

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI SHAKE AND WIN  
BERBASIS ANDROID SEBAGAI PENUNJANG  
KEGIATAN ARISAN**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Benny Pratama**

**13.11.7468**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI SHAKE AND WIN  
BERBASIS ANDROID SEBAGAI PENUNJANG  
KEGIATAN ARISAN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Benny Pratama**

**13.11.7468**

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

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI SHAKE AND WIN  
BERBASIS ANDROID SEBAGAI PENUNJANG  
KEGIATAN ARISAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Benny Pratama**

**13.11.7468**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 5 Desember 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Dina Maulina, M.Kom.**

**NIK. 190302250**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI SHAKE AND WIN BERBASIS ANDROID SEBAGAI PENUNJANG KEGIATAN ARISAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Benny Pratama**

**13.11.7468**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 14 November 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Tonny Hidayat, M.Kom.**  
**NIK. 190302182**



**Dina Maulina, M.Kom.**  
**NIK. 190302250**



**Ike Verawati, M.Kom.**  
**NIK. 190302237**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 November 2017



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**W. Snawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 22 Agustus 2017



Benny Pratama

NIM. 13.11.7468

## MOTTO

*“Orang yang menuntut ilmu bearti menuntut rahmat; orang yang menuntut ilmu bearti menjalankan rukun Islam dan Pahala yang diberikan kepada sama dengan para Nabi.”*

**( HR. Dailani dari Anas r.a )**

*Sehebat apapun kita merencanakan sesuatu. Tetap rencana Allah adalah sebaik-baiknya rancangan.*

*Sesuatu akan menjadi kebanggaan, jika sesuatu itu dikerjakan dan bukan hanya dipikirkan. Sebuah cita – cita akan menjadi kesuksesan, jika diawali dengan bekerja keras dan berdoa untuk mengawalinya.*

*Pikiran buruk lebih buruk dari pikiran itu sendiri.*

**(Merry Riana)**

*Bicaralah seperlunya saja. Semakin banyak bicara yang tidak perlu, semakin banyak celah untuk salah dalam berkata-kata.*

**(Merry Riana)**

*Jangan menunda – nunda untuk melakukan suatu pekerjaan, karena tidak ada yang tahu apakah kita bertemu hari esok atau tidak.*

*Hidup itu harus seperti menaiki sepeda, kayuhlah agar tetap seimbang.*

*Jangan hilang keyakinan, tetap berdo'a, tetap mencoba !*

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, atas segala nikmat hidup dan kesempatan mengenggam ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi *Shake and Win* Berbasis Android Sebagai Penunjang Kegiatan Arisan”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Komputer. Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak dibantu, dibimbing, dan didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sangat ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta memberkan kelancaran dan kemudahan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Terima kasih kepada orang tua, bapak dan ibu, yang selalu menyelipkan nama anakmu dalam setiap do'a yang dipanjatkan, demi kesuksesan anak-anakmu. Serta dukungan baik secara moral dan material yang sampai terselesaikan skripsi ini masih belum bisa membahagiakan kalian, semoga dengan terbitnya naskah ini bisa membuat kalian bahagia.
3. Kepada adik-adiku Faiq Naufal, Humam Tri Anggito dan Fadhil Al Murtadho serta saudara, simbah, dan lainnya yang tak pernah lelah mendukung saya.
4. Para Guru-guru, kyai dan dosen yang telah memberikan ilmu kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan jenjang S1 Informatika.
5. Ermin Nur Rostika Dewi, wanita terhebat kedua setelah ibunda saya yang selalu men-*support* saya selama ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan skripsi dengan judul: “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Shake and Win Berbasis Android seagai Penunjang Kegiatan Arisan”. Ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi S1 Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof Dr M. Suyanto, MM, selaku rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah memimpin kampus dengan sangat baik sehingga kampus menjadi semakin maju, sampai berubah status menjadi UNIVERSITAS sekarang.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, selaku dekan fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah mengesahkan secara resmi naskah skripsi saya sehingga pengerjaannya dapat berjalan dengan lancar.
3. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku ketua jurusan S1 Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah mengesahkan secara resmi naskah publikasi sehingga pengerjaannya dapat berjalan dengan lancar.
4. Ibu Dina Maulina, M.Kom, selaku pembimbing, yang membimbing penulis dalam mengerjakan skripsi, sehingga penulisan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
5. Tonny Hidayat, M.Kom, Ike Verawati, M.Kom, Dina Maulina, M.Kom, selaku penguji yang telah menguji hasil dari skripsi saya sehingga nantinya dapat dipertanggung jawabkan.



6. Bapak dan Ibu dosen jurusan Teknik Informatika khususnya yang telah mengajar di kelas S1-TI 10 yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa AMIKOM yang telah banyak memberikan masukan kepada penulis baik selama dalam mengikuti perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi ini.
8. Teman-teman satu kelas 13-S1TI-10 yang telah banyak memberikan kenangan yang sangat mengesankan.
9. Mbah Mujiyo dan Teman-teman “ALUMNI KOS MUJIYO” yang selama 3 tahun menghadapi susah dan senang bersama.
10. Teman-teman “KONTRAKAN LASKAR SEHAT” yang sudah memberikan ruang untuk bernafas setahun terakhir, khususnya Rizqi Slamet Prawiro, S.Kom yang selama ini juga sangat baik pada saya, hingga pada saatnya kita menyelesaikan skripsi ini bersama.
11. Bapak Paimin selaku penjual bubur kacang hijau keliling komplek yang setiap pagi memberikan asupan energi demi terciptanya skripsi ini.
12. Ibu Salimin selaku pemilik warung makan depan kontrakan yang selama ini menjadi tempat favorit makan setiap hari.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 22 November 2017



Benny Pratama

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
INTI SARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
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
1.5.1 Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Bagi Masyarakat atau user.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan Aplikasi.....	5

1.7	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....		8
2.1	Tinjauan Pustaka .....	8
2.2	Pengertian Arisan .....	10
2.3	Android.....	10
2.3.1	Sejarah Android.....	10
2.3.2	Definisi Android.....	11
2.3.3	Arsitektur Android.....	13
2.3.4	Perangkat Keras Android .....	17
2.3.5	Versi Android .....	18
2.4	Metode Analisis.....	22
2.4.1	Analisis PIECES.....	22
2.4.1.1	Analisis Kinerja (Performance) .....	22
2.4.1.2	Analisis Informasi (Information) .....	23
2.4.1.3	Analisis Ekonomi (Economy).....	23
2.4.1.4	Analisis Kendali (Control).....	24
2.4.1.5	Analisis Efisiensi (Eficiency).....	24
2.4.1.6	Analisis Layanan (Services).....	24
2.4.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	25
2.4.2.1	Kebutuhan Fungsional .....	25
2.4.2.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	25
2.4.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	25
2.4.2.4	Analisis Kelayakan Teknologi .....	26
2.4.2.5	Analisis Kelayakan Fungsional.....	26
2.5	Metode Pengembangan .....	27

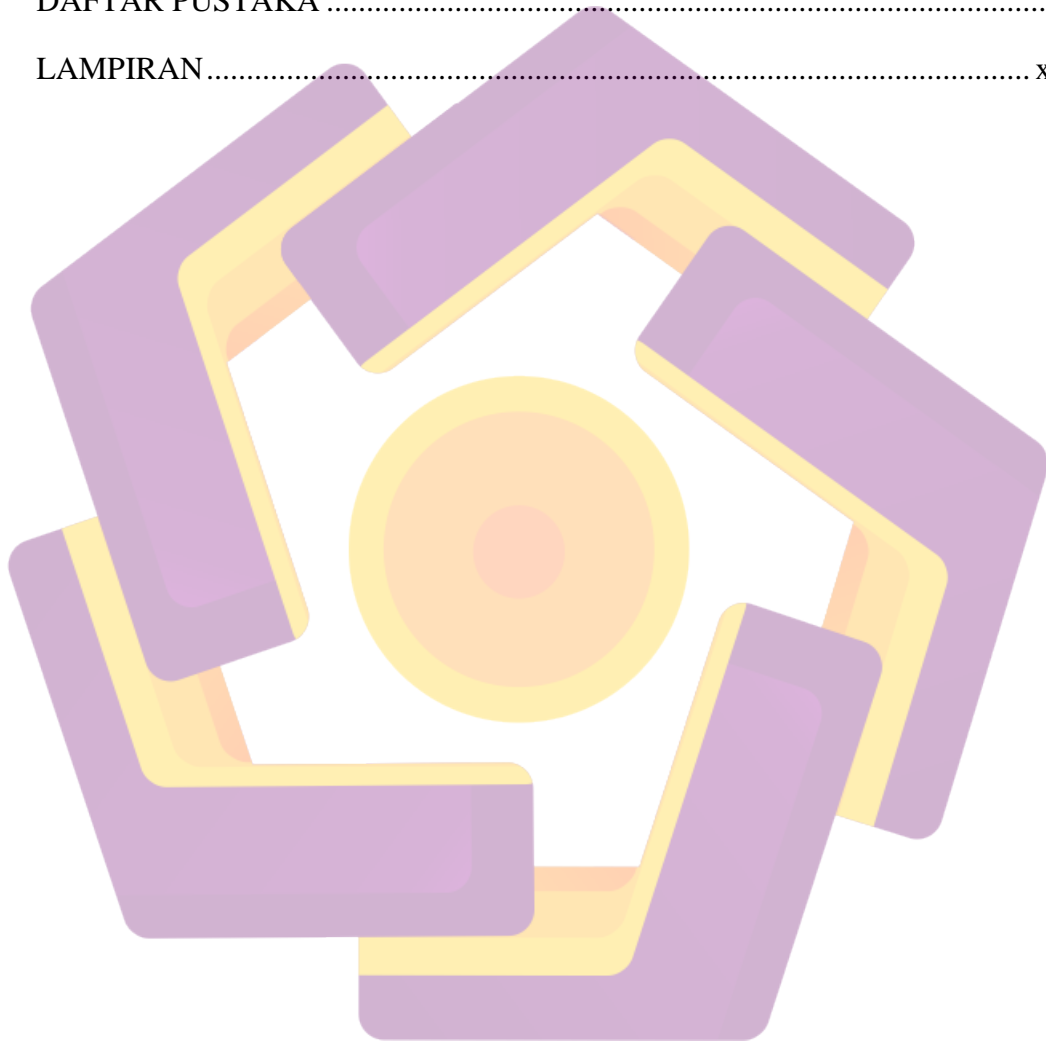
2.5.1	Pengertian SDLC.....	27
2.5.1.1	Kelebihan SDLC.....	27
2.5.1.2	Kekurangan SDLC.....	27
2.5.2	Waterfall.....	28
2.5.2.1	Tahapan Waterfall.....	29
2.5.2.2	Kelebihan Waterfall.....	30
2.5.2.3	Kekurangan Waterfall.....	31
2.6	UML (Unified Model Language).....	32
2.6.1	Pengertian UML.....	32
2.6.2	Notasi Pada UML.....	32
2.7	White Box Testing dan Black Box Testing.....	41
2.7.1	White Box Testing.....	41
2.7.2	Black Box Testing.....	41
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>42</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	42
3.2	Analisis PIECES.....	42
3.2.1	Performance (kinerja).....	43
3.2.2	Information (Informasi).....	44
3.2.3	Economy (Ekonomi).....	45
3.2.4	Control (Kendali).....	46
3.2.5	Efficiency (Efisiensi).....	47
3.2.6	Services (Layanan).....	48
3.3	Analisis Sistem.....	48
3.3.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	49
3.3.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	49

3.3.1.2	Kebutuhan Non-Fungsional .....	50
3.3.2	Analisis Kelayakan Sistem .....	52
3.3.2.1	Analisis Kelayakan Teknologi .....	52
3.3.2.2	Analisis Kelayakan Operasional .....	52
3.3.2.3	Analisis Kelayakan Hukum .....	53
3.4	Perancangan Sistem .....	53
3.4.1	Perancangan UML .....	53
3.4.1.1	Use Case Diagram .....	53
3.4.2	Activity Diagram .....	56
3.4.2.1	Activity Diagram Home .....	56
3.4.2.2	Activity Diagram Peserta .....	57
3.4.2.3	Activity Diagram Iuran .....	58
3.4.2.4	Activity Diagram Rekap .....	59
3.4.2.5	Activity Diagram Tentang .....	60
3.4.3	Class Diagram .....	61
3.4.4	Sequence Diagram .....	62
3.4.4.1	Sequence Diagram Home .....	62
3.4.4.2	Sequence Diagram Peserta .....	63
3.4.4.3	Sequence Diagram Iuran .....	64
3.4.4.4	Sequence Diagram Rekap .....	65
3.4.4.5	Sequence Diagram Tentang .....	66
3.5	Perancangan Basis Data .....	66
3.5.1	Entitas .....	67
3.5.2	Atribut .....	67
3.5.3	Entity Relationship Diagram (ERD) .....	68

3.6	Perancangan Interface .....	68
3.6.1	Halaman Splash Screen .....	69
3.6.2	Halaman Home .....	69
3.6.3	Halaman Peserta .....	70
3.6.4	Halaman Iuran .....	70
3.6.5	Halaman Rekap .....	71
3.6.6	Halaman Tentang.....	71
3.7	Penyusunan Aset .....	72
3.7.1	Aset Font .....	72
3.7.2	Aset Ikon .....	72
3.7.3	Sound Aset.....	73
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>74</b>
4.1	Implementasi .....	74
4.2	Pembuatan Aplikasi.....	75
4.2.1	Pembuatan Ikon dan Splashscreen .....	75
4.2.2	Tahap Awal Pembuatan Aplikasi .....	77
4.2.3	Pembuatan User Interface.....	81
4.2.3.1	User Interface Peserta .....	82
4.2.3.2	User Interface Tambah Peserta .....	84
4.2.3.3	User Interface Home .....	86
4.2.3.4	User Interface Rekap.....	87
4.2.3.5	User Interface Tentang.....	90
4.2.3.6	User Interface Tambah Peserta .....	91
4.2.3.7	User Interface Tambah Iuran .....	93
4.2.3.8	User Interface Kocok .....	96

4.2.3.9	User Interface Bantuan.....	98
4.2.4	Pengkodean Program Aplikasi .....	100
4.2.4.1	Pengkodean Splash Screen.....	100
4.2.4.2	Pengkodean Menu Beranda .....	101
4.2.4.3	Pengkodean Halaman Kocok .....	102
4.2.4.4	Pengkodean Menu Peserta .....	103
4.2.4.5	Pengkodean Tambah Peserta .....	105
4.2.4.6	Pengkodean Menu Iuran .....	106
4.2.4.7	Pengkodean Tambah Iuran.....	106
4.2.4.8	Pengkodean Menu Rekap.....	107
4.2.4.9	Pengkodean Menu Tentang.....	108
4.3	Tampilan Hasil Akhir Aplikasi .....	109
4.3.1	Splash Screen.....	110
4.3.2	Menu Home dan Kocok.....	111
4.3.3	Menu Peserta dan Tambah Peserta.....	112
4.3.4	Lihat Peserta dan Ubah Peserta .....	113
4.3.5	Hapus Peserta .....	114
4.3.6	Menu Iuran Arisan dan Tambah Iuran .....	115
4.3.7	Iuran Peserta .....	116
4.3.8	Menu Rekap.....	117
4.3.9	Menu Tentang dan Bantuan.....	118
4.4	Testing .....	118
4.3.1	Black Box Testing .....	119
4.3.2	White Box Testing.....	120
4.3.3	Pengujian Pada Perangkat Android .....	122

4.3.4 Uji Random Pengguna.....	123
BAB V PENUTUP.....	126
5.1 Kesimpulan.....	126
5.2 Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA .....	xxi
LAMPIRAN.....	xxiii





## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Tabel Perbandingan.....	9
Tabel 2.2 Simbol Pada Use Case Diagram .....	33
Tabel 2.3 Simbol pada Class Diagram.....	36
Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram.....	37
Tabel 2.5 Simbol Pada Activity Diagram .....	39
Tabel 3.1 Analisis Performance .....	44
Tabel 3.2 Analisis Information .....	45
Tabel 3.3 Analisis Economy .....	46
Tabel 3.4 Analisis Control .....	46
Tabel 3.5 Analisis Efficiency .....	47
Tabel 3.6 Analisis Services.....	48
Tabel 3.7 Use Case Diagram.....	55
Tabel 3.8 Activity Diagram Home.....	56
Tabel 3.9 Activity Diagram Peserta.....	57
Tabel 3.10 Activity Diagram Iuran .....	58
Tabel 3.11 Activity Diagram Rekap .....	59
Tabel 3.12 Activity Diagram Tentang .....	60
Tabel 3.13 Daftar <i>Font</i> .....	72
Tabel 4.1 Penjelasan Atribut Pada Interface .....	81
Tabel 4.2 Pengujian Dengan Metode BlackBox Testing.....	119
Tabel 4.3 Pengujian Pada Perangkat Android.....	122
Tabel 4.4 Interval Uji Random Pengguna.....	123
Tabel 4.5 Hasil Uji Random Pengguna.....	124

## DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Arsitektur Android .....	13
Gambar 2.2 Tahap Waterfall Model .....	29
Gambar 3.1 Use Case Diagram .....	54
Gambar 3.2 Class Diagram Shake and Win .....	61
Gambar 3.3 Entitas .....	67
Gambar 3.4 Atribut .....	67
Gambar 3.5 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	68
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Splash Screen .....	69
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Home .....	69
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Peserta .....	70
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Iuran .....	70
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Rekap .....	71
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Tentang .....	71
Gambar 3.12 Aset Ikon .....	73
Gambar 4.1 Ikon Aplikasi Shake and Win .....	76
Gambar 4.2 Tampilan Splash Screen .....	76
Gambar 4.3 Halaman Awal Android Studio .....	77
Gambar 4.4 New Project Android Studio .....	78
Gambar 4.5 Target Android Devices .....	79
Gambar 4.6 Layout Activity Android Studio .....	80
Gambar 4.7 Create Activity .....	80
Gambar 4.8 Pembuatan Halaman Tab Peserta .....	83
Gambar 4.9 Pembuatan Halaman Tambah Peserta .....	85
Gambar 4.10 Pembuatan Halaman Home .....	87
Gambar 4.11 Pembuatan Halaman Rekap .....	89
Gambar 4.12 Pembuatan Halaman Tentang .....	91
Gambar 4.13 Pembuatan Halaman Tambah Peserta .....	93

Gambar 4.14 Pembuatan Halaman Tambah Iuran .....	95
Gambar 4.15 Pembuatan Halaman Kocok .....	98
Gambar 4.16 Pembuatan Halaman Bantuan .....	99
Gambar 4.17 Kode Splash Screen.....	100
Gambar 4.18 Kode Halaman Beranda .....	101
Gambar 4.19 Kode Halaman Kocok .....	103
Gambar 4.20 Kode Halaman Peserta .....	104
Gambar 4.21 Kode Tambah Peserta.....	105
Gambar 4.22 Kode Menu Iuran .....	106
Gambar 4.23 Kode Tambah Iuran.....	107
Gambar 4.24 Kode Menu Rekap.....	108
Gambar 4.25 Kode Menu Tentang.....	109
Gambar 4.26 Splashscreen .....	110
Gambar 4.27 Menu Home dan Kocok .....	111
Gambar 4.28 Menu Peserta dan Tambah Peserta.....	112
Gambar 4.29 Lihat Peserta dan Ubah Peserta.....	113
Gambar 4.30 Hapus Peserta .....	114
Gambar 4.31 Menu Iuran Arisan dan Tambah Iuran .....	115
Gambar 4.32 Data Iuran Peserta .....	116
Gambar 4.33 Menu Rekap .....	117
Gambar 4.34 Menu Tentang dan Bantuan .....	118
Gambar 4.35 Flow Graph Tambah Peserta .....	121

## INTI SARI

Arisan merupakan suatu kegiatan dari sekelompok orang dengan mengumpulkan uang secara teratur dari anggotanya selama beberapa periode waktu untuk kemudian dilakukan pengundian dan memilih pemenang dari salah satu anggota kelompok. Keberadaan akan kegiatan arisan memang sudah berlangsung sejak lama, bahkan sudah dianggap sebagai kegiatan wajib per-pekan oleh ibu-ibu rumah tangga khususnya yang tergabung dalam organisasi PKK (Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga).

Namun, seiring berjalannya waktu kegiatan ini belum pernah sekalipun terjadi perkembangan di dalamnya, terutama dalam masalah alat yang digunakan, yakni menggunakan secarik kertas yang terdapat nama dari anggota dan sebuah tempat pengocokan yang masih terbilang konvensional. Sistem pencatatan dan pendataan juga masih menggunakan pengolahan data sistem manual berupa pembukuan. Hal tersebut dinilai kurang efektif dan efisien dikarenakan sistem pembukuan yang seringkali menimbulkan banyak masalah.

Dari permasalahan diatas terciptalah sebuah ide untuk membuat sebuah aplikasi berbasis android, dimana kebutuhan akan *smartphone* sejauh ini terus meningkat pesat, khususnya pengguna android. Tidak heran jika zaman sekarang sudah banyak yang memiliki *smartphone* dengan sistem operasi android. Dalam penggunaannya nanti aplikasi tersebut diharapkan mampu menunjang kegiatan arisan berjalan dengan cepat, efisien dan efektif serta mencegah hal-hal yang tidak diinginkan terjadi.

**Kata Kunci:** *android*, arisan, *smartphone*

## ABSTRACT

*Regular social gathering is an activity of a group of people to collect money from their members on a regular basis over several periods of time and then do the draw, and select the winner of one of the members of the group. Existence will be regular social gathering activities had been going on since a long time, even considered as a mandatory activity by week by mothers of households in particular who are members of the organization PKK.*

*However, over time this event has never happened in the development, especially in matters of the tools used, ie use a piece of paper that contained the name of the member and the shuffling tool that is still fairly old school. System of Record-keeping and data collection are still using manual data processing system in the form of bookkeeping. It is considered less effective and efficient because the bookkeeping systems often creates a lot of problems.*

*From the above issues created an idea to create an android based applications, where demand for the smartphone so far continues to increase rapidly, especially android users. Is no wonder if the mothers of today have been many who have a smartphone with android operating system. In its application in later, these applications are expected to support the regular social gathering moved quickly, efficiently, effectively and prevent things that are undesirable.*

**Keyword:** *android, regular social gathering, smartphone*