

PERANCANGAN MOCK UP TOPI HATSAID_YK BERBASIS ANDROID

SKRIPSI



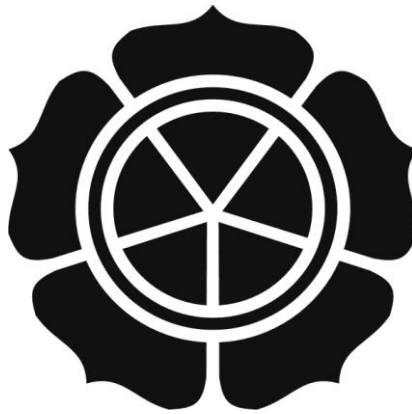
disusun oleh
Hendriyanto
11.12.6166

JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015

PERANCANGAN MOCK UP TOPI HATSAID_YK BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai
derajat sarjana S1 pada jurusan Sistem
Informasi



disusun oleh

Hendriyanto

11.12.6166

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MOCK UP TOPI HATSAID_YK BERBASIS
ANDROID**


yang disusun oleh

Hendriyanto

11.12.6166

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Desember 2015

Dosen Pembimbing,


Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom.
NIK.190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MOCK UP TOPI HATSAID_YK BERBASIS ANDROID

yang disusun oleh

Hendriyanto

11.12.6166

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom.
NIK.190302125



Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK.190302047



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Desember 2015

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof.Dr.M.Suyanto,M.M.
NIK.190302001


PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya tulisan sendiri (ASLI) dan tidak ada unsur pengambilan materi dari karya yang pernah orang lain ajukan guna memperoleh gelar akademis di Instansi dipendidikan manapun. Skripsi ini ditulis berdasarkan pada judul yang saya ajukan serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis manapun diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali tertulis di acu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 11 Desember 2015




Hendriyanto
11.12.6166

MOTTO

- Buatlah apa yang membuat kamu tambah bisa bukan mengerjakan yang sudah kamu bisa.
- Lihatlah kebawah yang akan terus membuatmu bersyukur. Melihat keatas hanya akan membuatmu selalu iri dan membuat leher pegel
- Kesuksesan bukan hanya yang ber IPK tinggi. Tapi kesuksesan milik orang yang sudah sukses. Maka berusahalah
- Bagilah ilmu maka ilmumu akan semakin bertambah.
- Berusahalah untuk selalu lapar untuk berkarya, bekerja, belajar, dan berdo'a
- Hal yang menyenangkan adalah perjalanan. Karena tujuan hanya dijadikan tempat istirahat.

PERSEMBAHAN

Hasil karya ini dipersembahkan untuk:

1. Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran untukku dalam mengerjakan skripsi ini.
2. Bapak Suradi dan Ibu Marfugah sebagai orang tua yang membiayai pendidikan dari kecil sampai besar, yang memberikan perhatian, nasihat, dan bimbingan.
3. Dan juga ucapan terimakasih kepada Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST,M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bantuan sehingga menghasilkan hasil yang memuaskan dan proses yang baik hingga dapat menghasilkan Nilai A.
4. Most supporting Afrima Dini yang mengizinkan menjalankan skripsi dalam jam kerja, dan banyak sekali support mental hingga bisa lulus kuliah sambil kerja.
5. Calon istri Nur Endraningsih yang sedang merantau yang selalu rewel dan ngangenin.
6. Teman-teman 11-S1SI-11 yang telah memberikan banyak kenangan selama kuliah baik suka maupun duka, semoga sukses cita dan cintanya, Amin.

KATA PENGANTAR

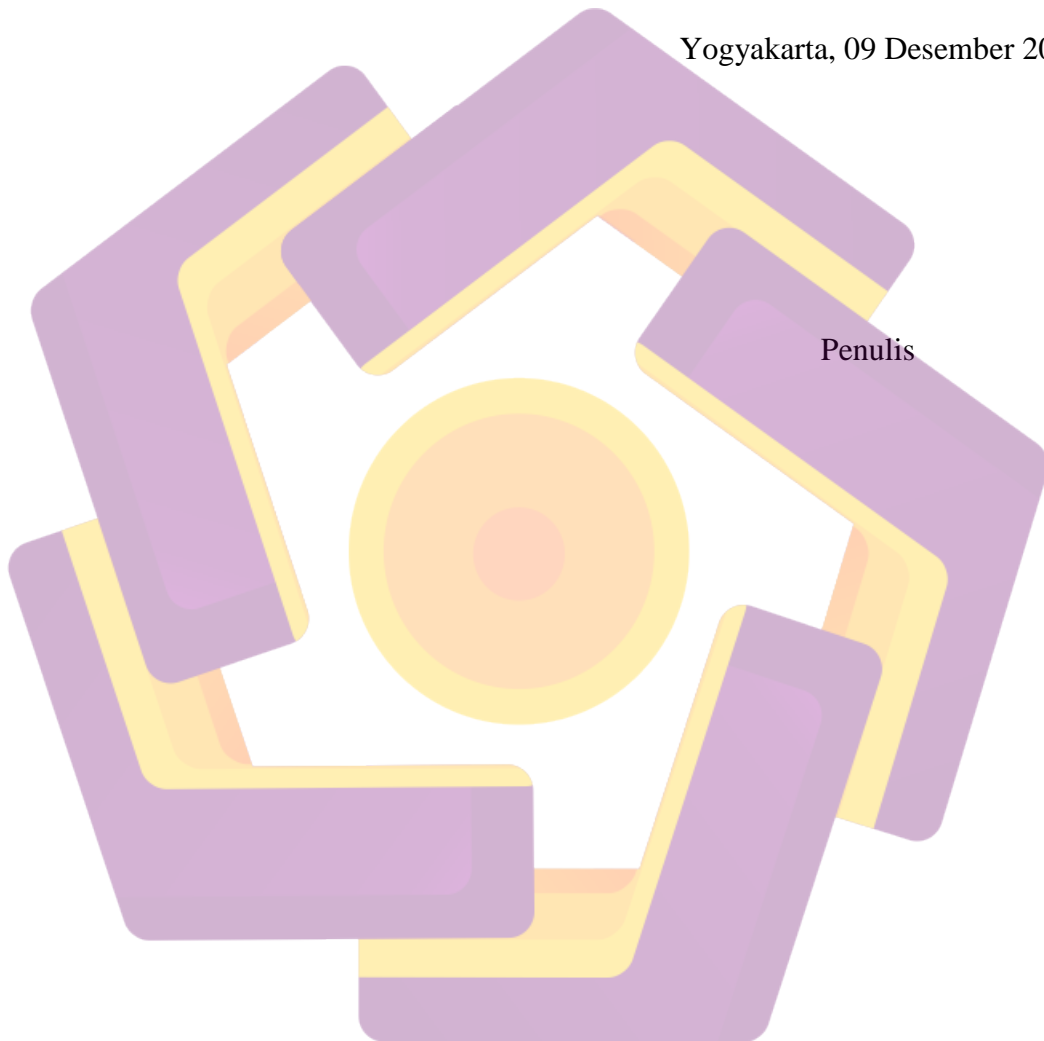
Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Mock Up Topi Hatsaid_YK Berbasis Android. Laporan ini disusun guna menyelesaikan program studi Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa karya ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, abntuan, sarana, dan motivasi dari beberapa pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan penghargaan dan mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menimba ilmu di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Emha Taufiq Luthfi, ST,M.Kom, selaku dosen pembimbing yang berkenan membantu pengarahan, bimbingan dan memberikan solusi yang tepat disetiap permasalahan dalam penyusunan skripsi hingga akhir.
3. Kepada bapak dan ibu dosen jurusan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat berharga selama proses belajar berlangsung.
4. Orang tua dan seluruh keluarga atas segala doa, dukungan, perhatian dan kasih sayang.

5. Akhirnya penulis berharap semoga keikhlasannya dan amal ibadahnya diberikan imbalan dari Allah SWT, serta sekripsi dapat bermanfaat bagi orang lain yang peduli dengan pendidikan, Amin.

Yogyakarta, 09 Desember 2015



DAFTAR ISI

PERANCANGAN MOCK UP TOPI HATSAID_YK BERBASIS ANDROID.....	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I.....	1
1.1 Latar belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.1.1 Metode Wawancara	4
1.5.1.2 Metode Observasi	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Metode Pengembangan	5
1.5.5 Metode Testing.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB I PENDAHULUAN.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6

BAB III ANALISIS SISTEM	6
BAB IV PERANCANGAN SISTEM.....	6
BAB V PENUTUP.....	6
BAB II.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Aplikasi Mobile.....	8
2.2.1 Pengertian Aplikasi Mobile.....	8
2.2.2 Jenis Aplikasi Mobile.....	9
2.3 Desain.....	10
2.3.1 Definisi Desain Grafis.....	10
2.3.2 Mock Up	11
2.4 Android.....	12
2.4.1 Pengenalan Android.....	12
2.4.2 Sejarah Sistem Operasi Android.....	12
2.4.3 Versi Android.....	15
2.4.3.1 Android 1.1	15
2.4.3.2 Android 1.5 (Cupcake).....	16
2.4.3.3 Android 1.6 (Donut)	16
2.4.3.4 Android 2.0/2.1 (<i>Eclair</i>)	16
2.4.3.5 Android 2.2 (<i>Frozen Yogurt/Froyo</i>)	16
2.4.3.6 Android 2.3 (<i>Gingerbread</i>).....	17
2.4.3.7 Android 3.0/3.1 (<i>Honeycomb</i>).....	17
2.4.3.8 Android 4.0 (<i>Ice Cream Sandwich/ICS</i>).....	17
2.4.3.9 Android 4.1/4.2/4.3 (<i>Jelly Bean</i>)	17
2.4.3.10 Android 4.4 (<i>Kit Kat</i>)	18
2.4.4 Arsitektur Android	19
2.4.4.1 <i>Aplication Widgets</i>	20
2.4.4.2 <i>Aplication Framework</i>	20
2.4.4.3 <i>Libraries</i>	21
2.4.4.4 Android Run Time	21
2.4.4.5 Linux Karnael	22

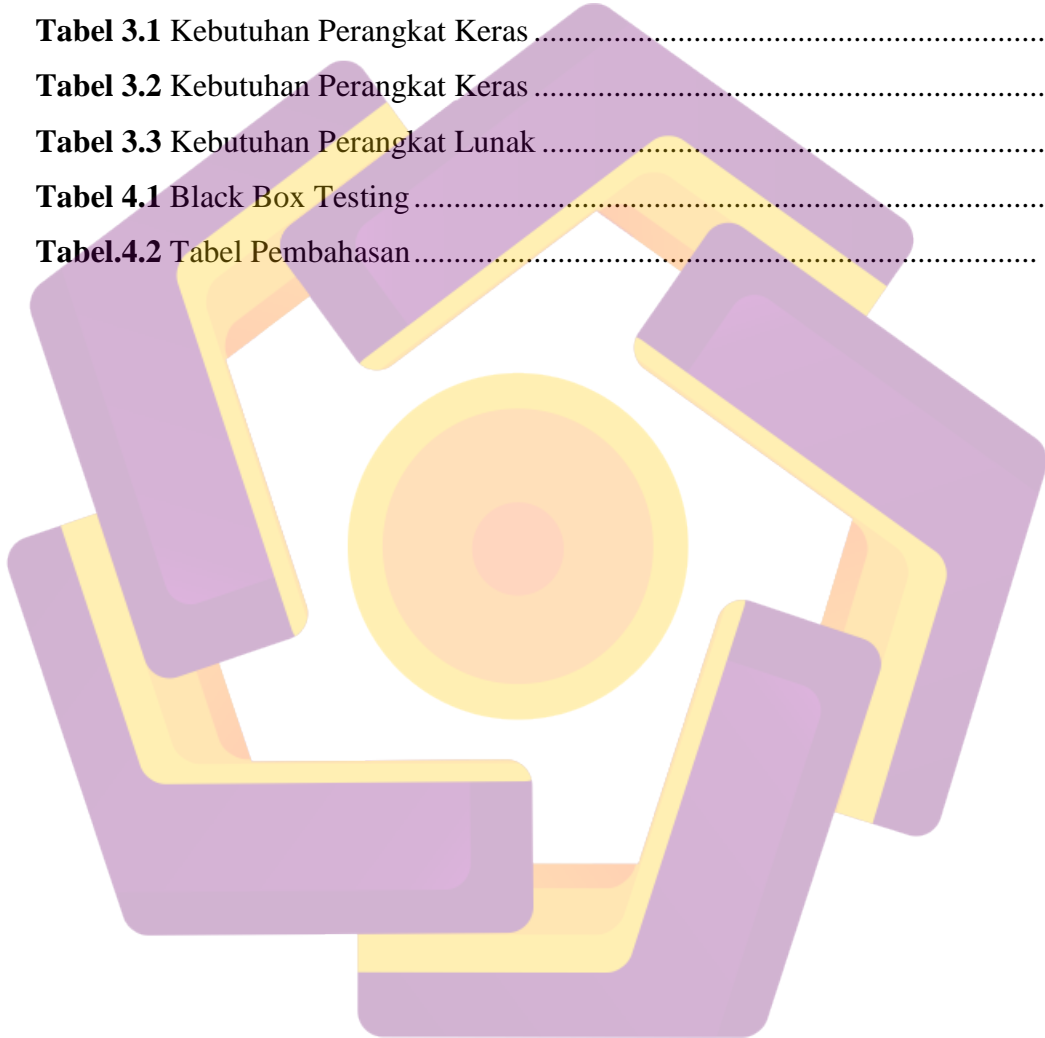
2.4.4.6	Aplikasi Android.....	22
2.5	<i>Software Development Life Cycle</i>	24
2.5.1	<i>Waterfall Model</i>	24
2.6	UML (Unified Modeling Language)	27
2.6.1	Use Case Diagram.....	28
2.6.2	Activity diagram.....	29
2.6.3	Class Diagram	30
2.6.4	Sequence Diagram	31
2.7	Metode Analisis.....	32
2.7.1	Analisis SWOT (<i>Strength, Weakness, Opportunities, Threats</i>)....	32
2.6.1.1	Strength (kekuatan).....	32
2.6.1.2	Weakness (kelemahan)	33
2.6.1.3	Opportunity.....	33
2.6.1.4	Threat (ancaman)	33
2.8	Analisis Aplikasi	33
2.8.1	Analisis Kebutuhan	33
2.8.2	Analisis Kelayakan.....	34
2.9	Software yang Digunakan	34
2.9.1	Adobe Photoshop CS3	34
2.9.2	MIT App Inventor 2.....	37
BAB III	40
3.1	Deskripsi Perusahaan	40
3.1.1	Objek Penelitian.....	40
3.1.2	Sejarah Singkat Perusahaan	40
3.2	Analisis Sistem	41
3.3	Analisis Masalah	42
3.2.1	Analisis Kelayakan.....	43
3.2.1.1	Analisis Kelayakan Teknis	44
3.2.1.2	Analisis Kelayakan Operasional.....	44
3.2.1.3	Analisis Kelayakan Hukum	45
3.2.1.4	Analisis Kelayakan Fungsional	45

3.2.1.5	Analisis Kelayakan Non-Fungsional	46
3.4.	Perancangan.....	48
3.4.1	Perancangan UML (Unified Modeling Language)	48
3.4.1.1	Use CaseDiagram.....	48
3.4.1.2	Activity Diagram.....	48
3.4.1.3	Class Diagram	51
3.4.1.4	Sequence Diagram	52
3.4	Perancangan Aplikasi.....	54
3.4.1	Software Requirement Analysis.....	54
3.4.2	Desain.....	54
3.4.2.1	Splash Screen.....	55
3.4.2.1	Main Menu.....	55
3.4.2.3	Create Design.....	55
3.4.2.4	Cara Pemesanan.....	56
3.4.2.5	Question.....	57
3.4.4	Coding.....	57
3.4.5	Tessting.....	58
3.4.6	Maintance.....	58
3.4.7	Perancangan Sistem	58
3.5	Merancang Timeline.....	59
BAB IV	60
4.1	Pembuatan Aplikasi.....	60
4.1.1	Proses Produksi.....	60
4.1.1.1	Pembuatan Gambar Splash Screen	60
4.1.1.2	Pembuatan Template Topi.....	61
4.1.1.3	Pembuatan Background Main Menu	64
4.1.2	Peggabungan Element.....	64
4.1.2.1	Pembuatan Splash Screen	64
4.1.2.2	Main Menu	66
4.1.2.3	Pembuatan “Create Design”	67
4.1.2.4	Pembuatan Screen “How To Order”.....	78

4.1.2.5	Pembuatan Screen “Sering Ditanyakan”	80
4.1.2.6	Pembuatan Tombol Exit.....	81
4.1.3	Uji Coba Program Dan Sistem.....	83
4.1.3.1	Uji Coba Program	83
4.1.3.2	Uji Coba Sistem	84
4.1.4	Manual Program.....	88
4.1.4.1	Tampilan Splash Screen.....	88
4.1.4.2	Tampilan Main Menu	88
4.1.4.3	Tampilan Create Design	89
4.1.4.4	Tampilan How To Order.....	96
4.1.4.4	Tampilan Question.....	97
4.2	Publishing Aplikasi	98
4.2	Pembahasan Aplikasi	101
BAB V	106
5.1	Kesimpulan.....	106
5.2	Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	108

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram	28
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram	30
Tabel 2.3 Contoh Sequence diagram	31
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	41
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	47
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	47
Tabel 4.1 Black Box Testing	84
Tabel.4.2 Tabel Pembahasan	102

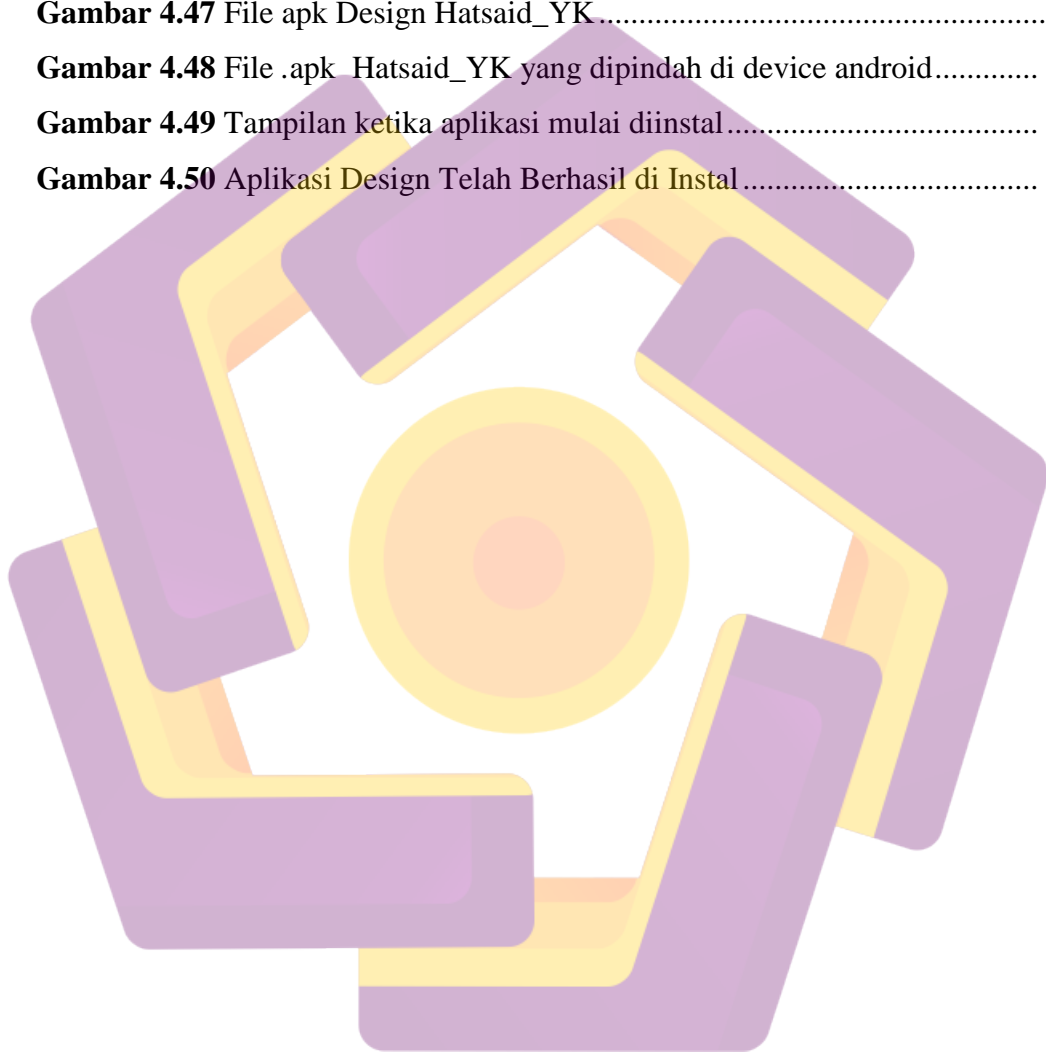


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar desain logo produk.....	11
Gambar 2.2 Arsitekur Android.....	20
Gambar 2.3 Waterfall Model.....	25
Gambar 2.4 Tampilan area kerja Adobe Photoshop CS3.....	35
Gambar 2.5 tampilan MIT App Inventor.....	39
Gambar 3.1 Gambar Use Case Diagram	48
Gambar 3.2 Gambar Activity diagram Mulai Mendesain Topi.....	49
Gambar 3.3 Gambar Activity diagram Cara Pesan Topi.....	50
Gambar 3.4 Gambar Activity diagram Cara Pesan Topi.....	51
Gambar 3.5 Gambar Activity diagram Cara Pesan Topi.....	52
Gambar 3.6 Gambar Sequence diagram Desain Topi	52
Gambar 3.7 Sequence Diagram Cara Pesan	53
Gambar 3.8 Gambar Sequence diagram Sering Ditanya.....	54
Gambar 3.9 Desain Splash Screen.....	55
Gambar 3.10 Desain Main Menu	55
Gambar 3.11 Jenis Topi Gambar 3.12 Macam-Macam Warna.....	56
Gambar 3.13 Halaman Design	56
Gambar 3.14 Halaman Cara Pemesanan	57
Gambar 3.15 Halaman Question	57
Gambar 4.1 Pembuatan Tampilan Main Menu di Photoshop	60
Gambar 4.2 Gambar topi yang dimasukkan dalam adobe photoshop cs 3.....	61
Gambar 4.3 Merubah warna topi menjadi warna putih	62
Gambar 4.4 Gambar topi yang diberi warna	63
Gambar 4.5 Gambar orang menggunakan produk dari hatsaid_yk	64
Gambar 4.6 Pembuatan Splash Screen	65
Gambar 4.7 Block Untuk Pembuatan Splash Screen	66
Gambar 4.8 Pembuatan Main Menu	67
Gambar 4.9 Pembuatan Block untuk Main Menu	67
Gambar 4.10 Memilih Jenis Topi	68

Gambar 4.11 Block Pilih Jenis Topi.....	68
Gambar 4.12 Pilih Warna Topi.....	69
Gambar 4.13 Block Pilihan warna topi	70
Gambar 4.14 Screen Create Desain	70
Gambar 4.15 Block Ganti Topi	71
Gambar 4.16 Block Add Text.....	72
Gambar 4.17 Block Clear Text.....	73
Gambar 4.18 Screen font Color.....	73
Gambar 4.19 Block Warna Tulisan Topi.....	74
Gambar 4.20 block Slider Font Size.....	75
Gambar 4.21 block Slider Font Size.....	76
Gambar 4.22 Block Drag Text	77
Gambar 4.23 Block Save Image	78
Gambar 4.24 Screen How to Order	79
Gambar 4.25 Block Save Image	80
Gambar 4.26 Screen Question	81
Gambar 4.27 Block Question	81
Gambar 4.28 Block untuk Memunculkan Notifer dengan Back Press.....	82
Gambar 4.29 Tampilan Splash Screen	88
Gambar 4.30 Tampilan Main Menu	89
Gambar 4.31 Tampilan Pilih Jenis Topi.....	90
Gambar 4.32 Tampilan Pilih warna Topi	91
Gambar 4.33 Tampilan Ketika Memulai untuk Mendesain Topi.....	91
Gambar 4.34 Tampilan untuk Menambahkan Teks di Canvas atau.....	92
Gambar 4.35 Tampilan Ketika Teks Telah di Tambahkan	93
Gambar 4.36 Tampilan pilihan warna font.....	93
Gambar 4.37 Tampilan warna di lembar kerja telah berubah	94
Gambar 4.38 Tampilan Font Size Berubah	94
Gambar 4.39 Tampilan Line Spacing Berubah	95
Gambar 4.40 Tampilan Text Bisa Dirubah/Digeser.....	95
Gambar 4.41 Tampilan Menyimpan Gambar telah berhasil	96

Gambar 4.42 Tampilan halaman 1 sampai 7 cara pemesanan.....	97
Gambar 4.43 Tampilan halaman Question	98
Gambar 4.44 Save file apk to computer	98
Gambar 4.45 Progres Bar	99
Gambar 4.46 Download file .apk	99
Gambar 4.47 File apk Design Hatsaid_YK.....	99
Gambar 4.48 File .apk Hatsaid_YK yang dipindah di device android.....	100
Gambar 4.49 Tampilan ketika aplikasi mulai diinstal.....	100
Gambar 4.50 Aplikasi Design Telah Berhasil di Instal.....	101



INTISARI

Dengan majunya teknologi seperti sekarang ini,tekonologi mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari hari dan juga teknologi di harapkan dapat memudahkan aktivitas manusia. HatSaid_YK brand merupakan usaha yang bergerak dalam style fashion, dan pemesanan topi merupakan custom request dari costumer. dalam pelayanan HatSaid_YK masih menggunakan media secara online dan hampir 90% komunikasi dengan costumer menggunakan media yang ada di handphone (BBM, Whatsapp , LINE) dan kendala yang dihadapi dengan costumer adalah kesalah pahaman desain yang diinginkan costumer, karena costumer memberikan data topi yang diinginkan dan costumer tidak memberikan desain.

Dengan banyaknya customer yang sering pesan menggunakan mobile android, akan sangat memudahkan jika customer mendesain tulisan sendiri seperti yang diinginkan untuk memesan sebuah topi.

Untuk mengatasi masalah ini dibutuhkan aplikasi berbasis android untuk mendesain topi yang bisa dilakukan oleh costumer sehingga pelayanan akan lebih cepat dan sesuai dengan yang diinginkan costumer. sehingga costumer hanya memberikan desain yang berformat .jpg

Katakunci : Smartphone, Mock Up, Android, Desain, Topi

ABSTRACT

With the rapid advancement of technology as it is today, Teknologi has an important role in daily life and also technology is expected to facilitate human activity. HatSaid_YK brand is engaged in the business of fashion style, and ordering hat is a request from the customer. in service HatSaid_YK still using online media and almost 90% of communication with the customer using the existing media on mobile phone (BBM, WhatsApp, LINE) and the constraints faced by the customer is misunderstanding the desired design customer, because the customer gives the desired and the data cap the customer does not provide design

With many customers who frequent messages using mobile android , would greatly facilitate if the customer design their own writing as desired to order a cap .

To overcome these problems requires android based application for designing hats which can be done by the customer that the service will be faster and sesuai the customer desired. so that the customer just provide design .jpg

Keywords : *Smartphone , Mock Up , Android , Design , Hats*

