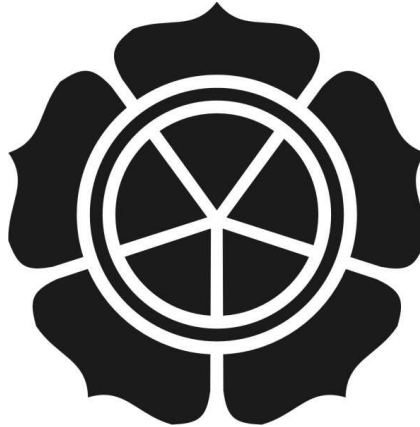


**Analisis Dan Perancangan Aplikasi Terapi “Recovery Your
Imagination” Pada Penderita Phobia Hewan Berbasis Android
Menggunakan Eclipse**

SKRIPSI



disusun oleh
Adi Pujiono Nugroho
08.11.2209

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**Analisis Dan Perancangan Aplikasi Terapi “Recovery Your
Imagination” Pada Penderita Phobia Hewan Berbasis Android
Menggunakan Eclipse**

Skripsi

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai drajat sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh
Adi Pujiono Nugroho
08.11.2209

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Aplikasi Terapi “Recovery Your Imagination”
Pada Penderita Phobia Hewan Berbasis Android
Menggunakan Eclipse**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Pujiyono Nugroho

08.11.2209

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Februari 2012

Dosen Pembimbing,



Emba Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom
NTK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Aplikasi Terapi “Recovery Your Imagination”
Pada Penderita Phobia Hewan Berbasis Android
Menggunakan Eclipse**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Pujiono Nugroho

08.11.2209

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Maret 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom.
NIK. 190302047

Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.kom.
NIK. 190302125

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Maret 2012



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang 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, kecuali yang diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 17 Maret 2012

Adi Pujiono Nugroho

NIM 08.11.2209

MOTTO

- ✓ Jadilah orang yang bermanfaat bagi orang lain. Seperti sabda Rasulullah SAW "Sebaik-baik manusia diantaramu adalah yang paling banyak mamfaatnya bagi orang lain." (HR. Bukhari dan Muslim).
- ✓ **Man Jadda Wa Jada**, "Barang siapa yang bersungguh-sungguh niscaya akan mendapatkannya".
- ✓ Ilmu itu tidak akan bermanfaat jika kita tidak menghormati ilmu tersebut serta orang yang menyampaikan ilmu tersebut.
- ✓ Tersenyumlah dalam langkah, bulatkan hati demi mimpi, jangan pernah rasa lelah menghalangi untuk mengejar mimpi yang kita nanti, tetaplah berdiri. (Nine Ball).
- ✓ "Jangan menyerah" (d'masive).
- ✓ Bersyukurlah atas apa yang kita dapatkan, kita rasakan dan kita miliki, karena apa yang kita dapatkan, kita rasakan dan kita miliki tidak semua orang bisa seperti kita. (Adhieno).
- ✓ Dia selalu memberikan sayap untuk kita bisa terbang meraih apa yang kita mimpikan, kita inginkan, akan tetapi dia sendiri tidak bisa terbang, yang dia inginkan hanyalah melihat kita tidak seperti dia. (Van Der Vaart).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ✓ Untuk orang tua saya bapak Rasean dan Ibu Aliyah, terima kasih atas semua yang kalian ajarkan pada saya.
- ✓ Untuk kakak saya Eguh Nuliono, Dian Apikawati, Dewi Ajiawati, dan Aji Yogiono, terima kasih atas dukungan dan selalu memfasilitasi apa yang saya butuhkan sampai saat ini.
- ✓ Untuk yang selalu mendampingi Herdhika Puspitasari, semua tentang kita dan semua yang terjadi adalah sejarah untuk kita dan suatu saat nanti akan kita kenang dan kita bagi.
- ✓ Untuk pak Emha, terima kasih atas bimbingannya selama 1 bulan 2 minggu, maaf jika saya ada salah. 😊
- ✓ Untuk teman-teman seperjuangan di HMJTI, aku bangga bisa kenal dengan kalian, banyak yang aku pelajari saat bersama kalian. 😊
- ✓ Untuk ibu palupi Medisiswanti, terima kasih atas semua bimbingan ilmu psikolog yang telah diberikan.
- ✓ Teman-teman Piningit, ayo!!! Skripsi itu mudah kok, yang penting percaya kalau bisa ngerjain. 😊
- ✓ Teman-teman kelas S1TI E, ayo semangat buat ngerjain skripsi. 📖

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur senantiasa penyusun panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penyusun.

Adapun laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan Skripsi ini penyusun banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Kepada Kedua Orang Tua Saya, dan Kakak Saya yang selalu memberikan support tiada henti demi kelancaran Skripsi Saya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga selesai.
5. Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.

6. Semua Teman-Teman yang telah mendukung saya
7. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan Laporan Skripsi ini.

Penyusun juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, hanya dengan berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa, penyusun berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Yogyakarta, 16 Maret 2012

Adi Pujiono Nugroho

DAFTAR ISI

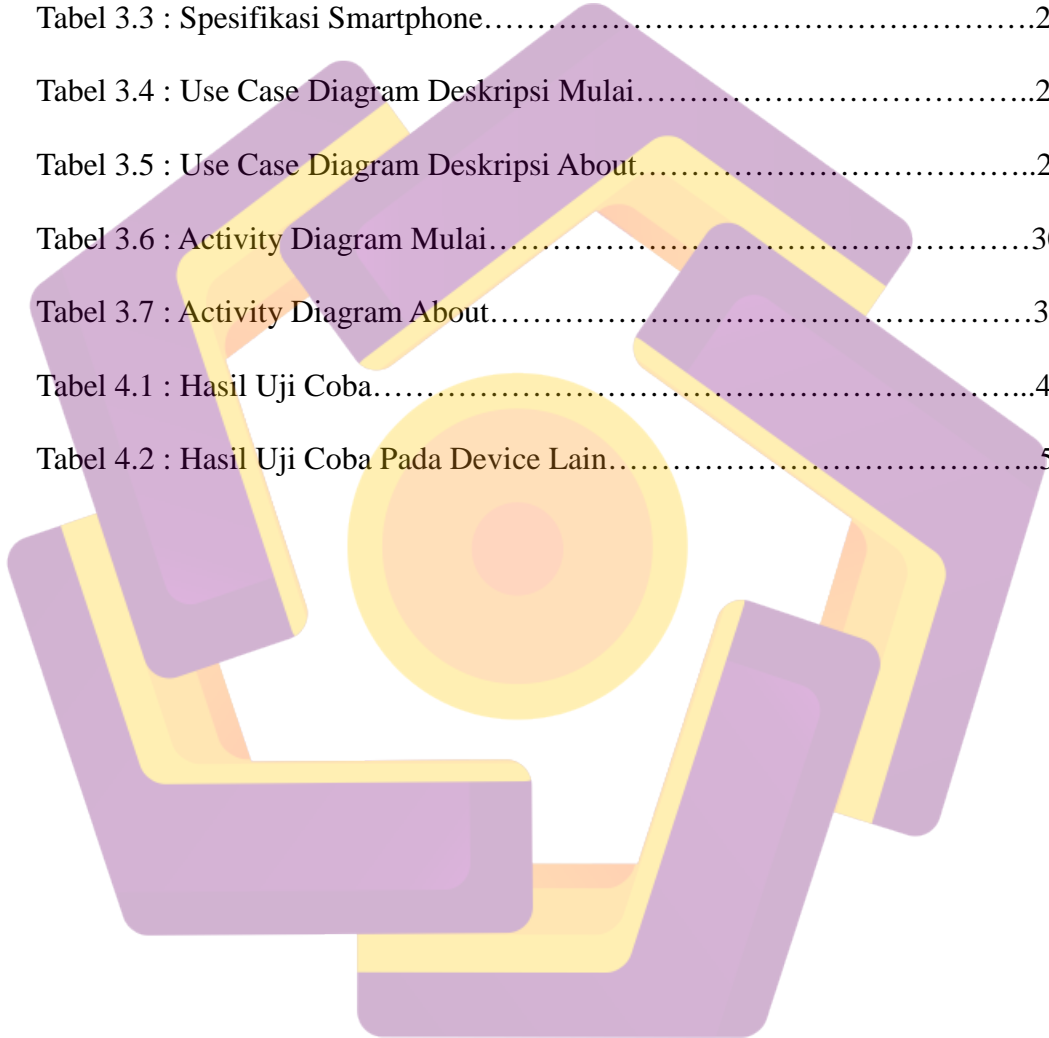
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	
LANDASAN TEORI.....	6

2.1 Android.....	6
2.1.1 Arsitektur Android.....	9
2.1.2 Komponen Android.....	9
2.1.3 Version Android.....	10
2.2 Sekilas Tentang Java.....	13
2.2.1 Arsitektur Java.....	13
2.3 Perkembangan Java.....	14
2.3.1 Java 1.....	14
2.3.2 Java 2.....	14
2.4 Software Yang Digunakan.....	15
2.4.1 Eclipse Helios.....	15
2.4.2 Struktur Project Android Pada Eclipse.....	18
2.5 Sekilas Tentang Phobia.....	19
2.5.1 Desensitisasi Sistematis Imajiner.....	21
2.5.2 Desensitisasi Sistematis In Vivo.....	21
BAB III	
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	22
3.1 Tinjauan Umum.....	22
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	22
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	25
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	25
3.3 Perancangan Sistem.....	28
3.3.1 Use Case Diagram.....	28

3.3.2 Activity Diagram.....	30
3.3.3 Class Diagram.....	31
3.3.4 Sequence Diagram.....	32
3.3.5 Rancangan Antarmuka.....	32
BAB IV	
PEMBAHASAN DAN HASIL.....	35
4.1 Implementasi Source Code.....	35
4.2 Hasil Uji Coba.....	49
4.3 Kuisisioner.....	51
BAB V	
PENUTUP.....	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Versi Eclipse.....	17
Tabel 3.2 : Spesifikasi Komputer.....	26
Tabel 3.3 : Spesifikasi Smartphone.....	26
Tabel 3.4 : Use Case Diagram Deskripsi Mulai.....	29
Tabel 3.5 : Use Case Diagram Deskripsi About.....	29
Tabel 3.6 : Activity Diagram Mulai.....	30
Tabel 3.7 : Activity Diagram About.....	30
Tabel 4.1 : Hasil Uji Coba.....	49
Tabel 4.2 : Hasil Uji Coba Pada Device Lain.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Arsitektur Android.....	9
Gambar 2.2 : Arsitektur Project Eclipse.....	18
Gambar 3.3 : Use Case Diagram.....	29
Gambar 3.4 : Class Diagram.....	31
Gambar 3.5 : Sequence Diagram Mulai.....	32
Gambar 3.6 : Sequence Diagram About.....	32
Gambar 3.7 : Rancangan_Splash Screen.....	33
Gambar 3.8 : Rancangan_Main_Menu.....	33
Gambar 3.9 : Rancangan_Main_Mulai.....	34
Gambar 3.10 : Rancangan_Main_About.....	34
Gambar 4.1 : Splash Screen.....	35
Gambar 4.2 : Menu.....	37
Gambar 4.3: Menu_about.....	40
Gambar 4.4 : Menu_mulai.....	42

INTISARI

Melihat perkembangan penggunaan Operating System pada ponsel pintar (smartphone) akhir-akhir ini telah meningkat dari Symbian, Windows mobile, Mac OS, Blackberry dan Android, tentunya tidak dapat dipungkiri bahwa Android OS semakin mengambil alih kepemimpinan pasar ponsel pintar yang beredar di Indonesia yang sudah lama dipegang oleh Nokia dengan Operating System Symbian-nya dan Blackberry dengan Blackberry OS-nya.

Melihat hal tersebut perkembangan ponsel Android akan terus meningkat dari tahun ke tahun, itu disebabkan karena Android merupakan Operating System Terbuka (OpenSource) yang bisa dimodifikasi sesuai dengan yang diinginkan, disamping itu juga kebutuhan akan aplikasi-aplikasi mobile berbasis Android terus meningkat, oleh karena itu semua orang memiliki peluang menjadi developer aplikasi Android, dan tentunya akan menjadi tantangan untuk belajar pemrograman android.

Pada skripsi ini akan dibuat game Android yang nantinya bisa membantu bagi para phobia hewan terutama kecoa untuk bisa melatih dan berani ketika melihat kecoa, semua disebabkan karena imajinasi yang sudah membayangkan bentuk-bentuk dari kecoa dan otak merespon dengan rasa takut atau kecemasan yang berlebihan, biasanya wanita yang banyak menderita phobia terhadap hewan kecoa.

Kata kunci: Android, Smartphone, Phobia, Kecoa.

ABSTRACT

Operating System to see the development on the use of smart phones (smartphones) lately has been increased from Symbian, Windows Mobile, Mac OS, Blackberry and Android, of course, can not be denied that the Android OS is increasingly taking over the leadership of an outstanding smart phone market in Indonesia that have been long held by Nokia with its Symbian Operating System and Blackberry with Blackberry OS.

Seeing this development of Android phones will continue to increase from year to year, it is because Android is an Operating System Open (OpenSource) that can be modified in accordance with the desired, besides that it is also a need for mobile applications based on Android continues to increase, therefore everyone has a chance to Android application developers, and will certainly be a challenge to learn programming android.

In this thesis Android game will be made which will be helpful for the phobia of animals, especially cockroaches to be trained and courageous when she saw cockroaches, all of which are caused by the imagination to imagine the forms of the cockroach and the brain responds to fear or anxiety is excessive, usually many women who suffer from a phobia of cockroaches animals.

Keyword: Android, Smartphones, Phobia, Cockroach