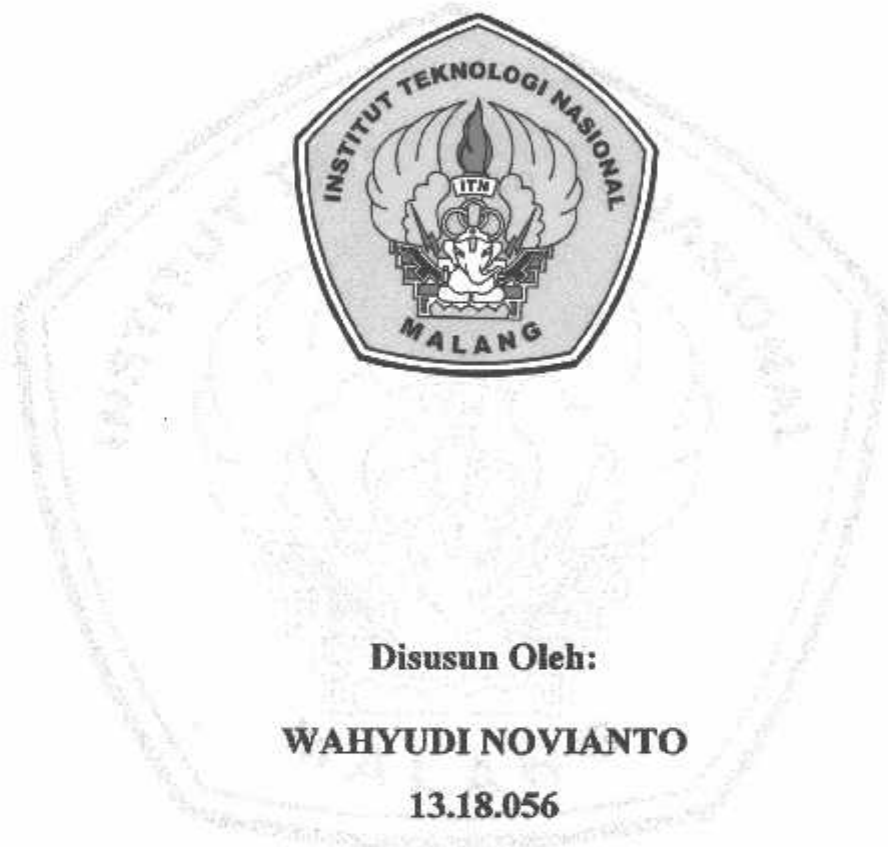


**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN  
OLAHRAGA AIRSOFTGUN BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh:**

**WAHYUDI NOVIANTO**

**13.18.056**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

**2017**

---

**LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN OLAHRAGA  
AIRSOFTGUN BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

*Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna  
mencapai Gelar Sarjana Komputer Strata Satu (S-1)*


Disusun Oleh :  
**Wahyudi Novianto**  
13.18.056

Diperiksa dan Disetujui,


Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
Joseph Dedy Irawan, ST. MT.  
NIP.197404162005011002

  
Ahmad Fahrudi Setiawan, S.kom.MT  
NIP.P. 1031500497

Program Studi Teknik Informatika S-1  
Ketua

  
Joseph Dedy Irawan, ST. MT.  
NIP.197404162005011002

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

**2017**

**LEMBAR KEASLIAN  
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wahyudi Novianto  
NIM : 13.18.056  
Program Studi : Teknik Informatika S-1  
Fakultas : Fakultas Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul :  
**“Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Olahraga Airsoftgun Berbasis  
Android”** Adalah skripsi sendiri bukan duplikasi serta mengutip atau menyadur  
seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, .....

Yang membuat pernyataan



Wahyudi Novianto  
13.18.056

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT, karena atas kasih dan karuniaNya yang telah diberikan selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan Judul “**Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Olahraga Airsoftgun Berbasis Android**”.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program pendidikan Strata Satu (S-1) Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Intitut Teknologi Nasional Malang.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua Orang Tua beserta Keluarga tercinta.
2. Bapak Dr. Ir. Lalu Mulyadi, M.T. selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Bapak Dr. F. Yudi Limpraptono, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Bapak Joseph Dedy Irawan, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1 Intitut Teknologi Nasional Malang.
5. Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dan masukan..
6. Bapak Ahmad Fahrudi Setiawan,S.kom.MT selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dan Masukan.
7. Bapak dan Ibu Dosen Teknik Informatika S-1 selaku pengamat dan penguji.
8. Semua teman-teman seperjuangan Teknik Informatika yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah memberikan semangat, dukungan, saran dan bantuan.
9. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Sehingga skripsi ini bisa bermanfaat bagi para pembaca sekalian.

Malang, Juni 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	
LEMBAR KEASLIAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL .....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat .....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terkait.....	6
2.2 Android.....	7
2.3 Java .....	9
2.4 Pemrograman <i>Eclipse</i> .....	9
2.5 Android SDK.....	8
2.6 Android Virtual Device.....	9
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	10
3.1 Alur Pelaksanaan .....	10
3.2 Metode Pelaksanaan.....	10
1. Analisis Kebutuhan.....	10
1. Kebutuhan Fungsional .....	10
2. Kebutuhan non Fungsional .....	11
2. Desain .....	11

3.2.1 <i>Flowchart</i> .....	12
3.2.2 Struktur Navigasi .....	13
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>10</b>
4.1 Implementasi Sistem .....	18
4.1.1 Langkah – Langkah membuat <i>project</i> baru .....	19
4.1.2 Membuat Activity Menu .....	20
4.1.3 Membuat Activity Aturan.....	22
4.1.4 Membuat Activity teknik.....	24
4.1.5 Membuat Activity kelengkapan.....	26
4.1.6 Membuat Activity Jenis Airsoftgun.....	28
4.1.7 Membuat Activity Jenis Airsoftgun Video.....	30
4.1.8 Membuat Activity Profil.....	32
4.1.9 Membuat Activity Video.....	35
4.1.10 embuat Activity Peta.....	37
4.2 Pengujian .....	39
4.2.1 Pengujian Pada <i>Device Smartphone</i> .....	39
4.2.2 Pengujian Berdasarkan Resolusi Layar.....	46
4.2.3 Pengujian Pada <i>User / Pengguna Aplikasi</i> .....	47
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>48</b>
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran .....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>vii</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Alur.....	3
Gambar 3.1 Alur Pelaksanaan.....	10
Gambar 3.2 Flowchart Sistem.....	12
Gambar 3.3 Struktur Navigasi .....	13
Gambar 3.4 Perancangan antar muka Tampilan Utama.....	14
Gambar 3.5 Perancangan antar muka Tampilan Sejarah .....	14
Gambar 3.6 Perancangan antar muka Tampilan Teknik.....	15
Gambar 3.7 Perancangan antar muka Tampilan Skenario .....	15
Gambar 3.8 Perancangan antar muka Tampilan Perlengkapan .....	16
Gambar 3.9 Perancangan antar muka Tampilan Jenis .....	16
Gambar 3.10 Perancangan antar muka Tampilan Profil .....	17
Gambar 4.1 Langkah-langkah Membuat <i>Project</i> .....	19
Gambar 4.2 Pemberian Nama Project .....	20
Gambar 4.3 Membuat Android XML Menu.....	20
Gambar 4.4 Memberi Nama XML.....	21
Gambar 4.5 Tampilan Activity Menu .....	21
Gambar 4.6 Membuat XML Aturan Bermain.....	22
Gambar 4.7 Pemberian Nama XML .....	23
Gambar 4.8 Tampilan Activity Aturan .....	23
Gambar 4.9 Membuat XML Teknik .....	24
Gambar 4.10 Pemberian Nama Project Teknik.....	25
Gambar 4.11 Tampilan Activity Teknik .....	25
Gambar 4.12 Membuat XML Kelengkapan.....	25
Gambar 4.13 Pemberian Nama Activity Kelengkapan.....	26
Gambar 4.14 Tampilan Activity Kelengkapan.....	27
Gambar 4.15 Pemberian Nama Activity Kelengkapan.....	27
Gambar 4.16 Pemberian Nama XML .....	28
Gambar 4.17 Tampilan Activity Jenis Airsoftgun .....	29
Gambar 4.18 Membuat Android XML .....	29
Gambar 4.19 Pemberian Nama XML .....	31

Gambar 4.20 Tampilan Activity Jenis Airsoftgun Video.....	31
Gambar 4.21 Membuat XML Profil .....	32
Gambar 4.22 Pemberian Nama XML .....	33
Gambar 4.23 Tampilan Activity Profil.....	33
Gambar 4.24 Membuat XML Video .....	34
Gambar 4.25 Pemberian Nama XML .....	36
Gambar 4.26 Tampilan Activity Video.....	36
Gambar 4.27 Membuat XML .....	37
Gambar 4.28 Pemberian Nama XML .....	38
Gambar 4.29 Tampilan Activity .....	38
Gambar 4.30 Tampilan Menu Pada Smartphone Asus .....	39
Gambar 4.31 Tampilan Menu Pada Andromax A.....	40
Gambar 4.32 Tampilan Menu Pada Tablet Cyrus.....	40
Gambar 4.33 Tampilan Menu Apa itu Airsoftgun.....	41
Gambar 4.34 Tampilan Menu Aturan Bermain.....	41
Gambar 4.35 Tampilan Menu Teknik.....	42
Gambar 4.36 Tampilan Menu Teknik <i>Grip</i> / Memegang.....	42
Gambar 4.37 Tampilan Menu Teknik <i>Aim</i> / Membidik.....	43
Gambar 4.38 Tampilan Menu <i>Map</i> / Peta.....	43
Gambar 4.39 Tampilan Menu Skenario.....	44
Gambar 4.40 Tampilan Menu Perlengkapan.....	44
Gambar 4.41 Tampilan Menu Jenis Airsoftgun.....	45
Gambar 4.42 Tampilan Menu Profil.....	45



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel <i>Properties Activity</i> Menu .....	22
Tabel 4.2 Tabel <i>Properties Activity</i> Aturan bermain .....	24
Tabel 4.3 Tabel <i>Properties Activity</i> Teknik .....	26
Tabel 4.4 Tabel <i>Properties Activity</i> kelengkapan .....	28
Tabel 4.5 Tabel <i>Properties Activity</i> jenis airsoftgun.....	30
Tabel 4.6 Tabel <i>Properties Activity</i> jenis airsoftgun video.....	32
Tabel 4.7 Tabel <i>Properties Activity</i> Profil .....	34
Tabel 4.8 Tabel <i>Properties Activity</i> video.....	36
Tabel 4.9 Tabel <i>Properties Activity</i> peta.....	39

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Google play adalah layanan konten digital milik google yang melingkupi toko daring untuk produk - produk seperti music / lagu, buku, aplikasi, permainan, ataupun pemutar media berbasis awan. Layanan ini dapat diakses baik melalui web, aplikasi android seperti playstore, dan google TV. Kemajuan teknologi di bidang informasi pada saat ini telah mendorong bermunculannya berbagai media informasi digital berupa aplikasi maupun situs – situs web. Terutama android yang saat ini sudah sangat familiar di kalangan masyarakat luas. Dengan adanya media informasi digital saat ini seseorang dapat menemukan informasi yang diinginkan lebih cepat dan efisien tanpa harus mencari sumber informasi dari informan yang belum tentu dekat jaraknya.

Aplikasi ini digunakan untuk media hiburan android juga digunakan untuk membantu seorang dalam mencari sebuah informasi. Android dapat menyajikan sebuah informasi dalam bentuk aplikasi maupun dalam bentuk situs yang dapat diakses dengan menggunakan jaringan internet. Namun informasi yang disajikan dalam bentuk aplikasi hanya dapat menampilkan informasi khusus seperti halnya aplikasi pengenalan olahraga airsoftgun yang menampilkan informasi tentang panduan olahraga airsoftgun. lain halnya informasi online dapat menampilkan informasi lebih luas dari pada informasi dalam bentuk aplikasi.

Aplikasi pengenalan olahraga airsoftgun berbasis android dikhususkan untuk masyarakat yang ingin mengetahui tentang apa itu olahraga airsoftgun. Dimana seseorang dapat mengetahui lebih dalam tentang teknik - teknik dan macam-macam jenis mainan airsoftgun dengan mudah dan efisien. Melalui aplikasi ini pengguna dapat melatih atau belajar tentang teknik airsoftgun secara mandiri. Sehingga pengguna dapat dengan mudah mempelajari teknik teknik menembak dan tempat bermain di daerah malang.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang berusaha dipecahkan sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang dan membangun panduan media olahraga airsoftgun?
2. Apa dampak aplikasi pengenalan olahraga *airsoftgun* terhadap pengguna ?
3. Bagaimana cara menyajikan informasi yang jelas dan akurat ?

## 1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan penelitian ini agar menjadi sistematis dan mudah dimengerti, maka akan diterapkan beberapa batasan masalah. Batasan-batasan masalah itu antara lain:

1. Aplikasi hanya berjalan pada *smartphone android*.
2. Aplikasi ini hanya membahas tentang Airsoftgun
3. Untuk aplikasi ini sistem operasi android minimal versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).
4. Aplikasi dibuat menggunakan perangkat lunak *Eclipse*.
5. Pada aplikasi menampilkan teks penjelasan, gambar video dan lokasi peta tempat bermain airsoftgun yang hanya berada di daerah Malang.

## 1.4. Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Menghasilkan aplikasi pengenalan olahraga airsoftgun yang lebih fleksibel.
2. Membantu pengguna untuk lebih mudah mengenal dan mengetahui apa itu airsoftgun, teknik dan cara bermain airsoftgun.
3. Mengetahui titik dari lokasi tempat acuan sebagai tujuan dan jalur yang ditempuh melalui fitur map pada aplikasi.

## 1.5. Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

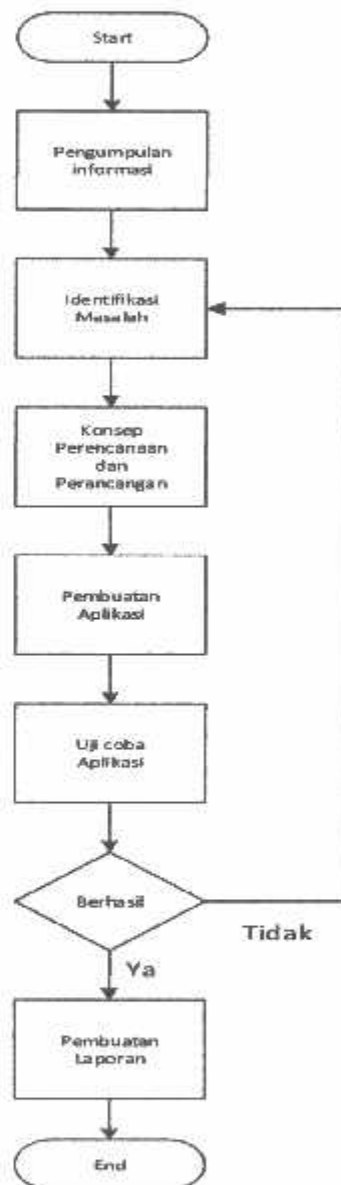
1. Memudahkan proses belajar yang lebih fleksibel dan tidak terkait ruang dan waktu.
-

2. Memudahkan pengguna untuk lebih mengenal olahraga airsoftgun dan macam - macam *wargame*.
3. Memudahkan pengguna dalam penggunaannya karena berbasis *android*.

## 1.6. Metode Penelitian

### Alur Pelaksanaan

Proses sistem Aplikasi Pengenalan Olahraga Airsoftgun Berbasis Android dengan tahapan sebagai berikut :



Gambar 1.1 Diagram Alur

### 1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan referensi baik dari buku, artikel, makalah, paper, jurnal ataupun situs internet. Studi literatur yang dilakukan berkaitan dengan program android dan desain tampilan aplikasi.

### 2. Analisis Permasalahan

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap hasil dari studi literatur yang telah dilakukan untuk mengetahui pemahaman mengenai konsep program android serta penerapannya.

### 3. Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan *prototype* sistem, perancangan alur sistem, serta perancangan tampilan program. Proses perancangan dilakukan berdasarkan hasil dari studi literatur dan analisa permasalahan. Pada pengembangan aplikasi pengenalan olahraga ini.

### 4. Implementasi Sistem

Pada tahap ini dilakukan proses implementasi sistem berdasarkan hasil perancangan. Proses implementasi berhubungan dengan proses pengkodean program berdasarkan bahasa pemrograman yang telah ditentukan sebelumnya. Keluaran yang dihasilkan dari proses implementasi merupakan penjelasan dari Aplikasi Pengenalan Olahraga Airsoftgun.

### 5. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan proses pengujian berdasarkan hasil dari proses implementasi. Proses pengujian dilakukan dengan mencoba aplikasi pada beberapa handphone bersistem operasi android agar dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

### 6. Pembuatan Laporan

Tahap terakhir merupakan penyusunan laporan yang memuat dokumentasi mengenai pembuatan.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan proposal ditujukan untuk memberikan gambaran dan uraian dari proposal skripsi secara garis besar yang meliputi bab-bab sebagai berikut:

- BAB I : PENDAHULUAN**  
Menguraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.
- BAB II : LANDASAN TEORI**  
Menguraikan tentang teori-teori yang menunjang judul, dan pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *software* yang digunakan dalam pembuatan program atau keperluan saat penelitian.
- BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**  
Bab ini berisi uraian mengenai rancangan aplikasi yang akan dibuat relevansi dari permasalahan yang dikaji. Selain itu pada bab ini juga membahas analisis masalah yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan pada kasus yang sedang diteliti.
- BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**  
Berisi pembahasan mengenai pengembangan aplikasi pengenalan olahraga airsoftgun berbasis *android*, serta memaparkan hasil-hasil dari tahapan pembuatan aplikasi, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

**BAB V : PENUTUP**

Menguraikan kesimpulan dan saran-saran yang diperoleh dari hasil analisa, agar nantinya dapat digunakan sebagai bahan penelitian berikutnya.

---

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Aplikasi Pengenalan Airsoftgun Yang Dikembangkan Pada Saat Ini

Antonius pada tahun 2014 mengembangkan Aplikasi Konsep Contemporer Pada Pusat Informasi Airsoft Gun Permainan *airsoft gun* sudah lama dikenal diberbagai negara. Namun di Indonesia masih sedikit yang mengenal permainan *airsoft gun* ini. Hal ini dikarenakan kurangnya tempat untuk bermain airsoft gun, karena lahan yang dibutuhkan untuk permainan ini cukup luas. Apabila ada tempat untuk bermain, kebanyakan tempat yang tersedia lokasinya relatif kecil dan fasilitasnya kurang lengkap. Permainan *airsoft gun* diperkenalkan kepada masyarakat agar masyarakat dapat melatih *teamwork* dan dapat mengasah *skill* dalam *battle arena*, sekaligus dapat menjadi kegiatan baru dalam berolahraga yang menantang adrenalin. Penggemar permainan *airsoft gun* rata-rata adalah anak muda yang biasanya memiliki rasa ingin tahu yang besar dan menyukai permainan olahraga yang menantang adrenalin. Pada permainan *airsoft gun* tidak memandang *gender*, sehingga permainan *airsoft gun* dapat dimainkan oleh kaum laki-laki maupun perempuan.

Gunanda 2016 menghimbau Pengawasan terhadap pelaksanaan pasal 40 peraturan kapolri nomor 8 tahun 2012 tentang Pengawasan dan Pengendalian senjata api untuk kepentingan olahraga khususnya tentang Airsoftgun, bahwa Airsoft gun memiliki bentuk luar yang mirip replika dari senjata api dan berskala 1:1 dengan senjata asli, namun sistem kerja airsoft gun tidak sama dengan senjata api. Peluru yang dipergunakan berbentuk bulat berbahan plastik padat dan biasa disebut BB (Ball Bearing). Sebenarnya peluru atau BB airsoft gun yang boleh dipakai hanyalah yang berukuran 6mm dan terbuat dari plastik sehingga membuat airsoft gun tidak berbahaya.

Juwita pada tahun 2016 menghimbau Para pengguna atau pemilik tentang pelaku penyalahgunaan *airsoftgun* ini dijerat sanksi pidana sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Darurat Nomor 12 Tahun 1951 Tentang Senjata Api. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengenai penegakan hukum terhadap pelaku penyalahgunaan *airsoft*



gun serta mengetahui hambatan atau kendala yang ditemukan dalam penegakan hukum terhadap pelaku penyalahgunaan airsoft gun.

## 2.2. Android

Android adalah sebuah sistem operasi 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 piranti lunak untuk ponsel atau *smartphone*.

## 2.3. Java

Java adalah bahasa berorientasi objek yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi mandiri, aplikasi berbasis internet, serta aplikasi perangkat-perangkat cerdas yang dapat berkomunikasi lewat internet atau jaringan komunikasi. Dalam java ada 2 (dua) jenis program berbeda, yaitu aplikasi dan *applet*. Aplikasi adalah program yang biasanya disimpan dan dieksekusi dari komputer lokal sedangkan *applet* adalah program yang biasanya disimpan pada komputer yang jauh, yang dikoneksikan pemakai lewat *web browser*. Java bukan turunan langsung dari bahasa manapun. OOP (*object oriented programming*) adalah cara yang ampuh dalam pengorganisasikan dan pengembangan perangkat lunak.

## 2.4. Eclipse IDE

*Eclipse IDE* adalah sebuah *IDE (Intergrated Development Environment)* untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua *platform*. *Eclipse IDE* pada saat ini merupakan salah satu *IDE* favorit dikarenakan gratis dan *open source*, yang berarti setiap orang boleh melihat kode pemrograman perangkat lunak ini.

## 2.5. Android SDK

Android SDK merupakan *tools* bagi para *programmer* yang ingin mengembangkan aplikasi berbasis google android. Android SDK mencakup

seperangkat alat pengembangan yang komprehensif. Android SDK terdiri dari *debugger*, *libraries*, *handset emulator*, dokumentasi, contoh kode, dan tutorial. (Onserda, 2013)

#### **2.6. AVD ( *Android Virtual Device* )**

*Android Virtual Device* merupakan emulator untuk menjalankan aplikasi android. Setiap AVD terdiri dari sebuah profil perangkat keras yang dapat mengatur pilihan untuk menentukan fitur hardware emulator. Misalnya, menentukan apakah menggunakan perangkat kamera, apakah menggunakan keyboard QWERTY fisik atau tidak, berapa banyak memori internal, dan lain-lain. AVD juga memiliki sebuah pemetaan versi Android, maksudnya menentukan versi dari *platform* Android akan berjalan pada emulator. Pilihan lain dari AVD, misalnya menentukan skin yang ingin digunakan pada emulator, yang memungkinkan untuk menentukan dimensi layar, tampilan, dan sebagainya. Juga dapat menentukan SD Card virtual untuk digunakan dengan di emulator.

#### **2.7. CorelDRAW X7**

**CorelDRAW X7** adalah sebuah program aplikasi komputer yang dirancang khusus untuk keperluan desain terutama untuk editor grafik vektor. Dikembangkan oleh perusahaan perangkat lunak yang bernama Corel yang bermakas di Ottawa, Kanada. CorelDRAW diciptakan untuk memenuhi kebutuhan pengolahan gambar, aplikasi ini banyak digunakan pada pekejaan dibidang percetakan ataupun publikasi dan perkerjaan lain yang terkait dalam dunia visualisasi.

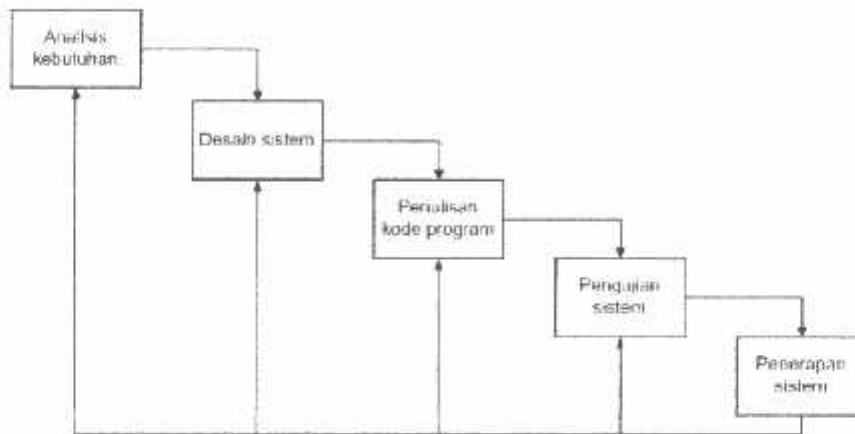
---

## BAB III

### ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

#### 3.1 Alur Pelaksanaan

Alur pelaksanaan sistem ini menggunakan metode pengembangan sistem *Waterfall*, yaitu sebuah metode pengembangan perangkat lunak yang bersifat sekuensial dan terdiri dari 5 tahap yang saling terkait dan mempengaruhi seperti terlihat pada Gambar 3.1 berikut ini:



Gambar 3.1 Alur Pelaksanaan

#### 3.2 Metode Pelaksanaan

Metodologi pelaksanaan adalah sebagai berikut.

##### 1. Analisis kebutuhan

Analisa kebutuhan merupakan tahap pertama yang menjadi dasar proses pembuatan sistem. Kelancaran proses pembuatan aplikasi secara keseluruhan dan kelengkapan fitur *software* yang dihasilkan sangat tergantung pada hasil analisa kebutuhan ini.

Analisis kebutuhan bertujuan untuk identifikasi aktor-aktor yang terlibat dalam sistem. Analisis kebutuhan ini ditujukan untuk menggambarkan kebutuhan-kebutuhan yang harus disediakan oleh sistem agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Analisis kebutuhan terdiri dari kebutuhan fungsional dan non fungsional.

##### 1) Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan atau fungsi yang harus dimiliki oleh sebuah sistem. Dengan dideskripsikan

kebutuhan fungsional ini, maka suatu sistem memiliki sebuah target yang harus dipenuhi, yaitu:

- a. Sistem bisa digunakan pada Versi android 4.0 – 5.0

## 2) Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan merujuk kepada karakteristik sistem yang harus dimiliki. Berikut beberapa kebutuhan non fungsional yang harus dipenuhi antara lain:

1. Antar muka pemakai:
  - a. Sistem berbasis *Android* minimum (ICS) *Ice Cream Sandwich*.
  - b. *Software* yang digunakan untuk membangun aplikasi menggunakan Eclipse Luna.

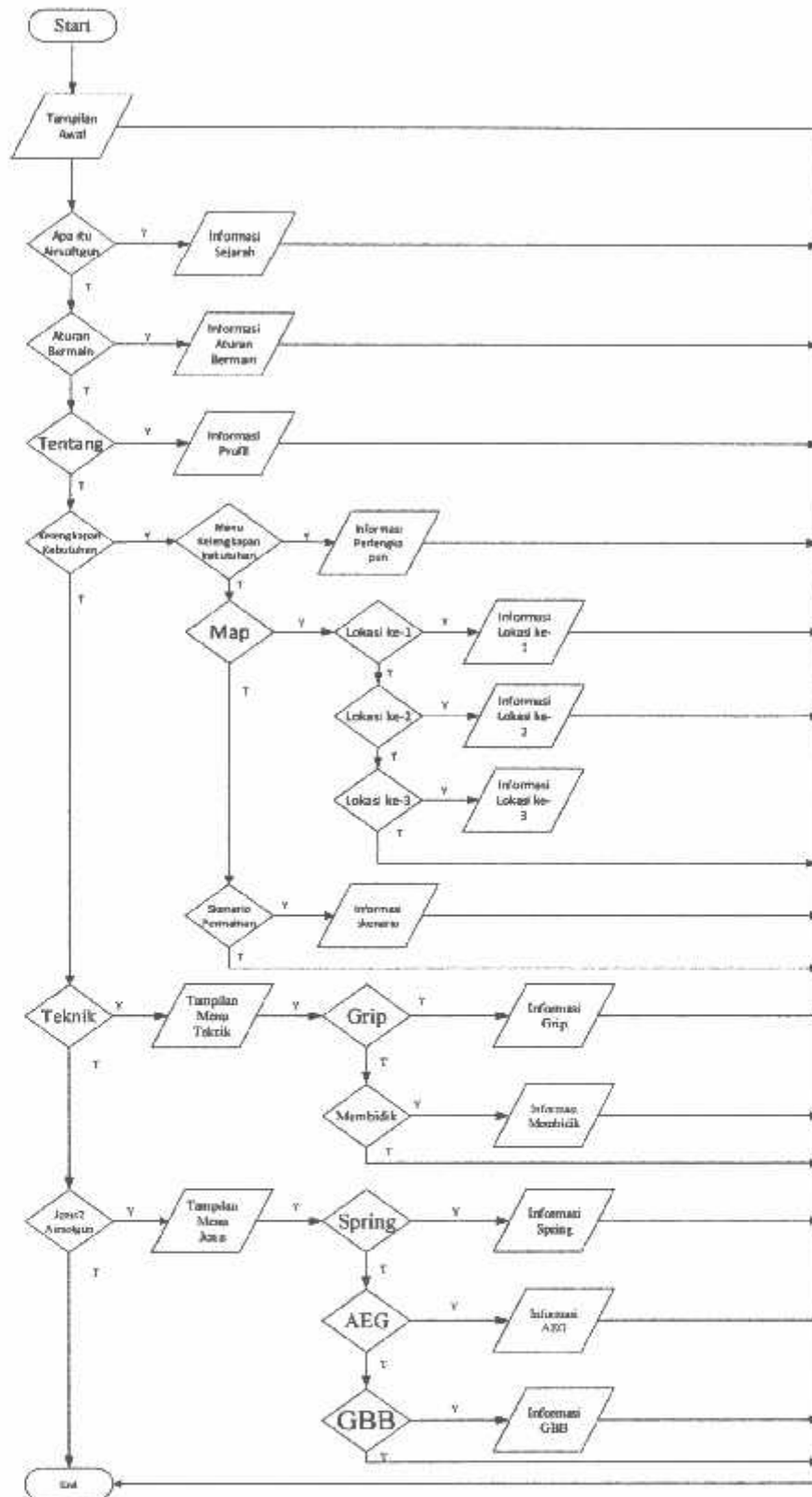
## 2. Desain Sistem

Dalam tahap ini, akan melakukan perancangan tampilan dari aplikasi yang akan dibuat. Dalam merancang aplikasi ini, menggunakan *flowchart* untuk menggambarkan aktivitas apa saja yang dapat dilakukan oleh sistem, Selain itu struktur navigasi dan *storyboard* juga digunakan untuk membuat alur dari aplikasi agar dapat mempermudah dalam pembuatan aplikasi.

### 3.2.1 Flowchart Sistem

Flowchart atau *Bagan alir* adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir (flowchart) digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi aplikasi panduan pengenalan olahraga airsoftgun Seperti ditunjukkan pada gambar 3.2.

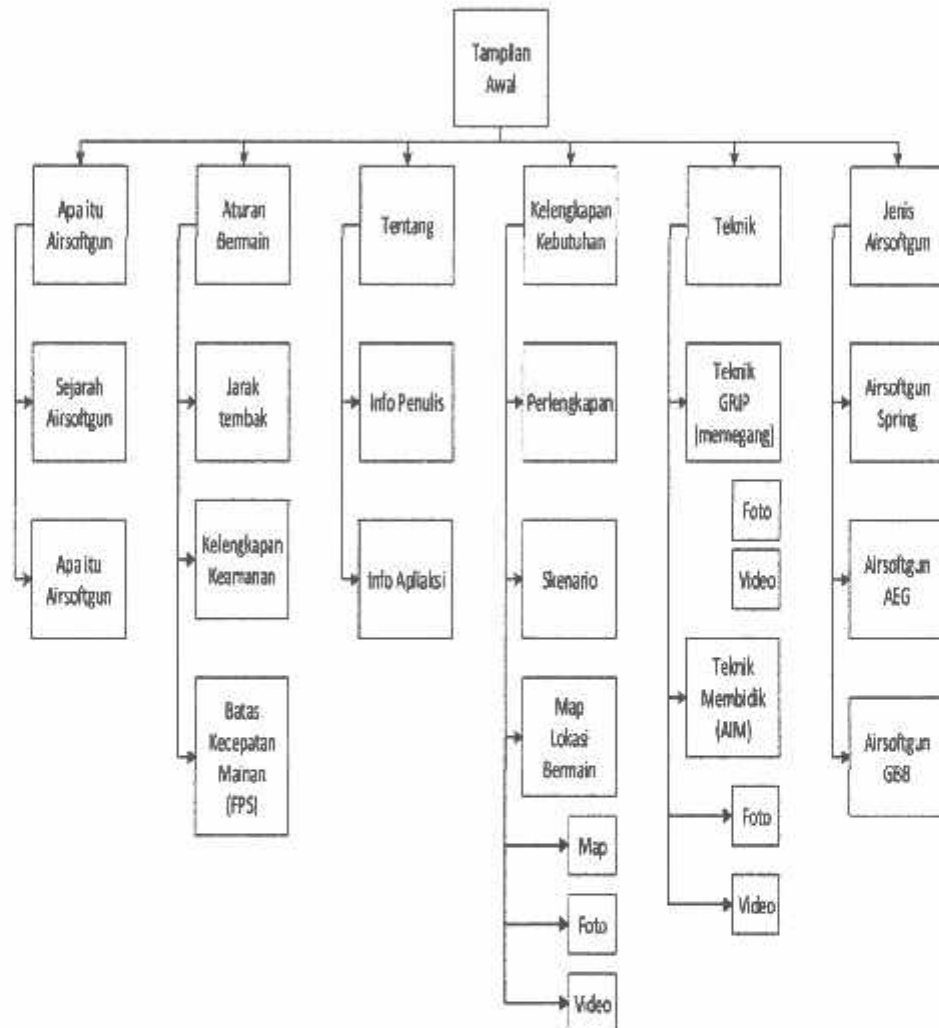
---



Gambar 3.2 Flowchart Sistem

### 3.2.2 Struktur Navigasi

Struktur Navigasi Struktur Navigasi merupakan rancangan gambaran hubungan dan alur aplikasi akan berjalan dari satu menu ke menu lainnya dalam pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun. Seperti ditunjukkan pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 Struktur Navigasi

Perancangan antar muka:

1. Desain Tampilan Utama program seperti pada Gambar 3.4 berikut.



Gambar 3.4 Tampilan Utama

2. Desain tampilan ketika memilih menu apa itu airsoftgun, seperti pada Gambar 3.5 berikut.



Gambar 3.5 Sejarah dan Penjelasan Airsoftgun

3. Desain tampilan ketika memilih menu teknik seperti pada Gambar 3.6 berikut.



Gambar 3.6 Teknik

4. Desain tampilan ketika memilih menu Skenario Permainan seperti pada Gambar 3.7 berikut.



Gambar 3.7 Skenario Permainan



5. Desain tampilan ketika memilih menu Perlengkapan seperti pada gambar 3.8 berikut.



Gambar 3.8 Perlengkapan

6. Desain tampilan ketika memilih menu jenis airsoftgun seperti pada Gambar 3.9 berikut.



Gambar 3.9 Tampilan Jenis

7. Desain tampilan ketika memilih menu profil seperti pada Gambar 3.10 berikut.



Gambar 3.10 Tampilan Profil

### 3. Penulisan Kode Program

Tujuan dari melakukan *coding* ini adalah untuk mengimplementasikan rancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya sehingga sistem nantinya akan berjalan dengan benar sesuai dengan rancangan. Bahasa yang digunakan dalam penulisan *coding* ini menggunakan Java.

---

#### 4. Implementasi

Tahap implementasi ini adalah tahap dimana penulis membuat aplikasi yang telah direncanakan dan dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.

#### 5. Uji Coba

Tahap terakhir adalah tahap uji coba. Tahap ini adalah tahap akhir dari pembuatan aplikasi yaitu dengan mencoba aplikasi pada beberapa handphone bersistem operasi Android dan menganalisis hasil aplikasi dengan menggunakan kuesioner. Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam pengujian aplikasi adalah:

- a. ASUS Zenfone Selfie
  - b. RAM sebesar 3 GB.
  - c. Memori dengan kapasitas 16 GB.
  - d. Perangkat lunak yang digunakan : Operating System Android 5.0.
-

## BAB IV

### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

#### 4.1. Implementasi

Pengembangan Aplikasi Mobile Pengenalan Olahraga Airsoftgun Berbasis Android ini tersusun dari beberapa *activity* diantaranya adalah *activity* menu, *activity* aturan, *activity* teknik, *activity* kelengkapan, *activity* jenis airsoftgun, *activity* jenis airsoftgun video dan *activity* tentang. Dari semua *activity* tersebut memiliki tugas masing-masing. Berikut ini merupakan penjelasan dari *activity-activity* yang terdapat dalam Pengembangan Aplikasi Pengenalan Olahraga Airsoftgun Berbasis Android.

##### 4.1.1. Langkah-langkah Membuat *Project* Baru di Eclipse Luna

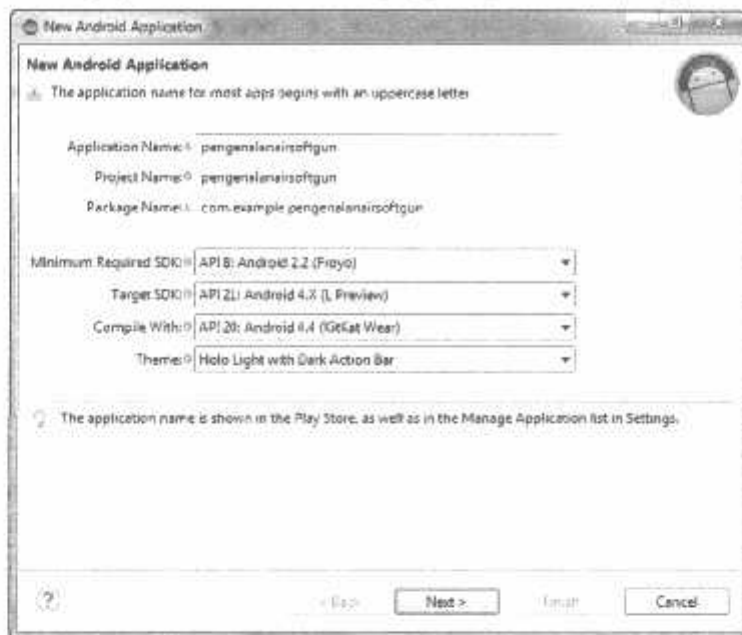
Sebelum membuat program pada Eclipse Luna, hal yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah membuat *project* baru pada Eclipse Luna. Berikut adalah langkah-langkah pembuatan *project* baru:

1. Instal terlebih dahulu aplikasi Eclipse Luna.
2. Buka aplikasi Eclipse Luna.
3. Buat projek baru Android, dengan cara klik *File* pada menu bar, pilih *New*, kemudian klik *Android Application Project*. Seperti pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 New Android Project

4. Beri nama *project* Android sesuai yang diinginkan. Seperti pada Gambar 4.2



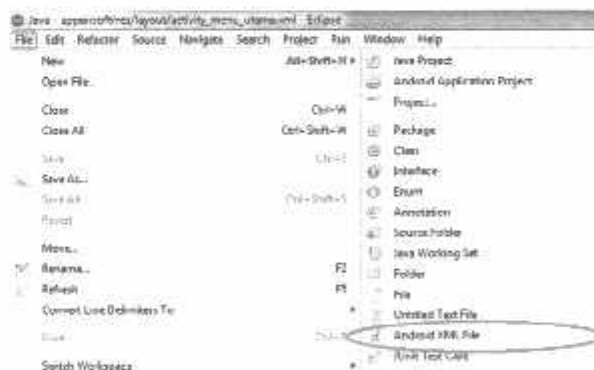
Gambar 4.2 Nama *Project*

5. Kemudian klik *Next* hingga *Finish*.

#### 4.1.2. Activity Menu

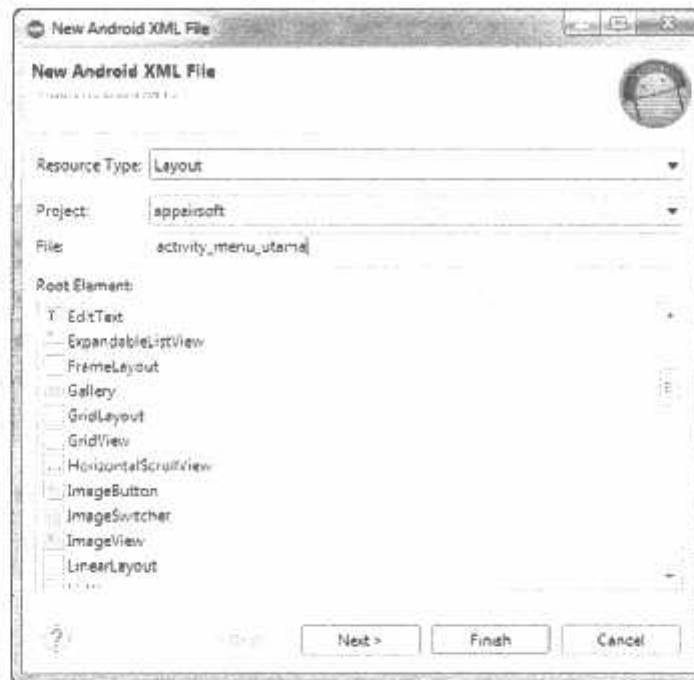
Activity Menu merupakan tampilan awal yang akan dilihat *user* ketika memasuki program. Dalam *activity* menu ini, *user* akan diperlihatkan beberapa menu aplikasi. Untuk pembuatan *activity* menu, Berikut terdapat langkah-langkah pembuatannya seperti berikut:

1. Klik Kanan *Project*, pilih *New* kemudian pilih *Android XML File*. Seperti pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 *New Android XML File*

2. Kemudian klik *Next* hingga *Finish* dan beri nama *activity\_menu\_utama* sesuai yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 *New Name Android XML File*

3. Kemudian, buatlah tampilan *activity\_menu\_utama* screen seperti pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 *Activity Menu*

Adapun tabel *properties* pada *activity* menu adalah seperti Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Tabel *Properties Activity Menu*

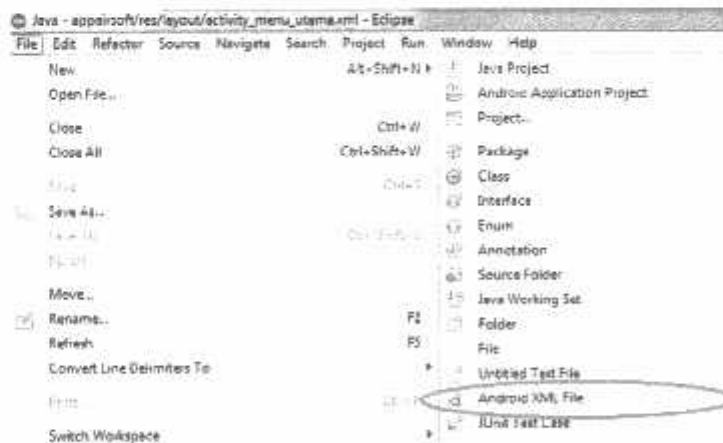
OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
RelativeLayout	Name	RelativeLayout
ImageView	Id	Airsoft
Button	Id	btn_apaitu
Button	Id	btn_aturan
Button	Id	btn_teknik
Button	Id	btn_kelengkapan
Button	Id	btn_jenis
Button	Id	btn_profile

4. Untuk *source code activity* menu dapat dilihat pada halaman lampiran nomor 1 *Source Code Activity Menu*.

#### 4.1.3. Activity Aturan Bermain

*Activity* aturan bermain merupakan pilihan menu yang terdapat pada *activity* menu. Dalam *activity* aturan bermain *user* akan diperlihatkan aturan apa saja yang harus dilakukan sebelum bermain. Untuk pembuatan *activity* aturan bermain, terdapat langkah-langkah pembuatannya seperti berikut:

1. Klik Kanan *Project*, pilih *New* kemudian pilih *Android XML File*. Seperti pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 *New Android XML File*

2. Kemudian klik *Next* hingga *Finish* dan beri nama *activity\_aturanbermain* sesuai yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 *New Name Android XML File*

3. Kemudian, buatlah tampilan *activity* aturan bermain seperti pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 *Activity aturanbermain*



Adapun tabel *properties* pada *activity* aturanbermain adalah seperti Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Tabel *Properties Activity* Aturan bermain

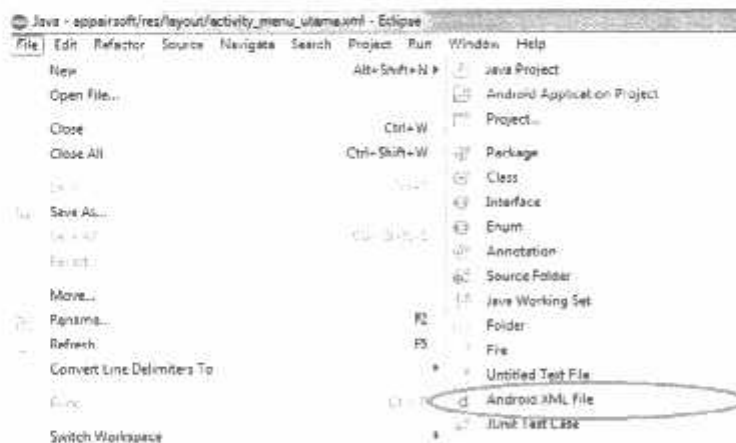
OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
ScrollView	Name	ScrollView
TextView1	Id	Txt_aturan
TextView2	Id	Txt_rule1
VideoView	Id	Raw_combined
TextView3	Id	Txt_rule2
TextView4	Id	Txt_rule3

4. Untuk *source code activity* aturanbermain dapat dilihat pada halaman lampiran nomor 2 *Source Code Activity* aturanbermain.

#### 4.1.4. Activity Teknik

*Activity* teknik merupakan tampilan yang terdapat 2 menu di dalamnya yaitu teknik grip dan teknik membidik. Dalam *activity* teknik ini, *user* akan ditunjukkan beberapa informasi, diantaranya cara memegang airsoftgun dan membidik, cara membidik pada pistol, cara membidik pada *assaultrifle*, cara membidik pada *sniper*. cara memegang pada pistol, cara memegang pada *assaultrifle*, cara memegang pada *sniper*. Untuk pembuatan *activity* teknik, terdapat langkah-langkah pembuatannya seperti berikut:

1. Klik Kanan *Project*, pilih *New* kemudian pilih *Android XML File*. Seperti pada Gambar 4.9.



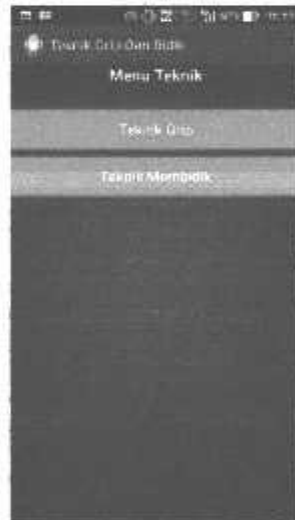
Gambar 4.9 *New Android XML File*

2. Kemudian klik *Next* hingga *Finish* dan beri nama *activity\_teknik* sesuai yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 *New Name Android XML File*

3. Kemudian, buatlah tampilan *activity* teknik seperti pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 *Activity Teknik*

Adapun tabel *properties* pada *activity* teknik adalah seperti Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Tabel *Properties Activity* Teknik

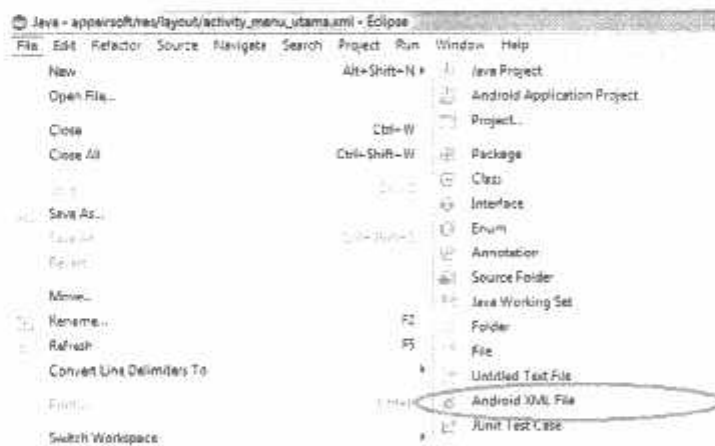
OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
LinearLayout	Name	LinearLayout
RelativeLayout	Name	RelativeLayout
TextView1	Id	Menu Teknik
Button1	Id	btn_teknikgrip
Button1	Id	btn_teknikbidik

4. Untuk *source code activity* teknik dapat dilihat pada halaman lampiran nomor 3 *Source Code Activity* teknik.

#### 4.1.5. Activity Kelengkapan

*Activity* kelengkapan terdapat 3 menu yang berisi informasi tentang perlengkapan apa saja yang dibutuhkan sebelum memulai permainan. Dalam *activity* kelengkapan ini, *user* akan diperlihatkan foto dan peta tempat bermain yang ada di kota malang. Untuk pembuatan *activity* kelengkapan, terdapat langkah-langkah pembuatannya seperti berikut:

1. Klik Kanan *Project*, pilih *New* kemudian pilih *Android XML File*. Seperti pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 *New Android XML File*

2. Kemudian klik *Next* hingga *Finish* dan beri nama *activity\_kelengkapan* sesuai yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 *New Name Android XML File*

3. Kemudian, buatlah tampilan *activity* kelengkapan seperti pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 *Activity* kelengkapan

2. Kemudian klik *Next* hingga *Finish* dan beri nama *activity\_jenisairsoftgun* sesuai yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 *New Name Android XML File*

3. Kemudian, buatlah tampilan *activity* jenisairsoftgun seperti pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 *Activity Jenis airsoftgun*

Adapun tabel *properties* pada *activity* jenis airsoftgun adalah seperti Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Tabel *Properties Activity* jenis airsoftgun

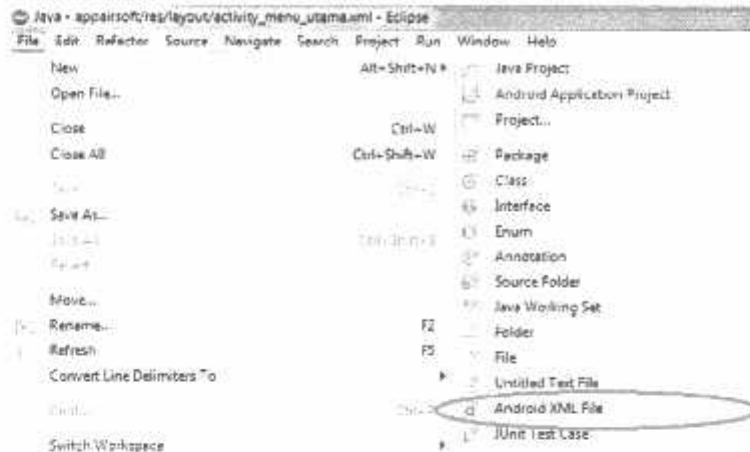
OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
RelativeLayout	Name	RelativeLayout
ScrollView	Name	ScrollView
Button	Id	Btn_selanjutnya
Button	Id	Btn_kembali
ImageView1	Id	Spring
ImageView2	Id	Aeg
ImageView3	Id	Gbb
TextView1	Id	Jenis dan tipe airsoftgun
TextView2	Id	Jenis
TextView3	Id	Jenis1
TextView4	Id	Jenis2
TextView5	Id	Jenis3

4. Untuk *source code activity* jenis airsoftgun dapat dilihat pada halaman lampiran nomor 5 *Source Code Activity* jenis airsoftgun.

#### 4.1.7. Activity Jenis Airsoftgun Video

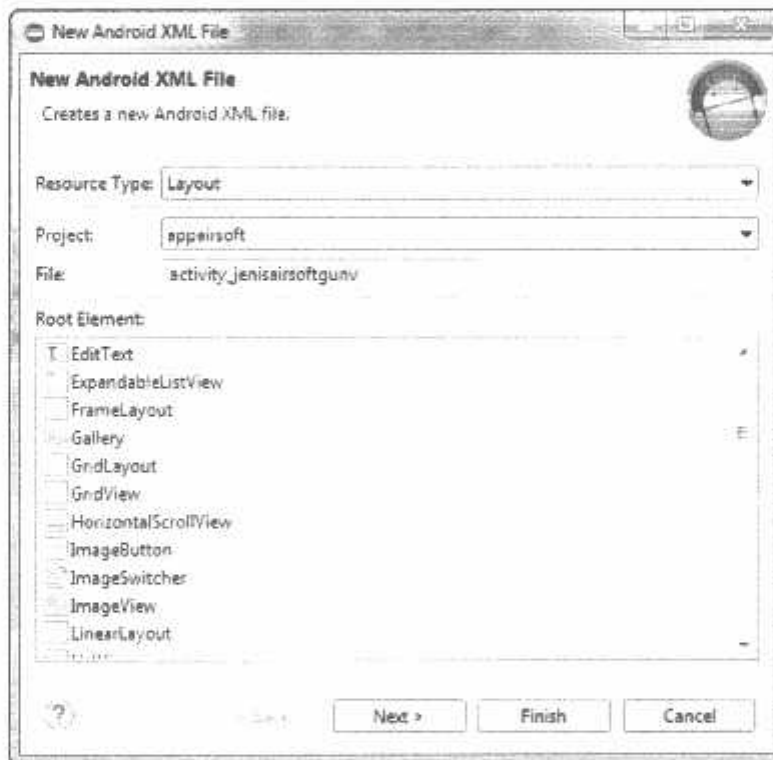
*Activity* Video terdapat informasi video jenis dan macam mainan airsoftgun. Dalam *activity* ini, *user* akan diperlihatkan mainan jenis *Spring* (pegas) *AEG/Airsoft Electric Gun* (airsoftgun batrei) *GBB/Gas Blow Back* (airsoftgun gas) . Untuk pembuatan *activity* video, terdapat langkah-langkah pembuatannya seperti berikut:

1. Klik Kanan *Project*, pilih *New* kemudian pilih *Android XML File*. Seperti pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18 *New Android XML File*

2. Kemudian klik *Next* hingga *Finish* dan beri nama *activity\_jenisairsoftgunv* sesuai yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.19.



Gambar 4.19 *New Name Android XML File*

3. Kemudian, buatlah tampilan *activity* jenis airsoftgun video seperti pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 *Activity* Jenis airsoftgun video

Adapun tabel *properties* pada *activity* jenis airsoftgun video adalah seperti Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Tabel *Properties Activity* jenis airsoftgun video

OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
RelativeLayout	Name	RelativeLayout
TableLayout	Id	Tablelayout1
VideoView	Id	videop
ImageButton	Id	Btn_kembali

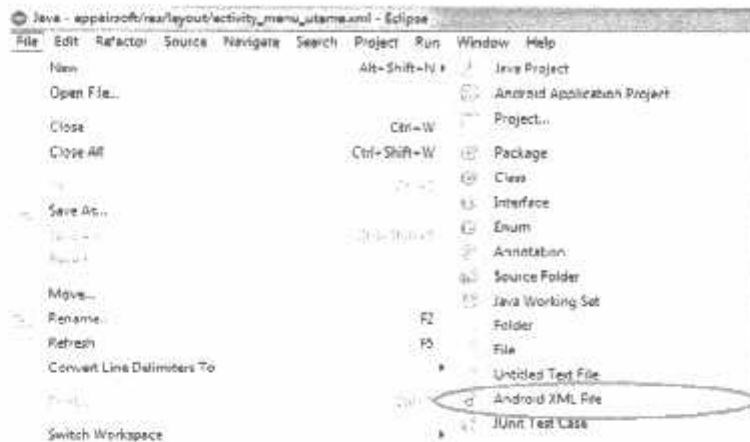
4. Untuk *source code activity* jenis airsoftgun video dapat dilihat pada halaman lampiran nomor 6 *Source Code Activity* jenis video.

#### 4.1.8. Activity Profil

Pada *activity* profil terdapat informasi tentang data diri pembuat aplikasi Pengenalan Olahraga Airsoftgun. Untuk pembuatan *activity* profil, terdapat langkah-langkah pembuatannya seperti berikut:

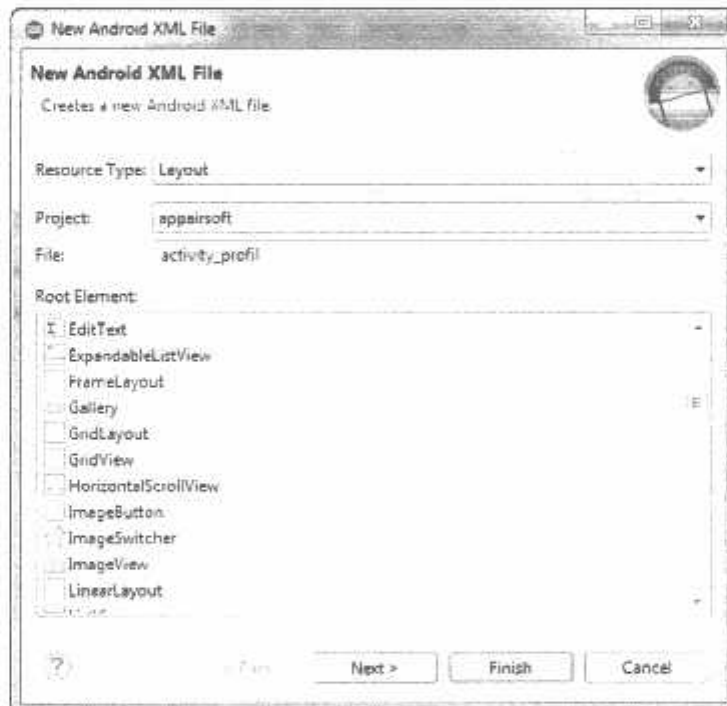


1. Klik Kanan *Project*, pilih *New* kemudian pilih *Android XML File*. Seperti pada Gambar 4.21.



Gambar 4.21 New Android XML File

2. Kemudian klik *Next* hingga *Finish* dan beri nama *activity\_profil* sesuai yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.22.



Gambar 4.22 New Name Android XML File

3. Kemudian, buatlah tampilan *activity* profil seperti pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23 *Activity* Profil

Adapun tabel *properties* pada *activity* profil adalah seperti Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Tabel *Properties Activity* Profil

OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
RelativeLayout	Name	RelativeLayout
ScrollView	Name	ScrollView
TextView1	Id	Txt_nama
TextView2	Id	Txt_nim
TextView3	Id	Txt_app
TextView4	Id	Txt_daftar
TextView5	Id	Txt_sop
TextView6	Id	Txt_slam
TextView7	Id	Txt_phantom
TextView8	Id	Txt_daftar2
TextView9	Id	Txt_marcom
TextView10	Id	Txt_mdt
TextView11	Id	Txt_bam
ImageButton	Id	Btn_kembali

4. Untuk *source code activity* profil dapat dilihat pada halaman lampiran nomor 7 *Source Code Activity Profil*.

#### 4.1.9. Activity Video

*Activity* Video merupakan salah satu contoh video yang diambil dari beberapa video yang ada pada aplikasi pengenalan olahraga airsoftgun. Dalam *activity* video ini, *user* akan diperlihatkan sebuah video deskripsi tempat bermain tersebut. Untuk pembuatan *activity* video, terdapat langkah-langkah pembuatannya seperti berikut:

1. Klik Kanan *Project*, pilih *New* kemudian pilih *Android XML File*. Seperti pada Gambar 4.24.



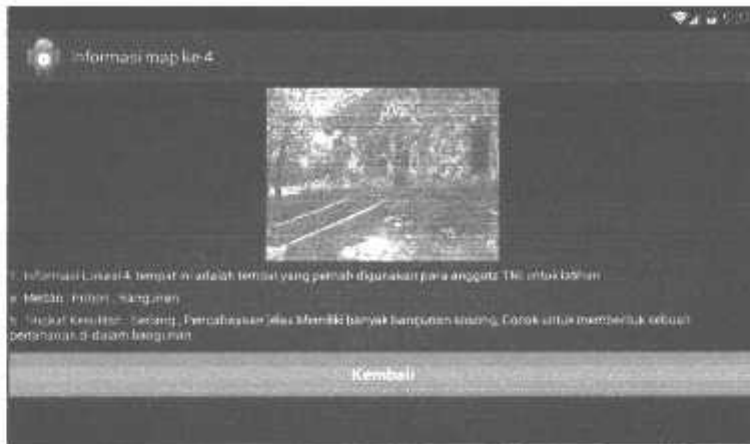
Gambar 4.24 *New Android XML File*

2. Kemudian klik *Next* hingga *Finish* dan beri nama *activity\_mapvideo* sesuai yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.25.



Gambar 4.25 *New Name Android XML File*

3. Kemudian, buatlah tampilan *activity* video seperti pada Gambar 4.26.



Gambar 4.26 *Activity* Video

Adapun tabel *properties* pada *activity* video adalah seperti Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Tabel *Properties* *Activity* video

OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
RelativeLayout	Name	RelativeLayout
VideoView	Id	videov
Textview1	Id	Mapdesk1
Textview2	Id	Mapdesk2
Textview3	Id	Mapdesk3
Button	Id	Btn_kembali

4. Untuk *source code* *activity* video dapat dilihat pada halaman lampiran nomor 8 *Source Code Activity* Video.

#### 4.1.10. *Activity* Peta

*Activity* Peta merupakan salah satu contoh tampilan peta yang ada pada aplikasi pengenalan olahraga airsoftgun. Dalam *activity* peta ini, *user* akan diperlihatkan peta lokasi tempat bermain airsoftgun di daerah malang. Untuk pembuatan *activity* peta, terdapat langkah-langkah pembuatannya seperti berikut:

1. Klik Kanan *Project*, pilih *New* kemudian pilih *Android XML File*. Seperti pada Gambar 4.27.



Gambar 4.27 New Android XML File

2. Kemudian klik *Next* hingga *Finish* dan beri nama *activity\_map* sesuai yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.28.



Gambar 4.28 New Name Android XML File

3. Kemudian, buatlah tampilan *activity map* seperti pada Gambar 4.29.



Gambar 4.29 Activity Peta

Adapun tabel *properties* pada *activity* peta adalah seperti Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Tabel *Properties* Activity peta

OBJECT NAME	PROPERTIES	VALUE
RelativeLayout	Name	RelativeLayout
TextView	Id	Peta
	Name	Petalawang
ImageButton	Id	Btn_peta
ImageButton	Id	Btn_prev

4. Untuk *source code* *activity* peta dapat dilihat pada halaman lampiran nomor 9 *Source Code Activity* peta.

## 4.2. Pengujian

Pengujian merupakan tahap uji coba dari sistem untuk menguji setiap fungsi vital agar nantinya dapat diambil kesimpulan apakah sistem berjalan dengan baik sesuai tujuan awal pembuatan.

Pengujian fungsional sistem pada aplikasi *android* ini dilakukan menggunakan beberapa sistem operasi. Dimana pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam bagian *android*. Berikut adalah tabel hasil pengujian dari pembuatan aplikasi menggunakan beberapa sistem operasi Android.

#### 4.2.1 Pengujian Pada *Device Smartphone*

Pengujian ini dilakukan pada beberapa *device smartphone* yang dipilih berdasarkan spesifikasi yang berbeda-beda dengan syarat sistem operasi Android minimal memiliki versi 4.0 (*Ice Cream Sandiwch*). Berikut adalah hasil sementara dari beberapa pengujian pada *device smartphone* Android.

##### 1. Android v5.0 - 5.1 (*LolliPop*)

- a. Asus Zenfone Selfie (Android Lollipop V5.0).
- b. Andromax A (OS : Android OS, v5.1 (Lollipop)).

##### 2. Android v4.0 (*Ice Cream*)

- a. Tablet Cyrus (Versi Sistem Operasi : Android OS 4.0 ICS)

1. tampilan *Main Menu*. Pada *Smartphone* Asus Zenfone Selfie seperti pada Gambar 4.30.



pada Gambar 4,30

2. tampilan *Main Menu*. Pada *Smartphone* Andromax A seperti pada Gambar 4.31.



Pada Gambar 4.31

3. tampilan *Main Menu*. Pada *Tablet* Cyrus seperti pada Gambar 4.32.

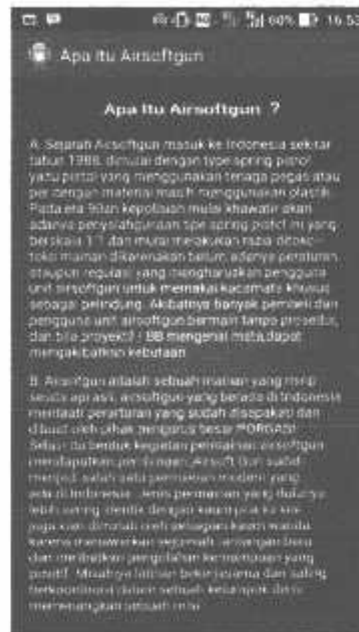


Pada Gambar 4.32



## 4.2.2 Tampilan Setiap Menu Pada Aplikasi Airsoftgun

1. Tampilan pada menu Apa itu Airsoftgun seperti pada Gambar 4.33.



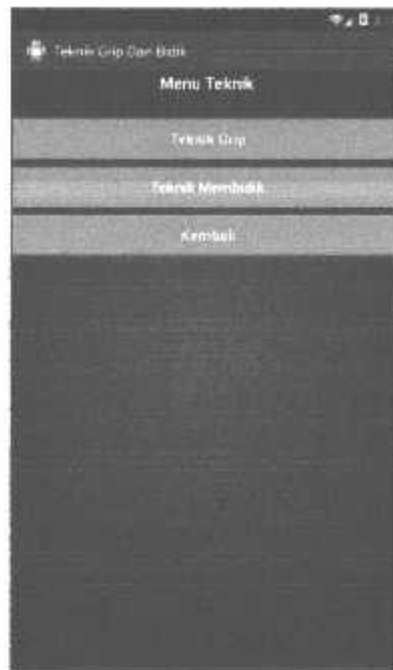
Gambar 4.33 Apa itu Airsoftgun

2. Tampilan pada menu Aturan Bermain seperti pada Gambar 4.34.



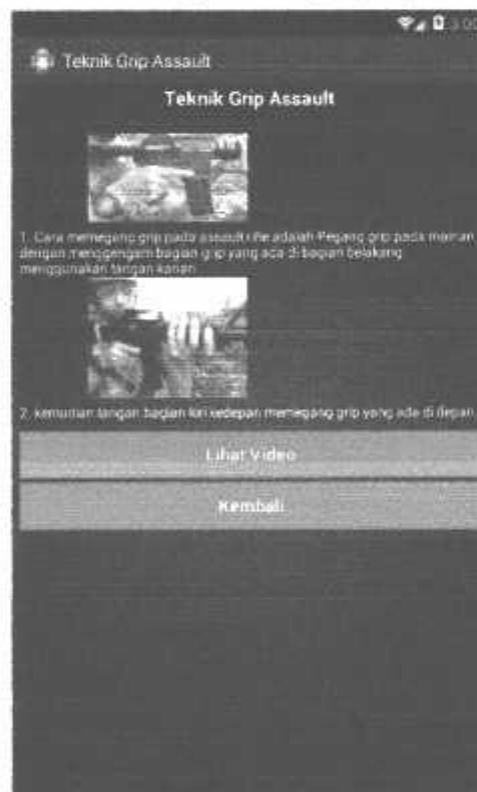
Gambar 4.34 Aturan Bermain

3. Tampilan pada menu Teknik terdapat dua menu yaitu Teknik *Grip* dan Teknik *Aim* seperti pada Gambar 4.35.



Gambar 4.35 Menu Teknik

4. Tampilan pada menu Teknik *Grip* / Memegang seperti pada Gambar 4.36.



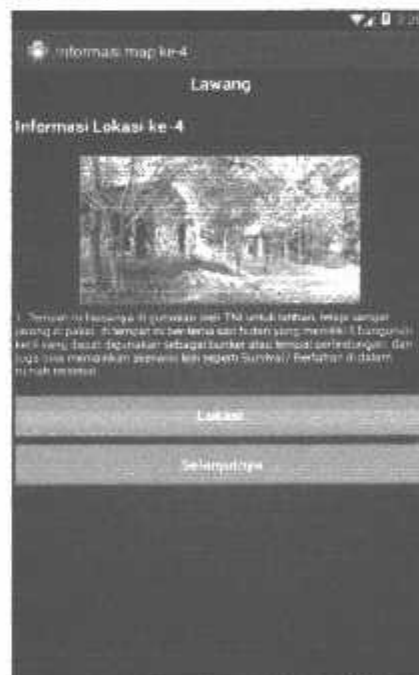
Gambar 4.36 Teknik Memegang / *Grip*

5. Tampilan pada menu Teknik *Aim* / Membidik seperti pada Gambar 4.37.



Gambar 4.37 Teknik Bidik Assault

6. Tampilan pada menu Kelengkapan yang berisi Peta tempat bermain, Skenario permainan, dan Perlengkapan yang dibutuhkan seperti pada Gambar 4.38, 4.39, dan 4.40.



Gambar 4.38 Peta Tempat Bermain



Gambar 4.39 Skenario Permainan



Gambar 4.40 Perlengkapan

7. Tampilan pada menu Jenis Airsoftgun seperti pada Gambar 4.41.



Gambar 4.41 Perlengkapan

8. Tampilan pada menu Profil seperti pada Gambar 4.42.



Gambar 4.51 Profil

### 4.2.3 Pengujian Berdasarkan Resolusi Layar

Pengujian ini dilakukan pada beberapa resolusi layar *smartphone* Android, dan sistem yang sudah dibuat telah diuji coba pada kondisi layar *landscape* dan *potrait* sehingga dapat diketahui sistem tetap akan bisa berjalan atau tidak. Berikut adalah tabel pengujian berdasarkan resolusi layar.

Tabel 4.14 Tabel Pengujian Berdasarkan Resolusi Layar

<i>Device</i>	<b>Resolusi Layar</b>	<b>Posisi Layar</b>	
		<i>Potrait</i>	<i>Landscape</i>
<i>Device 1</i> Andromax A A16C3H	Display 480 x 854 pixels	✓	✓
<i>Device 2</i> Asus Zenfone Selfie	Display 1080 x 1920 pixels	✓	✓
<i>Device 3</i> Tablet Cyrus	Display 800 x 600 pixel	✓	✓

Keterangan ✓ : Sukses

× : Gagal

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun dapat dijalankan pada *smartphone* Android dengan ukuran layar 480 x 854 hingga 800 x 600 pixel, dan secara keseluruhan sistem dapat dijalankan pada kondisi layar *landscape* dan *potrait*.

#### 4.2.4 Pengujian *User / Pengguna Aplikasi*

Pengujian ini dilakukan untuk melihat seberapa akurat sistem yang telah dibuat, pengujian dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada responden mengenai program yang telah dirancang. Dari hasil pengujian *user* yang terdiri dari 10 responden memberikan jawaban mengenai aplikasi yang telah dibuat. Setiap jawaban untuk satu pertanyaan diberikan nilai 10 poin pada tiap orang, sehingga jika dijumlah 1 pertanyaan memiliki nilai 100. Tabel hasil pengujian dari responden dapat dilihat pada table 4.8.

Tabel 4.8 Tabel Pengujian *User*

No.	Pertanyaan	Jawaban (%)			Total (%)
		B	C	K	
1	Apakah aplikasi Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki tampilan yang tertata dan jelas?	90	10	0	100
2	Apakah aplikasi Pengenalan Olahraga Airsoftgun mudah digunakan?	80	20	0	100
3	Apakah aplikasi Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki respon tampilan yang cepat (responsif)?	70	30	0	100
4	Apakah aplikasi Pengenalan Olahraga Airsoftgun memberikan hasil dan informasi yang sesuai?	70	30	0	100
5	Apakah aplikasi Pengenalan Olahraga Airsoftgu memiliki fungsi yang tepat sasaran?	70	20	10	100
Jumlah		380	110	10	500
Rata-rata		76%	22%	2%	100%

Berdasarkan hasil pengujian user pada Tabel 4.8 dapat dijelaskan bahwa responden memilih jawaban ya yang dapat diartikan baik sebanyak 76%, jawaban cukup sebanyak 22% dan jawaban kurang sebanyak 2%.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat penulis simpulkan setelah membuat aplikasi pengenalan airsoftgun antara lain yaitu :

1. Aplikasi pengenalan olahraga airsoftgun dapat di implementasikan di *device* android versi Android versi *Ice Cream Sandwich*, *Android Jelly Bean*, *Android Kitkat*, dan *Android Lollypop* dengan beberapa ketentuan yang mendukung yaitu resolusi layar pada *device* minimal 480 x 854 pixel.
2. Aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun dapat menampilkan *map* lokasi tempat bermain airsoftgun yang hanya berada di daerah Malang.
3. Aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun dapat menampilkan informasi video tutorial tentang panduan mulai dari aturan, cara kerja airsoftgun, teknik memegang dan membidik pada mainan airsoftgun.

#### 5.2 Saran

Dari pembuatan aplikasi ini, penulis memberikan saran yaitu:

1. Aplikasi diharapkan menampilkan informasi video *tutorial* / panduan lebih detail dan jelas.
  2. Penambahan informasi tentang *Tim Airsoftgun Spring* dan lokasi tempat bermain di daerah malang untuk referensi pengguna / *User*.
  3. Diharapkan aplikasi ini bisa berjalan pada *platform* selain adroid.
-



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. (2013). From Zero to a Pro – Pemrograman Aplikasi Android. Jl.Beo 38-40, Yogyakarta : CV. ANDI OFFSET.
- Antonius Daniswara. (2014) . Aplikasi Konsep Kontemporer Pada Pusat Airsoftgun. Universitas Kristen Petra. Surabaya.
- Gunanda Renaldo Pardamean Marbun. (2016). Pengawasan Terhadap Pelaksanaan Pasal 40 Peraturan Kapolri Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Pengawasan Dan Pengendalian Senjata Api Untuk Kepentingan Olahraga Khususnya Tentang Airsoftgun. Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Juwita Eka Saputri. (2015). Penegakan Hukum Pelaku Penyalahgunaan Senjata Api Replika (Airsoftgun) Yang Dilakukan Oleh Warga Sipil Dihubungkan dengan Undang – undang Darurat Nomor 12 Tahun 1951 Tentang Senjata Api Pasal 406 Kitab Undang – undang Hukum Pidana. Universitas Islam Bandung, Bandung.
- Wina Noviani Fatimah. (2011). Pengenalan Tentang Sejarah Singkat Mengenai Eclipse dan Cara Instalasi Eclipse.

# LAMPIRAN

---



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Fakultas Teknologi Industri

Program Studi Teknik Informatika S1

**FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Wahyudi Novianto  
NIM : 1318056  
Masa Bimbingan : 28 April 2017 S/D 2 Agustus 2017  
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN  
OLAHRAGA AIRSOFGUN BERBASIS ANDROID

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1.	08-05-2017	Revisi penambahan map lokasi bermain	
2.	10-05-2017	Revisi flowchart	
3.	12-05-2017	Revisi laporan progress	
4.	11-07-2017	Revisi kesimpulan	
5.	12-07-2017	Revisi struktur navigasi	
6.	31-07-2017	Penataan tata letak gambar	
7.	01-08-2017	Penambahan screenshot pada device	
8.	02-08-2017	Revisi kesimpulan	
9.	03-08-2017	Penambahan tabel pengujian user	
10.			

Malang, Agustus 2017  
Dosen Pembimbing I

**Joseph Dedy Irawan, ST, MT**  
NIP.P. 197404162000511002



**FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Wahyudi Novianto  
NIM : 1318056  
Masa Bimbingan : 28 April 2017 S/D 2 Agustus 2017  
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN  
OLAHRAGA AIRSOFGUN BERBASIS ANDROID

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1.	10-05-2017	Revisi jarak pada peta	
2.	10-05-2017	Revisi perbaikan saran	
3.	10-05-2017	Revisi PPT	
4.	31-07-2017	Penambahan video pada meu teknik	
5.	31-07-2017	Lengkapi data profil	
6.	03-07-2017	Daftar tim airsoftgun	
7.	03-08-2017	Revisi tata letak gambar	
8.			
9.			
10.			

Malang, Agustus 2017  
Dosen Pembimbing II

**Ahmad Fahrudi Setiawan S.Kom**  
NIP.P. 1031500497



**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

NAMA : Wahyudi Novianto  
NIM : 13.18.056  
JURUSAN : Teknik Informatika S-1  
JUDUL : Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Olahraga Airsoftgun Berbasis Android.

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :  
Hari : Sabtu  
Tanggal : 5 Agustus 2017  
Nilai : 80 (A)

Panitia Ujian Skripsi :

- Ketua Majelis Penguji

Joseph Dedy Irawan, ST, MT  
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji :

Dosen Penguji I

Ali Mahmudi, B.Eng, PhD  
NIP.P. 1031000429

Dosen Penguji II

Mira Orisa, ST, MT  
NIP.P. 1031000435



### FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan ujian skripsi jenjang Strata I Program Studi Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan skripsi untuk mahasiswa :

NAMA : Wahyudi Novianto  
NIM : 13.18.056  
JURUSAN : Teknik Informatika S-1  
JUDUL : Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Olahraga Airsoftgun Berbasis Android.

No	Penguji	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Penguji I	5 Agustus 2017	1. Tambahkan daftar pustaka 2. Tabel Pengujian User	
2.	Penguji II	5 Agustus 2017	1. Perbaiki laporan 2. Tambahkan tampilan setiap menu pada aplikasi 3. Tabel pengujian user 4. Pengaturan letak paragraf 5. Tambahkan audio	

Dosen Penguji I

Ali Mahmud, B.Eng,PhD  
NIP.P. 1031000429

Dosen Penguji II

Mira Orisa, ST,MT  
NIP.P. 1031000435

Dosen Pembimbing I

Joseph Dedy Irawan, ST, MT,  
NIP.197404162005011002

Dosen Pembimbing II

Ahmad Fahrudi Setiawan, S.kom, MT  
NIP.P. 1031500497



PT. SN: PERSEROI MALANG  
BAK NIAGA MALANG

PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

Kampus I : Jl. Bendungan Sigiturquna No. 2 Telp. (0341) 461431 (Hunting) Fax. (0341) 553013 Malang 65145  
Kampus II : Jl. Raya Katarigjy Km 2 Telp. (0341) 417638 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 3 April 2017

Nomor : ITN-924/IV.INF/TA/2017

Lampiran : —

Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Joseph Dedy Irawan, ST, MT  
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
Malang

Dengan Hormat,

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : WAHYUDI NOVIANTO  
Nim : 1318056  
Prodi : Teknik Informatika S-1  
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

**3 April 2017 S/D 3 Oktober 2017**

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui  
Program Studi Teknik Informatika S-1  
Ketua,

  
**Joseph Dedy Irawan, ST., MT.**  
NIP. 197404162005021002

Form S-4a



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

ITN BERKAMPUS MALANG  
SARJANA MALANG

Kampus : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551433 (Hunting) Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
Kampus II : Jl. Raya Karanglu, Km. 2 Telp. (0341) 417036 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 3 April 2017

Nomor : ITN-924/IV.INF/TA/2017  
Lampiran : ---  
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Ahmad Fahrudi Setiawan, S.Kom.MT  
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
Malang

Dengan Hormat,  
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :


Nama : WAHYUDI NOVIANTO  
Nim : 1318056  
Prodi : Teknik Informatika S-1  
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

**3 April 2017 S/D 3 Oktober 2017**

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.  
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui  
Program Studi Teknik Informatika S-1  
Ketua,

  
**Joseph Dedy Irawan, ST., MT.**  
NIP : 197404162005021002

Form S-4a





# LEMBAR KUISIONER RANCANG BANGUN APLIKASI PANDUAN PENGENALAN OLAHRAGA AIRSOFTGUN BERBASIS ANDROID

Identitas Responden :

1. Nama : Muhammad Fadhil Rahuman  
 2. Alamat : Lombok  
 3. No. Hp : 089205031340

No.	Pertanyaan	Keterangan		
		B	C	K
1	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki tampilan yang tertata dan jelas?	✓		
2	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun mudah digunakan?	✓		
3	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki respon tampilan yang cepat (responsif)?		✓	
4	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memberikan hasil dan informasi yang sesuai?	✓		
5	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki fungsi yang tepat sasaran?	✓		

Keterangan : B : Baik C : Cukup K : Kurang

Beri Tanda Centang : ✓

Malang .....Agustus 2017



Ttd

Nama Responden

( Muhammad Fadhil R )

# LEMBAR KUIISIONER RANCANG BANGUN APLIKASI PANDUAN PENGENALAN OLAHRAGA AIRSOFTGUN BERBASIS ANDROID

Identitas Responden :

1. Nama : Donny Dwie Artano
2. Alamat : Jl. Kencah Indah, Malang
3. No. Hp : 0812 - 3580 - 2204

No.	Pertanyaan	Keterangan		
		B	C	K
1	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki tampilan yang tertata dan jelas?	✓		
2	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun mudah digunakan?		✓	
3	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki respon tampilan yang cepat (responsif)?	✓		
4	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memberikan hasil dan informasi yang sesuai?	✓		
5	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki fungsi yang tepat sasaran?		✓	

Keterangan :    B : Baik            C : Cukup            K : Kurang

Beri Tanda Centang : ✓

Malang, 15 Agustus 2017



Nama Responden

( Donny Dwie Artano )

# LEMBAR KUISIONER RANCANG BANGUN APLIKASI PANDUAN PENGENALAN OLAHRAGA AIRSOFTGUN BERBASIS ANDROID

Identitas Responden :

1. Nama : Wahyu Budiono
2. Alamat : Jl. Lengkong Indah Perumahan Mutiara Angga Residence B-42
3. No. Hp : 081 259 801 993

No.	Pertanyaan	Keterangan		
		B	C	K
1	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki tampilan yang tertata dan jelas?	✓		
2	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun mudah digunakan?		✓	
3	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki respon tampilan yang cepat (responsif)?		✓	
4	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memberikan hasil dan informasi yang sesuai?	✓		
5	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki fungsi yang tepat sasaran?		✓	

Keterangan : B : Baik C : Cukup K : Kurang

Beri Tanda Centang : ✓

Malang, 15 Agustus 2017



Ttd

Nama Responden

( Wahyu Budiono )

# LEMBAR KUISIONER RANCANG BANGUN APLIKASI PANDUAN PENGENALAN OLAHRAGA AIRSOFTGUN BERBASIS ANDROID

Identitas Responden :

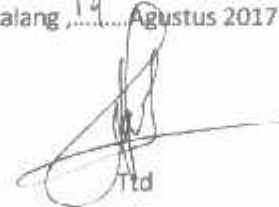
1. Nama : M. Hamit Algami
2. Alamat : Desa Kepuharjo, Kab. Kepuharjo, Karangplasa
3. No. Hp : 082 232 374 066

No.	Pertanyaan	Keterangan		
		B	C	K
1	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki tampilan yang tertata dan jelas?	✓		
2	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun mudah digunakan?		✓	
3	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki respon tampilan yang cepat (responsif)?	✓		
4	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memberikan hasil dan informasi yang sesuai?	✓		
5	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki fungsi yang tepat sasaran?	✓		

Keterangan : B : Baik C : Cukup K : Kurang

Beri Tanda Centang : ✓

Malang, 14 Agustus 2017



Nama Responden

( M. Hamit Algami )

# LEMBAR KUISIONER RANCANG BANGUN APLIKASI PANDUAN PENGENALAN OLAHRAGA AIRSOFTGUN BERBASIS ANDROID

Identitas Responden :

1. Nama : Dimas Teck Adiant  
 2. Alamat : Balung Dewata Jombang RT 01 RW 1  
 3. No. Hp : 083834422566

No.	Pertanyaan	Keterangan		
		B	C	K
1	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki tampilan yang tertata dan jelas?	✓		
2	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun mudah digunakan?		✓	
3	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki respon tampilan yang cepat (responsif)?		✓	
4	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memberikan hasil dan informasi yang sesuai?	✓		
5	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki fungsi yang tepat sasaran?	✓		

Keterangan : B : Baik C : Cukup K : Kurang

Beri Tanda Centang : ✓

Malang ..... Agustus 2017



Ttd

Nama Responden

( Dimas Teck Adiant )

## LEMBAR KUISIONER RANCANG BANGUN APLIKASI PANDUAN PENGENALAN OLAHRAGA AIRSOFTGUN BERBASIS ANDROID

Identitas Responden :

1. Nama : Irwansyah
2. Alamat : Sumbawa
3. No. Hp : 081909092534

No.	Pertanyaan	Keterangan		
		B	C	K
1	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki tampilan yang tertata dan jelas?	✓		
2	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun mudah digunakan?		✓	
3	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki respon tampilan yang cepat (responsif)?		✓	
4	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memberikan hasil dan informasi yang sesuai?	✓		
5	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki fungsi yang tepat sasaran?	✓		

Keterangan :    B : Baik            C : Cukup            K : Kurang

Beri Tanda Centang : ✓

Maiang .....Agustus 2017

Ttd

Nama Responden

( Irwansyah )

## LEMBAR KUISIONER RANCANG BANGUN APLIKASI PANDUAN PENGENALAN OLAHRAGA AIRSOFTGUN BERBASIS ANDROID

Identitas Responden :

1. Nama : Farhan .....
2. Alamat : Malang .....
3. No. Hp : 08560185397 .....

No.	Pertanyaan	Keterangan		
		B	C	K
1	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki tampilan yang tertata dan jelas?	✓		
2	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun mudah digunakan?	✓		
3	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki respon tampilan yang cepat (responsif)?	✓		
4	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memberikan hasil dan informasi yang sesuai?		✓	
5	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki fungsi yang tepat sasaran?		✓	

Keterangan : B : Baik C : Cukup K : Kurang

Beri Tanda Centang : ✓

Malang .....<sup>16</sup> Agustus 2017

  
Ttd

Nama Responden

( Farhan )

# LEMBAR KUISIONER RANCANG BANGUN APLIKASI PANDUAN PENGENALAN OLAHRAGA AIRSOFTGUN BERBASIS ANDROID

Identitas Responden :

1. Nama : Shafiqul
2. Alamat : Malang
3. No. Hp : 081-98392231

No.	Pertanyaan	Keterangan		
		B	C	K
1	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki tampilan yang tertata dan jelas?		✓	
2	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun mudah digunakan?		✓	
3	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki respon tampilan yang cepat (responsif)?		✓	
4	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memberikan hasil dan informasi yang sesuai?		✓	
5	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki fungsi yang tepat sasaran?		✓	

Keterangan : B : Baik C : Cukup K : Kurang

Beri Tanda Centang : ✓

Malang, 16 Agustus 2017



Ttd

Nama Responden

( Shafiqul )



## LEMBAR KUISIONER RANCANG BANGUN APLIKASI PANDUAN PENGENALAN OLAHRAGA AIRSOFTGUN BERBASIS ANDROID

Identitas Responden :

1. Nama : Jaka Ruchandi
2. Alamat : Jl. Pahlawan Malang Km 25 No 1
3. No. Hp : .....

No.	Pertanyaan	Keterangan		
		B	C	K
1	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki tampilan yang tertata dan jelas?	C		
2	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun mudah digunakan?	C		
3	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki respon tampilan yang cepat (responsif)?		C	
4	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memberikan hasil dan informasi yang sesuai?	C		
5	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki fungsi yang tepat sasaran?			✓

Keterangan : B : Baik C : Cukup K : Kurang

Beri Tanda Centang : ✓

Malang, <sup>19</sup>.....Agustus 2017



Ttd

Nama Responden

( Jaka Ruchandi )

# LEMBAR KUISIONER RANCANG BANGUN APLIKASI PANDUAN PENGENALAN OLAHRAGA AIRSOFTGUN BERBASIS ANDROID

Identitas Responden :

1. Nama : Danas Pradikha
2. Alamat : Kenyalk
3. No. Hp : 081 701 77 586

No.	Pertanyaan	Keterangan		
		B	C	K
1	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki tampilan yang tertata dan jelas?	✓		
2	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun mudah digunakan?	✓		
3	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki respon tampilan yang cepat (responsif)?	✓		
4	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memberikan hasil dan informasi yang sesuai?	✓		
5	Apakah aplikasi Panduan Pengenalan Olahraga Airsoftgun memiliki fungsi yang tepat sasaran?	✓		

Keterangan :    B : Baik            C : Cukup            K : Kurang

Beri Tanda Centang : ✓

Malang, ..... Agustus 2017



Ttd

Nama Responden

( Danas Pradikha )

## Source code Untuk Class Utama

```
package com.example.apairsoft;

import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.graphics.Paint;
import android.net.Uri;
import android.os.Bundle;
import android.view.Menu;
import android.view.MenuItem;
import android.view.View;
import android.widget.ImageButton;
import android.widget.TextView;

public class Menu_utama extends Activity {

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

        TextView link = (TextView) findViewById(R.id.link);
        link.setPaintFlags(Paint.UNDERLINE_TEXT_FLAG);
        link.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            @Override
            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent();
                intent.setAction(Intent.ACTION_VIEW);

                intent.addCategory(Intent.CATEGORY_BROWSABLE);

                intent.setData(Uri.parse("http://airsoft.co.id"));
                startActivity(intent);
            }
        });
    }

    public void pengertian(View v)
    {
        Intent intent = new Intent(this, apaituairsoft.class);
        startActivity(intent);
    }

    public void aturanbermain(View v)
    {
        Intent intent = new Intent(this, aturanbermain.class);
        startActivity(intent);
    }

    public void teknik(View v)
    {
        Intent intent = new Intent(this, hlmteknik.class);
        startActivity(intent);
    }
}
```

```

    public void kelengkapan(View v)
    {
        Intent intent = new Intent(this, kelengkapan.class);
        startActivity(intent);
    }

    public void jenis(View v)
    {
        Intent intent = new Intent(this, jenisairsoftgun.class);
        startActivity(intent);
    }

    public void tentang(View v)
    {
        Intent intent = new Intent(this, profil.class);
        startActivity(intent);
    }
}

```

### Source code untuk Image Button

```

ImageButton pindah1 =
    (ImageButton) findViewById(R.id.imageButton1tentang);
    pindah1.setOnClickListener(new
    View.OnClickListener() {

        //jika di klik maka akan ada aksi
        public void onClick(View v) {
            Intent i=new Intent(getApplicationContext(),
tentang_sejarah_activity.class);//target = nama class
            startActivity(i);
        }
    });

```

### Source Code untuk menampilkan Video

```

VideoView video = (VideoView) findViewById(R.id.videop1);
Uri lokasiVideo = Uri.parse("android.resource://" +
    getPackageName() + "/" +R.raw.alltype);
video.setVideoURI(lokasiVideo);
video.start();
}

```