DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xv

DAFTAR SIMBOL xviii

DAFTAR LAMPIRAN xxiii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalaha 2

1.3 Maksud dan Tujuan 3

1.4 Batasan Masalah 4

1.5 Metodologi Penelitian 5

1.6 Sistemtika Penulisan 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 11

2.1 Tinjauan Organisasi 11

2.1.1 Sejarah Organisasi 11

2.1.2 Visi dan Misi Organisasi 11

2.2 Sejarah dan Perkembangan Angklung 12
2.3 Landasan Teori 14
2.3.1 Konsep Dasar Sistem 14
2.3.2 Karakteristik Sistem 15
2.3.3 Informasi 16
2.3.4 Sistem Informasi 16
2.3.5 Komponen Sistem Informasi 17
2.3.6 Internet 19
2.3.6.1 Pengertian Internet 19
2.3.6.2 Layanan Aplikasi Di Internet 20
2.3.7 Basis Data 25
2.3.7.1 Pengertian Basis Data 25
2.3.7.2 DBMS 26
2.3.8 Web Service 27
2.3.8.1 Pembentukan API 28
2.3.9 Android 29
2.3.9.1 Arsitektur Android 30
2.3.9.2 Application 31
2.3.9.2.1 Application Framework 31
2.3.9.2.2 Libraries 32
2.3.9.2.3 Android Runtime 32
2.3.9.2.4 Linux Kernel 33
2.3.9.2.5 Anatomi Aplikasi Android 33

2.3.9.2.5.1 Activity 33
2.3.9.2.5.2 Intent and Intent Filter 34
2.3.9.2.5.3 Intent Recivier 35
2.3.9.2.5.4 Service 36
2.3.9.2.5.5 Content Provider 37
2.3.9.2.5.6 Siklus Hidup Aplikasi Android 37
2.3.10 UML 40
2.3.10.1 Sejarah UML 41
2.3.10.2 Diagram UML 41
2.3.10.2.1 Use Case Diagram 42
2.3.10.2.2 Activity Diagram 43
2.3.10.2.3 Sequence Diagram 44
2.3.10.2.4 Class Diagram 45
2.3.11 Web 46
2.3.12 PHP 46
2.3.13 MySQL 46
2.3.14 Dreamweaver 47
2.3.15 Apache 48
2.3.16 PhpMyAdmin 48
2.3.17 Java 48
2.3.18 Eclipse 49
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 51
3.1 Analisis 51

3.1.1 Analisis Masalah 51
3.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 52
3.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 53
3.1.3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna 54
3.1.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 54
3.1.3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 56
3.1.4 Analisis Kebutuhan Data 56
3.1.5 Perancangan Sistem 57
3.1.5.1 Arsitektur Sistem Secara Umum 57
3.1.5.1.1 Analisis Hubungan Android Ke Web Service 58
3.1.5.2 Arsitektur Sistem Dengan Component Diagram 60
3.1.5.3 Arsitektur Sistem Deployment Diagram 61
3.1.5.4 Keterangan Component Dan Deployment Diagram 61
3.1.5.5 Analisis Kebutuhan Fungsional 62
3.1.5.5.1 Identifikasi Aktor 62
3.1.5.5.2 Identifikasi Use Case 63
3.1.5.5.3 Use Case Diagram 64
3.1.5.5.4 Skenario Use Case 64
3.1.5.5.5 Activity Diagram 81
3.1.5.5.5.1 Activity Diagram Penyajian Info History Saung Angklung Udjo 82
3.1.5.5.5.2 Activity Diagram Penyajian Info Event Saung Angklung Udjo 83

3.1.5.5.5.3 Activity Diagram Penyajian Info Souvenir.....84
3.1.5.5.5.4 Activity Diagram Penyajian Info Brosur 85
3.1.5.5.5.5 Activity Diagram Penyajian Info Link 86
3.1.5.5.5.6 Activity Diagram Penyajian Info History Angklung.....87
3.1.5.5.5.7 Activity Diagram Penyajian Info Character Angklung 88
3.1.5.5.5.8 Activity Diagram Penyajian Info Unit Angklung.....89
3.1.5.5.5.9 Activity Diagram Penyajian Info Event Unit Arumba 90
3.1.5.5.5.10 Activity Diagram Pemanggilan File Suara 91
3.1.5.5.5.11 Activity Diagram Penyajian Info Bantuan.....92
3.1.5.5.5.12 Activity Diagram Pengambilan Data Hasil Parsing.....93
3.1.5.5.6 Sequence Diagram.....93
3.1.5.5.6.1 Sequence Diagram Penyajian Sejarah Saung Angklung Udjo 94
3.1.5.5.6.2 Sequence Diagram Penyajian Event Saung Angklung Udjo 95
3.1.5.5.6.3 Sequence Diagram Penyajian Info Suvenir 96
3.1.5.5.6.4 Sequence Diagram Penyajian Info Brosur.....97
3.1.5.5.6.5 Sequence Diagram Penyajian Info Link 98
3.1.5.5.6.6 Sequence Diagram Penyajian Info Sejarah Angklung.....99
3.1.5.5.6.7 Sequence Diagram Penyajian Info Karakter Angklung.....100
3.1.5.5.6.8 Sequence Diagram Penyajian Info Unit Angklung.....101
3.1.5.5.6.9 Sequence Diagram Penyajian Info Unit Arumba.....102
3.1.5.5.6.10 Sequence Diagram Pemanggilan File Suara.....103
3.1.5.5.6.11 Sequence Diagram Penyajian Info Bantuan 103

3.1.5.5.7 Class Diagram 103
3.2 Perancangan.....105
3.2.1 Perancangan Struktur Tabel 105
3.2.2 Perancangan Antarmuka 108
3.2.3 Perancangan Prosedural 118
3.2.3.1 Prosedur Akses Data Dari Web Service 118
3.2.3.2 Prosedur Akses Bantuan Oleh Pengunjung 120
3.2.3.3 Prosedur Akses Virtual Angklung 120
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 123
4.1 Implementasi 123
4.1.1 Perangkat Lunak Pembangun 123
4.1.2 Perangkat Keras Pembangun 124
4.1.3 Batasan Implementasi 124
4.1.4 Implementasi Kelas.....124
4.1.4.1 Kelas Pada Aplikasi Android.....125
4.1.5 Implementasi Basis Data.....125
4.1.6 Implementasi Antarmuka.....127
4.1.6.1 Implementasi Antarmuka Splash.....129
4.1.6.2 Implementasi Antarmuka Menu Utama.....130
4.1.6.3 Implementasi Antarmuka Sub Menu Bantuan.....131
4.1.6.4 Implementasi Antarmuka Sub Menu Web Mobile.....132
4.1.6.5 Implementasi Antarmuka History.....133
4.1.6.6 Implementasi Antarmuka Event 134

4.1.6.7 Implementasi Antarmuka Suvenir 135
4.1.6.8 Implementasi Antarmuka Brosur 136
4.1.6.9 Implementasi Antarmuka Link 137
4.1.6.10 Implementasi Antarmuka Sub Menu Angklung History 138
4.1.6.11 Implementasi Antarmuka Sejarah Angklung 139
4.1.6.12 Implementasi Antarmuka Karakter Angklung 140
4.1.6.13 Implementasi Antarmuka Unit Angklung 141
4.1.6.14 Implementasi Antarmuka Unit Arumba 142
4.1.6.15 Implementasi Antarmuka Sub Menu Virtual Angklung 143
4.1.6.16 Implementasi Antarmuka Virtual Angklung 144
4.2 Pengujian Perangkat Lunak 144
4.2.1 Pengujian Blackbox 145
4.2.1.1 Skenario Pengujian 145
4.2.1.2 Hasil Pengujian 147
4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian Blackbox 149
4.2.2 Pengujian Beta 149
4.2.2.1 Kuisioner Pengujian Beta 150
4.2.2.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta 154
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 155
5.1 Kesimpulan 155
5.2 Saran 155
DAFTAR PUSTAKA 157
LAMPIRAN