

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE ENSIKLOPEDIA KABUPATEN
TABALONG SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN EDUKASI
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Rezky Oktafianoor

12.11.6010

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

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE ENSIKLOPEDIA KABUPATEN
TABALONG SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN EDUKASI
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Rezky Oktafianoor

12.11.6010

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE ENSIKLOPEDIA KABUPATEN
TABALONG SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN EDUKASI
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rezky Oktafianoor

12.11.6010

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Januari 2017

Dosen Pembimbing,

Joko Dwi Santoso, M.Kom.

NIK. 190302181

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE ENSIKLOPEDIA KABUPATEN
TABALONG SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN EDUKASI
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rezky Oktafianoor

12.11.6010

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 februari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Drs. Asro Nasri, M.Kom.
NIK. 190302152

Joko Dwi Santoso, M.Kom.
NIK. 190302181

Andika Agus Slameto, M.Kom.
NIK. 190302109

Tanda Tangan



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 februari 2017



Kusnawati, S.Si, M.T.
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 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, 12 februari 2017



Rezky Oktafianoor

12.11.6010

MOTTO

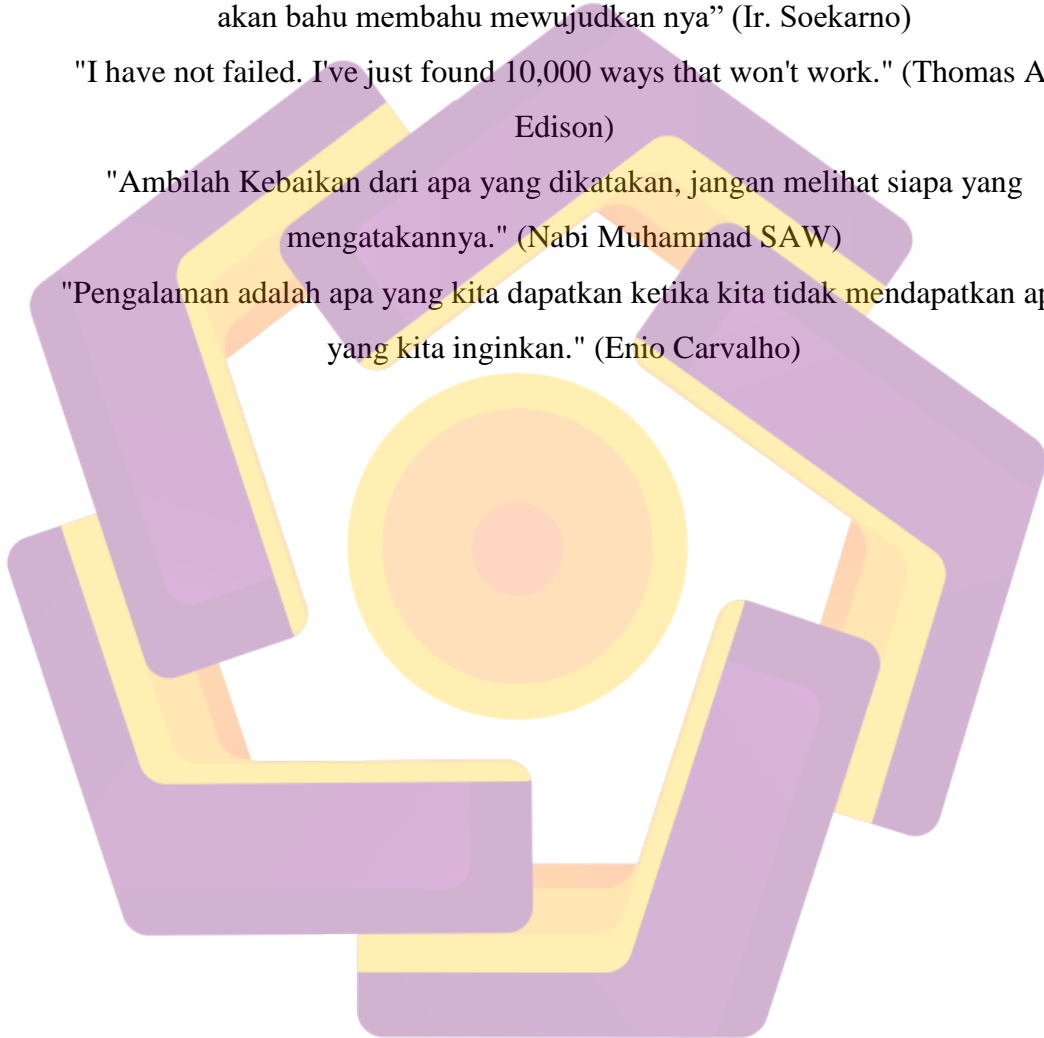
“If somebody offers you an amazing opportunity but you are not sure you can do it, say yes – then learn how to do it later” (Richard Brandon)

“Jika kita mempunyai keinginan yang kuat dari dalam hati, maka seluruh semesta akan bahu membahu mewujudkannya” (Ir. Soekarno)

"I have not failed. I've just found 10,000 ways that won't work." (Thomas A. Edison)

"Ambilah Kebaikan dari apa yang dikatakan, jangan melihat siapa yang mengatakannya." (Nabi Muhammad SAW)

"Pengalaman adalah apa yang kita dapatkan ketika kita tidak mendapatkan apa yang kita inginkan." (Enio Carvalho)



PERSEMBAHAN

Dengan keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis, maka penulis membutuhkan peran serta dari pihak lain dalam proses penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu ijinilah penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ayah, Ibu dan kakak-kakak tercinta yang telah memberikan kasih sayang, doa dan dorongan baik moril maupun materi yang tiada henti. Semoga suatu saat aku dapat membanggakan kalian.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T., Selaku Ketua Jurusan Program Studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Joko Dwi Santoso, M.Kom., Selaku dosen pembimbing. Terima kasih karena telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, saran dan nasehatnya selama penyusunan skripsi ini.
5. Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng., selaku dosen wali kelas TI-05 Angkatan 2012.
6. Teman-teman di Jurusan Teknik Informatika angkatan 2012 khususnya kelas TI-04 terima kasih atas bantuan dan dorongannya.
7. Serta semua pihak yang telah turut membantu dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak bisa di sebutkan semuanya satu persatu.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr Wb. Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya, shalawat serta salam semoga tercurah kepada Rasulullah SAW, yang ajarannya tetap terjaga dan diamankan sampai detik ini.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Mengangkat judul **“PERANCANGAN APLIKASI MOBILE ENSIKLOPEDIA KABUPATEN TABALONG SEBAGAI SARAN INFORMASI DAN EDUKASI BERBASIS ANDROID”**, skripsi ini dimaksudkan agar dapat memudahkan pengguna dalam pencarian informasi dan lokasi kantor serta agen pos di wilayah yogyakarta.

Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Joko Dwi Santoso, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.

4. Kedua orangtua yang selalu menuntun dan memberikan kepercayaan kepada penulis sampai saat ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat.
6. Keluarga besar S1 Teknik Informatika 12-S1TI-04.
7. Semua pihak yang telah mendukung kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat dituliskan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 12 Februari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PENGESAHAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PERNYATAAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
ABSTRACT.....	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 METODE PENELITIAN	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode pengembangan	4
1.5.3 Metode Analisis	5
1.5.4 Pemodelan Sistem	5
1.5.5 Metode Implementasi.....	6
1.5.6 Metode Testing.....	6
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9

2.1	TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.2	INFORMASI.....	11
2.3	APLIKASI.....	12
2.3.1	Jenis-Jenis Aplikasi.....	12
2.4	ENSIKLOPEDIA	16
2.4.1	Pengertian Ensiklopedia.....	16
2.4.2	Sejarah Ensiklopedia.....	17
2.4.3	Jenis-Jenis Ensiklopedia.....	18
2.5	METODE PENGEMBANGAN – SDLC	19
2.6	ANALISIS.....	20
2.7	UML.....	20
2.7.1	Activity Diagram.....	21
2.7.2	Use Case Diagram.....	22
2.7.3	Class Diagram.....	23
2.7.4	Sequence Diagram	25
2.8	ANDROID.....	26
2.7.1	Arsitektur Android	27
2.9	BLACKBOX TESTING.....	29
2.10	WHITEBOX TESTING	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		32
3.1	GAMBARAN UMUM.....	32
3.1.1	Gambaran Umum Kabupaten Tabalong.....	32
3.1.2	Sejarah Kabupaten Tabalong	32
3.1.3	Visi dan Misi Pemerintahan Daerah Kabupaten Tabalong	34
3.2	ANALISA	35
3.2.1	Analisis SWOT	35
3.2.2	Analisis Kebutuhan	36
3.2.3	Analisis Kelayakan.....	38
3.3	PERANCANGAN	38
3.3.1	UML.....	38

3.3.2 Entity Relationship Diagram (ERD).....	44
3.3.3 Relasi Antar Tabel (RAT).....	45
3.3.4 Struktur Masing-Masing Tabel	46
3.3.5 User Interface	47
BAB IV PEMBAHASAN.....	65
4.1 IMPLEMENTASI BASIS DATA / DATABASE.....	65
4.2 PEMBUATAN SISTEM	66
4.2.1 Pembuatan Tampilan Antar Muka / User Interface	66
4.2.2 Pembuatan Program	73
4.3 TESTING.....	79
4.3.1 White Box Testing	79
4.3.2 Black Box Testing.....	79
4.3.3 Testing Perangkat.....	81
TABEL 4.3 TESTING PERANGKAT	82
4.4 PEMBAHASAN MANUAL PROGRAM	82
4.4.1 Icon Ensiklopedia.....	82
4.4.2 Menu utama atau Home Screen	83
4.4.3 Ensiklopedia.....	85
4.4.4 Halaman Tentang	86
4.5 MANUAL INSTALASI.....	87
BAB V PENUTUP.....	91
5.1 KESIMPULAN.....	91
5.2 SARAN.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel perbandingan.....	15
Tabel 2.2	Simbol activity diagram.....	26
Tabel 2.3	Simbol use case diagram.....	27
Tabel 2.4	Simbol class diagram.....	29
Tabel 2.5	Simbol squance diagram.....	30
Tabel 3.1	Tabel hardware.....	40
Tabel 3.2	Tabel software.....	40
Tabel 3.3	Tabel branware.....	40
Tabel 3.4	Struktur tabel kategori.....	49
Tabel 3.5	Struktur tabel konten.....	49
Tabel 3.6	Struktur tabel gallery.....	49
Tabel 4.1	Testing menu utama.....	81
Tabel 4.2	Testing menu list.....	81
Tabel 4.3	Testing perangkat.....	82

DAFTAR GAMBAR

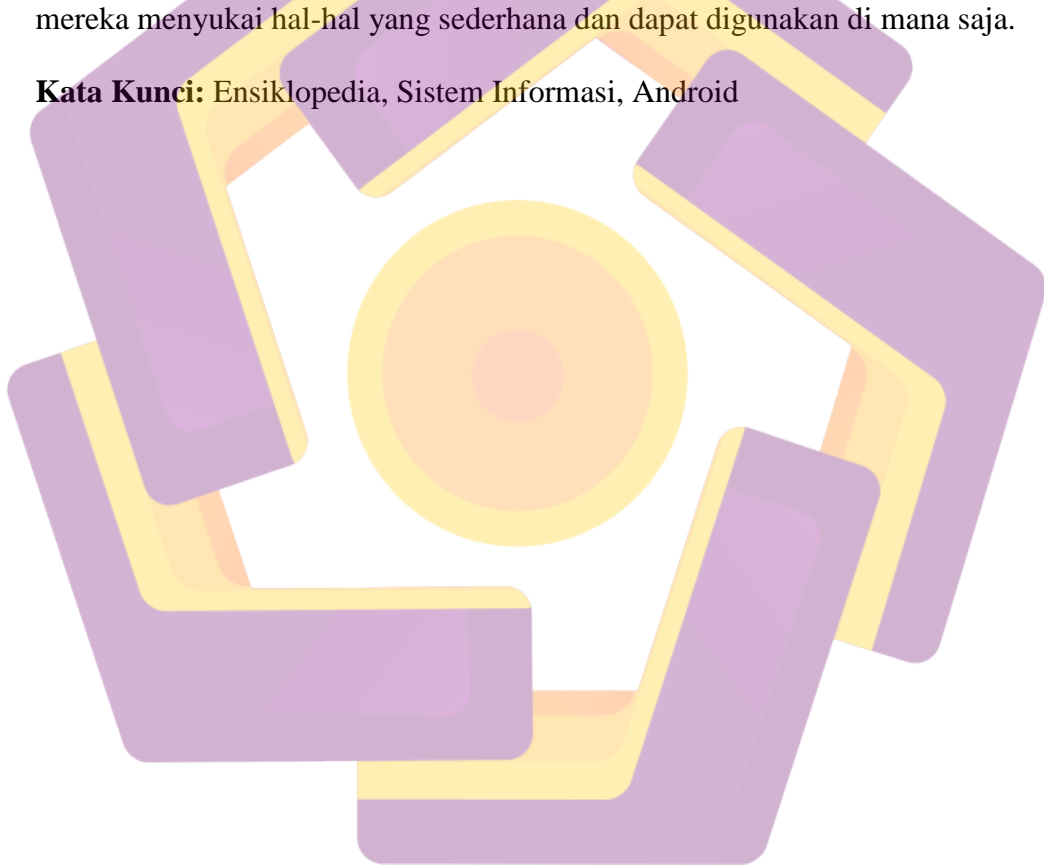
Gambar 1.1	Grafik android kian meroket.....	1
Gambar 2.1	Arsitektur platform android.....	31
Gambar 3.1	Use case diagram.....	43
Gambar 3.2	Activity diagram ensiklopedia.....	44
Gambar 3.3	Activity diagram tentang.....	45
Gambar 3.4	Class diagram.....	46
Gambar 3.5	Squence diagram ensiklopedia.....	47
Gambar 3.6	Squence diagram tentang.....	47
Gambar 3.7	Entity relationship diagram.....	48
Gambar 3.8	Relasi antar tabel.....	49
Gambar 3.9	Halaman menu utama.....	51
Gambar 3.10	Halaman list kategori.....	52
Gambar 3.11	Halaman list konten adat.....	53
Gambar 3.12	Halaman gallery tarian a.....	54
Gambar 3.13	Halaman gallery tarian b.....	54
Gambar 3.14	Halaman gallery tarian c.....	55
Gambar 3.15	Halaman list konten wisata.....	56
Gambar 3.16	Halaman gallery wisata a.....	57
Gambar 3.17	Halaman gallery wisata b.....	57
Gambar 3.18	Halaman gallery wisata c.....	58
Gambar 3.19	Halaman list konten makanan.....	59
Gambar 3.20	Halaman gallery makanan a.....	60
Gambar 3.21	Halaman gallery makanan b.....	61
Gambar 3.22	Halaman gallery makanan c.....	62
Gambar 3.23	Halaman list konten budaya.....	63
Gambar 3.24	Halaman gallery budaya a.....	64
Gambar 3.25	Halaman gallery budaya b.....	65
Gambar 3.26	Halaman gallery budaya c.....	66
Gambar 3.27	Halaman tentang.....	67

Gambar 4.1	Struktur tabel gallery.....	68
Gambar 4.2	Struktur tabel kategori.....	68
Gambar 4.3	Struktur tabel konten.....	69
Gambar 4.4	Tampil project pada android studio.....	69
Gambar 4.5	Halaman menu utama.....	70
Gambar 4.6	Kode program halaman menu utama.....	72
Gambar 4.7	Tampilan halaman list.....	73
Gambar 4.8	Kode program halaman list.....	73
Gambar 4.9	Tampilan halaman detail gallery.....	74
Gambar 4.10	Kode program halaman detail gallery.....	76
Gambar 4.11	Kode program menu utama.java.....	77
Gambar 4.12	Kode program halaman list.java.....	79
Gambar 4.13	Kode program detail.java.....	81
Gambar 4.14	Contoh syntax error.....	82
Gambar 4.15	Tampilan icon aplikasi.....	85
Gambar 4.16	Tampilan menu utama.....	86
Gambar 4.17	Tampilan list kategori ensiklopedia.....	87
Gambar 4.18	Halaman tentang.....	88
Gambar 4.19	Membuka lokasi file APK.....	89
Gambar 4.20	Halaman permintaan izin penginstalan.....	90
Gambar 4.21	Halaman proses instalasi.....	91
Gambar 4.22	Halaman aplikasi sudah terinstal.....	92

INTISARI

Kebutuhan untuk Smartphone dalam masyarakat kita saat ini semakin tinggi, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Sistem operasi yang sedang popularitas kian meroket adalah android. Banyak perangkat Smartphone sudah menerapkan sistem operasi andoird dikarenakan kemudahan sistem operasi yang bersifat opensource yang semua orang dapat dengan bebas mengembangkan atau menciptakan berbagai aplikasi berbasis android. Untuk mengimbangi perkembangan teknologi, orang lebih orang lebih cenderung orang hal-hal yang sederhana yang dapat digunakan dengan mudah dan cepat. Ini termasuk media informasi Kabupaten Tabalong. Ada banyak orang yang ingin tau tentang sejarah, kebudayaan dan segala macam hal Kabupaten Tabalong. Tetapi dengan kesibukan mereka menyukai hal-hal yang sederhana dan dapat digunakan di mana saja.

Kata Kunci: Ensiklopedia, Sistem Informasi, Android



ABSTRACT

Abstract - The need for Smartphone in our society is increasingly high, ranging from children to adults. The operating system is being increasingly skyrocketing popularity is android. Many devices have implemented Smartphone operating system Andoid due to the ease of which are open source operating system that everyone can freely float or create a variety of Android-based applications.

To compensate for the technological development, the more people are more inclined people are simple things that can be used easily and quickly. This includes media Tabalong information. There are many people who want to know about the history, culture and all kinds of things Tabalong. But with their busy like things that are simple and can be used anywhere.

Keywords: Ensiklopedia, Sistem Informasi, Android.

