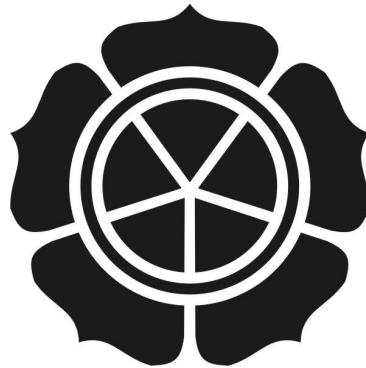


**APLIKASI MOBILE MACAM-MACAM KEBUDAYAAN INDONESIA
BERBASIS JAVA**

SKRIPSI



disusun oleh

Nurina Prawestringrum

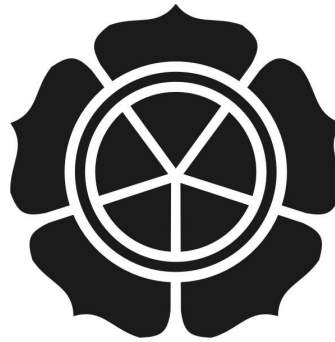
07.11.1542

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

**APLIKASI MOBILE MACAM-MACAM KEBUDAYAAN INDONESIA
BERBASIS JAVA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Nurina Prawestringrum

07.11.1542

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI MOBILE MACAM-MACAM KEBUDAYAAN INDONESIA
BERBASIS JAVA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nurina Prawestriningrum

07.11.1542

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 2 November 2010

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI MOBILE MACAM-MACAM KEBUDAYAAN INDONESIA
BERBASIS JAVA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nurina Prawestringrum

07.11.1542

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

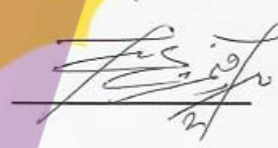
Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216



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



Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs.
NIK. 190302207



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Maret 2014

KETUA SEMINAR ANIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 Maret 2014

Nurina Prawestringrum
07.11.1542

MOTTO

Man Jadda wa Jada,

Siapa yang bersungguh-sungguh maka akan berhasil



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Terima kasih Allah SWT yang sudah memberikan kemudahan bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini dan Nabi Muhammad SAW yang membawa kaum muslim ke masa yang lebih baik dan menjadi suri tauladan bagi saya. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Orang tua saya Bapak Mulyanto dan Ibu (Almh) Sri Asih Mulyowati yang selalu menyayangiku, menyemangatiku, membesarkanku, dan selalu memberikan yang terbaik untuk anakmu ini. Dan juga adikku Bunga Dwi Cahyani yang lebih dulu lulus, yang selalu kasih semangat agar aq cepet menyusul lulus.. peluk sayang.. ☺
2. Bunga, Linda, Ceppy, Mb Nita, Momo, omm Qia, Muchlis yang sudah menemaniku saat pendadaran,,, kalian penting,, I LOVE U All.....
3. Terima kasih untuk para sahabat, Tya, Zee, Santi, Etta, Rista, Nuri, Izah dan Reni yang selalu mengingatkan dan menyemangati untuk mengerjakan skripsi dan juga adit yang sabar untuk selalu mengajari Java, dan mas anggit yang juga sabar ngajarin bikin halaman.. makasih semuanya...,
4. Terima kasih yang sangat special untuk S1-TI-C angkatan 2007 STMIK AMIKOM YOGYAKARTA kalian semua adalah teman, saudara, orang-orang yang terbaik..Kalian hebat!!
5. MudaMudi 22 (khususnya mb danik,ceppy,mb nita,linda,hanny,luluk) cara kalian kasih semangat beda dari yang lain. Teman-teman superku...,
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih banyak atas segala bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta kemudahan , sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Aplikasi Mobile Macam-macam Kebudayaan Indonesia Berbasis Java**” yang merupakan matakuliah wajib sebagai salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

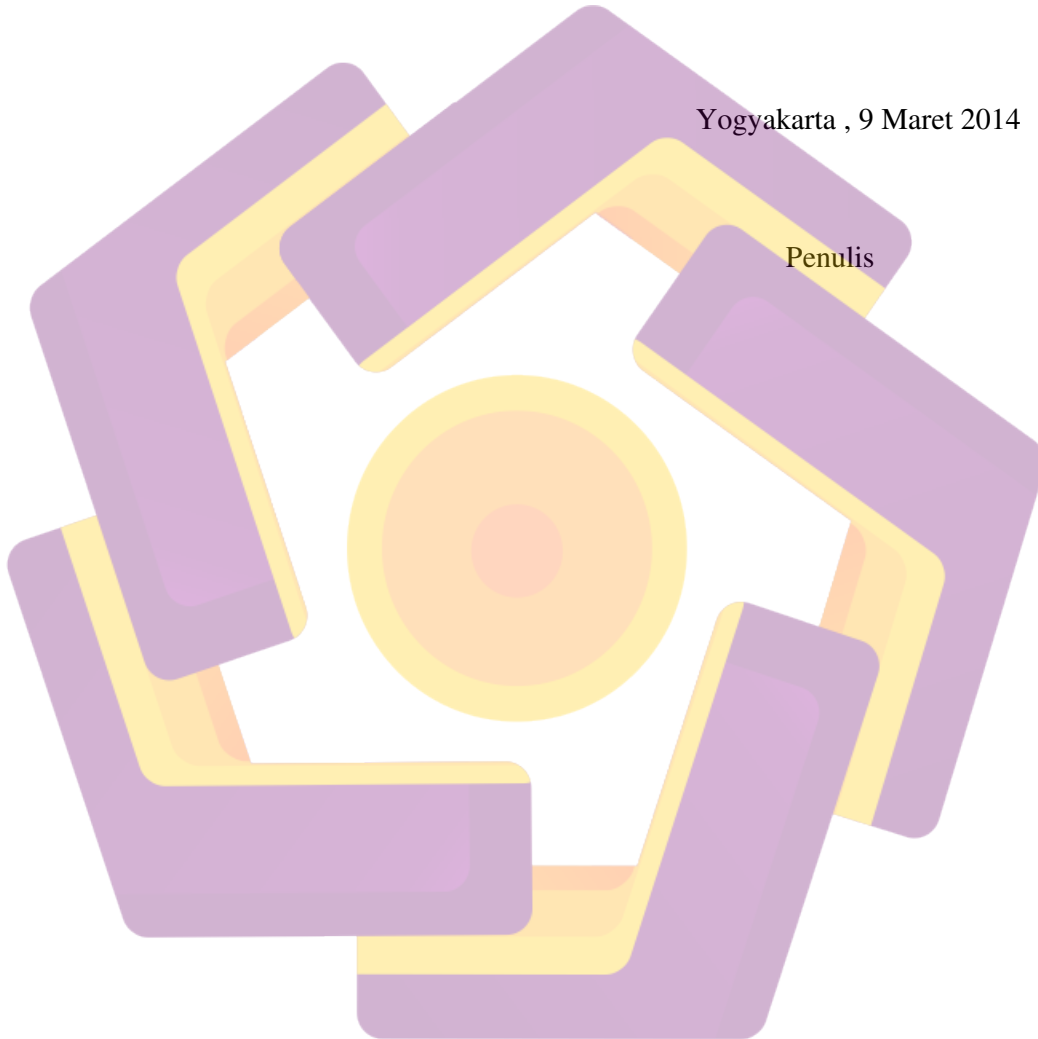
Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM sebagai ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan dan bimbingan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Seluruh dosen dan staff STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu dan membimbing selama proses perkuliahan.
5. Bapak, (Almh) Ibu dan Dek Bunga yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan kasih sayangnya.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, untuk kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan yang lebih baik di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta , 9 Maret 2014

Penulis



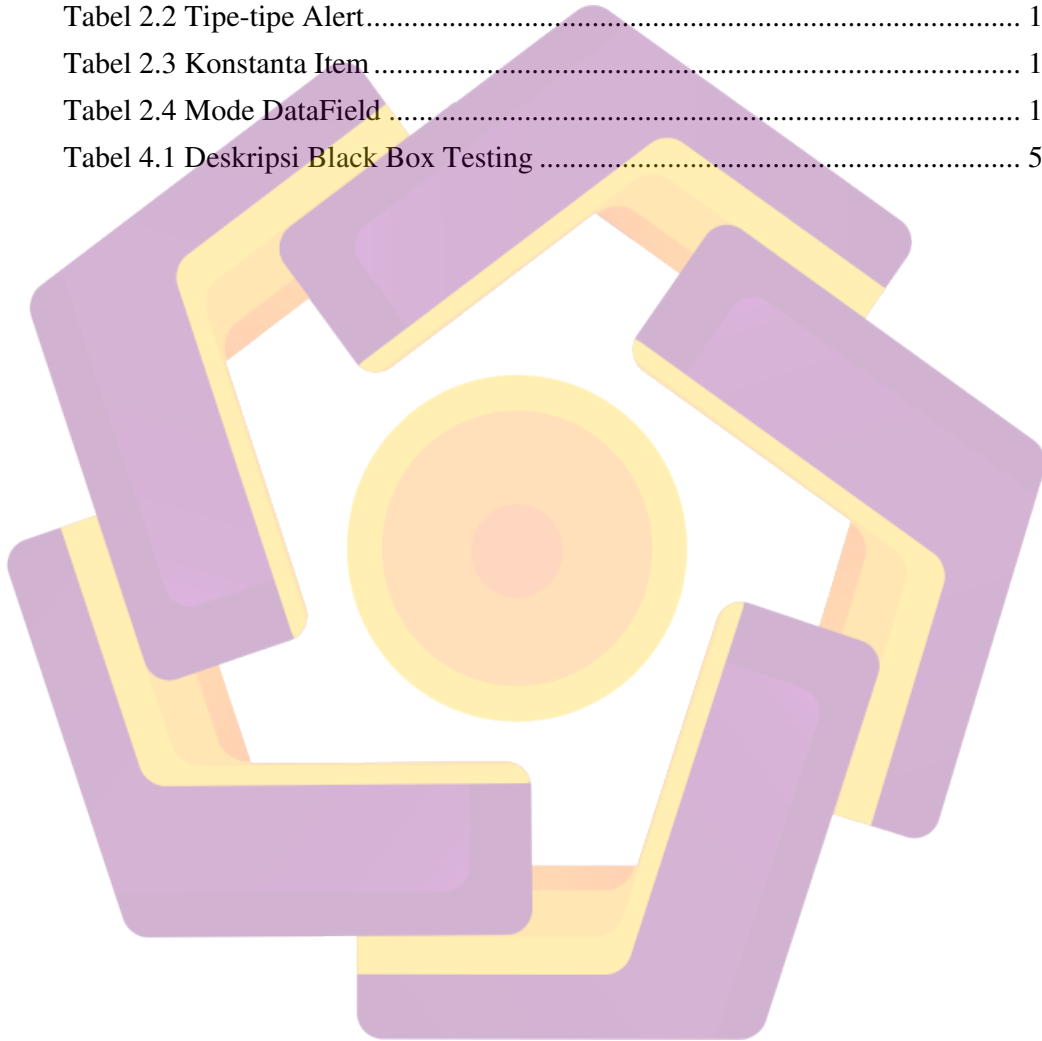
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan.....	4
1.4.1 Maksud.....	4
1.4.2 Tujuan.....	4
1.5 Metodologi Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II DASAR TEORI	7
2.1 Sekilas Tentang Java.....	7
2.2 Arsitektur Java.....	8
2.3 Perkembangan Java.....	8
2.3.1 Java 1.....	8
2.3.2 Java 2.....	9
2.4 Tentang Java 2 Micro Edition (J2ME).....	10
2.4.1 Konfigurasi.....	18
2.4.2 Profil.....	18
2.4.3 MIDP.....	19
2.4.4 CLDC.....	19

2.5	MIDlet	20
2.5.1	Siklus MIDlet	20
2.5.2	Perangkat untuk MIDlet	21
2.6	NetBeans IDE	21
2.6.1	Konsep Dasar	21
2.6.2	Keunggulan Netbeans IDE	22
2.7	UML	22
2.7.1	Jenis Diagram UML	23
2.8	Multimedia	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		31
3.1	Tinjauan Umum	31
3.2	Analisis	32
3.2.1	Analisis Sistem	33
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.2.3	Analisis Kelayakan System	42
3.3	Perancangan	43
3.3.1	Perancangan Proses (<i>Proces Modelling</i>)	45
3.3.2	Perancangan Antarmuka (<i>User Interface</i>)	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		57
4.1	Implementasi	57
4.1.1	Testing Program	57
4.1.2	Manual Program	60
4.1.3	Manual Instalasi	69
4.1.4	Implementasi Aplikasi di Handphone	72
4.2	Pembahasan	75
4.2.1	Pembahasan Interface dan Listing Program	75
BAB V PENUTUP		81
5.1	Kesimpulan	81
5.2	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tipe List	13
Tabel 2.2 Tipe-tipe Alert.....	14
Tabel 2.3 Konstanta Item	15
Tabel 2.4 Mode DataField	16
Tabel 4.1 Deskripsi Black Box Testing	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Hidup MIDlet.....	21
Gambar 2.2 Contoh Diagram Use Case	24
Gambar 2.3 Contoh Diagram Sequence.....	26
Gambar 2.4 Contoh Diagram Activity	28
Gambar 2.5 Contoh Diagram Class	29
Gambar 2.6 Hirarki Objek pada MMAPi	30
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i>	45
Gambar 3.2 Activity Diagram.....	46
Gambar 3.3 Class Diagram	47
Gambar 3.4 Sequence Diagram Start app Budaya	48
Gambar 3.5 Sequence Diagram Menu cari Budaya	49
Gambar 3.6 Sequence Diagram Menu daftar Budaya.....	50
Gambar 3.7 Rancangan Interface Form Start.....	51
Gambar 3.8 Rancangan Interface Menu Utama	51
Gambar 3.9 Rancangan Interface Propinsi.....	52
Gambar 3.10 Rancangan Interface Informasi Propinsi	53
Gambar 3.11 Rancangan Interface Lihat Peta.....	54
Gambar 3.12 Rancangan Interface Cari	54
Gambar 3.13 Rancangan Interface Bantuan.....	55
Gambar 3.14 Rancangan Interface Tentang.....	55
Gambar 3.15 Rancangan Interface Keluar	56
Gambar 3.16 Rancangan Interface Splashscreen Keluar	56
Gambar 4.1 Interface Form Start	60
Gambar 4.2 Interface Menu Utama.....	61
Gambar 4.3 Interface Daftar Propinsi	62
Gambar 4.4 Interface Informasi Propinsi.....	63
Gambar 4.5 Interface Lihat Peta	64
Gambar 4.6 Interface List Cari.....	65
Gambar 4.7 Interface List Bantuan	66
Gambar 4.8 Interface List Tentang	67

Gambar 4.9 Interface List Keluar.....	68
Gambar 4.10 Interface Splashscreen Keluar.....	68
Gambar 4.11 File jar di memori handphone	69
Gambar 4.12 Memulai install aplikasi	69
Gambar 4.13 Verifikasi penginstalan.....	70
Gambar 4.14 Lokasi Penyimpanan file.....	70
Gambar 4.15 Proses Instalasi	71
Gambar 4.16 Instalasi selesai.....	71
Gambar 4.17 Icon Aplikasi Mobile Budaya	72
Gambar 4.18 Form Start.....	73
Gambar 4.19 Menu Utama.....	73
Gambar 4.20 Propinsi	73
Gambar 4.21 Informasi Propinsi.....	73
Gambar 4.22 Lihat Peta.....	73
Gambar 4.23 Cari.....	73
Gambar 4.24 Bantuan.....	74
Gambar 4.25 Tentang.....	74
Gambar 4.26 Keluar	74
Gambar 4.27 Splashscreen Keluar	74
Gambar 4.28 Elemen Interface Menu Utama	75
Gambar 4.29 Elemen Interface Cari.....	78
Gambar 4.30 Elemen Interface Peta.....	79

INTISARI

Indonesia merupakan negara yang memiliki macam-macam budaya. Kebudayaan tersebut merupakan identitas suatu negara. Kebudayaan juga dapat diartikan sebagai kepribadian bangsa. Kebudayaan-kebudayaan tersebut sudah diwariskan oleh nenek moyang. Misalnya saja tarian adat, rumah adat, lagu adat bahkan pakaian adat yang menjadi khas suatu daerah.

Agar kebudayaan tetap terjaga maka masyarakat khususnya kaum muda harus lebih peduli. Karena merekalah yang akan menjadi penerus bangsa. Solusinya adalah membuat sebuah rancangan penyajian informasi pada ponsel yang disebut aplikasi mobile. Dengan rancangan aplikasi ini diharapkan nantinya masyarakat Indonesia khususnya kaum muda lebih mengenal seluruh kebudayaan di negeri sendiri yang bermacam-macam. Aplikasi dikembangkan dengan metode Metode Observasi, Metode Interview, Metode Eksperimental, dan Metode Pustaka.

Aplikasi mobile ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran kebudayaan Indonesia yang mempunyai fitur teks penjelasan informasi kebudayaan di setiap propinsi di Indonesia. Aplikasi ini dapat diakses menggunakan telepon genggam/handphone yang memiliki fitur java.

Kata kunci : Indonesia, Aplikasi Mobile, Java

ABSTRACT

Indonesia is a country that has a variety of cultures. The culture is the identity of a country. Culture can also be interpreted as the personality of the nation. Cultures has been passed down by ancestors. For example, traditional dance, traditional house, even custom clothing custom song that became typical of a region.

Culture in order to stay awake the public, especially young people should be more concerned. Because it is they who will be the nation's next. The solution is to make a draft presentation of information on mobile phones called mobile applications. With the design of this application is expected later Indonesian people, especially young people are more familiar with the whole culture in our own country are manifold. Applications developed with the method of observation method, interview method, Experimental Methods, and Method Library.

This mobile application can be used as an alternative learning Indonesian culture that has explanatory text features cultural information in every province in Indonesia. This application can be accessed using a mobile phone / cell phone java features.

Keywords : *Indonesian, Mobile Applications, Java*