

**PEMBUATAN APLIKASI INTERAKTIF TOKO KOMPUTER DI
YOGYAKARTA DENGAN MENERAPKAN PETA DIGITAL
DAN MEMUAT DATA XML BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Zainur Rifai

11.11.4778

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN APLIKASI INTERAKTIF TOKO KOMPUTER DI
YOGYAKARTA DENGAN MENERAPKAN PETA DIGITAL
DAN MEMUAT DATA XML BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Ahmad Zainur Rifai

11.11.4778

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI INTERAKTIF TOKO KOMPUTER DI
YOGYAKARTA DENGAN MENERAPKAN PETA DIGITAL
DAN MEMUAT DATA XML BERBASIS ANDROID**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Zainur Rifai

11.11.4778

telah disetujui Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 April 2014

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK.190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI INTERAKTIF TOKO KOMPUTER DI
YOGYAKARTA DENGAN MENERAPKAN PETA DIGITAL
DAN MEMEUAUT DATA XML BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Ahmad Zainur Rifai

11.11.4778

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 17 September 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302112

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Oktober 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

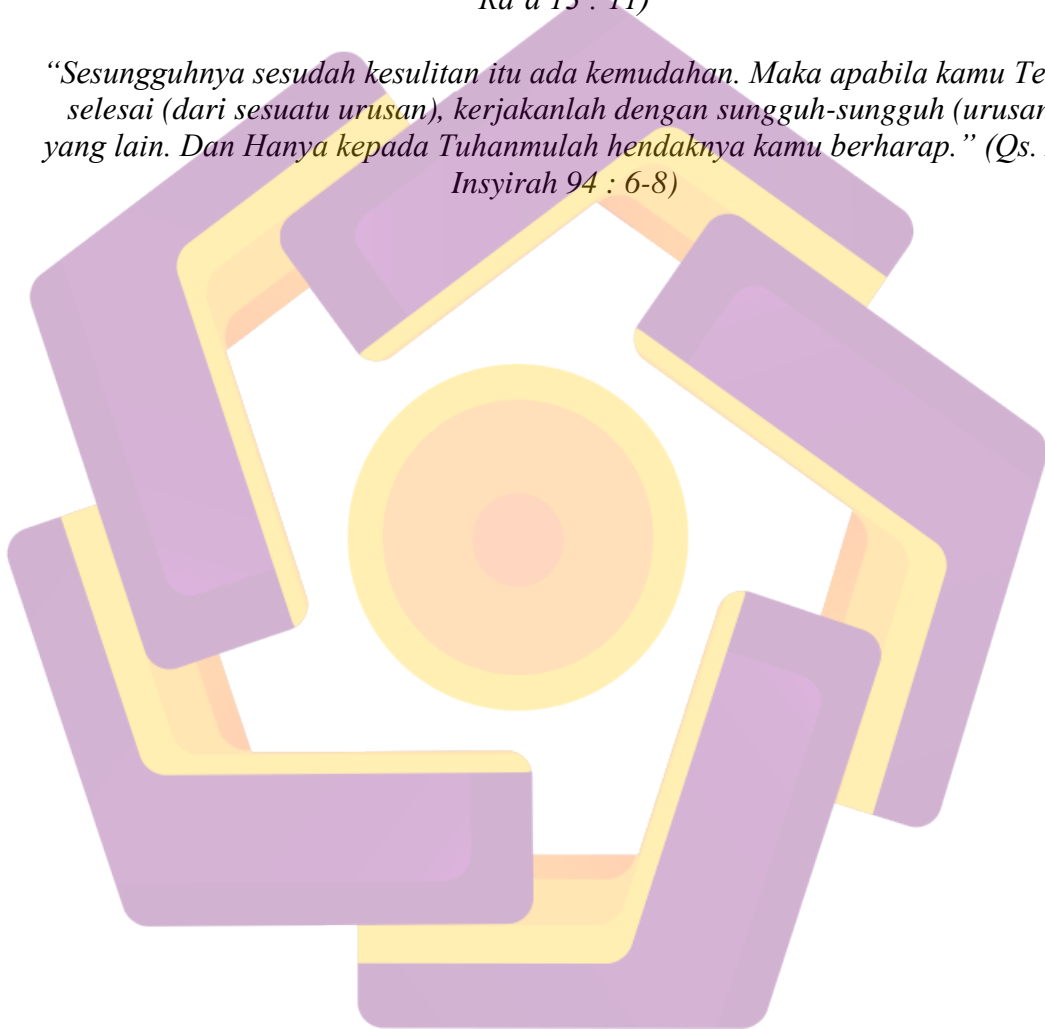
Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.



MOTO

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.” (Qs. Ar Ra’d 13 : 11)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu Telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan Hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.” (Qs. Al-Insyirah 94 : 6-8)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Allah SWT, *yang dengan rahmat dan hidayahnya sehingga Tugas Akhir ini bisa terselesaikan dengan lancar.*

Kedua orang tua saya yang paling saya sayangi terima kasih telah senantiasa memberikan dukungan dan do'a, terima kasih telah sabar mendidik dan membesarkan saya sampai saat ini. Saya berjanji akan selalu berusaha membuat kalian tersenyum dengan kesuksesan dan kebahagiaan, walau sebenarnya tidak sebanding dengan apa yang kalian lakukan selama ini.

Terima kasih

Kepada adik saya yang tersayang, yang telah senantiasa memberikan dukungan dan do'a. Tetap menjadi adik yang sholehah dan berbakti kepada orang tua.

Kepada semua saudara, teman dan sahabat, yang sudah memberi dukungan kepada saya.

Teman-teman kelas TI-03, semoga pertemanan ini akan terjalin selama-lamanya.

Sukses untuk kalian semua.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan berkah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PEMBUATAN APLIKASI INTERAKTIF TOKO KOMPUTER DI YOGYAKARTA DENGAN MENERAPKAN PETA DIGITAL DAN MEMUAT DATA XML BERBASIS ANDROID”.

Laporan skripsi ini saya ajukan sebagai syarat kelulusan program strata I jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini saya banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tuaku yang paling aku sayang yang telah memberi asupan semangat dan Do’a setiap harinya, terima kasih telah mendidik sampai ke titik ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM., selaku ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan Skripsi.
4. Teman-teman 11-S1-TI03, History Jogja, dan kost Acharya.

Terimakasih sudah menjadi bagian dari hidupku dijogja ☺

5. Teman dan shabatku Wian, Dian, Fajri, Gilang, Rouf, Aqsha, Bahar, Lala, Andin, Lukman, Shanti, Tirta, Pande, Sempronk. Semoga apa yang kita cita-citakan selama ini tercapai. Amin
6. Semua pihak yang secara tidak langsung ikut membantu menyelesaikan skripsi ini, saya ucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan tugas akhir atau skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaannya di masa mendatang. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan ilmu yang berguna dan sebagai refrensi untuk keperluan pendidikan.

Yogyakarta, 17 September 2015

Penulis

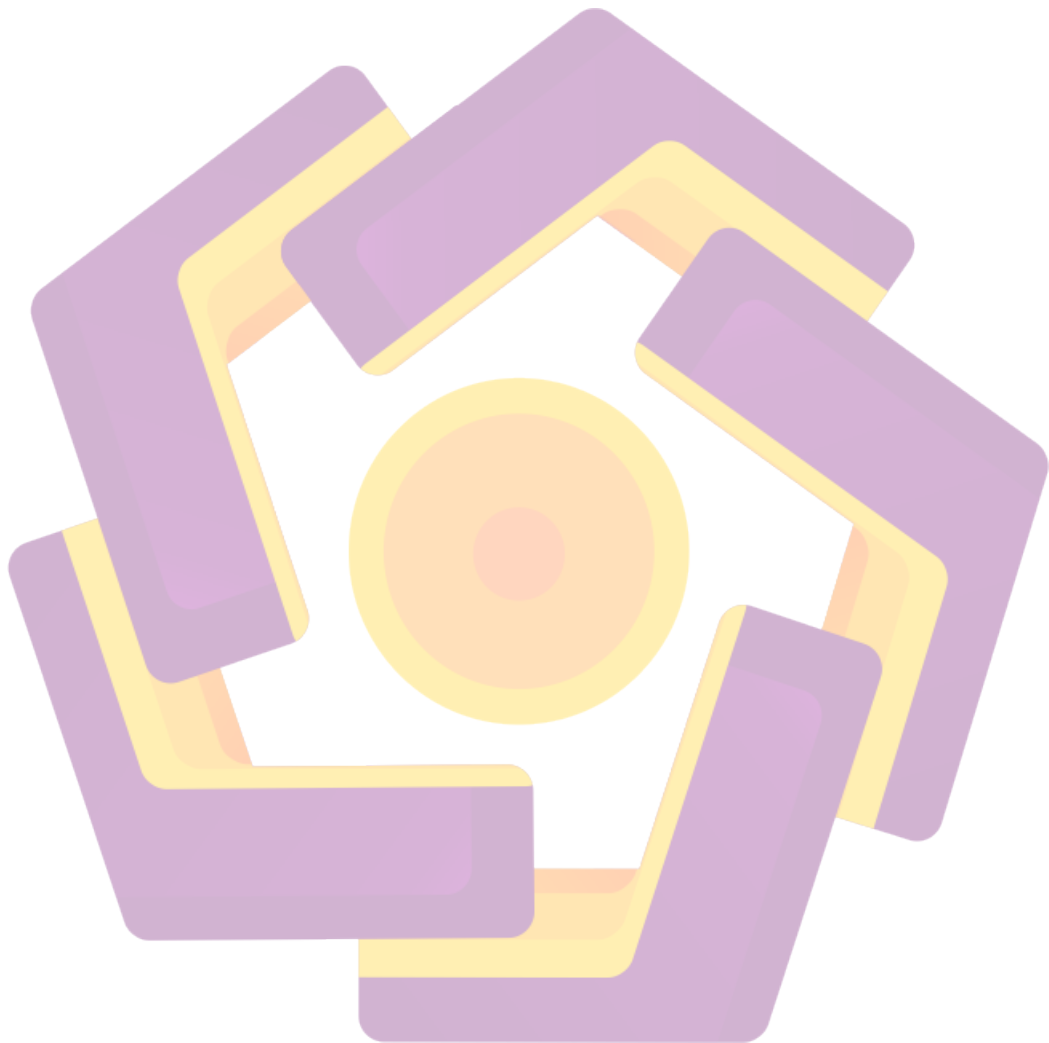
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	iii
ABSTRACT.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori Konsep Aplikasi Multimedia.....	10
2.2.1 Pengertian Aplikasi Multimedia Interaktif.....	10
2.2.2 Elemen Multimedia Interaktif.....	11

2.2.3	Struktur Perancangan Aliran Multimedia.....	12
2.1.3.1	Struktur Linier.....	12
2.1.3.2	Struktur Menu.....	13
2.1.3.3	Struktur Hierarki.....	14
2.1.3.4	Struktur Jaringan.....	15
2.3	Pengertian Toko Komputer.....	16
2.4	Pengertian Peta Digital.....	17
2.5	Pengertian XML (<i>eXtensible Markup Language</i>).....	18
2.5.1	Validasi XML.....	20
2.6	Metodologi Pengembangan Multimedia.....	20
2.7	Sistem Operasi Android.....	22
2.7.1	Pengertian Android.....	22
2.7.2	Fitur Android.....	23
2.7.3	Versi Android.....	24
2.8	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	25
2.8.1	Adobe Flash CS5.5.....	25
2.8.2	Adobe Photosop CS5.....	26
2.8.3	Corel Draw X6.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....		27
3.1	Tinjauan Umum.....	27
3.2	Pendefinisian Masalah Sistem Multimedia.....	27
3.2.1	Analisis SWOT.....	27
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	29
3.2.3	Analisis Kebutuhan Fungsional Aplikasi.....	29
3.2.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional Aplikasi.....	30

3.2.5	Analisis Kebutuhan Hardware.....	32
3.2.6	Analisis Kebutuhan Software.....	32
3.2.7	Mendefinisikan Batasan dan Sasaran.....	33
3.2.8	Mendefinisikan Penyebab Masalah dan Titik Keputusan.....	33
3.3	Studi Kelayakan.....	33
3.3.1	Kelayakan Teknologi.....	33
3.3.2	Kelayakan Hukum.....	33
3.3.3	Kelayakan Ekonomi.....	34
3.4	Tahap Konsep (<i>Concept and Design</i>).....	34
3.4.1	Tema Aplikasi.....	34
3.4.2	Flowchart.....	35
3.5	Merancang Isi Multimedia.....	36
3.6	Merancang Naskah.....	37
3.6.1	Perancangan Text.....	37
3.6.2	Perancangan Aplikasi Multimedia.....	37
3.7	Merancang Grafik Multimedia.....	41
3.7.1	Perancangan Antarmuka.....	41
3.7.2	Perancangan Halaman Cover.....	41
3.7.3	Halaman Menu Utama.....	42
3.7.4	Halaman Berita.....	43
3.7.5	Halaman Toko.....	44
3.7.6	Halaman Detail Toko.....	45
3.7.7	Halaman Detail Barang Toko.....	45
3.7.8	Halaman Tentang.....	46
3.7.9	Halaman Bantuan.....	47

3.8	Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		50
4.1	Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	50
4.1.1	Membuat Background.....	50
4.1.2	Membuat Tombol.....	51
4.1.3	Membuat Project Aplikasi Android.....	51
4.1.4	Mengimport File.....	52
4.1.5	Membuat Halaman Loading Screen.....	53
4.1.6	Membuat Halaman Menu Utama.....	54
4.1.7	Membuat Halaman Menu Berita.....	56
4.1.8	Membuat Halaman Menu Toko.....	59
4.1.9	Membuat Halaman Menu detail Toko.....	60
4.1.10	Membuat Halaman Menu Detail Barang Toko.....	63
4.1.11	Membuat Halaman Tentang.....	66
4.1.12	Membuat Halaman Bantuan.....	66
4.1.13	Membuat File Project untuk Android (.apk).....	67
4.1.14	Membuat Halaman Utama Website Pendukung.....	68
4.1.15	Membuat Halaman Administrator.....	71
4.2	Tahap Test (<i>Testing</i>).....	74
4.2.1	Black-box Testing.....	74
4.2.2	Pengujian Pada Perangkat Android.....	77
4.3	Menggunakan Sistem (<i>Distribution</i>).....	84
BAB V PENUTUP.....		86
5.1	Kesimpulan.....	86
5.2	Saran.....	87

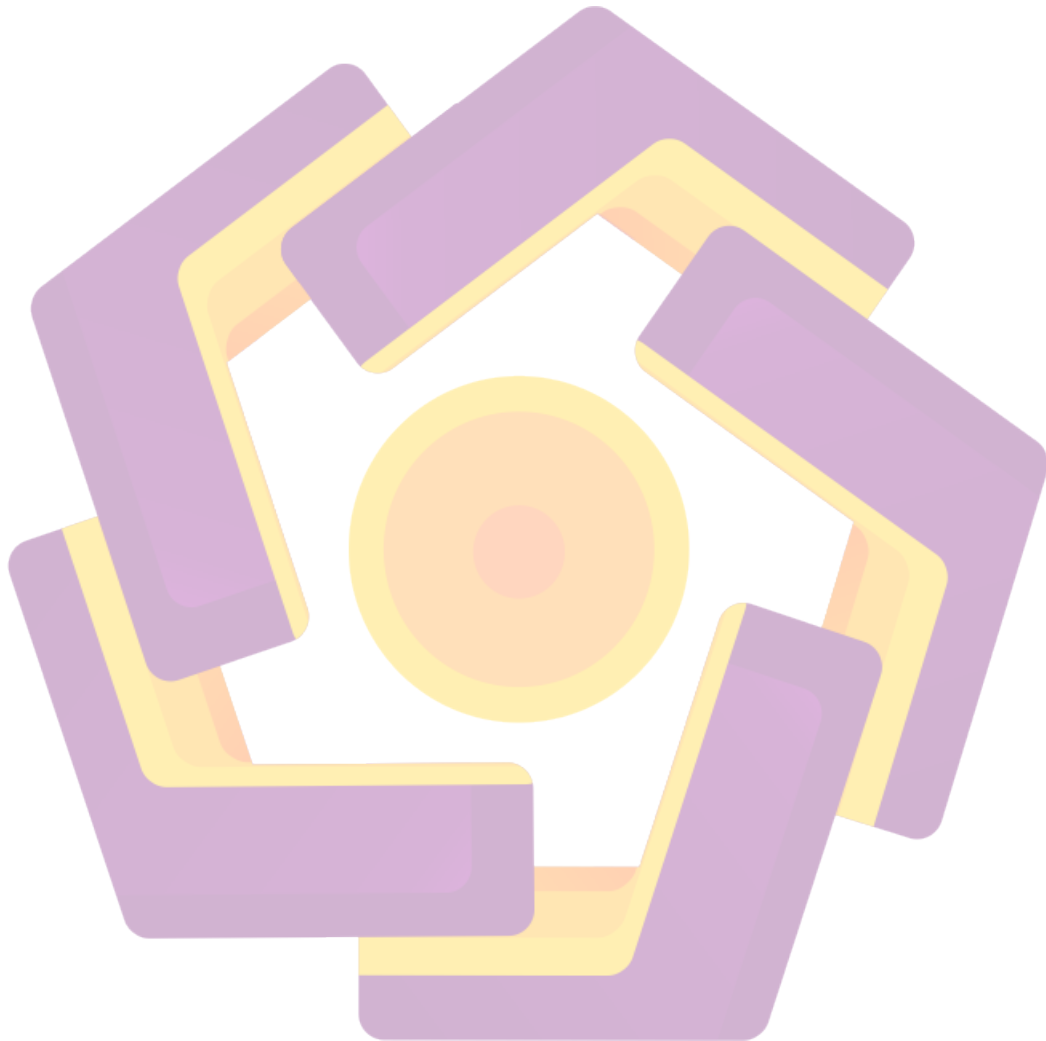


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Interaktifitas Sebagai Pusat Aplikasi Multimedia.....	12
Gambar 2.2 Struktur Linier.....	13
Gambar 2.3 Struktur Menu.....	14
Gambar 2.4 Struktur Hierarki.....	15
Gambar 2.5 Struktur Jaringan.....	15
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi.....	16
Gambar 2.7 Metodologi Pengembangan Multimedia.....	21
Gambar 3.1 Flowchart Aplikasi Mobile.....	35
Gambar 3.2 Flowchart Website Pendukung.....	36
Gambar 4.1 Membuat Background.....	50
Gambar 4.2 Membuat Tombol.....	51
Gambar 4.3 Membuat Project Aplikasi Android.....	52
Gambar 4.4 Mengimport File.....	52
Gambar 4.5 Membuat Halaman Loading Screen.....	53
Gambar 4.6 Mengimport Halaman Menu Utama.....	54
Gambar 4.7 Membuat Halaman Menu Berita.....	57
Gambar 4.8 Membuat Halaman Menu Toko.....	60
Gambar 4.9 Halaman Menu Detail Toko.....	61
Gambar 4.10 Halaman Menu Detail Barang Toko.....	64
Gambar 4.11 Membuat Halaman Tentang.....	66
Gambar 4.12 Halaman Bantuan.....	67
Gambar 4.13 Membuat File Project untuk Android (.apk).....	68
Gambar 4.14 Halaman Utama Website Pendukung (<i>sikomyk.web.id</i>).....	68
Gambar 4.15 Kode Html Halaman Utama.....	70

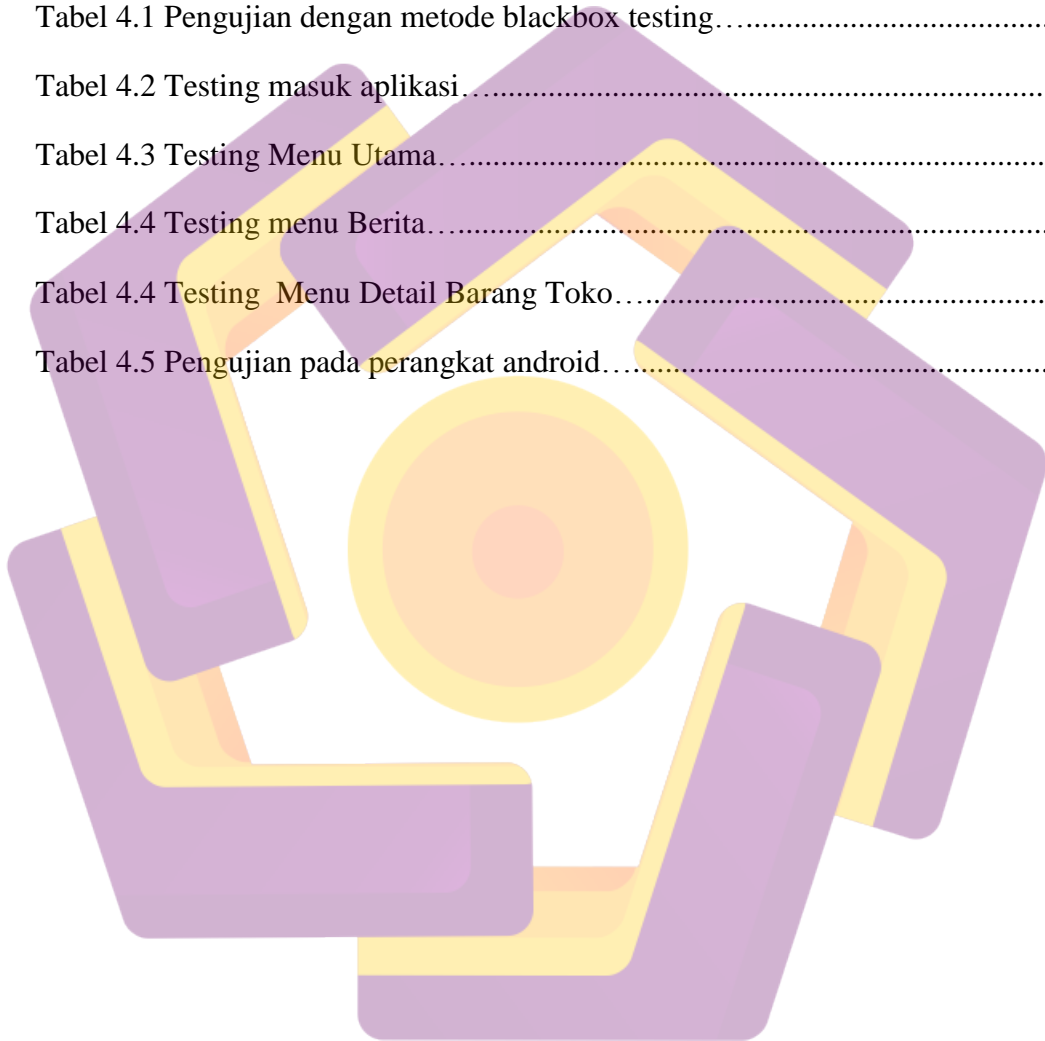
Gambar 4.16 Halaman Administrator (*sikomyk.web.id*).....71

Gambar 4.17 Kode Html Halaman Administrator.....73



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	28
Tabel 4.1 Pengujian dengan metode blackbox testing	74
Tabel 4.2 Testing masuk aplikasi.....	74
Tabel 4.3 Testing Menu Utama.....	75
Tabel 4.4 Testing menu Berita.....	75
Tabel 4.4 Testing Menu Detail Barang Toko.....	76
Tabel 4.5 Pengujian pada perangkat android.....	77



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini, semakin marak dan berkembang pesat, sehingga banyak membantu masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah di hasilkan oleh teknologi tersebut. Sebagai konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang tunggal adalah kemajuan suatu bidang usaha yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat guna, berdampingan bersama aktifitas sumber daya pengolah dan kelengkapan infrastruktur penunjangnya. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah bidang komputer, khususnya bidang multimedia yang sangat berperan dalam penyampaian berita atau informasi.

Pembuatan aplikasi interaktif toko komputer di yogyakarta dengan menerapkan peta digital dan memuat data xml berbasis android, dibuat dengan menggunakan Adobe Flash. Lokasi toko yang menyajikan informasi dalam bentuk perangkat lunak, yang menarik, lengkap dan mudah dipahami pengguna untuk mendapatkan informasi dalam bentuk peta digital.

Tujuan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah menyajikan informasi lokasi toko komputer dalam bentuk perangkat lunak, agar pengguna lebih mudah dalam mencari lokasi dan informasi toko komputer yang ada di Yogyakarta.

Kata kunci : Toko Komputer di Yogyakarta, Peta Digital, Multimedia Interaktif

ABSTRACT

Of development of information technologies now are more frequent and rapidly growing, so much help the people of the world to enjoy many facilities that has been in produce by the technology. As a logical consequence of the application of technology that is singular is progress toward an other businesses, which takes advantage of technology that efficiently and precise to, side by side with activity processing resources and comprehensiveness of infrastructure penunjangnya. One of the forms of technology development of the highlights were computers, especially the field of multimedia which play a large role in communicating news or information. The department of multimedia of can be in use in many forms of life of them to make television commercial, for purposes related to the presentation or seminar shaped interactive.

Making the application of interactive computer store in Yogyakarta by applying a digital map and load the data xml-based android, created using Adobe Flash. Store locations that presents information in the form of software, an attractive, complete and easy to understand user to obtain information in the form of digital maps.

The goal in making this final task is to present the computer stores the location information in the form of software, let users more easily find the location and computer stores information in Yogyakarta.

Keywords: *Computer Stores in Yogyakarta, Digital Map, Interactive Multimedia.*