

PEMBUATAN APLIKASI “NJAWANI” BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

HERGYAWAN AGUNG YULIANTO

16.11.0145

Kepada

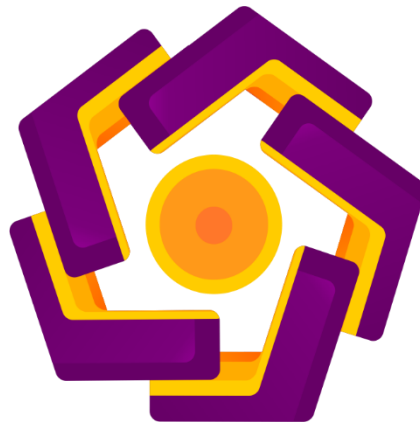
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

PEMBUATAN APLIKASI “NJAWANI” BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

HERGYAWAN AGUNG YULIANTO

16.11.0145

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN APLIKASI “NJAWANI” BERBASIS ANDROID

yang disusun dan diajukan oleh

Hergyawan Agung Yulianto

16.11.0145

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 November 2022

Dosen Pembimbing,

Bayu Setiaji, M. Kom

NIK. 190302216

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN APLIKASI “NJAWANI” BERBASIS ANDROID

yang disusun dan diajukan oleh

Hergyawan Agung Yulianto

16.11.0145

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 November 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Firman Asharudin, M.Kom
NIK. 190302315

Eli Pujastuti, M.Kom
NIK. 190302227

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 November 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Hergyawan Agung Yulianto
NIM : 16.11.0145

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Skripsi

Dosen Pembimbing : Bayu Setiaji, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 25 November 2022

Yang Menyatakan,



BERDAKX165913850

Hergyawan Agung Yulianto

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya yang luar biasa sehingga saya bisa menyelesaikan karya ini dengan sebaik-baiknya. Tidak lepas juga saya sangat berterimakasih atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Skripsi ini saya persembahkan kepada,

- 1 Kedua orang tua saya, yang merupakan sosok paling berpengaruh dalam hidup saya terima kasih kepada Abi Alwi Badruzzaman dan Umi Herlinawati yang selalu mendukung dan memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini. Saya sangat berterimakasih atas jasa kalian doa dan restunya sampai saya bisa mencapai titik ini.
- 2 Saudari saya Annisa Maharani Chantika, yang telah mendoakan dan membantu saya dalam mengatasi permasalahan yang ada selama ini dalam benak hati saya.
- 3 Bapak Bayu Setiaji, M.Kom, Saya sangat berterima kasih dan sangat bersenang hati atas waktu yang telah di luangkan untuk membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi saya.
- 4 Teman sekelas informatika 03, saya hanya bisa berkata terima kasih telah menjadi teman merantau saya selama menuntut ilmu disini terutama untuk teman yang berjuang menyelesaikan tugas yang diberikan, Ronald Ricardo Tambunan dan Robby Satria Manggala terima kasih atas kerjasamanya. Teruntuk teman main, terimakasih sudah menemani keseharian dan kesibukan saya dan terimakasih untuk kalian semua yang sudah mendukung saya, semoga keinginan kalian cepat menyelesaikan skripsi dapat terlaksana dengan lancar dan baik.
- 5 Keluarga kos konslet, berkat dukungan dan bantuan kalian semua saya bisa sampai disini, terima kasih untuk canda dan tawa yang telah kita lewati bersama dan terima kasih juga untuk kenangan manis yang telah mengukir selama ini.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Alhamdulillahirobbil'alamin. Saya ucapkan puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat dan anugerah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Aplikasi “Njawani” Berbasis Android” ini sesuai dengan waktu yang telah diharapkan. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada junjungan umat Nabi Muhammad SAW yang telah membawa ajaran agama Islam dari jaman jahiliyah ke jaman penuh ilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Penyusunan skripsi ini disusun dimaksudkan sebagai syarat memperoleh gelar Strata-1. Tidak terlepas pula dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

- 1 Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
- 2 Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom selaku Ketua Prodi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
- 3 Bapak Bayu Setiaji, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan serta kritik maupun saran dalam penyusunan skripsi ini.
- 4 Bapak Firman Asharudin, M.Kom, selaku penguji I. Ibu Eli Pujiastuti, M.Kom, selaku penguji II, serta semua dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengamalan, terimakasih atas jasanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya. Untuk itu, penulis berharap bahwa skripsi ini memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 25 November 2022

Penulis

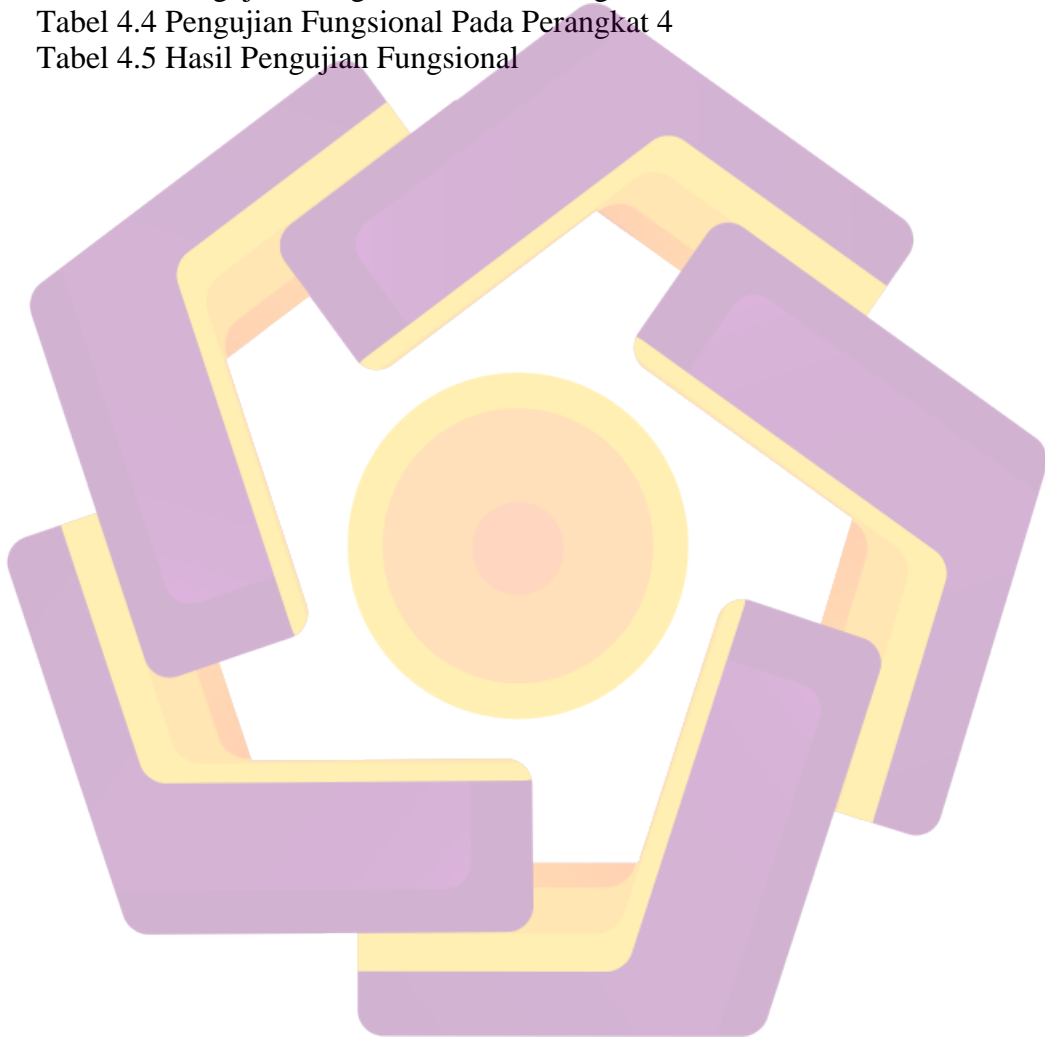
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis	3
1.6.3 Metode Perancangan	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Android	9
2.2.2 Flutter	9
2.2.3 Dart.....	9
2.2.4 Basis Data	9

2.2.5 Rest API	9
2.2.6 CodeIgniter.....	10
2.2.7 Waterfall.....	10
BAB III METODE PENELITIAN	11
3.1 Objek Penelitian.....	11
3.2 Alur Penelitian	11
3.3 Alat dan Bahan.....	13
3.3.1 Data Penelitian	13
3.3.2 Analisa Kebutuhan	15
3.3.2.1 Kebutuhan Fungsional	15
3.3.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional	15
3.3.3 Design	16
3.3.3.1 Perancangan Sistem Kebutuhan Perangkat Lunak	16
3.3.3.1.1 Definisi Fitur	16
3.3.3.1.2 Perancangan Design User Interface	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Implementasi.....	32
4.2 Pengujian Sistem.....	32
4.2.1 Deployment	32
4.2.2 Pengujian Fungsional	46
4.3 Hasil dan Pembahasan	58
4.4 <i>Maintenance</i>	58
BAB V PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan referensi dan penelitian yang dilakukan	10
Tabel 3.1 Daftar Fitur Aplikasi	11
Tabel 4.1 Pengujian Fungsional Pada Perangkat 1	45
Tabel 4.2 Pengujian Fungsional Pada Perangkat 2	47
Tabel 4.3 Pengujian Fungsional Pada Perangkat 3	50
Tabel 4.4 Pengujian Fungsional Pada Perangkat 4	53
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Fungsional	56



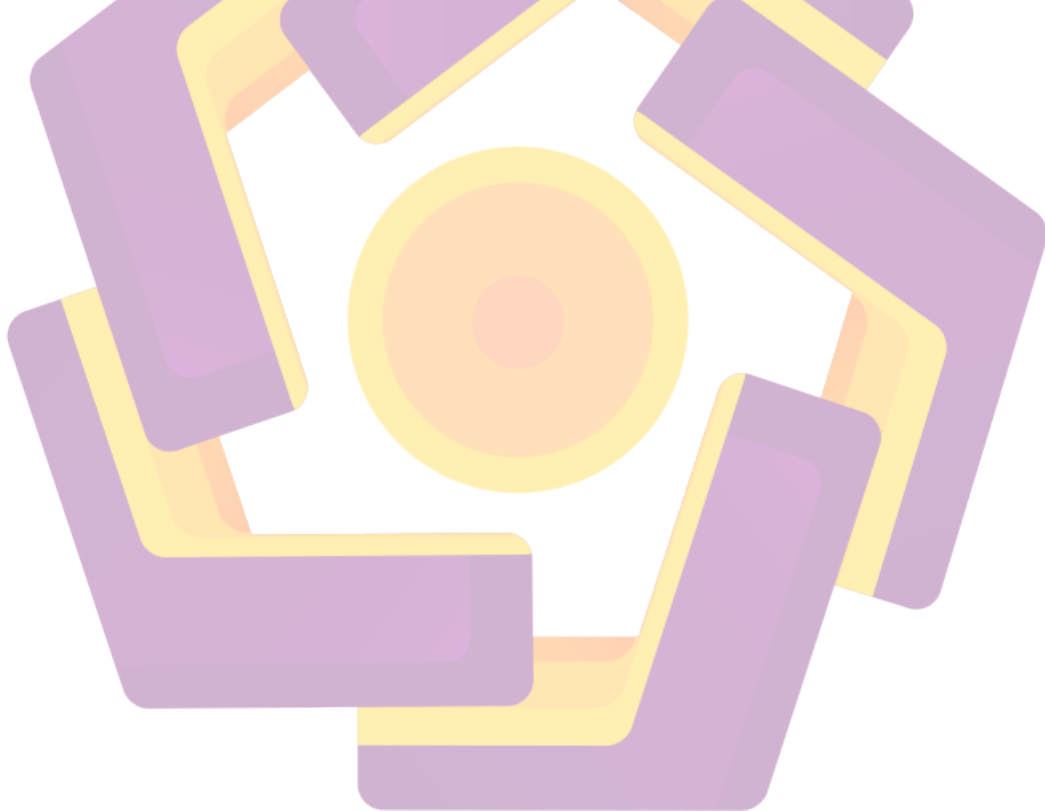
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Metode Pengembangan Waterfall	11
Gambar 3.2	<i>Activity Diagram</i> Aplikasi “Njawani”	12
Gambar 3.3	Tabel Seni Rupa	14
Gambar 3.4	Tabel Seni Tari	15
Gambar 3.5	Tabel Pertunjukan	15
Gambar 3.6	Tabel Perayaan	15
Gambar 3.7	Tabel Wisata	15
Gambar 3.8	Tabel Kuliner	16
Gambar 3.9	Desain Halaman Utama	19
Gambar 3.10	Desain Halaman Seni Rupa	20
Gambar 3.11	Desain Halaman Detail Informasi Seni Rupa	21
Gambar 3.12	Desain Halaman Seni Tari	22
Gambar 3.13	Desain Halaman Detail Informasi Seni Tari	23
Gambar 3.14	Desain Halaman Pertunjukan	24
Gambar 3.15	Desain Halaman Detail Informasi Pertunjukan	25
Gambar 3.16	Desain Halaman Perayaan	26
Gambar 3.17	Desain Halaman Detail Informasi Perayaan	27
Gambar 3.18	Desain Halaman Wisata	28
Gambar 3.19	Desain Halaman Detail Informasi Wisata	29
Gambar 3.20	Desain Halaman Kuliner	30
Gambar 3.21	Desain Halaman Detail Informasi Kuliner	31
Gambar 3.22	Desain Halaman About	32
Gambar 4.1	Tampilan Halaman Utama	33
Gambar 4.2	Tampilan Halaman Seni Rupa	34
Gambar 4.3	Tampilan Halaman Detail Informasi Seni Rupa	35
Gambar 4.4	Tampilan Halaman Seni Tari	36
Gambar 4.5	Tampilan Halaman Detail Informasi Seni Tari	37
Gambar 4.6	Tampilan Halaman Pertunjukan	38
Gambar 4.7	Tampilan Halaman Detail Informasi Pertunjukan	39
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Perayaan	40
Gambar 4.9	Tampilan Halaman Detail Informasi Perayaan	41
Gambar 4.10	Tampilan Halaman Wisata	42
Gambar 4.11	Tampilan Halaman Detail Informasi Wisata	43
Gambar 4.12	Tampilan Halaman Google Maps	44
Gambar 4.13	Tampilan Halaman Kuliner	45
Gambar 4.14	Tampilan Halaman Detail Informasi Kuliner	46
Gambar 4.15	Tampilan Halaman About	47

INTISARI

Indonesia adalah negara yang memiliki banyak pulau-pulau serta mempunyai berbagai macam etnis dan agama. Yogyakarta merupakan salah satu daerah yang jadi salah satu daya pikat wisatawan baik lokal maupun internasional. Karena itu membuat aplikasi mengenai informasi kesenian dan kebudayaan serta wisata yang ada di Yogyakarta berbasis android diharapkan memudahkan wisatawan mendapatkan informasi tersebut. Aplikasi ini menyediakan informasi seni tari, seni rupa, pertunjukan, perayaan, kuliner hingga tempat wisata yang ada di Yogyakarta berupa gambar, teks, dan video. Aplikasi ini dapat dijalankan di perangkat android versi 9 dan ukuran layar tidak lebih dari 5,5 inci.

Kata kunci: Yogyakarta, budaya, wisata, aplikasi, android.



ABSTRACT

Indonesia is a country that has many islands and has various ethnicities and religions. Yogyakarta is one of the areas that has become one of the attractions for local and international tourists. Because of that, making an Android-based application regarding information on art and culture as well as tourism in Yogyakarta is expected to make it easier for tourists to get this information. This application provides information on traditional dances, fine arts, performances, celebrations, culinary and tourist attractions in Yogyakarta in the form of images, text and videos. This application can be run on an Android device version 9 and a screen size of no more than 5.5 inches.

Keyword: *Yogyakarta, culture, tourism, application, android*

