

**PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN LAGU ANAK-ANAK YANG
DILENGKAPI DENGAN LIRIK BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Yanuar Cahyaning Wiyani

10.11.4453

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN LAGU ANAK-ANAK YANG
DILENGKAPI DENGAN LIRIK BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Yanuar Cahyaning Wiyani

10.11.4453

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN LAGU ANAK-ANAK YANG DILENGKAPI DENGAN LIRIK BERBASIS ANDROID


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yanuar Cahyaning Wiyani

10.11.4453

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Agustus 2017

Dosen Pembimbing,


Heri Sismoro, M.Kom.

NIK. 190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN LAGU ANAK-ANAK YANG DILENGKAPI DENGAN LIRIK BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yanuar Cahyaning Wiyani

10.11.4453

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 September 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Heri Sismoro, M.Kom.
NIK. 190302057


Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302105

Erni Seniwati, M.Cs.
NIK. 190302231



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 03 Mei 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038



PERNYATAAN

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

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.



Yogyakarta, 2 Mei 2018

Yanuar Cahyaning Wiyani

NIM. 10.11.4453



MOTTO

- ❖ Awali segala sesuatu dengan "Bismillah".
- ❖ Mulai hari dengan pikiran positif.
- ❖ Kepuasan itu terletak pada usaha, bukan pada pencapaian hasil. Berusaha keras adalah kemenangan besar.
- ❖ Sakit dalam perjuangan itu hanya sementara, namun jika menyerah rasa sakit itu akan terasa selamanya.
- ❖ Do all things with love so you'll get something better even the best thing.
- ❖ Selesaikan apa yang telah dimulai

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin.

Pada penulisan Skripsi ini penulis persembahkan kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

Segala puji sukur kepada maha pencipta Allah SWT dan Rasulullah SAW untuk segala nikmat, kesehatan, rezeki, pengetahuan dan keahlian yang telah engkau berikan selama hidup ini.

Orang tuaku bapak Suwignyo dan ibu Mulyani serta suamiku tercinta Ahmad Saptono Aji yang telah banyak memberikan perhatian, cerita, cinta kasih sayang dan tak henti-henti menyemangati, yang tak kenal lelah bekerja keras membiayai semua kebutuhan pendidikan dan kehidupan. Seseorang yang mati-matian bekerja untuk pendidikan anaknya.

Juga buat anak-anak ku tercinta Alya Annora Azzahra dan Ashraf Aflahul Alby serta adik-adik ku tersayang Yanuar Happyning Nugraheni dan Yulia Rahma Dhany, serta ibu mertua ku tercinta Siti Romlah kakak iparku Niken serta semua keluargaku yang sudah membantu memotivasi selama ini.

Dosen Pembimbing Bpk. Hery Sismoro, M.Kom., Terimakasih atas bimbingan, kritik, saran yang baik dan kemudahan dalam penyelesaian Skripsi sampai-sampai saya tak merasa sulit dalam pengerjaannya.

Semua Sahabat Dan Teman Kusyanti Ika, Febri Listia, Laili Harja Mumpuni Widya, Umi Tri, Nurul Qarama, Tuji Rahma, Dian Auditya, Prakarsa, Feri Herdiawan, Rizki Nugroho, Mufid, Teguh, Edo, Baday, Mas Tedjo Terimakasih atas semua tawa gila, kesenangan, ilmu yang bermanfaat, teguran, keakraban pertemanan dan kesabarnya.

Dan Untuk para pencari ilmu yang telah meyempatkan diri untuk membuka dan membaca skripsi ini. Semoga apa yang saya buat dan tulis pada skripsi ini bermanfaat bagi semua. AAMIIN

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Fakultas Ilmu Komputer prodi informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Oleh karena itu penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hery Sismoro, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T., selaku dekan fakultas ilmu computer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak, Ibu, Adik-adikku, Sahabat dan teman-teman seperjuangan yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan bantuan tenaga serta pikiran dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Semua pihak dan segenap rekan yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penulis.

Akhir kata semoga laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 14 Mei 2018

Yanuar Cahyaning Wiyani

DAFTAR ISI

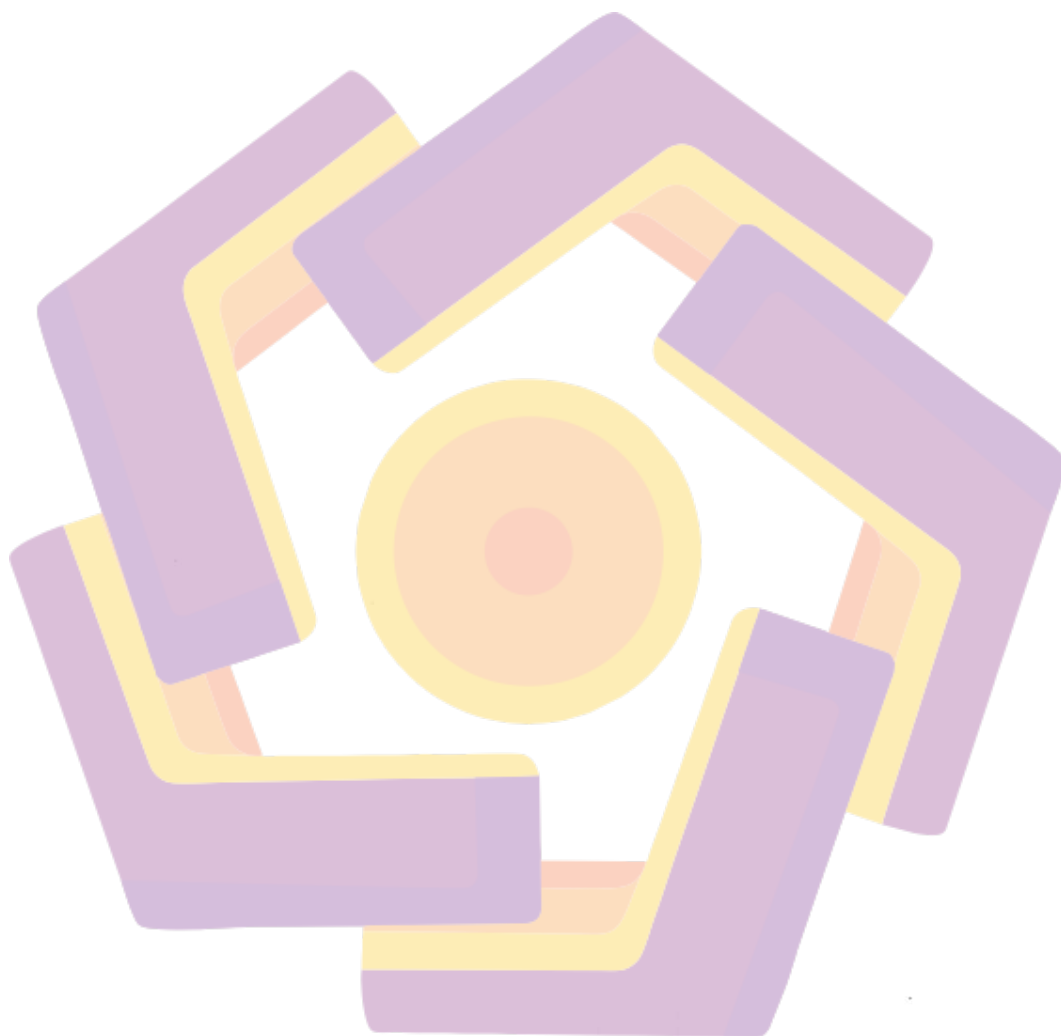
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Definisi Lagu Anak-Anak	7
2.2. Definisi Android	8
2.3. Sejarah Android	9
2.4. Arsitektur Android	10
2.4.1. Applications dan Widgets	10
2.4.2. Applications Framework	11
2.4.3. Libraries	12
2.4.4. Android Run Time	12
2.4.5. Linux Kernel	13
2.4.6. Aplikasi Android	13
2.5. Versi Android	14
2.6. Konsep Pemodelan Data	15
2.6.1. Pengenalan UML	15
2.7. Perangkat Lunak yang Digunakan	21
2.7.1. Android Studio 2.0	21
2.7.2. Java	22
3. ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
3.1. Analisis Sistem	24
3.1.1. Analisis Kebutuhan	24

3.1.2.	Analisis Kelayakan.....	26
3.2.	Perancangan Sistem	28
3.2.1.	Unified Modelling Language (UML).....	28
3.2.2.	Perancangan Basis Data.....	36
3.2.3.	Perancangan Interface.....	37
4.	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	42
4.1.	Pembuatan Database dan Tabel	42
4.2.	Pembuatan Antar Muka Pengguna	43
4.2.1.	Halaman Splash Screen	44
4.2.2.	Halaman Utama	45
4.2.3.	Halaman Daftar Lagu.....	50
4.2.4.	Halaman Pemutar Lagu	51
4.2.5.	Halaman Petunjuk	55
4.2.6.	Halaman Informasi Aplikasi	57
4.3.	Koneksi Basis Data	58
4.4.	Kompilasi Program	60
4.5.	Implemntasi Program.....	60
4.5.1.	Manual Program	60
4.5.2.	Manual Instalasi.....	67
5.	KESIMPULAN	69
5.1.	Kesimpulan	69
5.2.	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		70

DAFTAR GAMBAR

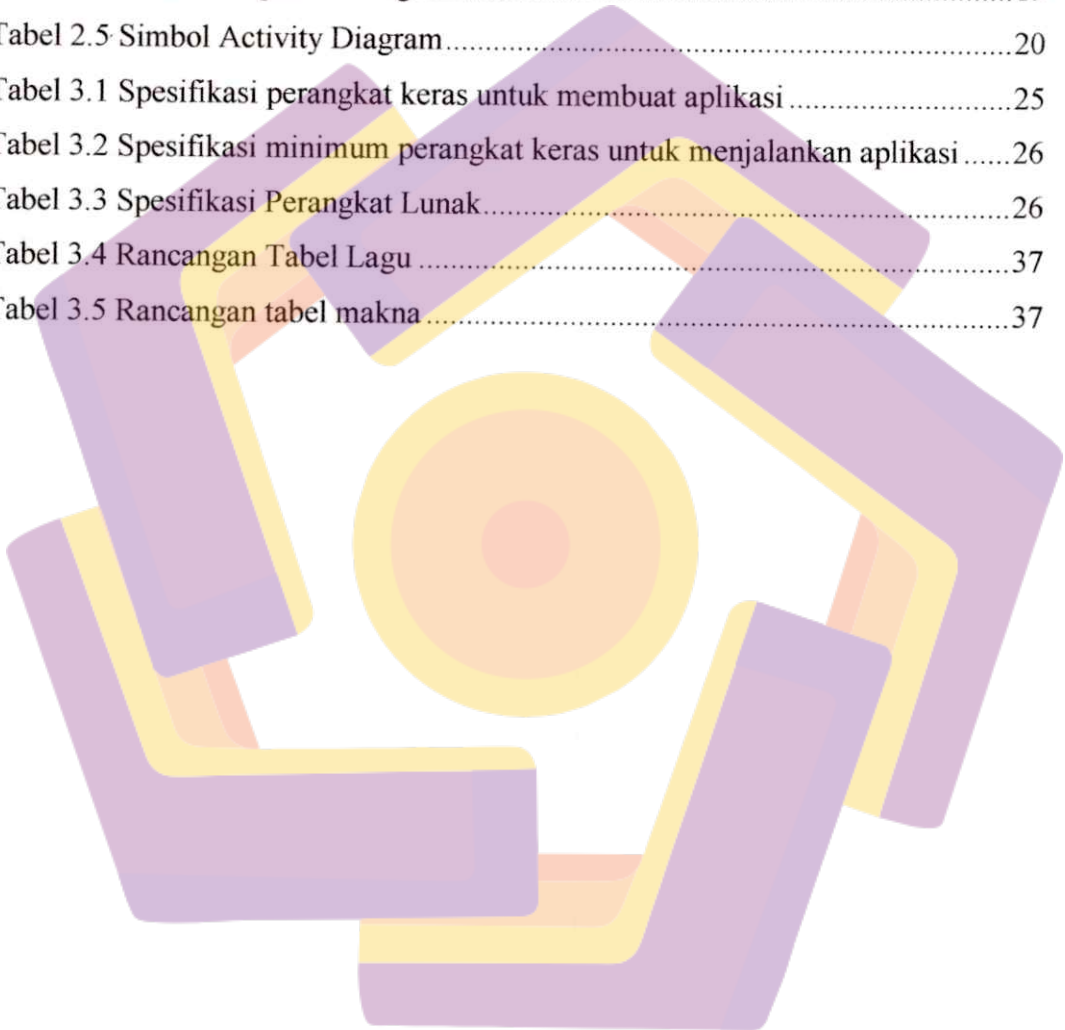
Gambar 2.1 Arsitektur Android.....	13
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	29
Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Daftar Lagu.....	31
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Pencarian.....	31
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Petunjuk.....	32
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Tentang.....	32
Gambar 3.6 Activity Diagram Menu Keluar.....	32
Gambar 3.7 Class Diagram.....	33
Gambar 3.8 Sequence Diagram Menu Daftar Lagu.....	34
Gambar 3.9 Sequence Diagram Menu Pencarian.....	34
Gambar 3.10 Sequence Diagram Menu Petunjuk.....	35
Gambar 3.11 Sequence Diagram Menu Tentang.....	35
Gambar 3.12 Sequence Diagram Menu Keluar.....	36
Gambar 3.13 Rancangan Menu Splashscreen.....	38
Gambar 3.14 Tampilan Menu Utama.....	39
Gambar 3.15 Tampilan Menu Daftar Lagu.....	39
Gambar 3.16 Tampilan Menu Lagu.....	40
Gambar 3.17 Tampilan Menu Petunjuk.....	40
Gambar 3.18 Tampilan Menu Tentang.....	41
Gambar 3.19 Tampilan Menu Makna Lagu.....	41
Gambar 4.1 Halaman Splashscreen.....	44
Gambar 4.2 Halaman Menu Utama.....	46
Gambar 4.3 Halaman Daftar Lagu.....	50
Gambar 4.4 Halaman Putar Lagu.....	53
Gambar 4.5 Screenshot Halaman Petunjuk.....	56
Gambar 4.6 Halaman Tentang Aplikasi.....	58
Gambar 4.7 Hasil Tampilan Splashscreen.....	61
Gambar 4.8 Hasil TampilanTutup Aplikasi.....	62
Gambar 4.9 Hasil Tampilan Daftar Lagu.....	63
Gambar 4.10 Hasil Tampilan Putar Lagu.....	64

Gambar 4.11 Hasil Tampilan Halaman Petunjuk65
Gambar 4.12 Hasil Tampilan Tentang Aplikasi66
Gambar 4.13 Hasil Tampilan Makna Lagu.....67



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Versi Android	14
Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram.....	16
Tabel 2.3 Simbol Class Diagram	18
Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram.....	19
Tabel 2.5 Simbol Activity Diagram.....	20
Tabel 3.1 Spesifikasi perangkat keras untuk membuat aplikasi	25
Tabel 3.2 Spesifikasi minimum perangkat keras untuk menjalankan aplikasi	26
Tabel 3.3 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	26
Tabel 3.4 Rancangan Tabel Lagu	37
Tabel 3.5 Rancangan tabel makna.....	37



INTISARI

Lagu menjadi media penting terutama dalam perkembangan dan pertumbuhan anak-anak. Anak-anak dengan mudah belajar sesuatu dari lagu. Akan tetapi di era modern ini akses untuk lagu anak-anak menurun karena banyaknya lagu-lagu yang seharusnya didengarkan oleh orang dewasa. Sekarang cukup sulit untuk mengakses lagu-lagu anak apalagi dengan menggunakan pendekatan lirik.

Platform android menjadi platform mobile yang paling banyak digunakan di dunia saat ini. Dengan hal itu, maka dengan membuat aplikasi android merupakan cara yang optimal untuk menjangkau user sebanyak mungkin. Dari situlah aplikasi ini dibuat. Aplikasi memiliki banyak tampilan, pengguna dapat memilih lagu mana yang ingin diputar dan didengarkan. Kemudian secara otomatis lirik akan ditampilkan kata demi kata sesuai dengan music yang bermain. Pengguna atau anak-anak dapat mengetahui juga makna dari lirik dari lagu yang dia dengarkan atau mainkan. Dari situ diharapkan anak-anak mendapatkan pembelajaran.

Kata Kunci : *Android, Anak-anak, Lagu, Pembelajaran*

ABSTRACT

Song is become important education media specifically for kids or children. Child become easy to learn something with song. But nowadays kids become not educated with song that should be listened by adult. It's hard to find application of kid song that available and using lyric.

Android platform is the most used mobile platform in the world right now. So with making android application is the optimal way to reach user as much as possible. So this application is created. The application had many screen, user can choose which song they want to play, and automatically lyric will tagging realtime word that played and sang. User also be able to know what the means of the lyric so the kids or user can be more educated with this application.

Keywords: *Android, Kids, Song, Education*

