

**PERANCANGAN APLIKASI ALKITAB AGAMA KATHOLIK
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Edwin Dwi Pratama

10.11.4023

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

**PERANCANGAN APLIKASI ALKITAB AGAMA KATHOLIK
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Edwin Dwi Pratama

10.11.4023

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI ALKITAB KATHOLIK
BERBASIS ANDROID**

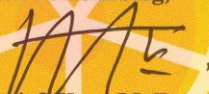
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Edwin Dwi Pratama

10.11.4023

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Oktober 2013

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom, M. Eng.
NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI ALKITAB KATHOLIK
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Edwin Dwi Pratama

10.11.4023

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Mei 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M. Eng.
NIK. 190302112



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

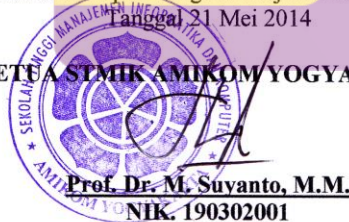


Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 21 Mei 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang sama persis pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 21 Mei 2014

Edwin Dwi Pratama

10.11.4023

MOTTO

1. Selalu jadilah diri sendiri dan jangan pernah menjadi orang lain meskipun mereka tampak lebih baik dari kita.
2. Kesuksesan selalu disertai dengan kegagalan.
3. Untuk meraih kesuksesan, keberanianmu harus lebih besar daripada ketakutanmu.
4. Sukses bukanlah sebuah akhir dan kegagalan bukanlah sebuah awal.
5. Berpikirlah besar, dan bertidaklah sekarang.
6. Lakukan apapun yang kamu sukai, jadilah konsisten, dan sukses akan datang dengan sendirinya.
7. Sukses tidak diukur menggunakan kekayaan, sukses adalah sebuah pencapaian yang kita inginkan.
8. Formula dari kesuksesan adalah kerja keras dan tidak pernah menyerah.
9. Sebuah tindakan adalah dasar dari sebuah kesuksesan.
10. Kita dapat sukses apabila kita belajar dari kesalahan.

PERSEMBAHAN

1. Tuhan Yesus, yang telah memberikan kemudahan, jalan, dan petunjuk dalam menapaki hidup ini.
2. Untuk kedua orangtuaku saat ini, yang senang tiasa men-support dalam segala hal.
3. Untuk kakakku, Sefriana Emelinda, yang selalu memberikan dukungan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Untuk Emir, Saddam, Udin, Edwin, Latip, Riyan yang bersedia memberikan bantuan dan berjuang bersama dalam mengerjakan skripsi serta belajar di AMIKOM.
5. Untuk teman-teman S1 TI-06 2010, yang berkenan berjuang bersama di AMIKOM.
6. Untuk keluarga besarku, yang telah mendoakan hal yang terbaik buat saya untuk ke dalamnya.
7. Untuk bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng. yang telah bersabar membimbing saya dan selalu memberikan masukan yang positif sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
8. Untuk semua pihak yang telah membantu penyelesaian tugas akhir ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena hanya atas berkat dan rahmat yang dilimpahkan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini pada waktunya. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S-1) pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA Jurusan Teknik Informatika. Maka untuk memenuhi persyaratan tersebut, penulis mencoba untuk menerapkan ilmu yang telah penulis dapat di bangku kuliah ke dalam bentuk karya tulis yang berjudul **“PERANCANGAN APLIKASI ALKITAB AGAMA KATHOLIK BERBASIS ANDROID”**.

Oleh karena itu, dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya masih banyak kekurangan yang jauh dari sempurna, dan penulis berharap adanya kritik dan saran dari semua pihak yang nantinya dipergunakan untuk menyempurnakan skripsi ini.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak memperoleh bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

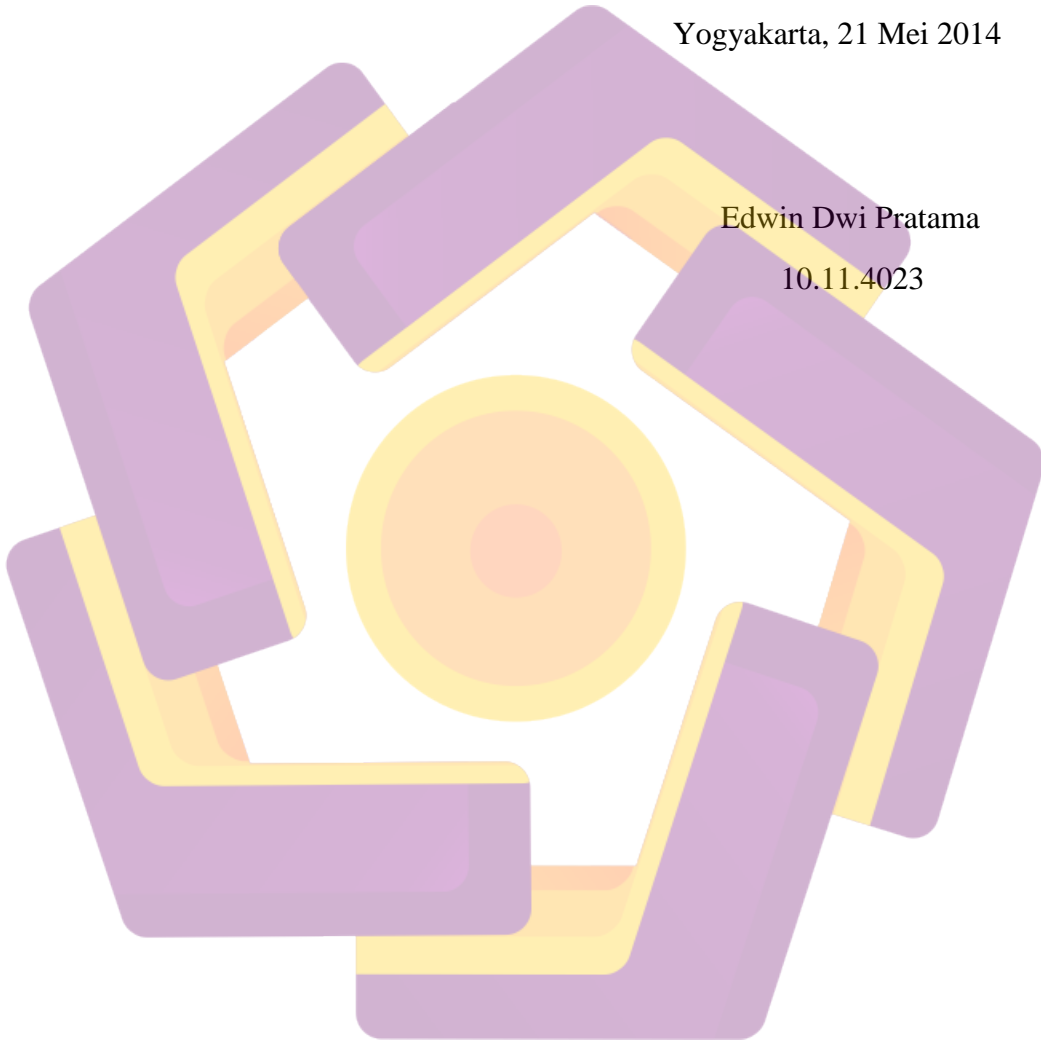
1. Kusnawi, S.Kom, M.Eng, selaku Kepala Business Placement Center.
2. Rekan-rekanku yang tidak dapat disebutkan satu persatu di lingkungan kampus STMIK AMIKOM maupun di luar kampus, yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 21 Mei 2014

Edwin Dwi Pratama

10.11.4023



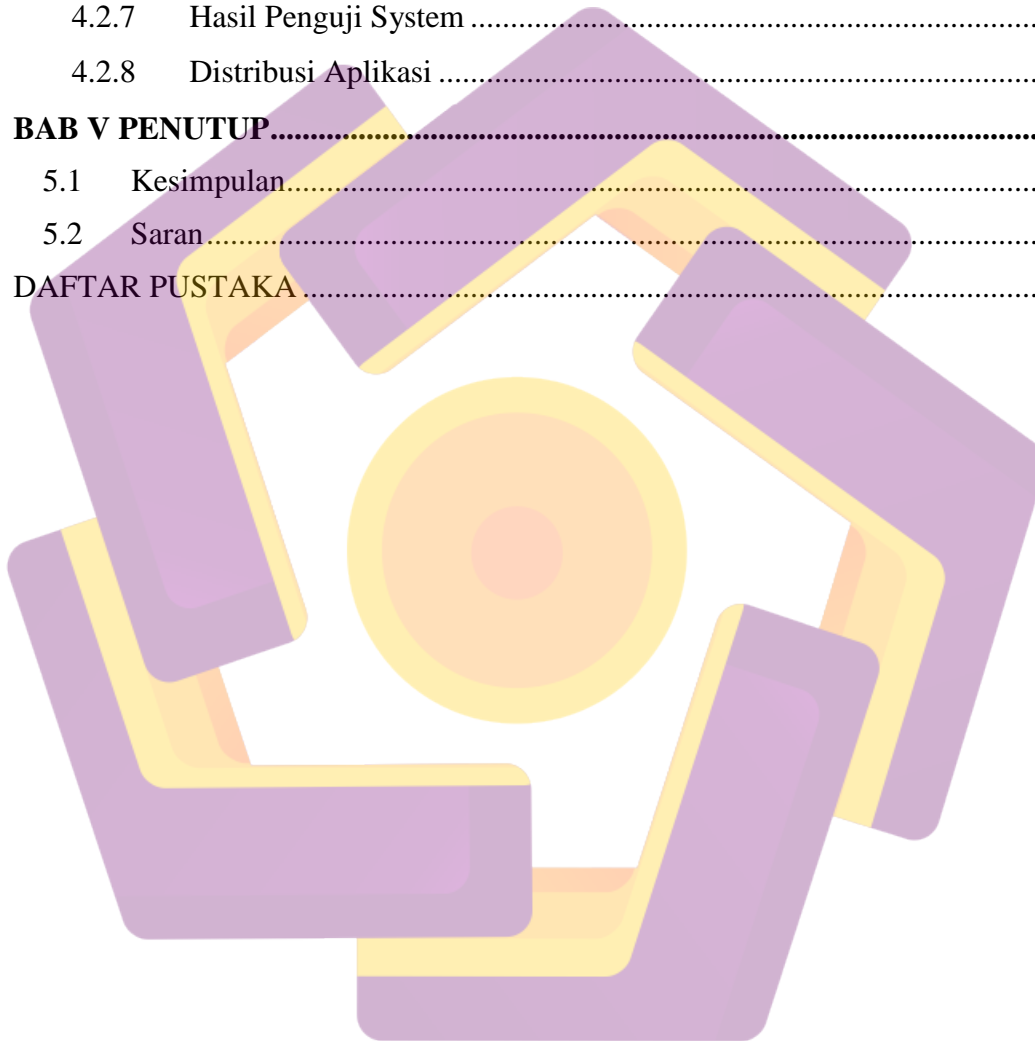
DAFTAR ISI

| | |
|---|----------|
| SKRIPSI..... | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| <i>MOTTO</i> | v |
| PERSEMBAHAN..... | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| INTISARI | xvi |
| ABSTRACT..... | xvii |
| 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 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 4 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 6 |
| 2.1 Pengertian Alkitab..... | 6 |
| 2.1.1 Struktur dan Pembagian Alkitab..... | 8 |
| 2.1.2 Daftar Kitab Dalam Alkitab..... | 11 |
| 2.1.3 Pembagian alkitab | 14 |
| 2.1.4 Pembagian Pasal | 15 |
| 2.1.5 Pembagian Ayat | 15 |
| 2.1.6 Statistik Alkitab | 16 |
| 2.1.7 Penyebaran dan Penerjemahan Alkitab | 16 |

| | | |
|---|--|-----------|
| 2.1.8 | Penulisan dan Perkiraan Tahun Penulisan..... | 18 |
| 2.1.9 | Injil dan Sejarah | 21 |
| 2.1 | Konsep Pemodelan System | 24 |
| 2.2.1 | Unified Modeling Language (UML) | 24 |
| 2.2.2 | Use Case Diagram..... | 24 |
| 2.2.3 | Class Diagram..... | 25 |
| 2.2.4 | Sequence Diagram | 26 |
| 2.3 | SDLC..... | 29 |
| 2.3.1 | Model Waterfall | 29 |
| 2.4 | Android..... | 31 |
| 2.4.1 | Pengertian Android | 31 |
| 2.4.2 | Arsitektur Android | 32 |
| 2.4.3 | Keunggulan Android..... | 34 |
| 2.5 | Perangkat Lunak yang Digunakan | 35 |
| 2.5.1 | Eclipse..... | 35 |
| 2.5.2 | Arsitektur Eclipse..... | 36 |
| 2.5.3 | Android SDK | 37 |
| 2.5.4 | Android ADT | 38 |
| 2.5.5 | Struktur Project Pada Eclipse..... | 38 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM..... | | 44 |
| 3.1 | Analisis Sistem..... | 44 |
| 3.1.1 | Identifikasi Masalah..... | 44 |
| 3.1.2 | Analisis Kelemahan Sistem | 45 |
| 3.1.3 | Analisis SWOT | 45 |
| 3.1.3.1 | Analisis Kekuatan (Strenghts)..... | 46 |
| 3.1.3.2 | Analisis Kelemahan (Weakness)..... | 46 |
| 3.1.3.3 | Analisis Peluang (Opportunities) | 47 |
| 3.1.3.4 | Analisis Ancaman (Threats)..... | 47 |
| 3.1.4 | Analisis Kebutuhan Sistem | 48 |

| | | |
|---------------|---|-----------|
| 3.1.4.1 | Analisis Kebutuhan Fungsional | 49 |
| 3.1.4.2 | Analisis Kebutuhan Non Fungsional..... | 49 |
| 3.1.4.3 | Kebutuhan Perangkat Keras | 50 |
| 3.1.5 | Analisis Kelayakan Sistem | 52 |
| 3.1.5.1 | Analisis Kelayakan Teknologi | 52 |
| 3.1.5.2 | Analisis Kelayakan Ekonomi | 53 |
| 3.1.5.3 | Analisis Kelayakan Operasional | 53 |
| 3.1.5.4 | Analisis Kelayakan Hukum..... | 54 |
| 3.1.5.5 | Analisis Kelayakan Sumber Daya..... | 54 |
| 3.2 | Perancangan Sistem..... | 54 |
| 3.2.1 | Perancangan Proses..... | 55 |
| 3.2.1.1 | Use Case Diagram | 55 |
| 3.2.1.2 | Class Diagram | 55 |
| 3.2.1.3 | Sequence Diagram..... | 56 |
| 3.2.2 | Perancangan Antar Muka..... | 58 |
| 3.2.2.1 | Menu Utama | 58 |
| 3.2.2.2 | Form List Ayat | 59 |
| 3.2.2.3 | Form Isi Ayat | 59 |
| 3.2.2.4 | Form Informasi..... | 60 |
| 3.2.2.5 | Form List Lagu..... | 60 |
| 3.2.2.6 | Form Lyrics Lagu dan Music | 61 |
| BAB IV | IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... | 62 |
| 4.1 | Implementasi | 62 |
| 4.1.1 | Implementasi Pembuatan Program | 62 |
| 4.1.2 | Implementasi Program | 65 |
| 4.1.3 | Implementasi Pembahasan Interface..... | 71 |
| 4.2 | Pengujian..... | 74 |
| 4.2.1 | Tujuan Pengujian | 74 |
| 4.2.2 | Rencana Pengujian..... | 75 |

| | | |
|-----------------------|----------------------------------|-----------|
| 4.2.3 | Ruang Lingkup Penguji | 75 |
| 4.2.4 | Prosedur Pengujian | 76 |
| 4.2.5 | Hasil Pengujian (Black Box)..... | 76 |
| 4.2.6 | Hasil Pengujian (White Box)..... | 77 |
| 4.2.7 | Hasil Penguji System | 78 |
| 4.2.8 | Distribusi Aplikasi | 79 |
| BAB V | PENUTUP | 80 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 80 |
| 5.2 | Saran..... | 81 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 82 |



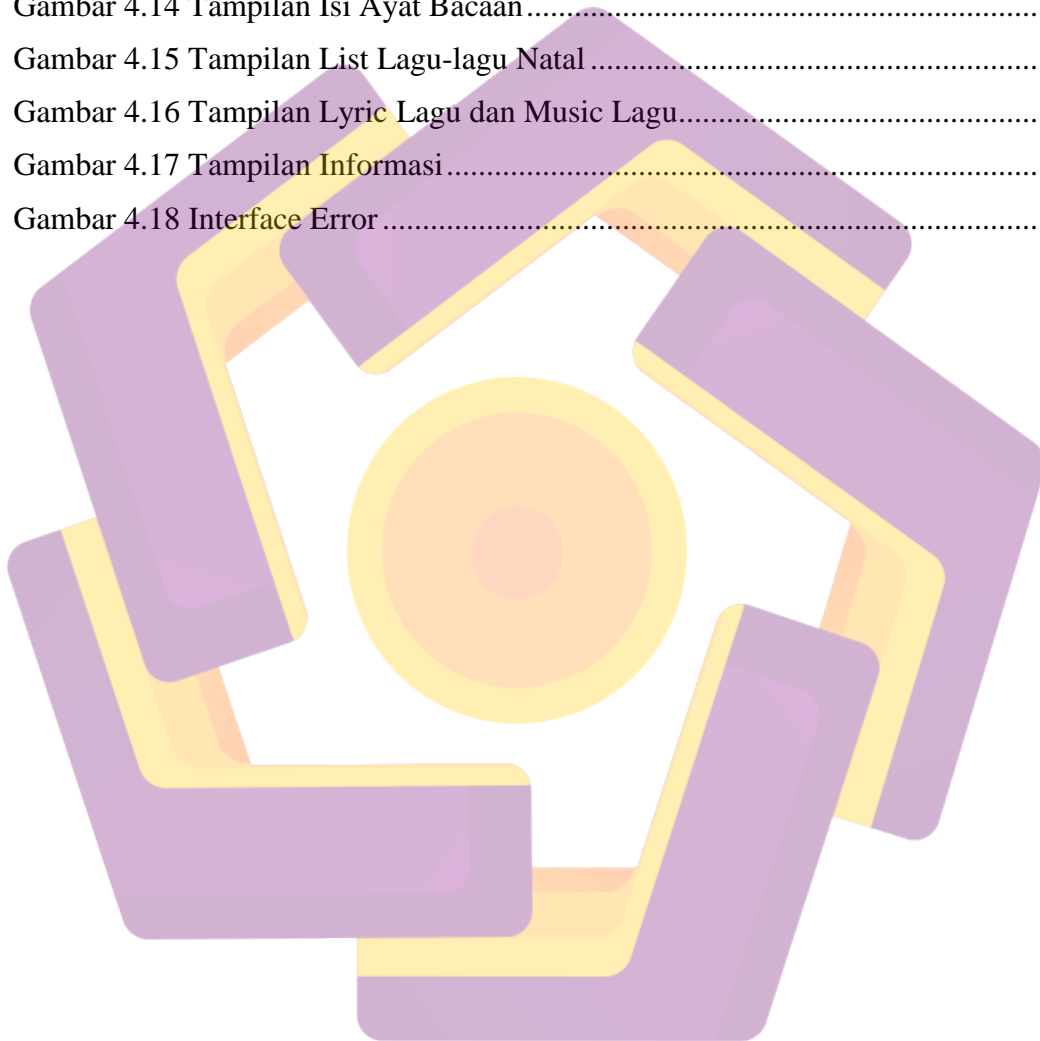
DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Daftar kitab dalam alkitab..... | 12 |
| Tabel 2.2 Penulisan dan perkiraan tahun penulisan..... | 18 |
| Tabel 2.3 Tabel perbandingan dokumen kuno yunani..... | 22 |
| Tabel 2.4 Simbol Aktor..... | 25 |
| Tabel 2.5 Simbol Use Case..... | 25 |
| Tabel 2.6 Simbol Class Diagram..... | 26 |
| Tabel 2.7 Simbol Sequence Diagram..... | 27 |
| Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT..... | 48 |
| Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Pembuatan..... | 50 |
| Tabel 3.3 Spesifikasi Perangkat Keras Penerapan..... | 50 |
| Tabel 4.1 Tabel Penguji Black Box..... | 76 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Diagram UML..... | 24 |
| Gambar 2.2 Model Waterfall | 30 |
| Gambar 2.3 Arsitektur Android | 33 |
| Gambar 2.4 Virtual device pada platform android 2.3 | 37 |
| Gambar 2.5 Struktur Project Android | 38 |
| Gambar 2.6 Tree Folder Android 2.3..... | 39 |
| Gambar 2.7 Subfolder Folder Resources | 40 |
| Gambar 2.8 Android Manifest | 42 |
| Gambar 3.1 Use Case Diagram pengguna | 55 |
| Gambar 3.2 Class Diagram | 56 |
| Gambar 3.3 Sequence Diagram Ayat Bacaan | 57 |
| Gambar 3.4 Sequence Diagram Lagu Natal..... | 57 |
| Gambar 3.5 Sequence Diagram Informasi | 58 |
| Gambar 3.6 Menu Utama Aplikasi | 59 |
| Gambar 3.7 Form List Ayat | 59 |
| Gambar 3.8 Form isi Ayat | 60 |
| Gambar 3.9 Form Informasi | 60 |
| Gambar 3.10 Form Form List Lagu | 61 |
| Gambar 3.11 Form Lyric dan Music Lagu | 61 |
| Gambar 4.1 Form New Project Android..... | 63 |
| Gambar 4.2 Tampilan Kerja Pada IDE Eclipse | 63 |
| Gambar 4.3 Tampilan Default Program Designer | 64 |
| Gambar 4.4 Kode Type Layout..... | 64 |
| Gambar 4.5 Kode Text View | 65 |
| Gambar 4.6 Kode Pada MainActivity.java | 66 |
| Gambar 4.7 Kode Pada AyatActivity.java..... | 67 |
| Gambar 4.8 Kode Pada LaguActivity.java | 68 |
| Gambar 4.9 Kode Pada InformasiActivity.java | 69 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.10 Kode Pada KelahiranYesusActivity.java | 69 |
| Gambar 4.11 Kode Pada JingleBellsActivity.java..... | 70 |
| Gambar 4.12 Tampilan Menu Utama | 71 |
| Gambar 4.13 Tampilan List Ayat | 72 |
| Gambar 4.14 Tampilan Isi Ayat Bacaan..... | 72 |
| Gambar 4.15 Tampilan List Lagu-lagu Natal | 73 |
| Gambar 4.16 Tampilan Lyric Lagu dan Music Lagu..... | 73 |
| Gambar 4.17 Tampilan Informasi..... | 74 |
| Gambar 4.18 Interface Error | 78 |



INTISARI

Ibadah sangat penting bagi umat manusia di dalam kehidupan sehari-hari. Manusia tidak tau apa yang akan terjadi pada dirinya sekarang dan akan datang. Manusia sangat memerlukan sandaran yang dapat menentramkan diri, menenangkan diri, menenangkan hati, dan menjernihkan pikiran, selain hanya mengantukan nasib kepada tuhan mengatur dan menentukan jalan hidupnya. Jalan untuk mendekati diri kepada tuhan adalah melalui ibadah.

Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan perangkat handphone sebagai pendamping dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari sudah sangat mudah bagi umat manusia. Ini di karenakan beberapa handphone sudah memiliki fungsi dan kemampuan lebih dari sekedar fungsi dasarnya. Android sebagai system operasi yang dapat di tanamkan pada perangkat handphone memiliki kemampuan untuk dapat di install aplikasi aplikasi yang diperlukan oleh pengguna.

Melihat pertimbangan tersebut, penulis ingin membangun sebuah aplikasi mobile berbasis android khususnya untuk umat katolik yang bertemakan “Perancangan alkitab agama katolik berbasis android” semoga aplikasi ini dapat membantu para masyarakat yang beragama katolik.

Kata kunci: android, ibadah, katolik

ABSTRACT

Worship is very important to mankind in human beings in their daily lives do not know what will happen to him now and to come. Humans need a backrest that can be very reassuring myself , calm down , calm down , and menjernikan mind , other than just the fate of the gods mengantukan manages and determine the course of his life . The road to get closer to God is through worshi.

Along with the development of technology, the use of mobile devices as a companion in carrying out daily activities have been very easy for the human race. This in because some phones already have the functionality and capability more than just basic functions. Android as an operating system that can be implanted in the mobile device has the ability to be able to install applications required by the user application.

Seeing these considerations, the authors would like to menbagun an android based mobile applications, especially for people of the Catholic -themed "Designing android -based Catholic religious bible" I hope this application can help the people who are Catholic.

Keywords: android, worship, Catholic