

**HALAMAN SAMPUL
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN / KERJA PRAKTIK
BANGKIT ACADEMY 2021**

**RANCANG BANGUN APLIKASI “BATIKOLOGY” UNTUK
MENDETEKSI KAIN BATIK BERBASIS ANDROID**



Oleh:

YEHEZKIEL NICHOLAS ADANSON

18102144

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2022**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN / KERJA PRAKTIK
BANGKIT ACADEMY 2021**

**RANCANG BANGUN APLIKASI “BATIKOLOGY” UNTUK
MENDETEKSI KAIN BATIK BERBASIS ANDROID**



**Laporan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik disusun guna memenuhi
syarat kewajiban Praktik Kerja Lapangan**

Oleh:

YEHEZKIEL NICHOLAS ADANSON

18102144

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2022**

**HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN / KERJA PRAKTIK
BANGKIT ACADEMY 2021**

**RANCANG BANGUN APLIKASI “BATIKOLOGY” UNTUK
MENDETEKSI KAIN BATIK BERBASIS ANDROID**



**Dipersiapkan dan disusun oleh:
YEHEZKIEL NICHOLAS ADANSON
18102144**

Telah dipresentasikan pada hari Sabtu, 31 Juli 2021

**Mengetahui,
Ketua Program Studi**

**(Amalia Beladonna Arifa, S.Pd., M. Cs.)
NIK. 0620039302**

Pembimbing PKL/KP

**(Novian Adi Prasetyo, S.Kom., M.Kom.)
NIDN. 0609119103**



KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang maha kuasa karena berkat rahmat dan karunia-Nya Penulis dapat membuat laporan yang berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI “BATIKOLOGI” UNTUK MENDETEKSI KAIN BATIK BERBASIS ANDROID”. Penulis terbimbing sehingga dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik di Bangkit Academy 2021 yang dilaksanakan sejak tanggal 15 Februari 2021 hingga 30 Juni 2021 dengan baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam bentuk apapun serta ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM., selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Bangkit Team dari Bangkit Academy 2021 yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk mengikuti program Bangkit.
4. Bapak Novian Adi Prasetyo, S.Kom., M.Kom sebagai dosen pembimbing PKL yang telah memberikan arahan dan semangat dalam pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan serta arahan dan kritik dalam penyusunan laporan ini sehingga dapat tersusun dengan baik.
5. Eternity Team sebagai rekan Tim mengerjakan proyek selama PKL berlangsung.
6. Bapak Adrianus Yoza Aprilio, selaku pembimbing Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Bangkit 2021.

Dalam penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik ini penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyajian tulisan ini, diharapkan saran dan kritik yang membangun sebagai penyempurnaan laporan lebih baik lagi.

Palangkaraya, 21 Juli 2021

Yehezkiel Nicholas Adanson

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| HALAMAN SAMBUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| ABSTRAK | iv |
| ABSTRACT | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| BAB I..... | 11 |
| PENDAHULUAN | 11 |
| A. Latar Belakang | 11 |
| B. Tujuan | 12 |
| C. Ruang Lingkup..... | 12 |
| D. Aspek umum dan Kelembagaan..... | 13 |
| E. Metode Penulisan Laporan..... | 14 |
| F. Sistematika Penulisan Laporan | 15 |
| BAB II..... | 16 |
| LANDASAN TEORI..... | 16 |
| A. Aplikasi | 16 |
| B. Sistem Operasi Android | 16 |
| C. Android Studio | 16 |
| D. Kotlin | 17 |
| E. Figma | 17 |
| BAB III | 18 |
| ANALISA DAN PEMBAHASAN | 18 |
| A. Pekerjaan/ Kegiatan | 18 |
| B. Analisis dan Pembahasan Hasil Pekerjaan..... | 31 |

| | |
|------------------------|----|
| BAB IV | 34 |
| PENUTUP..... | 34 |
| A. Kesimpulan | 34 |
| B. Saran..... | 34 |
| DAFTAR PUSTAKA | 35 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Logo Bangkit 2021 | 13 |
| Gambar 2. Desain Splash Screen | 20 |
| Gambar 3. Desain Home screen | 21 |
| Gambar 4. Desain tampilan Home screen | 21 |
| Gambar 5. Desain tampilan Detail screen | 21 |
| Gambar 6. activity_splash_screen.xml | 22 |
| Gambar 7. SplashScreen.kt | 22 |
| Gambar 8. activity_main.xml | 23 |
| Gambar 9. tombol navigasi | 23 |
| Gambar 10. activity_detail.xml | 28 |
| Gambar 11. Hasil implementasi Splash Screen | 31 |
| Gambar 12. Hasil implementasi Home Screen | 32 |
| Gambar 13. Hasil implementasi Detail Screen | 32 |
| Gambar 14. Struktur Pengembang Aplikasi Batikology | 33 |