

**MEDIA INFORMASI PROFIL KABUPATEN PEKALONGAN
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Riyan Arif Soviawan

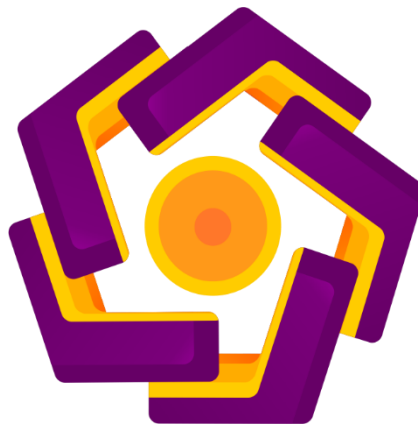
12.12.6504

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

**MEDIA INFORMASI PROFIL KABUPATEN PEKALONGAN
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana S1
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Riyan Arif Soviawan

12.12.6504

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA INFORMASI PROFIL KABUPATEN PEKALONGAN
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Riyan Arif Soviawan

12.12.6504

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 November 2015

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN
SKRIPSI
MEDIA INFORMASI PROFIL KABUPATEN PEKALONGAN
BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Riyan Arif Soviawan

12.12.6504

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 November 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 November 2016

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, 1 Desember 2016



Riyan Arif Soviawan

NIM. 12.12.6504

MOTTO

lâ haulâ wa lâ quwwata illâ billâh

”Tidak Ada Daya Dan Upaya Kecuali Allah”

Fiqih Hadits (4)

“Tau diri, kenal diri, dan bisa jaga diri.” (Superman Is Dead)

“Hidup ini bagai skripsi, banyak bab dan revisi yang harus dilewati. Tapi akan selalu berakhir indah, bagi yang pantang menyerah.” (Alitt Susanto)

“Pertahankan apa yang pantas untuk dipertahankan. Tunggu apa yang memang harus ditunggu. Hargai siapa yang memang pantas dihargai. Lepaskan mereka yang ingin pergi dari kita. Jangan paksa mereka untuk menerima kita. Terima dengan baik mereka yang masih tetap memilih bersama kita.” (unknown)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Komputer. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Bapak Sodikin dan Ibu Evia Primarni, kedua orang tua yang saya cintai dan saya banggakan, yang selalu mendoakan dan mengingatkan serta terus mendukung hingga skripsi ini selesai dengan lancar.
2. Mbak Rani Sovianti, kakak yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat.
3. Segenap dosen dan staff STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu serta pengalaman yang sangat berharga selama ini.
4. Teman-teman yang membantu dalam berbagai hal. Ilyas Nurdiansyah Yusuf, Dwi Arya Duta Rendy Iqbal, Timotius Bismo Pangestu, Rio Prastio, Bagus Prakoso, dan Muhamad Nuryadin Mangula. Terimakasih!
5. Teman-teman seperjuangan Sakti, Haryo, Sakmad, Lutfi, Shinta, Icha, Fani, Dinda, Julis, Agung, Wanda, Aji, Chandra, Dewangga, dan yang lainnya. Semoga kita semua dapat mencapai kesuksesan.
6. Teruntuk Dina Aulana Faura, terimakasih atas doa, dukungan, dan semangat yang diberikan. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa melindungi kita.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Sholawat serta salam senantiasa penulis persembahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang ajarannya diamalkan hingga saat ini.

Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta dengan skripsi yang berjudul “Media Informasi Profil Kabupaten Pekalongan Berbasis Android”. Aplikasi ini dibuat untuk memberikan informasi kepada pengguna untuk mengetahui informasi mengenai Kabupaten Pekalongan.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tentunya dengan adanya dukungan dan petunjuk serta motivasi dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan pengarahan bagi penulis dalam penyusunan skripsi.
3. Kedua orang tua yang selalu menuntun, mendoakan dan memberikan kepercayaan kepada penulis.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu-ilmu yang bermanfaat sebagai bekal kedepannya.

5. Keluarga besar teman-teman S1 Sistem Informasi 12-S1SI-03.
6. Semua pihak yang telah mendukung kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat dituliskan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan saran, masukan, dan koreksi yang sifatnya membangun ke arah yang lebih baik. Penulis juga memohon maaf apabila didalam skripsi yang dibuat, masih terdapat kekeliruan yang tidak semestinya.

Akhir kata, semoga skripsi ini ini dapat bermanfaat bagi penulis dan juga bagi pembaca. *Amin Ya Rabbal 'Alamin.*

Yogyakarta, 1 Desember 2016

Penulis

Riyan Arif Soviawan

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	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode <i>System Development Live Cycle</i> (SDLC)	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7

2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Pengertian Media Informasi	8
2.3	Android.....	9
2.3.1	Pengertian Android	9
2.3.2	Sejarah Android	9
2.3.3	Perkembangan Versi Android.....	10
2.4	Android Studio	11
2.5	Metode Pengembangan	11
2.5.1	SDLC	11
2.5.1.1	Model <i>Waterfall</i>	12
2.6	Metode Analisis.....	13
2.6.1	Analisis SWOT	13
2.6.2	Analisis Kebutuhan	15
2.6.3	Analisis Kelayakan.....	15
2.7	Metode Perancangan	17
2.7.1	UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	17
2.7.2	Diagram UML.....	18
2.7.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	18
2.7.2.2	<i>Class Diagram</i>	20
2.7.2.3	<i>Sequence Diagram</i>	22
2.7.2.4	<i>Activity Diagram</i>	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		24
3.1	Gambaran Umum Kabupaten Pekalongan	24
3.2	Analisis Sistem	24
3.2.1	Analisis SWOT	24

3.2.1.1	<i>Strength</i> (Kekuatan)	25
3.2.1.2	<i>Weakness</i> (Kelemahan)	25
3.2.1.3	<i>Opportunity</i> (Peluang).....	25
3.2.1.4	<i>Threats</i> (Ancaman).....	25
3.2.2	Analisis Kebutuhan	26
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	26
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	27
3.2.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	27
3.2.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	28
3.2.3	Analisis Kelayakan.....	28
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi	28
3.2.3.2	Kelayakan Hukum.....	28
3.2.3.2	Kelayakan Operasional	29
3.2.3.4	Kelayakan Ekonomi	29
3.3	Perancangan Sistem.....	29
3.3.1	Perancangan UML	30
3.3.1.1	<i>Use Case Diagram</i>	30
3.3.1.2	<i>Class Diagram</i>	31
3.3.1.3	<i>Activity Diagram</i>	32
3.3.1.4	<i>Sequence Diagram</i>	38
3.3.2	Perancangan <i>Interface</i>	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Implementasi	48
4.1.1	Implementasi Class	50
4.1.1.1	Main Activity	51

4.1.1.2	Menu Profil	52
4.1.1.3	Menu Seni Budaya, Kuliner, dan Wisata	53
4.1.1.4	Custom Adapter	55
4.1.1.5	Menu About	56
4.1.2	Implementasi XML	57
4.1.2.1	Tampilan Menu Utama	57
4.1.2.2	Tampilan Menu Profil	58
4.1.2.3	Tampilan List Menu Seni Budaya, Kuliner, dan Wisata	59
4.1.2.4	Menu About	60
4.2	<i>White-box Testing</i>	61
4.2.1	<i>Runtime Error</i>	61
4.2.2	<i>Syntax Error</i>	62
4.3	<i>Black-box Testing</i>	62
4.4	Pembuatan APK	64
4.5	<i>Publish PlayStore</i>	67
4.6	Pemeliharaan Sistem	67
BAB V PENUTUP		68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram	18
Tabel 2.2 Simbol Class Diagram	20
Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram	22
Tabel 2.4 Simbol Activity Diagram	23
Tabel 3.1 Analisis Matriks SWOT	26
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras Pembuatan Aplikasi	27
Tabel 3.3 Kebutuhan Minimal Perangkat Keras Penerapan Aplikasi	27
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak Pembuatan Aplikasi	28
Tabel 4.1 Tabel Hasil Black Box Testing	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Model Waterfall	12
Gambar 3.1 Use Case Diagram	30
Gambar 3.2 Class Diagram	31
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Utama.....	32
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Profil	33
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Seni Budaya	34
Gambar 3.6 Activity Diagram Menu Kuliner	35
Gambar 3.7 Activity Diagram Menu Pariwisata.....	36
Gambar 3.8 Activity Diagram Menu Info Terkini	37
Gambar 3.9 Sequence Diagram.....	38
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	39
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Rincian Profil	40
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Keterangan Identitas.....	41
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Keterangan Sejarah	42
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Keterangan Prestasi.....	43
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Menu Seni Budaya	44
Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Menu Kuliner	45
Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Menu Pariwisata.....	46
Gambar 3.18 Rancangan Tampilan Menu Info Terkini	47
Gambar 4.1 Create New Project.....	49
Gambar 4.2 Minimum SDK.....	50
Gambar 4.3 MainActivity	51
Gambar 4.4 ProfilActivity.....	52

Gambar 4.5 SenibudayaActivity	53
Gambar 4.6 KulinerActivity dan WisataActivity.....	54
Gambar 4.7 CustomAdapter.....	55
Gambar 4.8 AboutActivity.....	56
Gambar 4.9 Tampilan Menu Utama.....	57
Gambar 4.10 Tampilan Menu Profil.....	58
Gambar 4.11 Tampilan List Menu Seni Budaya, Kuliner, dan Wisata.....	59
Gambar 4.12 Tampilan Menu About	60
Gambar 4.13 Runtime Error.....	61
Gambar 4.14 Syntax Error	62
Gambar 4.15 Menampilkan Menu Build Generate Signed APK.....	64
Gambar 4.16 Menampilkan Jendela Generated Signed APK	64
Gambar 4.17 Menampilkan Pembuatan Keystore	65
Gambar 4.18 Menampilkan Keystore	66
Gambar 4.19 Menampilkan Tempat Penyimpanan Apk.....	66
Gambar 4.20 Menampilkan APK Selesai Dibuat	67

INTISARI

Kabupaten Pekalongan, salah satu wilayah di pesisir pantai utara provinsi Jawa Tengah. Pekalongan terkenal akan kerajinan batiknya yang bahkan sudah diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya dunia dan mempunyai julukan "*The World City of Batik*". Untuk membantu masyarakat mengetahui kabupaten Pekalongan secara lengkap, maka dibuatlah sebuah aplikasi yang didalamnya memuat informasi tentang kabupaten Pekalongan.

Android adalah suatu sistem operasi untuk perangkat mobile yang dikembangkan oleh Google. Melihat perkembangan pengguna Android yang pesat, maka penulis memilih Android sebagai media penerapan aplikasi.

Implementasi aplikasi ini dibuat menggunakan Android Studio, serta bahasa pemrograman yang digunakan adalah java.

Kata Kunci: Pekalongan, Batik, Aplikasi, Android, .



ABSTRACT

Pekalongan regency is one of the areas in northern coast of Central Java. Pekalongan has been known as industry of batik, even it has been recognized by UNESCO as the world cultural heritage and it is called as “World City of Batik”. To help people to know about Pekalongan regency completely, consequently the writer made an application that contains information of Pekalongan regency.

*Android is an operation system of mobile phone that developed by Google. Seeing the development of Android user rapidly, therefore the writer chose the Android as the **application of media application.***

The Implementation of application is used by Android Studio, and the programming language used java.

Keyword: *Pekalongan, Batik, Application, Android.*

