

**PEMBUATAN APLIKASI HISTORY OF INDONESIA  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Bachtiar Yustiawan**

**10.12.4650**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PEMBUATAN APLIKASI HISTORY OF INDONESIA  
BERBASIS ANDROID**

**Skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Bachtiar Yustiawan**

**10.12.4650**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI HISTORY OF INDONESIA  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bachtiar Yustiawan**

**10.12.4650**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada 24 September 2013

**Dosen Pembimbing,**



**Emha Taufiq Luthfi,ST,M.Kom**

**NIK. 190302125**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PEMBUATAN APLIKASI HISTORY OF INDONESIA BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bachtiar Yustiawan**

10.12.4650

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Mei 2014

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Sudarmawan, M.T**  
NIK. 190302035



**Anggit Dwi Harsanto M.Kom.**  
NIK. 1903020163



**Pandan P Purwacandra, M.Kom..**  
NIK. 190302190



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 5 Mei 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 yang berjudul “Pembuatan Aplikasi History Of Indonesia Berbasis Android” merupakan karya saya sendiri (ASLI) , dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Yogyakarta , 31 mei 2014

**Bachtiar Yustiawan**  
**10.12.4650**

## MOTTO

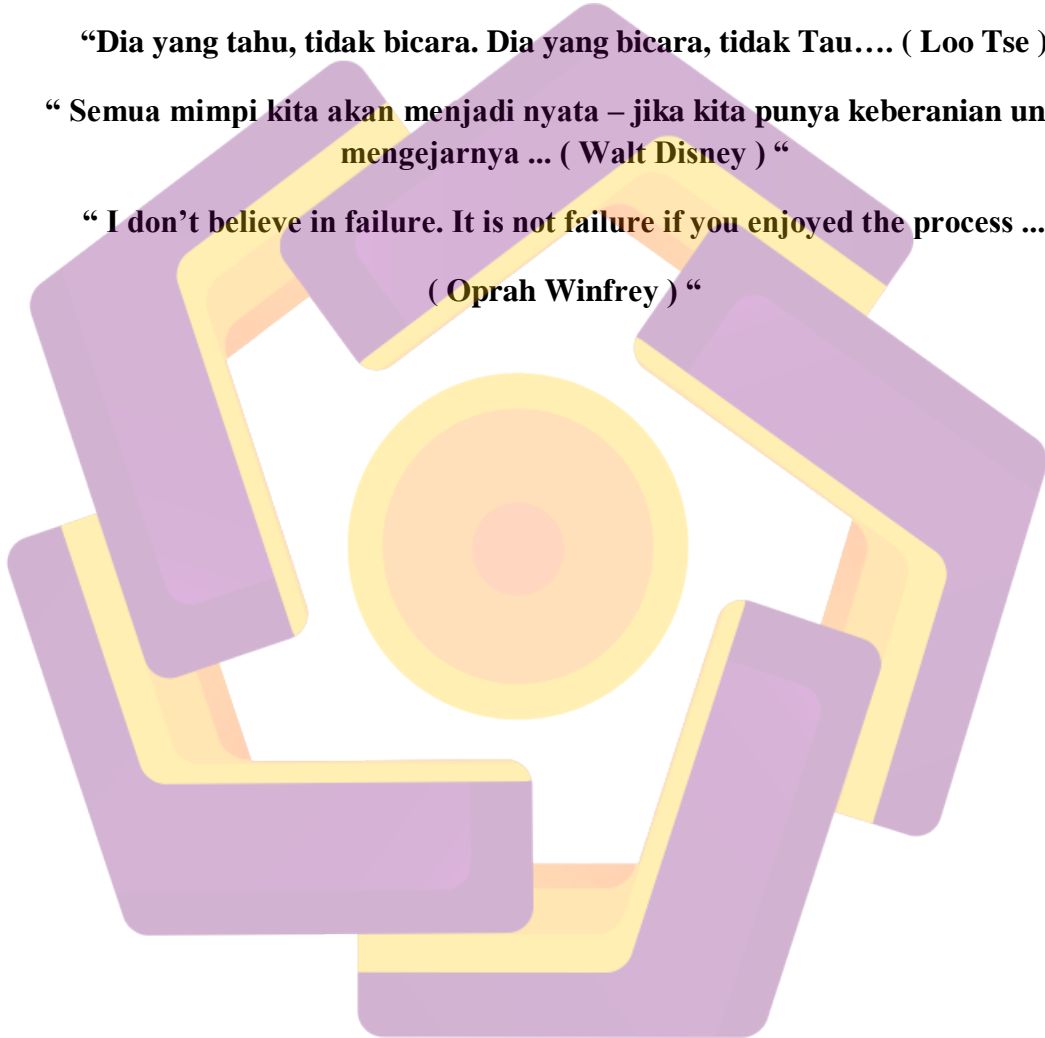
**“ Dibalik setiap pria hebat , ada wanita yang lebih hebat lagi ... “**

**“Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua.  
...(Aristoteles) “**

**“Dia yang tahu, tidak bicara. Dia yang bicara, tidak Tau.... ( Loo Tse )**

**“ Semua mimpi kita akan menjadi nyata – jika kita punya keberanian untuk  
mengejanya ... ( Walt Disney ) “**

**“ I don’t believe in failure. It is not failure if you enjoyed the process ...  
( Oprah Winfrey ) “**



## PERSEMBAHAN

*Puji dan syukur yang sebesar-besarnya buat ALLAH SWT yang telah memberikan kuasa yang tak terhingga kepada penulis , sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.*

*Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang saya sayangi dan cintai yang selalu memberikan dukungan dan inspirasi kepada saya untuk terus berjuang menyelesaikan skripsi yang saya buat.*

- + Pertama , untuk kedua orang tua saya (FARIS SULISTIYONO dan RUMINI) yang tidak pernah berhenti mendukung dan mendoakan saya, sosok orang tua yang paling hebat dalam kehidupan penulis.*
- + Serta Saudara-saudara dan keluarga yang berdoa dan menyemangati penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.*
- + Kepada Ricardo Silalahi, Ahmad Bustami , Maizet Fitra , Paray Theo Lonando dan Rahmadi , sahabat seperjuangan selama kuliah yang terbaik.*
- + teman-teman kelas 10 S1 SI 04 serta 10 S1 SI D.*
- + Dan pihak lainnya yang telah membantu penulis yang belum tersebutkan.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat ALLAH SWT , yang telah memberikan rahmat dan kuasa-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memerikan arahan, bimbingan, motivasi, waktu dan masukan yang sangat membantu dalam pembuatan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan atau Karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selam penulis mengikuti perkuliahan.
5. Orangtua dan seluruh keluarga penulis yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

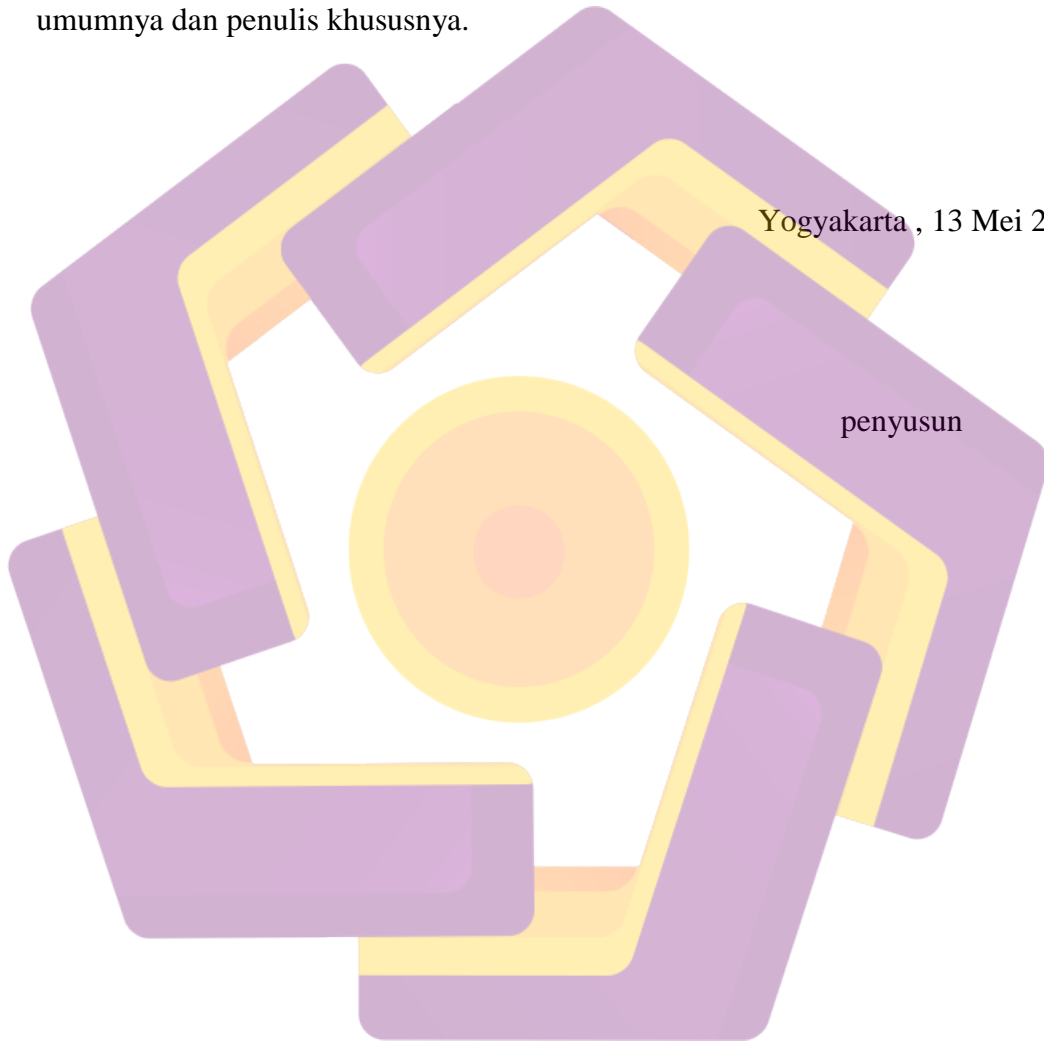


Penulis menyadari masih adanya keterbatasan dalam skripsi ini , untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini sehingga dapat lebih bermanfaat bagi para pembaca

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Yogyakarta , 13 Mei 2014

penyusun



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
INTISARI .....	xix
ABSTRACT .....	xx
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7

2.1	Tinjauan Pustaka.....	7
2.2	Defenisi Sistem.....	8
2.2.1	Sistem.....	8
2.2.2	Informasi.....	8
2.2.3	Sistem Informasi.....	8
2.3	Karakteristik Sistem.....	9
2.3.1	Komponen Sistem.....	9
2.3.2	Batasan Sistem.....	9
2.3.3	Lingkungan Luar Sistem.....	9
2.3.4	Penghubung Sistem.....	10
2.3.5	Masukan Sistem.....	10
2.3.6	Keluaran Sistem.....	10
2.3.7	Pengolahan Sistem.....	10
2.3.8	Sasaran Sistem.....	10
2.4	Konsep Arsitektur Sistem.....	11
2.4.1	Stand Alone.....	11
2.4.2	Client Server.....	11
2.4.3	Three Tier.....	11
2.4.4	N-Tier.....	12
2.5	Konsep Pemodelan Sistem.....	12
2.5.1	Flowchart.....	12
2.5.2	Data Flow Diagram.....	14
2.6	Konsep Basis Data.....	15

2.6.1	Definisi Basis Data .....	15
2.6.2	Kelebihan Basis Data.....	15
2.6.3	Komponen Sistem Basis Data.....	17
2.7	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	18
2.7.1	Eclipse.....	18
2.8	Definisi Sejarah.....	19
2.9	Definisi dan Sejarah Kemerdekaan Indonesia .....	20
2.9.1	Kemerdekaan Indonesia.....	20
2.9.2	Perumusan Dasar Negara Indonesia .....	21
2.10	Android .....	24
2.10.1	Sejarah Android .....	25
2.10.2	Perkembangan Android .....	26
2.10.3	Data Storage Android .....	26
2.11	UML.....	27
2.11.1	Definisi UML.....	27
2.11.2	Use Case Diagram .....	27
2.11.3	Class Diagram.....	28
2.11.4	Sequence Diagram .....	30
2.11.5	Activity Diagram .....	30
2.12	Pengembangan Aplikasi .....	32
2.12.1	Konsep Waterfall .....	32
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>34</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	34

3.2	Analisis dan Solusi.....	34
3.2.1	Analisis .....	34
3.2.2	Solusi .....	35
3.2.2.1	Solusi yang akan diimplementasikan .....	38
3.2.2.2	Solusi yang paling relevan .....	38
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	39
3.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	39
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	39
3.3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	40
3.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	40
3.3.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	41
3.3.3	Analisis Kelayakan Sistem .....	42
3.3.3.1	Kelayakan Teknologi .....	42
3.3.3.2	Kelayakan Hukum.....	43
3.3.3.3	Kelayakan Operasional.....	43
3.4	Perancangan Sistem .....	43
3.4.1	Skenario Sistem .....	44
3.4.2	Spesifikasi Kebutuhan Sistem .....	44
3.5	Perancangan Proses.....	45
3.5.1	Use Case Diagram .....	45
3.5.2	Activity Diagram .....	48
3.5.3	Class Diagram.....	52
3.5.4	Sequence Diagram .....	54

3.5.4.1	Sequence Diagram aplikasi history of indonesia .....	54
3.5.4.2	Sequence Tentang.....	55
3.5.4.3	Sequence Bantuan .....	55
3.5.4.4	Sequence Keluar.....	56
3.6	Rancangan Antarmuka.....	56
3.6.1	Rancangan Halaman Menu Utama .....	57
3.6.2	Rancangan Halaman Form sejarah Indonesia.....	58
3.6.3	Rancangan Halaman Bantuan .....	59
3.6.4	Rancangan Halaman Tentang .....	60
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>60</b>
4.1	Pembuatan Interface.....	61
4.2	Testing .....	65
4.2.1	White Box Testing .....	65
4.2.2	Black Box Testing .....	66
4.3	Kompilasi Program .....	67
4.4	Manual Program.....	72
4.4.1	Manual Instalasi.....	73
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>79</b>
5.1	Kesimpulan .....	79
5.2	Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>80</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol flowchart.....	13
Tabel 2.2 Elemen-elemen dari DFD dan lambangnya .....	14
Tabel 2.3 Simbol-simbol Use Case Diagram .....	27
Tabel 2.4 Simbol-simbol Class Diagram .....	29
Tabel 2.5 Simbol-simbol Sequence Diagram.....	30
Tabel 2.6 Simbol-simbol Activity Diagram.....	31
Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT .....	35
Tabel 3.2 Spesifikasi Komputer .....	40
Tabel 3.3 Spesifikasi Handphone .....	40
Tabel 3.4 Perangkat Lunak.....	41
Tabel 4.1 Tabel Uji White Box.....	65
Tabel 4.2 Tabel Uji Black Box.....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skenario Proses Aplikasi .....	44
Gambar 3.2 Use Case Diagram .....	45
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram sejarah Indonesia</i> .....	48
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram Tentang</i> .....	49
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram Bantuan</i> .....	50
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram Keluar</i> .....	51
Gambar 3.8 <i>Class Diagram</i> .....	53
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram sejarah Indonesia</i> .....	54
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram Tentang</i> .....	55
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram Bantuan</i> .....	55
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram Keluar</i> .....	56
Gambar 3.13 <i>Rancangan Halaman Menu Utama</i> .....	58
Gambar 3.22 <i>Rancangan Halaman Bantuan</i> .....	59
Gambar 3.23 <i>Rancangan Halaman Tentang</i> .....	60
Gambar 4.2 <i>Interface Home</i> .....	62
Gambar 4.3 <i>Bantuan</i> .....	63
Gambar 4.4 <i>Tentang</i> .....	64
Gambar 4.5 <i>Proses Compile Aplikasi</i> .....	67
Gambar 4.6 <i>Proses Compile Aplikasi</i> .....	68
Gambar 4.7 <i>Proses Compile Aplikasi</i> .....	69
Gambar 4.8 <i>Proses Compile Aplikasi</i> .....	70
Gambar 4.9 <i>Proses Compile Aplikasi</i> .....	71



Gambar 4.10 Proses Compile Aplikasi ..... 72

Gambar 4.11 Transfer Data ke Dalam Gadget android..... 73

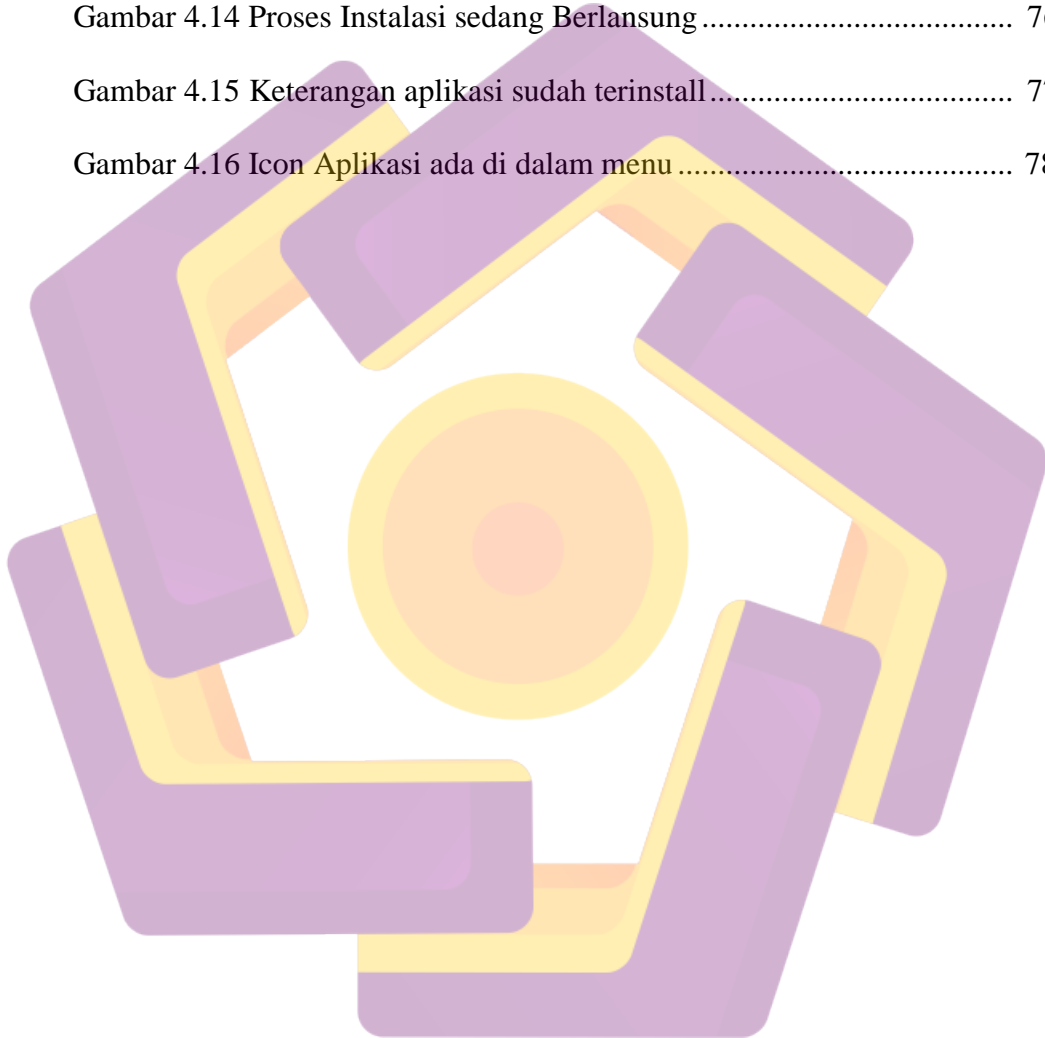
Gambar 4.12 File tersimpan di dalam memory Gadget ..... 74

Gambar 4.13 Verifikasi Penginstalan..... 75

Gambar 4.14 Proses Instalasi sedang Berlansung ..... 76

Gambar 4.15 Keterangan aplikasi sudah terinstall..... 77

Gambar 4.16 Icon Aplikasi ada di dalam menu ..... 78



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Menu.xml.....	81
2. Main.xml.....	82
3. Bantuan.xml.....	84
4. Tentang.xml.....	86
5. Menu.java.....	88
6. DataTips.java.....	93
7. Bantuan.java.....	106
8. Tentang.java.....	107

## INTISARI

Seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi, kemudahan dalam mengakses informasi merupakan salah satu hal yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat, smartphone tidak hanya digunakan untuk menelepon dan mengirim pesan, tetapi dapat membantu kegiatan mencari dan mendapatkan informasi. Smartphone yaitu telepon genggam yang mempunyai kemampuan tinggi, terkadang dengan fungsi yang menyerupai komputer.

Dari permasalahan di atas, maka dalam penulisan skripsi ini akan dibuat aplikasi mobile Android yang berisikan sejarah dan memperdalam ilmu sejarah yang dapat membantu masyarakat ketika ingin mengetahui sejarah indonesia, macam macam platform android.

Dalam pembuatan aplikasi ini, Penulis menggunakan komponen komponen pada Android SDK (Software Development Kit) dan API (Application Programming Interface) yang menggunakan bahasa pemrograman Java. Dalam penulisan skripsi ini dibahas bagaimana pembuatan aplikasi tersebut mulai dari pembuatan rancangan hingga penulisan koding dengan menggunakan bahasa pemrograman Java pada Eclipse IDE.

**Kata kunci :** Android,Sejarah,Komputer

## ***ABSTRACT***

Along with the progress and development of the technology, the ease of access to information is one thing that is in need by the people, a smartphone is not only used for calling and sending messages, but can assist the search for and obtain information. Smartphones are mobile phones that have a high capacity, sometimes with computer-like functions.

Of the above problems, it is in the writing of this thesis will be made Android mobile application containing the history and deepen knowledge of history that can help people when they want to know the history of Indonesia, various kinds of android platform.

In making this application, the authors use the components in the Android SDK (Software Development Kit) and API (Application Programming Interface) that use the Java programming language. In writing this essay discussed how the application will start from drafting to writing coding using the Java programming language in Eclipse IDE.

***Keywords*** : *Android, History, Compute*