

**APLIKASI MOBILE PEDOMAN PENDEWASAAN USIA PERKAWINAN
PADA REMAJA UNTUK MEMBANTU PROGRAM KERJA
PERWAKILAN BADAN KEPENDUDUKAN DAN
KELUARGA BERENCANA NASIONAL
(BKKBN) PROVINSI NTB**

SKRIPSI



disusun oleh

Yusrina Fitria Rahman

12.11.6620

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

**APLIKASI MOBILE PEDOMAN PENDEWASAAN USIA PERKAWINAN
PADA REMAJA UNTUK MEMBANTU PROGRAM KERJA
PERWAKILAN BADAN KEPENDUDUKAN DAN
KELUARGA BERENCANA NASIONAL
(BKKBN) PROVINSI NTB**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Yusrina Fitria Rahman

12.11.6620

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI MOBILE PEDOMAN PENDEWASAAN USIA PERKAWINAN
PADA REMAJA UNTUK MEMBANTU PROGRAM KERJA
PERWAKILAN BADAN KEPENDUDUKAN DAN
KELUARGA BERENCANA NASIONAL
(BKKBN) PROVINSI NTB**
yang disusun oleh

Yusrina Fitria Rahman

12.11.6620

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Mei 2016

Dosen Pembimbing,


Sudarmawan, M.T
NIK. 190302035

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI MOBILE PEDOMAN PENDEWASAAN USIA PERKAWINAN
PADA REMAJA UNTUK MEMBANTU PROGRAM KERJA
PERWAKILAN BADAN KEPENDUDUKAN DAN
KELUARGA BERENCANA NASIONAL
(BKKBN) PROVINSI NTB**

yang disusun oleh

Yusrina Fitria Rahman

12.11.6620

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

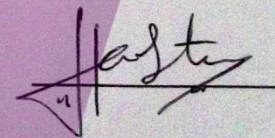
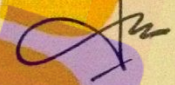
Nama Penguji

Sudarmawan, M.T
NIK. 190302035

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Hastari Utama, M. Cs
NIK. 190302230

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Mei 2016

KEJAYA SEMUR AMIKOM YOGYAKARTA

Dr. H. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001



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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 Mei 2016



Yusrina Fitria Rahman

NIM. 12.11.6620

MOTTO

- Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha yang disertai dengan do'a, karena sesungguhnya nasib seseorang manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha.
- Kerjakan apa yang bisa dikerjakan, jangan menunda-nuda hingga waktunya hampir habis.
- Selalu jadi diri sendiri tidak peduli apa yang mereka katakan dan jangan pernah menjadi orang lain meskipun orang lain tampak lebih indah.



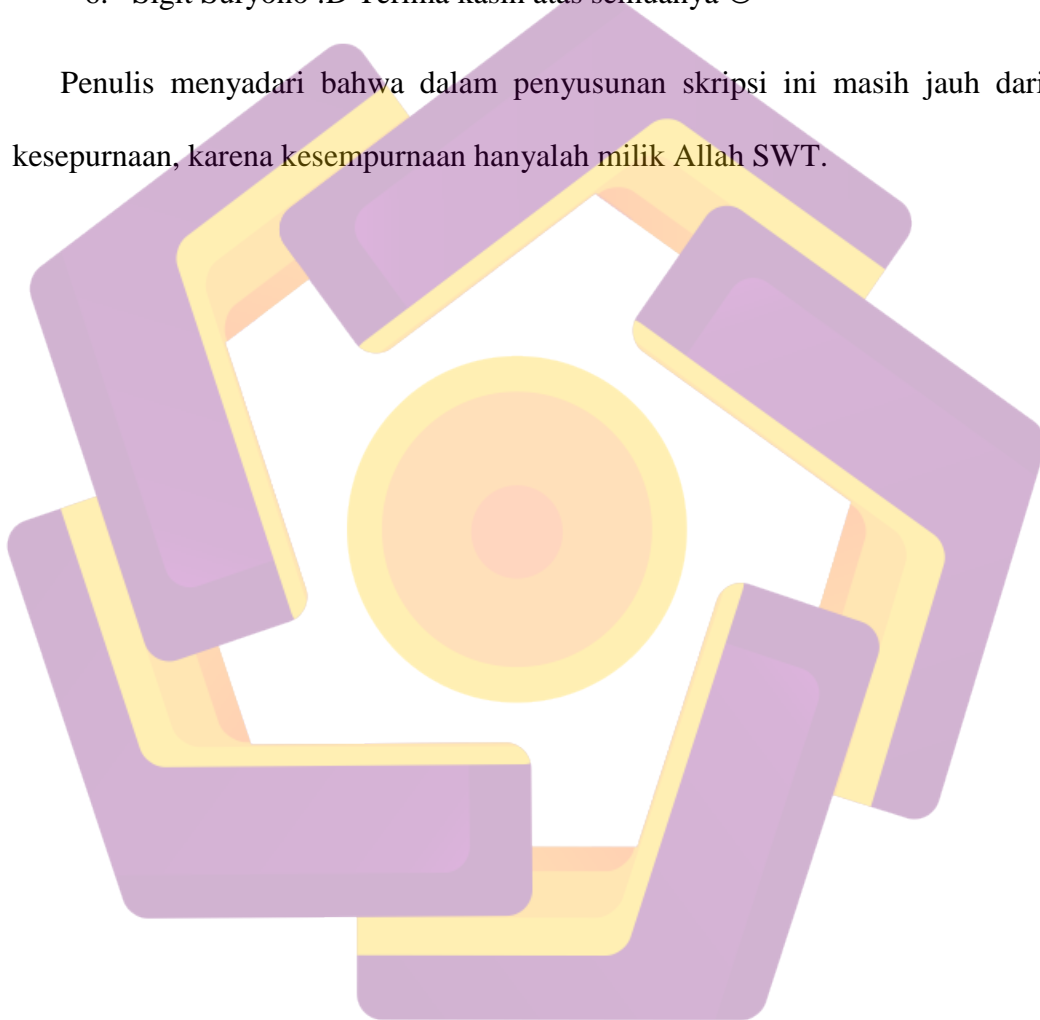
PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan Cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi dengan judul "Aplikasi Mobile Pedoman Pendewasaan Usia Perkawinan Pada Remaja Untuk Membantu Program Kerja Perwakilan Badan Kependudukan Dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) Provinsi NTB" dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulalloh Muhammad SAW. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak dibantu, dibimbing dan didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis sangat ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dosen Pembimbing, yang telah memberikan kepercayaannya dan telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua Orang Tua yang tak pernah lelah memberi semangat dan selalu mengerti kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Kakak-kakak, khususnya kak Yudi Afriawan yang telah memberi semangat terus menerus untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Emak/Sahabatku Kartika Choirunisa yang selalu menemani dan memberikan semangat terus menerus untuk menyelesaikan skripsi ini.

5. Sepupu sekaligus sahabatku Fairuz Luqyana Ismayanti yang selalu cerewet menanyakan tahap skripsi sampai mana dan memberikan semangat untuk menyelesaikannya.
6. Sigit Suryono :D Terima kasih atas semuanya ☺

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Pembuatan skripsi ini guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis sangat berharap skripsi ini dapat berguna dalam rangka menambah wawasan serta pengetahuan tentang perancangan aplikasi *mobile*. Penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa di dalam skripsi ini terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap adanya perbaikan atau inovasi lainnya di masa yang akan datang. Selama pembuatan skripsi ini, penulis juga mendapat banyak dukungan dan juga bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis mengucapkan banyak terima kasi kepada:

1. M. Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sudarmawan, M.T selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran.
3. Bapak Sudarmawan, M.T, Bapak Emha Taufik Lutfi, ST, M.Kom, dan Bapak Hastari Utama, M.Cs yang telah menguji skripsi ini.
4. Segenap staff pengejar STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalamannya selama penulis kuliah.
5. Keluarga serta sahabat penulis yang telah mendoakan dan memberikan dukungannya.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5. Metodologi Penelitian	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Analisis	6
1.5.3 Metode Perancangan	6
1.5.4 Metode Pengembangan	6
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Tinjauan Pustaka	8
2.2. Dasar Teori.....	10
2.2.1. Aplikasi <i>Mobile</i>	10
2.2.2. Perkawinan.....	10
2.2.3. Pendewasaan Usia Perkawinan.....	11
2.2.3.1. Pengertian Pendewasaan Usia Perkawinan.....	11

2.2.3.2.	Pentingnya Pendewasaan Usia Perkawinan	12
2.2.4.	Android	16
2.2.4.1.	Pengertian Android	16
2.2.4.2.	Arsitektur Android	17
2.2.4.3.	Struktur Aplikasi Android.....	18
2.2.5.	Teori Pemrograman.....	19
2.2.5.1.	Java.....	19
2.2.5.2.	HTML (<i>Hyper Text Markup Language</i>)	19
2.2.5.3.	PHP	20
2.2.5.4.	JavaScript	20
2.2.5.5.	JSON (<i>Java Script Object Notation</i>).....	21
2.2.5.6.	XML (<i>eXtensible Markup Language</i>).....	22
2.2.6.	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	22
2.2.6.1.	<i>Eclipse</i>	22
2.2.6.2.	<i>Java Development Kit (JDK)</i>	23
2.2.6.3.	Android SDK.....	23
2.2.6.4.	<i>SQLite Database</i>	24
2.2.6.5.	MySQL	24
2.2.6.6.	<i>Apache Web Server</i>	25
2.2.6.7.	CodeIgniter	25
2.2.7.	Teori <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	26
2.2.7.1.	<i>Usecase Diagram</i>	26
2.2.7.2.	<i>Acticity Diagram</i>	27
2.2.7.3.	<i>Class Diagram</i>	28
2.2.7.4.	<i>Sequence Diagram</i>	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		32
3.1.	Tinjauan Umum	32
3.1.1.	Profil BKKBN.....	32
3.1.2.	Visi dan Misi.....	34
3.1.3.	Struktur Organisasi	35
3.1.4.	Deskripsi Tugas.....	35
3.1.5.	Alur Kerja/ <i>Work Flow</i>	37
3.2.	Identifikasi Masalah.....	39
3.3.	Analisis Kelemahan Sistem.....	39
3.4.	Analisis PIECES	40
3.5.	Analisis Kebutuhan Sistem	42
3.5.1.	Kebutuhan Fungsional	42
3.5.2.	Kebutuhan Non Fungsional.....	43

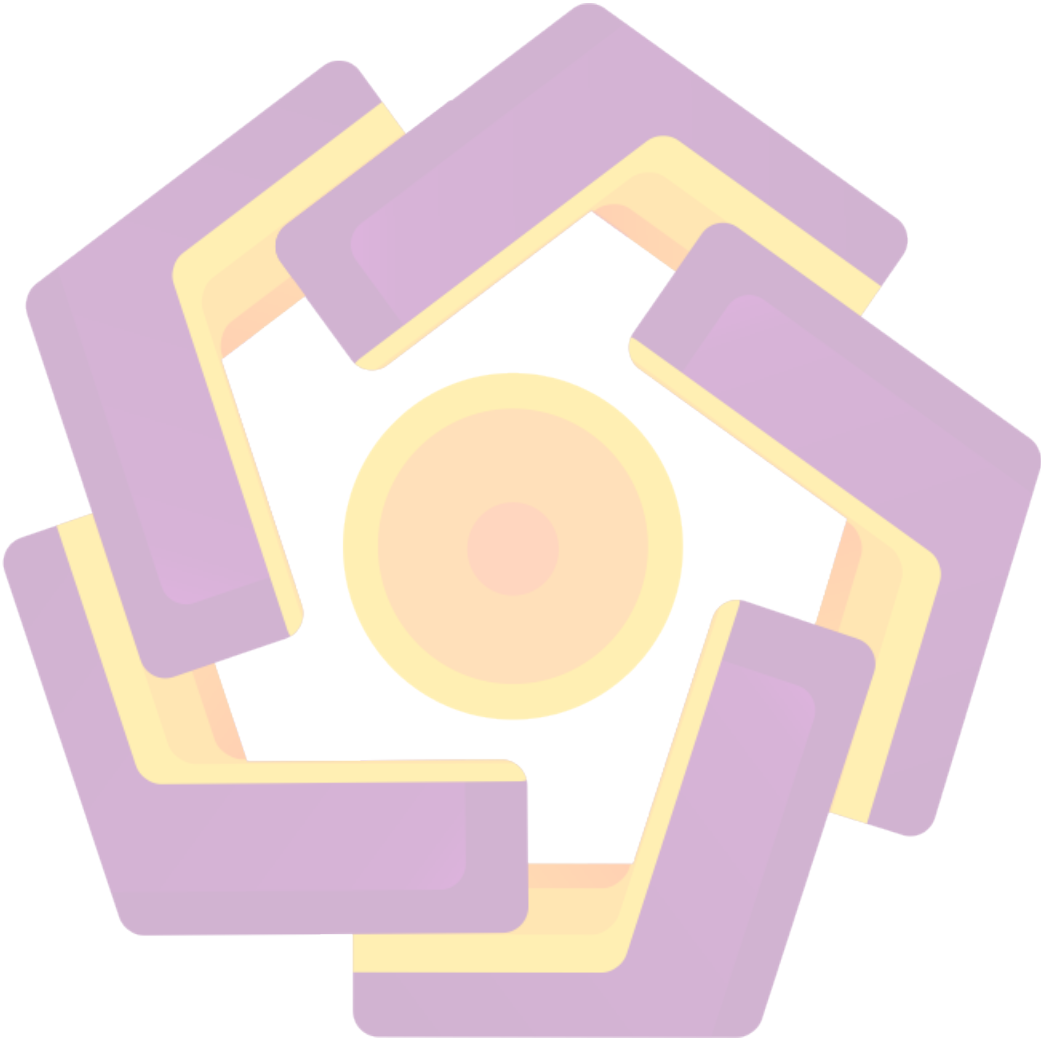
3.6.	Perancangan Sistem	45
3.6.1.	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	45
3.6.2.	Identifikasi <i>Usecase</i>	45
3.6.3.	<i>Usecase Diagram</i>	47
3.6.4.	Skenario <i>Usecase</i>	48
3.6.5.	<i>Activity Diagram</i>	59
3.6.6.	<i>Class Diagram</i>	65
3.6.7.	<i>Sequence Diagram</i>	67
3.7.	Perancangan Database.....	72
3.7.1.	Tb_Pengguna pada Database Server	72
3.7.2.	Tb_Berita pada Database Server	73
3.7.3.	Tb_User pada Database Server.....	73
3.7.4.	Tb_Video pada Database Server	74
3.7.5.	Table_Keyword pada Database Sistem <i>Mobile</i>	74
3.7.6.	Relasi Antar Tabel Database Server.....	75
3.8.	Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>)	76
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		85
4.1.	Implementasi dan Pembahasan Proses Isi Kuesioner Pengguna Sistem <i>Mobile</i>	85
4.2.	Implementasi dan Pembahasan Baca Materi Pengguna Sistem <i>Mobile</i>	93
4.3.	Implementasi dan Pembahasan Pencarian Materi Pengguna Sistem <i>Mobile</i>	97
4.4.	Implementasi dan Pembahasan Baca Berita Pengguna Sistem <i>Mobile</i>	100
4.5.	Implementasi dan Pembahasan Lihat Video Pengguna Sistem <i>Mobile</i>	106
4.6.	Implementasi dan Pembahasan <i>Login</i> Administrator pada Halaman Web	112
4.7.	Implementasi dan Pembahasan Monitor Jumlah Pengguna pada Halaman Web	117
4.8.	Implementasi dan Pembahasan Manipulasi Berita pada Halaman Web	123
4.9.	Implementasi dan Pembahasan Upload atau Hapus Video pada Halaman Web	133
4.10.	Implementasi dan Pembahasan <i>Logout</i> Administrator Dari Halaman Web.....	139

BAB V PENUTUP..... 138

5.1. Kesimpulan 138

5.2. Saran..... 138

DAFTAR PUSTAKA xxii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Usecase Diagram</i>	26
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	28
Tabel 2.3 Simbol <i>Class Diagram</i>	29
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	31
Tabel 3.1 Analisis PIECES	41
Tabel 3.2 Identifikasi User	45
Tabel 3.3 Identifikasi <i>Usecase Diagram</i>	46
Tabel 3.4 Skenario <i>Usecase Login</i>	49
Tabel 3.5 Skenario <i>Usecase Monitor Jumlah Pengguna</i>	50
Tabel 3.6 Skenario <i>Usecase Upload Video</i>	51
Tabel 3.7 Skenario <i>Usecase Manipulasi Berita</i>	52
Tabel 3.8 Skenario <i>Usecase Logout</i>	53
Tabel 3.9 Skenario <i>Usecase Isi Kuesioner dan Halaman Utama</i>	54
Tabel 3.10 Skenario <i>Usecase Materi</i>	55
Tabel 3.11 Skenario <i>Usecase Pencarian</i>	56
Tabel 3.12 Skenario <i>Usecase Video</i>	57
Tabel 3.13 Skenario <i>Usecase Berita</i>	58
Tabel 3.14 Tb_Pengguna	72
Tabel 3.15 Tb_Berita	73
Tabel 3.16 Tb_User.....	73
Tabel 3.17 Tb_Video	74
Tabel 3.18 Table_Keyword.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	18
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	37
Gambar 3.2 <i>Work Flow</i> Ka Subbid-Sekolah.....	39
Gambar 3.3 <i>Work Flow</i> Kabupaten Kota-Ka Subbid.....	40
Gambar 3.4 <i>Work Flow</i> Sekolah-Ka Subbid.....	40
Gambar 3.5 <i>Usecase Diagram</i>	50
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram Login</i>	61
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Monitor Jumlah Pengguna.....	62
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Upload Video.....	62
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Manipulasi Berita	63
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram Logout</i>	63
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Form Kuesioner dan Halaman Utama.....	64
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Materi	64
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Pencarian	65
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram</i> Video	65
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram</i> Berita	66
Gambar 3.16 <i>Class Diagram</i> Administrator	67
Gambar 3.17 <i>Class Diagram</i> Pengguna Sistem <i>Mobile</i>	68
Gambar 3.18 <i>Sequence Diagram Login</i>	69
Gambar 3.19 <i>Sequence Diagram</i> Monitor Jumlah Pengguna.....	70
Gambar 3.20 <i>Sequence Diagram</i> Manipulasi Berita.....	70
Gambar 3.21 <i>Sequence Diagram</i> Upload Video.....	71
Gambar 3.22 <i>Sequence Diagram Logout</i>	71
Gambar 3.23 <i>Sequence Diagram</i> Form Kuesioner dan Halaman Utama.....	72

Gambar 3.24 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Materi	72
Gambar 3.25 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Pencarian	73
Gambar 3.26 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Video	73
Gambar 3.27 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Berita	74
Gambar 3.28 Relasi Tabel pada Database Server	77
Gambar 3.29 Rancangan <i>Interface Login</i>	78
Gambar 3.30 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Utama.....	78
Gambar 3.31 Rancangan <i>Interface</i> Manipulasi Berita.....	79
Gambar 3.32 Rancangan <i>Interface</i> Upload Video	80
Gambar 3.33 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Kuesioner.....	81
Gambar 3.34 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Utama.....	81
Gambar 3.35 Rancangan <i>Interface</i> Menu Materi.....	82
Gambar 3.36 Rancangan <i>Interface</i> Pencarian.....	83
Gambar 3.37 Rancangan <i>Interface</i> Menu Berita.....	83
Gambar 3.38 Rancangan <i>Interface</i> Menu Video.....	84
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Kuesioner.....	85
Gambar 4.2 Potongan Kode Program <i>Class</i> IsiKuesioner.....	86
Gambar 4.3 Tampilan Email Tidak Valid.....	87
Gambar 4.4 Potongan Kode Program Cek Masukkan Email.....	88
Gambar 4.5 Tampilan Tidak Semua Kolom Diisi	88
Gambar 4.6 Potongan Kode Program Pengecekan Kolom	89
Gambar 4.7 Potongan Kode Program <i>Class</i> AttemptPengguna.....	90
Gambar 4.8 Potongan Kode Program Fungsi <i>makeHttpRequestKuisisioner()</i> pada <i>Class</i> JSONHandler	91
Gambar 4.9 Potongan Kode Program <i>Class</i> User.....	91
Gambar 4.10 Potongan Kode Program Fungsi <i>showContent()</i> pada <i>Class</i> JSONHandler.....	92
Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama.....	92

Gambar 4.12 Potongan Kode Program Fungsi onCreate() pada <i>Class MainActivity</i>	93
Gambar 4.13 Tampilan Menu Utama.....	94
Gambar 4.14 Tampilan Menu Materi.....	95
Gambar 4.15 Potongan Kode Program Fungsi onCreate() pada <i>Class ListMateri</i>	95
Gambar 4.16 Potongan Kode Program Fungsi onItemClick() pada <i>Class ListMateri</i>	96
Gambar 4.17 Tampilan Baca Materi.....	97
Gambar 4.18 Tampilan Menu Pencarian	98
Gambar 4.19 Potongan Kode Program <i>Class MenuPencarian</i>	98
Gambar 4.20 Potongan Kode Program Fungsi <i>searchingData()</i>	99
Gambar 4.21 Potongan Kode Program Fungsi <i>openDatabase()</i>	99
Gambar 4.22 Potongan Kode Program untuk Menampilkan Data	100
Gambar 4.23 Tampilan Menu Berita	101
Gambar 4.24 Potongan Kode Program Inisialisasi <i>Class JSONHandler</i>	101
Gambar 4.25 Potongan Kode Program Fungsi onCreate()	101
Gambar 4.26 Potongan Kode Program <i>Class GetNews</i>	103
Gambar 4.27 Potongan Kode Program Fungsi makeHttpRequest() pada <i>Class JSONHandler</i>	103
Gambar 4.28 Potongan Kode Program <i>Class ListBerita</i>	104
Gambar 4.29 Potongan Kode Program Fungsi onItemClick().....	105
Gambar 4.30 Potongan Kode Program <i>Class WebViewContent</i>	106
Gambar 4.31 Tampilan Web View	106
Gambar 4.32 Menu Video.....	107
Gambar 4.33 Potongan Kode Program Inisialisasi	

Class JSONHandler.....	107
Gambar 4.34 Potongan Kode Program Fungsi onCreate()	107
Gambar 4.35 Potongan Kode Program Fungsi doInBackground() pada Class GetVideo	109
Gambar 4.36 Potongan Kode Program Fungsi makeHttpRequest() pada Class JSONHandler.....	109
Gambar 4.37 Potongan Kode Program Class ListVideo	110
Gambar 4.38 Potongan Kode Program Fungsi onItemClick().....	111
Gambar 4.39 Potongan Kode Program Class WebViewContent.....	111
Gambar 4.40 Tampilan Web View	112
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Login Web	113
Gambar 4.42 Potongan Kode Program Fungsi Awal() pada Class HomeControl.....	113
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Login Username dan Password Salah.....	114
Gambar 4.44 Potongan Kode Program Fungsi Login() pada Class Verify_UserControl.....	114
Gambar 4.45 Potongan Kode Program Fungsi Username_Check() pada Class Verify_UserControl.....	115
Gambar 4.46 Potongan Kode Program Fungsi Login() pada Class UserModel.....	115
Gambar 4.47 Tampilan Halaman Awal Web.....	116
Gambar 4.48 Tampilan Halaman Login Web	117
Gambar 4.49 Potongan Kode Program Fungsi Awal() pada Class HomeControl	117
Gambar 4.50 Tampilan Halaman Login Username dan Password Salah.....	118
Gambar 4.51 Potongan Kode Program Fungsi Login()	

pada <i>Class</i> Verify_UserControl.....	119
Gambar 4.52 Potongan Kode Program Fungsi Username_Check() pada <i>Class</i> Verify_UserControl.....	119
Gambar 4.53 Potongan Kode Program Fungsi Login() pada <i>Class</i> UserModel.....	120
Gambar 4.54 Tampilan Halaman Web.....	121
Gambar 4.55 Potongan Kode Program Fungsi Pengguna() pada <i>Class</i> HomeController.....	121
Gambar 4.56 Tampilan Menu Berita Web.....	123
Gambar 4.57 Potongan Kode Program Fungsi Awal() pada <i>Class</i> DaftarBeritaControl.....	123
Gambar 4.58 Tampilan Halaman Tambah Berita.....	124
Gambar 4.59 Potongan Kode Program Fungsi Tambah_Berita() pada <i>Class</i> DaftarBeritaControl.....	124
Gambar 4.60 Potongan Kode Program Fungsi File_Upload() pada <i>Class</i> DaftarBeritaControl.....	125
Gambar 4.61 Potongan Kode Program Fungsi Insert_Berita() pada <i>Class</i> Berita_Model.....	126
Gambar 4.62 Tampilan Halaman Edit Berita.....	128
Gambar 4.63 Potongan Kode Program Fungsi Edit_Berita() milik <i>Class</i> DaftarBeritaControl.....	128
Gambar 4.64 Potongan Kode Program Fungsi Select_By_Id() milik <i>Class</i> Berita_Model.....	128
Gambar 4.65 Potongan Kode Program Fungsi Proses_Edit_Berita() pada <i>Class</i> DaftarBeritaControl.....	129
Gambar 4.66 Potongan Kode Program Fungsi Update_Berita() pada <i>Class</i> Berita_Model.....	129
Gambar 4.67 Tampilan Halaman Hapus Berita.....	130

Gambar 4.68 Potongan Kode Program Fungsi Delete_Berita() pada <i>Class</i> DaftarBeritaControl.....	131
Gambar 4.69 Potongan Kode Program Fungsi Delete_Berita() pada <i>Class</i> Berita_Model.....	131
Gambar 4.70 Tampilan Halaman Video	132
Gambar 4.71 Potongan Kode Program Fungsi Video()	132
Gambar 4.72 Tampilan Halaman Upload Video.....	133
Gambar 4.73 Potongan Kode Program Fungsi Upload_Video()	133
Gambar 4.74 Potongan Kode Program Fungsi Proses_Upload().....	135
Gambar 4.75 Potongan Kode Program Fungsi Insert_Data()	135
Gambar 4.76 Tampilan Halaman Hapus Video	136
Gambar 4.77 Potongan Kode Program Fungsi Del_Video() pada <i>Class</i> UploadVideoControl.....	137
Gambar 4.78 Potongan Kode Program Delete_Video() pada <i>Class</i> VideoModel.....	137
Gambar 4.79 Potongan Kode Program Fungsi Logout()	138

INTISARI

Pendewasaan Usia Perkawinan (PUP) adalah upaya untuk meningkatkan usia pada perkawinan pertama, sehingga mencapai usia minimal pada saat perkawinan yaitu 20 tahun bagi wanita dan 25 tahun bagi pria. Tujuan program pendewasaan usia perkawinan adalah memberikan pengertian dan kesadaran kepada remaja agar didalam merencanakan keluarga, mereka dapat mempertimbangkan berbagai aspek berkaitan dengan kehidupan berkeluarga, kesiapan fisik, mental, emosional, pendidikan, social, ekonomi serta menentukan jumlah dan jarak kelahiran.

Pada zaman modern ini, aplikasi mobile sangatlah diminati oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan perkembangan Teknologi Informatika yang sangat pesat dan akses internet yang tidak terbatas memungkinkan masyarakat untuk mengakses informasi secara instan dan lebih cepat. Perkembangan tersebut menjadi tantangan untuk penggunaannya. Hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk penunjang pembelajaran sehingga menghasilkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat. Dengan banyaknya para developer yang melakukan pembuatan atau pengembangan aplikasi, semakin memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi.

Aplikasi Mobile Pedoman Pendewasaan Usia Perkawinan pada Remaja dibuat untuk masyarakat terutama para remaja dan orangtua yang memiliki anak remaja untuk mendapatkan informasi dan pembelajaran tentang pup.

Untuk itu, aplikasi pedoman Pendewasaan Usia Pernikahan bagi remaja ini akan disajikan secara digital berbasis android. Dimana, Operating System (OS) Android ini adalah sistem operasi yang dapat ditemukan di banyak seri smartphone yang saat ini dikembangkan. Sistem operasi Android merupakan sebuah software open-source yang dikembangkan oleh beberapa vendor dan pengembang. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Android, PHP, HTML dan *database* MySQL.

Keyword: Aplikasi mobile, pedoman, pup, Android, MySQL, dan web service

ABSTRACT

Maturation Age Marriage (PUP) is an effort to increase the age at first marriage, so as to achieve the minimum age at marriage is 20 years for women and 25 years for men. The program's objectives maturing age of marriage is to provide understanding and awareness to adolescents in order in family planning, they can consider various aspects related to family life, physical readiness, mental, emotional, educational, social, economic as well as determine the number and spacing.

In our modern times, the mobile application is in demand by the public. This is because the development of Information Technology is very rapid and unlimited internet access allows the public to access information instantaneously and faster. The development is a challenge for users. It can be used to support learning so as to produce information that is fast, precise, and accurate. With so many developers are working on creating or developing applications even easier for people to get information.

Mobile Application Guidelines Maturation Age of Marriage on Youth is made to the public, especially the youth and parents who have teenagers to get information and learning about the pup. To that end, the application guidelines for teens Maturation Age Marriage will be presented digitally-based android. Where, Operating System (OS) Android is an operating system that can be found in many smartphones series currently in development. The Android operating system is an open-source software developed by multiple vendors and developers. This application is built using the Android programming language, PHP, HTML and MySQL database .

Keyword : *Mobile applications , guidelines , pup , Android , MySQL , and web service*