ABSTRAK

MEMBANGUN APLIKASI SAUNG ANGKLUNG UDJO BERBASIS MOBILE PADA PLATFORM ANDROID

Oleh:

SANDHI RACHMAT ANUGRAH
10107396

Saung Angklung Udjo berbasis *Mobile* adalah sebuah sistem informasi dengan menggunakan perangkat *mobile* yang dapat membantu konsumen untuk memperoleh informasi mengenai Saung Angklung Udjo dan cakupannya. Saat ini pengguna yang mengakses *website* melalui *mobile browser* tidak dapat menikmati efisiensi karena membutuhkan *bandwidth* yang besar dalam menyajikan antarmuka fitur-fitur *website* Saung Angklung Udjo. Untuk itu perlu dilakukan pengembangan *website* Saung Angklung Udjo ke arah aplikasi *mobile* untuk meminimalkan fitur-fitur pada *website* Saung Angklung Udjo. Android merupakan subset perangkat lunak untuk perangkat *mobile* yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan memiliki *library* yang lengkap di dalamnya. Android memiliki fitur yang lengkap namun memiliki harga yang relatif murah jika dibandingkan dengan *smartphone* lainnya. Keunggulan tersebut memicu berbagai pihak untuk mengembangkan aplikasi pada sistem operasi Android, tidak terkecuali dengan Saung Angklung Udjo *Mobile* ini.

Aplikasi Saung Angklung Udjo berbasis mobile dibangun menggunakan pemodelan berbasis objek dengan *tools* UML. Pembangunan aplikasi ini hanya terbatas pada *client* sehingga tidak mengolah data yang terdapat pada *server*. Adapun untuk berkomunikasi dengan *server*, aplikasi menggunakan *Application Programming Interface* (API) sebagai jembatan untuk bertukar data dengan *server*.

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *blackbox* yang terdiri dari pengujian alpha dan beta dapat disimpulkan bahwa aplikasi Saung Angklung Udjo berbasis *mobile* yang dibangun sebagian besar telah mewakili fitur-fitur yang terdapat pada *website* Saung Angklung Udjo.

Kata kunci : Saung Angklung Udjo, Android, Bandwidth, Aplikasi Mobile, UML