



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**APLIKASI TUTORIAL *LIFEHACK* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS REMAJA BERBASIS
ANDROID**

Namira Nur Jasmine

41814010076

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCUBUANA
JAKARTA**

2017



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**APLIKASI TUTORIAL *LIFEHACK* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS REMAJA BERBASIS
ANDROID**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

UNIVERSITAS
Oleh :
MERCU BUANA
Namira Nur Jasmine

41814010076

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCUBUANA
JAKARTA
2017**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41814010076

Nama : NAMIRA NUR JASMINE

Judul Tugas Akhir : APLIKASI TUTORIAL *LIFEHACK* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS REMAJA 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 mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 06 Desember 2017



(Namira Nur Jasmine)

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

NIM : 41814010076

Nama : NAMIRA NUR JASMINE

Judul Tugas Akhir : APLIKASI TUTORIAL *LIFEHACK* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS REMAJA
BERBASIS ANDROID

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI
JAKARTA, 06 DESEMBER 2017



UNIVERSITAS
Ardiansyah, ST., MTI
Dosen Pembimbing
MERCU BUANA

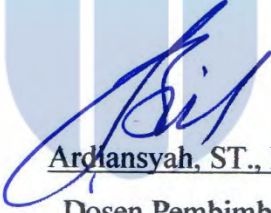
LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41814010076

Nama : NAMIRA NUR JASMINE

Judul Tugas Akhir : APLIKASI TUTORIAL *LIFEHACK* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS REMAJA BERBASIS
ANDROID

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN
JAKARTA, *13 Desember 2017*.



Ardhansyah, ST., MTI

Dosen Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
MENGETAHUI,



Inge Handriani, M.Ak., MMSI

Koordinator Tugas Akhir
Sistem Informasi



Nur Ani, ST., MMSI

Ketua Program Studi
Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah serta kesehatan yang dilimpahkan kepada Penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.

Tugas Akhir ini ditunjukkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komputer pada jenjang studi Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi di Universitas Mercu Buana Jakarta.

Sebagai ungkapan rasa syukur, Penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu baik langsung maupun tidak langsung sehingga penulisan tugas akhir ini dapat diselesaikan. Ucapan terimakasih Penulis sampaikan Kepada :

1. Kedua Orang tua tercinta, yang tak henti-hentinya telah memberikan dukungan baik moral maupun materi, doa, semangat dan kasih sayang yang sangat besar.
2. Bapak Ardiansyah, ST., MTI selaku dosen pembimbing.
3. Ibu Nur Ani, ST., MMSI selaku Kepala Program Studi jurusan Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Inge Handriani, M.Ak, MMSI selaku Koordinator Tugas Akhir jurusan Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.
5. Ibu Ariyani Wardhana, ST., M.Kom selaku dosen pembimbing akademik jurusan Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.
6. Dan juga kepada seluruh teman-teman Sistem Informasi 2014.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, saya selaku penulis memohon maaf sebesar-besarnya atas kekurangan dan keterbatasan yang terdapat dalam tugas akhir ini dan terimakasih atas semua saran-saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan tugas akhir ini serta besar harap penulis semoga skripsi ini tidak hanya berguna bagi penulis tetapi juga bermanfaat bagi pihak lain yang membutuhkan.

Jakarta, 06 Desember 2017

Namira Nur Jasmine

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Jenis Penelitian.....	4
1.6.2 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.3 Metode Pengembangan Sistem	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Teori Khusus.....	7
2.1.1 Definisi Life Hack.....	7
2.2 Definisi Aplikasi.....	8
2.3 Multimedia.....	8

2.3.1 Pengertian Multimedia	8
2.3.2 Elemen Multimedia	9
2.3.3 Microsoft Paint	10
2.4 Android	10
2.4.1 Karakteristik Android	11
2.4.2 Jenis-Jenis Android	12
2.4.3 Arsitektur Android	12
2.4.4 Software Development Kit (SDK)	14
2.4.5 Android Development Tools (ADT)	14
2.4.6 Java Development Kit (JDK)	15
2.4.7 Eclipse	15
2.5 SQLite	16
2.6 Java	17
2.7 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	17
2.7.1 Metode Luther	18
2.8 Metodologi Pengujian	21
2.8.1 Metode Black Box	21
2.8.2 Metode White Box	22
2.9 Unified Modeling Language (UML)	24
2.9.1 Use Case Diagram	25
2.9.2 Activity Diagram	27
2.10 Perancangan Sistem	30
2.10.1 Struktur Navigasi	30
2.10.2 Storyboard	32
2.10.2 Storyline	33
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	34
3.1 Gambaran Umum Sistem	34

3.2 Hasil Kuesioner	34
3.3 Konsep (<i>Concept</i>).....	35
3.4 Desain (<i>Design</i>)	35
3.4.1 Use Case Diagram.....	35
3.4.2 Activity Diagram.....	41
3.4.3 Pemodelan Struktur Navigasi.....	44
3.4.4 Pemodelan Storyboard	44
3.4.4.1 Halaman Awal Pembuka (<i>Progress Bar</i>).....	49
3.4.4.2 Halaman Pengantar (Menu Utama).....	49
3.4.4.3 Halaman Isi dari Kategori Tutorial	50
3.4.4.4 Halaman Buka Tutorial.....	51
3.4.4.5 Halaman Menu Website.....	51
3.4.4.6 Halaman Isi Menu Website.....	52
3.4.4.7 Halaman Menu Upload.....	52
3.4.4.8 Halaman Tambah Tutorial Baru	53
3.4.4.9 Halaman Isi Tutorial yang baru di simpan.....	53
3.4.4.10 Halaman Edit Tutorial yang sudah di simpan	54
3.4.4.11 Halaman Menu About.....	54
3.4.5 Pemodelan Storyline	55
3.4.5 Rancangan Struktur Database	57
3.5 Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>)	57
3.6 Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	58
BAB IV HASIL IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	60
4.1 Implementasi.....	60
4.1.1 Implementasi Basis Data.....	61
4.1.2 Implementasi Installasi Program.....	61
4.1.3 Implementasi Antar Muka Aplikasi	64
4.2 Metode Pengujian	75

4.2.1 Skenario Pengujian.....	75
4.2.2 Hasil Pengujian	76
4.3 Analisa Hasil Pengujian.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	83



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Arsitektur Android.....	14
Gambar 2.2 Multimedia Development Life Cycle – Metode Luther.....	19
Gambar 2.3 Metode Black Box	22
Gambar 2.4 Metode White Box.....	23
Gambar 2.5 Contoh Use Case Diagram.....	27
Gambar 2.6 Contoh Activity Diagram.....	30
Gambar 2.7 Contoh bentuk Struktur Navigasi Linier.....	31
Gambar 2.8 Contoh bentuk Struktur Navigasi Hirarki	31
Gambar 2.9 Contoh bentuk Struktur Navigasi Non-Linier.....	32
Gambar 2.10 Contoh bentuk Struktur Navigasi Composite	32
Gambar 3.1 Use case Diagram Aplikasi Tutorial Lifehack.....	36
Gambar 3.2 Activity Diagram Melihat Tutorial Umum	41
Gambar 3.3 Activity Diagram Melihat Daftar Website Lifehack.....	42
Gambar 3.4 Activity Diagram Menyimpan Tutorial Pribadi.....	43
Gambar 3.5 Activity Diagram Melihat Tutorial Pribadi.....	44
Gambar 3.6 Activity Diagram Mengubah Data Tutorial Pribadi	45
Gambar 3.7 Activity Diagram Menghapus Data Tutorial Pribadi.....	46
Gambar 3.8 Activity Diagram Melihat Menu About.....	47
Gambar 3.9 Struktur Navigasi	48
Gambar 3.10 Storyboard Halaman Awal Pembuka (Progress Bar)	49
Gambar 3.11 Storyboard Halaman Pengantar (Menu Utama)	50
Gambar 3.12 Storyboard Halaman Isi dari Kategori Tutorial	50
Gambar 3.13 Storyboard Halaman Buka Tutorial	51

Gambar 3.14 Storyboard Halaman Menu Website	51
Gambar 3.15 Storyboard Halaman Isi Menu Website	52
Gambar 3.16 Storyboard Halaman Menu Upload	52
Gambar 3.17 Storyboard Halaman Tambah Tutorial Baru.....	53
Gambar 3.18 Storyboard Halaman Isi Tutorial yang baru di simpan	53
Gambar 3.19 Storyboard Halaman Edit Tutorial yang sudah di simpan	54
Gambar 3.20 Storyboard Halaman Menu About	54
Gambar 4.1 Tahapan Installasi Program.....	62
Gambar 4.2 Tahapan Installasi Program.....	63
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Awal Pembuka (<i>Splash Screen</i>)	64
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama	65
Gambar 4.5 Tampilan Isi dari Kategori Tutorial (a. Menu Technology, b. Menu Life and Tips, c. Menu Beauty)	66
Gambar 4.6 Tampilan Isi dari Kategori Tutorial (d. Tampilan Menu Food and Drink, e. Travel Hacks, f. Menu DIY (Do It Yourself)).....	66
Gambar 4.7 Tampilan Buka Tutorial (a. Tampilan buka tutorial dari Menu Technology, b. dari Menu Life and Tips, c. dari Menu Beauty)	67
Gambar 4.8 Tampilan Buka Tutorial (d. Tampilan buka tutorial dari Menu Food and Drink, e. dari Menu Travel Hacks, f. dari Menu DIY)	67
Gambar 4.9 Tampilan Menu Website.....	68
Gambar 4.10 Tampilan Isi dari Menu Website.....	69
Gambar 4.11 Tampilan Menu Upload	70
Gambar 4.12 Tampilan Tambah Tutorial Baru	71
Gambar 4.13 Tampilan Isi Tutorial yang Baru di Simpan.....	72
Gambar 4.14 Tampilan Edit Tutorial yang Sudah di Simpan (a. Tampilan form edit tutorial, b. tampilan saat pengeditan sudah selesai dan disimpan)	73
Gambar 4.15 Tampilan Menu About.....	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Jenis Diagram UML	24
Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram.....	26
Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram.....	28
Tabel 3.1 Skenario Use case Diagram Melihat Tutorial Umum.....	36
Tabel 3.2 Skenario Use case Diagram Melihat Daftar Website Lifehack	37
Tabel 3.3 Skenario Use case Diagram Menyimpan Tutorial Pribadi	37
Tabel 3.4 Skenario Use case Diagram Melihat Tutorial Pribadi	38
Tabel 3.5 Skenario Use case Diagram Mengubah Data Tutorial Pribadi	39
Tabel 3.6 Skenario Use case Diagram Menghapus Data Tutorial Pribadi.....	39
Tabel 3.7 Skenario Use case Diagram Melihat Menu About	40
Tabel 3.8 Tabel Upload	57
Tabel 3.9 Pengumpulan Materi.....	57
Tabel 4.1 Skenario Pengujian	75
Tabel 4.2 Hasil Pengujian.....	76

UNIVERSITAS
MERCU BUANA