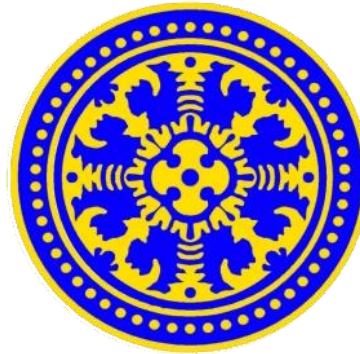


**APLIKASI MOBILE “MENGENAL BALI”  
BERBASIS ANDROID**

Tugas disusun untuk memenuhi syarat  
Nilai akhir mata kuliah Pemograman Mobile  
Program Studi Teknologi Informasi

Dosen :

I Putu Agus Eka Pratama, S.T., M.T.



Oleh

**I Gusti Ngurah Made Ardika (1404505096)**

**I Komang Liska Bagiarta (1404505102)**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS UDAYANA**

**2016**

**ANDROID BASED MOBILE APPLICATION “MENGENAL BALI”**  
**APLIKASI MOBILE “MENGENAL BALI”**  
**BERBASIS ANDROID**

Made Ardika

Liska Bhagiarta

Jurusan Teknologi Informasi

Fakultas Teknik Universitas Udayana

**ABSTRACT**

*Bali is an island and province of Indonesia. The province includes the island of Bali and a few smaller neighbouring islands, notably Nusa Penida, Nusa Lembongan, and Nusa Ceningan. It is located at the westernmost end of the Lesser Sunda Islands, between Java to the west and Lombok to the east. Its capital of Denpasar is located at the southern part of the island. With a population of 3,890,757 in the 2010 census, and 4,225,000 as of January 2014, the island is home to most of Indonesia's Hindu minority. According to the 2010 Census, 83.5% of Bali's population adhered to Balinese Hinduism, followed by 13.4% Muslim, Christianity at 2.5%, and Buddhism 0.5%. Bali is a popular tourist destination, which has seen a significant rise in tourists since the 1980s. It is renowned for its highly developed arts, including traditional and modern dance, sculpture, painting, leather, metalworking, and music. The Indonesian International Film Festival is held every year in Bali. Bali is part of the Coral Triangle, the area with the highest biodiversity of marine species. In this area alone over 500 reef building coral species can be found. For comparison, this is about 7 times as many as in the entire Caribbean. Most recently, Bali was the host of the 2011 ASEAN Summit, 2013 APEC and Miss World 2013.*

**Keywords:** Bali, Basic formula, Formula, Android Operating System, Mobile Application

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. yang telah melimpahkan segala rahmat kepada penulis sehingga tugas akhir dengan judul “PEMBUATAN APLIKASI MOBILE UNTUK “MENGENAL BALI” BERBASIS ANDROID” dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana karena dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai besarnya.

Pada akhirnya penulis berharap bahwa penulisan laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna sebagaimana fungsinya.

Denpasar, April 2016

Penulis

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Masalah

Dengan semakin berkembangnya teknologi komunikasi mempengaruhi cara dan gaya hidup masyarakat luas, sehingga mulai saat ini dan selanjutnya semua orang dituntut untuk menyesuaikan perkembangan teknologi tersebut agar tidak ketinggalan dalam era globalisasi sekarang ini.

Dalam kehidupan sehari – hari di era globalisasi seperti sekarang kita tidak bisa terlepas dari alat komunikasi seperti *handphone*. Perkembangan *handphone* saat ini sangat cepat, bukan hanya sekedar digunakan sebagai alat komunikasi saja kini *handphone* telah menjadi sebuah teknologi yang canggih atau biasa disebut dengan *smartphone*.

Dengan menggunakan *smartphone* kita bisa memperbarui informasi secara cepat, hal ini di karenakan kebanyakan *smartphone* saat ini telah memiliki banyak fasilitas media *online* seperti *email*, *map*, jejaring sosial yang bisa mengupdate informasi secara *realtime*. Salah satu *smartphone* yang populer adalah berbasis android.

Begitu banyak aplikasi yang telah tersedia didalam *smartphone* berbasis android salah satunya kamus, selain kamus *smartphone* juga bisa dipakai sebagai alat hiburan untuk menambah wawasan tentang suatu wilayah atau pulau

Banyaknya cerita tentang suatu wilayah yang sering kali kita merasa bingung untuk mengetahui sejarah, tradisi, objek wisata dan mungkin musik ciri khas dari suatu daerah kususny daerah Bali yang sering disebut Pulau Dewata dan mengimplementasikan ke sebuah buku dengan sebuah persoalan jika harus dikerjakan secara manual. Selain membutuhkan waktu yang lama untuk membaca dan memilah secara rinci dari sejarah, tradisi dan objek yang ada di Bali.

Untuk membantu mempermudah user untuk mengenal sebuah pulau dengan cepat dan terstruktur mulai dari sejarah hingga objek wisata yang ada di bali diperlukan alat bantu yang mempermudah user.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Dari latar belakang yang diuraikan penulis menjelaskan permasalahan yang ada yaitu :

1. Bagaimana cara membuat aplikasi mobile mempermudah user untuk mnegetahui Sejarah Bali
2. Bagaimana cara membuat aplikasi mobile mempermudah user untuk mnegetahui Lagu Bali
3. Bagaimana cara membuat aplikasi mobile mempermudah user untuk mnegetahui Wisata Bali

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Pada bagian ini akan dipaparkan penjelasan tentang tinjauan pustaka/landasan teori yang dipakai dalam pembuatan pemograman mobile berbasis Android tentang “mengenal Bali”. Tinjauan Pustaka tersebut adalah hasil penelitian terdahulu tentang informasi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan menghubungkan dengan masalah yang sedang diteliti.

#### **2.1 Aplikasi Mobile**

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerepan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju. Sedangkan pengertian *mobile* adalah perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya *mobiletelephone* yang berarti terminal telepon . Dapat disimpulkan bahwa pengertian aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun penggunaanya berpindah pindah dari satu tempat ketempat yang lainnya tanpa terputusnya komunikasi.

#### **2.2 Android**

Android adalah sistem operasi bergerak (*mobile operating system*) yang mengadopsi sistem operasi linux, namun telah dimodifikasi. Android di ambil alih oleh google pada tahun 2005 dari Android, Inc sebagai bagian strategi untuk mengisi pasar sistem operasi bergerak. Google mengambil alih seluruh hasil kerja android termasuk tim yang mengembangkan Android. Google menginginkan agar android bersifat terbuka dan gratis, oleh karena itu hampir setiap kode program android diluncurkan berdasarkan lisensi *open-source Apache* yang berarti bahwa semua orang yang ingin menggunakan Android dapat mendownload penuh *source* kodenya.

Disamping itu produsen perangkat keras juga dapat menambahkan *extension*-nya sendiri kedalam Android menarik bagi vendor-vendor perangkat keras (contoh: Samsung, Sony). Keuntungan utama dari android adalah adanya pendekatan aplikasi secara terpadu. Pengembang hanya berkonsentrasi pada

aplikasi saja, aplikasi tersebut bisa berjalan pada beberapa perangkat yang berbeda selama masih ditenagai oleh Android (pengembang tidak perlu mempertimbangkan kebutuhan jenis perangkatnya). Android merupakan sistem operasi *mobile phone* yang berbasis Linux. Android bersifat *open source* yang *sourcenya* diberikan secara gratis bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi sesuai kebutuhan. Android menawarkan sebuah terobosan yang berbeda untuk para pengembang aplikasi. Setiap aplikasi memiliki tingkatan yang sama, Android tidak membedakan antara aplikasi inti dengan aplikasi pendukung. API yang disediakan menawarkan akses *hardware*, maupun data-data ponsel sekalipun, atau data sistem itu sendiri. Bahkan pengguna dapat menghapus aplikasi inti dan menggantinya dengan aplikasi pendukung lainya sesuai keinginan penggunanya.

Sedangkan android SDK (*Software Deveelopent Kit*) menyediakan *tools* dan API yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada *platform* android dengan bahasa pemograman Java. SDK (*Software Development Kit*) dilengkapi dengan *emulator* yang dapat membantu pengembang aplikasi untuk menguji coba aplikasi yang telah dibuat serta dokumentasi yang lengkap. Tidak ada biaya lisensi untuk memperoleh SDK ini, oleh karena itu Android menjadi pilihan yang tepat untuk para pengembang aplikasi.

Untuk para pengembang aplikasi android juga tidak membutuhkan sertifikasi untuk menjadi pengembang Android. Android juga telah menyediakan Android *market* bagi para pengembang untuk menempatkan dan menjual aplikasi yang telah dibuatnya. Selain itu Android memungkinkan sebuah aplikasi berjalan *dibackground* dan berjalan secara diamdiam dengan aplikasi lainya.

### **2.2.1 Sejarah Android**

Android adalah sebuah sistem informasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel/*smartphone*. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google,

HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. Pada saat perilis perdana Android, 5 November 2007, android bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan *open source* pada perangkat *mobile*. Di lain pihak, Google merilis kode-kode android di bawah lisensi apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan open platform perangkat seluler.

Didunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau *Google Mail Services* (GMS) dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung google atau dikenal sebagai *openHandset Distribution* (OHD). Sekitar September 2007 google memperkenalkan Nexus One, salah satu jenis *smartphone* yang menggunakan android sebagai sistem operasinya. Telepon seluler ini diproduksi oleh HTC Corporation dan tersedia di pasaran pada 5 januari 2010.

Pada bulan desember 2008, diumumkan anggota baru yang bergabung dalam program kerja android ARM Holding, Atheros Communication, diproduksi oleh Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan Vodafone Group Plc. Seiring pembentukan Open Handset Alliance, OHA mengumumkan produk perdana mereka, Android perangkat *mobile* yang merupakan modifikasi kernel Linux 2.6. sejak dirilis android telah melakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan *bug* dan penambahan fitur baru.

Pada masa saat ini sebagian besar *vendor-vendor smartphone* sudah memproduksi *smartphone* berbasis android, *vendor-vendor* itu antara lain HTC, Motorola, Samsung, LG, HKC, Huawei, Webstation Camangi, Dell, Nexus, SciPhone, WayteQ, Sony Ericsson, LG, Acer, Philips, T-Mobile, Nexian, IMO, Asus dan masih banyak lagi *vendor smatphone* didunia yang memproduksi android. Hal ini karena android merupakan sistem operasi yang *open source* sehingga bebas didistribusikan dan dipakai oleh *vendor* manapun.

Tidak hanya menjadi sistem operasi di *smartphone*, saat ini android menjadi pesaing utama dari Apple pada sistem operasi terbaik tablet PC. Pesatnya pertumbuhan android itu sendiri adalah *platform* yang sangat lengkap baik itu sistem operasinya, aplikasi dan *tool* pengembangannya, *market* aplikasi android serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas *open source* di dunia, sehingga android



terus berkembang pesat baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah *device* yang ada di dunia.

### 2.3 Definisi Bali

Bali merupakan sebuah pulau kecil yang menjadi sebuah provinsi yang bernama Bali dan sering juga disebut pulau Dewata terletak di negara Republik Indonesia yang memiliki daya tarik tersendiri bagi para peselancar objek wisata, Bali memiliki budaya unik yang selalu terwarisi, memiliki ribuan tarian dan lagu/nyanyian daerah yang melegenda, kental dengan budaya dan adatnya. Memiliki ribuan tempat indah yang tidak ada habisnya

### 2.4 Eclipse

*Eclipse* awalnya dikembangkan oleh IBM untuk menggantikan perangkat lunak IBM Visual Age for Java 4.0. Produk ini diluncurkan oleh IBM pada tanggal 5 November 2001, yang menginvestasikan sebanyak US\$ 40 juta untuk pengembangannya. Semenjak itu konsorsium Eclipse Foundation mengambil alih untuk pengembangan Eclipse lebih lanjut dan pengaturan organisasinya. *Eclipse* merupakan sebuah IDE (Integrated Development Environment) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat digunakan pada semua jenis platform. *Eclipse* pada saat ini merupakan salah satu IDE favorit dikarenakan gratis dan *open source*, yang berarti setiap orang boleh melihat kode pemrograman perangkat lunak ini.

Selain itu, kelebihan dari Eclipse yang membuatnya populer adalah kemampuannya untuk dapat dikembangkan oleh pengguna dengan komponen yang dinamakan *plug-in*.

### 2.5 Perangkat Lunak Yang Digunakan (*Software*)

Di bawah ini akan dibahas beberapa hal yang terkait dengan bahasa pemrograman, yaitu:

---

<sup>1</sup>Nazaruddin Safaat H. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android (Edisi Revisi)*, Informatika Bandung: 2012, h. 1-3

<sup>2</sup>Sutrisno. *Akuntansi:Proses Penyusunan Laporan Keuangan*, Yogyakarta:2006, h. 1-2

### 2.5.1 Java

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa pemrograman ini pada awalnya dibuat oleh James Gosling yang saat itu masih bergabung di Sun Microsystems yang saat ini merupakan bagian dari Oracle dan dirilis pada tahun 1995. Bahasa pemrograman ini banyak mengadopsi *syntax* yang terdapat pada C dan C++ namun dengan *syntax* model objek yang lebih sederhana.

Aplikasi-aplikasi berbasis java umumnya dikompilasi kedalam *bytecode* dan dapat dijalankan pada berbagai Mesin Virtual Java (JVM). Java merupakan bahasa pemrograman yang bersifat umum/non-spesifik, dan secara khusus didesain untuk memanfaatkan dependensi implementasi seminimal mungkin. Karena fungsionalitasnya yang memungkinkan aplikasi java mampu berjalan di beberapa *platform* sistem operasi yang berbeda, java dikenal pula dengan slogannya, "Tulis sekali, jalankan dimana pun". Saat ini java merupakan bahasa pemrograman yang paling populer digunakan, dan secara luas dimanfaatkan dalam pengembangan berbagai jenis perangkat lunak aplikasi ataupun aplikasi berbasis web.

## 2.6 Perangkat Lunak Yang Digunakan (*Software*)

Di bawah ini adalah beberapa pembahasan mengenai perangkat lunak (*software*) yang akan digunakan dalam proses implementasi atau pembuatan aplikasi *mobile* untuk mengetahui rumus-rumus akuntansi dasar berbasis android.

### 2.6.1 Eclipse

Sejarah *Eclipse* awalnya dikembangkan oleh IBM untuk menggantikan perangkat lunak IBM *Visual Age for Java* 4.0. Produk ini diluncurkan oleh IBM pada tanggal 5 November 2001, yang menginvestasikan sebanyak US\$ 40 juta untuk pengembangannya. Semenjak itu konsorsium *Eclipse foundation* mengambil alih untuk pengembangan *Eclipse* lebih lanjut dan pengaturan organisasinya. Selain itu, kelebihan dari *Eclipse* yang membuatnya *populer* adalah kemampuannya untuk dapat dikembangkan oleh pengguna dengan komponen yang dinamakan *plug-in*. Untuk membantu menyelesaikan aplikasi pemrograman yang akan saya buat nantinya saya akan menggunakan *Eclipse* dengan versi Juno.

### **2.6.2 XML (*eXtended Markup Language*)**

XML (*eXtended Markup Language*) adalah bahasa *markup* yang digunakan untuk menyimpan data (tidak ada program) dan tidak tergantung dengan *tools* tertentu (seperti *editor*, *dbms*, *compiler*, dsb). XML merupakan suatu bahasa *Markup*. *Markup* yaitu bahasa yang berisikan kode-kode berupa tanda-tanda tertentu dengan aturan tertentu untuk memformat dokumen teks dengan *tag* sendiri agar dapat dimengerti.

### **2.6.3 Android SDK (*Software Development Kit*)**

Android SDK adalah *tools API (Application Programming Interface)* yang diperlukan untuk memulai mengembangkan aplikasi pada *platform* Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Android merupakan *subset* perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi kunci yang *direlease* oleh Google. Sebagai *platform* aplikasi netral, Android memberikan kesempatan untuk membuat aplikasi yang kita butuhkan yang bukan merupakan aplikasi bawaan *handphone/ smartphone*.

### **2.6.4 Android Development Tools (ADT)**

*Android Development Tools (ADT)* adalah *plugin* yang akan saya gunakan membangun aplikasi Android dengan menggunakan IDE *Eclipse*. Dengan menggunakan ADT untuk *Eclipse* akan memudahkan kita membuat *project* Android, membuat GUI aplikasi, dan menambahkan komponen-komponen yang lainnya, begitu juga kita dapat melakukan *running* aplikasi menggunakan Android SDK melalui *Eclipse*. Kita dapat melakukan pembuatan *package* Android (.apk) untuk digunakan sebagai distribusi aplikasi Android yang telah dirancang dengan menggunakan ADT.

## **2.7 Unified Modeling Language (UML)**

*Unified Modeling Language (UML)* merupakan sebuah kesatuan bahasa yang telah menjadi standar visualisasi, merancang, dan mendokumentasi sebuah aplikasi. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi perangkat lunak (*software*), dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada perangkat keras (*hardware*), sistem operasi, jaringan apapun, dan ditulis dalam bentuk bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa – bahasa berorientasi objek seperti C++, java dan lainnya. Walaupun demikian UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C.

## BAB III

### DESAIN DAN IMPLEMENTASI

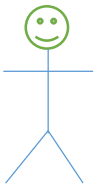

#### 3.1 Desain

Desain atau Perancangan sistem secara umum merupakan tahap persiapan dari rancangan secara rinci terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Rancangan sistem secara umum dilakukan dengan tujuan untuk memberikan gambaran secara umum. Rancangan sistem ini mengidentifikasi komponen-komponen sistem yang akan dirancang secara rinci, adapun rancangan sistem yang penulis buat adalah sebagai berikut:

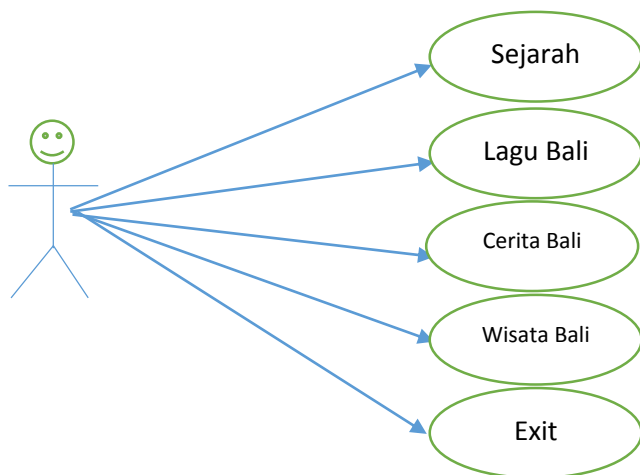
##### 3.1.1 Perancangan Use Case Diagram

Merancang sebuah sistem dari sudut pandang user merupakan tugas dari use case. Use case adalah sebuah construct yang membantu para Analyst bekerja dengan user untuk menentukan pemakaian sistem. Sekumpulan use case menggambarkan sebuah sistem dalam syarat-syarat pada apa yang dilakukan user pada sistem. Komponen utama dari use case modeling adalah Actor dan Use Case itu sendiri.

**Tabel 3.1** Tabel Penjelasan Simbol *Use Case*

Simbol	Arti
	Untuk menyatakan orang yang akan menggunakan sistem.
	Untuk menyatakan tugas-tugas yang akan dilakukan oleh <i>actor</i> terhadap sistem

*Use Case* Untuk Sistem ini ditunjukkan pada gambar.



**Gambar 3.1** *Use Case Diagram*

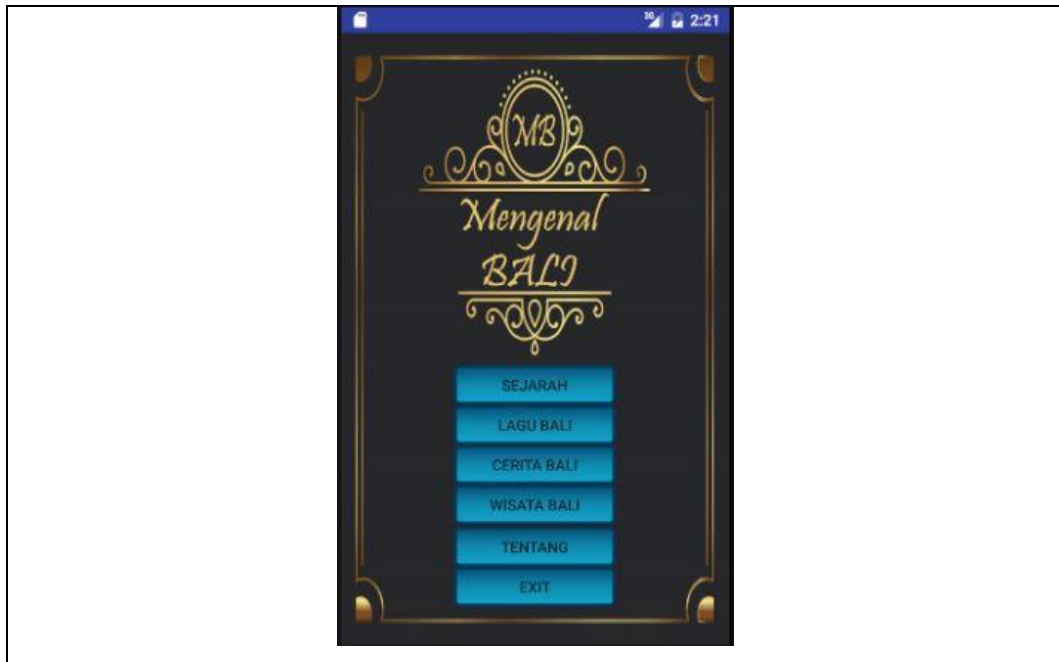
**Tabel 3.2** Penjelasan *Use Case Diagram*

No	Nama <i>Use Case</i>	Deskripsi <i>Use Case</i>
1	Sejarah	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menampilkan kepada para <i>user</i> sejarah dari pulau bali secara umum.
2	Lagu Bali	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menampilkan kepada para <i>user</i> untuk memutar beberapa lagu bali yang tersedia dalam aplikasi
3	Cerita Bali	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menampilkan kepada para <i>user</i> cerita yang ada dalam pulau bali secara umum.
4	Wisata Bali	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menampilkan kepada para <i>user</i> objek wisata yang terdapat di pulau bali secara umum.
5	<i>exit</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk keluar dari aplikasi

### 3.1.2 Perancangan Tampilan Program

Berikut merupakan perancangan tampilan program aplikasi yang dibuat penulis yang terdiri dari menu utama sampai menu *exit*.

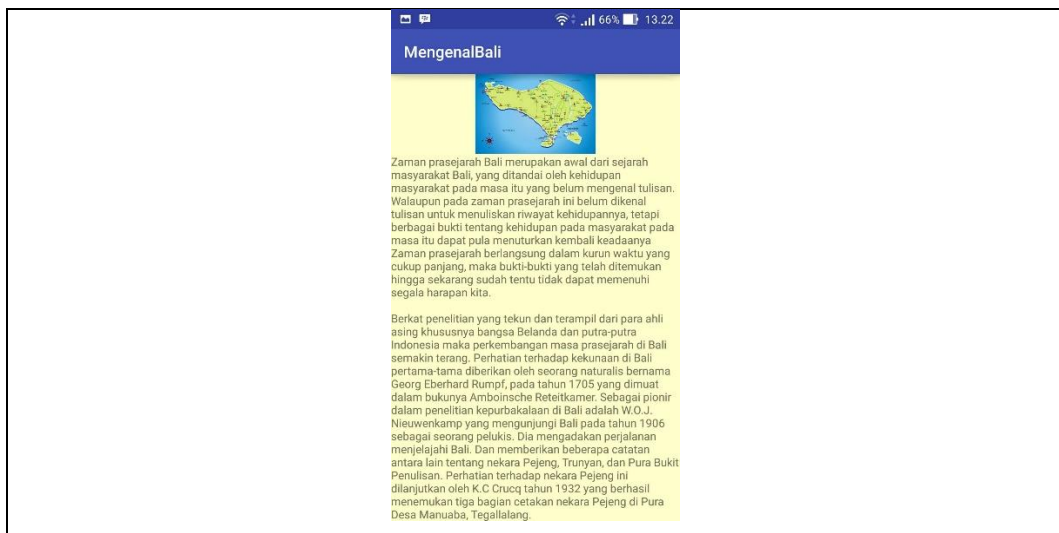
## Menu Utama



Gambar 3.1. Menu Utama

Pada menu utama terdapat beberapa *button* dan logo dari aplikasi “Mengenal Bali”. Tombol terdiri dari Sejarah, Lagu Bali, Cerita Bali, Wisata Bali dan menu *exit*.

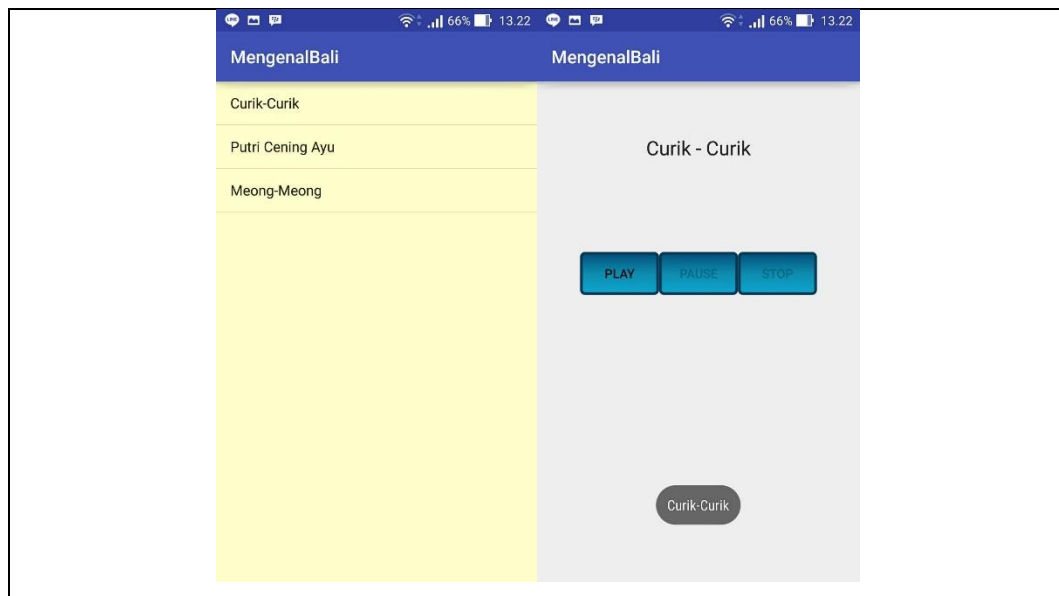
## Menu Sejarah Bali



Gambar 3.2. Menu Sejarah Bali

Pada Gambar 3.2 merupakan tampilan sejarah bali, yang menampilkan text dan gambar pulau bali.

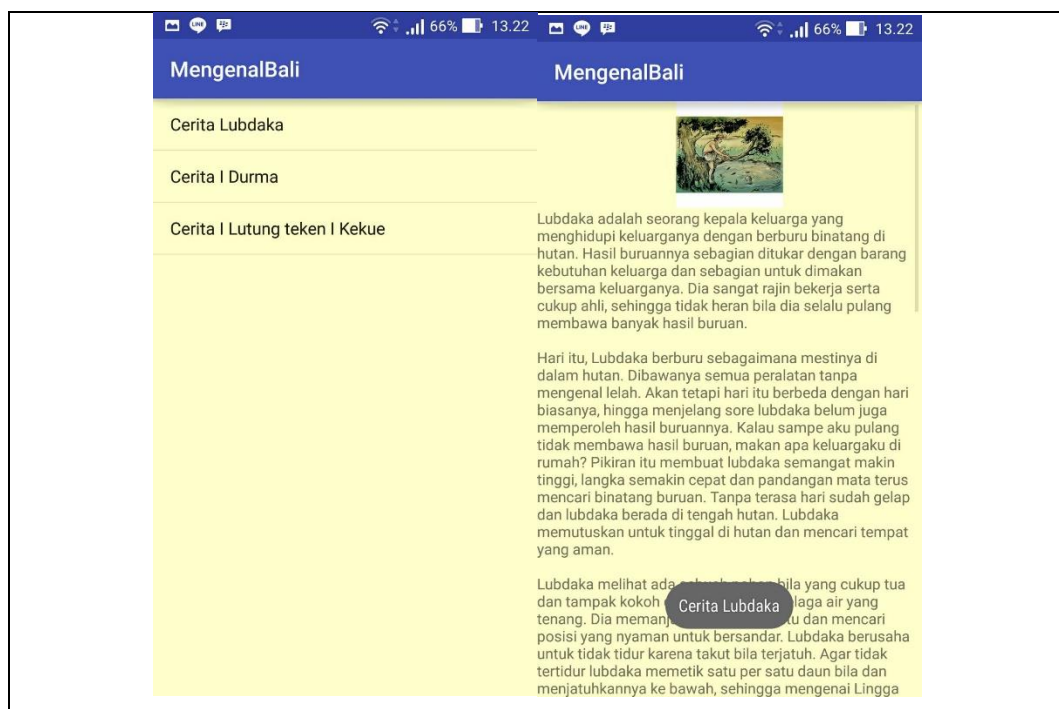
## Menu Lagu Bali



**Gambar 3.3.** Lagu Bali Utama

Pada Gambar 3.3 merupakan tampilan lagu bali, yang akan menampilkan lagu-lagu yang berasal dari bali. Setelah memilih lagu yang diinginkan, maka akan langsung berpindah ke tampilan play, pause dan stop lagu.

## Menu Cerita Bali

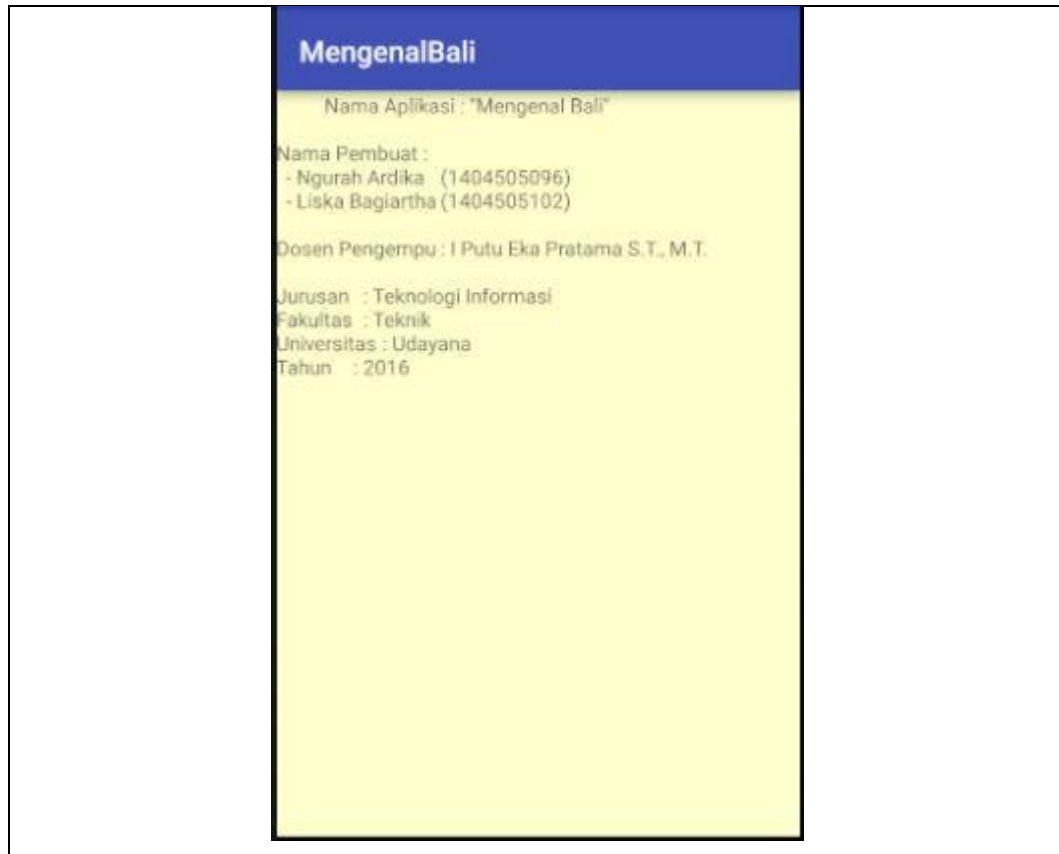




**Gambar 3.4.** Menu Cerita Bali

Pada Gambar 3.4 merupakan tampilan cerita bali, yang akan menampilkan cerita-cerita yang berasal dari bali. Setelah memilih cerita yang diinginkan, maka akan langsung berpindah ke tampilan cerita yang dipilih.

### **Menu Tentang Aplikasi**



**Gambar 3.6.** Menu Tentang Aplikasi

Pada Gambar 3.6 merupakan tampilan menu tentang aplikasi, yang akan menampilkan tentang aplikasi baik nama pembuat, alamat kampus penulis, dosen pengampu matakuliah pemrograman mobile.

### **3.2 Kode Program**

Langkah pertama yang harus dipersiapkan dalam pembuatan Aplikasi Mobile untuk Mengenal Bali berbasis Android adalah mempersiapkan ruang kerja

dengan menjalankan IDE Eclipse Juno, pilih File-New-Project-Android Application Project. Berikut adalah kode program keseluruhan dari aplikasi “Mengenal Bali”

### MainActivity(java)

```
package com.example.liskabagiarttha.mengenalbali;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.content.Intent;
public class MainActivity extends AppCompatActivity {
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
        //menginisiasi dan memanggil widget button pada file
        layout
        Button btn1 =(Button)findViewById(R.id.button1);
        Button btn2 =(Button)findViewById(R.id.button2);
        Button btn3 =(Button)findViewById(R.id.button3);
        Button btn4 =(Button)findViewById(R.id.button4)
        Button btn5 =(Button)findViewById(R.id.button5);
        btn1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent pindah = new
                Intent(MainActivity.this,Ceritabali.class);
                startActivity(pindah);
                //menghubungkan antar activity dengan intent
            }
        });
        btn2.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                moveTaskToBack(true);
                //membuat method tombol keluar dari aplikasi
```

```

    }
    });
    btn3.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View arg1) {
            // TODO Auto-generated method stub
            Intent pindah = new
Intent (MainActivity.this,Wisatabali.class);
            startActivity(pindah);
            //menghubungkan antar activity dengan intent
        } }
    );
    btn4.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View
arg2) {
            // TODO Auto-generated
method stub
            Intent pindah = new
Intent (MainActivity.this,Sejarah.class);
            startActivity(pindah);
            //menghubungkan antar
activity dengan intent
        } }
    );
    btn5.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View
arg2) {
            // TODO Auto-generated
method stub
            Intent pindah = new
Intent (MainActivity.this,Lagu.class);
            startActivity(pindah);
            //menghubungkan antar
activity dengan intent
        } }
    );
}

```

```
}
```

### Activity\_main(xml)

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<android.support.design.widget.CoordinatorLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:fitsSystemWindows="true"
    tools:context=".MainActivity">

    <android.support.design.widget.AppBarLayout
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_width="match_parent"
        android:theme="@style/Logo">

    </android.support.design.widget.AppBarLayout>

    <!-- menghubungkan activity_main dengan ceritabali -->
    <RelativeLayout

xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:paddingLeft="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingRight="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingTop="@dimen/activity_vertical_margin"
    android:paddingBottom="@dimen/activity_vertical_margin"
    tools:context=".MainActivity"
    android:background="@drawable/mb">

    <Button
        android:layout_width="150dp"
        android:layout_height="50dp"
```

```
        android:text="Cerita Bali"
        android:id="@+id/button1"
        android:background="@drawable/gradient"
        android:layout_above="@+id/button3"
        android:layout_alignLeft="@+id/button3"
        android:layout_alignStart="@+id/button3" />
```

```
<Button
    android:layout_width="150dp"
    android:layout_height="50dp"
    android:text="Exit"
    android:id="@+id/button2"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:layout_marginBottom="13dp"
    android:background="@drawable/gradient"/>
```

```
<Button
    android:layout_width="150dp"
    android:layout_height="50dp"
    android:text="Wisata Bali"
    android:id="@+id/button3"
    android:background="@drawable/gradient"
    android:layout_above="@+id/button2"
    android:layout_alignLeft="@+id/button2"
    android:layout_alignStart="@+id/button2" />
```

```
<Button
    android:layout_width="150dp"
    android:layout_height="37dp"
    android:text="Sejarah"
    android:id="@+id/button4"
    android:background="@drawable/gradient"
    android:layout_above="@+id/button5"
    android:layout_centerHorizontal="true" />
```

```
<Button
    android:layout_width="150dp"
    android:layout_height="50dp"
    android:text="Lagu Bali"
    android:id="@+id/button5"
```

```

        android:background="@drawable/gradient"
        android:layout_above="@+id/button1"
        android:layout_centerHorizontal="true" />
    </RelativeLayout>
</android.support.design.widget.CoordinatorLayout>

```

## AndroidManifest(xml)

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="com.example.liskabagiarttha.mengenalbali" >
    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="@string/app_name"
        android:supportsRtl="true"
        android:theme="@style/AppTheme">
        <!-- Logo -->
        <activity
            android:name=".Logo"
            android:label="@string/app_name"
            android:noHistory="true"
            android:screenOrientation="portrait"
            android:theme="@style/Logo" >
            <intent-filter>
                <action
android:name="android.intent.action.MAIN" />
                <category
android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
        <!-- Main activity -->
        <activity
            android:name=".MainActivity"
            android:label="@string/app_name"
            android:theme="@style/AppTheme.NoActionBar">
            <intent-filter>
                <action
android:name="android.intent.action.MAIN" />

```

```

        <category
android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
    </intent-filter>
</activity>
<activity android:name=".Ceritabali" >
</activity>
<activity android:name=".Wisatabali">
</activity>
<activity android:name=".Ceritalubdaka" >
</activity>
<activity android:name=".Ceritaidurma" >
</activity>
<activity android:name=".Ceritalutung" >
</activity>
<activity android:name=".Tanahlot">
</activity>
<activity android:name=".JatiluwiH">
</activity>
<activity android:name=".Pandawa">
</activity>
<activity android:name=".Sejarah">
</activity>
<activity android:name=".Lagu">
</activity>
<activity android:name=".Putri">
</activity>
<activity android:name=".Meong">
</activity>
<activity android:name=".Curik">
</activity>
</application>
</manifest>

```

## Gradient(xml)

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<shape
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"

```

```

        android:shape="rectangle"
        android:padding="10dp">
        <stroke
            android:width="3dp"
            android:color="#033957" />

        <gradient
            android:startColor="#07517b"
            android:centerColor="#108cb0"
            android:endColor="#10a6d1"
            android:angle="270" />

        <corners
            android:bottomLeftRadius="4dp"
            android:bottomRightRadius="4dp"
            android:topLeftRadius="4dp"
            android:topRightRadius="4dp" />
    </shape>

```

### 3.2.1. Sejarah Bali

Berikut merupakan kode program untuk pembuatan sub aplikasi sejarah bali:

#### Sejarah(java)

```

package com.example.liskabagiarta.mengenalbali;

import android.graphics.drawable.Drawable;
import android.os.Bundle;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.widget.ImageView;
import android.widget.TextView;

import java.io.IOException;
import java.io.InputStream;

/**
 * Created by Liska Bagiarta on 5/5/2016.
 */

```



```
public class Sejarah extends AppCompatActivity {
    ImageView sejarahImage;
    TextView sejarahText;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.sejarah);

        sejarahImage = (ImageView) findViewById(R.id.image);
        sejarahText = (TextView) findViewById(R.id.text);
        loadDataFromAsset();
    }
    public void loadDataFromAsset() {
        // load text
        try {
            // get input stream for text
            InputStream is = getAssets().open("sejarah.txt");
            // check size
            int size = is.available();
            // create buffer for IO
            byte[] buffer = new byte[size];
            // get data to buffer
            is.read(buffer);
            // close stream
            is.close();
            // set result to TextView
            sejarahText.setText(new String(buffer));
        } catch (IOException ex) {
            return;
        }

        // load image
        try {
            // get input stream
            InputStream ims = getAssets().open("sejarah.jpg");
            // load image as Drawable
            Drawable d = Drawable.createFromStream(ims, null);
            // set image to ImageView
        }
    }
}
```

```

        sejarahImage.setImageDrawable(d);
    } catch (IOException ex) {
        return;
    }
}
}

```

### Sejarah(xml)

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="#FFFFFFCC">

    <ScrollView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent">

        <LinearLayout
            android:layout_width="fill_parent"
            android:layout_height="fill_parent"
            android:orientation="vertical"
            android:layout_alignParentTop="true"
            android:layout_alignParentLeft="true"
            android:layout_alignParentStart="true">

            <ImageView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="100dp"
                android:id="@+id/image"/>

            <TextView android:id="@+id/text"
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:gravity="left"
                android:textStyle="normal"/>

```

```
</LinearLayout>
</ScrollView>
</RelativeLayout>
```

### 3.2.1. Lagu Bali

Berikut merupakan kode program untuk pembuatan sub aplikasi lagu atau sering disebut tembang bali:

#### Lagu(Java)

```
package com.example.liskabagiarta.mengenalbali;

import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.view.View;
import android.widget.AdapterView;
import android.widget.AdapterView.OnItemClickListener;
import android.widget.ArrayAdapter;
import android.widget.ListView;
import android.widget.Toast;

/**
 * Created by Liska Bagiarta on 5/5/2016.
 */
public class Lagu extends AppCompatActivity {
    ListView listView;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.lagu);

        listView = (ListView) findViewById(R.id.list3);
        String pilihan[] = { "Curik-Curik", "Putri Cening Ayu",
"Meong-Meong"};
```

```

        ArrayAdapter<String> adapter = new
ArrayAdapter<String>(this, android.R.layout.simple_list_item_1,
android.R.id.text1, pilihan);

        listView.setAdapter(adapter);

        listView.setOnItemClickListener(new
AdapterView.OnItemClickListener() {
            @Override public void
onItemClick(AdapterView<?> parent, View view, int position, long
id) {
                int itemPosition = position;
                String itemValue = (String)
listView.getItemAtPosition(position);
                Toast.makeText(getApplicationContext(),
itemValue, Toast.LENGTH_LONG).show();

                switch (itemPosition) {
                    case 0:
                        Intent a = new Intent(Lagu.this,
Curik.class);
                        startActivity(a);
                        break;

                    case 1:
                        Intent b = new Intent(Lagu.this,
Putri.class);
                        startActivity(b);
                        break;

                    case 2:
                        Intent c = new Intent(Lagu.this,
Meong.class);
                        startActivity(c);
                        break;
                }
            }
        });
    }
}

```

```
}
```

### Lagu(xml)

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="#FFFFFFCC">

    <ListView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:id="@+id/list3">

    </ListView>

</LinearLayout>
```

### 3.2.1. Cerita Bali

Berikut merupakan kode program untuk pembuatan sub aplikasi cerita yang berkembang di Bali:

#### CeritaBali(java)

```
package com.example.liskabagiarttha.mengenalbali;

import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.view.View;
import android.widget.AdapterView;
import android.widget.AdapterView.OnItemClickListener;
import android.widget.ArrayAdapter;
import android.widget.ListView;
```



```

                                Intent      b      =      new
Intent(Ceritabali.this, Ceritaidurma.class);
                                startActivity(b);
                                break;

                                case 2:
                                Intent      c      =      new
Intent(Ceritabali.this, Ceritalutung.class);
                                startActivity(c);
                                break;
                                }
                                }
                                });
                                }
                                }

```

### Ceritabali(xml)

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="#FFFFFFCC">

    <ListView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:id="@+id/list1">

    </ListView>

</LinearLayout>

```

#### 3.2.1. Wisata Bali

Berikut merupakan kode program untuk pembuatan sub aplikasi Objek Wisata yang terdapat di pulau Bali:

## Wisata(java)

```
package com.example.liskabagiarta.mengenalbali;

import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.view.View;
import android.widget.AdapterView;
import android.widget.AdapterView.OnItemClickListener;
import android.widget.ArrayAdapter;
import android.widget.ListView;
import android.widget.Toast;

/**
 * Created by Liska Bagiarta on 5/4/2016.
 */
public class Wisatabali extends AppCompatActivity {

    ListView listView;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.wisatabali);

        listView = (ListView) findViewById(R.id.list2);
        String pilihan[] = { "Tanah Lot", "Jatiluwih", "Pantai
Pandawa" };

        ArrayAdapter<String> adapter = new
ArrayAdapter<String>(this, android.R.layout.simple_list_item_1,
android.R.id.text1, pilihan);
        listView.setAdapter(adapter);

        listView.setOnItemClickListener(new
AdapterView.OnItemClickListener() {
            @Override
            public void onItemClick(AdapterView<?> parent, View
view, int position, long id) {
                int itemPosition = position;
```



```

        String itemValue = (String)
listView.getItemAtPosition(position);

        Toast.makeText(getApplicationContext(),
itemValue, Toast.LENGTH_LONG).show();

        switch (itemPosition) {
            case 0:
                Intent a = new Intent(Wisatabali.this,
Tanahlot.class);

                startActivity(a);
                break;

            case 1:
                Intent b = new Intent(Wisatabali.this,
Jatiluwih.class);

                startActivity(b);
                break;

            case 2:
                Intent c = new Intent(Wisatabali.this,
Pandawa.class);

                startActivity(c);
                break;
        }
    }
});
}

}

```

### Wisata(xml)

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"

```

```
        android:background="#FFFFFFCC">

        <ListView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent"
            android:id="@+id/list2">
        </ListView>

    </LinearLayout>
```

### **Analisis Sistem**

Analisis berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan sebenarnya. Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai teknik pemecahan masalah yang menguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian-bagian komponen tersebut dapat bekerja dan berinteraksi, yang diharapkan dapat dilakukan perbaikan dari sistem itu sendiri. Analisis sistem merupakan salah satu tahapan awal dalam perkembangan sistem yang dibangun. Tahapan ini adalah tahapan yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan yang terjadi dalam tahapan analisis ini juga akan menyebabkan kesalahan pada tahapan selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, Hanif. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Indriani, Epi. 2011. *Akuntansi untuk Orang Awam & Pemula*. Jakarta: Laskar Askara.
- Safaat H, Nazaruddin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tcable PC Berbasis Android (Edisi Revisi)*. Bandung. Informatika.
- Sutrisno.2006. *Akuntansi Proses Penyusunan Laporan Keuangan*. Yogyakarta: Ekonisia.