

**PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN BATIK JOGJA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



Disusun Oleh

Irawan Santoso

11.11.4840

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

PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN BATIK JOGJA

BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Irawan Santoso

11.11.4890

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN BATIK JOGJA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irawan Santoso

11.11.4890

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,

Armadyah Amborowati, S. Kom, M. Eng
NIK. 190302063

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN BATIK JOGJA
BERBASIS ANDROID

yang disusun oleh

Irawan Santoso

11.11.4890

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Robert Marco, MT
NIK. 190302228

Nila Feby Puspitasari, S. Kom, M. Cs
NIK. 190302161


Armadyah Amborowati, S. Kom, M. Eng
NIK. 190302063

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 November 2015

KETUA STM IK 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, 28 November 2015



Irawan Santoso

11.11.4890

MOTTO

Jika anda memiliki keberanian untuk memulai, anda juga memiliki keberanian untuk sukses.

(David Viscoot)

Cukup Allah sebagai penolong kami dan Dia adalah sebaik-baiknya Pelindung.

(QS. Ali Imran:173)

Allah SWT tidak akan merubah nasib sebuah kaum, sehingga kaum itu mengubah diri mereka sendiri.

(QS 12:11)

Seseorang yang tidak cukup berani untuk mengambil sebuah resiko, tidak akan mendapatkan sesuatu yang besar dalam hidup.

(Muhammad Ali)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan oleh Irawan Santoso untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan “SEMUANYA” selama pembuatan skripsi ini.
2. Beliau-beliau yang merupakan orang tua saya, Ibu saya Rofikoh Simbah saya H. Fatoni dan semua keluarga, mereka yang telah memberikan dukungan Materil dan Spriritual sehingga bisa sejauh ini.
3. Ibu Armadyah Amborowati yang telah membimbing dari awal sampai akhir skripsi ini dan Bapak Sudarmawan selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Untuk yang tersayang Vita Sari Isnaeni yang telah mendukung dan menyemangati selama skripsi ini.
5. Teman-teman baru ataupun saudara-saudara ku Seperjuangan, Bregas Rifandi, M. Rayyan, Hengki F, Anom Suryo, Harizt F, Bayu Waskito ,Ihsan Hadi, Abidir Rohim, Tiya Sholihah , Nur Helisah, yang telah banyak mensupport saya serta tak lupa saya ucapkan banyak banyak terimakasih.
6. Semua teman-teman “POTRAIT” yang telah banyak mensupport saya serta tak lupa saya ucapkan banyak banyak terimakasih.
7. Semua teman-teman S1-TI-04 dan mahasiswa/mahasiswi Kampus Ungu Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu per satu, semoga sukses semuanya

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa selalu melimpahkan rahmatnya, sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Teknik Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S1 Reguler Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta. Serta Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng, selaku dosen Pembimbing.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran diterima demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam skripsi ini, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan semua pihak.

Yogyakarta, 25 November 2015

Penulis

DAFTAR ISI

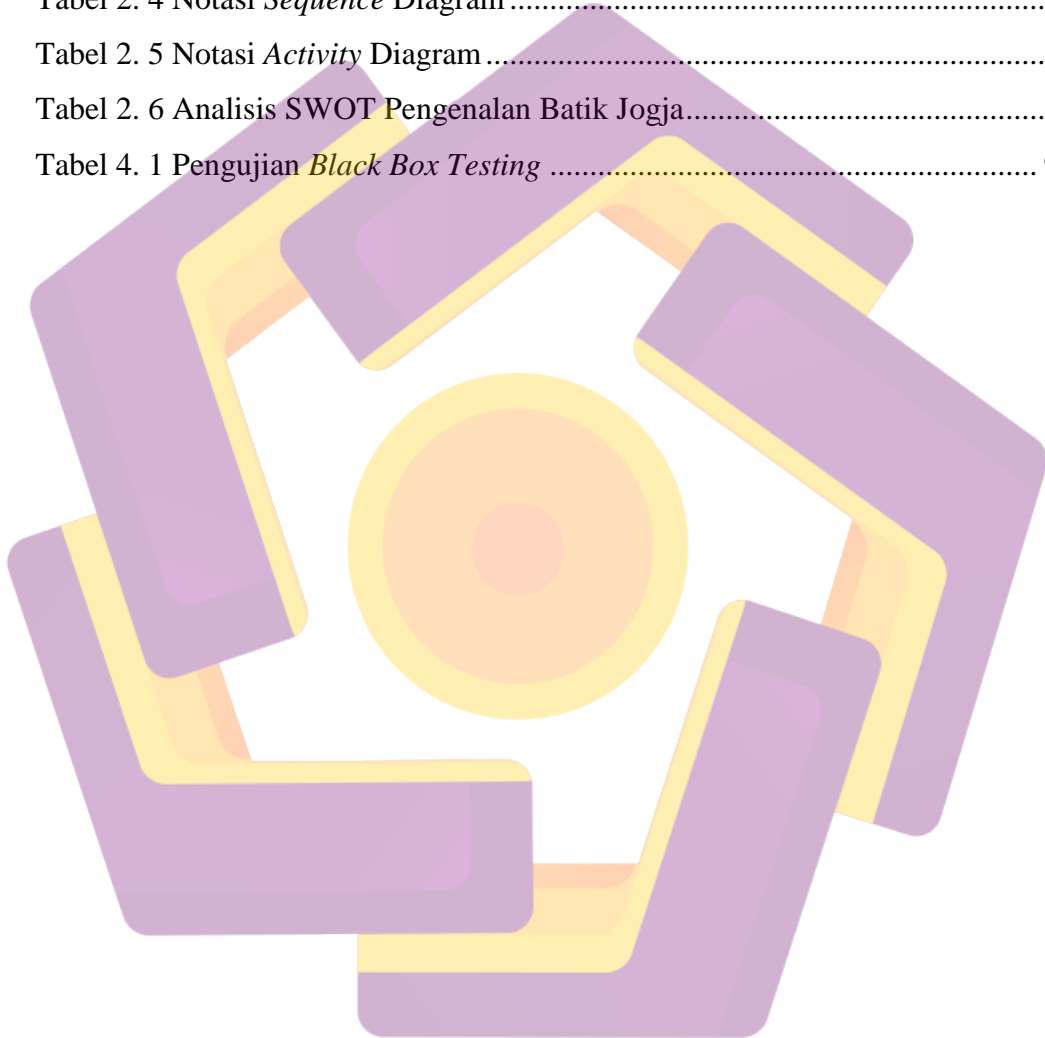
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Referensi Online.....	3
1.5.3 Metode Kepustakaan.....	3
1.5.4 Metode Analisis	4
1.5.5 Metode Perancangan	4
1.5.6 Metode Testing.....	5
1.5.7 Metode implementasi	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7

2.2	Batik	8
2.2.1	Pengertian Batik	8
2.2.2	Perkembangan Batik Di Yogyakarta.....	9
2.2.3	Ragam Batik.....	10
2.2.4	Batik Tulis dan Cap.....	11
2.3	Definisi Android.....	13
2.3.1	Android SDK (<i>Software Development Kit</i>).....	14
2.3.2	Android Development Tools (ADT).....	15
2.3.3	Arisitektur Android	16
2.3.4	Fundamental Aplikasi	19
2.3.5	Versi-versi Android.....	20
2.3.6	<i>Java Development Kit</i> (JDK)	23
2.3.7	<i>System Development Life Cycle</i> (SDLC)	24
2.4	Analisis Sistem Informasi	25
2.4.1	Pengertian Analisis Sistem.....	25
2.4.2	Pengertian Analisis SWOT	26
2.4.3	Analisis Kebutuhan Sistem	27
2.4.4	<i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	27
BAB III		35
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		35
3.1	Gambaran Umum	35
3.2	Analisis Sistem	35
3.2.1	Analisis SWOT	35
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	37
3.2.3	Analisa Kelayakan Sistem	39
3.3	Perancangan Sistem.....	40
3.3.1	Perancangan UML	40
3.3.2	Rancangan Antarmuka	55
3.3.3	Rancangan Tampilan.....	56
BAB IV		69
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		69

4.1	Pembahasan Basis Data	69
4.1.2	Pembuatan Database	69
4.2	Pembuatan Interface	71
4.2.1	Tampilan Interface <i>Splash Screen</i>	72
4.2.2	Tampilan Interface Menu Utama	74
4.2.3	Tampilan Interface Menu Motif Batik	76
4.2.4	Tampilan Interface Menu Nama Batik.....	78
4.2.5	Tampilan Interface Menu Jenis.....	80
4.2.6	Tampilan Interface Konten Batik Tulis	82
4.2.7	Tampilan Interface Konten Batik Cap	83
4.2.8	Tampilan Interface Konten Video.....	84
4.2.9	Tampilan Interface Menu Info	86
4.2.10	Tampilan Interface Menu Tentang Kami.....	87
4.2.11	Tampilan Interface Menu Bantuan.....	89
4.2.12	Tampilan Interface Menu Hubungi Kami.....	91
4.2.12	Tampilan Interface Menu Keluar	93
4.3	Pengujian Sistem	94
4.3.1	White Box Testing	94
4.3.2	Black Box Testing	95
4.4	Implementasi Program	97
4.5	Manual Program	97
4.6	Manual Instalasi	98
4.7	Pemeliharaan	100
BAB V.....		101
PENUTUP.....		101
5.1	Kesimpulan.....	101
5.2	Saran	101
DAFTAR PUSTAKA		104

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka	7
Tabel 2. 2 Notasi Use Case Diagram	29
Tabel 2. 3 Notasi <i>Class</i> Diagram	31
Tabel 2. 4 Notasi <i>Sequence</i> Diagram	33
Tabel 2. 5 Notasi <i>Activity</i> Diagram	34
Tabel 2. 6 Analisis SWOT Pengenalan Batik Jogja.....	36
Tabel 4. 1 Pengujian <i>Black Box Testing</i>	96



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 <i>Use Case</i> Diagram Aplikasi Batik Jogja.....	40
Gambar 3. 2 <i>Activity</i> Diagram Menu Motif	42
Gambar 3. 3 <i>Activity</i> Diagram Menu Jenis Batik Tulis	43
Gambar 3. 4 <i>Activity</i> Diagram Menu Jenis Batik Cap	43
Gambar 3. 5 <i>Activity</i> Diagram Menu Jenis Video.....	44
Gambar 3. 6 <i>Activity</i> Diagram Menu Info Tentang Kami.....	44
Gambar 3. 7 <i>Activity</i> Diagram Menu Info Bantuan	45
Gambar 3. 8 <i>Activity</i> Diagram Menu Info Hubungi Kami.....	45
Gambar 3. 9 <i>Activity</i> Diagram Menu Keluar	46
Gambar 3. 10 Rancangan <i>Class</i> Diagram Aplikasi.....	47
Gambar 3. 11 <i>Sequence</i> Diagram Motif.....	48
Gambar 3. 12 <i>Sequence</i> Diagram Menu Batik Tulis	49
Gambar 3. 13 <i>Sequence</i> Diagram Menu Batik Cap	50
Gambar 3. 14 <i>Sequence</i> Diagram Menu Video.....	51
Gambar 3. 15 <i>Sequence</i> Diagram Tentang Kami.....	52
Gambar 3. 16 <i>Sequence</i> Diagram Menu Bantuan	53
Gambar 3. 17 <i>Sequence</i> Diagram Menu Hubungi Kami.....	54
Gambar 3. 18 <i>Sequence</i> Diagram Menu Keluar.....	55
Gambar 3. 19 Rancangan Tampilan Halaman Splash Screen.....	56
Gambar 3. 20 Rancangan Halaman Menu Utama.....	57
Gambar 3. 21 Rancangan Halaman Menu Motif	58
Gambar 3. 22 Rancangan Tampilan Halaman Menu Nama Batik.....	59
Gambar 3. 23 Rancangan Tampilan Halaman Menu Jenis	60
Gambar 3. 24 Rancangan Tampilan Halaman Konten Batik Tulis.....	61
Gambar 3. 25 Rancangan Halaman Konten Batik Cap.....	62
Gambar 3. 26 Rancangan Tampilan Halaman Konten Video	63
Gambar 3. 27 Rancangan Tampilan Halaman Menu Info	64
Gambar 3. 28 Rancangan Halaman Menu Tentang Kami	65
Gambar 3. 29 Rancangan Halaman Menu Bantuan	66
Gambar 3. 30 Rancangan Halaman Menu Hubungi Kami	67

Gambar 4. 1 Tampilan Pembuatan Database	70
Gambar 4. 2 Tampilan Penamaan Database	70
Gambar 4. 3 Tampilan Interface <i>Splash Screen</i>	72
Gambar 4. 4 Tampilan Kode Program Yang Digunakan Pada Menu <i>Splash Screen</i>	73
Gambar 4. 5 Tampilan Interface Menu Utama	74
Gambar 4. 6 Tampilan Kode Program Yang Digunakan Pada Menu Utama	75
Gambar 4. 7 Tampilan Interface Menu Motif	76
Gambar 4. 8 Tampilan Kode Program Yang Digunakan Pada Menu Nama Motif	77
Gambar 4. 9 Tampilan Interface Menu Nama Batik.....	78
Gambar 4. 10 Tampilan Kode Program Yang Digunakan Pada Menu Batik	79
Gambar 4. 11 Tampilan Interface Menu Jenis	80
Gambar 4. 12 Tampilan Kode Program Yang Digunakan Pada Menu Jenis.....	81
Gambar 4. 13 Tampilan Interface Konten Batik Tulis.....	82
Gambar 4. 14 Tampilan Kode Program Yang Digunakan Pada Konten Batik Tulis	82
Gambar 4. 15 Tampilan Interfiface Konten Batik Cap	83
Gambar 4. 16 Tampilan Kode Program Yang Digunakan Pada Konten Batik Cap	83
Gambar 4. 17 Tampilan Interface Konten Video.....	84
Gambar 4. 18 Tampilan Kode Program Yang Digunakan Pada Konten Video....	85
Gambar 4. 19 Tampilan Interface Menu Info	86
Gambar 4. 20 Tampilan Kode Program Yang Digunakan Pada Menu Info	87
Gambar 4. 21 Tampilan Interface Menu Tentang Kami	88
Gambar 4. 22 Tampilan Kode Program Yang Digunakan Pada Menu Tentang Kami.....	89
Gambar 4. 23 Tampilan Interface Menu Bantuan.....	90
Gambar 4. 24 Tampilan Kode Program yang Digunakan Pada Menu Bantuan ...	90
Gambar 4. 25 Tampilan Interface Menu Hubungi Kami	91

Gambar 4. 26 Tampilan Kode Program Yang Digunakan Pada Menu Hubungi Kami.....	92
Gambar 4. 27 Tampilan Interface Menu Keluar	93
Gambar 4. 28 Tampilan Kode Program Yang Digunakan Pada Menu Keluar.....	94
Gambar 4. 29 Kesalahan Logika.....	95
Gambar 4. 30 Logika Yang Benar	95
Gambar 4. 31 Tampilan File Aplikasi Batik Jogja.....	98
Gambar 4. 32 Tampilan Peringatan Proses Instalasi.....	99
Gambar 4. 33 Tampilan Proses Instalasi.....	99
Gambar 4. 34 Tampilan Proses Instalasi Selesai	100



INTISARI

Indonesia adalah negara yang kaya seni dan budaya, batik merupakan salah satu wujud dari warisan budaya yang di miliki oleh Indonesia. Batik adalah kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam pada kain itu, kemudian pengolahannya di proses secara tertentu yang memiliki kekhasan dan batik telah ditetapkan oleh *UNESCO* sebagai warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan non bendawi sejak 2 Oktober 2009.

Pembuatan aplikasi ini bertujuan sebagai media informasi yang mengenalkan motif dan jenis batik kepada masyarakat luas dalam bentuk aplikasi *mobile smartphone* yang didalamnya terdapat beberapa fitur gambar, video dan deskripsi mengenai batik sehingga pengguna dapat mengetahuinya.

Dengan adanya aplikasi ini pembuat aplikasi berharap pengguna dapat menambah pengetahuan atau wawasan seputar batik tulis dan batik cap yang ada di Indonesia khususnya Yogyakarta, sehingga tercipta keinginan untuk melestarikan seni dan budaya batik yang ada di Indonesia.

Kata Kunci : Pengetahuan, Android, Batik, Budaya, Indonesia.

ABSTRACT

Indonesia is a country rich in art and culture, batik is one manifestation of a cultural heritage which is owned by Indonesia. Batik is a fabric manufacturing specifically illustrated by writing or bore a “malam” on the cloth, then processing in a particular process that has a specific and batik has been defined by UNESCO as a cultural heritage of humanity for verbal and non material since October 2, 2009.

The application development is intended as information media that uses motifs and types of batik to the general public in the form of a mobile smartphone application in which there are several features of images, videos and description of batik so that users can know.

With this application, creating application user hopes to increase knowledge or insight about batik and batik in Indonesia, especially Yogyakarta, so as to create the desire to preserve the art and culture of batik in Indonesia.

Keywords: *Knowledge, Android, Batik, Culture, Indonesia.*