



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

APLIKASI PANDUAN PERAWATAN KUCING BERBASIS ANDROID

Andrianto Hermawan

41811010017

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2016



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 41811010017

Nama : Andrianto Hermawan

Judul Skripsi : Aplikasi Panduan Perawatan Kucing Berbasis Android

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

Jakarta,


6000
RUPIAH
(Andrianto Hermawan)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

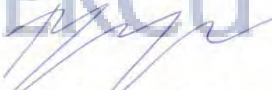
NIM : 41811010017
Nama : Andrianto Hermawan
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Aplikasi Panduan Perawatan Kucing Berbasis Android

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN

JAKARTA,



UNIVERSITAS
MERCU BUANA


Bagus Priambodo, ST., M.T.I.

Koord. Tugas Akhir Sistem Informasi


Nur Anif, ST., MMSI

KaProdi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat iman dan islam, sehat wall'affiat serta panjang umur sehingga saya bisa menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Maksud dan tujuan dari penulis menyusun skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas akhir dan melengkapi salah satu syarat kelulusan pada Fakultas Ilmu Komputer, Jurusan Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam usaha menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya akan keterbatasan waktu, pengetahuan, dan biaya sehingga tanpa bantuan dan bimbingan dari semua pihak tidak akan mungkin berhasil dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan yang baik ini tidaklah berlebihan apabila penulis menghaturkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Yaya Sudarya Triana, M.Kom., Ph.D selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan ijin dan telah berbaik hati memeberikan waktu, arahan dan bimbingan serta motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Ratna Mutu Manikam, S.Kom., MT selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan kepada saya selama mengikuti perkuliahan.
3. Ibu Nur Ani, ST., MMSI, selaku Ka. Prodi Sistem Informasi.
4. Bapak Bagus Priambodo, ST, M.TI selaku koordinator TA Program studi Sistem Informasi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu selama mengikuti perkuliahan dan penulisan skripsi.
6. Mama Oktavia Ninda Ariyanti dan Papa Suhandi yang telah berjuang mengorbankan seluruh jiwa dan raganya demi kehidupan dan pendidikan anaknya yang tidak akan pernah bisa dijelaskan dengan cara apapun, serta kakak ku Hana, Febri, Anwar, Anis yang tercinta yang tanpa henti memberikan dukungan, semangat, dan do'a yang sangat luar biasa kepada penulis baik moril maupun materil.
7. Agustina Dwi Pepsiana Lestari (Calon Istri dan Ibu dari anak-anak saya) yang tanpa henti memberikan dukungan, semangat, dan do'a yang sangat luar biasa.

8. Kawan-kawan mahasiswa baik kawan seperjuangan, senior dan alumni yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang telah banyak memberikan dukungan, semangat, doa, dan selalu ada untuk membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dan kepada semua pihak orang-orang terdekat saya yang tidak menyangkut penulisan skripsi ini, tetapi mereka memberikan dukungan dan motivasi untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati dan lapang dada. Semoga penulisan skripsi dapat bermanfaat dan memberikan kebaikan khususnya pada penulis sendiri dan umumnya untuk kita semua.



Jakarta,

Penulis

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

Along with the development of technology and human needs, is now the development of any kind cannot be pressed by a factor of the number of any kind. For example, the cat, the cat now has many races and kind. A variety of races has its own uniqueness. Currently many of the humans who made the cats a variety of race became friends live, or just an entertainer. Many of them have no knowledge about cat care and pembiakkan properly. Besides the difficult access karenakan, the cost of which is not mudahpun into the constraints of the owners of a cat to take care of her cat. In this case the author would like to simplify the cat lovers to get the information needed using only android smartphone they have.

Keyword: android, cat maintenance, human technology, smartphone.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRAK

Seiring dengan berkembangnya kebutuhan dan teknologi manusia, kini perkembangan apapun tak dapat di tekan angkanya oleh faktor apapun. Misalnya kucing, kini kucing memiliki banyak ras dan jenisnya. Berbagai macam ras tersebut memiliki keunikannya tersendiri. Saat ini banyak manusia yang menjadikan kucing berbagai macam ras menjadi teman hidup, atau sekedar penghibur. Banyak dari mereka tidak memiliki pengetahuan mengenai perawatan dan pembiakkan kucing secara baik dan benar. Selain di karenakan akses yang sulit, biaya yang tidak mudahpun menjadi kendala para pemilik kucing untuk merawat kucingnya. Dalam hal ini penulis ingin mempermudah para pecinta kucing untuk mendapatkan informasi-informasi yang di butuhkan hanya menggunakan android smartphone yang mereka miliki.

Kata Kunci : android, pemeliharaan kucing, teknologi manusia, smartphone.



DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
1. BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Metode Pengembangan Sistem	4
1.7 Sitematika Penulisan Skripsi	5
2. BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Aplikasi Mobile Android	7
2.1.1 Jenis-jenis Android	8
2.1.2 Android versi 5.0 (Lolipop)	9
2.1.3 Arsitektur Android	9
2.1.4 Android SDK (<i>Software Development Kit</i>)	11
2.2 Android Studio	11
2.3 ADB (<i>Android Debug Bridge</i>)	11
2.4 ADT (<i>Android Developer Tools</i>)	11
2.5 JDK (<i>Java Development Kit</i>)	12
2.6 Model Waterfall	12
2.6.1 Karakteristik Model Waterfall	12
2.6.2 Fase Model Waterfall	13
2.6.3 Black Box Testing	14

2.7	UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	14
2.7.1	<i>Use Case Diagram</i>	15
2.7.2	Activity Diagram.....	16
2.7.3	Diagram Sequence.....	18
2.8	Pengertian Kucing.....	21
2.8.1	Sejarah Kucing.....	21
2.8.2	Proses Penjinakan Kucing.....	23
2.8.3	Hubungan Kucing Dengan Manusia.....	21
2.8.4	Jenis-jenis Kucing.....	24
2.8.5	Menyiapkan Kandang.....	28
2.8.6	Memberikan Pakan.....	30
2.8.7	Merawat Bulu & Organ Kucing.....	33
2.8.8	Menjaga Kesehatan Kucing.....	41
2.8.9	Membiakan Kucing.....	51
3.	BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	56
3.1	Analisis	56
3.2	Perancangan Aplikasi.....	56
3.3	Analisa Sistem Berjalan	56
3.3.1	<i>Use Case</i> Sistem Berjalan.....	57
3.3.2	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	59
3.3.3	Identifikasi Permasalahan.....	59
3.3.4	Analisa Kebutuhan	59
3.4	Perancangan Prosedur Yang Diusulkan	60
3.4.1	<i>Pemodelan Diagram Use Case</i>	60
3.4.2	Activity Diagram.....	70
3.4.3	Sequence Diagram.....	76
3.5	Struktur Menu.....	83
3.6	Perancangan Antar Muka.....	84
3.6.1	Rancangan Layar	84
3.6.2	Perancangan Struktur Menu List Item Tentang Kucing.....	85

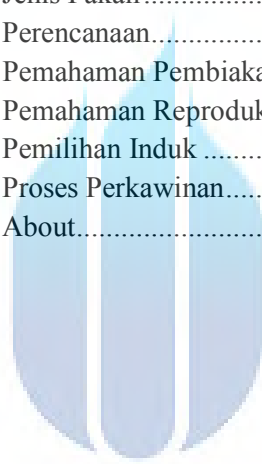
3.6.3	Perancangan Struktur Menu List Item Jenis Kucing.....	85
3.6.4	Perancangan Struktur Menu List Item Jenis Penyakit.....	86
3.6.5	Perancangan Struktur Menu List Item Perawatan Kucing	86
3.6.6	Perancangan Struktur Menu List Item Kandang.....	87
3.6.7	Perancangan Struktur Menu List Item Jenis Pakan.....	87
3.6.8	Perancangan Struktur Menu List Item Perencanaan.....	88
3.6.9	Perancangan Struktur Menu List Item PemahamanPembiakan.....	88
3.6.10	Perancangan Struktur Menu List Item Pemahaman Reproduksi.....	89
3.6.11	Perancangan Struktur Menu List Item Pemilihan Induk.....	89
3.6.12	Perancangan Struktur Menu List Item Peroses Perkawinan.....	90
4.	BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	91
4.1	Implentasi.....	91
4.1.1	Batasan Implementasi.....	91
4.1.2	Implementasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	91
4.1.3	Implementasi Instalasi Program.....	92
4.1.4	Penggunaan Program.....	95
4.2	Pengujian.....	102
4.2.1	Rancangan Pengujian.....	102
4.2.2	Kasus danHasil Pengujian.....	104
4.2.3	Analisa Hasil Pengujian	107
5.	BAB V PENUTUP.....	108
5.1	Kesimpulan	108
5.2	Saran	108
	DAFTAR PUSTAKA.....	
	LAMPIRAN	

Daftar Gambar

Halaman

Gambar 1.1 tahapan metode waterfall	4
Gambar 2.1 tahapan metode waterfall	13
Gambar 2.2 <i>Use Case</i> Registrasi Siswa	16
Gambar 2.3 <i>Activity Diagram</i> Registrasi Siswa	17
Gambar 2.4 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi Siswa	20
Gambar 3.1 Use Case Sistem Berjalan	57
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan	59
Gambar 3.3 Use Case Diagram	61
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Panduan Lengkap Kucing	70
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Tentang Kucing	71
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Jenis Kucing	71
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Jenis Penyakit	72
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Perawatan Kucing	72
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Kandang	73
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Jenis Pakan	73
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Perancangan	74
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Pemahaman Pembiakkan	74
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Pemahaman Reproduksi	75
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram</i> Pemilihan Induk	75
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram</i> Proses Perkawinan	76
Gambar 3.16 <i>Sequence Diagram</i> Panduan Lengkap Kucing	76
Gambar 3.17 <i>Sequence Diagram</i> Tentang Kucing	77
Gambar 3.18 <i>Sequence Diagram</i> Jenis Kucing	77
Gambar 3.19 <i>Sequence Diagram</i> Jenis Penyakit	78
Gambar 3.20 <i>Sequence Diagram</i> Perawatan Kucing	78
Gambar 3.21 <i>Sequence Diagram</i> Kandang	79
Gambar 3.22 <i>Sequence Diagram</i> Jenis Pakan	79
Gambar 3.23 <i>Sequence Diagram</i> Perancangan	80
Gambar 3.24 <i>Sequence Diagram</i> Pemahaman Pembiakkan	80
Gambar 3.25 <i>Sequence Diagram</i> Pemahaman Reproduksi	81
Gambar 3.26 <i>Sequence Diagram</i> Pemilihan Induk	81
Gambar 3.27 <i>Sequence Diagram</i> Proses Perkawinan	82
Gambar 3.28 Struktur Menu	83
Gambar 3.29 Rancangan Struktur Menu Aplikasi	84
Gambar 3.30 Rancangan Struktur Menu Tentang Kucing	85
Gambar 3.31 Rancangan Struktur Menu Jenis Kucing	85
Gambar 3.32 Rancangan Struktur Menu Jenis Penyakit	86
Gambar 3.33 Rancangan Struktur Menu Perawatan Kucing	86
Gambar 3.34 Rancangan Struktur Menu Kandang	87
Gambar 3.35 Rancangan Struktur Menu Jenis Pakan	87
Gambar 3.36 Rancangan Struktur Menu Perancangan	88
Gambar 3.37 Rancangan Struktur Menu Pemahaman Pembiakkan	88
Gambar 3.38 Rancangan Struktur Menu Pemahaman Reproduksi	89

Gambar 3.39 Rancangan Struktur Menu Pemilihan Induk	89
Gambar 3.40 Rancangan Struktur Menu Proses Perkawinan	90
Gambar 4.1 Tampilan Icon Set up Aplikasi Total Hobby Pet Shop	93
Gambar 4.2 Tampilan Tampilan Pilihan Instalasi	93
Gambar 4.3 Tampilan Progres Instalasi	94
Gambar 4.4 Tampilan Aplikasi Terinstal	94
Gambar 4.5 Tampilan Icon Total Hobby Pet Shop pada Home Smartphone.....	95
Gambar 4.6 Tampilan Spinner	95
Gambar 4.7 Tampilan Menu Utama	96
Gambar 4.8 Tampilan Menu Tentang Kucing.....	96
Gambar 4.9 Tampilan Menu Jenis Kucing	97
Gambar 4.10 Tampilan Menu Jenis Penyakit.....	97
Gambar 4.11 Tampilan Menu Perawatan Kucing	98
Gambar 4.12 Tampilan Menu Kandang	98
Gambar 4.13 Tampilan Menu Jenis Pakan	99
Gambar 4.14 Tampilan Menu Perencanaan.....	99
Gambar 4.15 Tampilan Menu Pemahaman Pembiakan.....	100
Gambar 4.16 Tampilan Menu Pemahaman Reproduksi.....	100
Gambar 4.17 Tampilan Menu Pemilihan Induk	101
Gambar 4.18 Tampilan Menu Proses Perkawinan.....	101
Gambar 4.19 Tampilan Menu About.....	102



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Daftar Table

Halaman

Table 2.1 Simbol <i>Use Case</i>	15
Table 2.2 Simbol Activity Diagram	17
Table 2.3 Simbol <i>Sequence</i> Diagram	18
Table 3.1 Deskripsi <i>Use Case</i> Sistem Berjalan Mengisi Form Pendaftaran.....	58
Table 3.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Sistem Berjalan Mengelola Form Pendaftaran.....	58
Table 3.3 Deskripsi <i>Use Case</i> Sistem Berjalan Melakukan Konsultasi.....	58
Table 3.4 Deskripsi <i>Use Case</i> Sistem Berjalan Menerima Informasi.....	58
Table 3.5 Definisi Actor.....	62
Table 3.6 Definisi <i>Use Case</i>	62
Table 3.7 Deskripsi <i>Use Case</i> Memilih Menu Panduan lengkap kucing	63
Table 3.8 Deskripsi <i>Use Case</i> Memilih Menu Tentang Kucing	64
Table 3.9 Deskripsi <i>Use Case</i> Memilih Menu Jenis Kucing	64
Table 3.10 Deskripsi <i>Use Case</i> Memilih Menu Jenis Penyakit	65
Table 3.11 Deskripsi <i>Use Case</i> Memilih Menu Perawatan Kucing	65
Table 3.12 Deskripsi <i>Use Case</i> Memilih Menu Kandang	66
Table 3.13 Deskripsi <i>Use Case</i> Memilih Menu Jenis Pakan	66
Table 3.14 Deskripsi <i>Use Case</i> Memilih Menu Perencanaan	67
Table 3.15 Deskripsi <i>Use Case</i> Memilih Menu Pemahaman Pembiakkan	67
Table 3.16 Deskripsi <i>Use Case</i> Memilih Menu Pemahaman Reproduksi	68
Table 3.17 Deskripsi <i>Use Case</i> Memilih Menu Pemilihan Induk.....	68
Table 3.18 Deskripsi <i>Use Case</i> Memilih Menu Proses Perkawinan.....	69
Table 4.1 Rancangan Pengujian	103
Table 4.2 Kasus dan Hasil Pengujian	104