

APLIKASI PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN INDONESIA BERBASIS

ANDROID

SKRIPSI

Program Studi Teknik Informatika



FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

2019

APLIKASI PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN INDONESIA BERBASIS

ANDROID

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Komputer

Program Studi Teknik Informatika



NAMA : ROKHMAN NUROKHIM

NIM : 011701573125005

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

2019

APPLICATION CULTURAL LEARNING OF INDONESIA

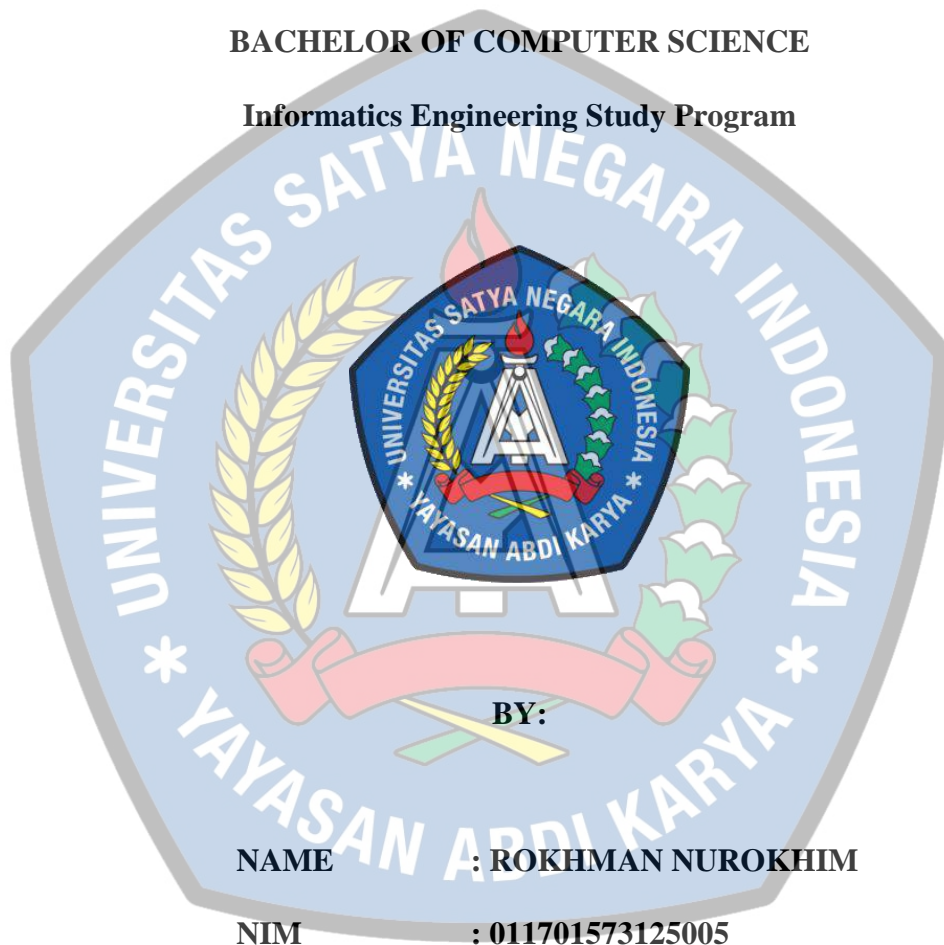
ANDROID-BASED

SKRIPSI

Submitted as One of the Requirements for Obtaining a Degree

BACHELOR OF COMPUTER SCIENCE

Informatics Engineering Study Program



BY:

NAME : ROKHMAN NUROKHIM

NIM : 011701573125005

FACULTY OF ENGINEERING

SATYA NEGARA INDONESIA UNIVERSITY

2019

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rokhman Nurokhim
NIM : 011701573125005
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri dan seluruh isi Skripsi menjadi tanggung jawab saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan Skripsi ini apabila terbukti melakukan tindakan plagiat (penjiplakan).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 21 Agustus 2019



(Rokhman Nurokhim)
011701573125005

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Rokhman Nurokhim
Nim : 011701573125005
Jurusan : Teknik Informatika
Konsentrasi : Rekayasa Perangkat Lunak
Judul Skripsi : Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan Indonesia Berbasis
Android
Tanggal Ujian : 21 Agustus 2019

Bekasi, 21 Agustus 2019

Dosen Pembimbing II

Dosen Pembimbing I

(Istiqomah Sumadikarta, ST., M.Kom)

(Hernalom Sitorus, ST., M.Kom)



(Ir. Nurhayati, M.Si)

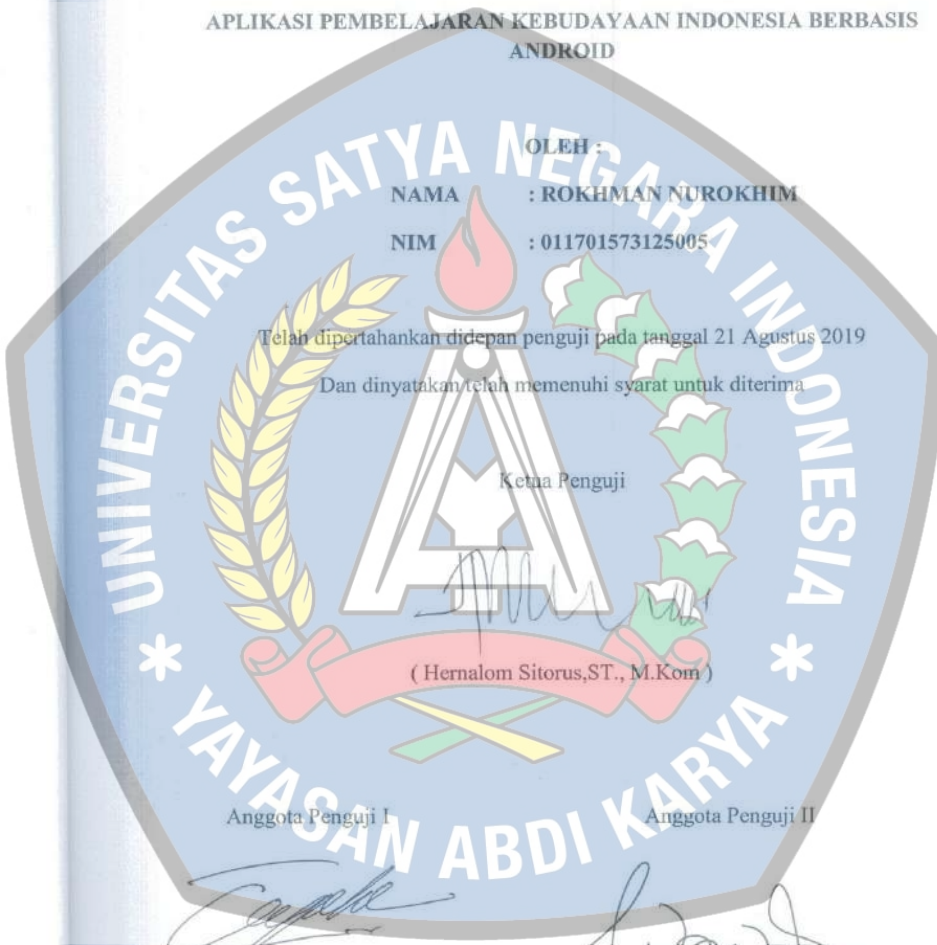
Ketua Program Studi

(Istiqomah Sumadikarta, ST., M.Kom)

ii

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

**APLIKASI PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN INDONESIA BERBASIS
ANDROID**



OLEH :
NAMA : **ROKHMANN NUROKHIM**
NIM : **011701573125005**

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 21 Agustus 2019
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Ketua Penguji

(Hernalom Sitorus, ST., M.Kom)

Anggota Penguji I

Anggota Penguji II


(Teguh Budi Santoso, S.Kom., M.Kom)


(Wawan Kurniawan, S.Kom., M.Kom)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul **“Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan Indonesia Berbasis Android“**. Ini sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Komputer Strata Satu pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Satya Negara Indonesia.

Penyusunan laporan Skripsi ini tersusun atas dukungan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Ibu Ir.Nurhayati.,M.si selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia.
2. Bapak Istiqomah Sumadikarta, ST., M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Satya Negara Indonesia dan Dosen Pembimbing II dalam penyusunan skripsi.
3. Bapak Hernalom Sitorus ST.,M.Kom selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Koordinator Kampus B dan Dosen Pembimbing I dalam penyusunan skripsi.
4. Kedua orangtua tercinta yang telah memberikan motivasi, dukungan dan doa setiap waktu.
5. Istri dan Anak tercinta yang selalu memberikan semangat, dukungan, pengorbanan dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Kakak dan adik-adikku tercinta yang senantiasa mendukung dan mendoakan.
7. Teman – teman di Universitas Satya Negara Indonesia yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu – persatu yang telah membantu penulis baik langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang terdapat di dalam penulisan Skripsi ini. Semoga laporan Skripsi ini bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan untuk semua pihak yang bersangkutan.

Bekasi, 21 Agustus 2019

Penulis,

Rokhman Nurokhim

ABSTRAK

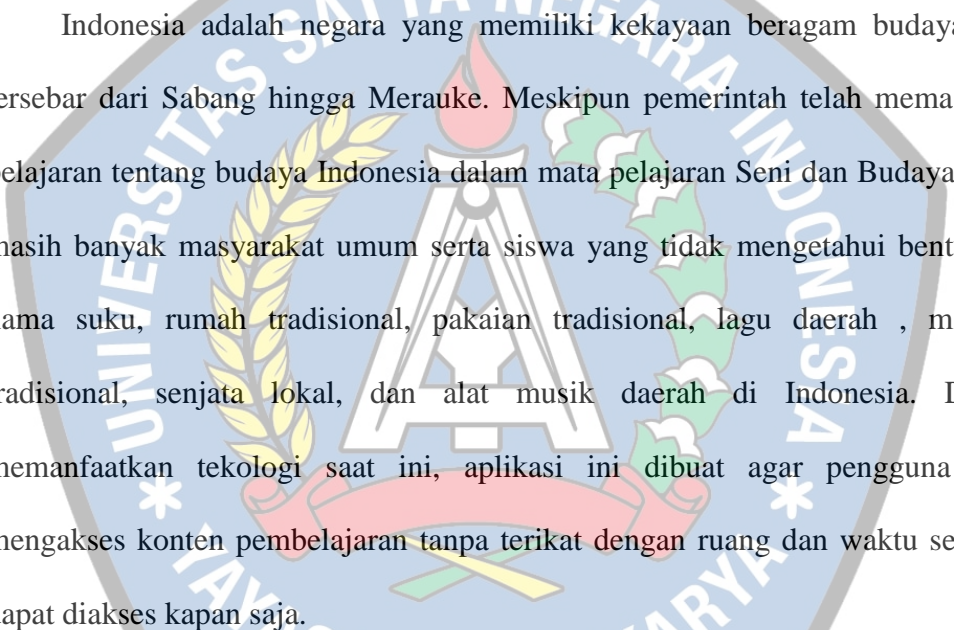
Aplikasi pembelajaran kebudayaan indonesia berbasis android

Rokhman Nurokhim

011701573125005

Universitas Satya Negara Indonesia

Email : rokhman.nurokhim@gmail.com



Indonesia adalah negara yang memiliki kekayaan beragam budaya yang tersebar dari Sabang hingga Merauke. Meskipun pemerintah telah memasukkan pelajaran tentang budaya Indonesia dalam mata pelajaran Seni dan Budaya, tetapi masih banyak masyarakat umum serta siswa yang tidak mengetahui bentuk dan nama suku, rumah tradisional, pakaian tradisional, lagu daerah, makanan tradisional, senjata lokal, dan alat musik daerah di Indonesia. Dengan memanfaatkan teknologi saat ini, aplikasi ini dibuat agar pengguna dapat mengakses konten pembelajaran tanpa terikat dengan ruang dan waktu sehingga dapat diakses kapan saja.

Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan Indonesia ini diharapkan dapat berguna untuk membantu pengguna dalam mempelajari pengenalan budaya Indonesia yang memberikan pengetahuan dalam bentuk gambar, audio, dan teks. Aplikasi ini juga bisa untuk belajar mengerjakan latihan kuis, sehingga pengguna dapat mengukur kemampuannya dalam pengetahuan kebudayaan Indonesia.

Kata kunci : Kebudayaan Indonesia, Aplikasi Kebudayaan.

ABSTRACT

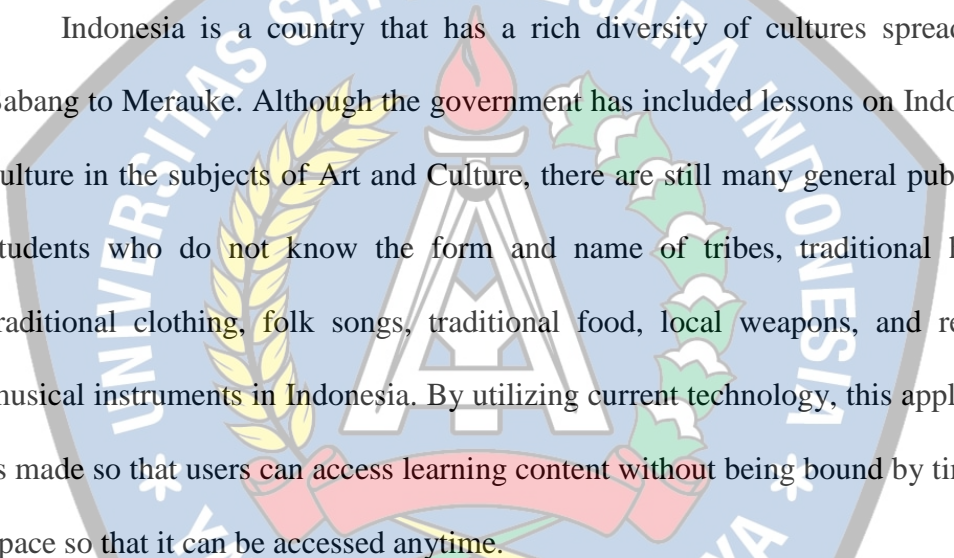
Application cultural learning of indonesia Android-based

Rokhman Nurokhim

011701573125005

Satya Negara Indonesia University

Email : rokhman.nurokhim@gmail.com



Indonesia is a country that has a rich diversity of cultures spread from Sabang to Merauke. Although the government has included lessons on Indonesian culture in the subjects of Art and Culture, there are still many general public and students who do not know the form and name of tribes, traditional houses, traditional clothing, folk songs, traditional food, local weapons, and regional musical instruments in Indonesia. By utilizing current technology, this application is made so that users can access learning content without being bound by time and space so that it can be accessed anytime.

The Indonesian Culture Learning application is expected to be useful to assist users in learning the introduction of Indonesian culture which provides knowledge in the form of images, audio, and text. This application can also be used to learn to work on quiz exercises, so that users can measure their ability in knowledge of Indonesian culture.

Keywords : Indonesian Culture, Culture Application.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
D.1 Tujuan Penelitian	3
D.2 Manfaat Penelitian	3
E. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
A. Tinjauan Pustaka	5
B. Kebudayaan.....	6
B.1 Sejarah Kebudayaan.....	6
B.2 Kebudayaan Indonesia	7
C. Pengertian Aplikasi Mobile.....	7
D. Pengertian Android	8

D.1	Arsitektur Android	11
E.	Jenis Komponen pada Aplikasi Android.....	14
F.	Android Studio	19
F.1	Java Development Kit.....	22
F.2	Android Software development Kit (SDK).....	22
G.	Pengertian Java	23
H.	Pengertian XML.....	26
I.	Pengertian Sqlite	28
J.	Pengertian UML.....	29
BAB III	METODE PENELITIAN	36
A.	Kerangka Pemikiran.....	36
B.	Instrument Penelitian	37
C.	Metode Pengumpulan Data.....	39
D.	Metode Pengembangan Sistem.....	39
E.	Analisa Sistem Berjalan	42
F.	Analisa Masalah Sistem Berjalan.....	43
G.	Usulan Pemecahan Masalah.....	43
H.	Perancangan UML	44
H.1	Use Case Diagram.....	44
H.2	Activity Diagram.....	48
H.3	Sequence Diagram	52
H.4	Class Diagram.....	55
I.	Perancangan Antar Muka (Interface)	56
I.1	Perancangan Antar Muka Splash Screen	56
I.2	Perancangan Antar Muka Menu Utama	57
I.3	Perancangan Antar Muka Budaya 34 Provinsi	58
I.4	Perancangan Antarmuka Masuk	59

I.5	Perancangan Antarmuka Kuis.....	60
I.6	Perancangan Antarmuka Cerita Rakyat Nusantara	61
I.7	Perancangan Antarmuka Tentang Aplikasi.....	62
BAB IV	ANALISA HASIL DAN PEMBAHASAN	63
A.	Implementasi Perangkat Lunak.....	63
B.	Pengujian Sistem.....	63
B.1	Tampilan Halaman Splash Screen	63
B.2	Tampilan Halaman Menu Utama	64
B.3	Tampilan Halaman Menu 34 Provinsi	65
B.4	Tampilan Halaman Menu Provinsi	66
B.5	Tampilan Halaman Menu Cerita Rakyat Nusantara	67
B.6	Tampilan Halaman Menu Kuis	68
B.7	Tampilan Halaman Menu About.....	69
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	71
A.	Kesimpulan	71
B.	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Komponen Perangkat keras Laptop	37
Tabel 2. Komponen Perangkat keras Handphone Xiaomi	37
Tabel 3. Komponen Perangkat Lunak.....	38
Tabel 4. Definisi Aktor	45
Tabel 5. Definisi Use Case.....	45
Tabel 6. Skenario Use Case Budaya 34 Provinsi.....	46
Tabel 7. Skenario Use Case Kuis.....	46
Tabel 8. Skenario Use Case Cerita Rakyat Nusantara	47
Tabel 9. Skenario Use Case Tentang Aplikasi.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Arsitektur android	11
Gambar 2. Tahapan yang terjadi dalam Class Activity.....	15
Gambar 3. File proyek di tampilan Android	21
Gambar 4. File proyek dalam tampilan Problems.....	21
Gambar 5. Java Development Kit Setup.....	22
Gambar 6. Android SDK Manager.....	23
Gambar 7. Kerangka Pemikiran.....	36
Gambar 8. Metode Waterfall	41
Gambar 9. Use Case Diagram.....	44
Gambar 10. Activity Diagram Budaya 34 Provinsi	49
Gambar 11. Activity Diagram Kuis	50
Gambar 12. Activity Diagram Cerita Rakyat Nusantara	51
Gambar 13. Activity Diagram Tentang Aplikasi.....	52
Gambar 14. Sequence Diagram Budaya 34 provinsi	53
Gambar 15. Sequence Diagram Kuis.....	53
Gambar 16. Sequence Diagram Cerita Rakyat Nusantara	54
Gambar 17. Sequence Diagram Tentang Aplikasi.....	54
Gambar 18. Class Diagram	55
Gambar 19. Antarmuka SplashScreen	56
Gambar 20. Antarmuka Menu Utama.....	57
Gambar 21. Antarmuka Budaya 34 Provinsi	58
Gambar 22. Antarmuka Masuk.....	59
Gambar 23. Antarmuka Kuis	60

Gambar 24. Antarmuka Cerita Rakyat Nusantara.....	61
Gambar 25. Antarmuka Tentang Aplikasi	62
Gambar 26. Tampilan Halaman Splash Screen	64
Gambar 27. Tampilan Halaman Menu Utama	65
Gambar 28. Tampilan Halaman Menu 34 Provinsi	66
Gambar 29. Tampilan Halaman Menu Provinsi	67
Gambar 30. Tampilan Halaman Menu Cerita Rakyat Nusantara.....	68
Gambar 31. Tampilan Halaman Menu Kuis	69
Gambar 32. Tampilan Halaman Menu About.....	70

