

PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN MANFAAT BUAH DAN
DAUN UNTUK KESEHATAN, KECANTIKAN DAN OBAT TRADISIONAL
BERBASIS ANDROID

SKRIPSI



Disusun oleh:

Rahmad Andy Yanuar

11.11.5195

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

PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN MANFAAT BUAH DAN
DAUN UNTUK KESEHATAN, KECANTIKAN DAN OBAT TRADISIONAL
BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

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



Disusun oleh:

Rahmad Andy Yanuar

11.11.5195

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN MANFAAT BUAH DAN
DAUN UNTUK KESEHATAN, KECANTIKAN DAN OBAT
TRADISIONAL BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmad Andy Yanuar

11.11.5195

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 November 2014

Dosen Pembimbing

Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom

NIK. 190302037

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN MANFAAT BUAH DAN
DAUN UNTUK KESEHATAN, KECANTIKAN DAN OBAT
TRADISIONAL BERBASIS ANDROID

yang disusun oleh

Rahmad Andy Yanuar

11.11.5195

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302231

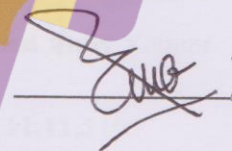
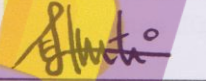
Yuli Astuti, M.Kom

NIK. 190302146

Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom

NIK. 190302037

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 28 Agustus 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M

NIK. 190302001



PERNYATAAN

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 di suatu 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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 Agustus 2015



Rahmad Andy Yanuar

11.11.5195

MOTTO

Semua berawal dari pikiran dan hati.

Allah memberikan itu bukan untuk digunakan salah satu, tapi keduanya.

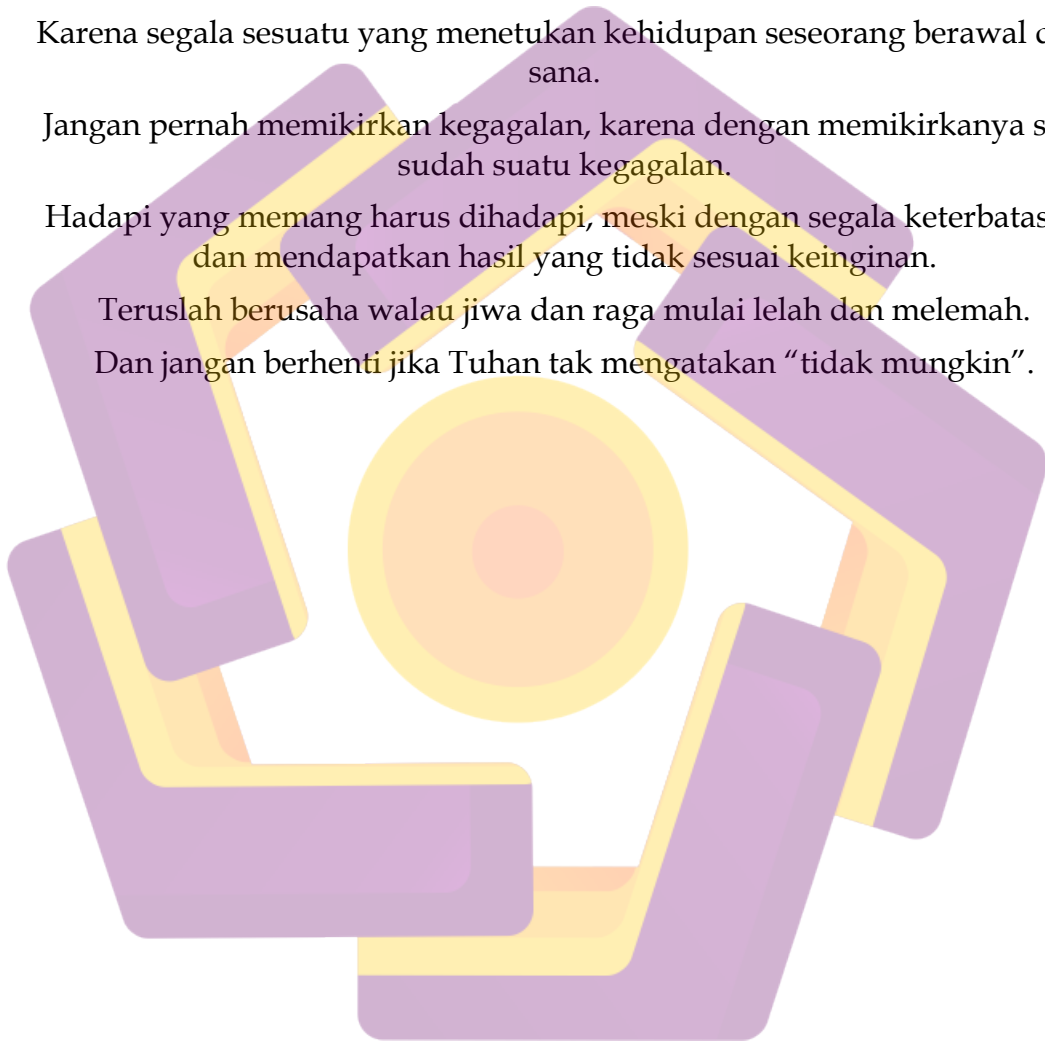
Mantapkan hati dengan Iman dan Taqwa, kuatkan pikiran dengan mindset yang positif, hingga mendapatkan keteguhan jiwa dengan sikap yang bijak.

Karena segala sesuatu yang menentukan kehidupan seseorang berawal dari sana.

Jangan pernah memikirkan kegagalan, karena dengan memikirkannya saja sudah suatu kegagalan.

Hadapi yang memang harus dihadapi, meski dengan segala keterbatasan dan mendapatkan hasil yang tidak sesuai keinginan.

Teruslah berusaha walau jiwa dan raga mulai lelah dan melemah. Dan jangan berhenti jika Tuhan tak mengatakan "tidak mungkin".



PERSEMBAHAN

Setiap detik yang dilalui tidak lain karena kasih sayang yang diberikan Allah SWT.

Setiap hal yang dilakukan hingga selesainya Skripsi ini tidak lain karena doa kedua orang tua, keluarga dan orang-orang tekasih yang mengalir tiada henti.

Setiap semangat dalam penulisan Skripsi ini merupakan dorongan dan dukungan dari sahabat-sahabatku tercinta.

Setiap materi dan pembahasan dalam Skripsi ini tidak lain karena ilmu yang diberikan Dosen-dosen STMIK Amikom dan kawan-kawan almamater.

Terima kasih kepada seluruh teman-teman di STMIK Amikom yang telah berbagi ilmu dan pengalaman khususnya S1TI 08.

Terima kasih kepada seluruh saudara seperjuangan yang ada di Yogyakarta.

Terima kasih kepada teman-teman yang telah membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini : Surapurna, Aziz, Rizky, fickri, Adhie, dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu namanya.

KATA PENGANTAR

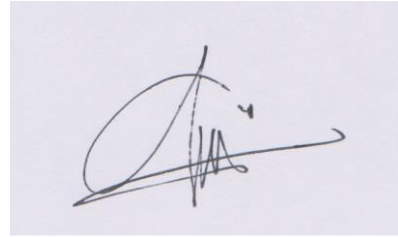
Puji Syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya serta sholawat dan salam saya curahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga skripsi berjudul “Perancangan dan Pembuatan Game “Monsters Survival” Berbasis 2 Dimensi Menggunakan Unity” ini dapat terselesaikan.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

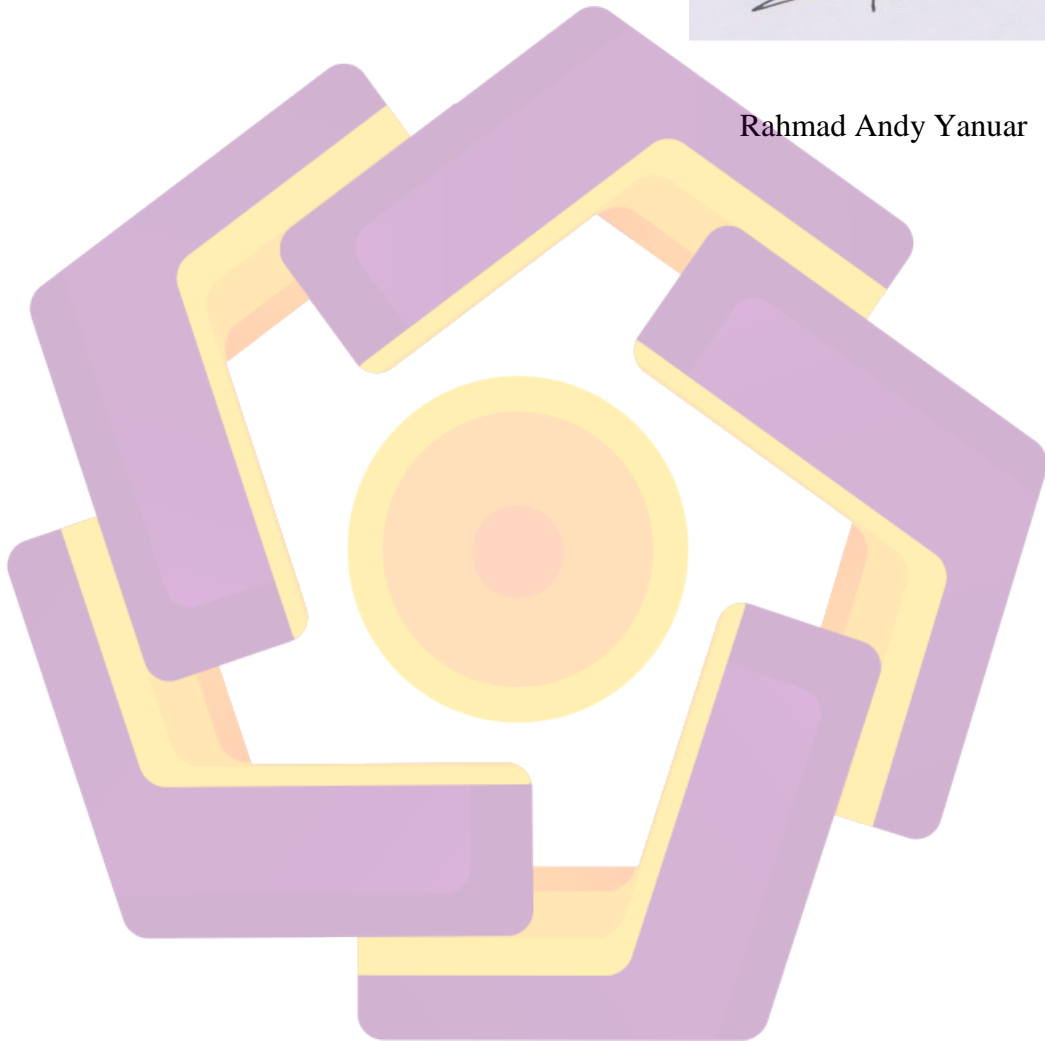
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. sebagai ketua jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah membimbing saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak dan Ibu saya yang telah memberikan motivasi dan mendoakan saya agar terpacu untuk menyusun skripsi ini.
5. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang membangun agar kedepannya menjadi lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan saya sendiri.

Yogyakarta, 27 Agustus 2015



Rahmad Andy Yanuar

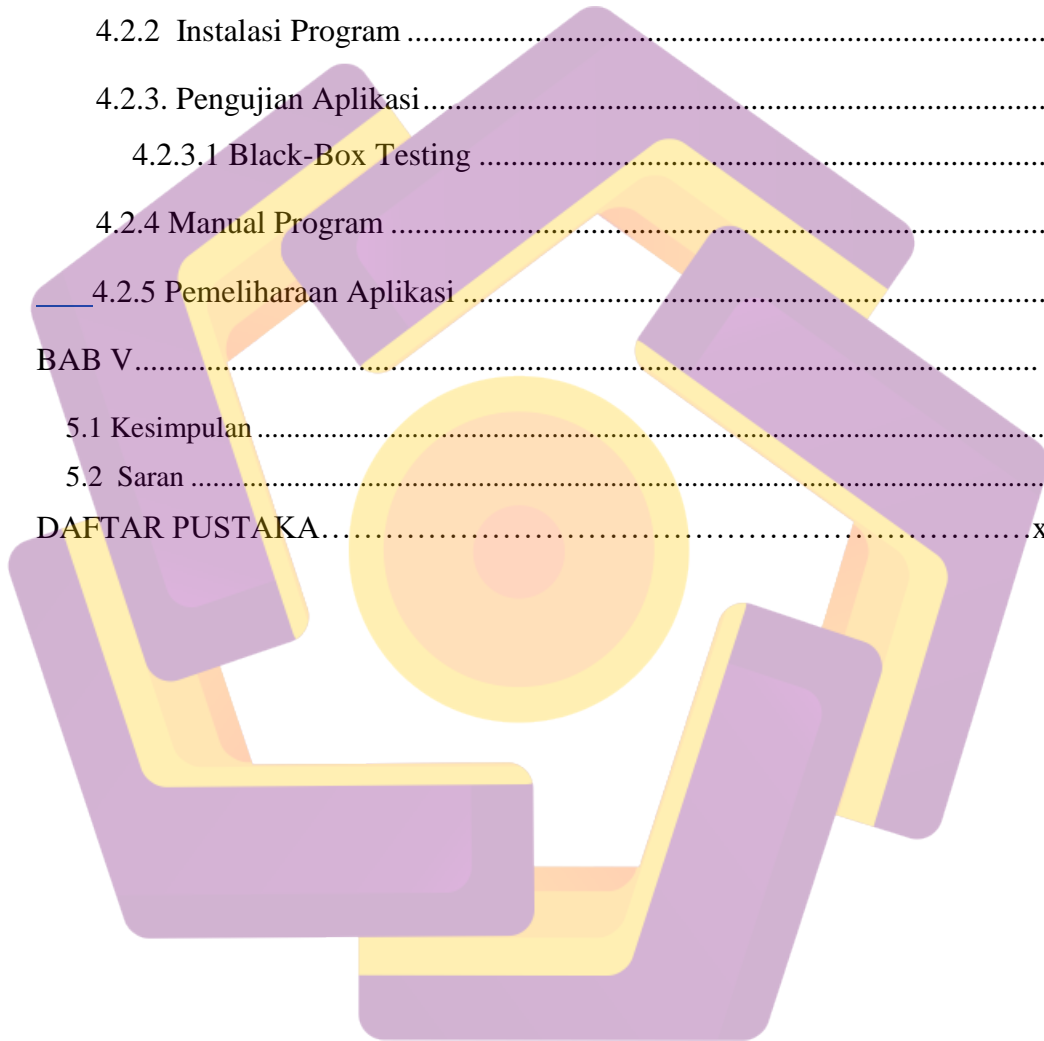


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	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
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar teori.....	9
2.2.1 Tanaman Obat.....	9
2.2.2 Java	9
2.2.3 Smartphone	10
2.3 Android	10
2.3.1 Arsitektur Android.....	11

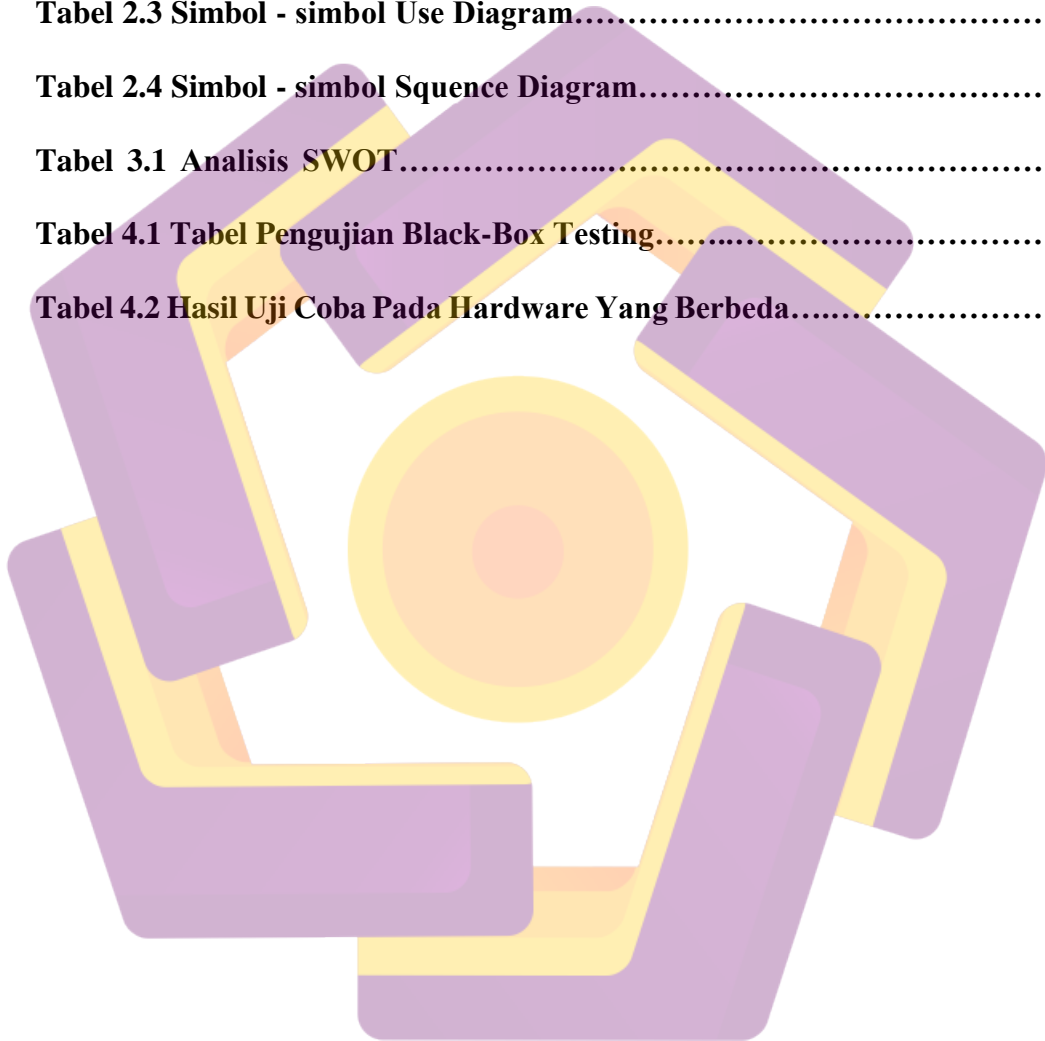
2.3.2 Versi dan Fitur Android.....	15
2.4 Eclipse, SDK, dan ADT.....	19
2.4.1 Eclipse.....	19
2.4.2 DK (<i>Software Development Kit</i>).....	20
2.4.3 ADT (<i>Android Development Tools</i>).....	21
2.5 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	21
2.5.1 Class Diagram.....	21
2.5.2 Use Case Diagram.....	23
2.5.3 Sequence Diagram.....	26
2.6 Struktur Navigasi.....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1 Analisis Sistem.....	30
3.2 Analisis SWOT.....	30
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	33
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	34
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	34
3.3.3 Analisis Kelayakan.....	36
3.3.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	36
3.3.3.2 Analisis Kelayakan Operational.....	36
3.3.3.3 Analisis Kelayakan Hukum.....	36
3.3.3.4 Analisis Kelayakan Sumber Daya.....	36
3.4 Struktur Navigasi.....	37
3.5 Perancangan Sistem.....	37
3.5.1 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	37
3.5.1.1 Use Case Diagram.....	38
3.5.1.2 Activity Diagram.....	39
3.5.1.3 Class Diagram.....	48
3.5.1.4 Sequence Diagram.....	49
3.5.1.5 Perancangan Interface.....	53

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Implementasi.....	64
4.1.1 Implementasi user Interface.....	64
4.2 Pembahasan.....	72
4.2.1 Pembahasana Kode Program	72
4.2.2 Instalasi Program	87
4.2.3. Pengujian Aplikasi.....	90
4.2.3.1 Black-Box Testing	90
4.2.4 Manual Program	93
4.2.5 Pemeliharaan Aplikasi	99
BAB V.....	100
5.1 Kesimpulan	100
5.2 Saran	101
DAFTAR PUSTAKA.....	xviii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Versi Eclipse.....	20
Tabel 2.2 Simbol - simbol Class Diagram.....	22
Tabel 2.3 Simbol - simbol Use Diagram.....	23
Tabel 2.4 Simbol - simbol Squence Diagram.....	26
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	33
Tabel 4.1 Tabel Pengujian Black-Box Testing.....	91
Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Pada Hardware Yang Berbeda.....	92

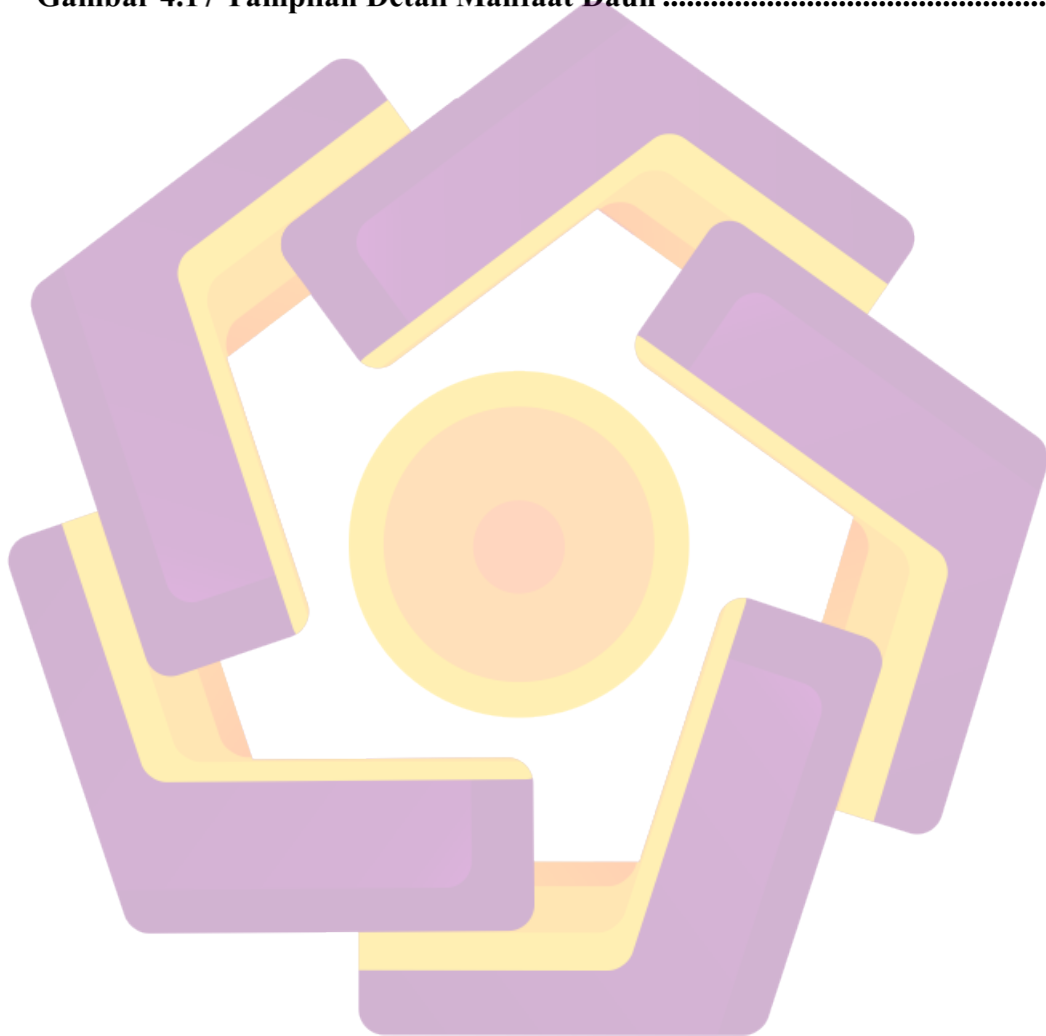


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android.....	12
Gambar 2.2 Navigasi Linier	29
Gambar 2.3. Navigasi Hirarki	29
Gambar 2.4. Navigasi Non Linier.....	29
Gambar 2.5. Navigasi Campuran.....	30
Gambar 3.1. Struktur Navigasi	37
Gambar 3.2 Use Case Diagram.....	39
Gambar 3.3 Activity Menu Diagram Menu Utama	39
Gambar 3.4 Activity Menu Diagram Menu Buah	40
Gambar 3.5 Activity Menu Diagram Detail Buah	41
Gambar 3.6 Activity Menu Diagram Manfaat Buah.....	42
Gambar 3.7 Activity Menu Diagram Menu Daun	43
Gambar 3.8 Activity Menu Diagram Detail Daun	44
Gambar 3.9 Activity Menu Diagram Manfaat Daun.....	45
Gambar 3.10 Activity Menu Diagram Menu Bantuan.....	46
Gambar 3.11 Activity Menu Diagram Menu Tentang	46
Gambar 3.12 Class Diagram	48
Gambar 3.13 Sequence Diagram Menu Utama.....	49
Gambar 3.14 Sequence Diagram Menu Buah	50
Gambar 3.15 Sequence Diagram Menu Daun.....	50
Gambar 3.16 Sequence Diagram Tentang	51
Gambar 3.17 Sequence Diagram Bantuan	51
Gambar 3.18 Sequence Diagram Detail Buah.....	52

Gambar 3.19 Sequence Diagram Detail Manfaat Buah	52
Gambar 3.20 Sequence Diagram Detail Daun	53
Gambar 3.21 Sequence Diagram Detail Manfaat Daun	53
Gambar 3.22 Perancangan Splash Screen	54
Gambar 3.23 Perancangan Menu Utama	55
Gambar 3.24 Perancangan List Buah	56
Gambar 3.25 Perancangan List Daun	57
Gambar 3.26 Perancangan Detail Buah	58
Gambar 3.27 Perancangan Detail Daun	59
Gambar 3.28 Perancangan Detail Manfaat Buah	60
Gambar 3.29 Perancangan Detail Manfaat Daun	61
Gambar 3.30 Perancangan Tentang	62
Gambar 3.31 Perancangan Bantuan	62
Gambar 4.1 Tampilan Splash Screen	66
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama	67
Gambar 4.3 Tampilan List Buah	68
Gambar 4.4 Tampilan List Daun	69
Gambar 4.5 Tampilan Menu Info	70
Gambar 4.6 Tampilan Menu Help	71
Gambar 4.7 Lokasi Aplikasi	87
Gambar 4.8 Dialog Instalasi Aplikasi	88
Gambar 4.9 Proses Instalasi Aplikasi	89
Gambar 4.10 Dialog Aplikasi Terinstal	90
Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama	94
Gambar 4.12 Tampilan List Buah	95

Gambar 4.13 Tampilan Detail Buah 95
Gambar 4.14 Tampilan Detail Manfaat Buah..... 96
Gambar 4.15 Tampilan List Daun..... 97
Gambar 4.16 Tampilan Detail Daun 97
Gambar 4.17 Tampilan Detail Manfaat Daun 98



INTISARI

Kita sudah tahu bahwa perkembangan teknologi mobile yang lebih cepat saat ini. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang tersedia pada sistem operasi ponsel, ponsel kini telah menjadi lebih dari sekedar alat komunikasi. Salah satu sistem operasi yang berkembang saat ini adalah Android. Dengan berbagai aplikasi yang tersedia untuk ponsel yang menggunakan sistem operasi Android mampu membantu manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari, termasuk dalam mengenal manfaat tumbuhan yang ada di sekitar kita.

Namun, perkembangan teknologi ini belum banyak dimanfaatkan sebagai media informasi untuk menambah wawasan bagi pengguna android. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi mobile android untuk memberikan informasi mengenai manfaat buah dan daun untuk kesehatan, kecantikan dan obat tradisional.

Dengan aplikasi ini, diharapkan pengguna dapat lebih mengenal manfaat tumbuhan dan sebagai media informasi.

Kata Kunci: Manfaat buah dan daun, Android, Kesehatan, Kecantikan dan Obat tradisional.



ABSTRACT

We already know that the development of mobile technology faster this time. With a variety of features and applications available on mobile operating systems, mobile phones have now become more than just a communication tool. One of the operating system that is developed at this time is Android. With a wide range of applications available for phones that use the Android operating system is able to assist humans in performing daily activities, including in recognizing the benefits of plants that are around us.

However, the development of this technology has not been widely used as a medium of information to add insight for android users. By because it requires an android mobile application to provide information about the benefits of fruit and leaves for health, beauty and traditional medicine.

With this application, the user is expected to know more about the benefits of plants and as a medium of information.

Keywords: The benefits of fruit and leaves , Android , Health , Beauty and traditional medicine.

