

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa sebab atas kasih dan penyertaanNYA yang begitu besar sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Penyusunan laporan ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan Kurikulum Universitas Katolik De La Salle Manado khususnya program studi Teknik Informatika.


Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan, kritikan, saran dan dorongan baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Debby Paseru, ST, MMSI, M.Ed selaku Dekan Fakultas Teknik, Dosen Pembimbing Akademik dan juga sebagai dosen Pembimbing I yang telah dengan sangat sabar memberikan banyak bantuan dan arahan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Thomas Ch. Suwanto, SKom,.MMm selaku KPS dan Dosen pembimbing II yang telah dengan sangat sabar dalam memberikan bantuan, dan arahan.
3. (alm) Mama Thilda Gemma Letsoin dan (alm) Fransiskus Xaverius Angky Fatubun yang menjadi semangat utama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Papa Drs.Piet Havurubun, Mama Nita Singkoh, kedua kakak yang paling penulis sayangi kakak Titin dan kakak Edi, kedua kakak ipar : kakak Yesi dan kakak Frenly, ketiga keponakan dan kedua adik : Avril, Lion, Kiki, Enjelina, dan Cloi serta kakak Hetty, Rian, Barto, Tante Boy dan Om Boy yang menjadi alasan dan semangat yang besar dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, dan juga yang tanpa henti memberikan dukungan Doa dan kasih sayang.
5. Semua teman-teman Teknik Informatika, sahabat-sahabat "The Rainbow Castle", Fenna, Desy, Sonya, Intan, Kandi, Mega, Irvandi, Angga, terlebih khusus untuk Conny dan Yudit atas semua doa dan bantuannya.
6. Vepy Tefa untuk motivasi, saran, kritikan dan dukungan doanya.
7. Riady Makawaehe untuk motivasi dukungan doanya.
8. Pihak – pihak lain yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu, kiranya Tuhan Yesus Selalu memberkati.

Penulis sangat menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, maka sangat diharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca agar dapat menjadi lebih baik lagi di kemudian hari.

Akhir kata semoga laporan ini dapat memberikan manfaat terlebih khusus untuk penulis dan para pembaca pada umumnya.

Manado, Januari 2017


Penulis

DAFTAR ISI

Judul Laporan.....	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Pernyataan.....	iii
<i>Abstract</i>	iv
Abstrak	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Lampiran	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir	2
1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah.....	2
1.4.1 Ruang Lingkup.....	2
1.4.2 Batasan Masalah	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
1.6 Metodologi Penulisan	4
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II DATA STUDI PUSTAKA

2.1 Kebudayaan.....	7
2.1.1 Unsur – unsur Kebudayaan.....	7
2.2 Papua.....	8
2.3 Sistem Operasi Android.....	10
2.3.1 Arsitektur Aplikasi Berbasis Android.....	11
2.4 <i>J – Query</i>	12
2.5 <i>Javascript</i>	13
2.6 Metodologi Pengembangan Sistem.....	13
2.6.1 Fase – Fase Metodologi RUP	13
2.6.2 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	14
2.6.3 <i>Database Management System (DBMS)</i>	19
2.6.4 <i>MySQL</i>	20
2.7 Pengumpulan Data dan Pengolahan Data	20

BAB III ANALISIS

3.1 <i>Inception</i> (Permulaan).....	21
3.1.1 Analisis Masalah dan Kesempatan Pengembangan Aplikasi	21
3.1.2 Spesifikasi Pengguna Aplikasi.....	22

3.1.3 Rincian Persyaratan	22
3.1.3.1 Persyaratan Fungsional.....	22
3.1.3.2 Persyaratan non Fungsional.....	22
3.1.3.3 <i>Tools</i> Persyaratan Fungsional.....	22
3.1.3.4 Persyaratan Implementasi.....	24
3.1.3.5 Persyaratan Pelaporan	24
3.1.4 Estimasi Penjadwalan.....	24
3.1.5 Resiko Potensial.....	25
3.2 <i>Elaboration</i>	26
3.2.1 <i>Use Case Model</i>	27
3.2.1.1 <i>Use Case Diagram</i>	27
3.2.1.2 Mendokumentasikan <i>Use Case Course of Event</i>	27
3.2.2 <i>Sequence Diagram</i>	31
3.2.3 <i>Class Diagram</i>	32
3.2.4 <i>Activity Diagram</i>	34
BAB IV PERANCANGAN	
4.1 <i>Construction</i>	36
4.1.1 <i>Storyboard</i>	36
BAB V IMPLEMENTASI	
5.1 <i>Transition</i>	44
5.1.1 Lingkungan Implementasi	44
5.1.2 Implementasi <i>Database</i>	45
5.1.3 Implementasi Antarmuka dan Kode Program.....	45
5.1.4 <i>User Manual</i>	65
BAB VI PENGUJIAN	
6.1 Tujuan Pengujian Aplikasi.....	68
6.1.1 Kriteria Pengujian Aplikasi.....	68
6.1.2 Kasus Pengujian.....	69
6.1.3 Pelaksanaan Pengujian Fitur	69
6.1.3.1 Pengujian Fitur.....	70
6.1.3.2 Analisis Hasil Pengujian	75
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	
7.1 Kesimpulan	76
7.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kabupaten dan Kota di Papua.....	9
Tabel 2.2	14 Kabupaten dan 1 Kota dalam Aplikasi	10
Tabel 2.3	Simbol <i>Use Case diagram</i>	14
Tabel 2.4	Simbol <i>Sequence diagram</i>	16
Tabel 2.5	Simbol <i>Activity diagram</i>	18
Tabel 2.6	Simbol <i>Class diagram</i>	18
Tabel 3.1	Kebutuhan Aplikasi dan Batasannya	21
Tabel 3.2	Peryaratan Perangkat Lunak	24
Tabel 3.3	Persyaratan Perangkat Keras.....	24
Tabel 3.4	Persyaratan Implementasi	25
Tabel 3.5	Estimasi Penjadwalan	25
Tabel 3.6	Resiko Potensial.....	26
Tabel 3.6	Deskripsi <i>Use Case #1: Membuka menu</i>	28
Tabel 3.7	Deskripsi <i>Use Case#2: Melihat sejarah papua</i>	28
Tabel 3.8	Deskripsi <i>Use Case#3: Melihat budaya papua</i>	29
Tabel 3.9	Deskripsi <i>Use Case#4: Melihat tentang aplikasi</i>	29
Tabel 3.10	Deskripsi <i>Use Case#1: Login Admin</i>	30
Tabel 3.11	Deskripsi <i>Use Case#2: Mengisi Data Informasi</i>	31
Tabel 3.12	Deskripsi <i>Use Case#3: Menambah Nama Kabupaten</i>	31
Tabel 3.13	Deskripsi <i>Use Case#4: Mengolah Data Kabupaten</i>	31
Tabel 4.1	Keterangan Gambar Tampilan Awal Aplikasi / Beranda	37
Tabel 4.2	Keterangan Gambar Tampilan Menu	38
Tabel 4.3	Keterangan Gambar Menu Sejarah	39
Tabel 4.4	Keterangan Kebudayaan	39
Tabel 4.5	Keterangan Gambar Alat Musik	41
Tabel 4.6	Keterangan Gambar tentang aplikasi	42
Tabel 4.7	Keterangan Gambar Pencarian (<i>Search</i>).....	43
Tabel 5.1	Daftar Perangkat Keras	44
Tabel 5.2	Daftar Perangkat Lunak.....	44
Tabel 5.3	<i>Script</i> Untuk Tampilan Awal Aplikasi	46
Tabel 5.4	<i>Script</i> untuk Tampilan Menu Sejarah	48
Tabel 5.5	<i>Script</i> untuk Tampilan Menu Kebudayaan	53
Tabel 5.6	<i>Script</i> Menu Tentang Aplikasi	57
Tabel 5.7	Tampilan Pencarian.....	59
Tabel 6.1	Daftar Tujuan Pengujian Sistem	68
Tabel 6.2	Daftar Kriteria Pengujian Sistem	69
Tabel 6.3	Titik Pemeriksaan	69
Tabel 6.4	Pengujian Fitur.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Lapisan – Lapisan Dasar Android.....	11
Gambar 3.1	<i>Use Case Diagram User</i>	28
Gambar 3.2	<i>Use Case Diagram Admin</i>	30
Gambar 3.3	<i>Sequence diagram Admin Login</i>	32
Gambar 3.4	<i>Class Diagram</i>	33
Gambar 3.5	<i>Activity Diagram User</i>	34
Gambar 3.6	<i>Activity Diagram Admin</i>	35
Gambar 4.1	Tampilan Awal Aplikasi / Beranda.....	36
Gambar 4.2	Tampilan Menu	37
Gambar 4.3	Tampilan Menu Sejarah	38
Gambar 4.4	Tampilan Kebudayaan.....	39
Gambar 4.5	Tampilan Alat Musik	40
Gambar 4.6	Tampilan tentang aplikasi	42
Gambar 4.7	Tampilan Pencarian (<i>Search</i>).....	43
Gambar 5.1	Tampilan <i>Database</i>	45
Gambar 5.2	Tampilan Awal Aplikasi	46
Gambar 5.2	Tampilan Menu	47
Gambar 5.3	Tampilan Menu Sejarah	48
Gambar 5.4	Tampilan Menu Kebudayaan	52
Gambar 5.5	Tampilan Kota/Kabupaten	53
Gambar 5.6	Tampilan Menu Tentang Aplikasi.....	57
Gambar 5.6	Tampilan Pencarian.....	59
Gambar 5.7	Tampilan awal aplikasi / Beranda	65
Gambar 5.8	Tampilan Menu Sejarah	66
Gambar 5.9	Tampilan Menu Kebudayaan	66
Gambar 5.10	Tampilan Menu Tentang Aplikasi.....	67
Gambar 5.11	Tampilan Menu Pencarian	67
Gambar 6.1	Tampilan Awal Aplikasi	70
Gambar 6.2	Tampilan Menu	71
Gambar 6.3	Tampilan Sejarah Papua.....	72
Gambar 6.4	Tampilan Kebudayaan.....	73
Gambar 6.5	Tentang Aplikasi	74
Gambar 6.6	Tampilan Pencarian.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

<i>User Acceptance Test (UAT)</i>	A1
<i>User Manual</i>	B1

