

**PEMBANGUNAN LAUNCHER BERBASIS JAVA SCRIPT UNTUK
WEBSITE OTOMOTIFCLUB.COM**

SKRIPSI



disusun oleh

Awaludin Sri Widodo

12.11.5869

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

**PEMBANGUNAN LAUNCHER BERBASIS JAVA SCRIPT UNTUK
WEBSITE OTOMOTIFCLUB.COM**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana 1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Awaludin Sri Widodo

12.11.5869

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBANGUNAN LAUNCHER BERBASIS JAVA SCRIPT UNTUK
WEBSITE OTOMOTIFCLUB.COM**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Awaludin Sri Widodo

12.11.5869

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 16 Januari 2017

Dosen Pembimbing,



Ali Mustopa, M.Kom.

NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBANGUNAN LAUNCHER BERBASIS JAVA SCRIPT UNTUK
WEBSITE OTOMOTIFCLUB.COM**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Awaludin Sri Widodo

12.11.5869

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 April 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arif Dwi Laksito, M.Kom.
NIK. 190302150



Ali Mustopa, M.Kom.
NIK. 190302192



Mardhiva Hayaty, S.T, M.Kom.
NIK. 190302108



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 April 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN 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, 27 April 2017

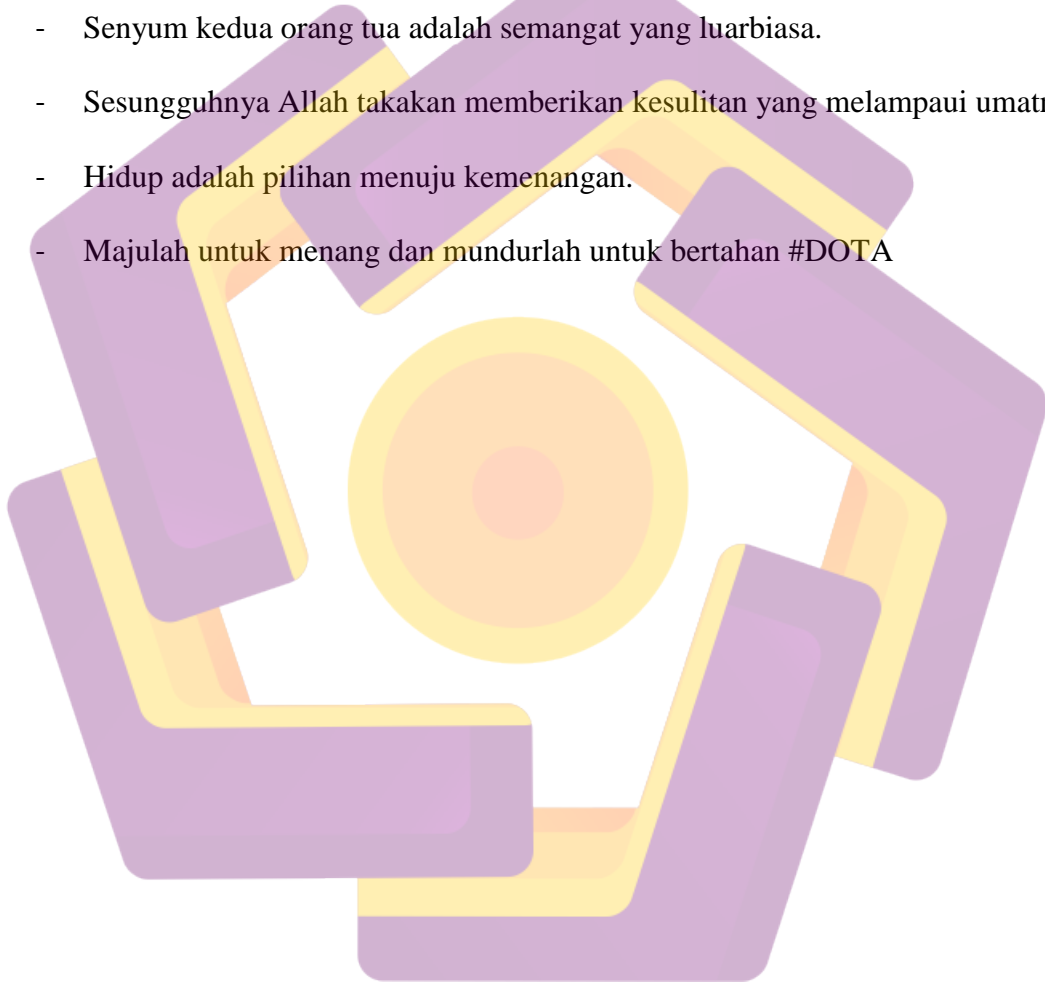


Awaludi Sri Widodo

NIM. 12.11.5869

HALAMAN MOTTO

- Sukses itu berhasil melampaui kesuksesan orang tua dan lebih keberhasilan mereka.
- Bahagia itu melihat orang tua bangga dengan kita.
- Senyum kedua orang tua adalah semangat yang luarbiasa.
- Sesungguhnya Allah takakan memberikan kesulitan yang melampaui umatnya.
- Hidup adalah pilihan menuju kemenangan.
- Majulah untuk menang dan mundurlah untuk bertahan #DOTA



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis mempersembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat ,hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pembangunan Launcher Berbasis *Java Script* untuk Website Otomotifclub.com tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih 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 Ali Mustopa, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banya memberikan pengarahan kepada penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Kedua orang tua saya yang telah mendukung dan memberikan semangat.

5. Bapak dan ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama proses perkuliahan.
6. Teman-teman 12-S1TI-02 yang telah menemani selama proses perkuliahan.
7. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak Langsung.

Penyusun tentunya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak sekali kekurangannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambahkan kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 20 April 2017

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Perancangan.....	7
1.5.4 Metode Implementasi dan Pemeliharaan	7
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Pengertian Informasi.....	10
2.2 Pengertian Launcher Aplikasi.....	10
2.3 <i>Android</i>	11
2.3.1 Pengertian <i>Android</i>	11
2.3.2 Versi <i>Android</i>	11
2.3.3 Arsitektur <i>Android</i>	15

2.3.4 Fundamental Aplikasi.....	19
2.3.5 Activity dan Widget	20
2.4 Android Studio IDE	20
2.5 Java	20
2.6 Android SDK	20
2.7 ADT	21
2.8 Analisis Sistem	22
2.8.1 Analisis SWOT.....	23
2.8.2 Analisis Kebutuhan	24
2.8.3 Analisis Kelayakan.....	25
2.9 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	34
3.1 Tinjauan Umum	34
3.1.1 Sejarah Website Otomotifclub.com	34
3.1.2 Analisis.....	34
3.1.3 Identifikasi Masalah	35
3.1.4 Analisis SWOT.....	35
3.1.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	38
3.1.4.2 Analisis Kebutuhan non Fungsional	39
3.1.4.3 Kebutuhan Perangkat Keras	39
3.1.4.4 Kebutuhan perangkat lunak.....	40
3.1.4.5 Kebutuhan Pengguna.....	40
3.1.4.6 Kebutuhan Informasi.....	40
3.2 Analisis Kelayakan	41
3.2.1 Kelayakan Teknologi	41
3.2.2 Kelayakan Hukum.....	42
3.2.3 Kelayakan Operasional.....	42
3.3 Perancangan Aplikasi	42
3.3.1 Use Case.....	43
3.3.2 Activity.....	46
3.3.3 Sequence.....	50

3.3.4 <i>Class Diagram</i>	51
3.4 Perancangan <i>Interface</i>	52
3.4.1 Perancangan Splash.....	52
3.4.2 Perancangan Halaman Utama.....	52
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	54
4.1 Cara Kerja Sistem	54
4.2 Pembahasan Sistem.....	54
4.2.1. <i>Interface</i> Splash Otomotifclub	54
4.2.2. <i>Interface</i> Utama Aplikasi	56
4.2.3. Tampilan Konfirmasi	57
4.2.4. Tampilan Notifikasi	58
4.3 Manual Instalasi.....	60
4.4 Pengujian Aplikasi.....	64
4.5 Manual Aplikasi.....	72
BAB V PENUTUP	74
4.1 Kesimpulan	74
4.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Notasi <i>Use Case Diagram</i>	27
Tabel 2.2	Notasi <i>Class Diagram</i>	29
Tabel 2.3	Notasi <i>Sequence Diagram</i>	31
Tabel 2.4	Notasi <i>Activity Diagram</i>	32
Tabel 3.1	Tabel Analisis SWOT.....	37
Tabel 3.2	<i>Use Case Scenario</i> Splash.....	43
Tabel 3.3	<i>Use Case Interface</i> Utama.....	44
Tabel 3.4	<i>Use Case Scenario</i> Konfirmasi	45
Tabel 3.5	<i>Activity</i> Splash	46
Tabel 3.6	<i>Activity</i> Tampilan Utama.....	47
Tabel 3.7	<i>Activity</i> Halaman Topik.....	48
Tabel 3.8	<i>Activity</i> Konfirmasi <i>Exit</i>	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Arsitektur <i>Android</i>	16
Gambar 3.1	<i>Use Case Diagram</i> dibuatnya aplikasi Launcher Website Otomotifclub.com berbasis <i>android</i>	43
Gambar 3.2	<i>Sequence Interface</i> Splash.....	50
Gambar 3.3	<i>Sequence Halaman</i> Topik.....	50
Gambar 3.4	<i>Class Diagram</i>	51
Gambar 3.5	Rancangan <i>Interface</i> Splash	52
Gambar 3.6	Rancangan Halaman Utama	52
Gambar 4.1	Tampilan <i>Interface</i> splash	55
Gambar 4.2	<i>Source code</i> <i>Interface</i> splash	55
Gambar 4.3	Tampilan Utama Aplikasi.....	56
Gambar 4.4	<i>Source Code</i> Tampilan Utama Aplikasi	56
Gambar 4.5	Tampilan Konfirmasi	57
Gambar 4.6	<i>Source Code</i> Konfirmasi	58
Gambar 4.7	<i>Plugin</i> FCM di <i>Website</i>	58
Gambar 4.8	Tampilan Notifikasi.....	59
Gambar 4.9	<i>Source Code</i> Konfirmasi	60
Gambar 4.10	Transfer Data ke dalam <i>Handphone</i>	59
Gambar 4.11	File Tersimpan di Dalam <i>Handphone</i>	60
Gambar 4.12	Verifikasi Penginstallan.....	60
Gambar 4.13	Proses Instalasi Sedang Berlangsung	61
Gambar 4.14	Keterangan Aplikasi Sudah Terinstall.....	62
Gambar 4.15	<i>Icon</i> Aplikasi Ada di Dalam Menu.....	62
Gambar 4.16	Install Program pada <i>Handphone</i>	63
Gambar 4.17	Selesai Penginstallan	63
Gambar 4.18	<i>Icon</i> Aplikasi ada pada Menu <i>Handphone</i>	64
Gambar 4.19	Tampilan <i>Interface</i> Splash.....	64
Gambar 4.20	Tampilan Utama Aplikasi.....	63
Gambar 4.21	Tampilan Topik Berita	63

Gambar 4.22 Tampilan Untuk Proses Notifikasi	64
Gambar 4.23 Tampilan Notifikasi.....	64
Gambar 4.24 Tampilan Konfirmasi	63



INTISARI

Smartphone Android merupakan sebuah perangkat yang digunakan untuk melakukan komunikasi, saat ini teknologi komunikasi menggunakan Smartphone Android mengalami perkembangan yang begitu pesat. Di era sekarang mengakses internet melalui ponsel merupakan hal yang tidak asing lagi. Sehingga internet bisa diakses kapan dan dimana saja. Salah satu kemudahan dalam mengakses internet yaitu web launcher. Web launcher merupakan suatu shortcut yang akan membawa User ke satu alamat website yang dituju tanpa harus membuka browser terlebih dahulu. Pada penulisan ini akan dibahas tentang pembuatan aplikasi web launcher berbasis Java Script, Aplikasi ini mampu membawa User ke satu alamat website yang dituju.

Disini penulis telah membuat sebuah Launcher Website Berbasis Java Script yang berjalan pada Smartphone Android, dalam launcher ini pengguna diberikan kemudahan dalam mengakses sebuah website, sehingga pengguna akan menjadi lebih mudah untuk mendapatkan informasi terbaru mengenai dunia otomotif.

Launcher ini dikembangkan pada platform android dengan tools android studio dan bahasa pemrograman Java. Aplikasi ini nantinya diharapkan akan memberikan kemudahan kepada penggunanya serta dapat membantu memberikan pengetahuan terhadap dunia otomotif.

Kata Kunci : *Android, Website, Launcher*

ABSTRACT

Android Smartphone is a device used to communicate, currently communication technology using Android Smartphone has developed so rapidly. In this era of accessing the internet through mobile phones is not familiar anymore. So that the internet can be accessed anytime and anywhere. One of the ease of accessing internet is web launcher. Web launcher is a shortcut that will take the User to a destination website address without having to open the browser first. At this writing will be discussed about the creation of Java-based web launcher application Script, This application is able to bring Users to a website address that is addressed.

Here the author has created a Launcher Website Based Java Script running on Android Smartphone, in this launcher Users are given the convenience of accessing a website, so Users will become easier to get the latest information about the automotive world.

This launcher is developed on android platform with android studio tools and Java programming language. This application will be expected to provide convenience to its Users and can help provide knowledge to the automotive world.

Keywords : *Android, Website, Launcher*