

**APLIKASI PENCARIAN PASAR HEWAN BERBASIS ANDROID
DI DAERAH JAWA TENGAH DAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Ziyan Basyarah Mansyur

13.11.7225

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**APLIKASI PENCARIAN PASAR HEWAN BERBASIS ANDROID
DI DAERAH JAWA TENGAH DAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada program Studi Informatika



disusun oleh

Ziyan Basyarah Mansyur

13.12.7225

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI PENCARIAN PASAR HEWAN BERBASIS ANDROID DI
DAERAH JAWA TENGAH DAN YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ziyan Basyarah Mansyur

13.11.7225

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 07 Juni 2017

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI PENCARIAN PASAR HEWAN BERBASIS ANDROID DI
DAERAH JAWA TENGAH DAN YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ziyan Basyarah Mansyur

13.11.7225

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hartatik, S.T, M.Cs
NIK. 190302232

Yudi Sutanto, M.Kom
NIK. 190302039

Bayu Setiaji M.Kom
NIK. 190302216

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 09 Juni 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

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.

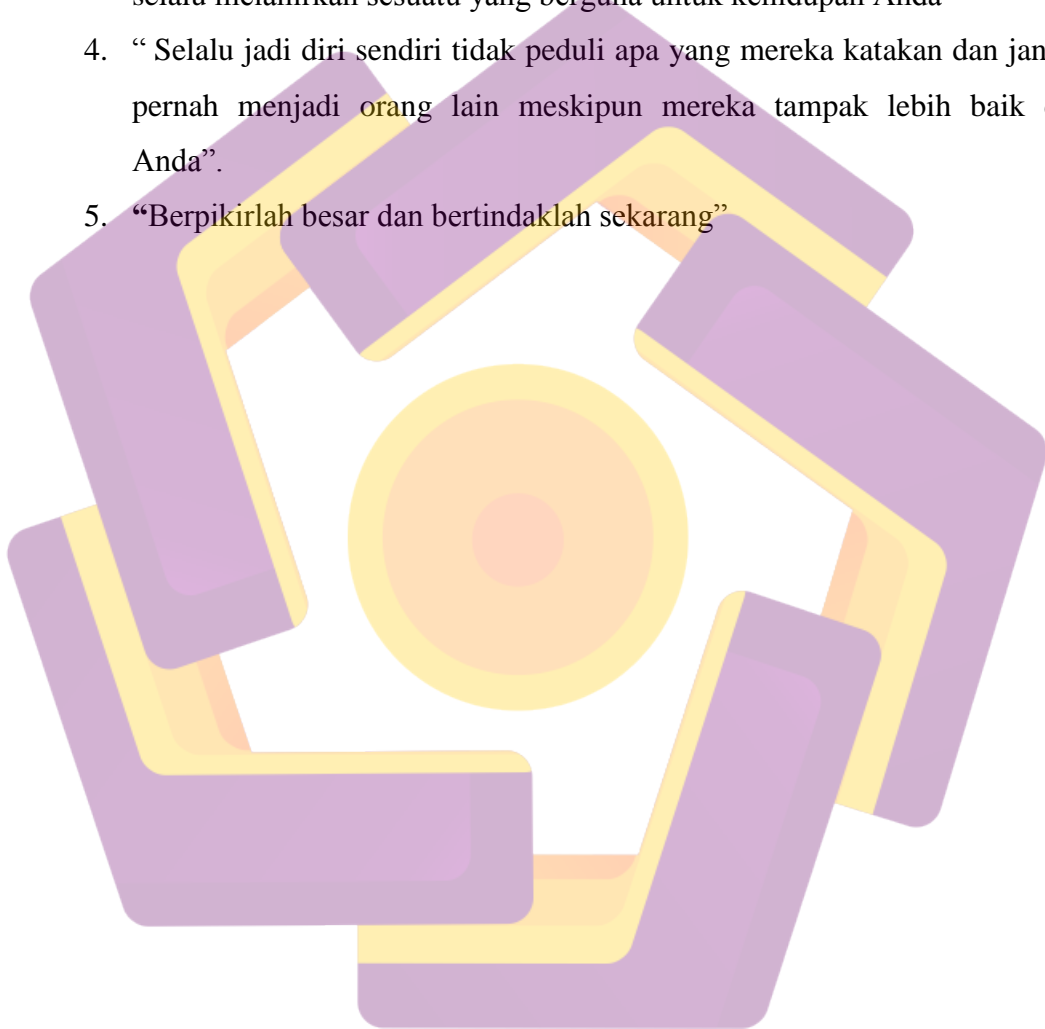
Yogyakarta, 10 Juni 2017



Ziyan Basyarah Mansyur
NIM. 13.11.7225

MOTTO

1. “Tidak ada manusia bodoh yang ada hanya manusia yang malas berusaha”
2. “Tetap fokus dan selesaikan perjalanannya”
3. “Waktu dan tenaga yang telah Anda habiskan untuk belajar, pasti akan selalu melahirkan sesuatu yang berguna untuk kehidupan Anda”
4. “Selalu jadi diri sendiri tidak peduli apa yang mereka katakan dan jangan pernah menjadi orang lain meskipun mereka tampak lebih baik dari Anda”.
5. “Berpikirlah besar dan bertindaklah sekarang”



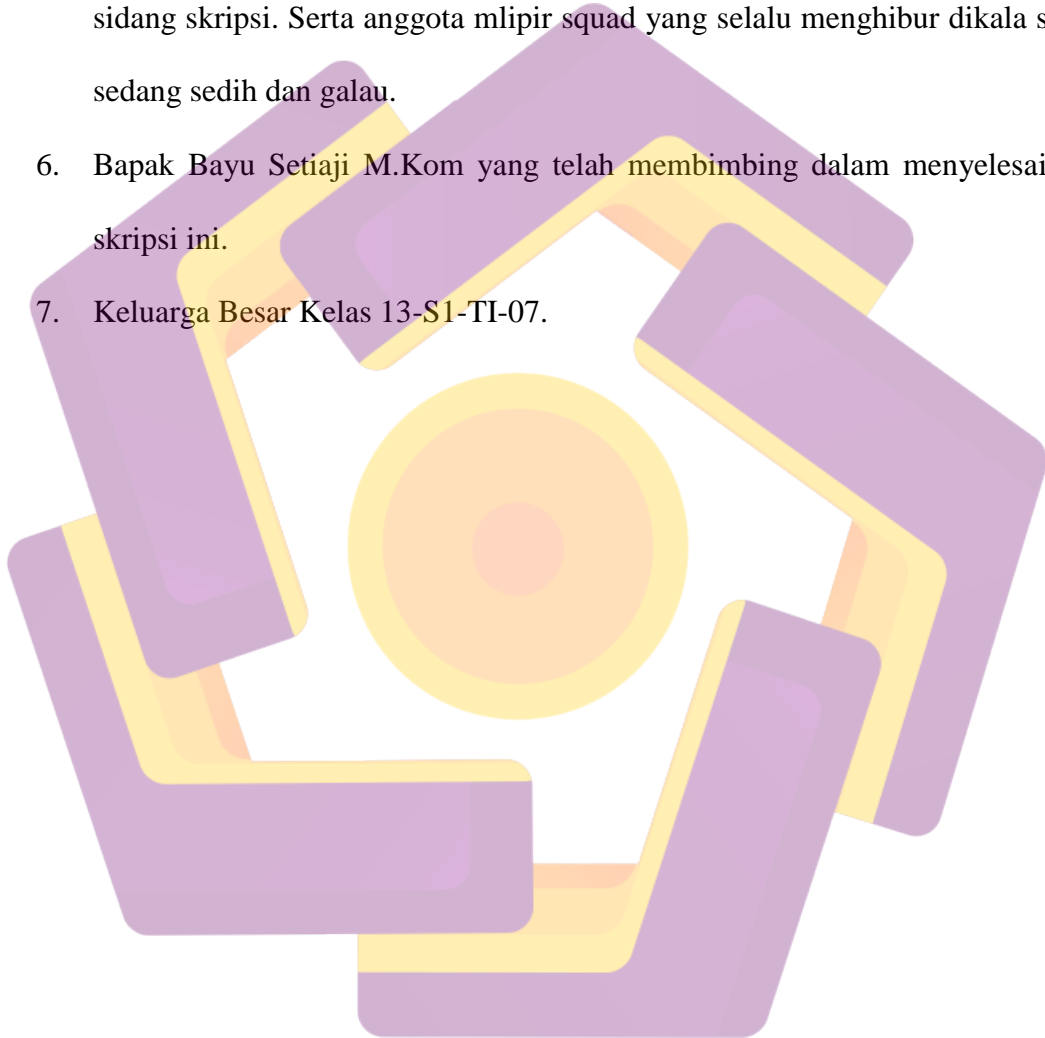
PERSEMBAHAN

Segala puja dan puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan anugrahnya saya dapat menyusun Skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tetap dilimpahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu menjadi suritелadanku dalam langkah kehidupan. Syafaat mu akan kutunggu selalu. Amin.

Tidak lupa saya mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua saya, Bapak H. Abu Mansyur dan Ibu Hj. Siti Munimah, yang tak kenal lelah menanyakan "kapan kamu lulus yan?". Akhirnya saya lulus Mah! Pah!. terimakasih telah mendidik saya hingga seperti sekarang ini, yang tak pernah berhenti berdoa untuk anak-anaknya, yang selalu ada ketika anaknya membutuhkan, tidak lupa adik-adik saya (Naila, Ziki, Khafid, Izza, Soffa, dan Sibontot mas Abi) Yang saya sayangi.
2. Penyemangat hidup saya Dewi Sanata terimakasih sudah hadir dalam hidup saya walaupun kita hanya berteman. percayalah bahwa hanya ada satu namamu yang selalu kusebut-sebut dalam doaku, semoga keyakinan dan takdir ini terwujud, semoga hubungan kita selalu di ridhoi Allah S.W.T
3. Teman-teman dikomunitas motor BIB (Beat In Brebes) dan Milanisti indonesia yang selalu memberikan semangat dan mengingatkan untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Mas Bima dan mas Dawam yang selalu setia menemani saya dari awal kuliah sampai saat ini, susah senang kita lewati bersama sama, terimakasih sudah menjadi sahabat terbaik selama saya hidup di kota Yogyakarta.
5. Mas Fajar, mas Abdul dan mas Arif yang sudah membantu saya sampai sidang skripsi. Serta anggota mlipir squad yang selalu menghibur dikala saya sedang sedih dan galau.
6. Bapak Bayu Setiaji M.Kom yang telah membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Keluarga Besar Kelas 13-S1-TI-07.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata-1 Jurusan Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar sarjana komputer.


Dengan selasainya skripsi ini, maka penulis juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang terlihat dalam penyusunan skripsi ini khususnya kepada :

1. Prof. M. Suyanto, selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bayu Setiaji, M. Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta khususnya yang mengajar kelas 13-S1TI-07 yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dalam menyelesaikan studi.
5. Bapak Abu Mansyur dan Ibu Siti Munimah orang tua penulis yang telah membesarkan dan mendidik, serta memberikan dukungan dan do'a kepada penulis.

6. Pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya naskah skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan skripsi ini.

Terakhir penulis berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan hal bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan juga bagi penulis.



Yogyakarta, 24 Mei 2017

Penulis,

Ziyan Basyarah Mansyur

NIM. 13.11.7225

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------------------------------|
| JUDUL | i |
| PERSETUJUAN | Error! Bookmark not defined. |
| PENGESAHAN | Error! Bookmark not defined. |
| PERNYATAAN..... | Error! Bookmark not defined. |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN..... | vi |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| INTISARI..... | xvi |
| <i>ABSTRACT</i> | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 4 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 5 |
| 1.6.2 Observasi..... | 5 |
| 1.6.3 Metode Pengembangan..... | 5 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 8 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 8 |
| 2.2 Aplikasi Mobile..... | 9 |
| 2.2.1 Pengertian Aplikasi..... | 9 |
| 2.2.2 Pengertian Mobile | 10 |

| | | |
|--|--|----|
| 2.2.3 | Karakteristik Aplikasi Mobile..... | 10 |
| 2.3 | Android..... | 11 |
| 2.3.1 | Pengertian Android | 11 |
| 2.3.2 | Sejarah Android | 11 |
| 2.3.3 | Versi Android..... | 12 |
| 2.3.4 | Arsitektur Android | 14 |
| 2.3.5 | Aplikasi Android..... | 16 |
| 2.4 | Internet..... | 17 |
| 2.5 | <i>Global Positioning System (GPS)</i> | 18 |
| 2.6 | <i>UML (Unified Modeling Language)</i> | 18 |
| 2.6.1 | Pengertian UML (<i>Unified Modeling Language</i>)..... | 18 |
| 2.6.2 | <i>Use Case Diagram</i> | 19 |
| 2.6.3 | <i>Class Diagram</i> | 21 |
| 2.6.4 | <i>Activity Diagram</i> | 24 |
| 2.7 | Perangkat Lunak Yang Digunakan..... | 25 |
| 2.7.1 | Android Studio..... | 25 |
| 2.7.2 | Android SDK (<i>Software Development Kit</i>) | 25 |
| 2.7.3 | JDK (<i>Java Development Kit</i>)..... | 26 |
| 2.7.4 | MySQL | 26 |
| 2.8 | Pasar | 27 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM | | 30 |
| 3.1 | Tinjauan Umum..... | 30 |
| 3.1.1 | Pengenalan Aplikasi Android | 30 |
| 3.1.2 | Tujuan Aplikasi..... | 30 |
| 3.1.3 | Analisis Masalah | 31 |
| 3.2 | Analisis Sistem..... | 38 |
| 3.2.1 | Analisis SWOT | 38 |
| 3.2.2 | Analisis Kelayakan Sistem..... | 40 |
| 3.2.3 | Analisis Kebutuhan Sistem | 41 |
| 3.3 | Perancangan Sistem..... | 43 |
| 3.3.2 | Activity Diagram..... | 44 |

| | | |
|--|---|----|
| 3.3.3 | Perancangan UML | 47 |
| 3.3.4 | Perancangan <i>Database</i> | 54 |
| 3.3.5 | Perancangan <i>Interface</i> / Antarmuka..... | 56 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 60 |
| 4.1 | <i>Database</i> dan Tabel..... | 60 |
| 4.1.1 | Struktur Tabel Pasar..... | 60 |
| 4.1.2 | Struktur Tabel Kota..... | 60 |
| 4.1.3 | Relasi Tabel..... | 61 |
| 4.2 | <i>Interface</i> Aplikasi..... | 61 |
| 4.2.1 | Halaman Splash Screen..... | 62 |
| 4.2.2 | Halaman Menu | 63 |
| 4.2.3 | Halaman Daftar Pasar | 63 |
| 4.2.4 | Halaman Detail Pasar..... | 64 |
| 4.2.5 | Halaman Peta Lokasi | 65 |
| 4.2.6 | Halaman GoogleMaps..... | 66 |
| 4.2.7 | Halaman Tentang | 67 |
| 4.2.8 | Halaman Daerah..... | 68 |
| 4.3 | Hasil Pengujian <i>White Box</i> | 69 |
| 4.4 | Kompilasi Program..... | 71 |
| 4.5 | Hasil Pengujian <i>Black Box</i> | 73 |
| 4.6 | Implementasi Program | 76 |
| 4.6.1 | Unggah ke Google <i>Play Store</i> | 76 |
| BAB V PENUTUP..... | | 80 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 80 |
| 5.2 | Saran..... | 81 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 83 |

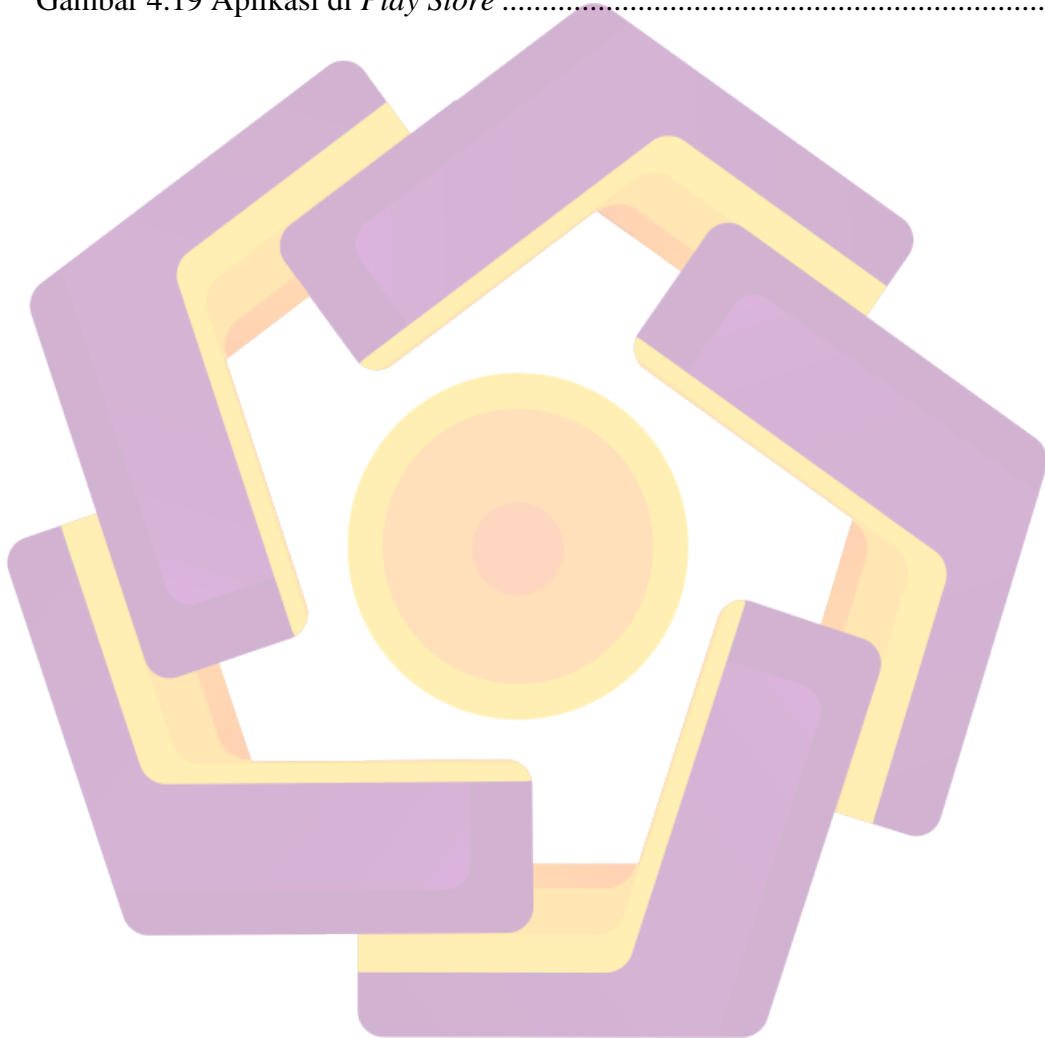
DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Table 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i> [22]..... | 20 |
| Table 2.1 Lanjutan | 21 |
| Table 2.2 Simbol <i>Class Diagram</i> . [25]..... | 22 |
| Table 2.3 Simbol <i>Sequence Diagram</i> [27]..... | 23 |
| Table 2.4 Simbol <i>Activity Diagram</i> [30]..... | 24 |
| Table 3.1 Daftar Pasar Hewan Di Yogyakarta..... | 31 |
| Table 3.1 Lanjutan | 32 |
| Table 3.1 Lanjutan | 33 |
| Table 3.2 Daftar Pasar Hewan Di Jawa Tengah | 34 |
| Table 3.2 Lanjutan | 35 |
| Table 3.2 Lanjutan | 36 |
| Table 3.2 Lanjutan | 37 |
| Table 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras..... | 42 |
| Table 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 43 |
| Table 3.5 Struktur Tabel Informasi Pasar Hewan..... | 54 |
| Table 3.6 Struktur Tabel Kota..... | 55 |
| Table 3.7 Perancangan Antarmuka Aplikasi..... | 57 |
| Tabel 4.1 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> | 73 |
| Tabel 4.2 Hasil Pengujian Perangkat Android..... | 75 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Arsitektur Android [10]..... | 14 |
| Gambar 3.1 <i>Activity</i> Diagram Menu Utama Menampilkan Menu Utama | 44 |
| Gambar 3.2 <i>Activity</i> Diagram Daftar Pasar Menampilkan Informasi Pasar | 45 |
| Gambar 3.3 <i>Activity</i> Diagram Daerah Menampilkan Daerah Pasar Hewan | 45 |
| Gambar 3.4 <i>Activity</i> Diagram Peta Lokasi Menampilkan Rute Pasar..... | 46 |
| Gambar 3.5 <i>Activity</i> Diagram Tentang Menampilkan Menu Tentang..... | 46 |
| Gambar 3.6 <i>Use Case</i> Diagram Sistem..... | 47 |
| Gambar 3.7 <i>Class</i> Diagram Sistem | 48 |
| Gambar 3.8 <i>Sequence</i> Diagram Menu Utama Menampilkan Menu Utama Aplikasi | 49 |
| Gambar 3.9 <i>Sequence</i> Diagram Daerah Menampilkan Pasar Hewan Perdaerah.. | 50 |
| Gambar 3.10 <i>Sequence</i> Diagram Daftar Pasar Menampilkan Lokasi Pasar Terdekat | 51 |
| Gambar 3.11 <i>Sequence</i> Diagram Tentang Menampilkan Menu Tentang..... | 52 |
| Gambar 3.12 <i>Sequence</i> Diagram Peta Lokasi Menampilkan Rute Lokasi Pasar . | 53 |
| Gambar 3.13 Skema Relasi Sistem | 56 |
| Gambar 4.1 Tabel Pasar | 60 |
| Gambar 4.2 Tabel Kota..... | 61 |
| Gambar 4.3 Tabel Relasi..... | 61 |
| Gambar 4.4 Tampilan <i>Splash Screen</i> | 62 |
| Gambar 4.5 Tampilan Menu Utama | 63 |
| Gambar 4.6 Tampilan Daftar Pasar..... | 64 |
| Gambar 4.7 Tampilan Detail Pasar | 65 |
| Gambar 4.8 Tampilan Peta lokasi | 66 |
| Gambar 4.9 Tampilan Google <i>Maps</i> | 67 |
| Gambar 4.10 Tampilan Tentang | 68 |
| Gambar 4.11 Tampilan Daerah..... | 69 |
| Gambar 4.12 Tampilan Peringatan | 70 |
| Gambar 4.13 Tampilan Peringatan | 70 |

Gambar 4.14 *Generated Signed APK* 72
Gambar 4.15 *Event Log Generate Apk* 72
Gambar 4.16 File Hasil *Generate Apk* 73
Gambar 4.17 Membuat Aplikasi Baru di *Play Store* 77
Gambar 4.18 Unggah Aplikasi di *Play Store* 78
Gambar 4.19 Aplikasi di *Play Store* 79



INTISARI

Secara umum pasar hewan merupakan tempat terjadinya transaksi jual dan beli hewan. Hewan yang biasanya dijual-belian yaitu unggas, sapi, kambing, kerbau, kuda. Ciri-ciri pasar hewan yaitu adanya produsen yang biasanya peternak, adanya konsumen yang biasanya konsumen langsung, adanya barang yang diperjualbelikan (hewan ternak).

Bagi para pengguna, informasi tentang lokasi pasar hewan, alamat, ternak yang diperjual belikan dan hari hari pasar nya adalah sesuatu yang sangat berguna. Di daerah Jawa Tengah dan DIY pasar hewan sangat banyak kemudian penulis merangkum dari berbagai sumber informasi, sehingga mendorong penulis untuk melakukan penelitian membuat “Aplikasi Pencarian Pasar Hewan Berbasis Android Di Daerah Jawa Tengah Dan Yogyakarta” aplikasi ini memudahkan pengguna dalam menemukan lokasi dan rute pasar hewan yang dituju.

Aplikasi ini berisi fitur peta lokasi, daerah, daftar pasar, tentang. Dengan tampilan yang *user friendly*. Aplikasi ini sangat simple dan mudah digunakan oleh pengguna. Semoga aplikasi yang penulis buat dapat bermanfaat bagi para pengguna nantinya.

Kata kunci : aplikasi, informasi, pasar hewan

ABSTRACT

In general the animal market was the scene of the sell and buy transaction. Animals are usually dijual-belikan i.e. poultry, cattle, goats, Buffalo, horses. Animal markets are traits, namely the presence of manufacturers who usually ranchers, the consumer is usually the consumer directly, the existence of traded goods (livestock).

For users, the information about the location of the animal markets, address the dollars traded cattle, and today its market day is something very useful. In the area of Central Java and DIY market animals very much later authors summarize information from various sources, thereby encouraging the author to do the research to make a "search applications Android-based Animal Market In Central Java And Yogyakarta" this app makes it easy for users to find the location and route of the intended animal market.

These applications contain the feature location map, region, the market, the list is about. With a user friendly Application is very simple and easy to use by the user. Hopefully the author can create applications that are useful for users later.

Keywords: *applications, information, animal market*

