



**Informasi Museum Berbasis Android
di Jakarta Pusat**



MISDI

41508010083

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2014



**Informasi Museum Berbasis Android
di Jakarta Pusat**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:
MISDI

41508010083

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41508010083

Nama : MISDI

Judul Skripsi : Informasi Museum Berbasis Android di Jakarta Pusat

Menyatakan bahwa skripsi tersebut diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang berkaitan dengan hal tersebut.

Jakarta, 14 Juni 2014


METERAI
TEMPEL
77EA4ACF244060838
6000
DJP
(Misdi)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

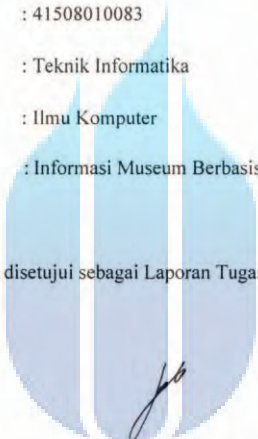
LEMBAR PENGESAHAN

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

Nama : Misdi
NIM : 41508010083
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Informasi Museum Berbasis Android di Jakarta Pusat

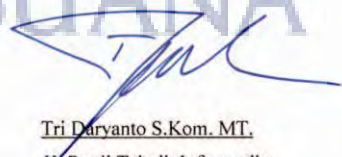
Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir

Jakarta, Juli 2014


Leonard Goeirmanto M.Sc

Pembimbing


Sabar Rudiarto, S. Kom. M.kom
Koor. Tugas Akhir Teknik Informatika


Tri Darvanto S.Kom. MT,
KaProdi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

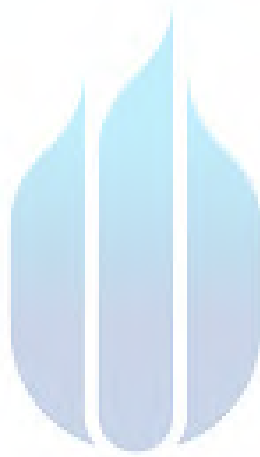
Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas karunia yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir tepat pada waktunya. Dimana Laporan Tugas Akhir tersebut merupakan salah satu persyaratan untuk dapat menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih belum dapat dikatakan sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan diterima dengan senang hati. Penulis juga menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini takkan dapat selesai tepat pada waktunya tanpa bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Leonard Goeirmanto M.Sc selaku Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing penulis dengan semua nasihat, semangat, ilmu dan segala bantuan yang tidak dapat disebutkan.
2. Bapak Tri Daryanto S.Kom. MT. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
3. Bapak Sabar Rudiarto, S. Kom, M.kom selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
4. Kedua orang tua tersayang yang selalu memberikan dorongan penuh baik semangat maupun materil.

5. Kakak dan adik – adik tercinta yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam mengerjakan tulisan ini.
6. Teman – teman Teknik Informatika 2008 khususnya yang telah banyak membantu dalam penulisan ini.

Penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang ada. Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas segala kebaikan mereka.



Jakarta, 15 Juni 2014

Misdi

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Android	5
2.1.1 Kelebihan Android	6
2.1.2 Fitur Android	8
2.1.3 AVD (Android Virtual Device).....	8
2.1.3 Genymotion	9
2.2 IDE Eclipse	10
2.3 HTML5 (Hyper Text Markup Language)	11
2.4 CSS.....	12
2.5 JavaScript	13
2.4.1 Perbedaan Javascript dan JQuery.....	14
2.6 Phonegap	15
2.7 Entity Relationship Diagram (ERD)	16

2.7.1 Komponen Entity Relationship Diagram	17
2.8 Metode Perancangan	18
2.8.1 Metode Waterfall	18
2.8.2 Fase –Fase Waterfall.....	18
2.9 Unified Modeling Language (UML).....	19
2.9.1 Use Case	20
2.9.2 Sequence diagram.....	23
2.9.3 Activity Diagram.....	24
2.10 Museum	26
2.10.1 Museum Proklamator	27
2.10.2 Museum Joang 45	29
2.10.3 Museum Perumusan Naskah Proklamasi	31
2.10.4 Museum Sumpah Pemuda.....	34

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisa Sistem.....	39
3.1.1 Perancangan Sistem	39
3.2 Flow Chart.....	40
3.3 Use Case.....	41
3.4 Activity Diagram.....	43
3.5 Sequence Diagram	46
3.5.1 Sequence Diagram Melihat Informasi Museum	46
3.5.2 Sequence Diagram Melihat Koleksi Museum.....	47
3.5.3 Sequence Diagram Melihat Sejarah Museum	48
3.5.4 Sequence Diagram Melihat Peta Museum	49
3.6 Entity Relationship Diagram (ERD)	50
3.7 Perancangan Storyboard.....	53
3.7.1 Halaman Splash Screen.....	53
3.7.2 Halaman List Museum	54
3.7.3 Halaman Museum	55
3.7.4 Halaman Sejarah Museum	56
3.7.5 Halaman Koleksi Museum.....	58

3.7.6 Halaman Informasi.....	57
3.7.7 Halaman Peta	59
3.7.8 Halaman Drawer	59
3.7.9 Halaman Petunjuk.....	60
3.7.10 Halaman tentang aplikasi.....	61
3.8 Alur Aplikasi.....	63
3.9 Perancangan Basisdata	64
3.9.1 Tabel Museum.....	64
3.9.2 Tabel Informasi	65
3.9.3 Tabel Koleksi	66
3.9.4 Tabel Tentang.....	66

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi	67
4.1.1 Perangkat Keras	67
4.1.2 Perangkat Lunak.....	68
4.2 Tampilan Layar	68
4.2.1 Tampilan Ikon aplikasi.....	68
4.2.2 Splash Screen	65
4.2.3 Halaman list Museum	69
4.2.4 Halaman Drawer	70
4.2.5 Halaman Museum	70
4.2.6 Halaman Sejarah.....	71
4.2.7 Halaman Koleksi dari Museum	72
4.2.8 Halaman Informasi	73
4.2.9 Halaman Peta.....	73
4.3 Pengujian.....	75
4.4 Kode Aplikasi dengan menggunakan metode MVC.....	76

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jumlah Versi Android yang digunakan	6
Gambar 2.2 Jumlah Pengguna OS di Perangkat Mobile	7
Gambar 2.3 Tampilan Layar Android menggunakan Emulator	9
Gambar 2.4 Tampilan Layar Android menggunakan Emulator Genymotion ...	10
Gambar 2.5 Tampilan Eclipse Java EE	11
Gambar 2.6 Cara Kerja Phonegap	15
Gambar 2.7 API Yang Tersedia	16
Gambar 2.8 Metode Waterfall	18
Gambar 2.9 Use Case Diagram	20
Gambar 2.10 Use Case	21
Gambar 2.11 Gambar Actor	21
Gambar 2.12 Gambar Association	22
Gambar 2.13 Gambar Extends	22
Gambar 2.14 Gambar Includes	23
Gambar 2.15 Gambar Initial Node	24
Gambar 2.16 Gambar Actions	24
Gambar 2.17 Gambar Flow	24
Gambar 2.18 Gambar Decisions	25
Gambar 2.19 Gambar Merges	25
Gambar 2.20 Gambar Activity Final	25
Gambar 3.1 Flow chart Aplikasi	40
Gambar 3.2 Use case aplikasi Informasi museum	41
Gambar 3.3 Activity diagram Halaman Utama	43

Gambar 3.4 Activity diagram pilih museum	44
Gambar 3.5 Activity diagram menu drawer	45
Gambar 3.6 Sequence Diagram	46
Gambar 3.7 Sequence Diagram menampilkan halaman informasi museum.....	47
Gambar 3.8 Sequence Diagram menampilkan halaman koleksi museum.....	48
Gambar 3.9 Sequence Diagram menampilkan halaman sejarah museum.....	49
Gambar 3.10 Sequence Diagram menampilkan halaman peta museum	50
Gambar 3.11 Entity Relationship Diagram(ERD)Aplikasi Informasi museum	51
Gambar 3.12 Halaman splash screen.....	53
Gambar 3.13 Halaman List Museum.....	54
Gambar 3.14 Halaman Museum.....	55
Gambar 3.15 Halaman Sejarah Museum.....	56
Gambar 3.16 Halaman Koleksi Museum	57
Gambar 3.17 Halaman Informasi Museum	58
Gambar 3.18 Halaman peta	59
Gambar 3.19 Halaman drawer.....	60
Gambar 3.20 Halaman Petunjuk.....	60
Gambar 3.21 Halaman tentang aplikasi.....	61
Gambar 3.22 Alur Aplikasi	63
Gambar 4.1 Ikon Aplikasi	68
Gambar 4.2 Tampilan Spalash Screen.....	69
Gambar 4.3 Tampilan halaman list museum.....	69
Gambar 4.4 Layar halaman drawer	70
Gambar 4.5 Halaman Museum.....	71
Gambar 4.6 Halaman Sejarah.....	71
Gambar 4.7 Halaman Koleksi	72
Gambar 4.8 Halaman Informasi	73
Gambar 4.9 Halaman Peta.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skenario Use Case Mulai Aplikasi.....	41
Tabel 3.2 Skenario Use Case Pilih Museum	42
Tabel 3.3 Skenario Use Case Pengaturan.....	42
Tabel 3.4 Skenario Use Case Keluar	42
Tabel 3.5 Entitas dan atribut pada aplikasi.....	50
Tabel 3.6 Tabel Museum.....	63
Tabel 3.7 Tabel Informasi	64
Tabel 3.8 Tabel Koleksi	65
Tabel 3.9 Tabel Tentang aplikasi	65
Tabel 4.1 Skenario Pengujian Menu Utama.....	75
Tabel 4.2 Skenario Pengujian Menu Museum	75
Tabel 4.3 Skenario Pengujian Pengaturan	76

