

**MEMBUAT APLIKASI PENGETAHUAN WAYANG KULIT
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA JAWA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Sobat Pratomo

10.11.3536

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEMBUAT APLIKASI PENGETAHUAN WAYANG KULIT
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA JAWA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sobat Pratomo

10.11.3536

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Februari 2013

Dosen Pembimbing,


Kusnawi, S.Kom, M. Eng

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEMBUAT APLIKASI PENGETAHUAN WAYANG KULIT
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA JAWA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sobat Pratomo

10.11.3536

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Kusnawi, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302112

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Januari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya di dalam skripsi ini juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 24 Januari 2014

Sobat Pratomo

10.11.3536

HALAMAN MOTTO

"Hidup kita adalah hari ini, bukan hari kemarin yang telah berlalu,, dan bukan masa depan yang masih menjadi misteri"

"Jika telah tertulis mimpi di kepalamu,,berusahalah sekuat mungkin untuk mencapainya walaupun kadang terasa kita tak akan mampu,, Baik langsung atau tidak, setiap usaha dan pengorbanan pasti ada harga dan balasan yang setimpal di baliknya.. "

"Jangan khawatir,,Tiada hal yang kebetulan dan sia-sia di dunia ini, pasti ada alasan , sebab dan maksudnya!"

(Sobat Pratomo S.Kom)

"Dunia adalah... ? Benar! Mengejar kebebasan dan dunia pilihanmu... Jika mimpi tanpa akhir adalah penuntunmu, maka lampauilah di bawah kibaran bendera tekat membara!"

"Selama manusia masih mencari makna kebebasan, mereka tak akan pernah berhenti!"

(Gold D Roger – One Piece Manga)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ya Allah,,Alhamdulillahirobbil'alamin puji dan syukur kupanjatkan kehadiratMu, yang dengan rahmat, hidayah dan inayah-Mu saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

Walaupun setahun kuhabiskan untuk terselesainya skripsi ini, tapi ku yakin tak ada yang sia-sia di setiap detik waktu yang telah ditentukan Allah SWT.

Skripsi ini ku persembahkan teruntuk:

- ✚ Orang tuaku, terutama ibuku, ibu Sami, adalah motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendo'akan dan menyanggiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarku sampai kini. Tak pernah cukup ku balas cinta ayah bunda padaku.*
- ✚ Keluarga besar ayah dan ibu, terutama budhe Wiwiek yang telah membiayai kuliahku sampai selesai.*
- ✚ Saudara-saudaraku, terutama adiku kandungku tercinta, walaupun bandel, tapi kamu tetap adiku satu-satunya yang selalu mendukungku.*
- ✚ Sahabat-sahabat seperjuanganku, anak-anak SITI.01, anjar, kukuh, erik, ari, tri, yogi, bontet, angger yang telah mendukung dan membantu penyusunan skripsiku, dan semua teman-teman yang tak mungkin saya sebutkan satu-persatu, for u all I miss u forever.*
- ✚ Tidak lupa, seorang wanita yang juga selalu mendukung dan mendoakanku! thanks,,akhirnya aku wisuda oyyy,,!*

Akhirnya sampai juga ku di penghujung perjalanan kuliah ini, walaupun kutahu ini hanyalah awal dari kehidupan yang sebenarnya. Terima kasih,,terima kasih,,dan beribu terima kasih kepada kalian semuanya. Semoga atas terselesainya skripsi ini, dapat membawa manfaat bagi kita semuanya..sukses untuk kita semua..Aamiin...

By : Sobat Pratomo S.Kom

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wata'ala, atas segala nikmat hidup dan kehendaknya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ” Membuat Aplikasi Pengetahuan Wayang Kulit Sebagai Media Pembelajaran Budaya Jawa Berbasis Android”.. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Komputer di STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak dibantu, dibimbing, dan didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan penulis sangat ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. M. Suyanto, Prof. Dr, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Kusnawi, S.Kom, M. Eng. selaku dosen pembimbing atas bimbingan, petunjuk dan masukan yang diberikan selama pengerjaan Skripsi ini sejak awal hingga akhir.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom dan Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku dosen penguji, terima kasih atas saran dan kritiknya yang merupakan langkah awal penyempurnaan skripsi ini.
5. Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya kepada penulis.

6. Ayah, ibu dan adik penulis yang selalu memberikan semangat, dukungan dan doa untuk kelancaran penyelesaian Skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah membantu dan mendoakan penulis menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini dengan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih jauh dari kesempurnaan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Semoga karya penelitian skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kebaikan bagi banyak pihak demi kemaslahatan bersama serta bernilai ibadah di hadapan Allah SWT. Aamien.

Yogyakarta, 24 Januari 2014

Penulis

Sobat Pratomo

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| HALAMAN KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xviii |
| INTISARI | xix |
| ABSTRACT | xx |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 5 |
| 1.6 Metodologi Penelitian | 5 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 7 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 9 |
| 2.1 Wayang | 9 |

| | | |
|---------|---|----|
| 2.1.1 | Pengertian Wayang..... | 9 |
| 2.1.2 | Sejarah Wayang..... | 10 |
| 2.1.3 | Jenis Wayang..... | 12 |
| 2.1.4 | Wayang Kulit | 13 |
| 2.2 | Media Pembelajaran | 15 |
| 2.2.1 | Pengertian Media Pembelajaran..... | 15 |
| 2.2.2 | Manfaat Media Pembelajaran..... | 16 |
| 2.2.3 | Klasifikasi Media Pembelajaran..... | 17 |
| 2.3 | Android..... | 19 |
| 2.3.1 | Terminologi Android..... | 19 |
| 2.3.2 | Arsitektur Android..... | 20 |
| 2.3.3 | Fitur Android..... | 23 |
| 2.3.4 | Versi Android..... | 24 |
| 2.3.5 | Aplikasi Android | 24 |
| 2.4 | Software Development Life Cycle | 27 |
| 2.4.1 | Waterfall Model | 28 |
| 2.5 | UML (Unified Modeling Language) | 30 |
| 2.5.1 | Pengertian UML (Unified Modeling Language)..... | 30 |
| 2.5.2 | Tujuan UML..... | 30 |
| 2.5.3 | Tipe-tipe diagram UML..... | 31 |
| 2.5.4 | Use Casse Diagram..... | 31 |
| 2.5.4.1 | Simbol pada Use Case Diagram..... | 33 |
| 2.5.5 | Activity Diagram | 33 |
| 2.5.5.1 | Simbol pada Activity Diagram..... | 35 |
| 2.5.6 | Squence Diagram..... | 36 |

| | | |
|---|--|-----------|
| 2.5.7 | Class Diagram | 37 |
| 2.6 | Basis Data | 37 |
| 2.6.1 | Pengertian Basis Data | 37 |
| 2.6.2 | Tujuan Database | 38 |
| 2.6.3 | Database Management System (DBMS) | 40 |
| 2.6.4 | Fasilitas DBMS | 40 |
| 2.6.5 | SQLite Database | 41 |
| 2.6.6 | MySQL | 42 |
| 2.7 | Bahasa Pemrograman yang Digunakan | 43 |
| 2.7.1 | PHP | 43 |
| 2.7.2 | Java | 44 |
| 2.7.2.1 | Pengertian Java | 44 |
| 2.7.2.2 | Sejarah Java | 44 |
| 2.7.2.3 | Java Platform | 46 |
| 2.7.2.4 | Struktur Pemrograman Java | 47 |
| 2.7.3 | Konsep OOP (Object Oriented Programming) | 47 |
| 2.8 | Perangkat Lunak Yang Digunakan | 49 |
| 2.8.1 | IDE Eclipse | 49 |
| 2.8.2 | Android Software Development Kit (SDK) | 49 |
| 2.8.3 | Android Development Tool (ADT) Plugins | 49 |
| 2.8.4 | Adobe Dreamweaver CS3 | 50 |
| 2.8.5 | XAMPP | 50 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | | 51 |
| 3.1 | Analisis Sistem | 51 |
| 3.1.1 | Identifikasi Masalah | 51 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 3.1.2 | Analisis SWOT..... | 52 |
| 3.1.3 | Analisis Kebutuhan Sistem..... | 57 |
| 3.1.3.1 | Kebutuhan Fungsional..... | 57 |
| 3.1.3.2 | Kebutuhan Non-Fungsional..... | 58 |
| 3.1.4 | Analisis Kelayakan Sistem..... | 61 |
| 3.1.4.1 | Analisis Kelayakan Ekonomi..... | 62 |
| 3.1.4.2 | Analisi Kelayakan Teknologi..... | 63 |
| 3.1.4.3 | Analisis Kelayakan Operasional..... | 63 |
| 3.1.4.4 | Analisis Kelayakan Hukum..... | 64 |
| 3.2 | Perancangan Sistem..... | 64 |
| 3.2.1 | Perancangan UML..... | 64 |
| 3.2.1.1 | Use Case Diagram..... | 65 |
| 3.2.1.2 | Spesifikasi Use Case..... | 65 |
| 3.2.1.3 | Activity Diagram..... | 69 |
| 3.2.1.4 | Class Diagram..... | 73 |
| 3.2.1.5 | Sequence Diagram..... | 74 |
| 3.2.2 | Perancangan Database..... | 77 |
| 3.2.2.1 | Rancangan Database Aplikasi Website..... | 77 |
| 3.2.2.2 | Rancangan Database Aplikasi Mobile..... | 81 |
| 3.3.3 | Perancangan Interface..... | 84 |
| 1.3.3.1 | Rancangan User Interface Pengguna..... | 84 |
| 1.3.3.2 | Rancangan User Interface Halaman Admin..... | 89 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... | | 93 |
| 4.1 | Implementasi..... | 93 |
| 4.1.1 | Uji Coba Sistem..... | 93 |

| | | |
|-----------------------|---|------------|
| 4.1.1.1 | White Box Testing..... | 93 |
| 4.1.1.2 | Black Box Testing..... | 94 |
| 4.1.2 | Manual Program..... | 97 |
| 4.1.2.1 | Menu Awal..... | 97 |
| 4.1.2.2 | History..... | 98 |
| 4.1.2.3 | Character..... | 98 |
| 4.1.2.4 | Quis..... | 99 |
| 4.1.2.5 | About..... | 100 |
| 4.1.2.6 | Help..... | 101 |
| 4.1.3 | Manual Instalasi..... | 101 |
| 4.1.3.1 | Aplikasi Mobile..... | 101 |
| 4.1.3.2 | Web Server..... | 103 |
| 4.1.4 | Pengembangan dan Pemeliharaan Sistem..... | 103 |
| 4.2 | Pembahasan..... | 105 |
| 4.2.1 | Pembahasan Listing Program..... | 105 |
| 4.2.2 | Pembahasan Basis Data..... | 125 |
| 4.2.2.1 | Pembuatan Database..... | 126 |
| 4.2.3 | Pembahasan Interface..... | 129 |
| 4.2.3.1 | Interface Aplikasi Mobile..... | 129 |
| 4.2.3.2 | Interface Website..... | 134 |
| 4.3 | Distribusi Aplikasi..... | 140 |
| BAB V PENUTUP | | 142 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 142 |
| 5.2 | Saran..... | 143 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 145 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram..... | 33 |
| Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram | 35 |
| Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT..... | 56 |
| Tabel 3.2 Perangkat Android Pengujian Aplikasi | 60 |
| Tabel 3.3 Rincian Biaya Hosting dan Domain..... | 62 |
| Tabel 3.4 Spesifikasi Use Case Akses Data..... | 65 |
| Tabel 3.5 Spesifikasi Use Case Pencarian Kata | 66 |
| Tabel 3.6 Spesifikasi Use Case Quis | 67 |
| Tabel 3.7 Spesifikasi Use Case Update Info..... | 68 |
| Tabel 3.8 Rancangan Tabel History | 78 |
| Tabel 3.9 Rancangan Tabel Karakter | 78 |
| Tabel 3.10 Rancangan Tabel Wayang | 79 |
| Tabel 3.11 Rancangan Tabel Karakter Wayang..... | 79 |
| Tabel 3.12 Rancangan Tabel Admin | 80 |
| Tabel 3.13 Rancangan Tabel Quis..... | 80 |
| Tabel 3.14 Rancangan Tabel History | 82 |
| Tabel 3.15 Rancangan Tabel Karakter..... | 82 |
| Tabel 3.16 Rancangan Tabel Wayang | 83 |
| Tabel 3.17 Rancangan Tabel Karakter Wayang..... | 83 |
| Tabel 3.18 Rancangan Tabel Quis..... | 84 |
| Tabel 4.1 Hasil Uji <i>Black Box Testing</i> | 95 |

DAFTAR GAMBAR

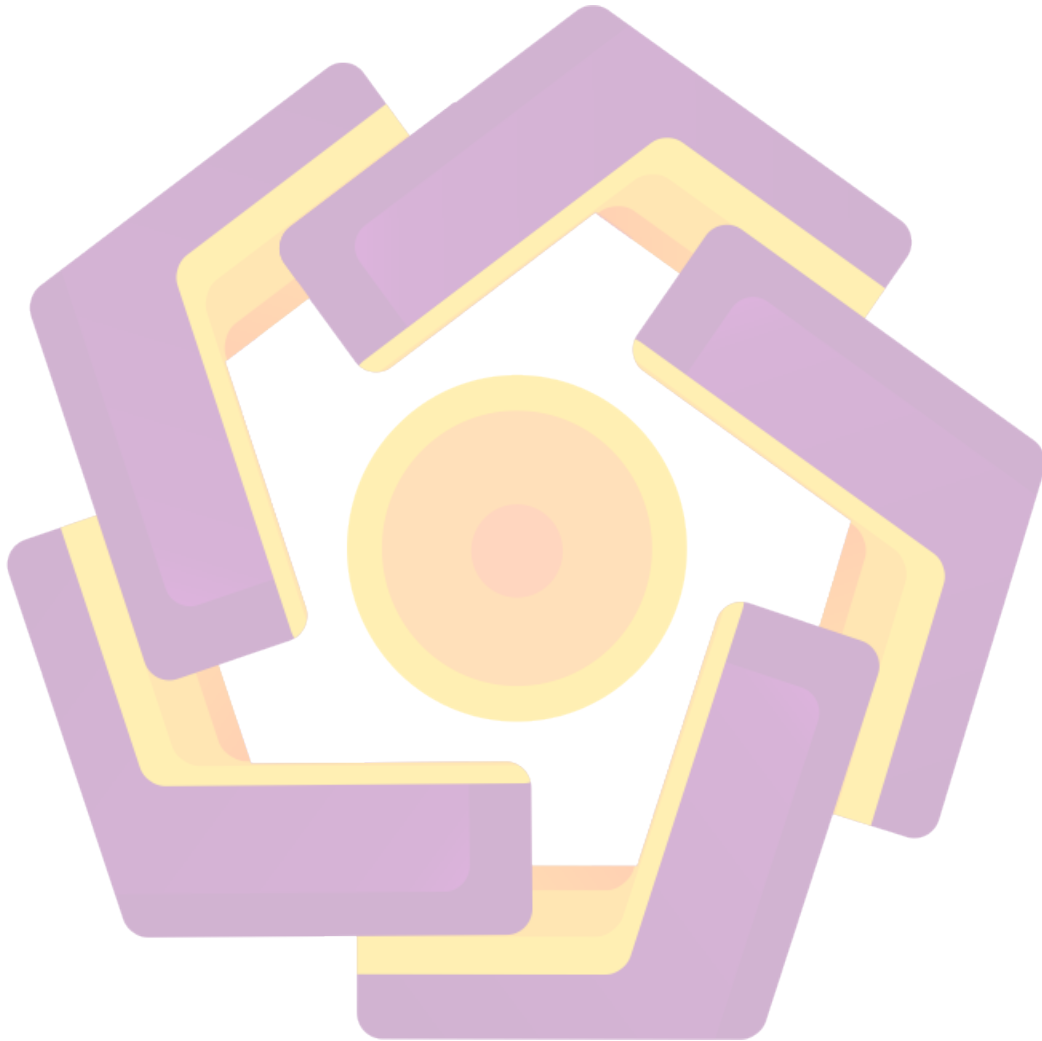
| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Anatomi Wayang Kulit..... | 14 |
| Gambar 2.2 Kerucut pengalaman Dale (Heinich, <i>et.al.</i> , 2002:11)..... | 18 |
| Gambar 2.3 Arsitektur Android..... | 20 |
| Gambar 2.4 Versi Android..... | 24 |
| Gambar 2.5 Komponen-komponen aplikasi Android..... | 25 |
| Gambar 2.6 Service di Android..... | 26 |
| Gambar 2.7 Service di Android..... | 27 |
| Gambar 2.8 Waterfall Model..... | 28 |
| Gambar 2.9 Diagram-diagram UML..... | 31 |
| Gambar 3.1 Use Case Diagram..... | 65 |
| Gambar 3.2 Activity Akses Data..... | 69 |
| Gambar 3.3 Activity Search..... | 70 |
| Gambar 3.4 Activity Quis..... | 70 |
| Gambar 3.5 Activity Update (Aplikasi Mobile)..... | 71 |
| Gambar 3.6 Activity Backsound..... | 71 |
| Gambar 3.7 Activity Diagram Admin..... | 72 |
| Gambar 3.8 Class Diagram Aplikasi Wayang Pedia..... | 73 |
| Gambar 3.9 Sequence Diagram Akses Data..... | 74 |
| Gambar 3.10 Sequence Diagram Search..... | 74 |
| Gambar 3.11 Sequence Diagram Update Data (Aplikasi Mobile)..... | 75 |
| Gambar 3.12 Sequence Diagram Quis..... | 75 |
| Gambar 3.13 Sequence Diagram Back Sound..... | 76 |
| Gambar 3.14 Sequence Diagram Login Admin..... | 76 |
| Gambar 3.15 Entity Relationship Diagram..... | 77 |
| Gambar 3.16 Relasi Antar Tabel Aplikasi Website..... | 78 |
| Gambar 3.17 Entity Relationship Diagram..... | 81 |
| Gambar 3.18 Relasi Antar Tabel Aplikasi Mobile..... | 82 |
| Gambar 3.19 Tampilan <i>Splash Screen</i> | 85 |
| Gambar 3.20 Tampilan <i>Menu</i> | 86 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 3.21 Tampilan <i>History</i> | 87 |
| Gambar 3.22 Tampilan <i>Character</i> | 87 |
| Gambar 3.23 Tampilan <i>About</i> | 88 |
| Gambar 3.24 Tampilan <i>Ksatriya</i> | 88 |
| Gambar 3.25 Tampilan <i>Quis</i> | 89 |
| Gambar 3.26 Rancangan Tampilan Login Admin..... | 90 |
| Gambar 3.27 Rancangan Tampilan Menu Admin..... | 90 |
| Gambar 3.28 Rancangan Tampilan Menu Ubah Data History | 91 |
| Gambar 3.29 Rancangan Tampilan Menu Ubah Data Wayang | 91 |
| Gambar 3.30 Rancangan Tampilan Menu Ubah Data Quis..... | 92 |
| Gambar 3.31 Rancangan Tampilan Menu Tambah Data Wayang | 92 |
| Gambar 4.1 Kesalahan Program Class HistoryMain..... | 94 |
| Gambar 4.2 Koreksi Error..... | 94 |
| Gambar 4.3 Menu Awal dan Update | 97 |
| Gambar 4.4 Peringatan Koneksi Data..... | 97 |
| Gambar 4.5 History..... | 98 |
| Gambar 4.6 Karakter Wayang | 99 |
| Gambar 4.7 Detail Wayang..... | 99 |
| Gambar 4.8 Quis..... | 100 |
| Gambar 4.9 About | 100 |
| Gambar 4.10 Help..... | 101 |
| Gambar 4.11 Install Wayang Pedia | 102 |
| Gambar 4.12 Instalasi Selesai | 102 |
| Gambar 4.13 Pembuatan Database Wayangpedia..... | 126 |
| Gambar 4.14 Create Database Wayangpedia..... | 127 |
| Gambar 4.15 Tabel History | 127 |
| Gambar 4.16 Tabel Karakter | 127 |
| Gambar 4.17 Tabel Wayang..... | 128 |
| Gambar 4.18 Tabel Karakter_Wayang | 128 |
| Gambar 4.19 Tabel Admin..... | 128 |
| Gambar 4.20 Tabel Quis | 128 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.21 Interface Splash Screen..... | 129 |
| Gambar 4.22 Interface Menu Utama | 130 |
| Gambar 4.23 Interface History | 131 |
| Gambar 4.24 Interface Character..... | 131 |
| Gambar 4.25 Interface Detail Wayang | 132 |
| Gambar 4.26 Interface Quis | 133 |
| Gambar 4.27 Interface About..... | 133 |
| Gambar 4.28 Interface Help..... | 134 |
| Gambar 4.29 Login Admin | 134 |
| Gambar 4.30 Tampilan Halaman Home | 135 |
| Gambar 4.31 Tampilan Data Admin..... | 135 |
| Gambar 4.32 Tampilan History | 136 |
| Gambar 4.33 Tampilan Data Wayang | 137 |
| Gambar 4.34 Tampilan Tambah Data Wayang..... | 138 |
| Gambar 4.35 Tampilan Data Kuis | 139 |
| Gambar 4.36 Tampilan Tambah Data Kuis | 140 |
| Gambar 4.37 Distribusi Aplikasi pada Web Pribadi | 141 |
| Gambar 4.38 Distribusi Aplikasi pada Web Pribadi | 141 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 Form Pengujian Sistem..... | 148 |
|---------------------------------------|-----|



INTISARI

Di era yang semakin modern sekarang ini, perangkat mobile berkembang sangat pesat diiringi meningkatnya jumlah aplikasinya. Salah satu manfaat dari kemudahan teknologi itu yaitu sebagai media pembelajaran pengetahuan budaya wayang kulit yang sekarang ini sudah mulai dilupakan oleh anak bangsa. Walaupun kita bisa mendapat informasi dan pengetahuan budaya melalui berbagai media seperti buku, internet, atau tokoh budaya, tetapi media tersebut dirasakan kurang efektif dan menarik bagi kehidupan sekarang ini. Maka dari itu diperlukan sebuah media yang tepat pada saat ini yaitu melalui teknologi aplikasi mobile android.

Aplikasi ini akan membahas informasi dan pengetahuan wayang kulit jawa seperti nama wayang, gambar wayang, asal-usul, karakter, silsilah keluarga, nilai-nilai kemanusiaan yang dapat kita terapkan serta info penting lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dilengkapi dengan soal-soal dasar untuk mengukur pengetahuan kita akan tokoh wayang kulit tersebut. Kesemuanya itu dirangkum dalam sebuah aplikasi mobile android yang dibuat dengan software *eclipse*. Selain itu juga tersedia web server apabila admin akan meng-*update* data yang ada di dalam aplikasi.

Dari pembuatan aplikasi ini diharapkan akan mempermudah kita dalam mendapatkan informasi tentang pewayangan jawa sekaligus akan selalu mengingatkan kita akan budaya bangsa indonesia yang perlu dilestarikan.

Kata Kunci : Aplikasi Pengetahuan Wayang Kulit, Media Pembelajaran, Budaya Jawa

ABSTRACT

In the modern era, the role of technology is inseparable from our lives. Among the mobile devices is growing very rapidly accompanied by the increasing number of applications. One benefit of the ease of technology as a learning media cultural knowledge that now is starting to be forgotten by the nation child.

Although we can get the information and cultural knowledge through a variety of media such as books, the Internet, or cultural figures, but the media is considered to be less effective and attractive to contemporary life. Therefore, we need a media that right at this moment, through android mobile application technology.

In the application will be discussed on the information and knowledge Javanese shadow puppets, such as name, origin, character, and his family tree of human values that we can all apply, along with pictures of the leather puppet. In addition, the application also comes with basic questions to gauge our knowledge puppet shadow.

From the making of the application is expected to be easier for us to get information about Java puppet as well will always remind us of Indonesian culture that needs to be preserved.

Keywords: *Puppet Shadow Knowledge Application, Learning Media, Culture of Java.*