



**INFORMASI MUSEUM DI JAKARTA SELATAN BERBASIS
MOBILE**



DARYANTO

41507110052

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2014**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 41507110052

Nama : DARYANTO

Judul : Informasi Museum Di Jakarta Selatan Berbasis Mobile

Menyatakan bahwa skripsi tersebut di atas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Kecuali kutipan-kutipan dan teori-teori serta referensi yang bersumber dari buku maupun dari sumber lainnya yang saya cantumkan di dalam daftar pustaka. Apabila ternyata ditemukan dalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, Februari 2014



Daryanto



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dari mahasiswa berikut ini :

Nama : Daryanto
NIM : 41507110052
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Skripsi : Informasi Museum Berbasis Mobile Di Jakarta Selatan

Telah diperiksa dan diuji sebagai Laporan Tugas Akhir

Jakarta, 21 Desember 2013



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

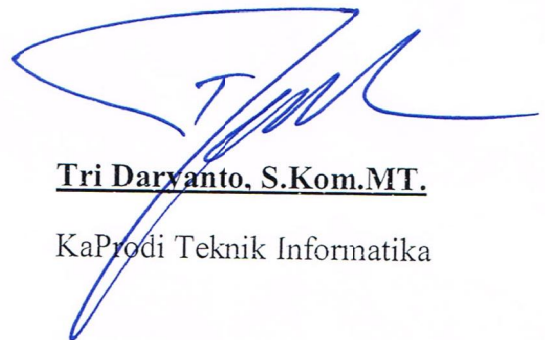
Leonard Goeirmanto M.sc

Pembimbing Tugas Akhir



Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom

Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika



Tri Daryanto, S.Kom.MT.

KaProdi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, atas berkah rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan yang berjudul “Informasi Museum Di Jakarta Selatan Berbasis Mobile ”.

Penulisan ilmiah ini disusun dengan tujuan untuk melengkapi salah satu syarat untuk mencapai jenjang Strata Satu (S1) pada Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa terselesainya Penulisan Ilmiah ini tak lepas dari peran serta berbagai pihak yang telah membantu baik berupa materil maupun spiritual, bimbingan, petunjuk dan saran, dukungan dan dorongan yang diberikan kepada penulis, sehingga Penulisan Ilmiah ini selesai tepat pada waktunya. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Leonard Goeirmanto M.sc, selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan serta masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan ini dengan baik.
2. Tri Daryanto, ST, MT selaku Kaprodi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak, Ibu dosen dan staf pengajar di Universitas Mercubuana.
4. Kedua orang tua tercinta , adik beserta keluarga yang telah memberikan dorongan semangat, materil serta doa yang tak ternilai harganya.
5. Dan terakhir semua pihak yang telah terlibat dalam penulisan ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan ini.

Penulis menyadari bahwa Penulisan Ilmiah ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan sarannya yang membangun. Akhir kata penulis berharap, semoga Penulisan ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin..

Jakarta, Februari 2014

(Penulis)



DAFTAR ISI

	Halaman
Judul	i
Lembar Pernyataan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Abstraksi	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
 1. Pendahuluan	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Ruang Lingkup	3
1.5. Tujuan dan Manfaat	3
1.6. Metodologi	4
1.7. Sistematika Penulisan	6
 2. Landasan Teori	
2.1. Sekilas tentang Objek Wisata Museum DKI Jakarta.....	8
2.2. Aplikasi Mobile	8
2.3. Java	9
2.3.1. Kelebihan Java	10
2.3.2. Kekurangan Java	11
2.4. Android	12
2.4.1. Sistem Operasi Android.....	12
2.4.1.1. Pengenalan Sistem Operasi Android	12
2.4.1.2. Sejarah Sistem Operasi Android	13

2.5. Fitur Android	16
2.5.1. Fitur Perangkat Keras	16
2.5.2. Fitur Perangkat Lunak	17
2.6. Sistem Android	18
2.7. Komponen Aplikasi Android	22
2.7.1 Siklus Hidup Aplikasi Android	25
2.8 Pengertian UML (Unified Modelling Language)	27
2.8.1 Use Case Diagram	27
2.8.2 Activity Diagram	27
2.9 SQL (Structure Query Language)	28
2.10 Eclipse	33
2.10.1 IDE Eclipse	33
2.10.2 Arsitektur Eclipse	34
2.10.3 Versi Eclipse	35
2.11 Museum Daerah Jakarta Selatan	35
2.11.1 Sekilas Sejarah Museum	36
2.11.2 Museum Polri	36
2.11.3 Museum Satria Mandala	40
2.11.4 Museum Reksa Artha	42
3. Desain Dan Perancangan	
3.1. Perencanaan Aplikasi	44
3.2. Struktur Navigasi	44
3.3. Storyboard	46
3.4. Rancangan Use Case Diagram	48
3.5. Rancangan Acitivty Diagram	48
3.6. Diagram Alur	51
3.7. Perancangan Database	53
3.7. Perancangan Tampilan	54
3.8.1 Rancangan Tampilan Halaman Pembuka	54

3.8.2 Rancangan Tampilan Halaman Menu Utama	55
3.8.3 Rancangan Tampilan Halaman Sekilas Sejarah	55
3.8.4 Rancangan Tampilan Halaman Wisata Museum	56
3.8.5 Rancangan Tampilan Halaman Museum Polri	57
3.8.6 Rancangan Tampilan Halaman Museum Satria	57
3.8.7 Rancangan Tampilan Halaman Museum Reksa	58
3.8.8 Rancangan Tampilan Halaman Tujuan	59
3.8.9 Rancangan Tampilan Halaman Penulis	59
3.8.10 Rancangan Tampilan Halaman Petunjuk	60
3.8.11 Rancangan Tampilan Halaman Exit	60
 4. Implementasi dan Analisa	
4.1 Persiapan Perangkat Pendukung	62
4.2 Instalasi Java Development Kit (JDK)	63
4.3 Instalasi Android SDK	72
4.4 Instalasi Eclipse IDE	74
4.5 Instalasi Android Development Tools plugin	74
4.6 Pembukaan Project Android Baru	78
4.6.1. Pembuatan Project Baru	78
4.7 Penulisan Source Code	81
4.8 Uji Coba Program	81
4.8.1 Tampilan Program Aplikasi di Emulator	81
4.8.2 Tampilan Program Aplikasi pada Handphone.....	91
 5. Penutup	92
5.1. Kesimpulan	92
5.2. Saran	92
 Daftar Pustaka	93
 Lampiran	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Versi Eclipse

Tabel 2 tbl_m_museum

Tabel 3 (android_metadata)

Tabel 4 (sqlite_sequence)



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Skema Arsitektur Android
- Gambar 2 Siklus Hidup Aplikasi Android
- Gambar 3 Struktur Navigasi Hirarki
- Gambar 4 Storyboard Aplikasi
- Gambar 5 Use Case Diagram
- Gambar 6 Activity Diagram
- Gambar 7 Diagram Alur (Flowchart)
- Gambar 8 Perancangan Tampilan Halaman Pembuka / Layar Utama
- Gambar 9 Perancangan Tampilan Halaman Menu Utama
- Gambar 10 Perancangan Tampilan Halaman Sekilas Sejarah Museum
- Gambar 11 Perancangan Tampilan Halaman Wisata Museum
- Gambar 12 Perancangan Tampilan Halaman Wisata Museum Polri
- Gambar 13 Perancangan Tampilan Halaman Wisata Museum Satria Mandala
- Gambar 14 Perancangan Tampilan Halaman Wisata Museum Reksa Artha
- Gambar 15 Perancangan Tampilan Halaman Tujuan
- Gambar 16 Perancangan Tampilan Halaman Penulis
- Gambar 17 Perancangan Tampilan Halaman Petunjuk
- Gambar 18 Perancangan Tampilan Halaman Exit
- Gambar 19 Download versi JDK
- Gambar 20 Men-download versi JDK
- Gambar 21 Opening jdk-6u27-windows-i586.exe
- Gambar 22 Welcome to the installation JDK
- Gambar 23 Pemilihan paket yang akan di install
- Gambar 24 Proses Instalasi berlangsung
- Gambar 25 Penentuan destination folder
- Gambar 26 Instalasi sedang berlangsung
- Gambar 27 Proses Instalasi selesai
- Gambar 28 Instalasi Java Development Kit
- Gambar 29 Ketika command javac diketikkan
- Gambar 30 System properties

Gambar 31 Environment Variables
Gambar 32 Konfigurasi Path
Gambar 33 Versi Java yang aktif di komputer
Gambar 34 Konfigurasi path telah berhasil
Gambar 35 Tampilan Android SDK Manager
Gambar 36 SDK Android
Gambar 37 Android Software Development Kit License Agreement
Gambar 38 New Software pada Eclipse IDE
Gambar 39 Penentuan lokasi plugin ADT
Gambar 40 Pengaturan Available Software
Gambar 41 Proses Installing Software
Gambar 42 License Agreement
Gambar 43 Langkah-langkah untuk memulai project Android
Gambar 44 Jendela New Android Project
Gambar 45 Tampilan output layar Utama
Gambar 46 Tampilan output halaman menu Utama
Gambar 47 Tampilan output sekilas sejarah museum
Gambar 48 Tampilan output wisata museum
Gambar 49 Tampilan output wisata museum polri
Gambar 50 Tampilan output wisata museum satria mandala
Gambar 51 Tampilan output wisata museum reksa artha
Gambar 52 Tampilan output tujuan
Gambar 53 Tampilan output penulis
Gambar 54 Tampilan output petunjuk
Gambar 55 Tampilan output Exit