



PERANCANGAN APLIKASI DONGENG DIGITAL
BERBASIS ANDROID

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



Oleh:

UNIVERSITAS
AGUNG NUGROHO
41510110048
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2015

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

NIM : 41510110048
Nama : AGUNG NUGROHO
Judul Skripsi : PERANCANGAN APLIKASI DONGENG DIGITAL BERBASIS ANDROID

Menyatakan bahwa skripsi tersebut di atas 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 terkait dengan hal tersebut.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 20 April 2015



(Agung Nugroho)

LEMBAR PERSETUJUAN

NIM : 41510110048

Nama : AGUNG NUGROHO

Judul Skripsi : PERANCANGAN APLIKASI DONGENG DIGITAL
BERBASIS ANDROID

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

JAKARTA, 20 April 2015



Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika

KaProdi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat 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 Teknik Informatika 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. Orang tua saya Bapak Yogi susanto dan Ibu Jariyah yang tiada hentinya mendoakan dan memberikan yang terbaik kepada saya.
2. Ibu Devi Fitrianah, S.Kom, MTI selaku pembimbing tugas akhir pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
3. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
4. Isteriku tercinta yang selalu memberikan spirit maupun materi untuk terus meyelesaikan tugas akhir ini
5. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama Kawan-kawan Angkatan 2010 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan tugas akhir ini.

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

Jakarta, 20 April 2015



Agung Nugroho

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II. LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak	6
2.1.1 Analisa Berorientasi Objek (OOAD)	8
2.1.2 Desain Berorientasi Objek (OOD)	9
2.1.3 System developmen life cycle(SDLC)	10
2.2 Unified modeling language	10
2.2.1 Use case diagram	11
2.2.2 Class Diagram.....	13
2.2.3 Activity diagram	15
2.3 Bahasa Pemrograman Java	16
2.4 Sejarah Android.....	19
2.4.1 Pengembangan Android	20

BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI	24
3.1 Analisa Masalah	24
3.2 Analisa Kebutuhan.	24
3.3 Perancangan Sistem	26
3.3.1 Pemodelan Use Case Diagram.	26
3.3.2 Pemodelan Activity Diagram.	27
3.3.2.1 Diagram Aktifitas Pendaftaran.....	27
3.3.2.2 Diagram Aktifitas Login	28
3.3.2.3 Diagram Aktivitas Unggah Dongeng.....	29
3.3.3 Pemodelan Entitiy Relatioan Diagram.	30
3.3.4 Perancangan Antar Muka.	31
3.3.4.1 Perancangan Halaman Menu Utama.....	31
3.3.4.2 Perancangan Halaman List Dongeng	32
3.3.4.3 Perancangan Halaman Login	32
3.3.4.4 Perancangan Halaman Pendaftaran.....	33
3.3.4.5 Perancangan Halaman Unggah Dongeng	33
3.3.5 Perancangan Menu Navigasi.	33
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	36
4.1 Antar Muka.....	36
4.2 Pengkodean.....	39
4.3 Pengujian	46
4.4 Analisis Pengujian	50
BAB V. PENUTUP	51
4.1 Kesimpulan	51
4.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model WaterFall (Roger S. Pressman, 2010).....	7
Gambar 3.1 UseCase Diagram	26
Gambar 3.2 Diagram aktivitas pendaftaran.....	27
Gambar 3.3 Aktifitas Login.....	28
Gambar 3.4 Aktifitas Unggah Dongeng	29
Gambar 3.5 ER Diagram Aplikasi.....	30
Gambar 3.6 Perancangan halaman menu utama.....	31
Gambar 3.7 Perancangan halaman list dongeng.....	32
Gambar 3.8 Perancangan halaman Login.....	32
Gambar 3.9 Perancangan halaman pendaftaran	33
Gambar 3.10 Perancangan halaman unggah.....	33
Gambar 3.11 Menu Navigasi.....	34
Gambar 4.1 Antar Muka Halaman Utama.....	36
Gambar 4.2 Antar Muka List Dongeng	36
Gambar 4.3 Antar Muka Detail Dongeng Kategori Teks.....	37
Gambar 4.4 Antar Muka Detail Dongeng Kategori Audio	37
Gambar 4.5 Antar Muka Detail Dongeng Kategori Video.....	37
Gambar 4.6 Antar Muka Login	38
Gambar 4.7 Antar Muka Pendaftaran.....	38
Gambar 4.8 Antar Muka About.....	38
Gambar 4.9 Antar Muka Unggah Dongeng.....	39



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol UseCase Diagram.....	12
Table 2.2 Class Diagram	13
Table 2.3 Simbol Class Diagram.....	14
Table 2.4 Simbol activity diagram	16
Tabel 3.1 Kebutuhan sistem	25
Tabel 3.2 Kebutuhan proses	25
Tabel 3.3 Spesifikasi Video.....	25
Tabel 3.4 Spesifikasi Audio.....	25
Tabel 3.5 Spesifikasi Teks.....	26
Tabel 3.6 Tabel Dongeng	30
Tabel 3.7 Tabel User	31
Tabel 3.8 Tabel Kategori	31
Tabel 4.1 Tabel Pengujian	41

