

**APLIKASI ARTI DAN SEJARAH BENDERA NEGARA DI BENUA ASIA  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Annisa Sulcha Afifah**

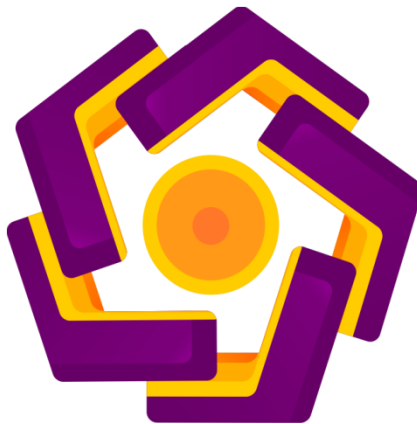
**13.11.7156**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**APLIKASI ARTI DAN SEJARAH BENDERA NEGARA DI BENUA ASIA  
BERBASIS ANDROID**

**Skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Annisa Sulcha Afifah**

**13.11.7156**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI ARTI DAN SEJARAH BENDERA NEGARA DI BENUA ASIA  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Annisa Sulcha Afifah**

**13.11.7156**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 November 2016

Dosen Pembimbing,



**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI ARTI DAN SEJARAH BENDERA NEGARA DI BENUA ASIA  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Annisa Sulcha Afifah**

**13.11.7156**

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 14 November 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Sudarmawan, MT**  
**NIK. 190302035**

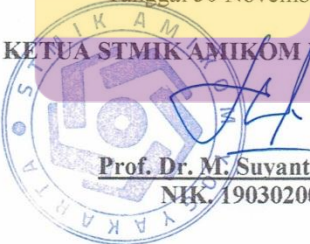
**Dony Arivus, M.Kom.**  
**NIK. 190302128**

**Robert Marco, MT**  
**NIK. 190302228**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 30 November 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 November 2016



Annisa Sulcha Afifah

NIM. 13.11.7156

## MOTTO

*“Buanglah rasa malasmu, Tinggalkan zona nyamanmu, manfaatkan kesempatan yang ada untuk mencapai kesuksesanmu”*

( Annisa Sulcha Afifah )

*“Keberhasilan adalah hasil dari proses pembelajaran, ketegaran, dan doa”*

( A.L.K )

*“Musik dan kopi adalah pasangan yang serasi untuk dinikmati”*

( Aldhila Nor Safitri )

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Allahu Akbar wa Subhanallah atas izin Allah S.W.T saya dapat menyelesaikan skripsi, skripsi ini akan saya persembahkan kepada :

- ✓ Keluargaku : kedua orang tua ku terutama ibu yang selalu bersujud di hadapannya mendoakan anak – anaknya, untuk bapak terkuat & terhebat yang selalu membanting tulang untuk menafkahi keluarga.
- ✓ Teruntuk kekasihku Abid Lintang Kuncara yang selalu support, memotivasi, dan mengingatkan untuk segera menyelesaikan skripsi ini sehingga saya memiliki semangat untuk meraih masa depan.
- ✓ Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mengampu selama perkuliahan.
- ✓ Sahabat – sahabat yang selalu mendukung dan memberikan banyak pengalaman dalam hidup saya.
- ✓ Teman-teman 13 S1TI-06 yang telah membantu baik secara langsung atau tidak langsung dalam proses penyelesaian skripsi ini

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT atas berkat rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “*Aplikasi Arti dan Sejarah Bendera Negara di Benua Asia Berbasis Android*“. Skripsi ini merupakan syarat kelulusan untuk Program Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika pada STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu menyelesaikan naskah skripsi ini.

Ucapan terima kasih saya ucapkan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
3. Keluarga dan teman-teman yang membantu dan memberi dukungan hingga skripsi ini terselesaikan.

Akhir kata, semoga pembuatan skripsi dan aplikasi Bendera Negara Asia ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam pengenalan bendera negara di benua asia, khususnya dalam bidang pembuatan aplikasi mobile.

Yogyakarta, 25 November 2016

Annisa Sulcha Afifah

NIM 13.11.7156



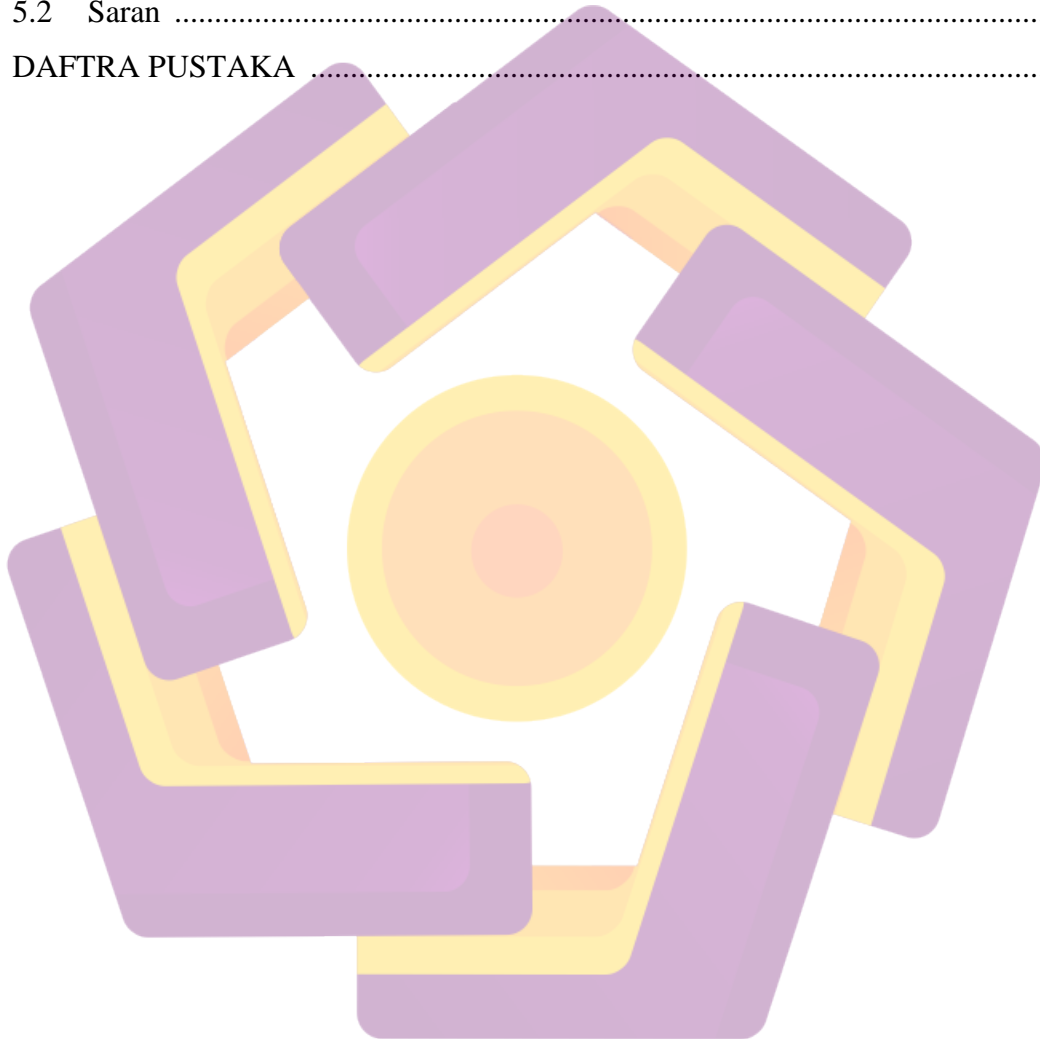
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.7 Sistem Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	9
2.1 Tinjau Pustaka .....	9
2.2 Aplikasi Mobile .....	10
2.3 <i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i> .....	12
2.3.1 Analisis Sistem .....	13
2.3.2 Desain Sistem .....	13

2.3.3	Implementasi Sistem .....	14
2.3.4	Pemeliharaan Sistem .....	14
2.4	Konsep Permodelan Sistem .....	14
2.4.1	<i>Unified Modelling Language</i> .....	14
2.4.1.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	15
2.4.1.2	<i>Sequence Diagram</i> .....	16
2.4.1.3	<i>Class Diagram</i> .....	17
2.4.1.4	<i>Activity Diagram</i> .....	18
2.5	Android.....	20
2.5.1	Arsitektur Android .....	21
2.6	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	25
2.6.1	Android Studio.....	25
2.6.2	Android SDK ( <i>Software Development Kit</i> ) .....	26
2.6.3	Adobe Photoshop CS 3 .....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....		28
3.1	Analisis SWOT .....	28
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.2.1	Kebutuhan Fungsional .....	33
3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	34
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	34
3.2.2.2	Analisis Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	35
3.2.2.3	Kebutuhan User ( <i>Brainware</i> ) Admin ( <i>developer</i> ). .....	36
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem .....	36
3.2.3.1	Kelayakan Teknis .....	36
3.2.3.2	Kelayakan Operasional .....	37
3.3	Perancangan Sistem .....	37
3.3.1	Perancangan UML .....	38
3.3.2	<i>Use Case Diagram</i> .....	38
3.3.3	<i>Activity Diagram</i> .....	42

3.3.4	<i>Class Diagram</i> .....	44
3.3.5	<i>Sequence Diagram</i> .....	45
3.3.6	Perancangan Antarmuka ( <i>interface</i> ) .....	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		54
4.1	Implementasi <i>Interface</i> .....	54
4.1.1	Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	54
4.1.2	Tampilan Menu Utama .....	55
4.1.3	Tampilan Menu List Benua .....	55
4.1.4	Tampilan Menu List Bendera Negara .....	56
4.1.5	Tampilan Menu Detail Bendera Negara .....	57
4.1.6	Tampilan Menu Detail Tentang.....	58
4.1.7	Tampilan Menu Keluar .....	59
4.2	<i>White Box Testing</i> .....	60
4.3	Kompilasi Program .....	61
4.3.1	Pembuatan <i>Splash Screen</i> ( <i>Splash.java</i> ) .....	61
4.3.2	Pembuatan Menu Utama ( <i>Main.java</i> ) .....	62
4.3.3	Pembuatan Menu List Benua Asia ( <i>BenuaActivity.java</i> ).....	63
4.3.4	Menu List Bendera Negara Asia Timur ( <i>AsiaTimurActivity.java</i> ).....	64
4.3.5	Menu List Bendera Negara Asia Selatan ( <i>AsiaSelatanActivity.java</i> ) .....	65
4.3.6	Menu List Bendera Negara Asia Tenggara ( <i>AsiaTenggaraActivity.java</i> ) .....	66
4.3.7	Menu List Bendera Negara Asia Barat ( <i>AsiaBaratActivity.java</i> ) .....	67
4.3.8	Menu List Bendera Negara Asia Tengah ( <i>AsiaTengahActivity.java</i> ).....	68
4.3.9	Pembuatan Menu Tentang .....	69
4.3.10	Pembuatan Menu Keluar .....	70
4.4	<i>Black Box Testing</i> .....	71
4.5	Implementasi .....	77
4.6	Mendebug Melalui Android Studio .....	78
4.7	Manual Instalasi .....	79
4.8	Pemeliharaan Sistem .....	84

4.9	Cara Penggunaan Aplikasi.....	85
4.10	Implementasi <i>PlayStore</i> .....	88
BAB V PENUTUP .....		89
5.1	Kesimpulan .....	89
5.2	Saran .....	90
DAFTAR PUSTAKA .....		91



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case</i> .....	15
Tabel 2.2 Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	16
Tabel 2.3 Simbol <i>Class Diagram</i> .....	17
Tabel 2.4 Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	19
Tabel 3.1 Analisis Perumusan Swot .....	31
Tabel 3.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Bendera Negara .....	39
Tabel 3.3 Deskripsi <i>Use Case</i> Tentang Aplikasi .....	40
Tabel 3.4 Deskripsi <i>Use Case</i> Keluar .....	41
Tabel 4.1 Pengujian <i>Black Box Testing</i> .....	72
Tabel 4.2 Cara Penggunaan Aplikasi .....	85

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android .....	21
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> Penggunaan Aplikasi .....	38
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Menu Bendera Negara .....	43
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Menu Tentang .....	43
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Menu Keluar .....	44
Gambar 3.5 <i>Class Diagram</i> .....	45
Gambar 3.6 <i>Sequence Diagram</i> Menu Bendera Negara .....	46
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> Menu Tentang .....	46
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Menu Keluar .....	47
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	48
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Menu Awal .....	49
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Daftar Kategori Benua Asia .....	50
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Daftar Bendera Negara .....	50
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Detail Bendera Negara .....	51
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Menu Tentang .....	52
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Menu Keluar .....	53
Gambar 4.1 Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	54
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama .....	55
Gambar 4.3 Tampilan Menu List Benua .....	56
Gambar 4.4 Tampilan Menu List Bendera Negara .....	57
Gambar 4.5 Tampilan Detail Bendera Negara .....	58
Gambar 4.6 Tampilan Detail Tentang .....	59
Gambar 4.7 Tampilan Menu Keluar .....	60
Gambar 4.8 Kesalahan Script .....	61
Gambar 4.9 Script yang benar .....	61
Gambar 4.10 Script <i>Splash Screen</i> .....	62

Gambar 4.11 Script Menu Utama .....	63
Gambar 4.12 Script List Benua Asia .....	64
Gambar 4.13 Script List Bendera Negara Asia Timur .....	65
Gambar 4.14 Script List Bendera Negara Asia Selatan .....	66
Gambar 4.15 Script List Bendera Negara Asia Tenggara.....	67
Gambar 4.16 Script List Benua Asia Barat.....	68
Gambar 4.17 Script List Benua Asia Tengah .....	69
Gambar 4.18 Script Tentang .....	70
Gambar 4.19 Script Menu Keluar .....	71
Gambar 4.20 Debug di Android Studio .....	78
Gambar 4.21 Letak File .apk dalam Folder Workspace.....	79
Gambar 4.22 Instalasi apk.....	80
Gambar 4.23 Verifikasi Installan .....	81
Gambar 4.24 Installing.....	82
Gambar 4.25 Install Selesai.....	83
Gambar 4.26 Tampilan Ikon Aplikasi.....	84
Gambar 4.27 Implementasi <i>PlayStore</i> .....	88

## INTISARI

Teknologi saat ini bergerak semakin maju dan berkembang cukup pesat, khususnya pada *smartphone*. Saat ini, *smartphone* banyak diminati oleh masyarakat untuk menunjang kegiatan. Karena *smartphone* menawarkan banyak kemudahan bagi penggunaanya. Salah satunya adalah kemudahan pengguna untuk menjelajahi informasi.

Saat ini penulis membuat aplikasi mobile dengan memanfaatkan *smartphone*, bermaksud untuk mengenalkan tentang arti dan sejarah bendera-bendera Negara yang berada di benua Asia kepada para siswa maupun orang awam. Bendera adalah sebagai salah satu identitas nasional, karena bendera merupakan simbol suatu negara agar berbeda dengan negara lain.

Dengan adanya aplikasi arti dan sejarah bendera yang ada di Asia ini, dapat memberikan informasi, pembelajaran, dan pengenalan kepada para siswa maupun orang awam yang dilengkapi dengan detail informasi Arti, sejarah dan profil negara, gambar serta asal.

**Kata Kunci :** Aplikasi Mobile, Bendera Negara, Arti, Sejarah, Profil Negara, Benua Asia



## **ABSTRACT**

*The technology is currently moving and growing quite rapidly, especially on the smartphone. Currently, smartphone demand by the community to support the activities. Because smartphone offers a lot of convenience to users. One is the ease of users to explore information.*

*This time the author makes mobile applications by utilizing smartphones, intends to introduce on the meaning and history of state flags that were on the Asian continent to the students and laymen. The flag is one of national identity, because the flag is a symbol of a country so different from other countries.*

*With the application of the meaning and history of the flags that exist in Asia, may provide information, learning, and recognition to students and laymen who are equipped with detailed information Meaning, history and profile of the country, as well as the original image.*

**Keywords:** *Mobile Application, Flag State, Meaning of History, Country Profiles, the continent of Asia*