

**MEMBUAT APLIKASI MOBILE TOMAN SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI BEBRBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Irfan Ardianta**

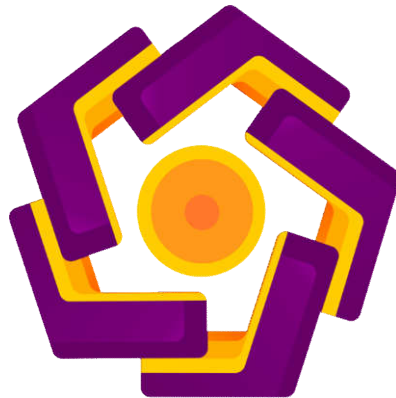
**18.21.1241**

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

**MEMBUAT APLIKASI MOBILE TOMAN SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI BEBRBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh:

**Irfan Ardianta**

**18.21.1241**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEMBUAT APLIKASI MOBILE TOMAN SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI BEBRBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Irfan Ardianta**

**18.21.1241**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Oktober 2018

Dosen Pembimbing,



**Sudarmawan, S.T., M.T.**

**NIK. 190302035**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**MEMBUAT APLIKASI MOBILE TOMAN SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI BEBRBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Irfan Ardianta**

**18.21.1241**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Mei 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Sudarmawan, S.T., M.T.**  
**NIK. 190302035**



**Arif Dwi Laksito, M.Kom**  
**NIK. 190302150**



**Andika Agus Slameto, M.Kom**  
**NIK. 190302109**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 Agustus 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si., MT.**  
**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, 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.

Yogyakarta, 16 Agustus 2019



Irfan Ardianta

18.21.1241

## **MOTTO**

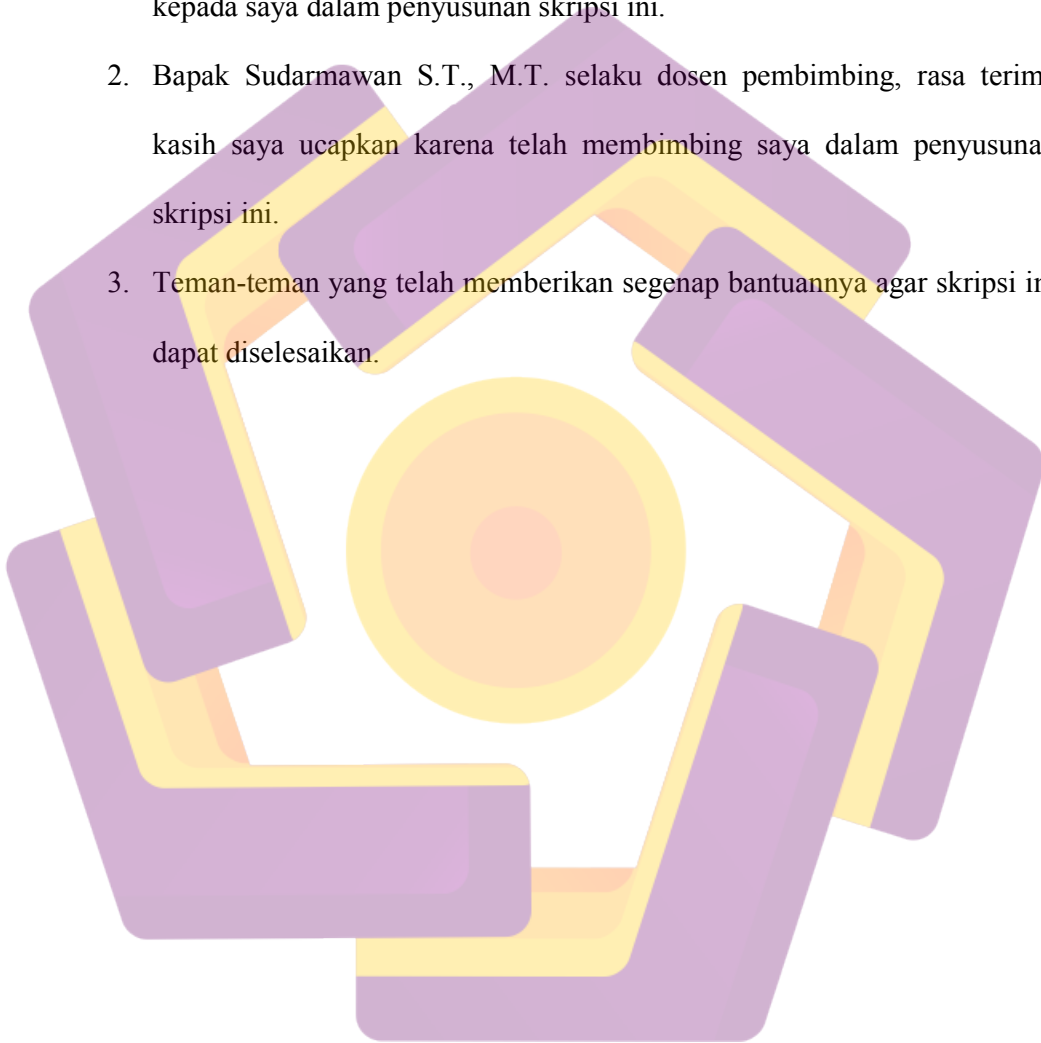
“Ingatlah Allah saat hidup tak berjalan sesuai keinginanmu.  
Allah pasti punya jalan yang lebih baik untukmu.”



## PERSEMBAHAN

Sebagai ucapan syukur dan terimakasih. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua serta adik saya yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada saya dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Sudarmawan S.T., M.T. selaku dosen pembimbing, rasa terima kasih saya ucapkan karena telah membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini.
3. Teman-teman yang telah memberikan segenap bantuannya agar skripsi ini dapat diselesaikan.



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi berjudul “Membuat Aplikasi Mobile Toman Sebagai Media Informasi Berbasis Android” ini dapat terselesaikan. Atas dukungan motivasi dan dukungan lainnya maka saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua dan adik saya yang telah memberikan motivasi dan mendoakan saya agar terpacu untuk menyusun skripsi ini.
2. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T. sebagai Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta sekaligus selaku dosen pembimbing saya yang telah membimbing saya.
3. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang membangun agar kedepannya menjadi lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan saya sendiri.

Yogyakarta, 16 Agustus 2019

Irfan Ardianta

18.21.1241



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PESETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT .....	xvi
BAB I .....	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 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Tahap Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Tahap Pembuatan Aplikasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.2 Aplikasi Mobile.....	10
2.3 Android .....	11
2.3.1 Definisi Android .....	11
2.3.2 Sejarah Android .....	11
2.3.3 Arsitektur Android .....	13

2.3.4	Fitur Android .....	16
2.3.5	Versi Android .....	17
2.4	MADLC ( <i>Mobile Application Development Life Cycle</i> ).....	21
2.5	Unified Modeling Language (UML) .....	25
2.5.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	25
2.5.2	<i>Class Diagram</i> .....	27
2.5.3	<i>Activity Diagram</i> .....	29
2.5.4	<i>Sequence Diagram</i> .....	30
2.6	Software Yang Diperlukan.....	31
2.6.1	JDK ( <i>Java Development Kit</i> ).....	32
2.6.1	Android SDK .....	32
2.6.3	Android Studio .....	33
2.6.4	ADT ( <i>Android Development Tool</i> ) .....	33
2.6.5	Inkscape.....	33
BAB III .....		34
3.1	Gambaran Umum Aplikasi .....	34
3.2	Analisis Sistem.....	34
3.2.1	Analisis SWOT.....	34
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	37
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	40
3.2.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	40
3.2.3.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	41
3.2.3.3	Analisis Kelayakan Operasional .....	41
3.3	Desain Atau Perancangan Sistem.....	41
3.3.1	Perancangan Basis Data .....	41
3.3.2	<i>Use Case Diagram</i> .....	43
3.3.3	<i>Activity Diagram</i> .....	44
3.3.4	<i>Class Diagram</i> .....	49
3.3.5	<i>Sequence Diagram</i> .....	49
3.3.6	Struktur Menu Aplikasi .....	55
3.3.7	<i>User Interface</i> .....	55

BAB IV .....	62
4.1 Implementasi Database .....	62
4.2 Implementasi Dan Pembahasan <i>Use Case</i> .....	64
4.2.1 Pembahasan <i>Use Case</i> Ikan .....	64
4.2.2 Pembahasan <i>Use Case</i> Umpan .....	70
4.2.3 Pembahasan <i>Use Case</i> Alat .....	74
4.2.4 Pembahasan <i>Use Case</i> Tips .....	77
4.2.5 Pembahasan <i>Use Case To Do List</i> .....	81
4.2.6 Pembahasan <i>Use Case Maps</i> .....	84
4.2.7 Pembahasan <i>Use Case Share</i> .....	86
4.2.8 Pembahasan <i>Use Case Save</i> .....	87
4.2.9 Pembahasan <i>Use Case List Map</i> .....	89
4.2.10 Pembahasan <i>Use Case About</i> .....	93
4.3 Pengujian .....	95
4.3.1 <i>White Box Testing</i> .....	95
4.3.2 <i>Black Box Testing</i> .....	96
4.3.3 Pengujian <i>Device</i> .....	99
4.3.4 Ulasan Aplikasi .....	100
4.3.5 Publikasi .....	104
4.4 Instalasi Program .....	104
BAB V .....	106
5.1 Kesimpulan .....	106
5.2 Saran .....	106
DAFTAR PUSTAKA .....	108
LAMPIRAN .....	110

## DAFTAR TABEL

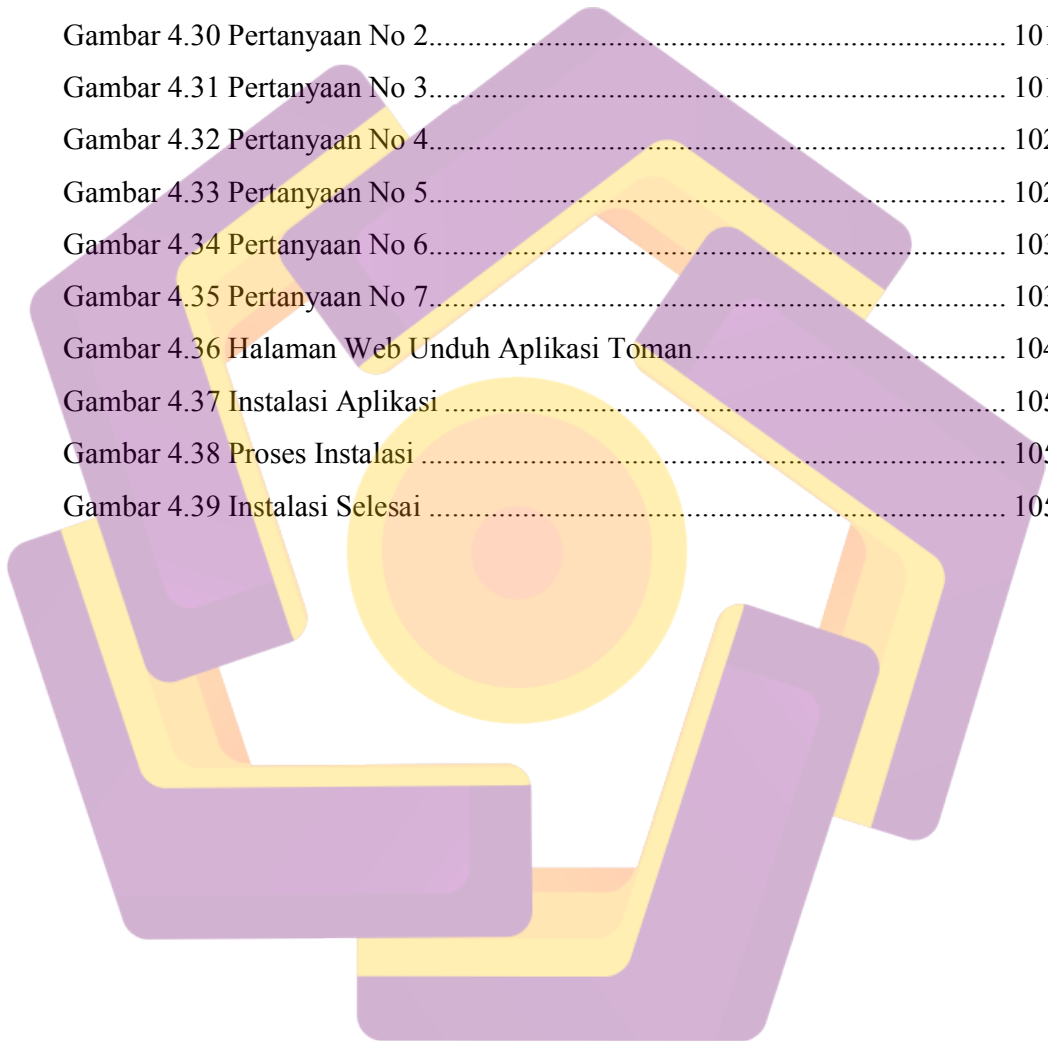
Tabel 2.1 Simbol – simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	26
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i> .....	28
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i> .....	30
Tabel 2.4 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	31
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	35
Tabel 3.2 Perangkat Keras Perancangan .....	39
Tabel 3.3 Perangkat Keras Implementasi .....	39
Tabel 3.4 Perangkat Lunak Perancangan .....	40
Tabel 3.5 Tabel Ikan .....	42
Tabel 3.6 Tabel Umpan.....	42
Tabel 3.7 Tabel Alat .....	42
Tabel 3.8 Tabel Tips .....	42
Tabel 3.9 Tabel To Do .....	43
Tabel 3.10 Tabel Map.....	43
Tabel 4.1 Pengujian <i>Black Box Testing</i> .....	94
Tabel 4.2 Pengujian <i>Device Xiaomi Redmi 2 Prime</i> .....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android .....	16
Gambar 2.2 <i>Mobile Application Development Life Cycle</i> .....	22
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	43
Gambar 3.2 Activity Ikan.....	44
Gambar 3.3 <i>Activity Umpan</i> .....	44
Gambar 3.4 <i>Activity Alat</i> .....	45
Gambar 3.5 <i>Activity Tips</i> .....	45
Gambar 3.6 <i>Activity To Do List</i> .....	46
Gambar 3.7 <i>Activity Maps</i> .....	46
Gambar 3.8 <i>Activity Share</i> .....	47
Gambar 3.9 <i>Activity Save</i> .....	47
Gambar 3.10 <i>Activity List Maps</i> .....	48
Gambar 3.11 <i>Activity About</i> .....	48
Gambar 3.12 <i>Class Diagram Toman</i> .....	49
Gambar 3.13 <i>Sequencce Diagram Ikan</i> .....	50
Gambar 3.14 <i>Sequencce Diagram Umpan</i> .....	50
Gambar 3.15 <i>Sequencce Diagram Alat</i> .....	51
Gambar 3.16 <i>Sequencce Diagram Tips</i> .....	51
Gambar 3.17 <i>Sequencce Diagram To Do List</i> .....	52
Gambar 3.18 <i>Sequencce Diagram Maps</i> .....	52
Gambar 3.19 <i>Sequencce Diagram Share</i> .....	53
Gambar 3.20 <i>Sequencce Diagram Save</i> .....	53
Gambar 3.21 <i>Sequencce Diagram List Map</i> .....	54
Gambar 3.22 <i>Sequencce Diagram About</i> .....	54
Gambar 3.23 Struktur Menu Aplikasi.....	55
Gambar 3.24 UI Halaman Utama.....	55
Gambar 3.25 UI Media Informasi.....	56

Gambar 3.26 UI Halaman <i>Detail</i> .....	57
Gambar 3.27 UI Halaman <i>List</i> .....	58
Gambar 3.28 UI Kotak Dialog .....	59
Gambar 3.29 UI Halaman <i>Maps</i> .....	59
Gambar 3.30 UI Halaman <i>List Map</i> .....	60
Gambar 3.31 Kotak Dialog <i>share</i> .....	61
Gambar 4.1 Tabel Ikan.....	62
Gambar 4.2 Tabel Umpan.....	62
Gambar 4.3 Tabel Alat.....	63
Gambar 4.4 Tabel Tips .....	63
Gambar 4.5 Tabel To Do .....	63
Gambar 4.6 Tabel Map .....	64
Gambar 4.7 Halaman Menu Utama .....	69
Gambar 4.8 Halaman UI Ikan .....	69
Gambar 4.9 Halaman UI Ikan <i>_view</i> .....	69
Gambar 4.10 Halaman UI Umpan.....	73
Gambar 4.11 Halaman UI Umpan <i>_view</i> .....	73
Gambar 4.12 Halaman UI Alat.....	76
Gambar 4.13 Halaman UI Alat <i>_view</i> .....	76
Gambar 4.14 Halaman UI Tips .....	80
Gambar 4.15 Halaman UI Tips <i>_view</i> .....	80
Gambar 4.16 Halaman UI <i>To Do List</i> .....	83
Gambar 4.17 Kotak Dialog Tambah.....	83
Gambar 4.18 Kotak Dialog Hapus .....	84
Gambar 4.19 Halaman UI <i>Maps</i> .....	85
Gambar 4.20 Kotak Dialog <i>Share</i> .....	87
Gambar 4.21 Kotak Dialog <i>Save</i> .....	89
Gambar 4.22 Halaman UI <i>List Map</i> .....	92
Gambar 4.23 Kotak Dialog Hapus Lokasi .....	93
Gambar 4.24 Halaman <i>Tracking</i> Google Maps.....	93
Gambar 4.25 Halaman UI About.....	94

Gambar 4.26 Aplikasi Sukses Berjalan .....	95
Gambar 4.27 Ketika Kode Program Error .....	96
Gambar 4.28 Hasil Uji Pada Xiaomi Redmi 2 Prime .....	100
Gambar 4.29 Pertanyaan No 1.....	100
Gambar 4.30 Pertanyaan No 2.....	101
Gambar 4.31 Pertanyaan No 3.....	101
Gambar 4.32 Pertanyaan No 4.....	102
Gambar 4.33 Pertanyaan No 5.....	102
Gambar 4.34 Pertanyaan No 6.....	103
Gambar 4.35 Pertanyaan No 7.....	103
Gambar 4.36 Halaman Web Unduh Aplikasi Toman.....	104
Gambar 4.37 Instalasi Aplikasi .....	105
Gambar 4.38 Proses Instalasi .....	105
Gambar 4.39 Instalasi Selesai .....	105



## INTISARI

Memancing merupakan salah satu kegiatan olahraga dan juga hobi yang diminati oleh banyak orang. Memancing banyak jenisnya mulai dari memancing di sungai, pantai hingga di laut. Zaman sekarang memancing mulai digemari banyak kalangan bahkan sudah banyak juga komunitas memancing baik di dalam negeri maupun mancanegara.

Banyak pemancing kesulitan dalam mencari informasi mengenai hal memancing mulai dari jenis umpan, alat pancing dan pengetahuan tentang jenis ikan. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi yang bisa membantu para pemancing dalam mendapatkan informasi tersebut. Aplikasi Toman dibuat untuk para pengguna Smartphone berbasis android di era teknologi saat ini.

Android adalah sistem operasi ponsel yang tumbuh di tengah-tengah sistem operasi lain yang sedang berkembang saat ini. Dengan dibuatnya aplikasi Toman yang berisi tentang kumpulan info mengenai jenis ikan, alat pancing, umpan serta tips dalam memancing akan membantu para pemancing untuk mengetahui informasi tentang memancing.

**Kata kunci** : android , aplikasi, ponsel, ikan, mancing



## **ABSTRACT**

*Fishing is one of the sports activities and hobbies of interest to many people. Fishing Many kinds start from fishing in the river, the beach until the sea. Nowadays fishing began to tune many people even been many fishing communities both domestically and overseas.*

*Many anglers difficulty in finding information about fishing from the type of lures, fishing gear and knowledge of the type of fish. Therefore needed an application that can help the angler in obtaining such information. Applications Toman created for users of Android-based smartphones in the current era of technology.*

*Android is a mobile operating system that grew in the middle of another operating system that is being developed at this time. With applications Toman which contains a collection of information about the types of fish, fishing gear, lures and fishing tips to help anglers to find out information about fishing.*

**Keywords:** *android, applications, mobile, fish, fishing*