

PERANCANGAN APLIKASI TEKNIK-TEKNIK

SABLON KAOS BERBASIS ANDROID

(Studi Kasus: Titik Terang Konveksi)

SKRIPSI



disusun oleh

Faizul Ikhsan Cahyanto

12.11.6047

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

PERANCANGAN APLIKASI TEKNIK-TEKNIK

SABLON KAOS BERBASIS ANDROID

(Studi Kasus: Titik Terang Konveksi)

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Faizul Ikhsan Cahyanto

12.11.6047

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI TEKNIK-TEKNIK SABLON KAOS
BERBASIS ANDROID**

Studi Kasus: Titik Terang Konveksi

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Faizul Ikhsan Cahyanto

12.11.6047

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Desember 2015

Dosen Pembimbing,



Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI TEKNIK-TEKNIK SABLON KAOS
BERBASIS ANDROID**

Studi Kasus: Titik Terang Konveksi

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Faizul Ikhsan Cahyanto

12.11.6047

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Januari 2017

Susunan Dewan Penguji

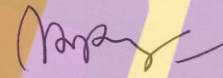
Nama Penguji

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

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302037

Nama Penguji



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 Maret 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang betanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi berjudul “Perancangan Aplikasi Teknik Sablon Kaos Berbasis Android” ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 8 Maret 2017

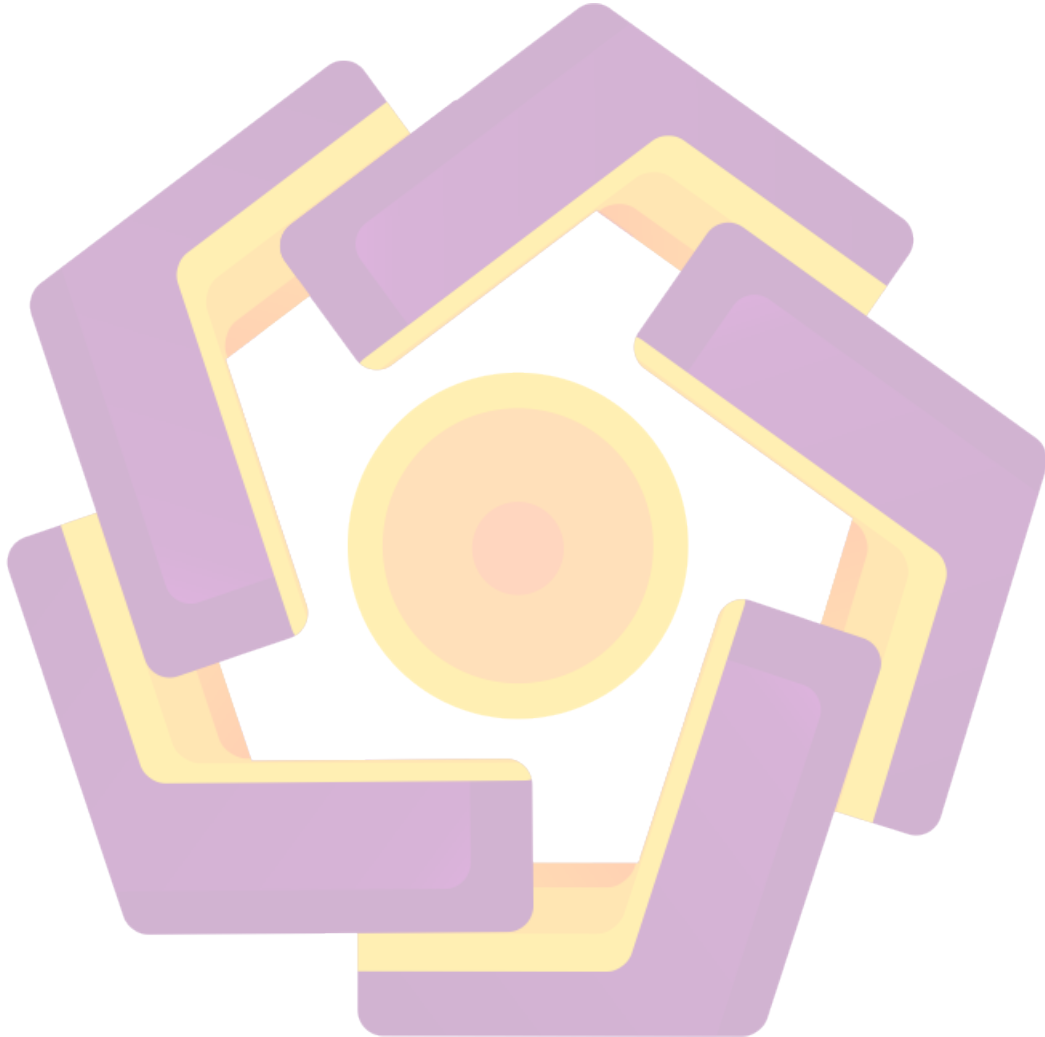


Faizul Ikhsan Cahyanto
12.11.6047

HALAMAN MOTTO

“Jangan biarkan kenyamananmu berkembang menjadi ketidaknyamanan”

(Penulis)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah atas segala kekuatan, nikmat, karunia, kelancaran, kemudahan, serta menuntun penulis untuk memecahkan semua permasalahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Teknik Sablon Kaos Berbasis Android”. Tidak lupa shalawat serta salam untuk Baginda Rasullullah Muhammad Shalallahu’alaihi wassalam yang tela memberikan teladan sebaik baiknya teladan

Karya tulis ini dengan bangga penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Anwar Zazuli dan Ibu Tri Asih yang telah memberikan segala doa, materi, dukungan, serta semangat kepada penulis.
2. Bapak Barka Satya, M.Kom , selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi.
3. Teman-teman kelas S1TI -05, yang sudah menemani perjuangan menyelesaikan skripsi yang saling mendukung dan menyemangati.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Perancangan Aplikasi Teknik Sablon Kaos Berbasis Android” dengan baik.

Penyusunan laporan ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Pendidikan Strata-1 di STMIK AMIKOM pada Jurusan Teknik Informatika. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom , selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan dan waktu selama penyusunan laporan skripsi.
4. Bapak/Ibu Dosen dan seluruh Staf serta Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan moril maupun materil serta doa yang tiada henti.
6. Titik Terang Konveksi yang telah memberikan jin penulis untuk mengambil data.

7. Seluruh pihak, baik yang secara langsung maupun tidak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 8 Maret 2017

Faizul Ikhsan Cahyanto
12.11.6047

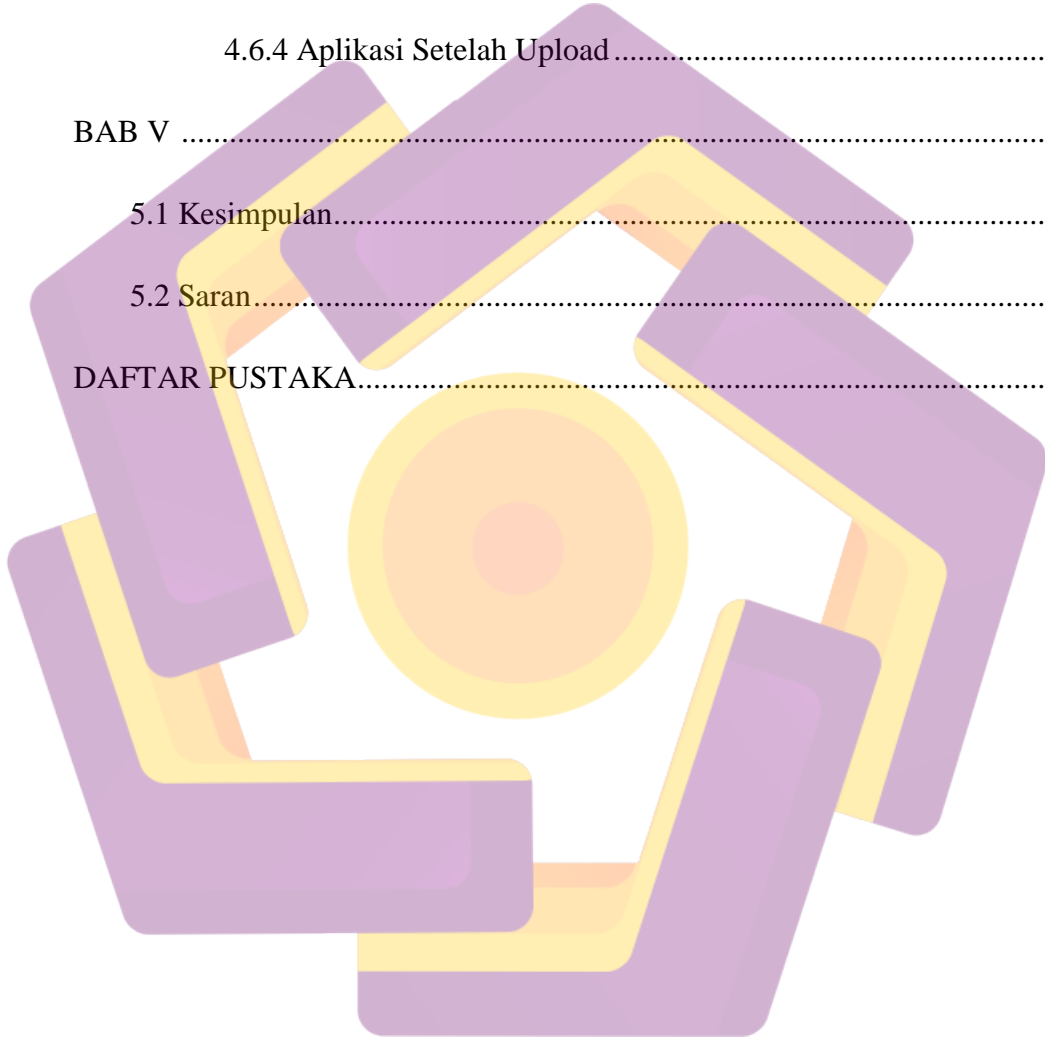
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Definisi Sistem	8
2.2.2 Karakteristik Sistem	9

2.2.3 Konsep Permodalan Sistem	10
2.2.3.1 Use Case Diagram	12
2.2.3.2 Class Diagram.....	14
2.2.3.3 Sequence Diagram.....	16
2.2.3.4 Activity Diagram	17
2.3 Metode Analisis	18
2.4 Langkah-Langkah Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	19
BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN.....	22
3.1 ,Deskripsi Singkat Perusahaan.....	22
3.1.1 Visi dan Misi Perusahaan	22
3.2 Analisis Sistem.....	23
3.2.1 Analisi Kinerja(<i>Perfomance</i>).....	23
3.2.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	24
3.2.3 Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>).....	26
3.2.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	27
3.2.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	28
3.2.6 Analisis Pelayanan (<i>Services</i>).....	29
3.3 Analisis Kebutuhan	29
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	30
3.3.2 Analisa Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i>	30
3.4 Analisis Kelayakan.....	32

3.4.1 Analisa Kelayakan Teknologi	33
3.4.2 Analisa Kelayakan Operasional	33
3.4.3 Analisa Kelayakan Hukum	34
3.5 Perancangan Aplikasi	34
3.5.1 Rancang Proses.....	35
3.5.1.1 Use Case Diagram	35
3.5.1.2 Activity Diagram	38
3.5.2 Rancang Interface	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Pembuatan <i>Interface</i>	54
4.1.1 <i>Dashboard</i>	54
4.1.2 Menu Pengertian sablon	55
4.1.3 Menu Bahan Sablon	56
4.1.4 Menu Peralatan Sablon.....	57
4.1.5 Menu Cara Sablon.....	58
4.1.6 Menu Jenis Sablon.....	59
4.2 White-Box Testing	59
4.3 <i>Black-Box Testing</i>	60
4.4 Kompilasi Program	60
4.5 Implementasi Program	64
4.5.1 Manual Instlasi	65

4.6 Upload Aplikasi Ke Playstore	67
4.6.1 Memasukan Nama Aplikasi dan <i>Upload</i> Apk	67
4.6.2 Memasukan Data dan Gambar	68
4.6.3 Menentukan Harga Aplikasi	70
4.6.4 Aplikasi Setelah Upload	71
BAB V	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Simbol Use Case Diagram	20
Tabel 2.2 Simbol Class Diagram	22
Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram.....	23
Tabel 2.4 Simbol Actifity Diagram.....	24
Tabel 3.1 Analisis Performace Sistem Lama dan Sistem Baru.....	30
Tabel 3.2 Analisis Information Sistem Lama dan Sistem Baru	32
Tabel 3.3 Analisis Economic Sistem Lama dan Sistem Baru	33
Tabel 3.4 Analisis Control Sistem Lama dan Sistem Baru	34
Tabel 3.5 Analisis Efficiency Sistem Lama dan Sistem Baru	35
Tabel 3.6 Analisis Service Sistem Lama dan Sistem Baru	36
Tabel 4.1 Black-Box Testing	62
Tabel 4.2 Implementasi Program	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	43
Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Pengertian Sablon	45
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Bahan Sablon	46
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Peralatan Sablon	47
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Cara Sablon.....	48
Gambar 3.6 Activity Diagram Menu Perbedaan Sablon.....	49
Gambar 3.7 Rancang Halaman Splash Screen.....	50
Gambar 3.8 Rancang Halaman Menu Utama	50
Gambar 3.9 Rancang Halaman Pengertian Sablon	51
Gambar 3.10 Rancang Halaman Peralatan Sablon	52
Gambar 3.11 Rancang Halaman Menu Bahan Sablon.....	53
Gambar 3.12 Rancang Halaman Menu Cara Sablon	54
Gambar 3.13 Rancang Halaman Menu Perbedaan Sablon	55
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama.....	56
Gambar 4.2 Tampilan Menu Pengertian Sablon.....	57
Gambar 4.3 Tampilan Menu Peralatan Sablon	58
Gambar 4.4 Tampilan Menu Bahan Sablon.....	59
Gambar 4.5 Tampilan Menu Cara Sablon.....	60
Gambar 4.6 Tampilan Menu Jenis Sablon	61
Gambar 4.7 Pengeaturan Pada Menu General	63

Gambar 4.8 Pengaturan Pada Menu Deployment	64
Gambar 4.9 Pengaturan Pada Menu Icon.....	64
Gambar 4.10 Pengaturan Pada Menu Permission.....	65
Gambar 4.11 Pengaturan Pada Menu League	66
Gambar 4.12 File .Apk Hasil Kompilasi Program.....	67
Gambar 4.13 File .Apk di Smartphone	68
Gambar 4.14 Proses Instalasi Pada Smartphone	68
Gambar 4.15 Hasil Instalasi	69
Gambar 4.16 Memasukan Nama Aplikasi	70
Gambar 4.17 Memasukan Data.....	71
Gambar 4.18 Memasukan Gambar Aplikasi	72
Gambar 4.19 Menentukan Harga Aplikasi.....	73
Gambar 4.20 Aplikasi Berhasil Diupload	

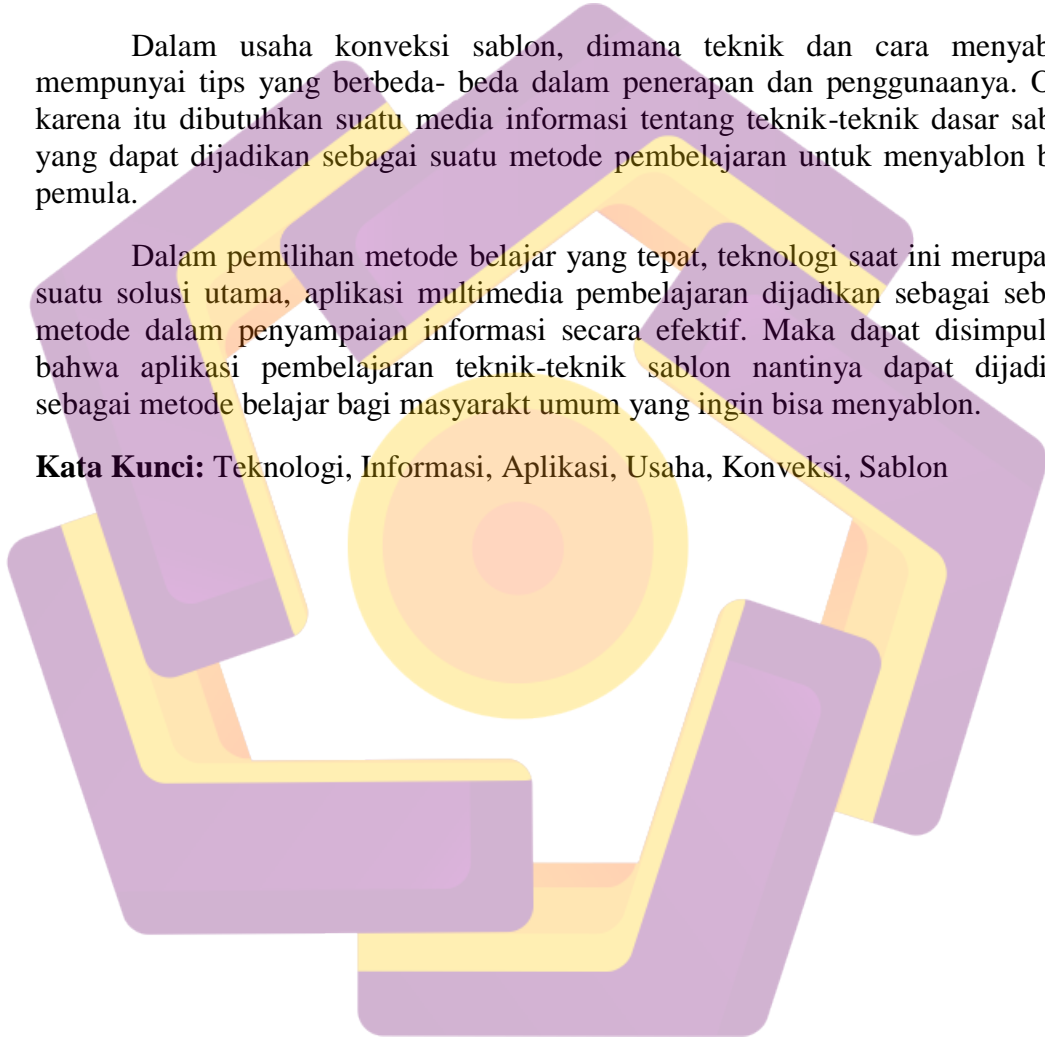
INTISARI

Perkembangan Teknologi Informasi dalam menunjang kehidupan sehari-hari dirasa telah mengalami sebuah peningkatan yang begitu pesat, Kemajuan di dalam bidang teknologi informasi telah membawa pengaruh besar pada bidang usaha. Dalam usaha konveksi khususnya bagian sablon, untuk menguasai teknik-teknik sablon dibutuhkan waktu yang tidak cepat dan harus disertai praktek.

Dalam usaha konveksi sablon, dimana teknik dan cara menyablon mempunyai tips yang berbeda-beda dalam penerapan dan penggunaannya. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media informasi tentang teknik-teknik dasar sablon yang dapat dijadikan sebagai suatu metode pembelajaran untuk menyablon bagi pemula.

Dalam pemilihan metode belajar yang tepat, teknologi saat ini merupakan suatu solusi utama, aplikasi multimedia pembelajaran dijadikan sebagai sebuah metode dalam penyampaian informasi secara efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran teknik-teknik sablon nantinya dapat dijadikan sebagai metode belajar bagi masyarakat umum yang ingin bisa menyablon.

Kata Kunci: Teknologi, Informasi, Aplikasi, Usaha, Konveksi, Sablon



ABSTRACT

Supporting the development of Information Technology in everyday life is considered to have undergone an increase so rapidly, Advances in the field of information technology has brought great influence in the business field. In convection khusnya printing section, to master the techniques of screen printing takes time is not fast and must be accompanied by practice.

In an effort to screen printing convection, where the technique and screen printing have different tips in the application and use. Therefore we need a media information about the basic techniques of screen printing can be used as a learning method of screen printing for beginners.

In the selection of appropriate learning method, the current technology is a major solutions, multimedia learning applications used as a method of delivering information effectively. It can be concluded that the application of learning the techniques of screen printing can later be used as a method of learning for the general society who want to master the technique of screen printing.

Keywords: *Technology, Information, Application, Business, Convection, Sablon*