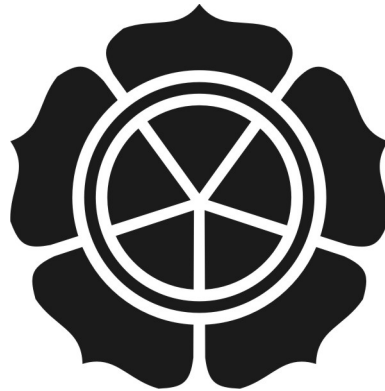


**PERANCANGAN APLIKASI KAMUS OLAH RAGA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Reco Muchlis Saputra

08.12.2778

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

**PERANCANGAN APLIKASI KAMUS OLAH RAGA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Reco Muchlis Saputra

08.12.2778

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI KAMUS OLAHRAGA
BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Reco Muchlis Saputra

08.12.2778

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 30 Mei 2015

Dosen Pembimbing


M. Rudvanto Arief, M.T.
NIK.190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI KAMUS OLAHRAGA
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Reco Muchlis Saputra

08.12.2778

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 21 April 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M Rudyanto Arief, MT.
NIK.190302098

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK.190302215

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

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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



PERNYATAAN KEASLIAN

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

Yogyakarta, 8 Juni 2015



Reco Muchlis Saputra

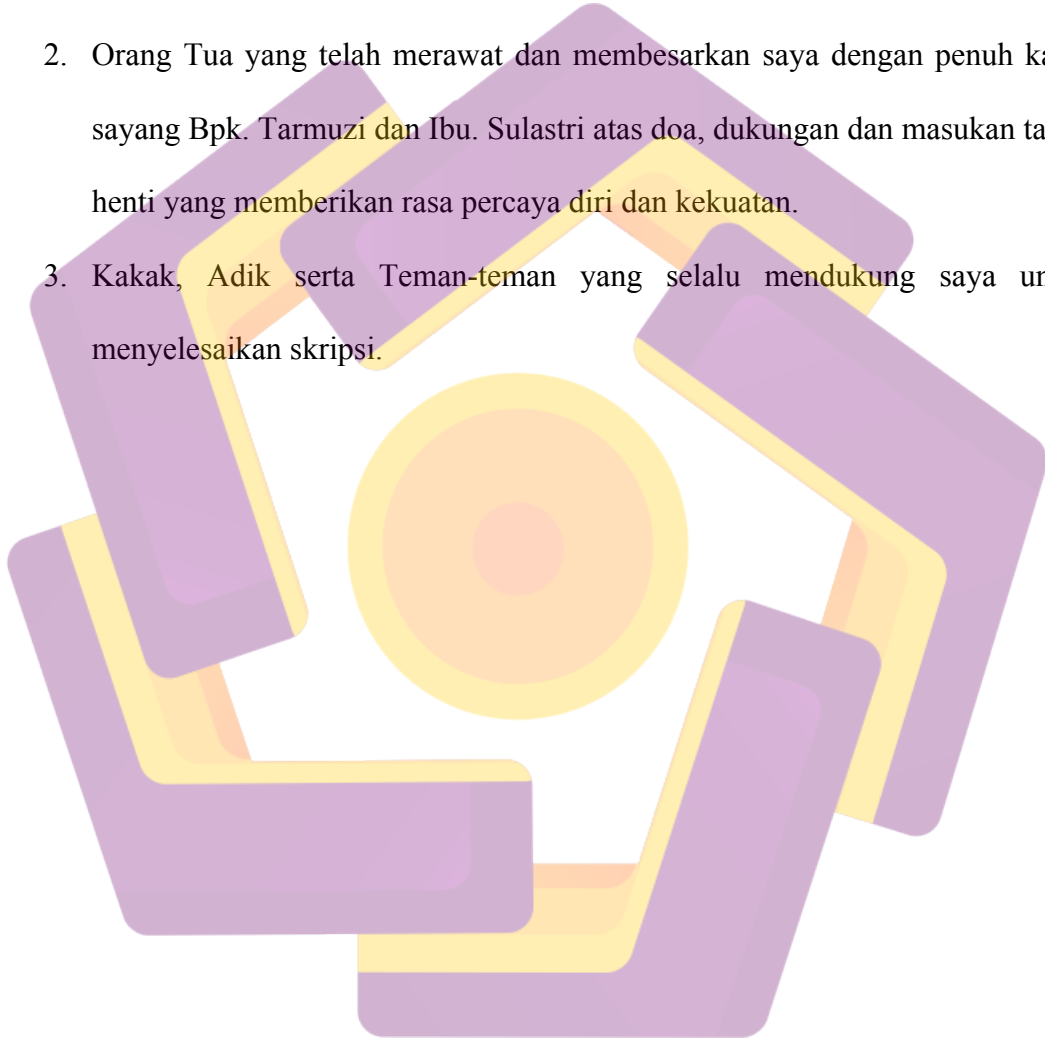
MOTTO

- Selalu jadi diri sendiri dan jangan pernah menjadi orang lain meskipun mereka tampak lebih baik.
- Kesuksesan selalu disertai dengan kegagalan.
- Untuk mendapatkan kesuksesan, keberanian harus lebih besar daripada ketakutan.
- Sukses bukanlah sebuah akhir dan kegagalan bukanlah sebuah awal.
- Kebahagiaan bukanlah uang, namun ketenangan pikiran dan jiwa.
- Belajar dari kesalahan di masa lalu, mencoba dengan cara yang berbeda, dan selalu berharap untuk sebuah kesuksesan dimasa depan.
- Orang cerdas bisa kalah karena keuletan orang bodoh.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberi rahmat, hidayat serta kekuatan kepada hambanya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Orang Tua yang telah merawat dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang Bpk. Tarmuzi dan Ibu. Sulastris atas doa, dukungan dan masukan tanpa henti yang memberikan rasa percaya diri dan kekuatan.
3. Kakak, Adik serta Teman-teman yang selalu mendukung saya untuk menyelesaikan skripsi.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul Perancangan Aplikasi Kamus Olahraga disusun untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai derajat Sarjana S1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini panulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak dalam membantu terselesaikannya laporan ini, antara lain :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku Kepala Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, M.T. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberi arahan, bimbingan, masukan dan kemudahan yang sangat membantu dalam pembuatan skripsi ini.
4. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. selaku penguji 1 skripsi dan Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng. selaku penguji 2 skripsi yang telah memberi masukan dan arahan agar menghasilkan karya yang lebih baik.
5. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membagi ilmu dan pengalaman selama perkuliahan.
6. Keluarga besar Bapak Tarmuzi dan Ibu Sulastri di Sarolangun, Jambi.

7. Rekan-rekan S1-SI-A 2008 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
8. Teman-teman Penghuni Pajjo Corp, Teman-teman FTB, KBC, dan semua Pihak yang secara langsung maupun tidak langsung ikut terlibat dalam pembuatan dan penyusunan skripsi ini.

Penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala saran dan kritik yang membangun sangat penyusun harapkan demi kemajuan dimasa yang akan datang.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 8 Juni 2015

Penyusun

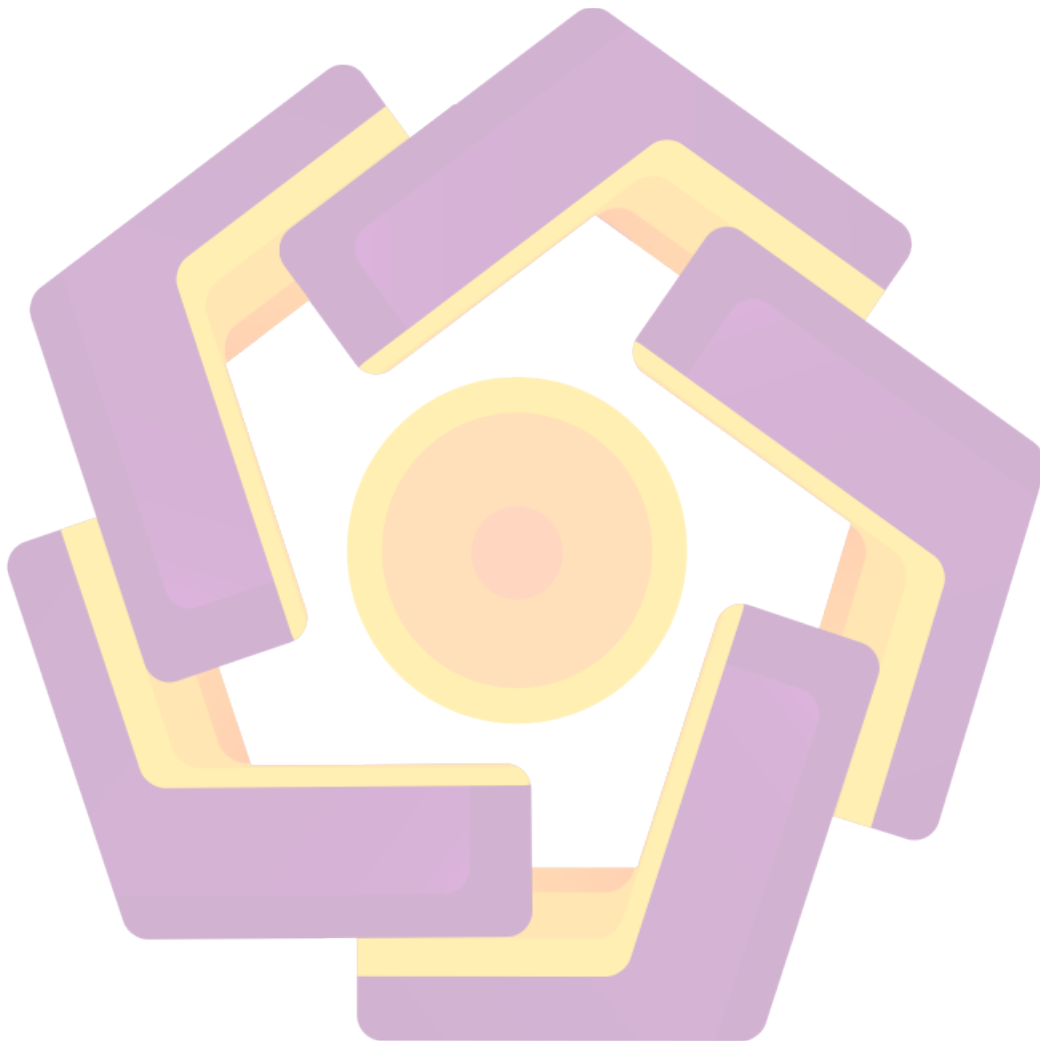
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTOO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Olahraga.....	6
2.2 Kamus.....	6
2.2.1 Kamus Digital.....	6
2.2.2 Kamus Istilah.....	7
2.3 Android.....	7
2.3.1 Pengertian	7
2.3.2 Sejarah Android	8

2.3.3	Perkembangan Android	9
2.3.1	Kelebihan Android	13
2.4	Modeling System.....	16
2.4.1	Use Case.....	16
2.4.2	Class Diagram.....	18
2.4.3	Sequence Diagram.....	20
2.4.4	Activity Diagram.....	21
2.5	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	22
2.5.1	Eclipse IDE.....	22
2.5.1.1	Arsitektur Eclipse IDE.....	23
2.5.2	Android Development Tools.....	24
2.5.3	Java.....	25
2.5.4	SQLite Manager.....	25
2.5.5	Corel Draw	26
2.6	ERD.....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		29
3.1	Analisis Sistem.....	29
3.1.1	Analisis SWOT.....	29
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
3.1.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	31
3.1.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	31
3.1.3	Analisis Kelayakan.....	33
3.1.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	33
3.1.3.2	Analisis Kelayakan Operasional.....	34
3.2	Perancangan Aplikasi.....	34
3.2.1	Manual Program.....	34
3.2.2	Perancangan Aplikasi Menggunakan UML.....	35
3.2.2.1	Rancangan Rancangan Use Case Diagram.....	36
3.2.2.2	Rancangan Sequence Diagram.....	37
3.2.2.3	Rancangan Activity Diagram.....	38

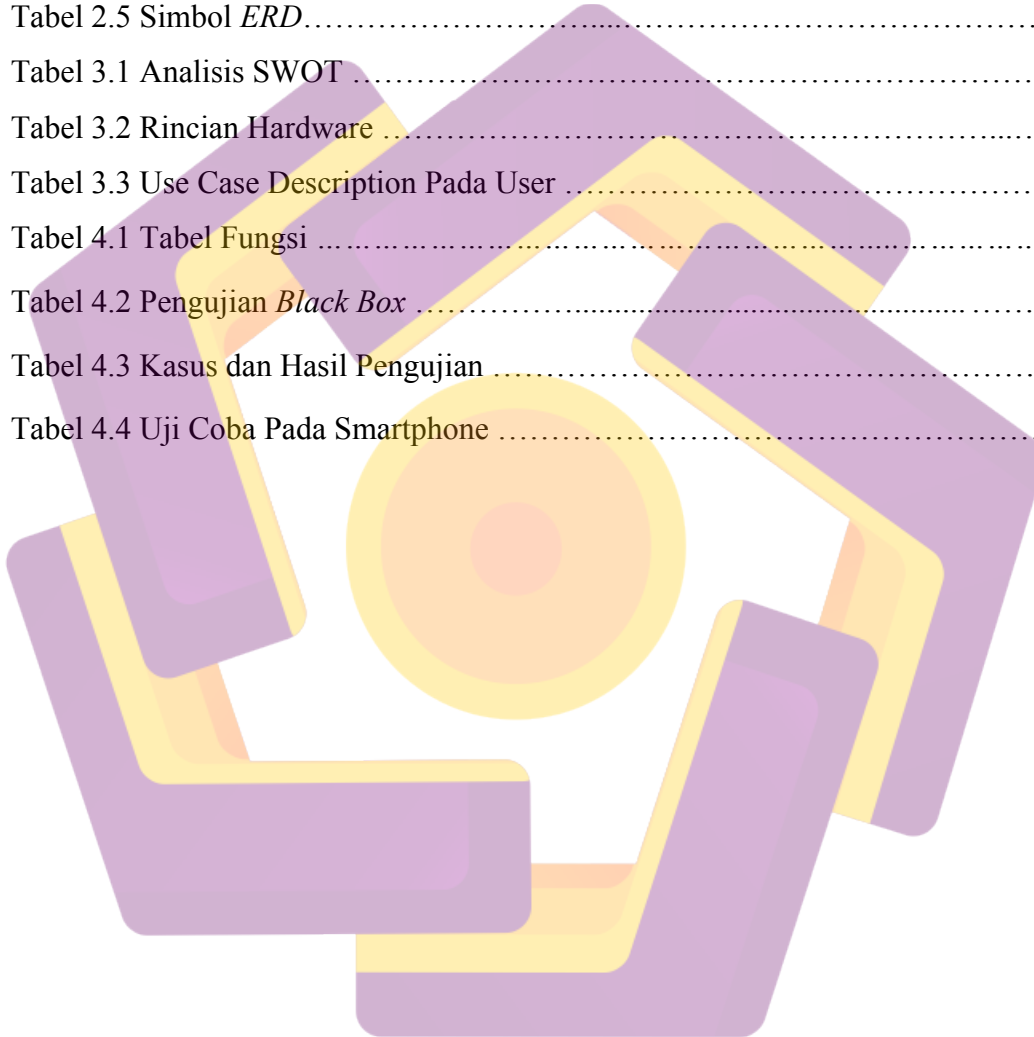
3.2.2.4	Rancangan Class Diagram.....	40
3.3	Rancangan User Interface.....	41
3.3.1	Rancangan Layout Splash Screen.....	41
3.3.2	Rancangan Layout Menu Utama.....	42
3.3.3	Rancangan Layout Menu Sepak Bola.....	43
3.3.4	Rancangan Layout Menu Bulutangkis.....	44
3.3.5	Rancangan Layout Menu Bola Basket.....	45
3.3.5	Rancangan Layout Menu Lainnya.....	46
3.3.5	Rancangan Layout Menu Tentang Aplikasi.....	47
3.3.5	Rancangan Layout Menu Tambah Istilah.....	48
3.3.5	Rancangan Layout Menu Ubah/Hapus.....	49
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1	Implementasi.....	50
4.1.1	Implementasi Database.....	50
4.1.2	Implementasi Program.....	51
4.2	Pengujian Sistem.....	52
4.2.1	Pengujian White Box.....	53
4.2.2	Pengujian Black Box.....	54
4.2.2	Pengujian Aplikasi.....	55
4.3	Pembahasan Aplikasi.....	57
4.3.1	Splash Screen.....	57
4.3.2	Menu Utama.....	58
4.3.3	Menu Sepak Bola.....	63
4.3.4	Menu Tambah Istilah.....	64
4.3.5	Menu Ubah/Hapus Istilah.....	65
4.3.1	Menu Tentang.....	66
4.4	Instalasi Aplikasi.....	67
4.4.1	Compile pada Android Virtual Device (AVD).....	67
4.4.2	Instalasi Pada Handset.....	68
BAB V	PENUTUP.....	69

5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70



DAFTAR TABEL

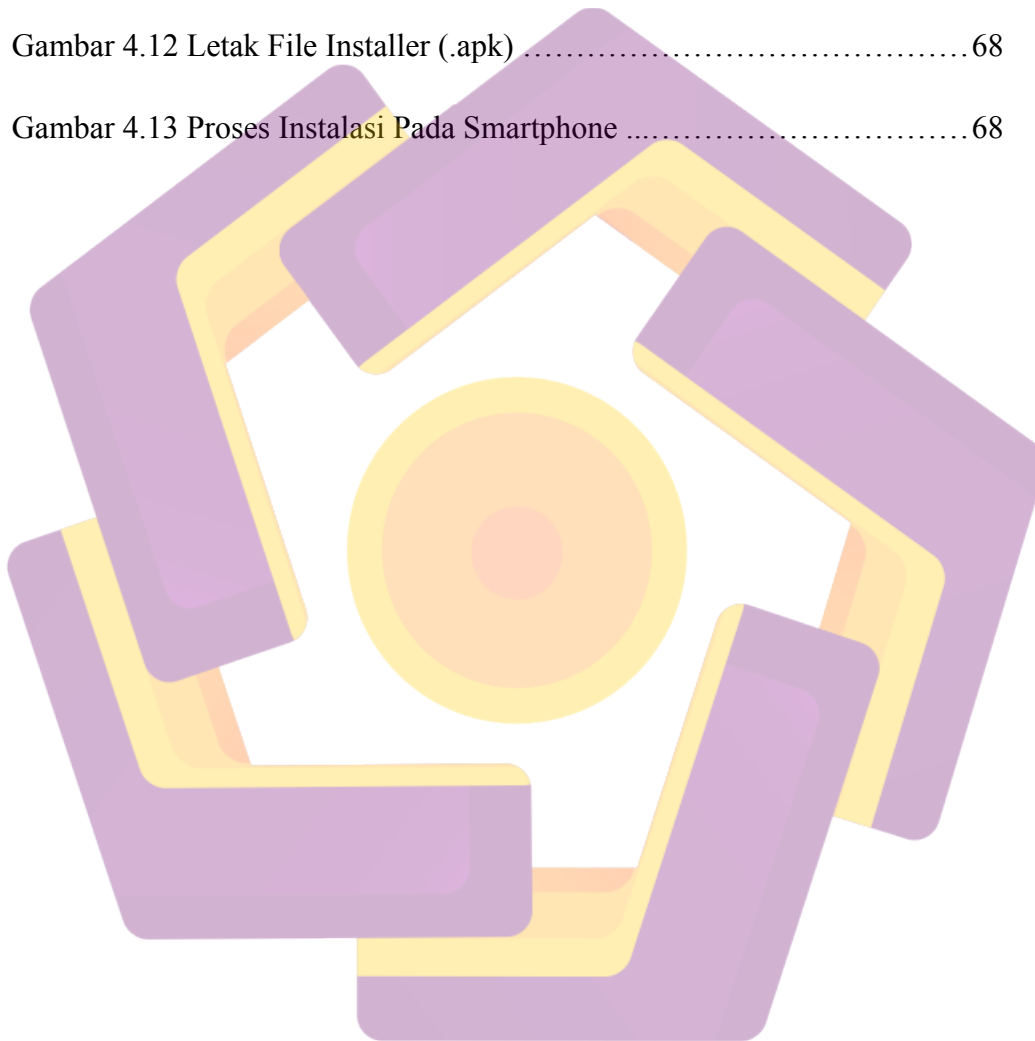
Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case</i>	17
Tabel 2.2 Simbol <i>Class Diagram</i>	19
Tabel 2.3 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	20
Tabel 2.4 Simbol <i>Activity Diagram</i>	21
Tabel 2.5 Simbol <i>ERD</i>	28
Tabel 3.1 Analisis SWOT	30
Tabel 3.2 Rincian Hardware	32
Tabel 3.3 Use Case Description Pada User	37
Tabel 4.1 Tabel Fungsi	52
Tabel 4.2 Pengujian <i>Black Box</i>	54
Tabel 4.3 Kasus dan Hasil Pengujian	55
Tabel 4.4 Uji Coba Pada Smartphone	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Rancangan <i>Use Case Diagram</i>	36
Gambar 3.2 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Menu utama.....	38
Gambar 3.3 Rancangan <i>Activity Diagram</i>	39
Gambar 3.4 Rancangan <i>Class Diagram</i>	40
Gambar 3.5 Rancangan Layout Splashscreen.....	41
Gambar 3.6 Rancangan Layout Menu Utama.....	42
Gambar 3.7 Rancangan Layout Sepak Bola	43
Gambar 3.8 Rancangan Layout Bulutangkis	44
Gambar 3.9 Rancangan Layout Bola Basket	45
Gambar 3.10 Rancangan Layout Menu lainnya	46
Gambar 3.11 Rancangan Layout Tentang Aplikasi	47
Gambar 3.12 Rancangan Layout Tambah Istilah	48
Gambar 3.13 Rancangan Layout Ubah/Hapus Istilah	49
Gambar 4.1 Databaseku.sqlite	50
Gambar 4.2 Script Koneksi	51
Gambar 4.3 Pembuatan Layout	52
Gambar 4.4 White Box Testing	53
Gambar 4.5 Tampilan Splash Screen	57
Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama	59
Gambar 4.7 Menu Sepak Bola	63

Gambar 4.8 Menu Tambah Istilah	64
Gambar 4.9 Menu Ubah/Hapus Istilah	65
Gambar 4.10 Menu Tentang Aplikasi	66
Gambar 4.11 Running AVD	67
Gambar 4.12 Letak File Installer (.apk)	68
Gambar 4.13 Proses Instalasi Pada Smartphone	68



INTISARI

Perkembangan teknologi mobile yang semakin pesat memberi kemudahan bagi setiap orang untuk mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu teknologi yang sangat membantu saat ini adalah smartphone berbasis android. Dan hingga saat ini olahraga tidak hanya menjadi kompetisi para atlit namun tetap menjadi pendamping hidup sehat yang memberikan kebugaran jasmani dan rohani bagi setiap orang

Dalam kesempatan ini penulis merancang dan mengaplikasikan program yang dapat memberikan fasilitas kepada para pengguna smartphone android untuk mendapatkan informasi mengenai arti atau penjelasan dari istilah-istilah di dunia olahraga dalam bentuk aplikasi kamus. Menggunakan perangkat lunak berupa eclipse dengan bahasa pemrograman java, dan dilengkapi dengan data base dari sqlite.

Pembuatan aplikasi ini penulis berharap dapat membantu pengguna dalam mengetahui hal-hal dalam bidang olahraga ataupun bagi mereka yang merancang aplikasi kamus berbasis android.

Kata Kunci : Android, Java, Eclipse, Olahraga

ABSTRACT

The development of mobile technology is growing rapidly provide convenience for each person to access a range of information needed in everyday life. One technology that is helpful at this time is a smartphone based on Android. And to this day is not only a competition sport athletes but remain a healthy life companion who gave physical and spiritual fitness for everyone.

On this occasion the author to design and apply a program to provide facilities to the android smartphone users to find information on the meaning or explanation of the terms in the world of sports in the form of a dictionary application. Using software such as Eclipse with Java programming language, and equipped with a data base of sqlite.

Making this application the authors hope to assist the user in knowing things in sport or for those who are designing applications based on android dictionary.

Keyword : Android, Java, Eclipse, Sport