studied by students of school elementary, middle and upper in subjects of art and culture.

The author makes mobile application that can be used to facilitate the public in General, and in particular the students familiarize yourself with applicable and learn or remember the songs of the region. This android-based application and can be used with ease because of the large number of users of the open source operating system. Moreover this application also shorten and facilitate teacher educators because it does not require a book list of songs or other text entry area as a handle.

The making of the application a collection area in Indonesia has a purpose and that is to help the community in General to know and especially to facilitate students recite and understand as well as colleagues specializing songs from every region in Indonesia.

Keywords : *Traditional songs, android, folksong Indonesia, Indonesia*

