

SKRIPSI

**PERANCANGAN E-KATALOG MEBEL BERBASIS ANDROID
DI TOKO GUBBAH JATI**

Skripsi diajukan sebagai salah satu syarat

Untuk memperoleh gelar

Sarjana Komputer



Disusun Oleh

IMAM MAULANA

151240000413

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA
JEPARA**

2017

SKRIPSI

PERANCANGAN E-KATALOG MEBEL BERBASIS ANDROID DI TOKO GUBBAH JATI

Skripsi diajukan sebagai salah satu syarat

Untuk memperoleh gelar

Sarjana Komputer



Disusun Oleh

IMAM MAULANA

151240000413

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA
JEPARA**

2017

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : **PERANCANGAN E-KATALOG MEBEL BERBASIS
ANDROID DI TOKO GUBBAH JATI**


NAMA : IMAM MAULANA

NIM : 151240000413

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Jepara, 15 September 2017

Pembimbing I



R.H Kusumodestoni, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0622128601

Pembimbing II



Buang Budi Wahono, S.Si, M.Kom

NIDN. 0603087802

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Akhmad Khanif Zyen, M.Kom

NIDN. 0621048602

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : **PERANCANGAN E-KATALOG MEBEL BERBASIS
ANDROID DI TOKO GUBBAH JATI**

NAMA : IMAM MAULANA

NIM : 151240000413

Skripsi ini telah diperiksa di depan Sidang Panitia Ujian
Skripsi Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam
Nahdlatul Ulama Jepara pada tanggal

Jepara, 25 September 2017

Penguji Skripsi

Penguji I



R.H Kusumodestoni, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0622128601

Penguji II



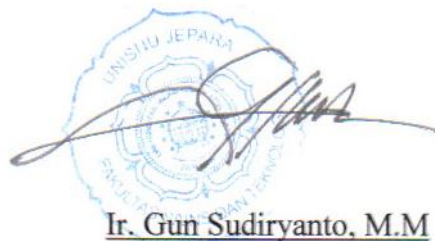
Nur Aeni Widiastuti, S.Pd, M.Kom

NIDN. 0602078702

Mengetahui

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UNISNU JEPARA



Ir. Gun Sudiryanto, M.M

NIDN. 0624056501

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Jepara, 25 September 2017



IMAM MAULANA

151240000413

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

والأدب العلم ي تيم ال ي تيم بل والده مات قد الذي ال ي تيم ليس

Bukanlah yang dinamakan anak yatim itu yang telah meninggal orang tuanya, tapi (sebenarnya) anak yatim itu adalah yang tidak memiliki ilmu dan budi pekerti.

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada :

1. Orang tua saya tercinta Bapak H Pornomo ALM dan Ibu Mus'nia ALM yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, dan Do'a yang tak pernah putus.
2. Kakak dan saudara saudara Terima kasih atas kebersamaan dan dukungan untuk terus berjuang mengarungi kehidupan ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah serta karunia yang tak terhingga kepada kita semua. Sholawat serta salam senantiasa kita haturkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW sebagai uswatun *hasanah* yang telah membawa dunia dari jaman *jahiliyyah* menuju jaman *islamiyyah*. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “ Perancangan Aplikasi E-Katalog Mebel Berbasis Android Di Toko Gubbah Mebel “. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, yang selalu memberikan kesehatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Ir. Gun Sudiryanto, M.M. selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama
3. Bapak Akhmad Khanif Zyen, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika Universitas Islam Nahdlatul Ulama sekaligus validator produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.
4. Bapak R.H Kusumodestoni, S.Kom., M.Kom selaku Dosen pembimbing I yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
5. Bapak Buang Budi Wahono, S.Si, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah mencurahkan perhatian, bimbingan dan kepercayaan yang sangat berarti bagi penulis.
6. Bapak zen masduki selaku sebagai pemilik usaha di toko gubbah jati yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknik Informatika dan Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Sains dan Teknologi yang telah memberikan ilmu dan wawasan kepada penulis.
8. Bapak H Pornomo ALM dan Ibu HJ Mus'nia ALM sebagai motifasi untuk menjadikan saya anak yang bias membagikan
9. Kakak Zen masduki, Afina rusyanti, Ani fatmawati, Nur yanti dan teman Yoggy, Bastomi, Syarif yang selalu memberikan semangat kepada penulis.

10. Teman Seperjuangan Teknik Informatika

11. Semua Pihak yang telah membeikan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga segala amal baik yang telah dilakukan mendapat ridho dan balasan pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jepara, 25 September 2017

Penulis



IMAM MAULANA

151240000413

ABSTRAK

Furnitur adalah istilah lain dari mebel yang di gunakan untuk perabotan rumah tangga yg berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang, tempat tidur, tempat mengerjakan sesuatu dalam bentuk meja atau pun tempat menaruh barang di permukanya. Misalnya sebagai tempat penyimpanan biasanya di lengkapi dengan pintu. Pada kursi tamu dapat di jumpai *ornament ornament* dan pahatan yang sangat indah, bila pengerjaan menggunakan kreatifitas dan di tambah kualitas dalam pembuatan maka *ornament ornament* tersebut bisa berbentuk tumbuhan, hewan, pemandangan maupun cerita rakyat yang tertuang dalam ukiran, sehingga membuat kursi tamu terlihat sangat cantik, unik dan mempunyai nilai estetika yang sangat tinggi. Melihat hal tersebut penulis mengusulkan untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat menampilkan katalog mebel dengan perangkat android. Aplikasi yang dibuat selain dapat memperlihatkan foto katalog juga terdapat spesifikasi ukuran dan bahan yang digunakan dalam pembuatan barang mebel. Untuk dapat membuat aplikasi ini penulis menggunakan metode addie sebagai metodologi pembuatan. Dan android studio sebagai alat untuk mengembangkan aplikasi android.

Kata kunci: Katalog, Aplikasi Android, Mebel.

ABSTRACT

Furniture is another term for furniture that is used for household furniture that serves as a storage place of goods, bed, place to do something in the form of a table or place to put goods on the surface. For example as a storage is usually equipped with a door. On the guest chair can be encountered ornament ornament and sculpture is very beautiful, if the workmanship using creativity and added in the quality of making the ornament ornament can be shaped plants, animals, scenery and folklore contained in the carvings, thus making guest seats look very beautiful , unique and has a very high aesthetic value. Seeing this the authors propose to create an application that can display a catalog of furniture with android devices. Applications created in addition to showing catalog photographs also have size and material specifications used in the manufacture of furniture items. To be able to create this application the author uses the addie method as a method of manufacture. And android studio as a tool to develop android applications.

Keywords: Catalog, Android Application, Furniture.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Penelitian Terkait	5
2.2. Mebel.....	6
2.3. Katalog	7
2.5. Android.....	7
2.6. Kerangka Pemikiran	11
BAB III METODE PENELITIAN.....	12
3.1. Desain Penelitian.....	12
3.2. Pengumpulan Data	12
3.3. Metode yang diusulkan	12
3.4. Pengujian metode	13
3.5. Evaluasi dan Hasil Validasi.....	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	17

4.1.	Pengembangan Aplikasi E-Katalog Mebel	17
4.1.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	17
4.1.2	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	18
4.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	23
4.1.4	Tahap implemtasi (Implementation)	37
4.2.	Kelayakan Aplikasi E-Katalog Mebel.....	37
4.3.	Kajian akhir aplikasi aplikasi E-Katalog Mebel	43
4.4.	Keterbatasan Penelitian	43
BAB V PENUTUP.....		44
5.1	Kesimpulan.....	44
5.2	Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA		47
LAMPIRAN		48

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrument penilaian aplikasi untuk ahli materi	13
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrument penilaian aplikasi untuk ahli media.....	14
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrument penilaian aplikasi untuk responden	14
Tabel 3.4 Penilaian Kelayakan berdasarkan rata-rata skor	15
Tabel 3.5 Penilaian Kelayakan berdasarkan presentase.....	16
Tabel 4.1 Rancangan Halaman	19
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Oleh Ahli Materi.....	36
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Oleh Ahli Media	36
Tabel 4.4 Hasil penilaian oleh ahli materi	37
Tabel 4.5 klasifikasi nilai rata-rata.....	38
Tabel 4.6 Klasifikasi nilai total	38
Tabel 4.7 Klasifikasi presentase.....	38
Tabel 4.8 Hasil penilaian oleh ahli media.....	39
Tabel 4.9 klasifikasi nilai rata-rata.....	40
Tabel 4.10 klasifikasi nilai total	40
Tabel 4.11 klasifikasi presentase	40
Tabel 4.12 Hasil penilaian oleh responden	41
Tabel 4.13 klasifikasi nilai rata-rata.....	42
Tabel 4.14 Klasifikasi nilai total	42
Tabel 4.15 Klasifikasi presentase.....	42
Tabel 5.1 Hasil penilaian akhir oleh ahli materi	45
Tabel 5.2 Hasil penilaian akhir oleh ahli media.....	45
Tabel 5.3 Hasil penilaian akhir oleh responden	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	11
Gambar 3.1 Metode ADDIE	13
Gambar 4.1 Kumpulan Gambar Mebel.....	21
Gambar 4.2 Kumpulan Gambar Mebel.....	22
Gambar 4.3 Kumpulan Gambar Tampilan mebel.....	22
Gambar 4.4 dan Gambar 4.5 Gambar <i>background</i> dan <i>icon</i>	23
Gambar 4.6 Tampilan Designer Halaman Utama	24
Gambar 4.7 Tampilan <i>Script XML</i> pada Halaman Utama	24
Gambar 4.8 Tampilan <i>Script Java</i> pada Halaman Utama.....	25
Gambar 4.9 Tampilan Designer pada Halaman Pilihan.....	26
Gambar 4.10 Tampilan <i>Script XML</i> pada Halaman Pilihan.....	26
Gambar 4.11 Tampilan <i>Script Java</i> pada Halaman Pilihan	27
Gambar 4.12 Tampilan Designer pada halaman menu almari.....	27
Gambar 4.13 Tampilan <i>Script XML</i> pada halaman menu almari.....	28
Gambar 4.14 Tampilan <i>Script Java</i> pada halaman menu almari	28
Gambar 4.15 Tampilan Designer pada halaman buffet	29
Gambar 4.16 Tampilan <i>Script XML</i> pada halaman buffet	29
Gambar 4.17 Tampilan <i>Script Java</i> pada halaman buffet.....	30
Gambar 4.18 Tampilan Designer halaman tempat tidur	30
Gambar 4.19 Tampilan <i>Script XML</i> pada halaman tempat tidur	31
Gambar 4.20 Tampilan <i>Script Java</i> pada halaman tempat tidur	31
Gambar 4.21 Tampilan Designer halaman lain lain.....	32
Gambar 4.22 Tampilan <i>Script XML</i> pada halaman lain lain.....	32
Gambar 4.23 Tampilan <i>Script Java</i> pada halaman lain lain	33
Gambar 4.24 Tampilan Designer halaman tentang.....	33
Gambar 4.25 Tampilan <i>Script XML</i> pada halaman tentang.....	34
Gambar 4.26 Tampilan <i>Script Java</i> pada halaman tentang.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	48
1.1 Screenshot Aplikasi	48
LAMPIRAN 2	49
2.1 Angket Ahli Materi	49
2.2 Angket Ahli Media	49
2.3 Angket Responden	49
LAMPIRAN 3	49
3.1 Hasil Penilaian Ahli Materi	49
3.2 Hasil Penilaian Ahli Media	49
3.3 Hasil Penilaian Responden	49
LAMPIRAN 4	49
4.1 Daftar Validator	49
4.2 Surat Izin Melakukan Penelitian	49
4.3 Foto-Foto	49