

**IMPLEMENTASI APLIKASI KEBUDAYAAN DI DAERAH ISTIMEWA  
YOGYAKARTA BERBASIS *ANDROID***

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana-1



**Diajukan oleh:**

**ANGGA PUTRA HANDIKA**

**NIM.20130140121**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**2017**

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi tidak mengandung karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak mengandung karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, September 2017  
  
Angga Putra Handika

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan barokahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Aplikasi Kebudayaan Di Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Android “. Laporan skripsi ini disusun untuk memenuhi saah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Teknik (S.T) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Dalam melakukan penelitian dan penyusunan laporan skripsi ini penulis telah mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Haris Setyawan, S.T., M. Eng. Selaku pembimbing utama yang telah mempercayakan perancangan desain user interface aplikasi kebudayaan di Daerah Istimewa Yogyakarta berbasis android untuk dijadikan skripsi bagi penulis, serta membimbing penulis dengan kesabaran dan ketulusan.
2. Ibu Aprilia Kurnianti, S.T., M. Eng. Selaku pembimbing pendamping yang telah dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan semua permasalahan penulis dan ketulusan dalam membimbing kepada penulis.
3. Bapak Chayadi Oktomy Noto S., S.T., M.Eng. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
4. Orangtua saya di Yogyakarta. Terimakasih karena sudah mengizinkan saya untuk kuliah di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, sudah memberikan kepercayaan yang tulus kepada saya, dan tentunya terimakasih karena selalu mendoakan saya.
5. Saudara Iqbal dan Sigid sebagai rekan dalam mengerjakan skripsi.
6. Teman- teman seperjuangan Margono, Harya, Jati, Nuri, Nasrun, Sila, Grace, Fira, Fathan, Nadya.
7. Saudara Aditya yang bersedia membantu ketika terjadi kesalahan koding.

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I .....	i
HALAMAN PENGESAHAN II.....	ii
PERNYATAAN .....	iii
PRAKATA.....	iv
INTISARI .....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	5
2.1 Kajian Pustaka.....	5
2.2 Landasan Teori .....	6
2.2.1 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	6
2.2.2 Pengertian <i>Android</i> .....	6
2.2.3 Arsitektur <i>Android</i> .....	7
2.2.4 Java .....	9
2.2.5 JSON .....	9
2.2.6 <i>Android Studio</i> .....	10
2.2.7 <i>Android Virtual Device</i> .....	10
2.2.8 <i>Flowchart</i> .....	11
2.2.9 UML.....	11
2.2.10 Cpanel .....	17

2.2.11	<i>Database</i> .....	17
2.2.12	<i>Metode Waterfall</i> .....	17
2.2.13	<i>Black Box Testing</i> .....	19
2.2.14	<i>Skala Likert</i> .....	19
BAB III METODE PENELITIAN .....		21
3.1	Metode Pengembangan Sistem .....	21
3.1.1	<i>Analysis</i> .....	21
3.1.2	<i>Design</i> .....	21
3.1.3	<i>Implementation</i> .....	21
3.1.4	<i>Testing</i> .....	21
3.1.5	<i>Maintenance</i> .....	21
3.2	Alat dan Bahan .....	22
3.2.1	Perangkat Lunak .....	22
3.2.2	Perangkat Keras .....	22
3.3	Bahan Penelitian.....	23
3.3.1	Wawancara.....	23
3.4	Analisis Kebutuhan .....	23
3.5	Arsitektur Sistem.....	24
3.6	Rancangan Sistem .....	25
3.6.1	<i>Flowchart</i> .....	26
3.6.2	<i>Use Case Diagram</i> .....	28
3.6.3	<i>Class Diagram</i> .....	29
3.6.4	<i>Entity Relationship Diagram</i> .....	32
3.7	Rancangan Tabel .....	33
3.8	Rancangan <i>User Interface</i> .....	34
3.8.1	Perancangan <i>Splashscreen</i> .....	34
3.8.2	Perancangan <i>Main Activity</i> .....	35
3.8.3	Perancangan <i>Activity Daftar Menu Event</i> .....	<b>35</b>
3.8.4	Perancangan <i>Activity Detail List Event</i> .....	36
3.8.5	Perancangan <i>Activity List Detail Event</i> .....	37
3.8.6	Perancangan <i>Activity Map</i> .....	37
3.8.7	Perancangan <i>Activity Galeri</i> .....	38

3.8.8	Perancangan <i>Activity View Galeri</i> .....	39
3.8.9	Perancangan <i>Activity Bantuan</i> .....	39
3.8.10	Perancangan <i>Activity Tentang Kami</i> .....	40
3.9	Metode Pengujian.....	41
3.10	Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		44
4.1	Pembuatan Basis Data .....	44
4.1.1	Tabel eventbudaya .....	44
4.2	Implementasi Aplikasi.....	45
4.2.1	<i>Activity Splashscreen</i> .....	45
4.2.2	<i>Activity Main Activity</i> .....	46
4.2.3	<i>Activity Daftar Menu Event</i> .....	47
4.2.4	<i>Activity Detail List Event</i> .....	47
4.2.5	<i>Activity List Detail Event</i> .....	48
4.2.6	<i>Activity Map</i> .....	49
4.2.7	<i>Activity Galeri</i> .....	49
4.2.8	<i>Activity View Galeri</i> .....	50
4.2.9	<i>Activity Bantuan</i> .....	51
4.2.10	<i>Activity Tentang Kami</i> .....	51
4.3	Pengujian Sistem .....	52
4.3.1	Pengujian User Interface .....	52
4.4	Hasil Penelitian .....	60
4.5	Pembahasan .....	63

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA .....	65
LAMPIRAN.....	67

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Metode <i>waterfall</i> .....	18
<b>Gambar 3.1</b> Metode <i>waterfall</i> .....	21
<b>Gambar 3.2</b> Arsitektur Sistem .....	25
<b>Gambar 3.3</b> <i>Flowchart</i> aplikasi .....	26
<b>Gambar 3.4</b> <i>Use case</i> aplikasi .....	28
<b>Gambar 3.5</b> <i>Class diagram</i> aplikasi .....	29
<b>Gambar 3.6</b> <i>Entity relationship diagram</i> aplikasi .....	32
<b>Gambar 3.7</b> <i>Splashscreen</i> .....	34
<b>Gambar 3.8</b> <i>Main activity</i> .....	35
<b>Gambar 3.9</b> <i>Activity daftar menu event</i> .....	36
<b>Gambar 3.10</b> <i>Activity detail list event</i> .....	36
<b>Gambar 3.11</b> <i>Activity list detail event</i> .....	37
<b>Gambar 3.12</b> <i>Activty map</i> .....	38
<b>Gambar 3.13</b> <i>Activity galeri</i> .....	38
<b>Gambar 3.14</b> <i>Activity view galeri</i> .....	39
<b>Gambar 3.15</b> <i>Activity Bantuan</i> .....	40
<b>Gambar 3.16</b> <i>Activity tentang kami</i> .....	40
<b>Gambar 4.1</b> Tabel eventbudaya .....	45
<b>Gambar 4.2</b> Tampilan <i>splashscreen</i> .....	46
<b>Gambar 4.3</b> Tampilan <i>main activity</i> .....	46
<b>Gambar 4.4</b> Tampilan daftar menu <i>event</i> .....	47
<b>Gambar 4.5</b> Tampilan <i>detail list event</i> .....	48
<b>Gambar 4.6</b> Tampilan <i>list detail event</i> .....	48
<b>Gambar 4.7</b> Tampilan <i>map</i> .....	49
<b>Gambar 4.8</b> Tampilan galeri .....	50
<b>Gambar 4.9</b> Tampilan <i>view galeri</i> .....	50
<b>Gambar 4.10</b> Tampilan bantuan .....	51
<b>Gambar 4.11</b> Tampilan tentang kami .....	52



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.2</b> Simbol-simbol dalam <i>use case diagram</i> .....	12
<b>Tabel 2.3</b> Simbol-simbol dalam <i>class diagram</i> .....	14
<b>Tabel 2.4</b> Simbol-simbol dalam <i>entity relationship diagram</i> .....	16
<b>Tabel 3.1</b> Tabel perangkat lunak .....	22
<b>Tabel 3.2</b> Tabel perangkat keras laptop.....	23
<b>Tabel 3.3</b> Tabel perangkat keras smartphone .....	23
<b>Tabel 3.4</b> Tabel eventbudaya .....	33
<b>Tabel 3.5</b> Tabel skor skala likert .....	43
<b>Tabel 3.6</b> Tabel kategori kelayakan aplikasi .....	43
<b>Tabel 4.2</b> Tabel pengujian <i>user interface</i> .....	53
<b>Tabel 4.3</b> Tabel pengujian kelayakan aplikasi.....	62