

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI *LIFESTYLE*
PADA MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6**

SKRIPSI



disusun oleh

Qonitah Asnifah

13.11.7204

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI *LIFESTYLE*
PADA MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6**

Halaman Judul

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Qonitah Asnifah

13.11.7204

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI *LIFESTYLE*
PADA MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Qonitah Asnifah

13.11.7204

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 01 Maret 2016

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI *LIFESTYLE*
PADA MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Qonitah Asnifah

13.11.7204

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom
NIK. 190302215

Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232

Agus Purwanto, M. Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Februari 2017



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 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, 27 Februari 2017



Qonitah Asnifah
NIM. 13.11.7204

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”.

(QS. Al-Insyirah 6-8)

“Barang siapa menginginkan kebahagiaan didunia dan diakhirat
maka haruslah memiliki banyak ilmu”

(HR. Ibnu Asakir)

“Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan.”

(Al-Mujadillah:11)

“Hidup adalah tentang perjuangan disertai doa dan usaha, jalani dengan jiwa yang jujur. Karena proses adalah hal sangat penting untuk mendapatkan hasilnya.”

(Qonitah Asnifah)

PERSEMBAHAN

Sebagai ucapan syukur dan terima kasih atas terselesaikannya skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua Orang Tua, Bapak Asnawi Salman, SH. MH. dan Ibu Dra. Syarifah Yakub, M.Pdi., kakak saya Ulinnuha Asnifah dan Qoys Insyiah Asnifah, adik saya Muh. Elaf Mardhotillah dan Ummu Amani Asnifah, serta segenap keluarga besar di Sulawesi Tengah, Bali, Tegal, dan Yogyakarta yang tiada hentinya mendo'akan, memberi dukungan dan semangat serta berjuang tak kenal lelah demi membantu saya dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom. selaku dosen pembimbing, terima kasih atas segala arahan berupa kritik dan saran demi kelancaran skripsi ini.
3. Budi Suberkah yang tak pernah lelah meluangkan waktu untuk memberi perhatian dan bantuan dalam bentuk yang berarti serta senantiasa menyemangati selama pengerjaan skripsi ini.
4. Sahabat seperjuangan dari Sulawesi Tengah, Anisa Yulandari yang mau menjadi tempat berkeluh kesah, canda tawa, mendukung, serta telah sabar dibuat repot oleh saya.
5. Sahabat saya, Albrini, Frida, Mahda, Ever, Aziz, dan Yansyah yang telah menemani sejak semester satu, berbagi suka dan duka, memberi dukungan, tempat bertukar pikiran, serta membagi ilmu.
6. Teman-teman seperjuangan kelas 13 S1TI 07.
7. Bapak Agus Purwanto, M. Kom., M.Fairul Filza, M.Kom., Dila, Putri, Emil, Devi, Ilyas, Thofa, Mamat, Arief, Annisa Arti, Agus Susanto, serta teman-teman BOIM dan FA yang telah berbagi keceriaan, pengalaman, motivasi, tempat sharing, serta dukungan dalam bentuk tenaga maupun pemikiran.
8. Teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang juga turut membantu proses penyelesaian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbilalamin, puji dan syukur senantiasa penulis haturkan pada kehadiran Allah SWT. Karena berkat limpahan nikmat dan rahmat-Nya maka penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah atau skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi *Lifestyle* pada Mobile dengan Menggunakan Adobe Flash CS6”.

Maksud dan tujuan skripsi ini adalah untuk melengkapi dan memenuhi syarat yang telah ditentukan oleh Universitas Amikom Yogyakarta untuk menyelesaikan program Strata 1. Dalam pembuatan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah membantu baik dari segi material dan spiritual. Atas segala bimbingan, dukungan dan bantuan yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah diberikan. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Prodi Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan baik kritik maupun saran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. selaku penguji I, Ibu Hartatik, ST, M.Cs. selaku penguji II, dan Bapak Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku penguji III, serta semua dosen Jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
5. Kedua Orang Tua, kakak, adik dan segenap keluarga yang telah memberikan dukungan moril serta materil dengan tulus, ikhlas dan penuh kasih sayang.
6. Sahabat-sahabat yang telah memberikan semangat, motivasi, dan membantu dalam pengerjaan skripsi ini.

7. Seluruh staf dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang banyak membantu kelancaran segala aktivitas penulisan skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu sampai terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT. Senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya pada penulis dan rekan-rekan semuanya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan terutama dalam penyajian materi. Oleh karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Selain itu, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat khususnya dalam memberikan solusi bagi permasalahan teknologi yang ada.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 27 Februari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
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 Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Analisis	4
1.5.3 Perancangan	4
1.5.3.1 <i>Testing</i>	5
1.5.3.2 Implementasi	5
1.5.3.3 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Pengertian Aplikasi.....	8

2.2.2	Android	9
2.2.2.1	Pengertian Android	9
2.2.2.2	Sejarah Android	9
2.2.2.3	Versi Android	11
2.2.3	Adobe Flash	17
2.2.3.1	Mengenal Adobe Flash	17
2.2.3.2	Riwayat Adobe Flash	17
2.2.3.3	<i>Action Script</i>	18
2.2.4	<i>Lifestyle</i> (Gaya Hidup)	20
2.2.5	Struktur Navigasi	20
2.2.5.1	Struktur Linier	21
2.2.5.2	Struktur Menu	21
2.2.5.3	Struktur Hierarki	22
2.2.5.4	Struktur Jaringan	23
2.2.5.5	Struktur Kombinasi	24
2.3	Metode Penelitian	26
2.3.1	Analisis	26
2.3.1.1	Analisis Kebutuhan	26
2.3.1.2	Analisis Kelayakan	27
2.2.2	Perancangan	27
2.2.2.1	Pengkonsepian (<i>Concept</i>)	28
2.2.2.2	Perancangan (<i>Design</i>)	28
2.2.2.3	Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>)	29
2.2.2.4	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	29
2.2.2.5	Pengujian (<i>Testing</i>)	29
2.2.2.6	Distribusi (<i>Destribution</i>)	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		30
3.1	Analisis	30
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	30
3.1.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	31
3.1.1.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	31

3.1.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	34
3.1.2.1	Kelayakan Operasional	34
3.1.2.2	Kelayakan Hukum	35
3.1.2.3	Kelayakan Teknologi	35
3.2	Perancangan Aplikasi	35
3.2.1	Pengkonsepan (<i>Concept</i>)	35
3.2.2	Perancangan (<i>Design</i>).....	36
3.2.3	Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>).....	44
3.2.4	Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	46
3.2.5	Pengujian (<i>Testing</i>).....	46
3.2.6	Distribusi (<i>Destribution</i>).....	47
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1	Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	48
4.1.1	Pembuatan Desain <i>Background</i>	49
4.1.2	Pembuatan Desain <i>Icon</i>	54
4.1.3	Pembuatan Animasi	58
4.1.4	Pengolahan Audio	62
4.1.5	Penggabungan Komponen Aplikasi	63
4.2	Pengujian (<i>Testing</i>)	67
4.2.1	<i>Alpha Testing</i>	67
4.2.2	<i>Beta Testing</i>	70
BAB V	PENUTUP	75
5.1	Kesimpulan	75
5.2	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

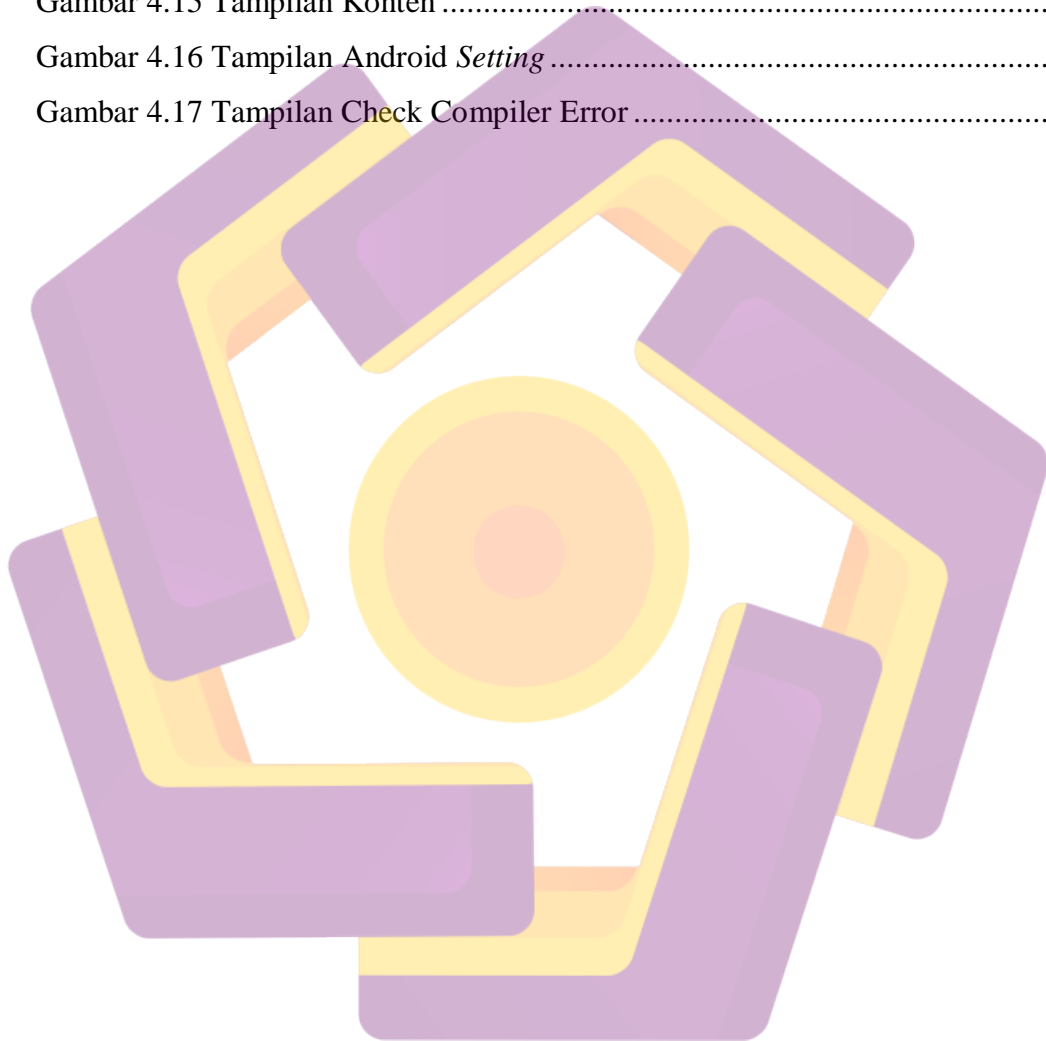
Tabel 3.1 Perancangan Naskah Aplikasi <i>Lifestyle</i>	43
Tabel 4.1 Daftar <i>Layout</i> Aplikasi	50
Tabel 4.2 Daftar <i>Icon</i>	54
Tabel 4.3 Tabel <i>Testing</i> Tombol.....	68
Tabel 4.4 Tabel <i>Testing</i> Animasi.....	68
Tabel 4.5 Tabel <i>Testing Sound</i>	70
Tabel 4.6 Tabel Skala Guttman	70
Tabel 4.7 Tabel Hasil Kuisisioner.....	72
Tabel 4.8 Tabel Persentase Kuisisioner.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aliran Aplikasi Multimedia dengan Struktur Linier	21
Gambar 2.2 Aliran Aplikasi Multimedia dengan Struktur Menu	22
Gambar 2.3 Aliran Aplikasi Multimedia dengan Struktur Hierarki	23
Gambar 2.4 Aliran Aplikasi Multimedia dengan Struktur Jaringan	24
Gambar 2.5 Aliran Aplikasi Multimedia dengan Struktur Kombinasi	25
Gambar 2.5 Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)	28
Gambar 3.2 Desain Tampilan <i>SplashScreen</i>	38
Gambar 3.3 Desain Tampilan Menu Utama	39
Gambar 3.4 Desain Tampilan <i>All Content</i>	39
Gambar 3.5 Desain Tampilan Sub Menu	40
Gambar 3.6 Desain Tampilan <i>Content</i>	40
Gambar 3.7 Desain Tampilan Peringatan <i>Quit</i>	41
Gambar 3.8 Desain Tampilan Tentang	42
Gambar 3.9 Desain Tampilan Pengaturan	42
Gambar 3.10 Icon Navigasi <i>About</i> (Tentang)	45
Gambar 3.11 Icon Navigasi <i>Option</i> (Pengaturan)	45
Gambar 3.12 Icon Navigasi <i>Home</i>	45
Gambar 3.13 Icon Navigasi <i>Share</i>	45
Gambar 3.14 Icon Navigasi <i>Back</i>	45
Gambar 4.1 Alur <i>Assembly</i>	48
Gambar 4.2 Tampilan Awal Adobe Illustrator CS6	49
Gambar 4.3 Ukuran Dokumen Baru	59
Gambar 4.4 Desain Objek	59
Gambar 4.5 Pewarnaan Objek	60
Gambar 4.6 Ukuran Dokumen Baru pada Adobe Flash CS6	60
Gambar 4.7 Animasi Motion Tween	61
Gambar 4.8 Animasi <i>Frame by Frame</i>	62
Gambar 4.9 Mengedit Audio	63

Gambar 4.10 Tampilan <i>SplashScreen</i>	64
Gambar 4.11 Tampilan Home	64
Gambar 4.12 Tampilan <i>All Content</i>	65
Gambar 4.13 Tampilan Pengaturan	65
Gambar 4.14 Tampilan Tentang	66
Gambar 4.15 Tampilan Konten	66
Gambar 4.16 Tampilan Android <i>Setting</i>	67
Gambar 4.17 Tampilan Check Compiler Error	70



INTISARI

Tak sedikit orang yang tidak memedulikan kesehatannya, gaya hidup yang tidak sehat mengakibatkan timbulnya penyakit, sulitnya beradaptasi dengan lingkungan sosial, sampai kepada kematian mendadak, dalam hal ini diperlukan suatu tindakan untuk merubah gaya hidup tersebut.

Dengan semakin banyaknya masyarakat yang memiliki dan menggunakan perangkat mobile, membuka peluang penggunaan perangkat teknologi yang mempermudah seseorang untuk menjalani aktifitas sehari-hari. Akan tetapi perkembangan aplikasi di bidang kesehatan ini masih sedikit yang memanfaatkan teknologi aplikasi pada mobile yang menggunakan Adobe Flash CS6.

Oleh karena itu perkembangan aplikasi android sebagai sarana gaya hidup (*lifestyle*) perlu dirancang dan dibuat untuk memudahkan pengguna menjalani aktifitas yang sering dilakukan dengan tips-tips kesehatan sehari-hari.

Kata Kunci : *Lifestyle*, Aplikasi Mobile, Adobe Flash CS6

ABSTRACT

Not a few people who do not regard their health and lifestyle that is not healthy cause outbreaks of disease, difficult to adapt to social environment, until the untimely death, in this required an act to alter the lifestyle.

With the increasing number of people who have and use mobile devices, open the possibility of using the technology that makes it easier to someone to undertake daily activities. But application development in the field of health is still a few who use technology on the mobile application that uses Adobe Flash CS6.

Therefore the development of android application as a means of lifestyle (lifestyle) need to be designed and built to make it easier for the user through the activities that are often done with tips daily health.

Keywords : *Lifestyle, Mobile Application, Adobe Flash CS6*