



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**RANCANGAN APLIKASI ANIMASI INTERAKTIF
PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER
BERBASIS ANDROID**

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

M.Megaria

4181414110098

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41814110098
Nama : M.Megaria
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : **RANCANGAN APLIKASI ANIMASI INTERAKTIF
PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER
BERBASIS ANDROID**

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

Jakarta, 15 Februari 2016



(M.Megaria)

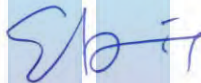
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41814110098
Nama : M.Megaria
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : **RANCANGAN APLIKASI ANIMASI INTERAKTIF
PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN

Jakarta, 26 Februari 2016

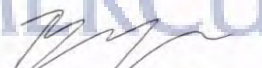


Yustika Erliani, MMSI
Dosen Pembimbing

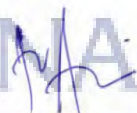
MENGETAHUI,

UNIVERSITAS

MERCU BUANA



Bagus Priambodo, ST.,MTI
Koord. Tugas Akhir



Nur Ani, ST., MMSI
Ka.Prodi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan tugas akhir ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Yustika Erliani, MMSI selaku pembimbing tugas akhir.
2. Bapak Bagus, ST, MMSI selaku koordinator tugas akhir pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Nuraini, ST, MMSI KaProdi Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana
4. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
5. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama kawan-kawan angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan tugas akhir ini

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufiknya, Amin.

Jakarta, 13 Februari 2016

M.Megaria

DAFTAR ISI

	Halaman
<u>LEMBAR PERNYATAAN</u>	i
<u>LEMBAR PERSETUJUAN</u>	ii
<u>LEMBAR PERNGESEHAN</u>	iii
<u>KATA PENGANTAR</u>	iv
ABSTRACTION	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Dan Manfaat.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	2
1.6. Sistematika Penulisan.....	2
<u>BAB II LANDASAN TEORI</u>	5
2.1. Perangkat Keras(<i>Hardware</i>) Komputer	5
2.1.1. Definisi Komputer.....	5
2.1.2. Definisi Perangkat Keras Komputer.....	6
2.2. Animasi	6
2.3. Android	6
2.3.1. Sejarah Android.....	6
2.3.2. Perkembangan Versi Android	7
2.3.3. Android Eclipse.....	7
2.4. Bahasa Pemrograman Java	9

2.5. Definisi UML(<i>Unified Modeling Language</i>)	10
2.5.1. Pengertian UML	10
2.5.2. Diagram-Diagram UML	10
2.5.2.1. Use Case Diagram	10
2.5.2.2. Activity Diagram	13
2.5.2.3. Class Diagram	16
2.5.2.4. Sequence Diagram	17
2.6. Database	19
2.7. MYSQL(SQLITE)	19
2.8. Adobe PhotoShope CS5	20
2.9. Storyboard	21
BAB III PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN	23
3.1. Analisa Permasalahan dan Kebutuhan	23
3.1.1. Analisa Permasalahan	23
3.1.2. Analisa Kebutuhan	23
3.2. Perancangan Pemodelan Sistem.....	24
3.2.1. Navigasi Aplikasi Perangkat KerasKomputer	24
3.2.2. Use Case Diagram.....	25
3.2.3. Activity Diagram.....	26
3.2.4. Class Diagram	34
3.2.5. Sequence Diagram	35
3.3. Perancangan Antar Muka	36
3.3.1. Perancangan Antar Muka Halaman Muk.....	36
3.3.2. Perancangan Antar Muka Halaman Utama.....	36
3.3.2. Perancangan Antar Muka Tentang Komputer.....	38
3.3.3. Perancangan Antar Muka Perangkat Keras.....	41
3.3.4. Perancangan Antar Muka Quiz	43
3.2.5. DataBase	45
3.2.5.1 Tabel Soal	45
3.2.5.2 Tabel Gambar	46
3.4. Pengumpulan Data	46

BAB IV ANALISIS MASALAH	53
4.1. Implementasi	53
4.1.1. Halaman Spalsh Screen.....	54
4.1.2. Halaman Menu Muka.....	54
4.1.3. Halaman Menu Utama	55
4.1.4. Halaman Menu Tentang Komputer.....	55
4.1.5. Halaman Pengertian Komputer	56
4.1.6. Halaman Sejarah Komputer	56
4.1.7. Halaman Tokoh Penemu Komputer.....	57
4.1.8. Halaman Petunjuk	57
4.1.9. Halaman Menu Perangkat Keras.....	58
4.1.10. Halaman Menu Masukkan (<i>Input</i>)	58
4.1.11. Halaman Perangkat Keras Masukkan(<i>Input</i>)	59
4.1.12. Halaman Menu Keluaran(<i>Output</i>).....	59
4.1.13. Halaman Perangkat Keras Keluaran(<i>Output</i>).....	60
4.1.14. Halaman Menu Penyimpana(<i>Storage</i>)	60
4.1.15. Halaman Perangkat Keras Penyimpana(<i>Storage</i>)	61
4.1.16. Halaman Menu Pemrosesan(<i>Processing</i>).....	61
4.1.17. Halaman Perangkat Keras Penyimpana(<i>Storage</i>)	62
4.1.18. Halaman Input Nama Quiz.....	62
4.1.13. Halaman Soal Quiz	63
4.1.13. Halaman Hasil Nilai Quiz	63
4.2. Pengujian Sistem.....	64
4.2.1. Pengujian Terhadap Jendela Menu Muka	64
4.2.2. Pengujian Terhadap Jendela Menu Utama.....	64
4.2.3. Pengujian Terhadap Jendela Menu Tentang Komputer	65
4.2.4. Pengujian Terhadap Jendela Menu Perangkat Keras	66
4.2.5. Pengujian Terhadap Jendela Menu Halaman Quiz	76
4.2.6. Analisa Hasil	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78

5.1. Kesimpulan	78
5.2. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	80



DAFTAR GAMBAR

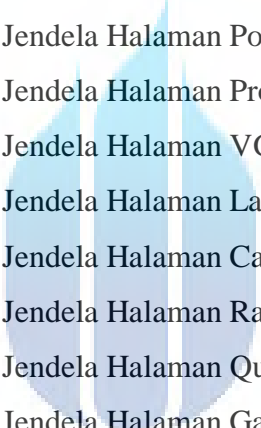
	Halaman
1. Gambar II.1. Perbedaan <i>Include</i> dan <i>Extend</i> Pada <i>Use Case</i>	12
2. Gambar II.2. Contoh <i>Use Case</i>	13
3. Gambar II.3. Contoh <i>Activity Diagram</i>	14
4. Gambar II.4. Contoh <i>Class Diagram</i>	16
5. Gambar II.5. Komponen <i>Squence Diagram</i>	18
6. Gambar III.1. Navigasi <i>Storyboard</i> Aplikasi	25
7. Gambar III.2. Rancangan <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi	26
8. Gambar III.3. Rancangan <i>Activity Diagram</i> Halaman Menu Utama.....	27
9. Gambar III.4. Rancangan <i>Activity Diagram</i> Pengertian Komputer.....	28
10. Gambar III.5. Rancangan <i>Activity Diagram</i> Sejarah Komputer.....	29
11. Gambar III.6. Rancangan <i>Squence Diagram</i> Tokoh Penemu.....	30
12. Gambar III.7. Rancangan <i>Squence Diagram</i> <i>Input</i>	31
13. Gambar III.8. Rancangan <i>Squence Diagram</i> <i>Output</i>	32
14. Gambar III.9. Rancangan <i>Squence Diagram</i> <i>Storage</i>	33
15. Gambar III.10. Rancangan <i>Squence Diagram</i> <i>Processing</i>	34
16. Gambar III.11. Rancangan <i>Squence Diagram</i> <i>Quiz</i>	35
17. Gambar III.12. Rancangan <i>Class Diagram</i> <i>Quiz</i>	35
18. Gambar III.13. Rancangan <i>Squence Diagram</i> <i>Quiz</i>	31
19. Gambar III.14. Rancangan <i>Spalash Sreen</i>	37
20. Gambar III.15. Rancangan Halaman Muka	37
21. Gambar III.16. Rancangan Halaman Menu Utama	38
22. Gambar III.17. Rancangan Halaman Menu Tentang Komputer	38
23. Gambar III.18. Rancangan Halaman Petunjuk	39
24. Gambar III.19. Rancangan Halaman Tokoh Penemu Komputer	40
25. Gambar III.20. Rancangan Halaman Sejarah Komputer	40
26. Gambar III.21. Rancangan Halaman Menu Perangkat Keras	41
27. Gambar III.22. Rancangan Halaman <i>Input</i>	41

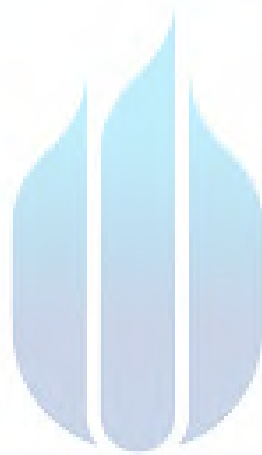
28.	Gambar III.23. Rancangan Halaman <i>Output</i>	42
29.	Gambar III.24. Rancangan Halaman <i>Storage</i>	42
30.	Gambar III.25. Rancangan Halaman <i>Processing</i>	43
31.	Gambar III.26. Rancangan Halaman <i>Quiz</i>	43
32.	Gambar III.27. Rancangan Halaman Soal <i>Quiz</i>	44
33.	Gambar III.28. Rancangan Halaman Nilai <i>Quiz</i>	44
34.	Gambar IV.1. Tampilan Halaman <i>Splash Csreen</i>	54
35.	Gambar IV.2. Tampilan Halaman Menu Muka	54
36.	Gambar IV.3. Tampilan Halaman Menu Utama.....	55
37.	Gambar IV.4. Tampilan Halaman Menu Tentang Komputer	55
38.	Gambar IV.5. Tampilan Halaman Pengertian Pengertian Komputer.....	56
39.	Gambar IV.6. Tampilan Halaman Sejarah Komputer.....	56
40.	Gambar IV.7. Tampilan Halaman Tokoh Penemu Komputer	57
41.	Gambar IV.8. Tampilan Halaman Petunjuk.....	57
42.	Gambar IV.9. Tampilan Halaman Menu Perangkat Keras	58
43.	Gambar IV.10. Tampilan Halaman Menu Masukkan(<i>Input</i>).....	58
44.	Gambar IV.11. Tampilan Halaman Perangkat Keras Masukkan(<i>Input</i>).....	59
45.	Gambar IV.12. Tampilan Halaman Menu Keluaran(<i>Output</i>)	59
46.	Gambar IV.13. Tampilan Halaman Perangkat Keras Keluaran(<i>Output</i>)	60
47.	Gambar IV.14. Tampilan Halaman Menu Penyimpanan(<i>Storage</i>).....	60
48.	Gambar IV.15. Tampilan Halaman Pemrosesan(<i>Storage</i>).....	61
49.	Gambar IV.16. Tampilan Halaman Menu Pemrosesan(<i>Processing</i>).....	61
50.	Gambar IV.17. Tampilan Halaman Perangkat Keras Pemrosesan	62
51.	Gambar IV.18. Tampilan Halaman Masukkan Nama	62
52.	Gambar IV.19. Tampilan Halaman Soal <i>Quiz</i>	63

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel II.1. <i>Use Case Diagram</i>	11
2. Tabel II.2. Perbedaan include dan extend Pada Use Case	12
3. Tabel II.3. Komponen Activity Diagram	14
4. Tabel II.4. Komponen Class Diagram.....	17
5. Tabel II.1. Komponen Sequence Diagram	18
6. Tabel III.1. Spesifikasi Use Case Diagram Quiz	26
7. Tabel III.2. Spesifikasi Tabel Soal.....	45
8. Tabel III.3. Spesifikasi Tabel Gambar	46
9. Tabel III.4. Pengumpulan Bahan Gambar	46
10. Tabel III.5. Pengumpulan Bahan Suara.....	46
11. Tabel IV.1. Pengujian Jendela Menu Muka.....	64
12. Tabel IV.2. Pengujian Jendela Menu Utama	64
13. Tabel IV.3. Pengujian Jendela Menu Tentang Komputer.....	65
14. Tabel IV.4. Pengujian Jendela Menu Pengertian Komputer	65
15. Tabel IV.5. Pengujian Jendela Halaman Sejarah.....	65
16. Tabel IV.6. Pengujian Jendela Halaman Tokoh Penemu.....	66
17. Tabel IV.7. Pengujian Jendela Menu Perangkat Keras.....	66
18. Tabel IV.8. Pengujian Jendela Menu Perangkat <i>Input</i>	66
19. Tabel IV.9. Pengujian Jendela Halaman Dvd	67
20. Tabel IV.10. Pengujian Jendela Halaman Joystick.....	67
21. Tabel IV.11. Pengujian Jendela Halaman Keyboard	68
22. Tabel IV.12. Pengujian Jendela Halaman Mouse	68
23. Tabel IV.13. Pengujian Jendela Halaman Microphone	68
24. Tabel IV.14. Pengujian Jendela Halaman Scanner	69
25. Tabel IV.15. Pengujian Jendela Halaman Scanner Barcode	69
26. Tabel IV.16. Pengujian Jendela Halaman Webcam	69
27. Tabel IV.17. Pengujian Jendela Menu Perangkat <i>Output</i>	70

28. Tabel IV.18. Pengujian Jendela Halaman Monitor	70
29. Tabel IV.19. Pengujian Jendela Halaman Printer	71
30. Tabel IV.20. Pengujian Jendela Halaman Speaker	71
31. Tabel IV.21. Pengujian Jendela Halaman Project	71
32. Tabel IV.22. Pengujian Jendela Halaman Modem	72
33. Tabel IV.23. Pengujian Jendela Menu Perangkat <i>Processing</i>	72
34. Tabel IV.24. Pengujian Jendela Halaman Hardisk	72
35. Tabel IV.25. Pengujian Jendela Halaman Flashdisk	73
36. Tabel IV.26. Pengujian Jendela Halaman CD/DVD	73
37. Tabel IV.27. Pengujian Jendela Menu Perangkat Processing	72
38. Tabel IV.28. Pengujian Jendela Halaman Motherboard	74
39. Tabel IV.29. Pengujian Jendela Halaman Power Supplay	74
40. Tabel IV.30. Pengujian Jendela Halaman Processor	74
41. Tabel IV.31. Pengujian Jendela Halaman VGA Card	75
42. Tabel IV.32. Pengujian Jendela Halaman Lancard	75
43. Tabel IV.33. Pengujian Jendela Halaman Cassing CPU	76
44. Tabel IV.34. Pengujian Jendela Halaman Ram	76
45. Tabel IV.35. Pengujian Jendela Halaman Quiz	76
46. Tabel IV.36. Pengujian Jendela Halaman Gambar Cassing CPU	76
47. Tabel IV.37. Pengujian Jendela Halaman Gambar Cassing CPU	76


 UNIVERSITAS
MERCU BUANA



UNIVERSITAS
MERCU BUANA