

**MEMBANGUN APLIKASI PANDUAN BUDIDAYA JAGUNG MANIS  
BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

**SKRIPSI**



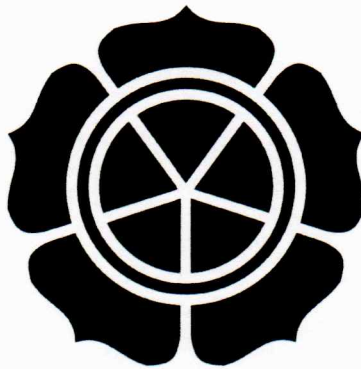
disusun oleh  
**Sonny Priyunio**  
**09.11.2621**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**MEMBANGUN APLIKASI PANDUAN BUDIDAYA JAGUNG MANIS  
BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Sonny Priyunio**

**09.11.2621**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEMBANGUN APLIKASI PANDUAN BUDIDAYA JAGUNG MANIS  
BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

yang disusun oleh

**Sonny Priyuno**

**09.11.2621**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 13 Juni 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Krisnawati, S.Si, MT**  
**NIK. 190302038**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**MEMBANGUN APLIKASI PANDUAN BUDIDAYA JAGUNG MANIS  
BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

yang disusun oleh

**Sonny Priyuni**

**09.11.2621**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 13 Juni 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Krisnawati, S.Si, MT**  
**NIK. 190302038**



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



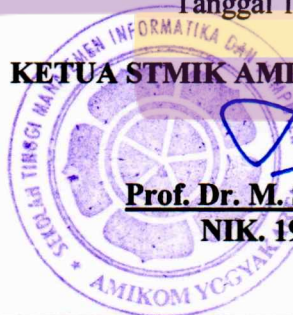
**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 Juni 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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



## 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, 8 Agustus 2015



Nama: Sonny Priyunio

NIM. 09.11.2621

## MOTTO

Yakin, Ikhlas dan Istiqomah.

Selalu bersyukurlah apapun keadaanmu, karena dengan bersyukur segalanya akan terasa lebih indah.

Selalu dekatlah dengan Allah, maka Allah juga akan dekat denganmu.

Lebih baik mencoba dan gagal daripada tidak mencoba sama sekali.

Percayalah pada dirimu sendiri, karena dirimu pasti memiliki sebuah kelebihan.

Teruslah berpikir positif walaupun terkadang memang sulit.

Beranihlah bermimpi, dan beranihlah untuk mewujudkannya.

Teruslah belajar walapun terkadang banyak hambatan, karena orang yang selalu belajar adalah orang hidup untuk masa depan.

Segala keberhasilan yang kita dapatkan bukan hanya karena usaha kita sendiri, tetapi juga karena bantuan dari Allah dan doa dari Orang tua kita. Maka teruslah bersyukur kepada Allah dan selalu mendoakan kedua Orang tua kita.

## **PERSEMBAHAN**

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

### **Bapak Suharsono dan Ibu Sri Atmini**

Terima kasih atas dukungan, motivasi, kerja keras, kasih sayang, kepercayaan, dan doa yang sudah diberikan. Saya merasa sangat bersyukur sudah memiliki Orang tua seperti kalian.

### **Nomita Fibrianti Nugrahaning dan Nasikin**

Terima kasih sudah memberi semangat agar saya segera menyelesaikan Skripsi. Semoga kelak bisa mendapat ilmu yang berguna dari Skripsi ini.

### **Ibu Krisnawati**

Terima kasih atas arahan, bimbingan, saran, dan waktu yang sudah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi saya dengan maksimal.

### **Teman-Teman**

Terima kasih untuk teman-teman 09-S1TI-01 (Kusnendar dan Dito), Aji Pangestu, Yudi Ardiansah, Adi Giri, Dinu serta teman-teman Kost Yanto (Agil, Temy, Faldy, Tedy, Rivaldy, Allan, Angga, Junot, dll) karena sudah memberi saya kegembiraan, kebahagiaan dan semangat untuk menyelesaikan Skripsi ini.

### **STMIK Amikom Yogyakarta**

Terima kasih untuk semua ilmu pengetahuan yang sudah diberikan selama masa kuliah, Semoga kedepannya Amikom bisa menjadi lebih sukses lagi.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telas senantiasa mencurahkan rahmat, hidayah dan anugerahnya kepada setiap hamba-Nya. Sholawat serta salam saya ucapkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan tuntunan kebaikan kepada seluruh umat manusia.

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

Dengan selesainya Skripsi berjudul *Membangun Aplikasi Panduan Budidaya Jagung Manis Berbasis Android Sebagai Media Informasi*. Dengan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H.M Suayanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
3. Drs. Sudarmawan, MT. Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
4. Teman-teman kelas 09-S1TI-01 dan seluruh teman yang ada di Amikom.

Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.



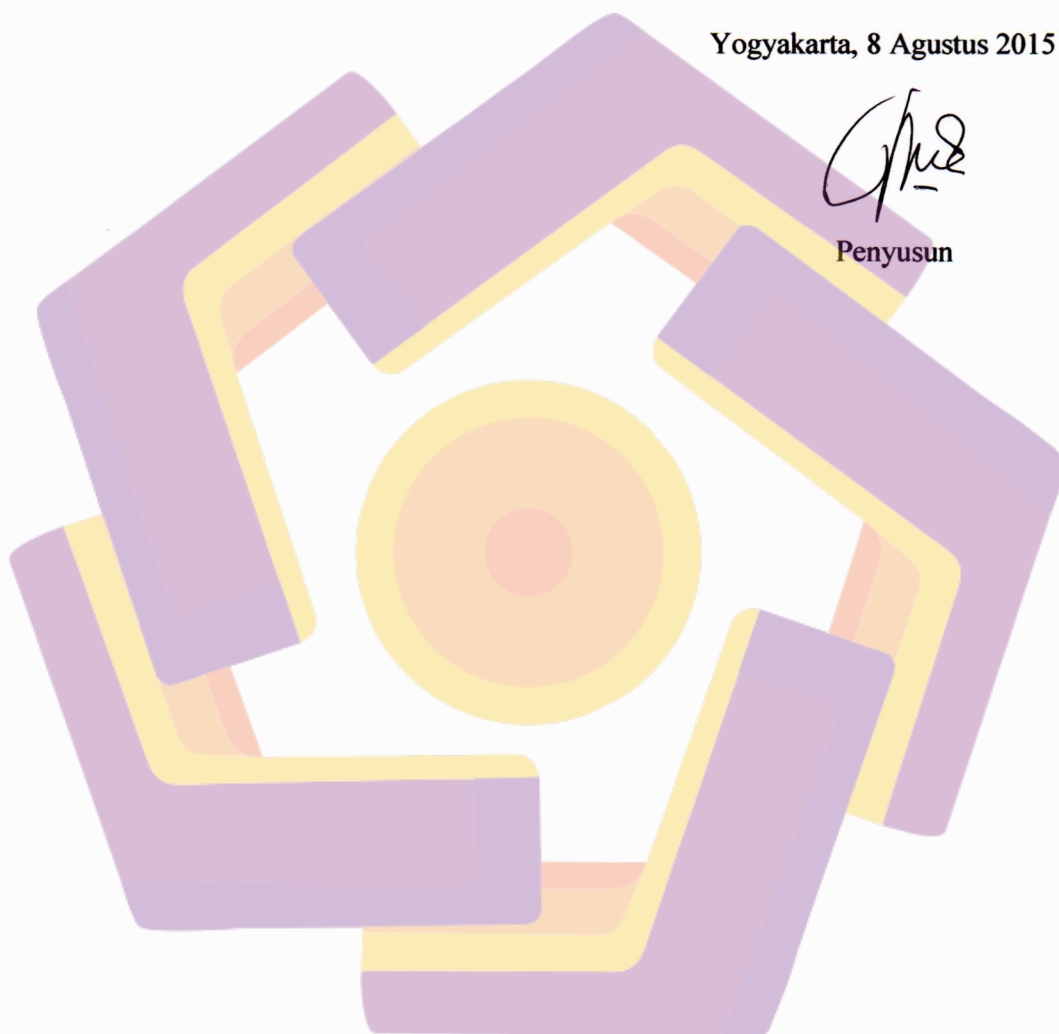


Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait, masyarakat umum dan khususnya bagi penyusun, Skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu saran atau masukan dari pembaca sangat kami harapkan sebagai acuan untuk lebih baik di waktu yang akan datang.

Yogyakarta, 8 Agustus 2015



Penyusun



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i> .....	xxi

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5

### **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1 Jagung Manis .....	6
2.1.1 Pengertian Jagung Manis .....	6
2.1.2 Penanaman Jagung Manis .....	7
2.1.3 Waspada Serangan Hama dan Penyakit.....	8
2.1.3.1 Hama .....	8
2.1.3.1.1 Hama Lundi atau Uret .....	8

2.1.3.1.2 Hama Ulat Tanah .....	8
2.1.3.1.3 Hama Lalat Bibit .....	8
2.1.3.1.4 Hama Ulat Grayak .....	8
2.1.3.1.5 Hama Penggerek Batang .....	9
2.1.3.1.6 Hama Penggerek Tongkol .....	9
2.1.3.2 Penyakit .....	9
2.1.3.2.1 Penyakit Bulai .....	9
2.1.3.2.2 Penyakit Hawar Daun .....	9
2.1.3.2.3 Penyakit Karat Daun .....	9
2.1.4 Panen .....	9
2.1.5 Pascapanen .....	10
2.1.6 Analisis Kelayakan Usaha .....	10
2.2 Android .....	11
2.2.1 Sejarah Android .....	11
2.2.2 Arsitektur Android .....	12
2.2.2.1 <i>Applications</i> dan <i>Widgets</i> .....	12
2.2.2.2 <i>Applications Frameworks</i> .....	12
2.2.2.3 <i>Libraries</i> .....	13
2.2.2.4 <i>Android Run Time</i> .....	14
2.2.2.5 <i>Linux Kernel</i> .....	14
2.2.3 Fundamental Aplikasi .....	15
1) <i>Activities</i> .....	15
2) <i>Service</i> .....	16
3) <i>Broadcast Receiver</i> .....	16
4) <i>Content Provider</i> .....	17
2.2.4 Versi Android .....	17
2.2.4.1 Android versi 1.1 .....	17
2.2.4.2 Android versi 1.5 (Cupcake) .....	17
2.2.4.3 Android versi 1.6 (Donut) .....	18
2.2.4.4 Android versi 2.0/2.1 (Eclair) .....	18
2.2.4.5 Android versi 2.2 (Froyo: Frozen Yoghurt) .....	19

2.2.4.6 Android versi 2.3 (Gingerbread).....	19
2.2.4.7 Android versi 3.0/3.1 (Honeycomb) .....	19
2.2.4.8 Android versi 4.0 (ICS : Ice Cream Sandwich).....	20
2.2.4.9 Android versi 4.1 (Jelly Bean).....	20
2.2.4.10 Android versi 4.2 (Jelly Bean).....	20
2.2.5 Android SDK.....	21
2.2.6 The Dalvik Virtual Machine (DVM).....	22
2.2.7 ADT (Android Development Tools) .....	23
2.3 Analisis PIECES .....	23
2.3.1 Kebutuhan Fungsional .....	24
2.3.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	25
2.4 UML .....	25
1. <i>Class</i> Diagram.....	26
2. <i>Package</i> Diagram .....	27
3. <i>Object</i> Diagram .....	27
4. <i>Use Case</i> Diagram.....	28
5. <i>Sequence</i> Diagram.....	28
6. <i>Collaboration</i> Diagram .....	29
7. <i>Statechart</i> Diagram .....	30
8. <i>Activity</i> Diagram.....	30
9. <i>Deployment</i> Diagram.....	31
2.5 Java .....	32
2.5.1 Sejarah Java.....	32
2.5.2 Perkembangan Teknologi Java.....	32
2.5.3 Keunggulan Java.....	34

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

3.1 Analisis Sistem .....	36
3.1.1 Analisis Sistem .....	36
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	37
3.1.2.1 Analisis Kebutuhan Aplikasi .....	37

3.1.2.2 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	38
3.1.2.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	39
3.1.2.4 Analisis Kebutuhan Perangkat.....	40
3.1.3 Analisis Kelayakan Sistem .....	41
3.2 Perancangan .....	42
3.2.1.UML.....	42
3.2.1.1 Class Diagram .....	42
3.2.1.2 Sequence Diagram.....	43
3.1.2.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	43
3.2.1.3.1 Sequence Diagram Menanam .....	43
3.2.1.3.2 Sequence Diagram Budidaya Jagung Manis .....	44
3.2.1.3.3 Sequence Diagram Varietas Unggul Jagung Manis.....	44
3.2.1.3.4 Sequence Diagram Hama Dan Penyakit Jagung Manis.....	44
3.2.1.3.5 Sequence Diagram Prospek Jagung Manis.....	45
3.2.1.3.6 Sequence Diagram Analisis Jagung Manis.....	
3.2.1.3.7 Sequence Diagram Manfaat Jagung Manis.....	45
3.2.1.3.8 Sequence Diagram Tentang.....	46
3.2.1.4 Activity Diagram.....	46
3.2.1.4.1 Activity diagram Splash Screen.....	46
3.2.1.4.2 Activity diagram Home .....	47
3.2.1.4.3 Activity diagram Menanam .....	47
3.2.1.4.4 Activity diagram Analisis.....	48
3.2.1.4.5 Activity diagram Menu Analisis (Break Event Point (BEP)).....	48

3.2.1.4.6	Activity diagram Menu Analisis Pendapatan.....	49
3.2.1.4.7	Activity diagram Manfaat.....	49
3.2.1.4.8	Activity diagram Tentang.....	50
3.2.1.4.9	Activity diagram Menu Varietas Unggul.....	50
3.2.1.4.10	Activity diagram Informasi Karakter Varietas Unggul.....	51
3.2.1.4.11	Activity diagram Informasi Jenis Varietas Unggul.....	51
3.2.1.4.12	Activity diagram Menu Budidaya Jagung Manis.....	52
3.2.1.4.13	Activity diagram Informasi Proses Penanaman Jagung Manis.....	52
3.2.1.4.14	Activity diagram Informasi Proses Panen Jagung Manis.....	53
3.2.1.4.15	Activity diagram Menu Hama dan Penyakit.....	53
3.2.1.4.16	Activity diagram Informasi Hama	
3.2.1.4.17	Activity diagram Informasi Penyakit.....	54
3.2.1.4.18	Activity diagram Informasi Fisiologis.....	54
3.2.1.4.19	Activity diagram Menu Prospek Bisnis.....	56
3.2.1.4.20	Activity diagram Informasi Modal	
3.2.1.4.21	Activity diagram Informasi Business Opportunity.....	56
3.2.2	User Interface.....	57
3.2.2.1	User Interface Splash Screen.....	57
3.2.2.2	User Interface Home.....	57

3.2.2.3 User Interface Jagung Manis .....	58
3.2.2.4 User Interface Varietas Unggul.....	58
3.2.2.5 User Interface Budidaya Jagung Manis.....	59
3.2.2.6 User Interface Prospek .....	59
3.2.2.7 User Interface Hama dan Penyakit.....	60
3.2.2.8 User Interface Analisis .....	60
3.2.2.9 User Interface Hitung BEP Harga.....	64
3.2.2.10 User Interface Hitung BEP Produksi.....	65
3.2.2.11 User Interface Hitung Pendapatan.....	65
3.2.2.12 User Interface Manfaat.....	66
3.2.2.13 User Interface Tentang .....	66

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

4.1 Implementasi Program.....	67
4.1.1 Metode Implementasi.....	67
4.1.1.1 Metode Black Box Testing .....	67
4.1.1.2 Metode <i>White Box Testing</i> .....	68
4.1.2 Manual Aplikasi.....	68
4.1.3 Manual Instalasi.....	69
4.1.4 Pemeliharaan Sistem .....	71
4.2 Pembahasan.....	71
4.2.1 Pembahasan <i>Interface</i> .....	71
4.2.1.1 Interface Splash Screen .....	71
4.2.1.2 Interface Menu Utama.....	72
4.2.1.3 Interface Jagung Manis.....	73
4.2.1.4 Interface Varietas Unggul.....	74
4.2.1.5 Interface Budidaya Jagung Manis.....	75
4.2.1.6 Interface Prospek.....	76
4.2.1.7 Interface Hama dan Penyakit.....	76
4.2.1.8 Interface Analisis 1.....	77
4.2.1.9 Interface Analisis 2.....	78

4.2.1.10 Interface Analisis 3.....	78
4.2.1.11 Interface Analisis 4.....	79
4.2.1.12 Interface Analisis 5.....	79
4.2.1.13 Interface Hitung BEP Harga .....	80
4.2.1.14 Interface Hitung BEP Produksi.....	81
4.2.1.15 Interface Hitung Pendapatan.....	82
4.2.1.16 Interface Manfaat .....	83
4.2.1.17 Interface Tentang.....	84

## **BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	85
5.2 Saran.....	86
Daftar Pustaka .....	87
Lampiran	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Class Java.....	34
Tabel 4.1	Pengujian <i>Black Box</i> .....	67



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Arsitektur Android .....	15
Gambar 2.2	<i>Class Diagram</i> .....	27
Gambar 2.3	<i>Package Diagram</i> .....	27
Gambar 2.4	<i>Object Diagram</i> .....	28
Gambar 2.5	<i>Use Case Diagram</i> .....	28
Gambar 2.6	<i>Sequence Diagram</i> .....	29
Gambar 2.7	<i>Collaboration Diagram</i> .....	29
Gambar 2.8	<i>Statechart Diagram</i> .....	30
Gambar 2.9	<i>Activity Diagram</i> .....	30
Gambar 2.10	<i>Deployment Diagram</i> .....	31
Gambar 3.1	Rancangan <i>Use Case Diagram</i> Budidaya Jagung Manis.....	42
Gambar 3.2	Rancangan <i>Class Diagram</i> Budidaya Jagung Manis.....	43
Gambar 3.3	Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Menanam Budidaya Jagung Manis.....	43
Gambar 3.4	Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Budidaya Jagung Manis.....	44
Gambar 3.5	Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Varietas Unggul Jagung Manis.....	44
Gambar 3.6	Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Hama Dan Penyakit Jagung Manis.....	44
Gambar 3.7	Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Prospek Jagung Manis .....	45
Gambar 3.8	Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Analisis Jagung Manis .....	45
Gambar 3.9	Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Manfaat Jagung Manis.....	45
Gambar 3.10	Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Tentang .....	46
Gambar 3.11	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Splash Screen .....	46
Gambar 3.12	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Home .....	47
Gambar 3.13	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Menanam .....	47
Gambar 3.14	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Analisis .....	48
Gambar 3.15	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Analisis <i>Break Event Point</i> (BEP).....	48

Gambar 3.16	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Analisis Pendapatan.....	48
Gambar 3.17	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Manfaat .....	49
Gambar 3.18	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Tentang .....	50
Gambar 3.19	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Varietas Unggul.....	50
Gambar 3.20	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Informasi Karakter Varietas Unggul .....	51
Gambar 3.21	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Informasi Jenis Varietas Unggul .....	51
Gambar 3.22	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Menu Budidaya Jagung Manis..	52
Gambar 3.23	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Informasi Proses Penanaman Jagung Manis .....	52
Gambar 3.24	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Informasi Proses Panen Jagung Manis.....	53
Gambar 3.25	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Menu Hama dan Penyakit.....	53
Gambar 3.26	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Informasi Hama .....	54
Gambar 3.27	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Informasi Penyakit .....	54
Gambar 3.28	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Informasi Fisiologis.....	55
Gambar 3.29	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Menu Prospek Bisnis.....	55
Gambar 3.30	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Informasi Modal.....	56
Gambar 3.31	Rancangan <i>Activity Diagram</i> Informasi <i>Business Opportunity</i>	56
Gambar 3.32	Rancangan <i>User Interface</i> Splash Screen .....	57
Gambar 3.33	Rancangan <i>User Interface</i> Home.....	57
Gambar 3.34	Rancangan <i>User Interface</i> Jagung Manis.....	58
Gambar 3.35	Rancangan <i>User Interface</i> Varietas Unggul.....	58
Gambar 3.36	Rancangan <i>User Interface</i> Budidaya Jagung Manis.....	58
Gambar 3.37	Rancangan <i>User Interface</i> Prospek.....	59
Gambar 3.38	Rancangan <i>User Interface</i> Hama dan Penyakit.....	59
Gambar 3.39	Rancangan <i>User Interface</i> Analisis.....	60
Gambar 3.40	Rancangan <i>User Interface</i> Analisis.....	61
Gambar 3.41	Rancangan <i>User Interface</i> Analisis.....	62
Gambar 3.42	Rancangan <i>User Interface</i> Analisis.....	63

Gambar 3.43	Rancangan <i>User Interface</i> Analisis.....	64
Gambar 3.44	Rancangan <i>User Interface</i> Hitung BEP Harga .....	64
Gambar 3.45	Rancangan <i>User Interface</i> Hitung BEP Produksi.....	65
Gambar 3.46	Rancangan <i>User Interface</i> Hitung Pendapatan.....	65
Gambar 3.47	Rancangan <i>User Interface</i> Manfaat .....	66
Gambar 3.48	Rancangan <i>User Interface</i> Tentang.....	66
Gambar 4.1	Syntax Error.....	68
Gambar 4.2	Manual Installasi aplikasi berbasis android.....	70
Gambar 4.3	Izin installasi aplikasi berbasis android.....	70
Gambar 4.4	<i>User Interface</i> Splash Screen .....	71
Gambar 4.5	<i>User Interface</i> Menu Utama .....	72
Gambar 4.6	<i>User Interface</i> Jagung Manis.....	73
Gambar 4.7	<i>User Interface</i> Varietas Unggul.....	74
Gambar 4.8	<i>User Interface</i> Budidaya Jagung Manis .....	75
Gambar 4.9	<i>User Interface</i> Prospek.....	76
Gambar 4.10	<i>User Interface</i> Hama dan Penyakit.....	76
Gambar 4.11	<i>User Interface</i> Analisis.....	77
Gambar 4.12	<i>User Interface</i> Analisis.....	78
Gambar 4.13	<i>User Interface</i> Analisis.....	78
Gambar 4.14	<i>User Interface</i> Analisis.....	79
Gambar 4.15	<i>User Interface</i> Analisis.....	79
Gambar 4.16	<i>User Interface</i> Hitung BEP Harga .....	80
Gambar 4.17	<i>User Interface</i> Hitung BEP Produksi.....	81
Gambar 4.18	<i>User Interface</i> Hitung Pendapatan.....	82
Gambar 4.19	<i>User Interface</i> Manfaat .....	83
Gambar 4.20	<i>User Interface</i> Tentang.....	84

## INTISARI

Semakin berkembang pesatnya teknologi maka semakin banyak orang menggunakan teknologi *smartphone*, sebagai sarana memperoleh informasi dan menambah pengetahuan atau melakukan bermacam kegiatan online.

Dalam penulisan karya ilmiah ini penulis membuat sebuah aplikasi Budidaya Jagung Manis. Aplikasi ini nantinya akan digunakan oleh para petani yang ingin membudidayakan jagung manis. Aplikasi ini juga terdapat banyak informasi tentang bagaimana cara menanam jagung manis yang benar. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah petani yang ingin belajar lebih banyak tentang budidaya jagung manis hanya melalui *Smart Phone*.

**Kata Kunci:** Android, Budidaya, Jagung Manis, Aplikasi

## ***ABSTRACT***

The more rapid growth of technology, more and more people use smartphone technology, as a means of obtaining information and increase knowledge or conduct various activities online.

In writing this paper the author makes an application Sweet Corn Cultivation. This application will be used by farmers who wish to cultivate sweet corn. This application also contained a lot of information about how to plant sweet corn right. With this application can facilitate the farmers who want to learn more about the cultivation of sweet corn only through a Smart Phone.

***Keyword: Android, cultivation, Sweet Corn, Applications***

