

**WARSHIPEDIA MEDIA INFORMASI KAPAL PERANG DUNIA II  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Lucky Baidrian Makalosa**

**12.11.6318**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**WARSHIPEDIA MEDIA INFORMASI KAPAL PERANG DUNIA II  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Lucky Baidrian Makalosa**

**12.11.6318**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

PENGESAHAN  
**PERSETUJUAN**  
SKRIPSI  
**SKRIPSI**

**WARSHIPEDIA MEDIA INFORMASI KAPAL PERANG DUNIA II  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lucky Baimdrian Makalosa**

**12.11.6318**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 2 Juli 2019

**Dosen Pembimbing,**



**Dony Ariyus, M.Kom**

**NIK. 190302128**



# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### WARSHIPEDIA MEDIA INFORMASI KAPAL PERANG DUNIA II BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lucky Baidrian Makalosa**

**12.11.6318**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Juli 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Hanif Al Fatta, M.Kom  
NIK. 190302096

Ainul Yaqin, M.Kom  
NIK. 190302255

Dony Ariyus, M.Kom  
NIK. 190302128

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Juli 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan 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 intuisi Pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah saya ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 31 Juli 2019



Lucky Baidrian Makalosa

NIM. 12.11.6318

## MOTTO

“The death of one man is a tragedy. The death of millions is a statistic.”

**(Joseph Stalin)**

“If you want to destroy any nation without war, make adultery or nudity common in the young generation.”

**(Salahuddin Ayyubi)**

“If you had not committed great sins, God would not have sent a punishment like me upon you.”

**(Genghis Khan)**

“Right action is better than knowledge; but in order to do what is right, we must know what is right.”

**(Anime Bakuman)**

“If you wish for peace, then prepare for war.”

**(Oda Nobunaga)**

## PERSEMBAHAN

- Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, kemudahan, dan kelancaran dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini.
- Untuk Nabi Muhammad SAW sebagai junjungan umat muslim diseluruh dunia, sang pembawa kebenaran, sebagai suri tauladan yang menuntun kami kejalan yang diridhoi Alaah SWT.
- Kepada orang tua saya Bardan dan Warmi yang tiada henti berdoa dalam setiap sujudnya, telah bekerja keras untuk membahagiakan putra dan putrinya. Sungguh kalian adalah motivasi terbesar saya dalam perantauan yang selalu berusaha memberi penghargaan terbaik buat kalian.
- Kepada bapak Dony Ariyus yang sudah membimbing saya dalam penyelesaian skripsi ini tahap demi tahap. Sungguh saya berterimakasih atas ilmu dan pengalaman yang sudah bapak berikan.
- Untuk semua Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang pernah mengajar saya dari semester awal sampai semester akhir. Terimakasih atas semua ilmu yang diberikan yang sangat berguna dalam penyelesaian skripsi ini.
- Untuk rekan-rekan seperjuangan dari kelas 12-S1TI-09 yang selalu memberi dorongan, motivasi, candaan, dan semua tentang kebersamaan.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran dan ridho yang telah diberikan oleh Allah SWT. Puji syukur dan shalawat selalu dijunjung dan doa untuk nabi besar Muhammad SAW, sang teladan yang membawa manusia dari zaman kegelapan kedalam zaman yang penuh ilmu yang terang benderang.

Berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas penulisan skripsi yang berjudul “WARSHIPEDIA MEDIA INFORMASI KAPAL PERANG DUNIA II BERBASIS ANDROID”.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas bantuan dan bimbingan dalam pembuatan tugas akhir skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir skripsi ini tepat waktu. Dengan kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:


1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T, selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dony Ariyus, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini.
4. Bapak Ainul Yaqin, M.Kom dan Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dosen Penguji yang telah menguji skripsi ini.
5. Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
6. Kedua orang tua, serta semua keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah.



7. Teman - teman yang telah ikut andil dan banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik maupun saran yang bersifat membantu atau membangun sangat diharapkan.

Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini ada manfaatnya, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi kita semua dalam rangka menambah wawasan pengetahuan dan pemikiran kita.



Yogyakarta, 31 Juli 2019

Lucky Baindrian Makalo

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan .....	4
1.5.4 Metode Pengujian.....	4
1.5.5 Metode Implementasi.....	4

1.6	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....		6
2.1	Tinjauan Pustaka .....	6
2.2	Dasar Teori .....	7
2.2.1	Aplikasi .....	7
2.2.1.1	Pengertian Aplikasi .....	7
2.2.1.2	Aplikasi Mobile.....	7
2.2.2	Android .....	9
2.2.2.1	Pengertian Android.....	9
2.2.2.2	Versi-versi Android.....	9
2.2.2.3	Arsitektur Android.....	13
2.2.3	<i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	17
2.2.3.1	Pengertian <i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	17
2.2.3.4	<i>Usecase Diagram</i> .....	18
2.2.3.5	<i>Class Diagram</i> .....	20
2.2.3.6	<i>Sequence Diagram</i> .....	21
2.2.3.7	<i>Activity Diagram</i> .....	22
2.2.4	Bahasa Pemrograman.....	23
2.2.4.1	Java.....	23
2.2.4.2	Sejarah Java.....	24
2.2.5	Software Yang Digunakan .....	24
2.2.5.1	Android Studio .....	24
2.2.5.2	Android SDK ( <i>Software Development Kit</i> ).....	25
2.2.5.3	<i>Java Development Kit (JDK)</i> .....	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		27

3.1	Gambaran Umum Aplikasi.....	27
3.2	Analisis SWOT.....	27
3.2.1	Kekuatan ( <i>Strength</i> ) .....	27
3.2.2	Analisis Kelemahan ( <i>Weakness</i> ) .....	28
3.2.3	Peluang ( <i>Opportunity</i> ).....	28
3.2.4	Ancaman ( <i>Threats</i> ).....	28
3.3	Analisis Kebutuhan Aplikasi .....	30
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	30
3.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional .....	30
3.4	Analisis Kelayakan Aplikasi .....	33
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi .....	33
3.4.2	Analisis Kelayakan Operasional .....	34
3.4.3	Analisis Kelayakan Hukum .....	34
3.5	Perancangan Sistem.....	34
3.5.1	Perancangan UML (Unified Modeling Language) .....	34
3.5.1.1	Use Case Diagram .....	35
3.5.1.2	Activity Diagram .....	35
3.5.1.3	Class Diagram .....	38
3.5.1.4	Sequence Diagram .....	39
3.6	Perancangan User Interface .....	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		45
4.1	Implementasi .....	45
4.1.1	Implementasi <i>Interface</i> .....	45
4.1.1.1	Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	45
4.1.1.2	Tampilan Menu Utama.....	46

4.1.1.3	Tampilan Menu Warship.....	47
4.1.1.4	Tampilan Menu France .....	48
4.1.1.5	Tampilan Menu Destroyer.....	48
4.1.1.6	Tampilan Menu Aigle .....	49
4.1.1.7	Tampilan Menu About .....	50
4.2	Pembahasan .....	50
4.2.1	Pembahasan Kode Program ( <i>Source Code</i> ).....	51
4.2.1.1	Tampilan Splash Screen .....	51
4.2.1.2	Tampilan Menu Utama.....	51
4.2.1.3	Tampilan Menu Warship.....	53
4.2.1.4	Tampilan Menu France .....	55
4.2.1.5	Tampilan Menu France Destroyer.....	57
4.2.1.6	Tampilan Menu Aigle .....	58
4.2.1.7	Tampilan Menu About .....	58
4.2.1.8	Android Manifest .....	58
4.3	Blackbox Testing.....	60
4.4	Hasil Pengujian Aplikasi .....	61
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>63</b>
5.1	Kesimpulan.....	63
5.2	Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>65</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-simbol Usecase Diagram.....	18
Tabel 2. 2 Simbol-simbol Class Diagram .....	20
Tabel 2. 3 Simbol-simbol Sequence Diagram.....	22
Tabel 2. 4 Simbol-simbol Activity Diagram.....	23
Tabel 3. 1 Tabel Strategi SWOT.....	29
Tabel 3. 2 Perangkat Keras untuk Pembuatan .....	31
Tabel 3. 3 Perangkat Keras untuk Penerapan.....	31
Tabel 3. 4 Perangkat Lunak untuk Pembuatan .....	32
Tabel 3. 5 Perangkat Lunak untuk Penerapan.....	32
Tabel 4. 1 Hasil Uji Blacbox.....	60
Tabel 4. 2 Hasil Ujicoba Pada Beberapa Ponsel Android.....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Arsitektur Android .....	17
Gambar 3. 1 Use Case Diagram Aplikasi Warshipedia .....	35
Gambar 3. 2 Activity Diagram Menu Utama .....	36
Gambar 3. 3 Activity Diagram Menu Warship .....	36
Gambar 3. 4 Activity Diagram Menu Warship .....	37
Gambar 3. 5 Activity Diagram Menu About .....	38
Gambar 3. 6 Class Diagram Warshipedia .....	39
Gambar 3. 7 Sequence Diagram Menu Warship .....	40
Gambar 3. 8 Sequence Diagram Menu About .....	41
Gambar 3. 9 Antar Muka Splash Screen .....	42
Gambar 3. 10 Antar Muka Menu Utama .....	42
Gambar 3. 11 Antar Muka Menu Warship .....	43
Gambar 3. 12 Antar Muka Menu Ship Category .....	43
Gambar 3. 13 Antar Muka Isi konten .....	44
Gambar 3. 14 Antar Muka Menu About .....	44
Gambar 4. 1 Tampilan Splash Screen .....	46
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Utama .....	47
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Warship .....	47
Gambar 4. 4 Tampilan Menu France .....	48
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Destroyer .....	49
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Aigle .....	49
Gambar 4. 7 Tampilan Menu About .....	50

## INTISARI

Menurut pengamatan yang terjadi pada masyarakat, *Smartphone* adalah barang yang sedang tren pada saat ini. Banyak masyarakat yang menggunakan *Smartphone* untuk kebutuhan sehari-hari karena memiliki beragam fitur dan *Smartphone* merupakan komputer mini. Diantara banyak *Smartphone* yang beredar sekarang ada salah satu sistem operasi yang mendukung *Smartphone*, yaitu Android.

Perangkat *Smartphone* seperti Android sudah seperti kebutuhan primer yang dapat memberikan informasi pada penggunanya. Sebagian besar dari masyarakat luas belum mengetahui sejarah mengenai kapal Perang Dunia II. Sehingga dari sini muncul gagasan untuk membuat aplikasi android untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai kapal Perang Dunia II.

Penyampain informasi mengenai sejarah kapal Perang Dunia II, informasi persenjataan kapal dan informasi peran kapal dan nilai historis lainnya sangat jarang di ketahui oleh masyarakat luas. Untuk itu penulis mencoba membuat Warshipedia Media Informasi Kapal Perang Dunia II Berbasis Android.

**Kata Kunci : *Smartphone*, Android, Kapal Perang Dunia II.**



## **ABSTRACT**

*According to observations that occur in the community, smartphones are goods that are trending at the moment. Many people use smartphones for their daily needs because they have various features and smartphones are mini computers. Among the many smartphones that support now there is one operating system that supports smartphones, namely Android.*

*Smartphone devices like Android are like primary needs that can provide information to users. Most of the wider community do not know the history of World War II ships. So from here came the idea to create an android application to provide information to the public regarding World War II ships.*

*Submitting information about the history of World War II battle ships, information on ship weaponry and information on the role of ships and other historical values is very rarely known by the public. For this reason the author tries to make Warshipedia Media Information a World War II battle Ship Based on Android.*

**Keywords : Smartphone, Android, World War II Battle Ship.**