

**APLIKASI DASAR-DASAR *HANDLETTING* UNTUK PEMULA  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Iqbal Rahmatullah**

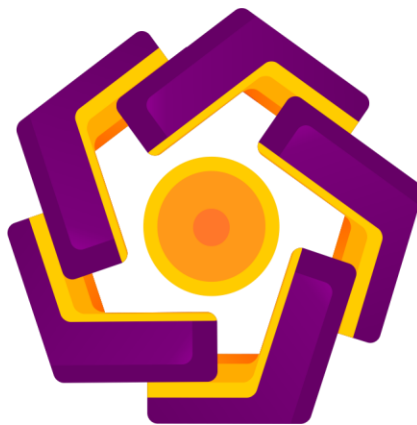
**13.12.7719**

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

**APLIKASI DASAR-DASAR *HANDLETTING* UNTUK PEMULA  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Iqbal Rahmatullah**

**13.12.7719**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI DASAR-DASAR *HANDLETTING* UNTUK PEMULA  
BERBASIS ANDROID**

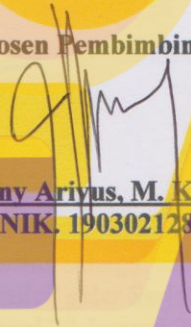
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Iqbal Rahmatullah**

**13.12.7719**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Maret 2016

**Dosen Pembimbing,**



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

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**APLIKASI DASAR-DASAR *HANDLETTERING* UNTUK PEMULA**  
**BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Iqbal Rahmatullah**

**13.12.7719**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Januari 2017

**Susunan Dewan Penguji**


**Nama Penguji**

**Erni Seniwati, S. Kom, M. Cs**  
**NIK. 190302231**

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

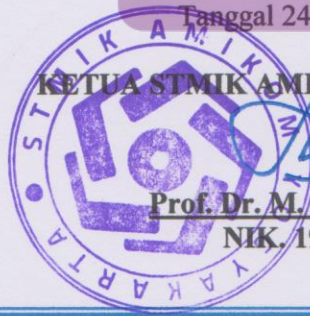
**Akhmad Dahlan, M. Kom**  
**NIK. 190302174**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Januari 2017

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 26 Januari 2017



Iqbal Rahmatullah

NIM. 13.12.7719

## MOTTO

- *Man Jadda Wajada* ( Siapa yang bersungguh-sungguh pasti berhasil).
- Jangan menunda-nunda untuk melakukan suatu pekerjaan karena tidak ada yang tahu apakah kita dapat bertemu hari esok atau tidak.
- Sabar dalam mengatasi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam mengatasinya adalah sesuatu yang utama.
- Barangsiapa yang dalam urusannya berada pada posisi tidak memikirkan akibatnya, maka dia telah menghadapkan dirinya pada musibah yang besar. (**'Ali bin Abi Thalib**)
- Allah mencintai orang yang cermat dalam meneliti soal-soal yang meragukan dan yang tidak membiarkan akalinya dikuasai oleh nafsunya. (**Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam**)
- Lebih baik merasakan sulitnya pendidikan sekarang daripada merasakan rasa pahitnya kebodohan kelak.
- Setiap bertemu dengan orang baru, saya selalu mengosongkan gelas saya terlebih dahulu. (**Bob Sadino**)
- Jangan sombong dengan ilmu yang kau punya, teruslah belajar di jalan kebaikan.
- Bermimpilah yang banyak, karena apabila satu mimpi itu tidak tercapai masih banyak mimpi-mimpi yang lain yang harus diraih.

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahuwata'ala yang dengan kebesaran dan keagungan-Nya telah memberikan begitu banyak anugrah ilmu, rezeki yang melimpah, rahmat, hidayah, serta pertolongan-Nya. Shalawat serta salam kami sanjungkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam beserta keluarga dan para sahabatnya. Laporan skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan doanya. Terima kasih Ayah yang selalu memberikan nafkah kepada keluarga, menjaga keluarga, dan menyekolahkan anak-anakmu setinggi-tingginya agar menjadi orang yang bermanfaat bagi sesama. Terima kasih Ibu yang selalu mendidikku dan adik-adikku, mengajarkan dasar-dasar agama Islam agar kami mengerti dan terjaga dari hal-hal buruk walaupun jauh dari orang tua. Semoga kalian selalu dalam lindungan-Nya, aku mencintai kalian.
2. Keluarga Besar yang selalu mendukung dan memberikan semangat. Terima kasih banyak simbah, pakedhe, budhe, paklek, bulek, kakak-kakak sepupu, adik-adik sepupu. Terima kasih sudah memberikan dukungan dan doanya.
3. Bapak Doni Ariyus, terima kasih atas bimbingan dan ilmunya serta saran dan kritik yang sangat bermanfaat.
4. Teman-teman seperjuangan kelas S1SI 08, terima kasih telah menjadi temanku yang baik, yang memberikan momen-momen istimewa dalam

hatiku. Kalian tidak akan pernah kulupakan begitu saja. Serta semua teman-teman dan sahabat yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.





## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbil'alamin.* Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah Subhanahuwata'ala yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, atas seizing-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Aplikasi Dasar-dasar *Handlettering* untuk Pemula Berbasis Android” dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Doni Ariyus, M. Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, waktu, dan masukan yang membantu dalam pembuatan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan atau Karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Orangtua dan seluruh keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari masih adanya keterbatasan dalam skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini sehingga dapat lebih bermanfaat bagi para pembaca.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Yogyakarta, 26 Januari 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
PERSETUJUAN .....	II
PENGESAHAN .....	III
PERNYATAAN KEASLIAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN .....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR GAMBAR .....	XV
INTISARI.....	XVII
<i>ABSTRACT</i> .....	XVIII
BABI PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.1.1 Metode Wawancara .....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan .....	4
1.6.4 Metode Implementasi.....	4
1.6.5 Metode Pengujian.....	4

1.7	Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....		6
2.1	Tinjauan Pustaka .....	6
2.2	Definisi Sistem.....	7
2.3	Android .....	7
2.4	Metode Pengembangan Sistem <i>Waterfall</i> .....	9
2.4.1	Tahapan Model <i>Waterfall</i> .....	9
2.4.1.1	<i>System / Information Engineering and Modeling</i> .....	9
2.4.1.2	<i>Software Requirements Analysis</i> .....	9
2.4.1.3	<i>Design</i> .....	9
2.4.1.4	<i>Coding</i> .....	10
2.4.1.5	<i>Implementation and Testing</i> .....	10
2.4.1.6	<i>Maintenance</i> .....	10
2.5	Basis Data .....	11
2.6	UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	11
2.6.1	Pengertian UML .....	11
2.6.2	<i>Use Case Diagram</i> .....	12
2.6.3	<i>Activity Diagram</i> .....	12
2.6.4	<i>Sequence Diagram</i> .....	14
2.6.5	<i>Class Diagram</i> .....	15
2.7	<i>Handlettering</i> .....	16
2.7.1	Pengertian .....	16
2.7.1.1	Pengertian <i>Handlettering</i> .....	16
2.7.1.2	Pengertian <i>Typography</i> .....	16
2.7.1.3	Pengertian <i>Callygraphy</i> .....	17
2.7.2	<i>Tools</i> .....	17
2.7.2.1	Kertas .....	17
2.7.2.2	Pensil.....	17
2.7.2.3	Penggaris.....	17
2.7.2.4	<i>Drawing Pen</i> .....	17
2.7.2.5	<i>Marker</i> .....	18

2.7.3	Tentang Huruf .....	18
2.7.3.1	Anatomi Huruf.....	18
2.7.3.2	Jenis Huruf <i>Serif</i> .....	19
2.7.3.3	Jenis Huruf <i>Sans Serif</i> .....	19
2.7.3.4	Jenis Huruf <i>Script</i> .....	19
2.7.3.5	Jenis Huruf <i>Cursive</i> .....	20
2.7.3.6	Jenis Huruf <i>Blackletter</i> .....	20
2.7.3.7	Referensi <i>Font</i> .....	20
2.7.4	Cara Pembuatan.....	21
2.7.4.1	<i>Thumbnails</i> .....	21
2.7.4.2	<i>Guidelines</i> .....	22
2.7.4.3	<i>Sketch</i> .....	23
2.7.4.4	<i>Inking</i> .....	24
2.7.4.5	<i>Tips</i> .....	25
2.7.5	<i>Styles</i> .....	25
2.7.5.1	<i>Layout</i> .....	25
2.7.5.2	<i>Leading dan Kerning</i> .....	26
2.7.5.3	<i>Corner dan Border</i> .....	27
2.7.5.4	<i>Caps dan Decorative</i> .....	28
2.7.5.2	<i>Shadow</i> .....	28
2.7.5.3	<i>Banner</i> .....	29
2.7.5.4	<i>Floral dan Filigrie</i> .....	29
2.7.5.4	Penerapan <i>Styles</i> .....	30
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>32</b>
3.1	Analisis Sistem.....	32
3.1.1.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.1.1.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	32
3.1.1.2.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	33
3.1.2.	Analisis Kelayakan Sistem.....	37
3.1.2.1.	Analisis Kelayakan Teknis.....	37
3.1.2.2.	Analisis Kelayakan Hukum .....	37

3.1.2.3. Analisis Kelayakan Operasional .....	37
3.1.2.3. Analisis Kelayakan Ekonomi.....	38
3.2 Perancangan Sistem .....	38
3.2.1. Perancangan UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	38
3.2.1.1. <i>Use Case Diagram</i> .....	39
3.2.1.2. <i>Activity Diagram</i> .....	42
3.2.1.3. <i>Class Diagram</i> .....	43
3.2.1.4. <i>Sequence Diagram</i> .....	44
3.2.2. Perancangan Basis Data .....	45
3.2.3. Perancangan Antar Muka .....	48
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
4.1. Pembuatan Database .....	52
4.2. <i>Interface</i> .....	54
4.2.1. <i>Interface Splashscreen</i> .....	54
4.2.2. <i>Interface Menu Utama</i> .....	54
4.2.3. <i>Interface Menu Handlettering</i> .....	55
4.2.4. <i>Interface Menu Bantuan</i> .....	55
4.2.5. <i>Interface Menu Pencarian</i> .....	56
4.2.6. <i>Interface Menu Tentang Aplikasi</i> .....	57
4.3. Koneksi Database.....	57
4.4. <i>White Box Testing</i> .....	57
4.5. Uji Coba Sistem Pada Berbagai Jenis <i>Platform</i> Android .....	58
4.6. <i>Black Box Testing</i> .....	59
4.7. <i>Build Apk</i> .....	63
4.8. Instalasi Program.....	66
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>69</b>
5.1. Kesimpulan .....	69
5.2. Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>XIX</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Spesifikasi Perangkat keras .....	33
Tabel 3.2	Perangkat lunak .....	34
Tabel 3.3	Perangkat lunak .....	35
Tabel 3.4	Perangkat lunak .....	35
Tabel 3.5	Spesifikasi perangkat keras implementasi.....	36
Tabel 3.6	<i>Use case description</i> menu <i>handlettering</i> .....	39
Tabel 3.7	<i>Use case description</i> menu bantuan.....	40
Tabel 3.8	<i>Use case description</i> menu tentang.....	41
Tabel 3.9	<i>Use case description</i> menu pencarian .....	41
Tabel 3.10	Bentuk tidak normal.....	46
Tabel 3.11	Bentuk normal kesatu.....	46
Tabel 3.12	Bentuk normal kedua .....	47
Tabel 4.1	Hasil uji coba <i>platform</i> .....	59
Tabel 4.2	Tabel hasil pengujian sistem .....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Metode <i>waterfall</i> .....	11
Gambar 2.2	Contoh <i>use case diagram</i> .....	12
Gambar 2.3	Contoh <i>activity diagram</i> .....	13
Gambar 2.4	Contoh <i>sequence diagram</i> .....	14
Gambar 2.5	Contoh <i>class diagram</i> .....	15
Gambar 2.6	Anatomi Huruf .....	18
Gambar 2.7	Referensi Huruf .....	21
Gambar 2.8	<i>Thumbnails</i> .....	22
Gambar 2.9	<i>Guidelines</i> .....	23
Gambar 2.10	Proses <i>sketch</i> .....	24
Gambar 2.11	Proses <i>Inking</i> .....	25
Gambar 2.12	Contoh <i>layout</i> .....	26
Gambar 2.13	<i>Leading</i> dan <i>kerning</i> .....	26
Gambar 2.14	<i>Corner</i> .....	27
Gambar 2.15	<i>Border</i> .....	27
Gambar 2.16	<i>Caps</i> dan <i>decorative</i> .....	28
Gambar 2.17	<i>Shadow</i> .....	28
Gambar 2.18	<i>Banner</i> .....	29
Gambar 2.19	<i>Florals</i> .....	30
Gambar 2.20	<i>Filigrie</i> .....	30
Gambar 2.21	Penerapan <i>styles</i> .....	31
Gambar 3.1	<i>Use case diagram</i> .....	39
Gambar 3.2	<i>Activity diagram handlettering</i> .....	43
Gambar 3.3	<i>Class diagram</i> .....	44
Gambar 3.4	<i>Sequence diagram handlettering</i> .....	45
Gambar 3.5	Relasi antar tabel .....	47
Gambar 3.6	Rancangan <i>Splash screen</i> 390x762 pixel .....	48
Gambar 3.7	Rancangan halaman menu utama 390x762 pixel .....	49
Gambar 3.8	Rancangan halaman menu <i>handlettering</i> 390x762 pixel .....	49



Gambar 3.9	Rancangan halaman bantuan 390x762 pixel.....	50
Gambar 3.10	Rancangan halaman tentang 390x762 pixel.....	50
Gambar 3.11	Rancangan halaman pencarian 390x762 pixel.....	51
Gambar 4.1	Mengaktifkan SQLite manager .....	52
Gambar 4.2	Membuat database .....	53
Gambar 4.3	Tampilan <i>splash screen</i> .....	54
Gambar 4.4	Tampilan menu utama .....	55
Gambar 4.5	Tampilan menu <i>handlettering</i> .....	55
Gambar 4.6	Tampilan menu bantuan.....	56
Gambar 4.7	Tampilan menu pencarian .....	56
Gambar 4.8	Tampilan menu tentang aplikasi .....	57
Gambar 4.9	Kesalahan koneksi internet.....	58
Gambar 4.10	Uji coba <i>device</i> sony Xperia E3 .....	58
Gambar 4.11	Uji coba <i>device</i> xiami redmi 3X .....	59
Gambar 4.12	Hasil pencarian sesuai kata kunci.....	60
Gambar 4.13	Proses <i>compile</i> aplikasi step 1 .....	64
Gambar 4.14	Proses <i>compile</i> aplikasi step 2 .....	64
Gambar 4.15	Proses <i>compile</i> aplikasi step 3 .....	65
Gambar 4.16	Proses <i>compile</i> aplikasi step 4 .....	65
Gambar 4.17	Proses <i>compile</i> aplikasi step 5 .....	66
Gambar 4.18	Verifikasi instalasi.....	67
Gambar 4.19	Proses instalasi .....	67
Gambar 4.20	Keterangan aplikasi terinstall.....	68

## INTISARI

*Handlettering* adalah seni menggambar huruf atau kata yang dibuat semenarik mungkin menggunakan tangan dan alat gambar. Perkembangan *Handlettering* yang semakin meningkat dan semakin diminati, muncul inisiatif penulis untuk membuat aplikasi android ini.

Perkembangan telepon seluler pintar Android yang tinggi membawa dampak bagi pertumbuhan pengembangan aplikasi Android. Oleh karena Android merupakan sebuah system opensource, maka pengembang dapat dengan mudah mengembangkan aplikasi dan program pendukung lainnya.

Aplikasi Android ini dibuat untuk membantu para pemula yang ingin belajar *handlettering* dengan memberikan informasi kepada pengguna aplikasi. aplikasi ini dibuat menggunakan metode *waterfall*. Aplikasi ini dapat memudahkan pengguna menemukan informasi tentang dasar-dasar *handlettering* untuk digunakan sebagai pengetahuan dan berlatih.

**Kata Kunci:** *Handlettering, Android, Aplikasi*



## **ABSTRACT**

*Handlettering is the art of drawing letters or words that made it interesting use hand and drawing tools. Handlettering developments are increasing and more and more in demand, appearing initiative authors to make this andorid applications.*

*The development of Android smart mobile phone high impact the growth of Android application development. Therefore, Android is an opensource system, so developers can easily develop applications and other support programs.*

*This Android Application is designed to help the beginner who wants to learn handlettering by providing information to users of the application. This application is built using waterfall method. This application can help users easily find information about the basics handlettering to be used as a knowledge and practice.*

**Keyword:** *Handlettering, Android, Application*

