

**PEMBUATAN APLIKASI DROIDPEDIA TENTANG ENSIKLOPEDIA
HEWAN REPTIL BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Wahyu Anugrah Santoso

08.12.2947

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN APLIKASI DROIDPEDIA TENTANG ENSIKLOPEDIA
HEWAN REPTIL BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Wahyu Anugrah Santoso
08.12.2947

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOMYOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN APLIKASI DROIDPEDIA TENTANG ENSIKLOPEDIA HEWAN REPTIL BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Anugrah Santoso

08.12.2947

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 juni 2012

Dosen Pembimbing,



Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN APLIKASI DROIDPEDIA TENTANG ENSIKLOPEDIA HEWAN REPTIL BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Anugrah Santoso

08.12.2947

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Oktober 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Tonny Hidavat, M.Kom
NIK. 190302182

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Juni 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 Droidpedia Tentang Ensiklopedia Hewan Reptil Berbasis Android” merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain, 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 tercantum dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 Agustus 2014



Wahyu Anugrah Santoso
08.12.2947

MOTTO

Usaha pencarian kebenaran dan keindahan merupakan kegiatan yang memberi peluang bagi kita untuk menjadi kanak-kanak sepanjang hayat.
(Albert Einstein)

Hanya mereka yang berani gagal dapat meraih keberhasilan.
(Robert F. Kennedy)

Imajinasi lebih berharga daripada ilmu pengetahuan. Logika akan membawa Anda dari A ke B. Imajinasi akan membawa Anda kemana-mana.
(Albert Einstein)

Hal terindah yang dapat kita alami adalah misteri. Misteri adalah sumber semua seni sejati dan semua ilmu pengetahuan.
(Albert Einstein)

Sukses berjalan dari satu kegagalan ke kegagalan yang lain, tapi kita kehilangan semangat.
(Abraham Lincoln)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan untuk :

- ❖ Allah SWT yang selalu memberikan Rahmat dan kuasa-Nya kepada saya dalam menjalani kehidupan ini.
- ❖ Kedua orang tua saya Abah & Amma yang selalu mengirimkan doa terbaik kepada saya, memberikan nasehat, dukungan, semangat dan materi sehingga saya bisa menjadi seperti sekarang.
- ❖ Kepada keluarga besar saya yang juga telah memberi semangat.
- ❖ Sahabat & orang-orang yang saya kasihi Anggara, Adityo, Tri, Nanda, Rizki, Dewi, Agus, Arya, Didik, Sri Ratiasih, Fahmi, Fachreza, Ratih, Welly, Arina, Flaski, Oddo, Pai, Adit, Ucup, & Dany. pengalaman yang sangat berharga bisa berkenalan dengan kalian, semoga sukses semua.
- ❖ Semua teman-teman mahasiswa/mahasiswi seperjuangan di kampus **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Aplikasi Droidpedia Tentang Ensiklopedia Hewan Reptil Berbasis Android”.

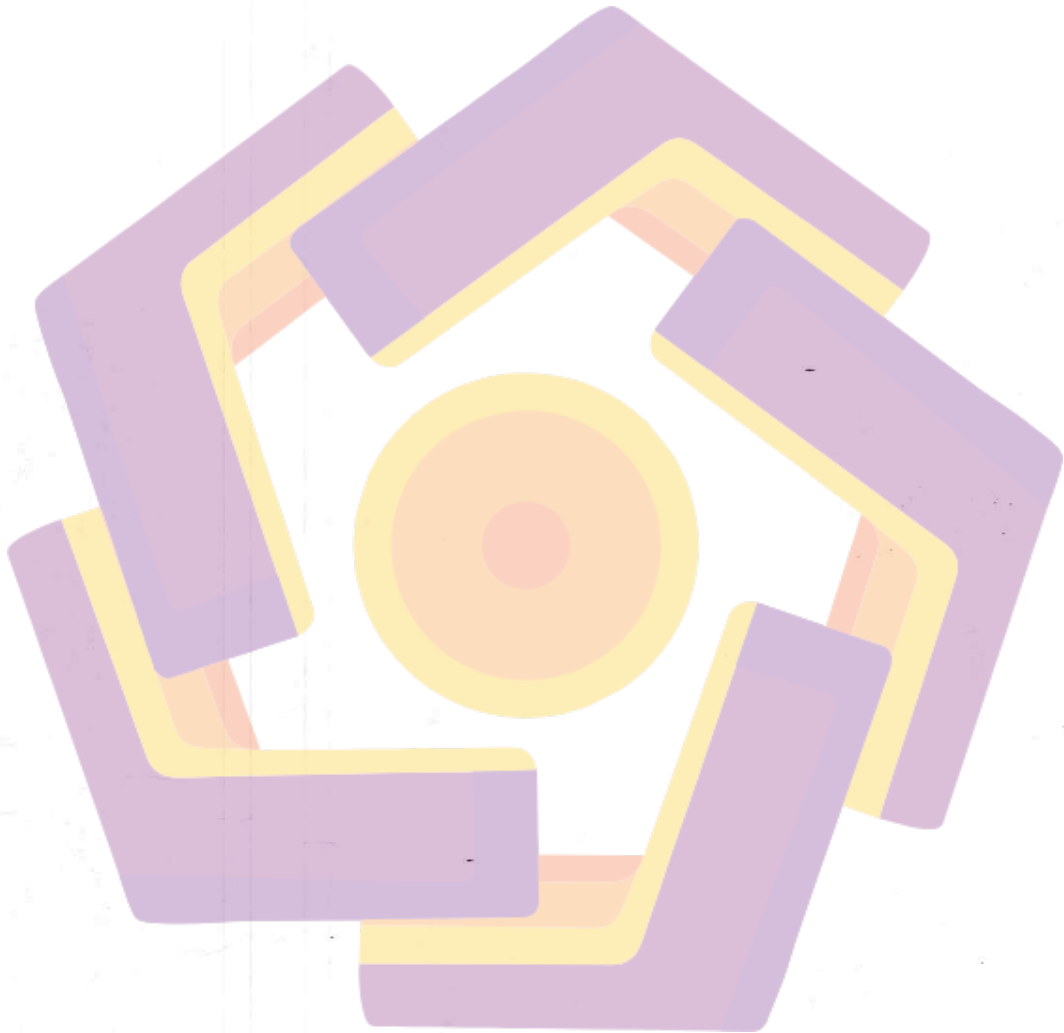
Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

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

- ❖ Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ❖ Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ❖ Bapak Andi Sunyoto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

- ❖ Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan. -



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
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	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Ensiklopedia	6
2.1.1 Ensiklopedia Reptil	6
2.2 Pengertian Aplikasi	7
2.3 Pengertian Sistem	7

2.4 Pengertian Informasi	8
2.5 Pengertian Sistem Informasi	8
2.6 Karakteristik Sistem Informasi	9
2.7 Sejarah Android	10
2.8 Sejarah Eclipse	11
2.9 Unified Modeling Language	13
2.9.1 Use Case Diagram	13
2.9.2 Class Diagram	15
2.9.3 Sequence Diagram	16
2.10 Entity Diagram Relationship(ERD)	17
2.11 SQLite Database Browser	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
3.1 Analisis	24
3.1.1 Analisis Masalah.....	24
3.1.2 Analisis S.W.O.T.....	25
3.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional	26
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	27
3.1.5 Analisis Kelayakan	29
3.2 Perancangan	30
3.2.1 Use Case Diagram	30
3.2.2 Class Diagram	44
3.2.3 Squence Diagram	47
3.2.4 Entity Diagram Relationship	53
3.2.5 Perancangan Basis Data	54
3.2.6 Perancangan Interface	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Implementasi	64
4.1.1 Implementasi Basis Data	64
4.1.1.1 Implementasi Tabel	64
4.1.1.2 Tabel Kategori	65

4.1.1.3 Tabel Reptil	66
4.1.1.4 Tabel Soal	66
4.1.1.5 Tabel Jawaban	67
4.1.2 Implementasi Interface	67
4.1.2.1 Halaman Utama	67
4.1.2.2 Halaman Kategori	70
4.1.2.3 Halaman Daftar Reptil	71
4.1.2.4 Halaman Detail Reptil	72
4.1.2.5 Halaman Pencarian	73
4.1.2.6 Halaman Daftar Kuis	74
4.1.2.7 Halaman Detail Kuis	75
4.1.2.8 Halaman help	77
4.1.2.9 Halaman About	78
4.1.2.10 Halaman About	79
4.2 Pembahasan	80
4.2.1 Pembahasan Program	80
4.2.2 Instalasi Program	83
BAB V PENUTUP	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol Use Case Diagram	14
Tabel 2.2 Simbol-simbol Class Diagram.....	15
Tabel 2.3 Simbol-simbol Sequence Diagram	16
Tabel 3.1 Use Case Login Admin	31
Tabel 3.2 Use Case Olah Kategori	32
Tabel 3.3 Use Case Olah Reptil	33
Tabel 3.4 Use Case Olah Soal	34
Tabel 3.5 Use Case Olah Jawaban	35
Tabel 3.6 Use Case Olah Akun admin.....	36
Tabel 3.7 Use Case View Kategori.....	38
Tabel 3.8 Use Case View Reptil.....	39
Tabel 3.9 Use Case View Pencarian.....	40
Tabel 3.10 Use Case View Kuis.....	41
Tabel 3.11 Use Case View Update.....	42
Tabel 3.12 Use Case View Help.....	43
Tabel 3.13 Use Case View About.....	44
Tabel 3.14 Tabel Admin	54
Tabel 3.15 Tabel Kategori	55
Tabel 3.16 Tabel Reptil	55
Tabel 3.17 Tabel Soal	55
Tabel 3.18 Tabel Jawaban	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 SQLite Database Browser	23
Gambar 3.1 Use Case Diagram Admin	30
Gambar 3.2 Use Case Diagram User	37
Gambar 3.3 Class Diagram Admin	45
Gambar 3.4 Class Diagram User	46
Gambar 3.5 Sequence Olah Admin	47
Gambar 3.6 Sequence Olah Kategori	48
Gambar 3.7 Sequence Olah Reptil.....	48
Gambar 3.8 Sequence Olah Soal	49
Gambar 3.9 Sequence Olah Jawaban.....	49
Gambar 3.10 Sequence View Kategori	50
Gambar 3.11 Sequence View Reptil.....	50
Gambar 3.12 Sequence View Pencarian.....	51
Gambar 3.13 Sequence View Kuis.....	51
Gambar 3.14 Sequence View Update	52
Gambar 3.15 Sequence View Help	52
Gambar 3.16 Sequence View About	53
Gambar 3.17 Entity Relationship Diagram	54
Gambar 3.18 Form Login Admin	56
Gambar 3.19 Form Menu utama	57
Gambar 3.20 Form Menu kategori	57
Gambar 3.21 Form Menu Reptil.....	58

Gambar 3.22 Menu Utama User	58
Gambar 3.23 Menu Kategori	59
Gambar 3.24 Menu Daftar Reptil	59
Gambar 3.25 Menu Detail Reptil.....	60
Gambar 3.26 Menu Pencarian	60
Gambar 3.27 Menu daftar kuis	61
Gambar 3.28 Menu Utama Kuis	61
Gambar 3.29 Menu Update	62
Gambar 3.30 Menu Help	62
Gambar 3.31 Menu About	63
Gambar 4.1 Struktur Tabel	65
Gambar 4.2 Tabel Kategori	65
Gambar 4.3 Tabel Reptil.....	66
Gambar 4.4 Tabel Soal	66
Gambar 4.5 Tabel Jawaban.....	67
Gambar 4.6 Menu Utama Ensiklopedia Reptil	68
Gambar 4.7 Menu Kategori	70
Gambar 4.8 Menu Daftar Reptil	71
Gambar 4.9 Menu Detail Reptil.....	72
Gambar 4.10 Menu Pencarian	73
Gambar 4.11 Menu daftar kuis	74
Gambar 4.12 Menu detail Kuis	75
Gambar 4.13 Menu Update	77
Gambar 4.14 Menu Help	78
Gambar 4.15 Menu About	79

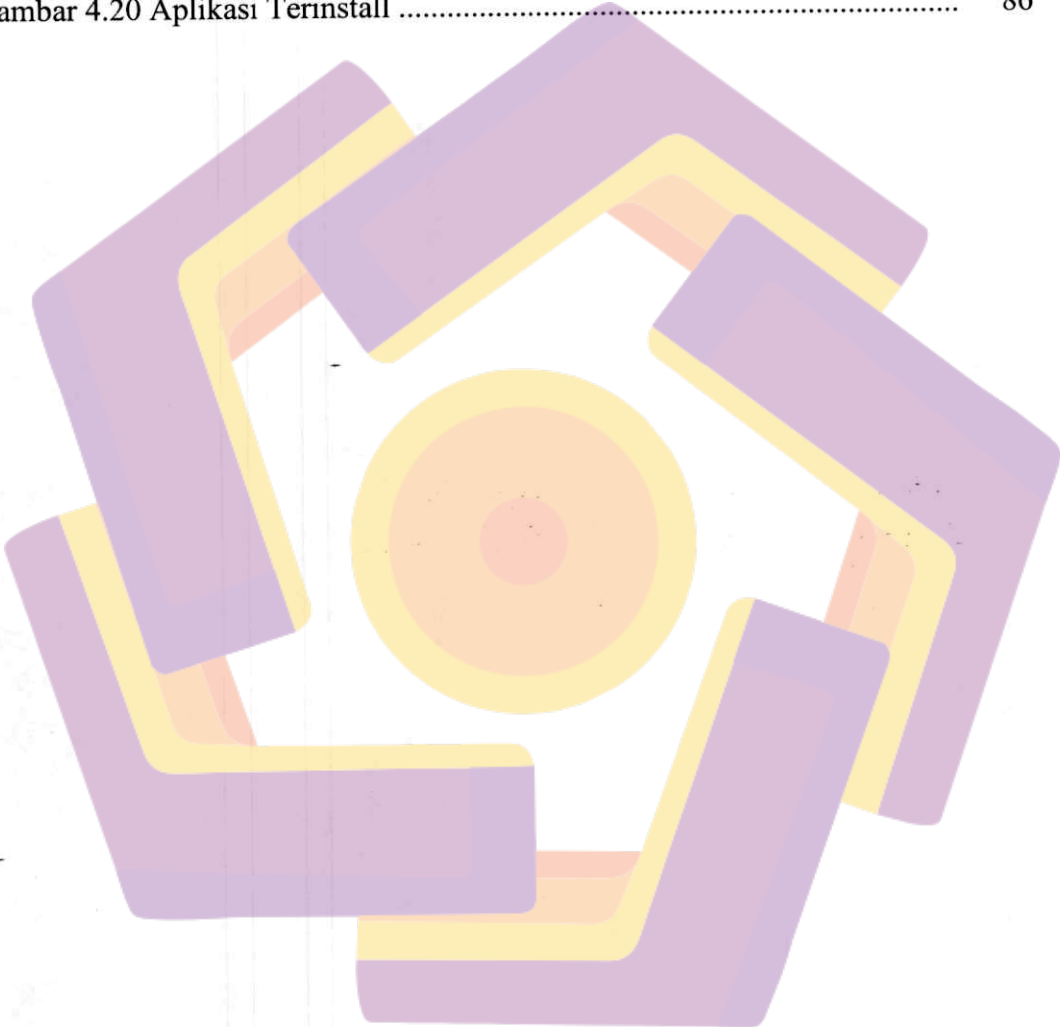
Gambar 4.16 Halaman Reptil 80

Gambar 4.17 Export Project 83

Gambar 4.18 Box Export Project 84

Gambar 4.19 Install aplikasi 85

Gambar 4.20 Aplikasi Terinstall 86



INTISARI

Dengan berkembangnya dunia teknologi, akan semakin bermanfaat jika bisa disandingkan dengan ilmu yang ada disekitar kita. Namun saya hanya mengambil salah satunya yaitu tentang hewan reptile jenis kadal yang terkadang tanpa kita sadari banyak melintas disekitar kita.

Saya akan memasukan informasi hewan reptile tersebut menjadi sebuah aplikasi yang akan berbentuk sebagai visual ensiklopedia. Saya membuat aplikasi ini untuk sistem android karena diharapkan bisa diakses lebih portable. Karena pada masa sekarang sistem operasi ini sedang banyak digunakan. Baik itu smartpone maupun tablet pc. Aplikasi ini nantinya akan mencakup berbagai macam jenis kadal. Didalam Akan saya masukan keterangan(nama, ciri-ciri, habitat dan penyebarannya).

Perangkat yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah java eclipse. Dan insya Allah akan saya usahakan agar bisa mudah dimengerti dengan membuatnya simple sehingga aplikasi ini tidak hanya bisa digunakan oleh orang dewasa namun juga bisa digunakan oleh siapapun yang menyukai atau memiliki minat dalam dunia reptil.

Kata kunci: Reptil, Ensiklopedia, Android, eclipse

ABSTRACT

With the growing world of technology, it would be more useful if it can be juxtaposed with the science that is all around us. But I just took one of them is about the animal reptile lizard species that sometimes without us knowing a lot of passing around us.

I will enter the reptile pet information into an application that will be shaped as a visual encyclopedia. I made this app for android system is expected to be accessible because more portable . Because at the present time the operating system is being widely used. Whether it's a smartphone or tablet pc. This application will include various types of lizards. Will I enter in the information (names, characteristics, habitat and distribution).

Devices that are used to make this application is java eclipse. And God willing, I will strive to be easy to understand by making it simple so that the application can not only be used by adults, but also can be used by anyone who likes or has an interest in the world of reptiles.

Keywords : Reptiles, Encyclopedia, Android, eclipse