

**APLIKASI SIMPLE CREATIVE DENGAN REST API
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Benediktus Hosny Iryandito

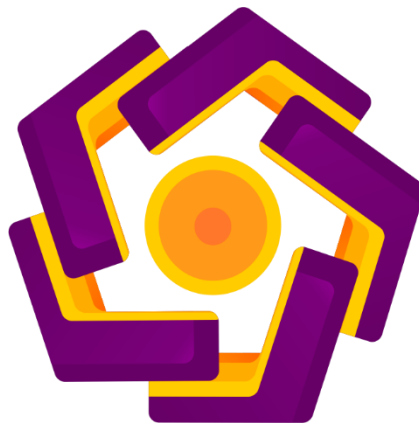
14.11.8371

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

**APLIKASI SIMPLE CREATIVE DENGAN REST API
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Benediktus Hosny Iryandito

14.11.8371

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

PERSETUJUAN

**APLIKASI SIMPLE CREATIVE DENGAN REST API
BERBASIS ANDROID**

**APLIKASI SIMPLE CREATIVE DENGAN REST API
BERBASIS ANDROID**

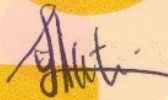
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Benediktus Hosny Iryandito

14.11.8371

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 April 2017

Dosen Pembimbing,



Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302231

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI SIMPLE CREATIVE DENGAN REST API
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Benediktus Hosny Iryandito

14.11.8371

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Maret 2019

Susunan Dewan Penguji

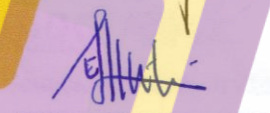
Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235



Donni Prabowo, M.Kom
NIK. 190302253



Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302231

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Maret 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

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 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, 15 Maret 2019



Benedktus Hosny Iryandito

NIM. 14.11.8371

MOTTO

“Kehidupan yang sebenarnya tidak sesederhana di dalam game.”

“Terimalah kenyataan dari semua kejadian yang terjadi di depan matamu. Itu adalah cara yang singkat untuk menjadi dewasa.”

“...the harder you have to try, the more points you deserve!”

“We all make choices, but in the end our choices make us.”

“You mustn't allow yourself to be chained to fate, to be ruled by your genes. Human beings can choose the kind of life that they want to live. What's important is that you choose life... and then live.”

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena dengan kuasanya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Kedua orang tua saya yang tercinta serta adik yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal, mendoakan setiap waktu dan menjadi penyemangat saya.
3. Bapak Suyanto sebagai rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Dosen pembimbing saya, Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs. yang tak pernah berhenti membimbing dan memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Sahabat – sahabat saya (Eka, Tia, Fajar, Restu, Sindu) yang selalu memberikan kebersamaan, keceriaan dan memotivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Sahabat yang menemani mengerjakan skripsi (Faisal, Iga, Rifky, Peri, Isnaini, Malia, Brian, Ken)
7. Teman kelas seperjuangan 14-S1TI-13 yang selalu menyertai dalam menimba ilmu.
8. Semua yang telah membantu serta mendoakan untuk kelancaran dan kemudahan menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penelitian ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta yang penulis ajukan dengan judul “Aplikasi Simple Creative Dengan REST API Berbasis Android”.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan, semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Akhir kata hanya dengan berdoa kepada Tuhan YME penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Yogyakarta, 15 Maret 2019

Benediktus Hosny Iryandito

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	X
DAFTAR GAMBAR	XI
INTISARI	XII
ABSTRACT.....	XIII
BAB I	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN PENELITIAN	2
1.3 BATASAN PENELITIAN	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 METODE PENELITIAN.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Pembuatan Sistem	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB II	7
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.2 DASAR TEORI.....	9

2.2.1	Data	9
2.2.2	Informasi	9
2.2.3	DIY (Do It Yourself).....	11
2.2.4	Android.....	11
2.2.5	REST API.....	22
2.2.6	Unified Model Language (UML)	23
2.2.7	Java.....	26
2.2.8	Basis Data (Database)	26
BAB III.....		29
3.1	TINJAUAN UMUM	29
3.2	ANALISIS SISTEM.....	29
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	31
3.4	PERANCANGAN SISTEM.....	32
3.4.1	Flowchart Sistem	33
3.4.2	UML (Unified Modeling Language).....	34
BAB IV.....		47
4.1	PEMBUATAN APLIKASI	47
4.1.1	Database	47
4.1.2	Interface.....	49
4.1.3	Program	53
4.2	TESTING.....	65
4.2.1	White Box Testing	65
4.2.2	Black Box Testing.....	67
BAB V		69
5.1	KESIMPULAN.....	69
5.2	SARAN	69
DAFTAR PUSTAKA.....		70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan	8
Tabel 3.1 Tabel Analisi SWOT	30
Tabel 4.1 Testing Halaman Log in dan Sign out	67
Tabel 4.2 Testing Halaman Home	67
Tabel 4.3 Testing Halaman Search	68
Tabel 4.4 Testing Halaman Profile	68
Tabel 4.5 Testing Halaman Setting	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Linux.....	15
Gambar 2.2 Versi Android	21
Gambar 2.3 Jenis diagram UML.....	23
Gambar 3.1 Flowchart DIY	33
Gambar 3.2 Use Case Diagram.....	34
Gambar 3.3 Activity Diagram Utama	36
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Home	37
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Search	38
Gambar 3.6 Activity Diagram Menu Profile	39
Gambar 3.7 Class Diagram.....	40
Gambar 3.8 Menu Log In dan Sign Up	41
Gambar 3.9 Menu Home	42
Gambar 3.10 Menu Search	43
Gambar 3.11 Menu Profile	44
Gambar 3.12 Menu Add	45
Gambar 3.13 Menu Edit Profile.....	46
Gambar 4.1 Halaman Log in dan Sign up	49
Gambar 4.2 Halaman Home dan Preview Post.....	50
Gambar 4.3 Halaman Search	51
Gambar 4.4 Halaman Profile dan Setting	51
Gambar 4.5 Halaman Add	52
Gambar 4.6 Error Compile Glide.....	66
Gambar 4.7 Solusi Glide	66

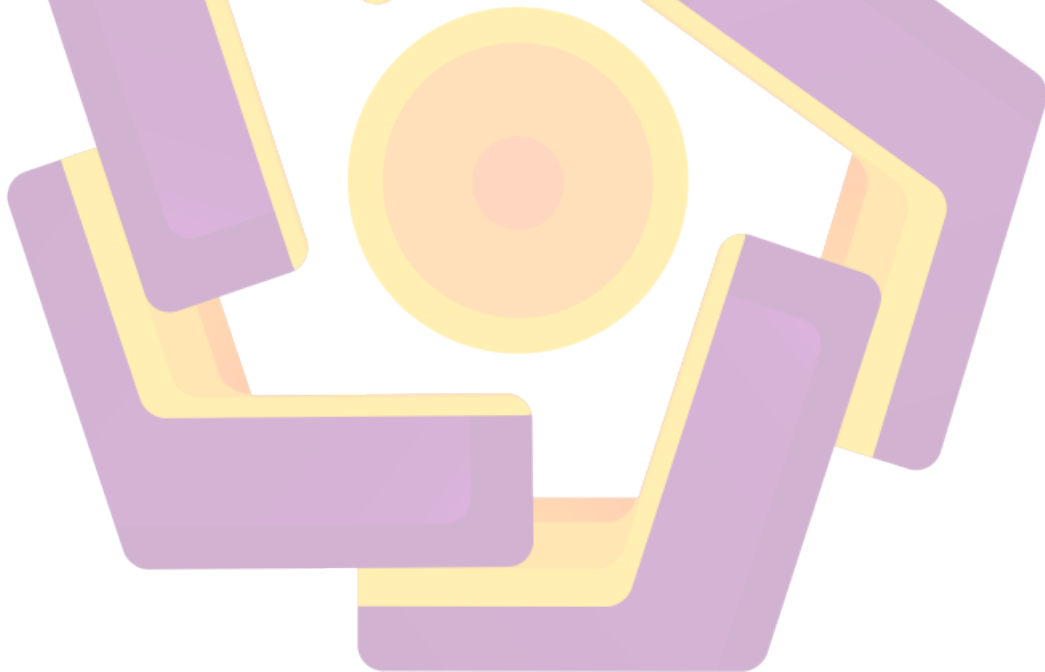
INTISARI

DIY atau yang lebih dikenal dengan *Do It Yourself* adalah suatu istilah yang dipakai untuk kegiatan membuat, memodifikasi, atau memperbaiki suatu benda. Dengan DIY, barang-barang yang sebelumnya tidak berguna dapat berubah menjadi barang yang mempunyai nilai seni dan nilai guna yang tinggi.

DIY merupakan perilaku dimana individu melibatkan bahan – bahan mentah atau semi mentah dan komponen lainnya untuk menghasilkan, mengubah, atau merekonstruksi sebuah benda, termasuk yang diambil dari alam.

Dalam konteks ini, DIY terkait dengan gerakan seni dan kerajinan tangan dimana DIY menawarkan alternatif untuk penekanan budaya konsumen modern yang mengandalkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan yang dalam hal keuangan dapat lebih berhemat.

Kata Kunci: DIY, Kerajinan, Seni



ABSTRACT

DIY or better known as Do It Yourself is a term used to create, modify, or repair an object. With DIY, items that were previously useless can turn into items that have high artistic value and use value.

DIY is a behavior where individuals involve raw or semi-raw materials and other components to produce, change, or reconstruct an object, including those taken from nature.

In this context, DIY is related to the movement of arts and crafts, where DIY offers an alternative to emphasizing modern consumer culture that relies on other people to meet needs that can save more money.

Keywords: *DIY, Craft, Arts*

