

**SISTEM INFORMASI PANDUAN DALAM SENI  
LUKIS (*REALISME*) BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

**OLEH :  
MAHYADI PRABOWO  
201410225192**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA  
2019**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Sistem Informasi Panduan Dalam Seni Lukis  
(*Realisme*) Berbasis Android

Nama Mahasiswa : Mahyadi Prabowo

Nomor Pokok Mahasiswa : 201410225192

Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika/ Teknik

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 17 Juli 2019



Pembimbing I

Ir. Muhammad Khaerudin, M.Kom

NIDN 0413066604

Pembimbing II

Joniwarta, M.Si

NIDN 0317066262

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Sistem Informasi Panduan Dalam Seni Lukis  
(Realisme) Berbasis Android  
Nama Mahasiswa : Mahyadi Prabowo  
Nomor Pokok Mahasiswa : 201410225192  
Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika / Teknik  
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Juli 2019

Bekasi, 29 Juli 2019

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Mokhammad Hadi Prayitno, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0430087003

Penguji I : Joniwarta, M.Si

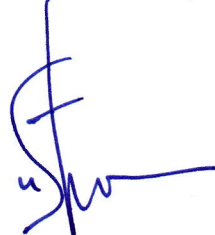
NIDN. 0317066202

Penguji II : Ir. Muhammad Khaerudin, M.Kom

NIDN. 0413066604

MENGETAHUI,


Ketua Program Studi  
Teknik Informatika



Sugiyatno, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0313077206

Dekan  
Fakultas Teknik



Ismaniah, S.Si., MM

NIDN. 0309036503

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul Sistem Informasi Panduan Dalam Seni Lukis wajah (*realisme*) Berbasis Android, ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberi izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui Internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Bekasi, 25 Juni 2019

Yang membuat pernyataan,



**Mahyadi Prabowo**

201410225192

## ABSTRAK

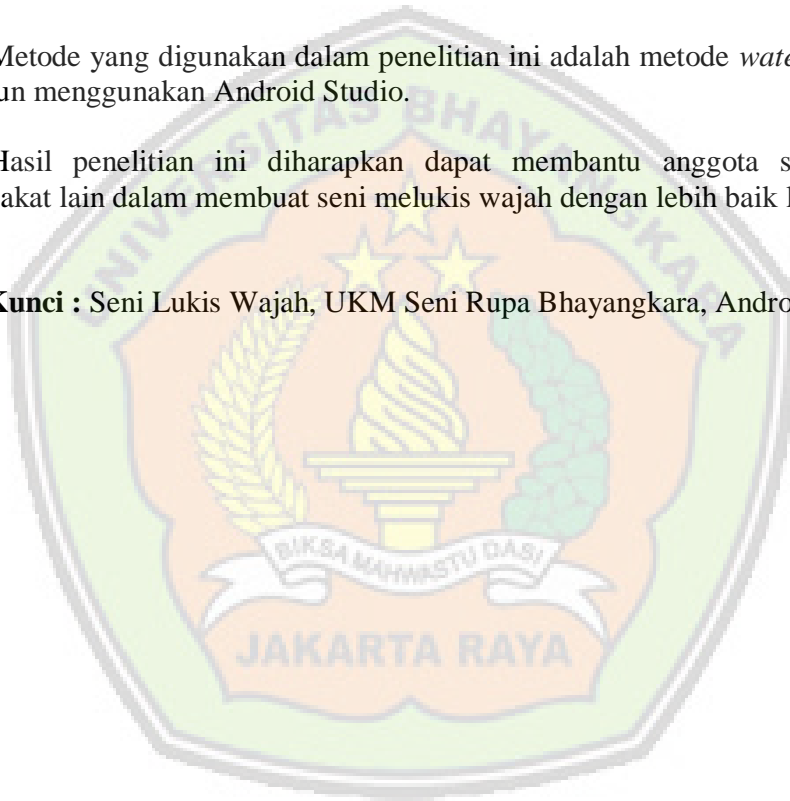
**Mahyadi Prabowo, 201410225192**, Sistem Informasi Panduan Dalam Seni Lukis Wajah (*Realisme*) Berbasis Android.

Dalam proses pembelajaran seni lukis wajah terkait dengan pembelajaran sketsa wajah, arsiran dan outline. Masih banyaknya anggota seni rupa yang belum memahami tentang arsiran dan outline yang baik. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis ingin membangun sistem informasi berbasis android yang dilengkapi dengan outline sketsa wajah dengan gambar dan video, serta dengan berbagai arsiran yang sering digunakan saat melukis wajah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Aplikasi dibangun menggunakan Android Studio.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu anggota seni rupa dan masyarakat lain dalam membuat seni melukis wajah dengan lebih baik lagi.

**Kata Kunci :** Seni Lukis Wajah, UKM Seni Rupa Bhayangkara, Android, Aplikasi.



## ABSTRACT

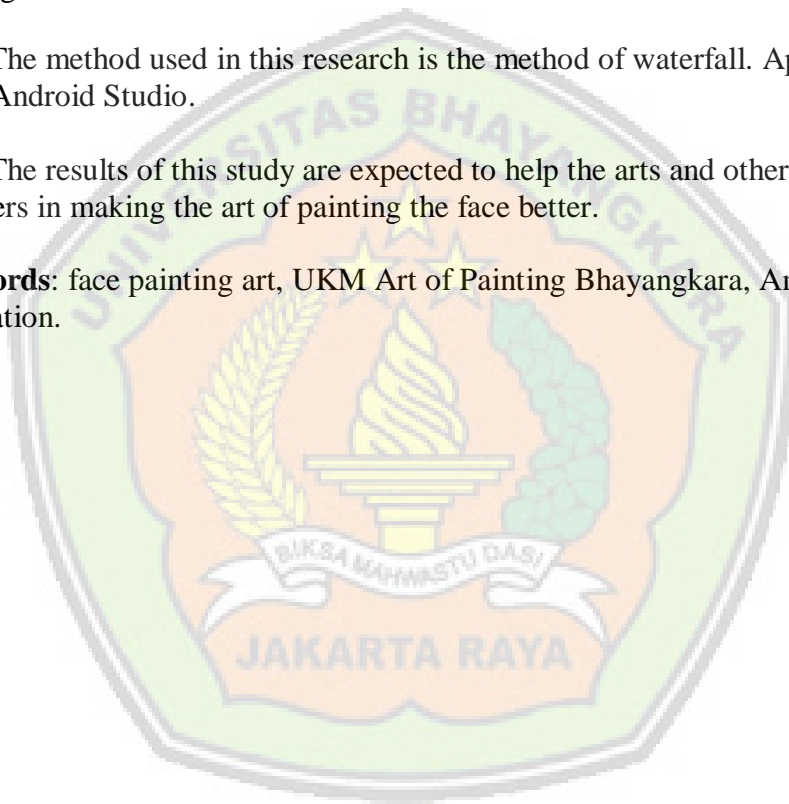
**Mahyadi Prabowo, 201410225192,** The learning information system of Face painting (realism) is based on Android.

In the process of learning the art of facial painting related to the learning of facial sketch, hatching and outline. Still many art members who do not understand about good hatching and outlines. Based on the problem, the author wants to build an Android-based information system that comes with a face sketch outline with pictures and videos, as well as with various hatching that are often used when painting faces.

The method used in this research is the method of waterfall. Apps built using Android Studio.

The results of this study are expected to help the arts and other community members in making the art of painting the face better.

**Keywords:** face painting art, UKM Art of Painting Bhayangkara, Android, application.



## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

---

Sebagai civitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mahyadi Prabowo

NPM : 201410225149

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**“Sistem Informasi Panduan Dalam Seni Lukis (*Realisme*) Berbasis Android”**

Beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan demikian saya memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalih media/formatan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu permintaan ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Pada Tanggal : 21 Juni 2019

Yang menyatakan,



**Mahyadi Prabowo**

201410225192

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan dan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Irjen Pol. (Purn) Drs. H. Bambang Karsono, SH, MM., selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Ismaniah, S.Si., MM. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Sugiyatno, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Ir. MUHAMMAD KHAERUDIN, M.Kom selaku Dosen Pembimbing 1 di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan bimbingan dan arahan guna terwujudnya penulisan skripsi ini.
5. Bapak JONI WARTA, M.Si selaku Dosen Pembimbing 2 di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan bimbingan dan arahan guna terwujudnya penulisan skripsi ini.
6. Segenap staff dan dosen pengajar Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Orang tua, saudara-saudara dan orang terdekat atas doa, bimbingan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini. .
8. Keluarga besar Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, khususnya teman-teman seperjuangan Program Studi Teknik Informatika C sore angkatan 2014 atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.
9. Teman-teman Teknik Informatika B pagi yang dulu pernah bersama saat semester 1 – 4.
10. UKM Seni Rupa Bhayangkara Jakarta Raya Bekasi, selama saya berkuliah di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan serta berpartisipasi atas skripsi saya, dan



11. Dan semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun secara tidak langsung dalam penulisan skripsi ini, mohon maaf apabila tidak bisa disebutkan satu per satu tanpa mengurangi rasa hormat dan terima kasih penulis.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikan sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan maupun lingkungan masyarakat serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Amin.

Bekasi, 25 Juni 2019



(Mahyadi Prabowo)



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT .....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	15
DAFTAR LAMPIRAN .....	17
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi masalah .....	5
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Batasan masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
1.7 Tempat Dan Waktu Penelitian .....	6
1.8 Metode Penelitian Dan Metode Konsep Pengembangan Software .....	6
1.1.1 Metode Penelitian .....	6

1.1.2 Metode Konsep Pengembangan Software.....	7
1.9 Sistematika Penulisan.....	8
1.10 Hasil dari penelitian .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
2.1. Tinjauan Pustaka.....	10
2.2. Kosep Dasar Sistem .....	11
2.2.1.Sistem .....	11
2.2.2.Informasi .....	12
2.2.3.Sistem informasi .....	12
2.2.4.Panduan.....	13
2.2.5.Seni.....	13
2.2.6.Seni Lukis.....	14
2.2.7. <i>Realisme</i> .....	16
2.2.8.Aplikasi .....	17
2.2.9.Andorid .....	17
2.2.10. <i>Waterfall</i> .....	18
2.3. Peralatan Pendukung.....	20
2.3.1.Android Studio.....	20
2.3.2.Pengertian UML .....	20
2.3.3.Jenis-Jenis diagram UML .....	21
2.3.5Pengertian <i>Flowchart</i> .....	28
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
3.1 Objek Penelitian.....	30
3.1.1.Struktur Organisasi UKM Seni Rupa.....	31

3.1.2. Visi dan Misi .....	32
3.2. Kerangka Penelitian .....	33
3.2.1 Teknik Pengolahan Data .....	37
3.2.2 Instrument Penelitian .....	38
3.2.3 Metode Perancangan Sistem.....	40
3.3. Analisis Sistem Berjalan Permasalahan.....	41
3.4. Spesifikasi Sistem Berjalan .....	42
3.4. Analisis Usulan Sistem .....	43
3.5. Analisis Kebutuhan Sistem .....	43
<b>BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI .....</b>	<b>45</b>
4.1 Perancangan.....	45
4.1.1. <i>Spesifikasi Hardware dan Software</i> .....	45
4.1. Perancangan Dan Implementasi .....	45
4.1.1. Perancangan.....	46
4.1.1.1. Use Case Diagram.....	46
4.1.1.2. Activity Diagram .....	47
4.1.1.3. Diagram Siquence .....	52
4.1.2. Implementasi .....	56
4.1.2.1. Pembuatan program. ....	56
4.1.2.2. Perancangan Antar Muka .....	56
4.1.2.3. Implementasi Antar Muka .....	62
4.1.3. <i>Table</i> pengujian Sistem .....	66
4.1.3.1. <i>Blackbox</i> Tampilan Menu Awal .....	67
4.1.3.4. <i>Blackbox</i> Menu Alat.....	67

4.1.3.5. <i>Blackbox</i> Menu Video .....	68
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>69</b>
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Anggota UKM Seni Rupa .....	4
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>UseCase</i> .....	22
Tabel 2.3 Simbol-simbol Activity .....	24
Tabel 2.4 Simbol-simbol Sequence Diagram .....	26
Tabel 3.1 Pertanyaan Yang Diberikan Saat Angket Kebutuhan Sistem .....	34
Tabel 3.2 Bobot Nilai Angket .....	35
Tabel 3.3 Hasil Perhitungan Kuesioner .....	35
Tabel 3.4 Instrument Wawancara.....	39
Tabel 3.5 Instrument Angket .....	39
Table 3.6 Aspek Materi .....	40
Tabel 4.1 <i>Blackbox</i> Menu Awal.....	67
Tabel 4.2 <i>Blackbox</i> Menu Sketsa .....	67
Tabel 4.3 <i>Blackbox</i> Menu Arsiran.....	67
Tabel 4.4 <i>Blackbox</i> Menu Alat.....	68
Tabel 4.5 <i>Blackbox</i> Menu Video.....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Pengguna Android Saat Ini.....	3
Gambar 2.1 Tahapan Metode <i>Waterfall</i> .....	19
Gambar 2.2 Contoh Diagram <i>Use case</i> .....	22
Gambar 2.3 Contoh Diagram <i>Activity</i> .....	24
Gambar 2.4 Contoh Diagram <i>Squence</i> .....	25
Gambar 2.5 Contoh Flowchat .....	29
Gambar 3.1 Struktural UKM Seni Rupa Bhayangkara .....	31
Gambar 3.2 Hasil Presentase Angket Kebutuhan Sistem.....	37
Gambar 4.1 <i>Use Case</i> Diagram Melukis Wajah .....	47
Gambar 4.2 <i>Activity</i> Diagram Menu Utama .....	48
Gambar 4.3 <i>Activity</i> Diagram Menu Sketsa.....	49
Gambar 4.4 <i>Activity</i> Diagram Menu Arsiran .....	50
Gambar 4.5 <i>Activity</i> Diagram Menu Alat.....	51
Gambar 4.6 <i>Activity</i> Diagram Menu Video .....	52
Gambar 4.7 <i>Squence</i> Diagram Menu Utama .....	53
Gambar 4.8 <i>Squence</i> Diagram Menu Sketsa.....	53
Gambar 4.9 <i>Squence</i> Diagram Menu Arsiran.....	54
Gambar 4.10 <i>Squence</i> Diagram Menu Alat.....	55
Gambar 4.11 <i>Squence</i> Diagram Menu Video .....	55
Gambar 4.12 Perancangan antar Muka Menu Utama .....	56
Gambar 4.13 Perancangan antar Muka Menu Sketsa.....	57
Gambar 4.14 Perancangan antar Muka Menu Mata.....	57
Gambar 4.15 Perancangan antar Muka Menu Hidung .....	58
Gambar 4.16 Perancangan antar Muka Menu Bibir.....	58
Gambar 4.17 Perancangan antar Muka Menu Telinga .....	59
Gambar 4.18 Perancangan antar Muka Menu Rambut.....	59
Gambar 4.19 Perancangan antar Muka Menu Arsiran .....	60
Gambar 4.20 Perancangan antar Muka Menu Alat .....	60

Gambar 4.21 Perancangan antar Muka Menu Video .....	61
Gambar 4.22 Implementasi Antar Muka Tampilan Menu Utama .....	62
Gambar 4.23 Implementasi Antar Muka Tampilan Menu Sketsa.....	62
Gambar 4.24 Implementasi Antar Muka Tampilan Menu Mata.....	63
Gambar 4.25 Implementasi Antar Muka Tampilan Menu Hidung .....	63
Gambar 4.26 Implementasi Antar Muka Tampilan Menu Bibir.....	64
Gambar 4.27 Implementasi Antar Muka Tampilan Menu Telinga .....	64
Gambar 4.28 Implementasi Antar Muka Tampilan Menu Rambut .....	65
Gambar 4.29 Implementasi Antar Muka Tampilan Menu Arsiran .....	65
Gambar 4.30 Implementasi Antar Muka Tampilan Menu Alat .....	66
Gambar 4.31 Implementasi Antar Muka Tampilan Menu Video .....	67





## DAFTAR LAMPIRAN

1. Hasil Kuesioner.

