

**PEMBANGUNAN APLIKASI KEANEKARAGAMAN JENIS
ANJING
DENGAN WINDOWS PHONE 8**

TUGAS AKHIR

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai
Derajat Sarjana Teknik Informatika**



Oleh

Mattheus Kristianto Prihambada

09 07 05756

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR BERJUDUL

**PEMBANGUNAN APLIKASI KEANEKARAGAMAN JENIS
ANJING
DENGAN WINDOWS PHONE 8**

Disusun oleh :

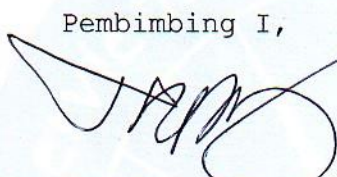
Mattheus Kristianto Prihambada

(NIM : 09 07 05756)

Dinyatakan memenuhi syarat

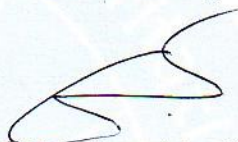
pada tanggal : Desember 2013

Pembimbing I,



(Thomas Suselo, S.T., M.T.)

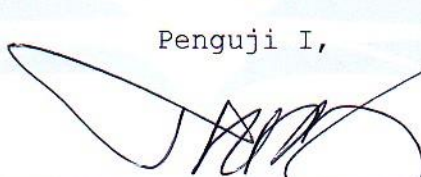
Pembimbing II,



(Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D.)

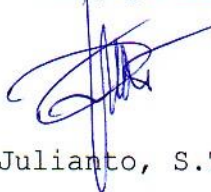
Tim Penguji :

Penguji I,



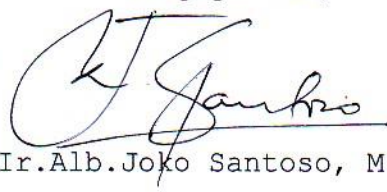
(Thomas Suselo, S.T., M.T.)

Penguji II,



(Eddy Julianto, S.T., M.T.)

Penguji III,



(Dr. Ir. Alb. Joko Santoso, M.T.)

Yogyakarta, Desember 2013
Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Fakultas Teknologi Industri
Dekan,



(Ir. B. Kristyanto, M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Seberapa besar kesuksesan anda, bisa diukur dari seberapa kuat keinginan anda, setinggi apa mimpi-mimpi anda, dan bagaimana anda memperlakukan kekecewaan dalam hidup anda.”

(Robert Kiyosaki)

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk....

Tuhan Yesus Kristus yang selalu membimbingku, bapak dan ibu tercinta yang selalu memberikan yang terbaik, kedua kakakku, sahabat-sahabatku, dan semua teman-teman yang telah membantuku selama ini.

God Bless You All

INTISARI

Di Era perkembangan teknologi yang semakin pesat ini, banyak hal yang belum dimengerti oleh banyak orang dijadikan terobosan untuk dikembangkan menjadi aplikasi. Salah satu hal yang belum dimengerti orang kebanyakan yaitu tentang berbagai ragam jenis-jenis ras anjing, dan dikarenakan oleh masalah tersebut, banyak orang beranggapan bahwa ada ras anjing tertentu yang tergolong dalam anjing galak atau buas. Hal lain yang menjadi suatu fakta yaitu tentang perawatan anjing. Banyak perlakuan yang salah dalam hal perawatan jenis anjing-anjing tertentu. Pemanfaatan aplikasi ini nantinya bertujuan agar semakin dimengertinya berbagai jenis ras anjing, baik yang tergolong anjing ras kecil, besar, sedang, ataupun jenis ras anjing yang tergolong jenis ras anjing buas ataupun tidak oleh khalayak umum yang masih buta mengenai jenis-jenis ras anjing tersebut. Aplikasi ini dibuat berbasis Windows Phone 8 dengan tool pengembangan Microsoft Visual Studio 2012 yang berbasis bahasa pemrograman C#.

Dengan adanya Aplikasi Keanekaragaman Jenis Anjing ini, diharapkan dapat membantu banyak orang untuk memperoleh informasi sejelas mungkin tentang jenis-jenis atau ragam anjing yang ada, dan nantinya dapat menjadi sebuah pengetahuan.

Kata kunci: aplikasi, keanekaragaman anjing, windows phone 8

Dosen Pembimbing I : Thomas Suselo, S.T.,M.T.
Dosen Pembimbing II : Prof.Ir.Suyoto, M.Sc.,Ph.D
Tanggal Pendadaran : 6 Desember 2013

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari tanpa bantuan dari pihak lain, tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam tugas akhir ini:

1. Tuhan Yesus Kristus yang memberikan penulis bimbingan dan bantuan setiap saat ketika mengerjakan skripsi hingga selesai.
2. Bapak Thomas Suselo, S.T., M.T selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan perhatian, bimbingan, saran, dan kritik yang sangat berarti kepada penulis.
3. Bapak Prof. Ir. Suyoto, Msc., PhD. selaku Dosen Pembimbing II, yang telah banyak membantu penulis dari awal sampai selesainya skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan para staff Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
5. Bapakku Edmundus Kusmardiyono dan Ibuku Cicilia Sumargiyati, terima kasih atas kerja keras membesarkan dan mendidiku, menjagaku, dan menjadi penyemangat dalam setiap langkahku.

6. Kakakku Elisabeth Mariana Widowati, terima kasih atas dukungan, doa dan motivasi yang diberikan kepadaku selama ini.
7. Pamanku Istiyar, terima kasih untuk dorongan, motivasi, dan doa yang diberikan kepadaku selama ini.
8. Andre, Dower, Felix Wisnu, Brian, Ndaru, Krisna, Dika, Nando, Sano, Simbah, Felix, Adi, serta semua sahabat seperjuangan di kampus yang telah menjadi teman berjuang, memberikan motivasi, kritik, saran, masukan, doa.
9. Teman seperjuangan khususnya Felix Wisnu yang memberikan arahan web PHP kepada saya.
10. Semua pihak, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah mendoakan, memberi semangat, dan membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Demikian laporan tugas akhir ini dibuat dengan sebaik-baiknya oleh penulis. Jika masih ada kekurangan dalam laporan ini, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak dan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 2013

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
INTISARI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	2
I.3 Batasan Masalah.....	3
I.4 Tujuan Penelitian.....	3
I.5 Metode Penelitian.....	3
I.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
BAB III LANDASAN TEORI	13
III.1 Sistem Informasi.....	13
III.2 Keragaman.....	15
III.3 Anjing.....	15
III.4 Internet.....	18
III.5 Windows Phone 8.....	19
III.6 Peralatan Pembangunan Aplikasi.....	21
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	24
IV.1 Analisis Sistem.....	24
IV.1.1 Lingkup Masalah.....	24
IV.1.2 Persepektif Produk.....	24
IV.1.3 Fungsi Produk.....	26
IV.1.4 Kebutuhan Antarmuka Eksternal.....	28
IV.1.5 Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak.....	30
IV.1.6 Entity Relationship Diagram.....	31
IV.2 Perancangan Sistem.....	32
IV.2.1 Diagram Arsitektur.....	32
IV.2.2 Class Diagram.....	33
IV.2.3 Deskripsi Perancangan Antarmuka.....	34

4.2.3.1	Antarmuka Halaman Utama.....	34
4.2.3.2	Antarmuka Halaman Keanekaragaman.....	35
4.2.3.3	Antarmuka Halaman Petshop.....	35
4.2.3.4	Antarmuka Halaman Vaksinasi.....	36
4.2.3.5	Antarmuka Halaman Tentang.....	37
4.2.3.6	Antarmuka Halaman Pivot Anjing Ras Kecil.....	38
4.2.3.7	Antarmuka Halaman Pivot Anjing Ras Sedang.....	38
4.2.3.8	Antarmuka Halaman Pivot Anjing Ras Besar.....	39
4.2.3.9	Antarmuka Halaman Detail Anjing Ras Kecil.....	40
4.2.3.10	Antarmuka Halaman Detail Anjing Ras Sedang.....	41
4.2.3.11	Antarmuka Halaman Detail Anjing Ras Besar.....	42
4.2.3.12	Antarmuka Halaman Pengingat.....	43
4.2.3.13	Antarmuka Halaman Peta.....	44
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK.....		46
V.1	Implementasi Sistem.....	46
V.1.1	Antarmuka Halaman Utama.....	48
V.1.2	Antarmuka Halaman Keanekaragaman.....	49
V.1.3	Antarmuka Halaman Petshop.....	49
V.1.4	Antarmuka Halaman Vaksinasi.....	50
V.1.5	Antarmuka Halaman Tentang.....	51
V.1.6	Antarmuka Halaman Pivot Anjing Ras Kecil.....	52
V.1.7	Antarmuka Halaman Pivot Anjing Ras Sedang.....	53
V.1.8	Antarmuka Halaman Pivot Anjing Ras Besar.....	54
V.1.9	Antarmuka Halaman Detail Anjing Ras Kecil.....	55
V.1.10	Antarmuka Halaman Detail Anjing Ras Sedang.....	56
V.1.11	Antarmuka Halaman Detail Anjing Ras Besar.....	57
V.1.12	Antarmuka Halaman Pengingat.....	58
V.1.13	Antarmuka Halaman Peta.....	59
V.2	Pengujian Sistem.....	61
V.2.1	Uji Coba Fungsionalitas.....	61
V.2.2	Uji Coba Pengguna.....	67
V.2.3	Kelebihan dan Kekurangan Sistem.....	75

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	76
VI.1 Kesimpulan.....	76
VI.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN.....	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Sistem Informasi.....	13
Gambar 3.2. Arsitektur Windows Phone 8.....	20
Gambar 4.1. Arsitektur DUNIA ANJING.....	26
Gambar 4.2. Use Case Diagram DUNIA ANJING.....	31
Gambar 4.3. Entity Relationship Diagram.....	31
Gambar 4.4. Diagram Arsitektur DUNIA ANJING.....	32
Gambar 4.5. Class Diagram DUNIA ANJING.....	33
Gambar 4.6. Rancangan Antarmuka Halaman Utama.....	34
Gambar 4.7. Rancangan Antarmuka Halaman Keanekaragaman.....	35
Gambar 4.8. Rancangan Antarmuka Halaman Petshop.....	36
Gambar 4.9. Rancangan Antarmuka Halaman Vaksinasi.....	37
Gambar 4.10. Rancangan Antarmuka Halaman Tentang.....	37
Gambar 4.11. Rancangan Antarmuka Halaman Pivot Anjing Ras Kecil.....	38
Gambar 4.12. Rancangan Antarmuka Halaman Pivot Anjing Ras Sedang.....	39
Gambar 4.13. Rancangan Antarmuka Halaman Pivot Anjing Ras Besar.....	40
Gambar 4.14. Rancangan Antarmuka Halaman Detail Anjing Ras Kecil.....	41
Gambar 4.15. Rancangan Antarmuka Halaman Detail Anjing Ras Sedang.....	42
Gambar 4.16. Rancangan Antarmuka Halaman Detail Anjing Ras Besar.....	43
Gambar 4.17. Rancangan Antarmuka Halaman Pengingat.....	44
Gambar 4.18. Rancangan Antarmuka Halaman Peta.....	44
Gambar 5.1. Antarmuka Halaman Utama.....	48
Gambar 5.2. Antarmuka Halaman Keanekaragaman.....	49
Gambar 5.3. Antarmuka Halaman Petshop.....	50
Gambar 5.4. Antarmuka Halaman Vaksinasi.....	51
Gambar 5.5. Antarmuka Halaman Tentang.....	52
Gambar 5.6. Antarmuka Halaman Pivot Anjing Ras Kecil.....	53
Gambar 5.7. Antarmuka Halaman Pivot Anjing Ras Sedang.....	54
Gambar 5.8. Antarmuka Halaman Pivot Anjing Ras Sedang.....	55
Gambar 5.9. Antarmuka Halaman Detail Anjing Ras Kecil.....	56
Gambar 5.10. Antarmuka Halaman Detail Anjing Ras Sedang.....	57
Gambar 5.11. Antarmuka Halaman Detail Anjing Ras Besar.....	58
Gambar 5.12. Antarmuka Halaman Pengingat.....	59
Gambar 5.13. Antarmuka Halaman Peta.....	60
Gambar 5.14. Hasil Pengujian Tampilan DUNIA ANJING.....	66

Gambar 5.15. Hasil Pengujian Fungsi DUNIA ANJING.....	68
Gambar 5.16. Hasil Pengujian Kenyamanan Penggunaan DUNIA ANJING.	69
Gambar 5.17. Hasil Pengujian Kepuasan Penggunaan DUNIA ANJING...	70
Gambar 5.18. Hasil Pengujian Feedback Penggunaan Aplikasi DUNIA ANJING.....	71
Gambar 5.19. Hasil Pengujian Perbandingan DUNIA ANJING Dengan Sistem Yang Sudah Ada.....	72



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Perbandingan.....	11
Tabel 5.1. Tabel Implementasi.....	46
Tabel 5.2. Pengujian Fungsionalitas.....	61
Tabel 5.3. Tabel kritik dan saran dari responden.....	73

