

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN
WARISAN BUDAYA MAKANAN KHAS NUSANTARA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Wedhana Puthera

13.11.7371

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN
WARISAN BUDAYA MAKANAN KHAS NUSANTARA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Wedhana Puthera

13.11.7371

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN
WARISAN BUDAYA MAKANAN KHAS NUSANTARA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wedhana Puthera

13.11.7371

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 23 September 2016

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, M.T.

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN

WARISAN BUDAYA MAKANAN KHAS NUSANTARA

BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wedhana Puthera

13.11.7371

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Maret 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Arif Dwi Laksito, M.Kom.
NIK. 190302150

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

M.Rudyanto Arief, M.T.
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Maret 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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, 23 Maret 2017

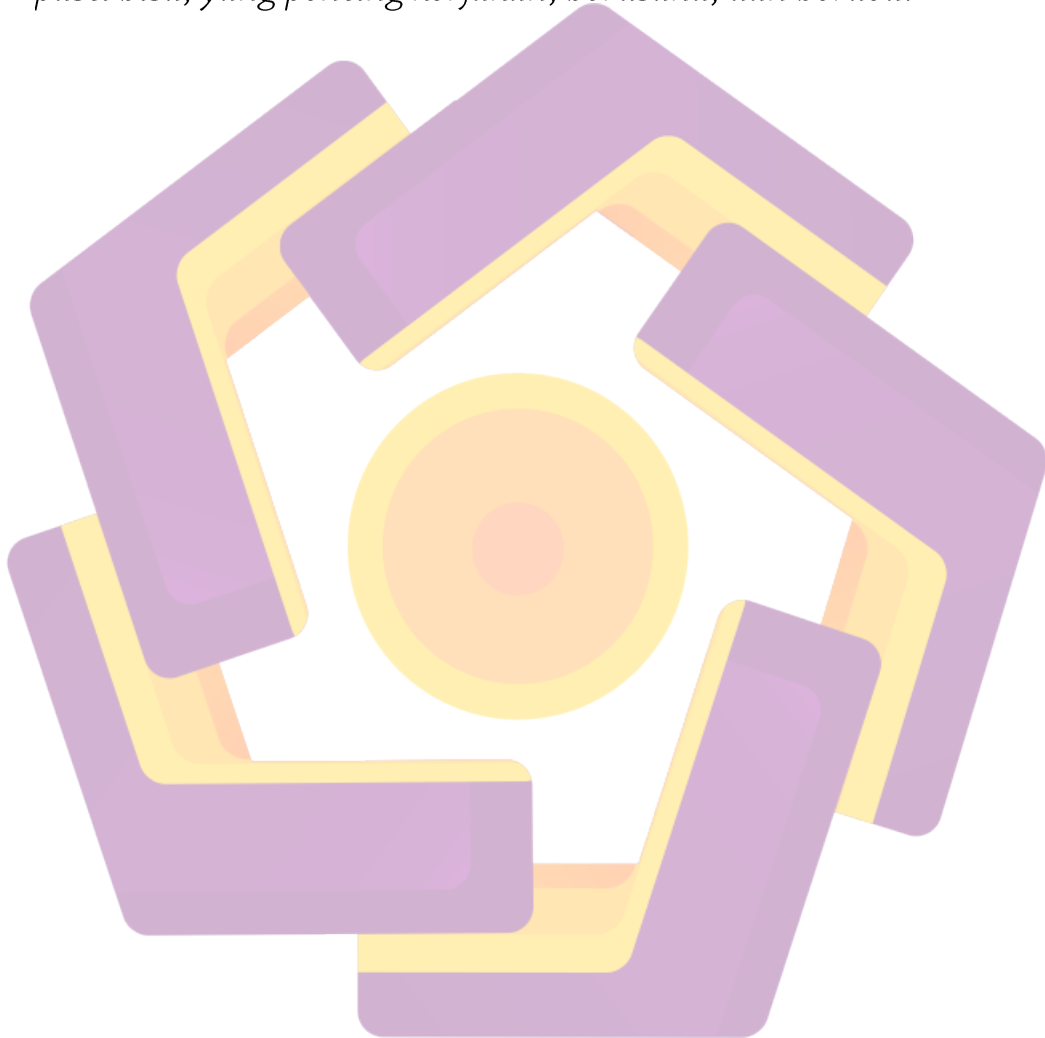


Wedhana Puthera

NIM. 13.11.7371

MOTTO

Jangan pernah berfikir Negatif, Selalu berfikir Positif bahwa semua pasti bisa, yang penting kerjakan, berusaha, dan berdoa.



PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa serta dukungan dan do'a dari orang – orang tercinta, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang diharapkan. Oleh karen itu dengan rasa bangga dan bahagia saya mengucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

- Kepada TuhanYang Maha Esa, karena hanya dari izin dan karuniaNya, maka skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar dan sesuai dengan keinginan, serta selalu memberikan jalan yang tak terduga.
- Kepada yang saya hormati dan sayangi Bapak dan Ibu saya yang selalu mendoakan saya dan mencukupi kebutuhan kuliah saya dengan jerih payah mereka. Semoga Tuhan menggantikanya yang lebih indah Amin
- Kepada anak kontrakan selama 3 Tahun Muhammad Kholil Aziz Azhari (Pak BOS) karena membantu membuat APP, Marcel (Ajudan), Nanda Honesty (Nando), Mucklis Adi (Mucle) yang telah memberikan masukan, memberikan semangat, dan selalu menemani mengerjakan skripsi.
- Kepada teman Kuliah TI 09 2013 yang selalu memberikan semangat
- Kepada Novita Dhian Pratiwi yang selalu memberikan doa dan semangat.
- Kepada Uno dan Komputer yang selalu memberikan hiburan ketika stress.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Yang Maha Esa, yang telah memberikan banyak rezeki, yang melimpahkan rahmat, dan karuniaNya dan shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi Wa Sallam, sehingga penulis dapat menyelesaikan serta menyusun laporan skripsi ini sebagai syarat untuk menyelesaikan studi Strata 1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis sadar bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

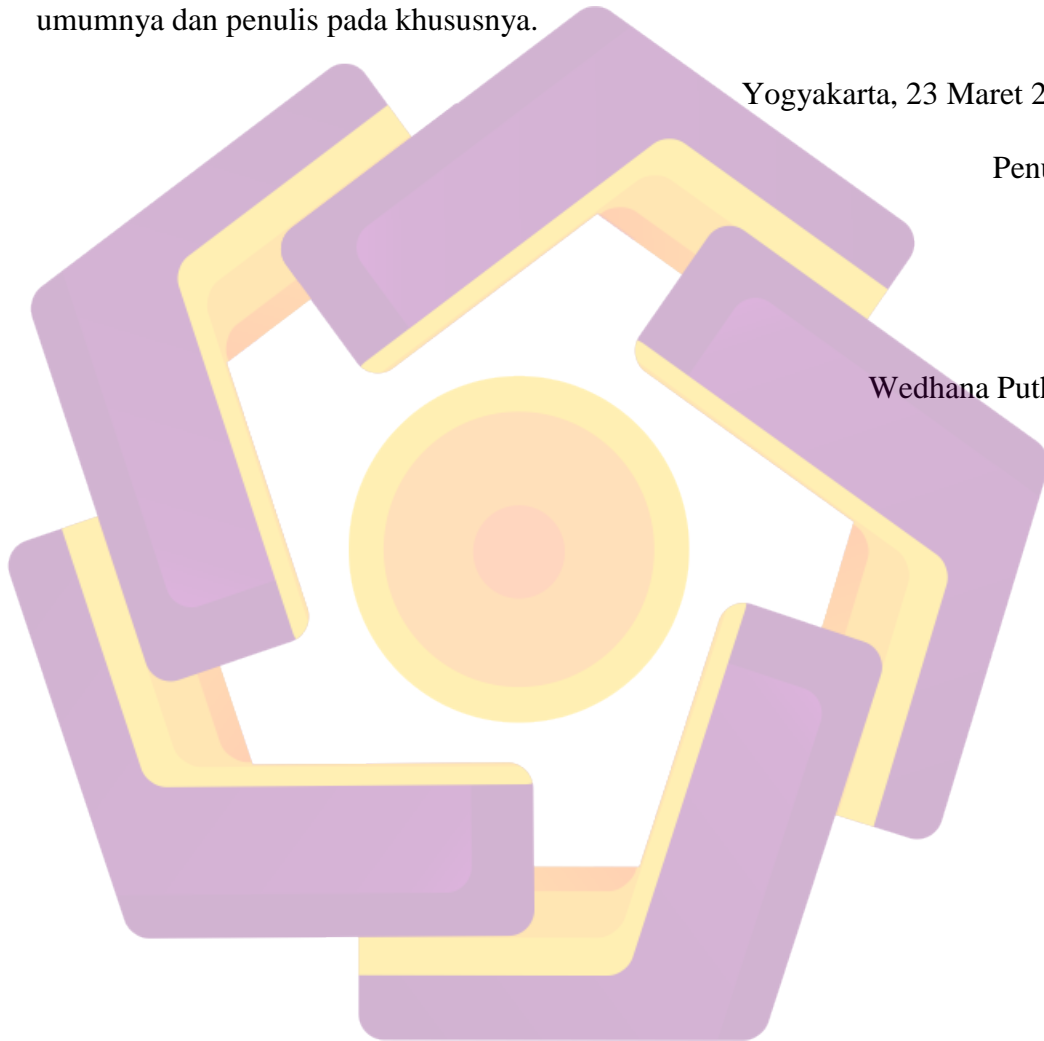
- Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM sebagai Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta,
- Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta,
- Bapak M.Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing dan penguji yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.
- Bapak Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom dan Bapak Arif Dwi Laksit, M.Kom selaku dosen penguji dalam ujian skripsi.
- Segenap dosen dan staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah berbagi dan memberikan ilmunya selama perkuliahan.
- Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna maka penulis mengharapkan segala kritik dan saran dari para pembaca agar laporan ini lebih sempurna sehingga dapat menjadi perbaikan untuk penyusunan laporan dimasa mendatang. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Yogyakarta, 23 Maret 2017

Penulis,

Wedhana Puthera



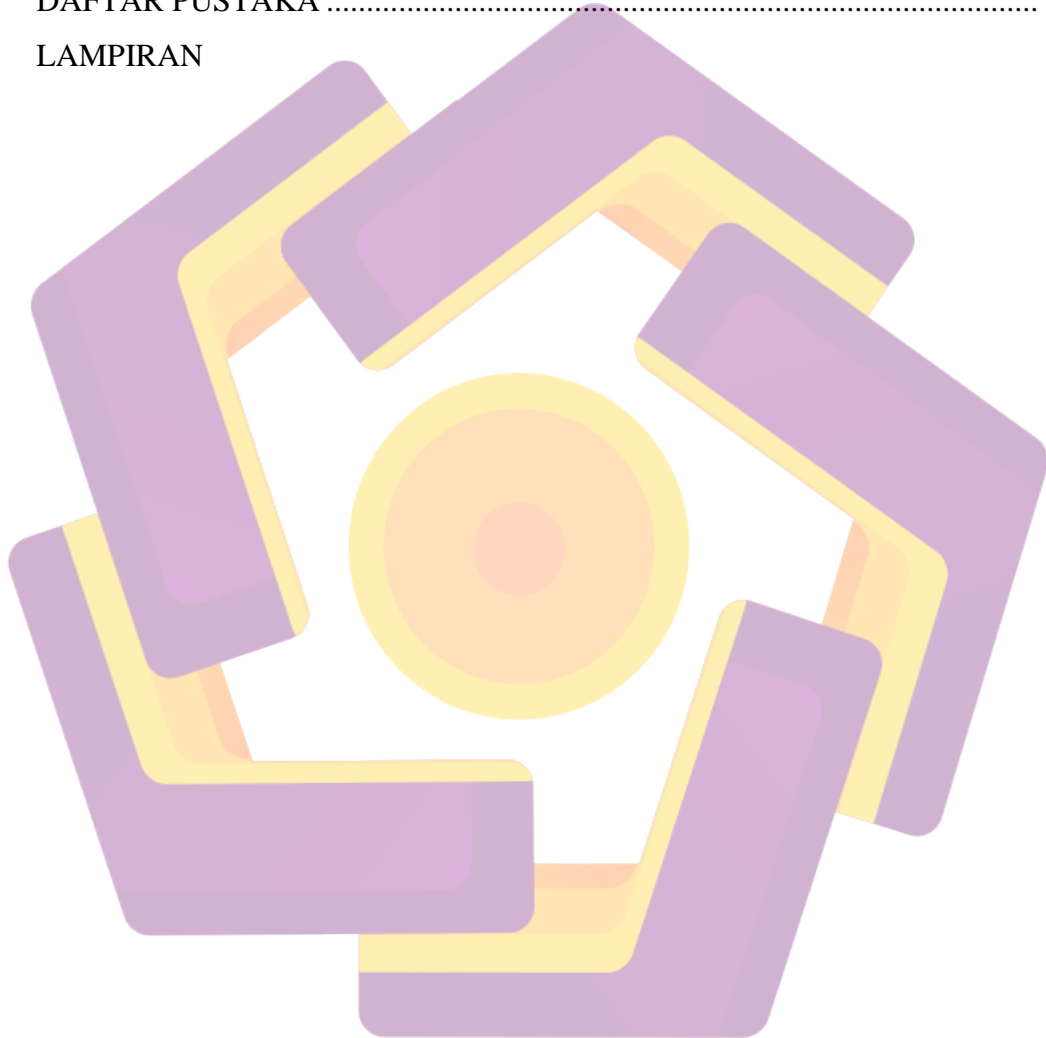
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis Sistem	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Metode Pengembangan Aplikasi	5
1.5.5 Metode Pengujian	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Kebudayaan	9
2.2.2 Pulau Bali.....	10
2.2.3 Kebudayaan di Pulau Bali.....	10

2.2.4	Konsep Dasar Android.....	11
2.2.5	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	13
2.2.6	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	16
2.2.7	Pengujian	23
2.2.8	Bahasa Pemograman.....	24
2.2.9	Konsep Basis Data	25
2.3	Analisis dan Perancangan Sistem	25
2.3.1	Pengertian Analisis dan Perancangan Sistem.....	25
2.3.2	Metodologi Pengembangan Sistem	26
2.3.3	Identifikasi dan Seleksi Sistem	27
2.3.4	Tahapan Analisis.....	28
2.3.5	Tahapan Desain.....	31
2.3.6	Implementasi.....	32
2.3.7	Pemeliharaan.....	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		34
3.1	Tinjauan Umum	34
3.2	Analisis SWOT	35
3.2.1	Analisis Kekuatan (<i>Strenghts</i>)	35
3.2.2	Analisis Kelemahan (<i>Weaknesses</i>)	36
3.2.3	Analisis Peluang (<i>Opportunities</i>).....	36
3.2.4	Analisis Ancaman (<i>Threats</i>)	37
3.3	Analisis Kebutuhan.....	38
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	38
3.4	Analisis Kelayakan Sistem	42
3.4.1	Kelayakan Teknologi.....	42
3.4.2	Kelayakan Operasional	42
3.4.3	Kelayakan Hukum	43
3.4.4	Kelayakan Ekonomi.....	43
3.5	Perancangan Aplikasi.....	43
3.5.1	Rancangan UML.....	44
3.5.2	Perancangan Aplikasi	93

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	106
4.1 Implementasi.....	106
4.2 Pembuatan <i>Database</i>	106
4.2.1 Pembuatan Tabel pada <i>Database</i> dengan SQLite	107
4.3 Pembuatan <i>Interface</i>	109
4.3.1 Splash screen.....	110
4.3.2 Halaman awal	111
4.3.3 Menu Utama	112
4.3.4 Informasi Bali	113
4.3.5 Informasi Budaya.....	114
4.3.6 Informasi Tarian dan Lagu	115
4.3.7 Informasi Makanan Khas.....	116
4.3.8 Pencarian Budaya	117
4.3.9 Pencarian Tarian dan Lagu	118
4.3.10 Pencarian Makanan Khas.....	119
4.3.11 Detail Budaya	120
4.3.12 Detail Tarian dan Lagu	121
4.3.13 Detail Makanan Khas.....	122
4.3.14 Tentang	123
4.3.15 Daftar Budaya	124
4.3.16 Daftar tarian dan Lagu	125
4.3.17 Daftar Makanan Khas	126
4.3.18 Konfirmasi Keluar aplikasi.....	127
4.3.19 Tombol Menu	128
4.3.20 <i>Background</i> Aplikasi	129
4.3.21 Logo Aplikasi	131
4.4 Implementasi Program	132
4.4.1 Pembuatan Android <i>Project</i>	132
4.5 Pengujian (<i>Testing</i>)	135
4.5.1 <i>White-box Testing</i> (Pengujian Program).....	135
4.5.2 <i>Black-box Testing</i> (Pengujian Aplikasi)	139

4.5.3	Pengujian Aplikasi di Berbagai Versi Android	143
4.6	Pemeliharaan Sistem.....	143
BAB V PENUTUP.....		144
5.1	Kesimpulan	144
5.2	Saran	145
DAFTAR PUSTAKA		146
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Symbol Use Case Diagram</i>	17
Tabel 2. 2 <i>Symbol Use Case Diagram (Lanjutan Tabel 2.1)</i>	18
Tabel 2. 3 <i>Symbol Class Diagram</i>	19
Tabel 2. 4 <i>Symbol Class Diagram (Lanjutan Tabel 2.3)</i>	20
Tabel 2. 5 <i>Symbol Sequence Diagram</i>	21
Tabel 2. 6 <i>Symbol Activity Diagram</i>	22
Tabel 3. 1 Tabel Strategi SWOT.....	37
Tabel 3. 2 Tabel Strategi SWOT (Lanjutan Tabel 3.1).....	38
Tabel 3. 3 <i>Use Case</i> Melihat Info Budaya	47
Tabel 3. 4 <i>Use Case</i> Melihat Info Tarian dan Lagu.....	48
Tabel 3. 5 <i>Use Case</i> Melihat Info Makanan Khas	49
Tabel 3. 6 <i>Use Case</i> Melihat Tentang aplikasi	50
Tabel 3. 7 <i>Use Case</i> Melihat Daftar Budaya.....	51
Tabel 3. 8 <i>Use Case</i> Melihat Daftar Tadian dan Lagu.....	52
Tabel 3. 9 <i>Use Case</i> Melihat Daftar Makanan Khas.....	53
Tabel 3. 10 <i>Use Case</i> Pencarian Budaya	54
Tabel 3. 11 <i>Use Case</i> Pencarian Tarian dan Lagu	55
Tabel 3. 12 <i>Use Case</i> Pencarian Makanan Khas.....	56
Tabel 3. 13 <i>Use Case</i> Melihat Detail Budaya.....	57
Tabel 3. 14 <i>Use Case</i> Melihat Detail Tarian dan Lagu.....	58
Tabel 3. 15 <i>Use Case</i> Melihat Detail Makanan Khas	59
Tabel 3. 16 <i>Use Case</i> Memutar Lagu	60
Tabel 3. 17 Rancangan Tabel Konten	94
Tabel 3. 18 Rancangan Tabel Kategori.....	94
Tabel 4. 1 <i>Black-box Testing</i>	139
Tabel 4. 2 <i>Black-box Testing (Lanjutan Tabel 4.1)</i>	140
Tabel 4. 3 <i>Black-box Testing (Lanjutan Tabel 4.2)</i>	141
Tabel 4. 4 <i>Black-box Testing (Lanjutan tabel 4.3)</i>	142
Tabel 4. 5 Pengujian Aplikasi di Berbagai Versi Android.....	143

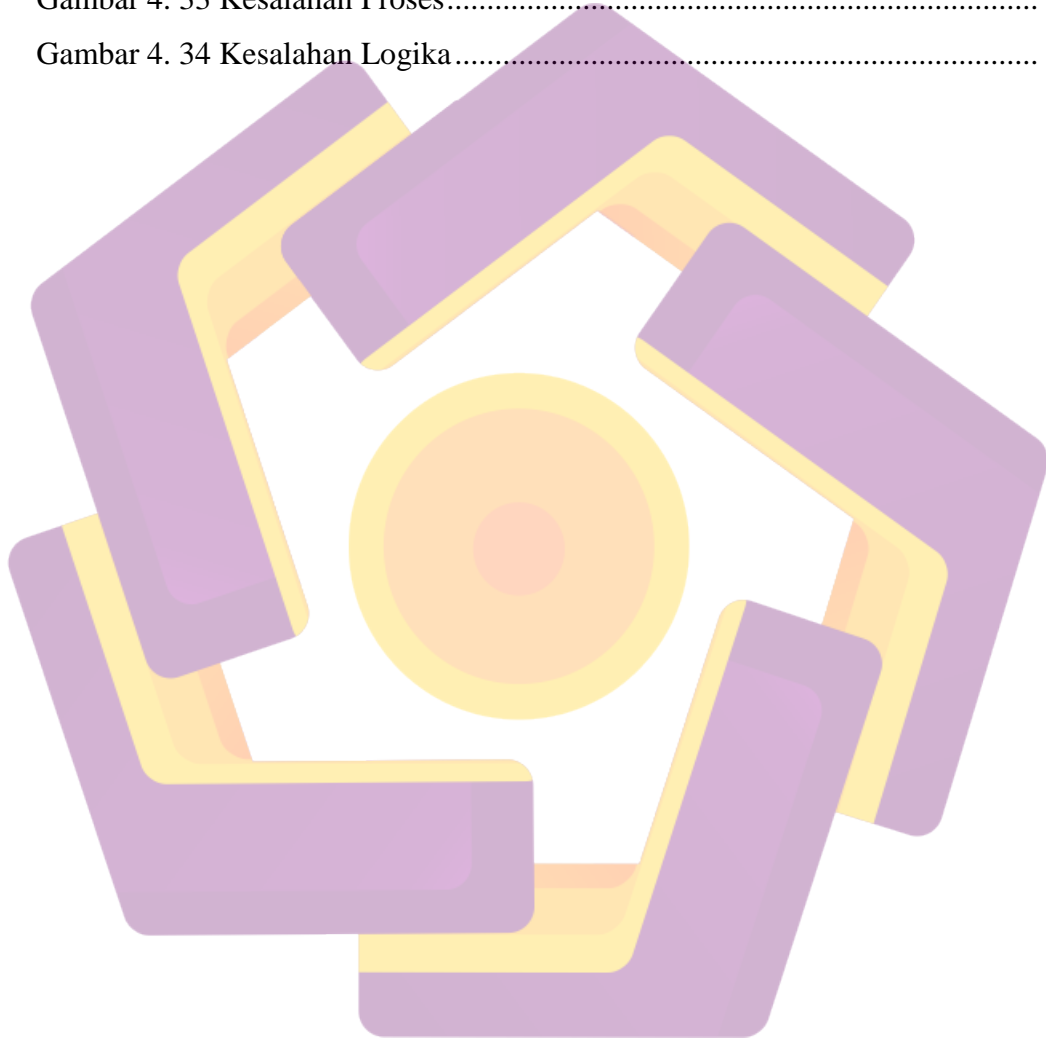
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Penggambaran ERD	14
Gambar 2. 2 Simbol Dasar Notasi Diagram E-R Dasar.....	15
Gambar 2. 3 Derajat Relasi Notasi Diagram E-R Dasar	15
Gambar 2. 4 Kardinalitas Relasi Notasi Diagram E-R Dasar	15
Gambar 3. 1 <i>Use Case</i> Diagram.....	44
Gambar 3. 2 <i>Activity</i> Diagram Melihat Daftar Menu.....	61
Gambar 3. 3 <i>Activity</i> Diagram Melihat info Bali	62
Gambar 3. 4 <i>Activity</i> Diagram Melihat info budaya	63
Gambar 3. 5 <i>Activity</i> Diagram Melihat info Tarian dan Lagu	64
Gambar 3. 6 <i>Activity</i> Diagram Melihat info Makanan Khas.....	65
Gambar 3. 7 <i>Activity</i> Diagram Melihat Tentang Aplikasi.....	66
Gambar 3. 8 <i>Activity</i> Diagram Melihat Daftar Budaya.....	67
Gambar 3. 9 <i>Activity</i> Diagram Melihat Daftar Tarian dan Lagu.....	68
Gambar 3. 10 <i>Activity</i> Diagram Daftar Makanan Khas	69
Gambar 3. 11 <i>Activity</i> Diagram Pencarian Budaya.....	70
Gambar 3. 12 <i>Activity</i> Diagram Pencarian Tarian dan Lagu	71
Gambar 3. 13 <i>Activity</i> Diagram Pencarian Makanan Khas.....	72
Gambar 3. 14 <i>Activity</i> Diagram Melihat Detail Budaya	73
Gambar 3. 15 <i>Activity</i> Diagram Melihat Detail Budaya	73
Gambar 3. 16 <i>Activity</i> Diagram Melihat Detail Tarian dan Lagu	74
Gambar 3. 17 <i>Activity</i> Diagram Melihat Detail Tarian dan Lagu	74
Gambar 3. 18 <i>Activity</i> Diagram Melihat Detail Makanan Khas	75
Gambar 3. 19 <i>Activity</i> Diagram Melihat Detail Makanan Khas	75
Gambar 3. 20 <i>Activity</i> Diagram Memutar Lagu.....	76
Gambar 3. 21 <i>Class</i> Diagram	77
Gambar 3. 22 <i>Sequence</i> Melihat Daftar Menu.....	78
Gambar 3. 23 <i>Sequence</i> Melihat Info Bali.....	79
Gambar 3. 24 <i>Sequence</i> Melihat Info Budaya	79
Gambar 3. 25 <i>Sequence</i> Melihat info Tarian dan Lagu	80

Gambar 3. 26 <i>Squence</i> Melihat Info Makanan Khas	80
Gambar 3. 27 <i>Squence</i> Melihat Tentang Aplikasi	81
Gambar 3. 28 <i>Squence</i> Melihat Daftar Budaya.....	81
Gambar 3. 29 <i>Squence</i> Melihat Daftar Tarian dan Lagu	82
Gambar 3. 30 <i>Squence</i> Melihat Daftar Makanan Khas.....	82
Gambar 3. 31 <i>Squence</i> Pencarian Budaya.....	83
Gambar 3. 32 <i>Squence</i> Pencarian Tarian dan Lagu	84
Gambar 3. 33 <i>Squence</i> Pencarian Tarian dan Lagu	85
Gambar 3. 34 <i>Squence</i> Melihat Detail Budaya	86
Gambar 3. 35 <i>Squence</i> Melihat Detail Budaya	87
Gambar 3. 36 <i>Squence</i> Melihat Detail Tarian dan Lagu	88
Gambar 3. 37 <i>Squence</i> Melihat Detail Tarian dan Lagu	89
Gambar 3. 38 <i>Squence</i> Melihat Detail Makanan Khas	90
Gambar 3. 39 <i>Squence</i> Melihat Detail Makanan Khas	91
Gambar 3. 40 <i>Squence</i> Memutar Lagu.....	92
Gambar 3. 41 ERD Aplikasi	93
Gambar 3. 42 Peta Navigasi Menu	95
Gambar 3. 43 <i>Splashscreen</i>	96
Gambar 3. 44 <i>Splashscreen</i>	97
Gambar 3. 45 Daftar Menu	97
Gambar 3. 46 Info Bali.....	98
Gambar 3. 47 Info Budaya	98
Gambar 3. 48 Info Tarian dan Lagu.....	99
Gambar 3. 49 Info Makanan Khas	99
Gambar 3. 50 Tentang.....	100
Gambar 3. 51 Daftar Budaya	100
Gambar 3. 52 Daftar Tarian dan Lagu	101
Gambar 3. 53 Daftar Makanan Khas.....	101
Gambar 3. 54 Pencarian Budaya.....	102
Gambar 3. 55 Pencarian Tarian dan Lagu.....	102
Gambar 3. 56 Pencarian Makanan Khas	103

Gambar 3. 57 Detail Budaya	103
Gambar 3. 58 Detail Tarian dan Lagu	104
Gambar 3. 59 Detail Makanan Khas	104
Gambar 3. 60 Memutar Lagu	105
Gambar 4. 1 Kode SQL pembuatan tabel kategori	107
Gambar 4. 2 Struktur tabel kategori	108
Gambar 4. 3 Kode SQL pembuatan tabel konten	108
Gambar 4. 4 Struktur Tabel konten	109
Gambar 4. 5 <i>Splashscreen</i>	110
Gambar 4. 6 Halaman Awal	111
Gambar 4. 7 <i>Interface</i> Menu Utama	112
Gambar 4. 8 Informasi Bali	113
Gambar 4. 9 Informasi Budaya	114
Gambar 4. 10 Informasi tarian dan lagu	115
Gambar 4. 11 Informasi daftar makanan	116
Gambar 4. 12 Pencarian Budaya	117
Gambar 4. 13 <i>Interface</i> Pencarian Tarian dan Lagu	118
Gambar 4. 14 Pencarian Makanan Khas	119
Gambar 4. 15 Detail Budaya	120
Gambar 4. 16 Detail Tarian dan Lagu	121
Gambar 4. 17 Detail Makanan Khas	122
Gambar 4. 18 Tentang	123
Gambar 4. 19 Daftar Budaya	124
Gambar 4. 20 Daftar tarian dan Lagu	125
Gambar 4. 21 Daftar makanan	126
Gambar 4. 22 Keluar Aplikasi	127
Gambar 4. 23 Tombol Menu	128
Gambar 4. 24 <i>Background</i> 1	129
Gambar 4. 25 <i>Background</i> 2	130
Gambar 4. 26 <i>Bakcground</i> 3	130
Gambar 4. 27 Logo aplikasi	131

Gambar 4. 28 Struktur <i>Project</i> pada Android Studio.....	132
Gambar 4. 29 Struktur Java <i>Class</i> pada Android Studio	133
Gambar 4. 30 Struktur <i>Layout</i> pada Android Studio	134
Gambar 4. 31 <i>logcat</i> Android Studio	135
Gambar 4. 32 Kesalahan Kode Program.....	136
Gambar 4. 33 Kesalahan Proses.....	137
Gambar 4. 34 Kesalahan Logika.....	138



INTISARI

Pulau Bali merupakan salah satu pulau yang terkenal di Indonesia. Pulau Bali memiliki warisan budaya yang masih sangat kental. Banyak masyarakat yang ingin ke Bali untuk melihat budaya bali, tarian bali , dan mencoba makanan khas yang ada di Bali. Akan tetapi masih banyak masyarakat yang kurang mengetahui informasi tentang warisan budaya yang ada di pulau Bali, sehingga mereka tidak memiliki referensi yang cukup ketika mereka berkunjung ke pulau Bali

Banyak cara untuk memberikan informasi tentang budaya Bali kepada masyarakat, misalnya dengan lisan atau pun dengan mengakses situs di internet, tetapi tidak semua orang ada waktu untuk membuka internet untuk mencari informasi tersebut dan tidak semua tempat memiliki akses internet yang cepat.

Pada penelitian ini dirancang sebuah aplikasi untuk memberikan kumpulan informasi tentang budaya di pulau Bali kepada masyarakat, yang berbasis android. Aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan masyarakat untuk mengetahui informasi tentang warisan budaya dan makanan khas yang ada di pulau Bali.

Kata Kunci : Informasi, Android, Bali, Budaya, Makanan, Tarian



ABSTRACT

Bali is one of the famous islands in Indonesia. Bali has a cultural heritage that is still very strong. Many people who want to Bali to see the culture of Bali, Bali dance, and try typical food in Bali. But there are still many people who are less informed about of the cultural heritage on Bali, so they do not have enough reference when they pay a visit to Bali.

Many ways to provide information about the Balinese culture to the public, for example by oral or by access sites on the internet, but not all people have time to open the internet to find the information and not all places have fast internet access.

In this study, an application designed to provide information about the culture on Bali to the public, which is based on Android, This application aims to facilitate the public to find out information about their cultural heritage and tradisional foods in Bali.

Keywords: Information, Android, Bali, Culture, Food, Dance

