

**APLIKASI PENGENALAN FOSIL-FOSIL PURBA
DI MUSEUM PURBAKALA SANGIRAN
BERBASIS ANDROID**

**NASKAH PUBLIKASI
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA**



Diajukan oleh :

Unun Setiyarini

Endah Sudarmilah, S.T., M.Eng.

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2016

HALAMAN PENGESAHAN

Publikasi Ilmiah dengan Judul :
APLIKASI PENGENALAN FOSIL-FOSIL PURBA
DI MUSEUM PURBAKALA SANGIRAN
BERBASIS ANDROID

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Unun Setiyarini

L200110010

Telah disetujui pada:

Hari : *Selasa*

Tanggal : *9 Feb 2016*

Pembimbing 1



Endah Sudarmilah, S.T., M.Eng.

NIK : 969

Publikasi Ilmiah ini Telah diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Tanggal *12 Feb 2016*

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.

NIK : 970



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>, Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

012/A.3-IL3/INF-FKI/I/2016

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : UNUN SETIYARINI
NIM : L200110010
Judul : APLIKASI PENGENALAN FOSIL-FOSIL PURBA DI MUSEUM
PURBAKALA SANGIRAN BERBASIS ANDROID

Program Studi : Informatika
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 10 Februari 2016



Biro Skripsi Informatika

Endang Wahyu Pamungkas, S.Kom., M.Kom.

Pengecekan Plagiasi Dengan Turnitin

Turnitin - Google Chrome
https://turnitin.com/newreport.asp?r=86,4486760318684&svr=07&lang=en_us&old=630607472&pbid=2&ft=1

preferences ← previous paper next paper →



Processed on: 11-Feb-2016 12:13 WIB
ID: 630607472
Word Count: 2204
Submitted: 1

APLIKASI PENGENALAN FOSIL- FOSIL PURBA DI MUSE...

By Unun Setyarni

Similarity Index	Similarity by Source
26%	Internet Sources: 17%
	Publications: 0%
	Student Papers: 2%

[Document Viewer](#)

delete content restore information update email matches

mode: show related matches together

APLIKASI PENGENALAN FOSIL-FOSIL PURBA DI MUSEUM PURBAKALA SANGIRAN BERBASIS ANDROID NASKAH PUBLIKASI

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA Diajukan oleh : Unun Setyarni Endah Sudarmilah, S.T.,M.Eng. **PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA** 1

2016

HALAMAN PENGESAHAN Publikasi Ilmiah dengan Judul : **APLIKASI PENGENALAN** 32

FOSIL-FOSIL PURBA DI MUSEUM PURBAKALA SANGIRAN

BERBASIS ANDROID Yang diperlengkapi dan disusun oleh : Unun Setyarni L200110010 Telah disetujui pada: Hari : Tanggal : Pembimbing 1 : Endah Sudarmilah, S.T.,M.Eng. NIK : 969 Publikasi Ilmiah ini Telah diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Tanggal..... Mengetahui, Ketua Program Studi Informatika Dr. Heru Supriyono, M.Sc. NIK : 970 1

APLIKASI PENGENALAN FOSIL-FOSIL PURBA DI MUSEUM PURBAKALA SANGIRAN BERBASIS ANDROID Unun Setyarni

- 1** 3% match (student papers from 06-Jul-2015)
Class publikasi
Assignment publikasi september 2015
Paper ID: [554226497](#)
- 2** 2% match (student papers from 02-Feb-2016)
Class Publikasi Maret 2016
Assignment Publikasi Maret 2016
Paper ID: [626667174](#)
- 3** 1% match (Internet from 04-Feb-2014)
<http://bebey09.wordpress.com>
- 4** 1% match (student papers from 04-Feb-2014)
Class publikasi maret 2014
Assignment publikasi_maret_2014
Paper ID: [393366383](#)
- 5** 1% match (student papers from 17-Mar-2015)
Class publikasi
Assignment publikasi
Paper ID: [517309295](#)

**APLIKASI PENGENALAN FOSIL-FOSIL PURBA
DI MUSEUM PURBAKALA SANGIRAN
BERBASIS ANDROID**

Unun Setiyarini

Program Studi Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email: ununrins@gmail.com

Abstraksi

Perkembangan teknologi di era sekarang ini sudah tidak dihindari lagi, berbagai macam teknologi berkembang dengan pesatnya. Salah satunya, teknologi *smarthphone* yang menggunakan android, beberapa tahun terakhir ini teknologi android banyak menguasai pasar. Berdasarkan hal tersebut, penulis merancang Aplikasi Pengenalan Fosil-Fosil Purba di Museum Purbakala Sangiran berbasis Android, untuk mempermudah dalam mengenal dan belajar akan fosil-fosil purba yang ada di Museum Purbakala Sangiran, serta membantu pengunjung untuk mencapai ke museum dengan panduan dari aplikasi yang akan dibuat. Selain itu aplikasi ini dapat digunakan sebagai media promosi untuk mengenalkan Museum Purbakala Sangiran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi pengenalan fosil-fosil purba di Museum Sangiran berbasis android untuk memudahkan pengguna dalam mengakses dan menambah pengetahuan akan fosil-fosil purba yang ada.

Hasil penelitian ini adalah Aplikasi Pengenalan Fosil-Fosil Purba di Museum Purbakala Sangiran ini bersifat online, yang artinya dibutuhkan koneksi internet untuk menggunakannya. Aplikasi Pengenalan Fosil-Fosil Purba di Museum Purbakala Sangiran dapat digunakan untuk membantu penggunanya untuk berkunjung ke museum, dan memberikan informasi tentang Museum Purbakala Sangiran, seperti tujuannya sebagai media promosi. Aplikasi Pengenalan Fosil-Fosil Purba di Museum Purbakala Sangiran dapat dijalankan pada *smarthphone* dengan sistem operasi android minimal versi 4.0 yaitu Ice Cream Sandwich. Hasil uji validitas menyatakan valid, sedangkan pada uji reliabilitas dikategorikan pada reliabilitas yang tinggi yaitu 0,705. Persentase penilaian responden menunjukkan grafik yang tinggi.

Kata Kunci : *Smarthphone, Museum Sangiran, Fosil-Fosil.*

**APPLICATION INTRODUCTION OF ANCIENT FOSSILS
IN MUSEUM PURBAKALA SANGIRAN
BASED ANDROID**

Unun Setiyarini

Information Departement, School of Communication and Information,
Muhammadiyah University of Surakarta

Email: ununrins@gmail.com

Abstract

Technological development in the is now not avoided again , various technologies a speedy .One of them , technology smarthphone using android , recent years has the technology android many of the market .Based on it , writer design application the introduction of ancient fosil-fosil in museums ancient android sangiran based , to ease in know and learn to ancient fosil-fosil in ancient sangiran museum , and helping visitors to reach the museum with the guidelines of application to be made .In addition the application can be used as media to introduce ancient sangiran museum .The purpose of this study is to making an application the introduction of fosil-fosil ancient based in museums sangiran android to ease users in access and increase awareness about ancient fosil-fosil there .

The results of this research is the application of the introduction of the ancient fossils of Sangiran Archaeological Museum are online, which means it needs an internet connection to use it. Application introduction of ancient fossils of Sangiran Archaeological Museum can be used to help users to pay a visit to the museum, and provide information about the Archeological Museum of Sangiran, like its purpose as a media promotion. Application introduction of ancient fossils of Sangiran Archaeological Museum can be run on a smarthphone with android operating system at least version 4.0 that is Ice Cream Sandwich. Validity of the test results stated were valid, while on test reliability are categorized on the high reliability that is 0.705. The percentage of the respondents assessment chart shows that high.

Keywords: *Smarthphone, Museums, Fossils.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era sekarang ini sudah tidak dihindari lagi, berbagai macam teknologi berkembang dengan pesatnya. Salah satunya, teknologi *smarthphone* yang menggunakan android, beberapa tahun terakhir ini teknologi android banyak menguasai pasar.

Museum Purbakala Sangiran merupakan salah satu situs terpenting untuk perkembangan berbagai bidang ilmu pengetahuan. Keberadaannya begitu bermanfaat untuk mempelajari kehidupan prasejarah karena situs ini dilengkapi dengan koleksi fosil manusia, fosil binatang bertulang belakang, fosil binatang air, batubatuan dan alat-alat batu sehingga museum ini bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk pengunjung museum. Namun, letaknya yang sangat jauh dari kota dan media promosi yang kurang menyebabkan wisatawan yang enggan berkunjung bahkan wisatawan tidak mengetahui letak ataupun jalan menuju ke Museum Purbakala Sangiran.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis merancang Aplikasi Pengenalan Fosil-Fosil Purba di Museum Purbakala Sangiran berbasis Android, untuk mempermudah dalam mengenal dan belajar akan fosil-fosil purba yang ada di Museum Purbakala Sangiran, serta membantu pengunjung untuk mencapai ke museum dengan panduan dari aplikasi yang akan dibuat. Selain itu aplikasi ini dapat digunakan sebagai promosi untuk mengenalkan Museum Purbakala Sangiran.

TINJUAN PUSTAKA

Telaah Penelitian

Menurut Susanto Hendra (2014), dalam penelitiannya yang berjudul “Museum Berbasis Android pada Museum Ranggawarsita Semarang”, diharapkan membantu masyarakat untuk lebih mengenal, memahami, dan membudidayakan sejarah yang ada di Indonesia. Tujuan lainnya adalah untuk meramaikan Museum Ranggawarsita yang tentunya ini sangat membantu dalam kampanye pariwisata. Penggunaan multimedia Museum, *smartphone* dengan sistem operasi android, dan

aplikasi yang dikemas lebih menarik akan meningkatkan minat masyarakat berkunjung menjadi tinggi.

Aplikasi Museum Ranggawarsita adalah aplikasi yang ramah dan mudah penggunaannya serta dapat mencoba langsung di Museum. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Prototype, objek penelitiannya adalah museum Ranggawarsita Semarang, Jawa Tengah. Tahapan dalam pembuatannya antara lain, analisis sistem, membuat prototype sistem, evaluasi sistem, dan uji coba sistem. Aplikasi ini dilengkapi fitur yang membantu pengguna dalam berinteraksi dengan sistem, seperti Museum, Scan Barcode, Koleksi, Saran, Website, About.

Landasan Teori

1. Pengertian Museum

Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu, tempat menyimpan barang kuno (KBBI, 2015).

2. Pengertian Android

Android adalah sebuah sistem operasi *mobile* yang berbasiskan pada versi modifikasi dari linux. Pertama kali sistem operasi ini dikembangkan oleh perusahaan Android.Inc. nama perusahaan inilah yang pada akhirnya digunakan sebagai nama proyek sistem operasi mobile tersebut, yaitu sistem operasi Android (Wahana Komputer, 2013).

3. Pengertian Eclipse

Eclipse merupakan komunitas *open source* yang bertujuan menghasilkan *platform* pemrograman terbuka. Eclipse terdiri dari *framework* yang dapat dikembangkan lebih lanjut, peralatan bantu untuk membuat dan mengatur *software* sejak awal hingga diluncurkan. (Nazruddin Safaat, 2011).

4. Pengertian Java

Java merupakan sebuah *platform* sekaligus bahasa pemrograman tingkat tinggi yang mempunyai kriteria sederhana, berorientasi objek, terdistribusi, dinamis, aman dan lainnya.

Bahasa ini dikembangkan dengan model yang mirip seperti bahasa C++ dan smalltalk namun lebih mudah dipakai, dan juga memiliki platform independen yang dapat dijalankan pada sistem operasi apapun (Satyaputra dkk,2012).

5. Pengertian Windows Movie Maker

Windows movie maker adalah program gratis yang digunakan untuk meng-*capture* gambar atau video dengan kamera dan untuk keperluan *editing* video. Program ini dibuat oleh Microsoft dan telah terintegrasi dengan sistem Operasi Windows Me, Xp, dan Vista. Dengan *Windows Movie Maker*, Anda dapat mengedit video-video yang Anda hasilkan dari divicam, kamera digital, *handphone*, atau perangkat lainnya. (Duwi Priyatno, 2009).

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi pengenalan fosil-fosil purba di Museum Sangiran berbasis android

untuk memudahkan pengguna dalam mengakses dan menambah pengetahuan akan fosil-fosil purba yang ada.

METODE PENELITIAN

Alat dan Bahan Penelitian

1. Perangkat Keras

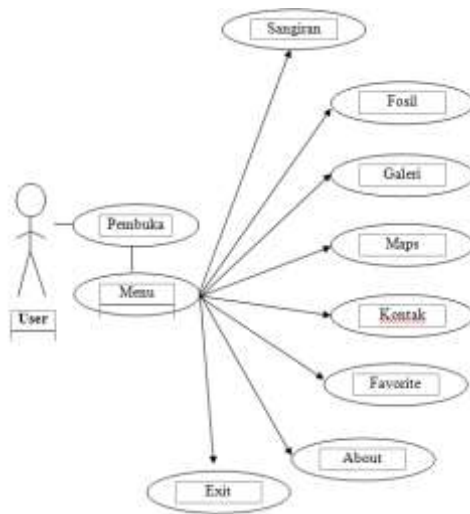
Perangkat keras yang digunakan peneliti dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah *smartphone* ASUS T00F Zenfone 5 RAM 2GB Android Versi 4.4.2 dan sebuah laptop HP dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a) Prosesor intel(R) core(TM) i3-3110M CPU @ 2.40GHz
2.40GHz
- b) Harddisk 320 GB
- c) Kapasitas RAM 4 GB
- d) Intel® HD Graphic

2. Perangkat Lunak

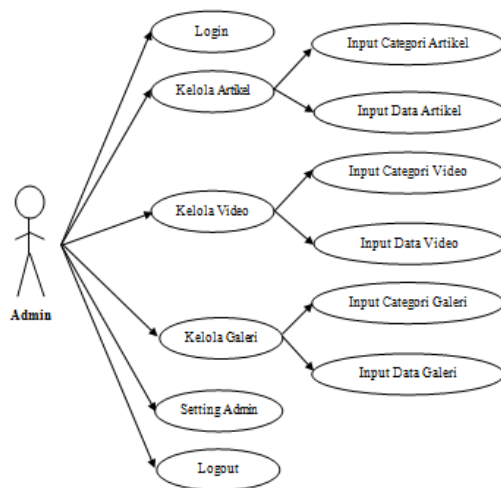
- a) Sistem operasi menggunakan microsoft windows 7 Ultimate 64-bit.
- b) Eclipse
- c) Android SDK 24.0.2
- d) ADT 23.0.4
- e) Database SQLite
- f) Windows movie maker.

Use Case Diagram



Gambar 1 Use Case Diagram Aplikasi Museum Sangiran

Gambar 1 merupakan tampilan *use case* diagram untuk aplikasi Museum Sangiran. User dapat memilih menu Sangiran, Fosil, Galeri, Maps, Kontak, Favorite, dan About.



Gambar 2 Use Case Diagram Sistem Web Service

Gambar 2 merupakan tampilan *use case* diagram untuk aplikasi *Web Service*. Admin dapat memilih menu Kelola Artikel, Kelola Video, Kelola Galeri, dan Setting Admin.

Perancangan Kuesioner

Perancangan kuesioner adalah merancang isi dari kuesioner yang akan dibuat, dengan membuat beberapa daftar pertanyaan.

Berikut daftar pertanyaan yang digunakan untuk kuesioner dalam penelitian ini.

1. Tampilan penggunaan warna menarik dengan desain *background*.
2. Ukuran tulisan pada aplikasi menarik.
3. Pemilihan warna tulisan menarik.
4. Tampilan tombol sudah menarik.
5. Fungsi tombol sudah tepat dengan tujuan menu yang diinginkan.
6. Informasi yang disampaikan mudah dipahami.
7. Aplikasi ini membantu untuk mengetahui tentang Museum Purbakala Sangiran.

8. Aplikasi Museum Sangiran mudah dioperasikan.
9. Secara keseluruhan aplikasi Museum Sangiran nyaman digunakan.
10. Aplikasi ini menarik minat anda untuk berkunjung ke Museum Purbakala Sangiran.

HASIL DAN PENGUJIAN

Hasil Penelitian

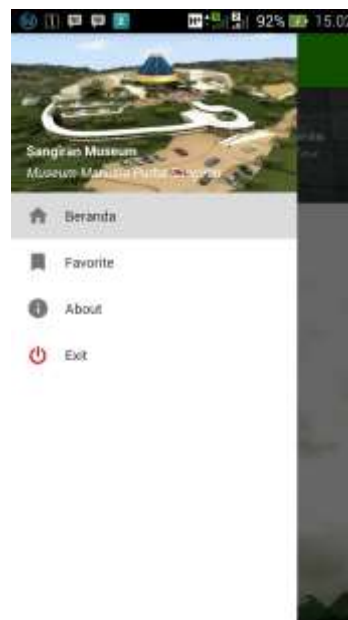
Hasil dari penelitian ini terdapat aplikasi museum sangiran dan *web service*. Aplikasi museum sangiran sendiri adalah aplikasi android yang terdapat menu sangiran, fosil, gallery, maps, dan kontak pada menu utama. Sedangkan pada navigator terdapat menu favorite, menu about dan exit.

Menu sangiran adalah menu yang memuat artikel, menu fosil memuat video, menu gallery memuat gambar-gambar, menu maps adalah menu yang menunjukkan lokasi museum, dan kontak adalah menu yang menginformasikan tentang museum. Berikut adalah tampilan halaman utama dari aplikasi museum sangiran.



Gambar 3 Halaman Utama

Hasil tampilan menu pada halaman navigator dapat dilihat pada gambar dibawah.

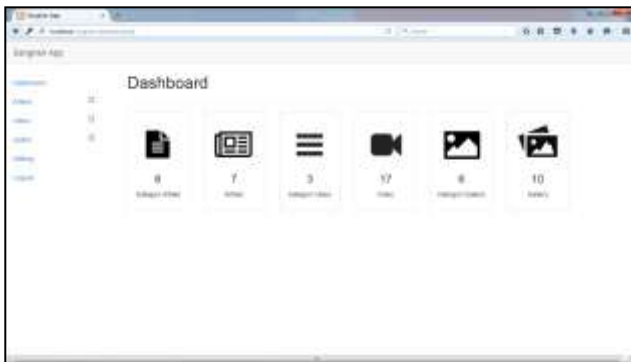


Gambar 4 Halaman Navigator

Web service adalah halaman yang hanya bisa digunakan oleh *admin*, karena sebelum menggunakan

admin harus login. *Web service* memiliki beberapa menu yaitu menu artikel yang memuat data artikel, menu video yang berisi data-data video, menu galeri yang isinya data gambar, dan menu setting untuk mengubah data *admin*.

Gambar 4 merupakan gambar tampilan halaman utama pada *web service* yang digunakan *admin* untuk menambahkan data.



Gambar 5 Tampilan Halaman Web Service

Pengujian

1. Metode *Black-box*

Metode *black-box* merupakan metode pengujian yang digunakan untuk menguji fungsionalitas sistem, yaitu menguji apakah fungsi dari sistem berjalan baik sebelum digunakan oleh responden ketika penilaian.

Berikut salah satu hasil dari pengujian metode *Black-box* pada halaman menu utama.

Tabel 1 Hasil Uji Coba *Black-box* Menu Utama

No	Yang Diuji	Input	Output	Status
1.	Daftar menu utama	Klik setiap menu	Menu yang dipilih dapat terbuka	Benar
2.	Tombol Pilih	Klik tombol pilih.	Menampilkan menu tambahan.	Benar

2. Uji Validitas dan Reliabilitas

a Uji Validitas

Uji validitas adalah syarat penting yang berlaku pada sebuah angket untuk mengetahui validnya sebuah angket tersebut.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas

Korelasi Antara	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Hasil
P1 dengan Total	0,649	0,463	Valid
P2 dengan Total	0,435	0,361	Valid
P3 dengan Total	0,565	0,463	Valid
P4 dengan Total	0,556	0,463	Valid
P5 dengan Total	0,382	0,361	Valid
P6 dengan Total	0,456	0,361	Valid
P7 dengan Total	0,396	0,361	Valid
P8 dengan Total	0,421	0,361	Valid
P9 dengan Total	0,588	0,463	Valid
P10 dengan Total	0,738	0,463	Valid

- b Uji Reliabilitas
 Uji reliabilitas adalah uji kepercayaan hasil dari sebuah angket kuesioner

Tabel 3 Hasil Uji Realibilitas

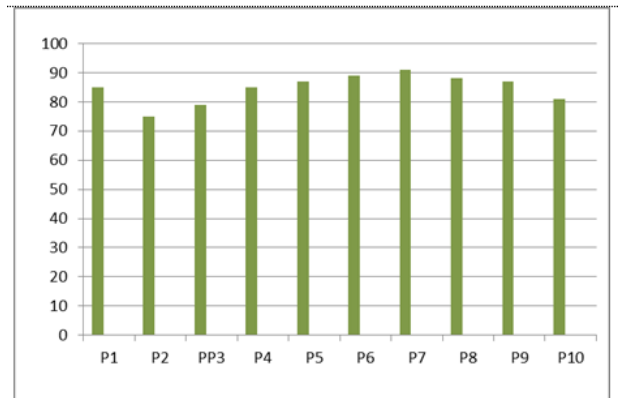
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.705	10

Tabel di atas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,705. Artinya, dengan nilai alpha 0,705, maka hasil dari kuesioner termasuk dalam kategori realibilitas yang tinggi.

- c Skoring dan Persentase Penilaian Responden

No	Pernyataan	Pernyataan dan Jumlah Jawaban					Jumlah Skor (S)	Persentase Interpretasi (P)
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	TTS (1)		
1.	P1	10	18	2	0	0	128	85%
2.	P2	13	17	0	0	0	113	75%
3.	P3	7	15	8	0	0	119	79%
4.	P4	10	17	3	0	0	127	85%
5.	P5	12	16	2	0	0	130	87%
6.	P6	15	14	1	0	0	134	89%
7.	P7	19	9	2	0	0	137	91%
8.	P8	14	4	2	0	0	132	88%
9.	P9	12	16	2	0	0	130	87%
10.	P10	10	13	6	1	0	122	81%

Gambar grafik dibawah adalah grafik Penilaian responden terhadap aplikasi museum sangiran.



Gambar 6 Persentase Penilaian Responden

PENUTUP

Kesimpulan

Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu masyarakat untuk mengetahui tentang keberadaan Museum Purbakala Sangiran. Hal ini diperkuat dengan analisa kuesioner dan juga menggunakan analisa sistem sehingga dapat disimpulkan :

1. Aplikasi Pengenalan Fossil-Fossil Purba di Museum Purbakala Sangiran ini bersifat online, yang artinya dibutuhkan koneksi internet untuk menggunakannya.
2. Aplikasi Pengenalan Fossil-Fossil Purba di Museum Purbakala

Sangiran dapat digunakan untuk membantu pengguna untuk berkunjung ke museum, dan memberikan informasi tentang Museum Purbakala Sangiran, seperti tujuannya sebagai media promosi.

3. Aplikasi Pengenalan Fosil-Fosil Purba di Museum Purbakala Sangiran dapat dijalankan pada smartphone dengan sistem operasi android minimal versi 4.0 yaitu Ice Cream Sandwich.
4. Hasil pengujian dengan uji validitas menyatakan bahwa pernyataan-pernyataan dari kuesioner valid.
5. Hasil dari uji realibilitas dinyatakan dalam kategori realibilitas yang tinggi, yaitu 0,705 dengan kata lain hasil tersebut dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.
6. Hasil persentase penilaian responden dari aplikasi menunjukkan grafik yang tinggi.

Berdasarkan kesimpulan bahwa penelitian dalam pengembangannya, dapat membantu masyarakat lebih mengetahui tentang Museum Purbakala Sangiran dan tentunya akan menarik minat pengguna untuk berkunjung.

Saran

Saran untuk pengembangan Aplikasi Pengenalan Fosil-Fosil Purba di Museum Purbakala Sangiran Berbasis Android, sebagai berikut :

1. Penelitian selanjutnya dapat menambah materi data tentang museum purbakala sangiran yang lebih banyak lagi.
2. Penelitian selanjutnya dapat mengunggah aplikasi yang dibuat ke situs resmi *Google Play (playstore)* agar dapat digunakan oleh orang banyak.
3. Penelitian berikutnya hendaknya menambahkan fitur menu-menu lagi sehingga dapat menambah kualitas dari aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayah, Nur. 2012. *Implementasi Kampanye Pariwisata Museum Sangiran di Kabupaten sragen*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2015. *Pengertian Museum*. Tersedia dalam: <<http://kbbi.web.id/>>[diakses tanggal 12 Maret 2015]
- Priyatno, Duwi. 2009. *Create Your Film Belajar Cepat Olah Video dengan Movie Maker & Ulead*. Yogyakarta: Multicom.
- Priyatno, Duwi. 2012. *Belajar Cepat Olah Data Statistika dengan SPSS*. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET.
- Prof. Dr. Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : ALFABETA.
- Rahayu, Eka Fitri. 2014. *Aplikasi Informasi Museum di Jakarta Berbasis Android*. Tersedia dalam: <<http://library.gunadarma.ac.id/repository/view/3784151>> [diakses tanggal 12 Maret 2014]
- Safaat, Nazruddin. 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Santoso, Singgih. 2000. *Buku Latihan SPSS Statistik Parametrik*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Satyaputra, Alfa dan Eva Maulina Aritonang. 2012. *Java for Beginners with Eclipse 4.2 Juno*. Jakarta: Alex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Susanto, Hendra. 2014. *Museum Berbasis Android Pada Museum Ranggawarsita Semarang*. Tersedia dalam: <<http://eprints.dinus.ac.id/13274/>> [diakses tanggal 12 Maret 2014]
- Wahana Komputer. 2013. *Step By Step Menjadi Programmer Android*. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET.

BIODATA PENULIS

Nama : Unun Setiyarini
Tempat / Tanggal Lahir : Sumbawa, 19 Juli 1993
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Jurusan : Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Surakarta
Alamat : Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan, Kartasura
Telp./Fax : (0271)717417, 719483 / (0271)714448
Alamat Rumah : Bulak Rt:08/ Rw:03, Taraman, Sidoharjo, Sragen
No. HP : 085785773391
Alamat e-mail : ununrins@gmail.com