

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Manfaat Penelitian .....	2
1.5 Batasan Masalah .....	3
1.6 Metodologi.....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
BAB III LANDASAN TEORI .....	8
3.1 Ensiklopedia .....	8
3.1.1 Perkembangan Ensiklopedia Di Dunia.....	9
3.1.2 Perkembangan Ensiklopedia di Indonesia .....	9
3.2 Perkembangan Handphone.....	10
3.3 Ponsel Pintar (Smart Phone) .....	12
3.4 Android .....	12

3.4.1	Sejarah dan Perkembangan Android .....	12
3.4.2	Versi Android.....	14
3.4.3	Fitur Android .....	17
3.4.4	Arsitektur Android .....	18
3.4.5	Java Platform Android .....	18
3.4.6	Tipe Aplikasi Android .....	19
3.4.7	Siklus Hidup Aplikasi Android .....	20
3.4.8	Komponen Aplikasi Android .....	20
3.5	UML (Unified Modelling Language) .....	22
3.5.1	Uses Case Diagram .....	23
3.5.2	Activity Diagram .....	25
3.5.3	Class Diagram .....	27
3.5.4	Sequence Diagram .....	27
3.6	Wayang Kulit.....	29
3.6.1	Asal Usul Wayang Kulit.....	29
3.6.2	Perkembangan Wayang Kulit di Indonesia.....	30
<b>BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>31</b>
4.1	Analisis Sistem .....	31
4.1.1	Analisis Sistem Yang Ada .....	31
4.1.2	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	32
4.1.3	Kebutuhan Non Fungsional .....	32
4.2	Perancangan Sistem .....	32
4.2.1	Perancangan Proses .....	32
4.2.2	Perancangan Struktur Menu .....	36
4.2.3	Perancangan Antar Muka .....	37
<b>BAB V IMPLEMENTASI .....</b>		<b>44</b>
1.1	Spesifikasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak .....	44
1.2	Penulisan Kode Program.....	44
5.2.1	Pembuatan Tampilan Awal .....	45
5.2.2	Pembuatan Tampilan Utama.....	46

5.2.3 Pembuatan Sub Menu Antar Muka Tokoh.....	49
5.2.4 Form Pencarian.....	51
5.2.5 Tampilan Profil Wayang.....	53
5.2.7 Tampilan Menu Keluar.....	56
<b>BAB VI PEMBAHASAN DAN PENGUJIAN SISTEM.....</b>	<b>58</b>
6.1 Pembahasan Proses Penggunaan Sistem.....	58
6.1.1 Tampilan Icon Aplikasi.....	58
6.1.2 Tampilan Splash Screen Aplikasi Wayangku .....	58
6.1.3 Tampilan Menu Utama .....	59
6.1.4 Tampilan Pilih Wayang .....	60
6.1.5 Tampilan Tentang .....	63
6.1.6 Tampilan Bantuan.....	64
6.1.7 Tampilan Keluar.....	65
6.2 Hasil Pengujian.....	65
<b>BAB VII PENUTUP.....</b>	<b>63</b>
7.1 Kesimpulan.....	69
7.2 Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>70</b>



TABEL 3. 1 KOMPONEN USE CASE .....	24
TABEL 3. 2 KOMPONEN <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> .....	25
TABEL 6. 1 HASIL KORESPONDEN.....	67
TABEL 6.2 HASIL KUESIONER.....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Arsitektur Android .....	18
Gambar 3.2 Contoh Class Diagram .....	27
Gambar 3.3 Contoh Sequence Diagram .....	28
Gambar 4.1 Use Case Diagram Aplikasi Ensiklopedia Wayang Kulit.....	33
Gambar 4.2 Activity Diagram untuk proses lihat data wayang kulit.....	34
Gambar 4.3 Activity Diagram untuk proses pencarian .....	35
Gambar 4.4 Class Diagram Ensiklopedia Wayang.....	36
Gambar 4.5 Perancangan arsitektur menu .....	36
Gambar 4.6 Gambar tampilan awal.....	37
Gambar 4.7 Antar muka utama.....	38
Gambar 4.8 Perancangan antar muka utama sub menu tokoh.....	39
Gambar 4.9 Perancangan antar muka utama sub menu mahabarata.....	40
Gambar 4.10 Perancangan antar muka utama nama tokoh wayang.....	41
Gambar 4.11 Perancangan antar muka Tentang .....	41
Gambar 4.12 Perancangan antar muka Bantuan .....	42
Gambar 4.13 Perancangan antar muka Keluar .....	43
Gambar 5.1 Potongan kode XML untuk tampilan awal.. .....	45
Gambar 5.2 Potongan kode Class untuk tampilan awal.. .....	45
Gambar 5.3 Tampilan antar muka utama awal.....	46
Gambar 5.4 Potongan kode xml menu utama.....	47
Gambar 5.5 Package Explorer .....	47
Gambar 5.6 Potongan kode Class menu utama.....	48
Gambar 5.7 Potongan kode Suara Class menu utama.....	48
Gambar 5.8 Tampilan menu utama.....	49
Gambar 5.9 Potongan kode xml sub menu tokoh.....	50
Gambar 5.10 Potongan kode class sub menu tokoh.....	50
Gambar 5.11 Tampilan sub menu utama.....	51
Gambar 5.12 Form pencarian sebelum diberi keyword .....	52
Gambar 5.13 Form pencarian setelah di ketikan keyword .....	52
Gambar 5.14 Potongan kode class untuk pencarian .....	53

Gambar 5.15 Potongan kode xml tampilan info wayang.....	54
Gambar 5.16 Potongan kode class tampilan info wayang.....	54
Gambar 5.17 Potongan kode class pinch zoom.....	55
Gambar 5.18 Tampilan profil wayang.....	55
Gambar 5.19 Tampilan menu keluar.....	56
Gambar 5.20 Potongan kode class tampilan menu keluar.....	57
Gambar 6.1 Tampilan Icon aplikasi.....	58
Gambar 6.2 Tampilan Splash screen.....	59
Gambar 6.3 Tampilan Menu utama.....	59
Gambar 6.4 Tampilan Pilih Wayang.....	60
Gambar 6.5 Tampilan Tokoh wayang dan infonya.....	61
Gambar 6.6 Tampilan Listview ketika keyword sesuai .....	62
Gambar 6.7 Tampilan Listview ketika tidak ada data yang sesuai.....	62
Gambar 6.8 Tampilan Tentang .....	63
Gambar 6.9 Tampilan Bantuan .....	64
Gambar 6.10 Tampilan Alert Keluar .....	65
Gambar 6.11 Pertanyaan Kuesioner.....	66