

**PERANCANGAN APLIKASI SMARTMOUNT BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN APP INVENTOR**

SKRIPSI



disusun oleh

Budi Arvianto

13.22.1501

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

**PERANCANGAN APLIKASI SMARTMOUNT BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN APP INVENTOR**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem



disusun oleh

Budi Arvianto

13.22.1501

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI SMARTMOUNT BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN APP INVENTOR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Budi Arvianto
13.22.1501

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Mei 2014

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI SMARTMOUNT BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN APP INVENTOR**

yang disusun oleh

Budi Arvianto

13.22.1501

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Oktober 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Robert Marco, MT
NIK. 190302228



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Oktober 2014



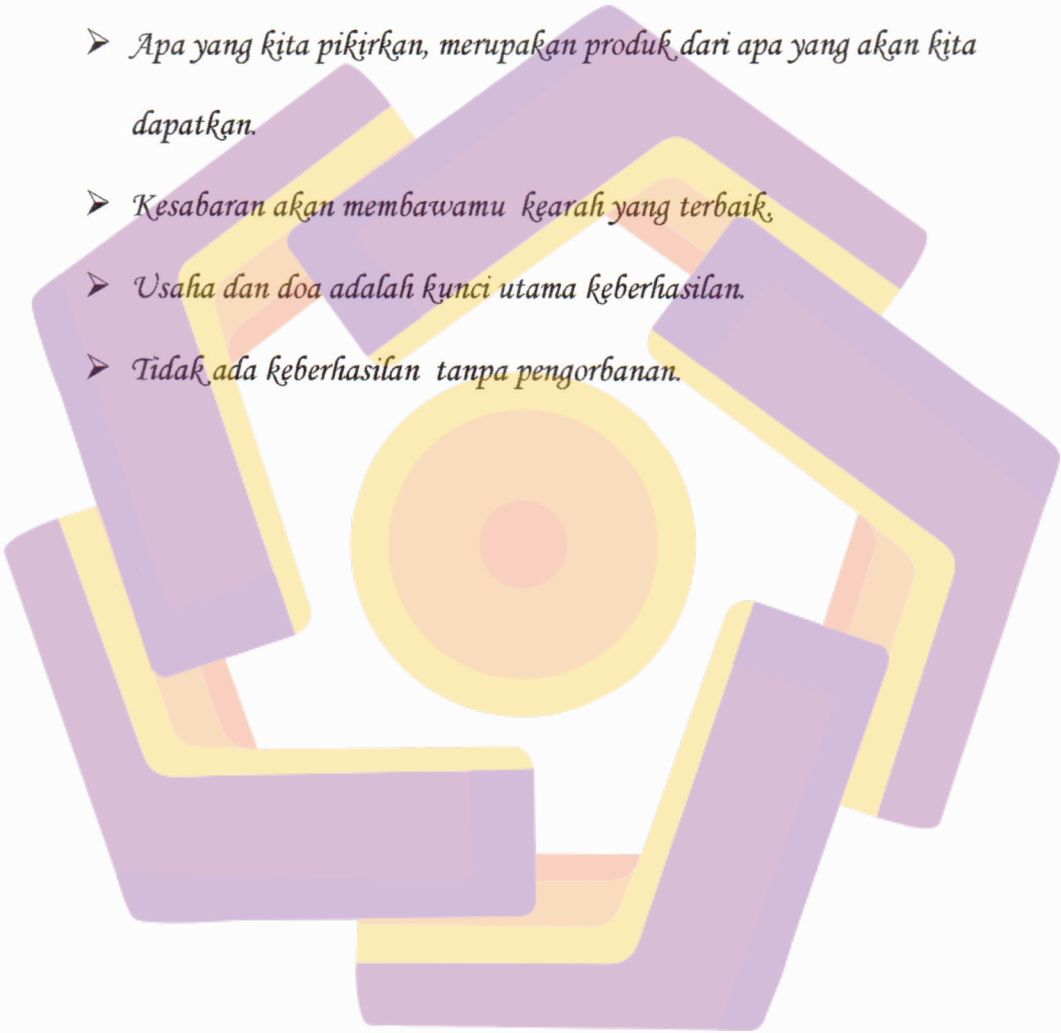
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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



MOTTO

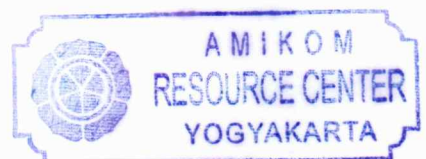
- *Tidak ada kata gagal dalam hidupku*
- *Yang penting hasilnya, gimanapun prosesnya tidak jadi masalah*
- *Apa yang kita pikirkan, merupakan produk dari apa yang akan kita dapatkan.*
- *Kesabaran akan membawamu kearah yang terbaik.*
- *Usaha dan doa adalah kunci utama keberhasilan.*
- *Tidak ada keberhasilan tanpa pengorbanan.*



PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini dipersembahkan untuk:

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan Rahmad dan Hidayah-Nya
- ❖ Ibu yang tersayang yang selalu mendoakan dan membimbing aku sehingga aku bisa selalu menjalani hidup dengan benar
- ❖ Ayah yang tersayang yang selalu mendukung semua kegiatan dan membimbing aku menuju masa depan yang lebih baik
- ❖ Bapak Hanif Al Fatta selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan motivasi untuk terus maju berusaha menjadi lebih baik
- ❖ Untuk kekasihku Fitri Wijayanti yang selalu ada dihati yang telah memberikan support dan motivasi sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini
- ❖ Untuk adik-adikku terimakasih karena telah menjadi penyemangat hidupku
- ❖ Untuk teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan bantuan dan kepada semua pihak yang telah membantu dalam pengerjaan tugas akhir ini



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 Oktober 2014



Budi Arvianto

NIM. 13.22.1501

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa mencurahkan rahmat, hidayah dan inayah kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa saya ucapkan sholawat salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada saya sebuah jalan kebenaran yang haqiqi bagi umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata 1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya Skripsi berjudul *Perancangan Aplikasi Smartmount Berbasis Android Menggunakan App Inventor*. Dengan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Seleruh keluarga besar penyusun yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat setiap waktu sehingga penyusun dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.

5. Teman-teman seperjuangan dari semester awal hingga akhir dan semua rekan-rekan yang ada di lingkungan AMIKOM.

Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu demi satu.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pihak terkait dan kalangan umum dan khususnya bagi penyusun, Skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu saran atau masukan dari pembaca sangat kami harapkan sebagai acuan untuk lebih baik di waktu yang akan datang.

Yogyakarta, 30 Oktober 2014

Penyusun



(Budi Arvianto)



DAFTAR ISI

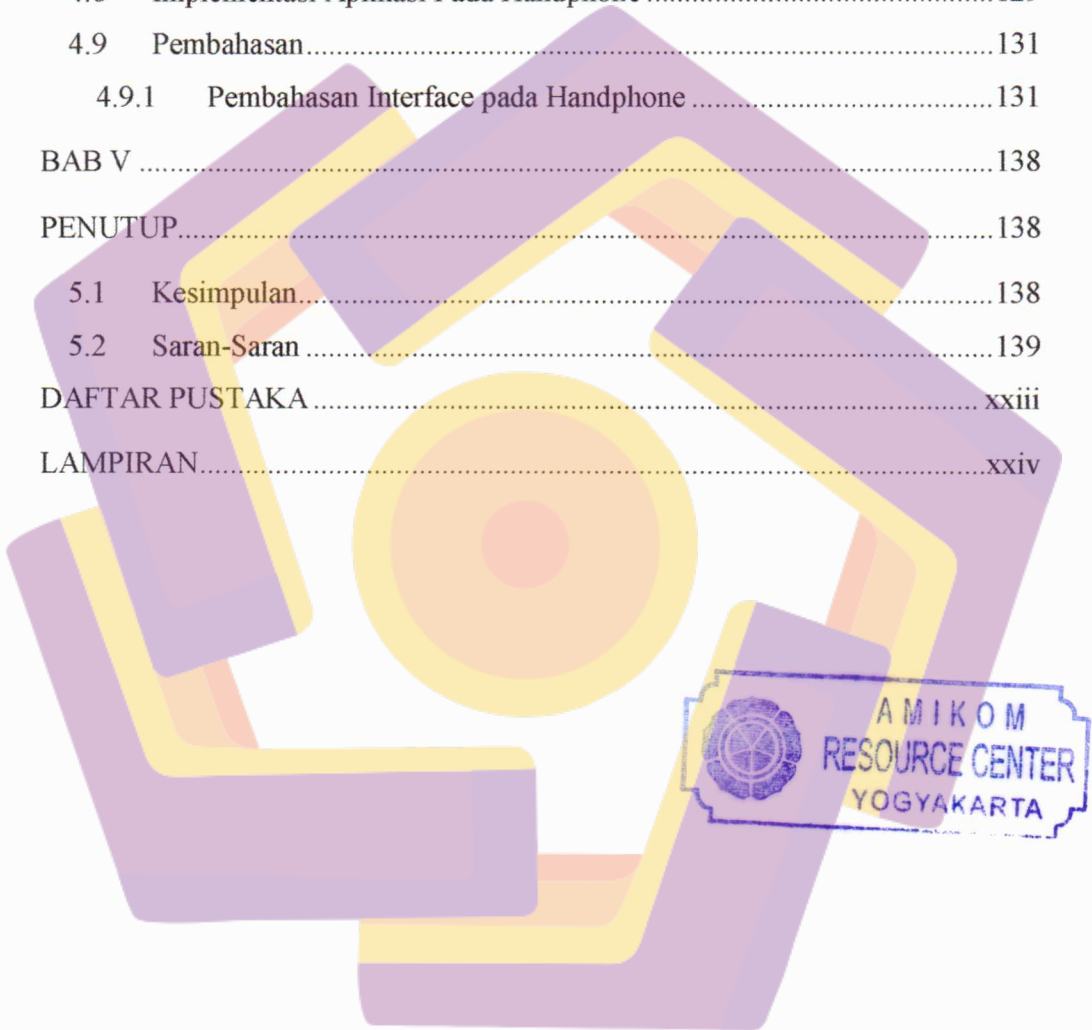
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI	xxi
ABSTRACT.....	xxii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Tujuan Penelitian	4
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan:.....	6
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8

2.1.1	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	9
2.1.2	Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2.2	Multimedia.....	11
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	12
2.2.2	Kreteria Multimedia Dalam Pembelajaran.....	12
2.2.3	Jenis Multimedia.....	13
2.2.4	Kelebihan Pembelajaran Menggunakan Multimedia.....	13
2.3	Media Pembelajaran Gunung Berapi.....	14
2.4	UML.....	23
2.5	Android.....	31
2.5.1	Sejarah Android.....	32
2.5.2	Perkembangan Android.....	33
2.5.2.1	Android V 1.0.....	34
2.5.2.2	Android 1.5 Cupcake.....	34
2.5.2.3	Android 1.6 Donut.....	35
2.5.2.4	Android 2.0 Eclair.....	35
2.5.2.5	Android 2.2 Froyo.....	35
2.5.2.6	Android 2.3 Gingerbread.....	36
2.5.2.7	Android 3.0 Honeycomb.....	36
2.5.2.8	Android 4.0 Ice Cream Sandwich.....	36
2.5.2.9	Android 4.1 Jelly Bean.....	36
2.5.2.10	Android KitKat.....	37
2.5.3	Fitur Android.....	37
2.5.4	Android SDK.....	38
2.6	Google App Inventor.....	39
2.6.1	Sejarah Google App Inventor.....	39

2.6.2	App Inventor Designer.....	39
2.6.2.1	Non-Visible Component.....	42
2.6.3	Block Editor	42
2.7	Sekilas Tentang Java	43
2.7.1	Java Modren.....	45
2.7.2	Java Virtual Machine.....	45
2.7.3	Just In Time Compiler.....	45
2.7.4	Keunggulan Java.....	46
BAB III		48
ANALISIS DAN PERANCANGAN		48
3.1	Analisi Dan Perancangan	48
3.2	Analisis Aplikasi	48
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional (<i>Functional Requirements</i>).....	48
3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat.....	50
3.3	Perancangan Aplikasi.....	51
3.3.1	Rancangan Bentuk Aplikasi.....	51
3.3.1.1	Menu Aplikasi	51
3.3.1.2	Prosedur Aplikasi	52
3.3.2	Rancangan Aplikasi Menggunakan UML	52
3.3.2.1	Rancangan Use Case Diagram	53
3.3.2.2	Rancangan Activity Diagram	56
3.3.2.3	Rancangan Class Diagram.....	58
3.3.3	Rancangan Materi Daftar Gunung Berapi	60
3.3.3.1	Rancangan Materi Berdasarkan Letak Geografis.....	60
3.3.4	Rancangan Tampilan Aplikasi.....	63
3.3.4.1	Rancangan Tampilan Awal	63

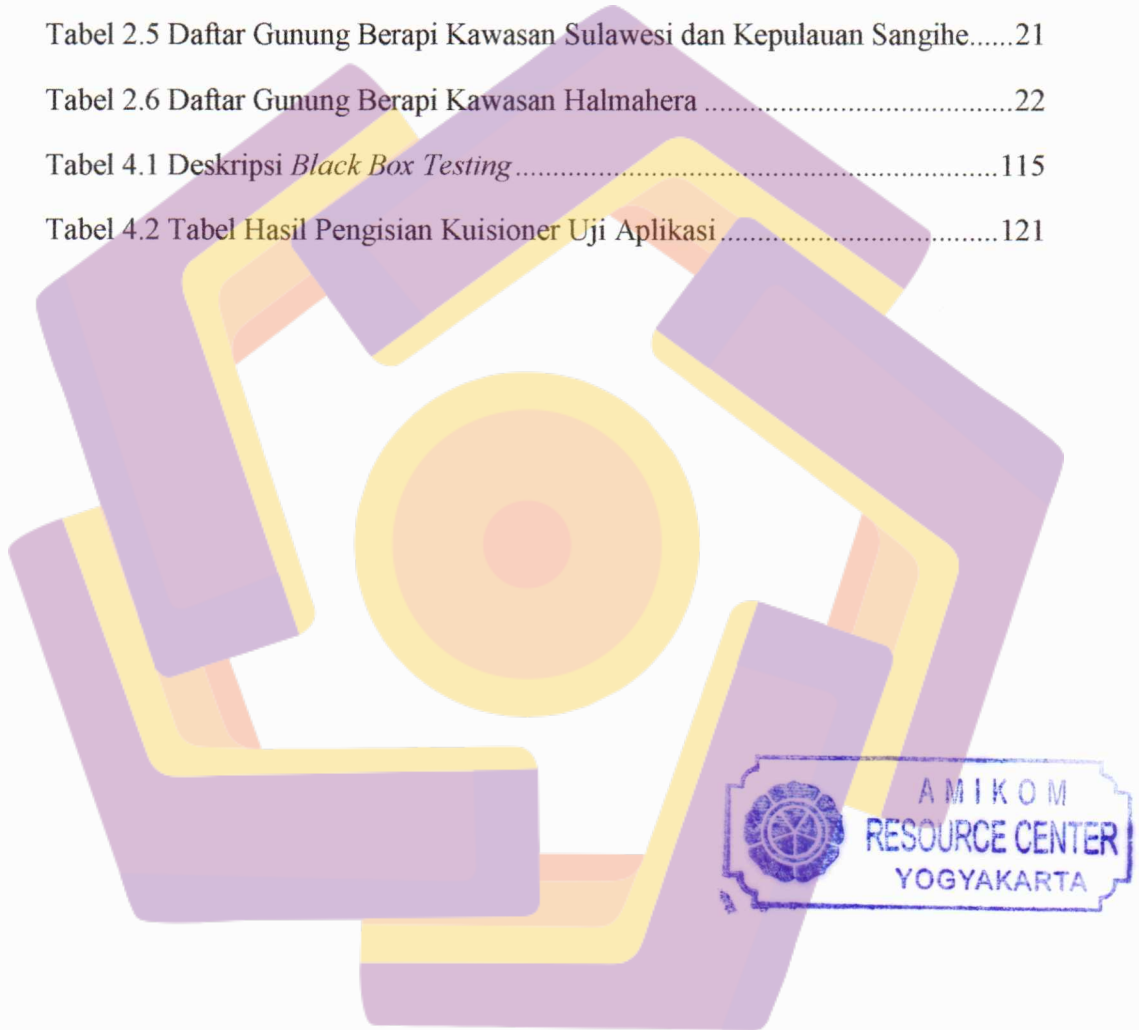
3.3.4.2	Rancangan Tampilan Menu Utama	64
3.3.4.3	Rancangan Tampilan Sub Menu.....	65
3.3.4.4	Rancangan Tampilan Menu Help	66
3.3.4.5	Rancangan Tampilan Menu About.....	67
3.3.4.6	Rancangan Tampilan Menu Intro	67
3.3.4.7	Rancangan Tampilan Geografis	68
3.3.4.8	Rancangan Tampilan Cari	69
3.3.4.9	Rancangan Tampilan Materi	70
3.3.5	Rancangan <i>Block Editor</i> Aplikasi SmartMount.....	70
BAB IV	73
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	73
4.1	Implementasi	73
4.2	Tampilan Aplikasi	73
4.2.1	Tampilan Awal Aplikasi	73
4.2.2	Tampilan Main Menu	75
4.2.3	Tampilan Sub Menu	77
4.2.4	Tampilan Menu Intro	78
4.2.5	Tampilan Menu Geografis	79
4.2.6	Tampilan Menu Materi	80
4.2.7	Tampilan Menu Maps	85
4.2.8	Tampilan Menu Cari	87
4.2.9	Tampilan Menu Help	88
4.2.10	Tampilan Menu About	89
4.2.11	Tampilan Notifier.....	91
4.3	<i>Block</i> Komponen Aplikasi	92
4.4	<i>Block</i> Procedure Aplikasi.....	109

4.5	Pengujian Program dan Sistem	114
4.5.1	Pengujian Program.....	114
4.5.2	Pengujian Sistem.....	120
4.6	Manual Program.....	122
4.7	Manual Instalasi	127
4.8	Implementasi Aplikasi Pada Handphone	129
4.9	Pembahasan.....	131
4.9.1	Pembahasan Interface pada Handphone	131
BAB V	138
PENUTUP	138
5.1	Kesimpulan.....	138
5.2	Saran-Saran	139
DAFTAR PUSTAKA	xxiii
LAMPIRAN	xxiv



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Gunung Berapi Kawasan Sumatra.....	15
Tabel 2.2 Daftar Gunung Berapi Kawasan Selat Sunda dan Jawa	17
Tabel 2.3 Daftar Gunung Berapi Kawasan Sunda Kecil	19
Tabel 2.4 Daftar Gunung Berapi Kawasan Laut Banda	21
Tabel 2.5 Daftar Gunung Berapi Kawasan Sulawesi dan Kepulauan Sangihe.....	21
Tabel 2.6 Daftar Gunung Berapi Kawasan Halmahera	22
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Black Box Testing</i>	115
Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengisian Kuisisioner Uji Aplikasi.....	121



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cone of Experience.....	9
Gambar 2.2 Contoh Struktur Diagram UML.....	24
Gambar 2.3 Contoh Use Case Diagram.....	25
Gambar 2.4 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	26
Gambar 2.5 Contoh Collaboration Diagram.....	27
Gambar 2.6 Contoh State Diagram.....	27
Gambar 2.7 Contoh <i>Activity Diagram</i>	28
Gambar 2.8 Contoh <i>Class Diagram</i>	29
Gambar 2.9 Contoh <i>Object Diagram</i>	29
Gambar 2.10 Contoh <i>Object Diagram</i>	30
Gambar 2.11 Contoh <i>Object Diagram</i>	31
Gambar 2.12 Logo Android.....	32
Gambar 2.13 App Inventor Designer.....	40
Gambar 2.15 Workspace Block Editor.....	42
Gambar 2.16 Bentuk Block pada <i>Drawers</i>	43
Gambar 3.1 Rancangan Use Case Diagram Aplikasi SmartMount.....	53
Gambar 3.2 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Aplikasi SmartMount.....	56
Gambar 3.3 Rancangan <i>Class Diagram</i> dari aplikasi SmartMount.....	59
Gambar 3.4 Rancangan Materi Geografis Sumatra.....	60
Gambar 3.5 Rancangan Materi Geografis Sunda dan Jawa.....	61
Gambar 3.6 Rancangan Materi Geografis Sunda Kecil.....	61
Gambar 3.7 Rancangan Materi Geografis Laut Banda.....	62
Gambar 3.8 Rancangan Materi Geografis Sulawesi dan Kepulauan Singgihe.....	62
Gambar 3.9 Rancangan Materi Geografis Halmahera.....	62

Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Awal Aplikasi	63
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	64
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Sub Menu.....	65
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Menu Help	66
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Menu About	67
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Menu Intro	67
Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Geografis.....	68
Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Menu Cari	69
Gambar 3.18 Rancangan Tampilan Menu Materi.....	70
Gambar 3.19 Block Variabel GbrSumatra.....	71
Gambar 3.20 Block ListPickGeografis.....	72
Gambar 4.1 Tampilan Awal Aplikasi SmartMount.....	74
Gambar 4.2 <i>Block Coding</i> Proses Loading Aplikasi	74
Gambar 4.3 Tampilan Main Menu.....	75
Gambar 4.4 <i>Block Coding</i> Tampilan MainMenu.....	76
Gambar 4.5 Tampilan Sub Menu.....	77
Gambar 4.6 <i>Block Coding</i> Tampilan Sub Menu.....	78
Gambar 4.7 Tampilan Menu Intro	78
Gambar 4.8 Tampilan Menu Geografis.....	79
Gambar 4.9 <i>Block Coding</i> Tampilan Menu Geografis	79
Gambar 4.10 Tampilan masing-masing Menu Materi (1) Menu Sumatra, (2) Menu Sunda dan Jawa, (3) Menu Sunda Kecil, (4) Menu Laut Banda, (5) Menu sulawesi dan Kepulauan Singihe dan (6) Menu Halmahera.....	80
Gambar 4.11 <i>Block Coding</i> Tampilan Menu Materi	81
Gambar 4.12 <i>Block Coding</i> Tampilan Menu Materi	82

Gambar 4.13 <i>Block Coding</i> Tampilan Menu Materi	82
Gambar 4.14 <i>Block Coding</i> Tampilan Menu Materi	83
Gambar 4.15 <i>Block Coding</i> Tampilan Menu Materi	83
Gambar 4.16 <i>Block Coding</i> Tampilan Menu Materi	84
Gambar 4.17 <i>Block Coding</i> Tampilan Menu Materi	84
Gambar 4.18 Tampilan Menu Maps	85
Gambar 4.19 <i>Block Coding</i> Tampilan Menu Maps	86
Gambar 4.20 Tampilan Menu Cari	87
Gambar 4.21 <i>Block Coding</i> Tampilan Menu Cari	88
Gambar 4.22 Tampilan Menu Help	88
Gambar 4.23 <i>Block Coding</i> Tampilan Menu Help	89
Gambar 4.24 Tampilan Menu About	90
Gambar 4.25 <i>Block Coding</i> Tampilan Menu About	90
Gambar 4.26 Tampilan Notifier	91
Gambar 4.27 <i>Block Coding</i> Tampilan Notifier	92
Gambar 4.28 <i>Block Coding</i> Komponen Gambar Gunung Geografis Sumatra	93
Gambar 4.29 <i>Block Coding</i> Komponen Nama Gunung Geografis Sumatra	93
Gambar 4.30 <i>Block Coding</i> Komponen Bentuk Gunung Geografis Sumatra	94
Gambar 4.31 <i>Block Coding</i> Komponen Tinggi Gunung Geografis Sumatra	94
Gambar 4.32 <i>Block Coding</i> Komponen Letusan Gunung Geografis Sumatra	95
Gambar 4.33 <i>Block Coding</i> Komponen Geolokasi Gunung Geografis Sumatra	95
Gambar 4.34 <i>Block Coding</i> Komponen Gambar Gunung Geografis Sunda dan Jawa	96
Gambar 4.35 <i>Block Coding</i> Komponen Nama Gunung Geografis Sunda dan Jawa	97

Gambar 4.36 <i>Block Coding</i> Komponen Bentuk Gunung Geografis Sunda dan Jawa.....	97
Gambar 4.37 <i>Block Coding</i> Komponen Tinggi Gunung Geografis Sunda dan Jawa	98
Gambar 4.38 <i>Block Coding</i> Komponen Letusan Gunung Geografis Sunda dan Jawa.....	98
Gambar 4.39 <i>Block Coding</i> Komponen Geolokasi Gunung Geografis Sunda dan Jawa.....	99
Gambar 4.40 <i>Block Coding</i> Komponen Gambar Gunung Geografis Sunda Kecil	100
Gambar 4.41 <i>Block Coding</i> Komponen Nama Gunung Geografis Sunda Kecil .	100
Gambar 4.42 <i>Block Coding</i> Komponen Bentuk Gunung Geografis Sunda Kecil	101
Gambar 4.43 <i>Block Coding</i> Komponen Tinggi Gunung Geografis Sunda Kecil	101
Gambar 4.44 <i>Block Coding</i> Komponen Letusan Gunung Geografis Sunda Kecil	102
Gambar 4.45 <i>Block Coding</i> Komponen Geolokasi Gunung Geografis Sunda Kecil	102
Gambar 4.46 <i>Block Coding</i> Komponen Gambar Gunung Geografis Laut Banda	103
Gambar 4.47 <i>Block Coding</i> Komponen Nama Gunung Geografis Laut Banda ..	103
Gambar 4.48 <i>Block Coding</i> Komponen Bentuk Gunung Geografis Laut Banda	103
Gambar 4.49 <i>Block Coding</i> Komponen Tinggi Gunung Geografis Laut Banda .	104
Gambar 4.50 <i>Block Coding</i> Komponen Letusan Gunung Geografis Laut Banda	104
Gambar 4.51 <i>Block Coding</i> Komponen Geolokasi Gunung Geografis Laut Banda	104

Gambar 4.52 <i>Block Coding</i> Komponen Gambar Gunung Geografis Sulawesi dan Kepulauan Singihe	105
Gambar 4.53 <i>Block Coding</i> Komponen Nama Gunung Geografis Sulawesi dan Kepulauan Singihe	105
Gambar 4.54 <i>Block Coding</i> Komponen Bentuk Gunung Geografis Sulawesi dan Kepulauan Singihe	105
Gambar 4.55 <i>Block Coding</i> Komponen Tinggi Gunung Geografis Sulawesi dan Kepulauan Singihe	106
Gambar 4.56 <i>Block Coding</i> Komponen Letusan Gunung Geografis Sulawesi dan Kepulauan Singihe	106
Gambar 4.51 <i>Block Coding</i> Komponen Geolokasi Gunung Geografis Sulawesi dan Kepulauan Singihe	106
Gambar 4.58 <i>Block Coding</i> Komponen Gambar Gunung Geografis Halmahera	107
Gambar 4.59 <i>Block Coding</i> Komponen Nama Gunung Geografis Halmahera ...	107
Gambar 4.60 <i>Block Coding</i> Komponen Bentuk Gunung Geografis Halmahera .	107
Gambar 4.61 <i>Block Coding</i> Komponen Tinggi Gunung Geografis Halmahera ..	108
Gambar 4.62 <i>Block Coding</i> Komponen Letusan Gunung Geografis Halmahera	108
Gambar 4.63 <i>Block Coding</i> Komponen Geolokasi Gunung Geografis Halmahera	108
Gambar 4.64 <i>Block Coding</i> Procedure <i>Listpick</i> Geografis BeforePicking	110
Gambar 4.65 <i>Block Coding</i> Procedure <i>Listpick</i> Geografis AfterPicking	110
Gambar 4.66 <i>Block Coding</i> Procedure Materi NextMateri	111
Gambar 4.67 <i>Block Coding</i> Procedure Materi PrevMateri.....	112
Gambar 4.68 <i>Block Coding</i> Procedure Maps.....	113
Gambar 4.69 <i>Block Coding</i> Procedure QuitMateri.....	113
Gambar 4.70 <i>Block Coding</i> Procedure Cari.....	114

Gambar 4.71 White Box Testing	119
Gambar 4.72 Menjalakan Aplikasi	122
Gambar 4.73 Menu Start.....	123
Gambar 4.74 Menu Intro.....	123
Gambar 4.75 Menu Geografis.....	124
Gambar 4.76 Menu Materi dan Maps	124
Gambar 4.77 Menu Cari	125
Gambar 4.78 Menu Help.....	126
Gambar 4.79 Menu About	126
Gambar 4.80 File SmartMount.Apk	127
Gambar 4.81 Verifikasi Instalasi Aplikasi.....	128
Gambar 4.82 Proses Instalasi	128
Gambar 4.83 Proses Instalasi Selesai.....	129
Gambar 4.84 Tampilan Aplikasi pada Handphone Galaxy S4 I9500.....	130
Gambar 4.85 Tampilan Awal Aplikasi pada Galaxy S4.....	131
Gambar 4.86 Tampilan Main Menu pada Galaxy S4	132
Gambar 4.87 Tampilan Menu Start pada Galaxy S4	132
Gambar 4.88 Tampilan Menu Intro pada Galaxy S4.....	133
Gambar 4.89 Tampilan Menu Geografis pada Galaxy S4.....	133
Gambar 4.90 Tampilan Menu Materi pada Galaxy S4	134
Gambar 4.91 Tampilan Menu Maps pada Galaxy S4.....	134
Gambar 4.92 Tampilan Menu Cari pada Galaxy S4.....	135
Gambar 4.93 Tampilan Menu Help pada Galaxy S4.....	135
Gambar 4.94 Tampilan Menu About pada Galaxy S4.....	136

INTISARI

Geografi Indonesia didominasi oleh gunung api, beberapa gunung api terkenal karena letusannya, misalnya Krakatau, yang letusannya berdampak secara global pada tahun 1883. Gunung berapi di Indonesia merupakan bagian dari Cincin Api Pasifik. 150 gunung dikelompokkan menjadi enam wilayah geografis, empat di antaranya memiliki gunung berapi dalam barisan Busur Sunda. Dua wilayah lainnya mencakup gunung berapi di Halmahera, termasuk pulau-pulau vulkanik di sekitarnya, serta gunung berapi di Sulawesi dan Kepulauan Sangehe. Wilayah terakhir berada dalam satu busur vulkan dengan gunung berapi Filipina.

Google App Inventor adalah sebuah aplikasi yang disediakan oleh Google yang memungkinkan orang untuk membuat aplikasi perangkat lunak untuk OS Android. Aplikasi ini menggunakan antarmuka grafis yang memungkinkan pengguna untuk mendrag-and-drop objek visual untuk membuat aplikasi yang dapat berjalan pada perangkat mobile bersistem operasi Android.

App Inventor memiliki potensi besar dalam membangun aplikasi-aplikasi untuk OS android terutama aplikasi mobile. Pada skripsi ini, penulis menggali potensi yang dimiliki App Inventor dengan cara mengoptimalkan App Inventor dalam pembuatan aplikasi Pengenalan tentang Gunung berapi yang ada di Indonesia.

Kata kunci : *Android, App Inventor, Gunung, Aplikasi mobile*

ABSTRACT

Geography is dominated by volcanoes, indonesia some of the volcano noted for explode, krakatau, e.g. who explode impact globally in 1883. A volcano in indonesia is part of a ring of fire the pacific. 150 mountain geographical areas, grouped into six four of which are having a volcano in a line of a bow sundanese. Two other areas includes a volcano in halmahera, including volcanic islands in the vicinity; as well as a volcano in sulawesi and island sangihe. The region last lie in one of the bow vulcan with volcanism the philippines.

Google app inventor is an application that provided by google that enables people to make application software to os android. The application is using the graphics interface that allows users to mendrag-and-drop a visual object to make application that can run on a mobile device system operation of android.

App inventor have the great potential in developing applications for android application especially os mobile. On this thesis writer the author explores potentials app inventor by means of optimize app inventor in making application introduction of a volcano in indonesia.

Keywords : *Android, App inventor, Mountain, Application Mobile*

