

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
KEANEKARAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA di INDONESIA
MENGUNAKAN APP INVENTOR**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Iwan Murdani

09.12.4187

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
KEANEKARAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA
di INDONESIA MENGGUNAKAN APP INVENTOR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Iwan Murdani

09.12.4187

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 03 Mei 2012

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom.

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
KEANEKARAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA
di INDONESIA MENGGUNAKAN APP INVENTOR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Iwan Murdani

09.12.4187

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 November 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.ENG.
NIK. 190302107

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Desember 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi yang berjudul **“Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya di Indonesia Menggunakan App Inventor”** ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan. Dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

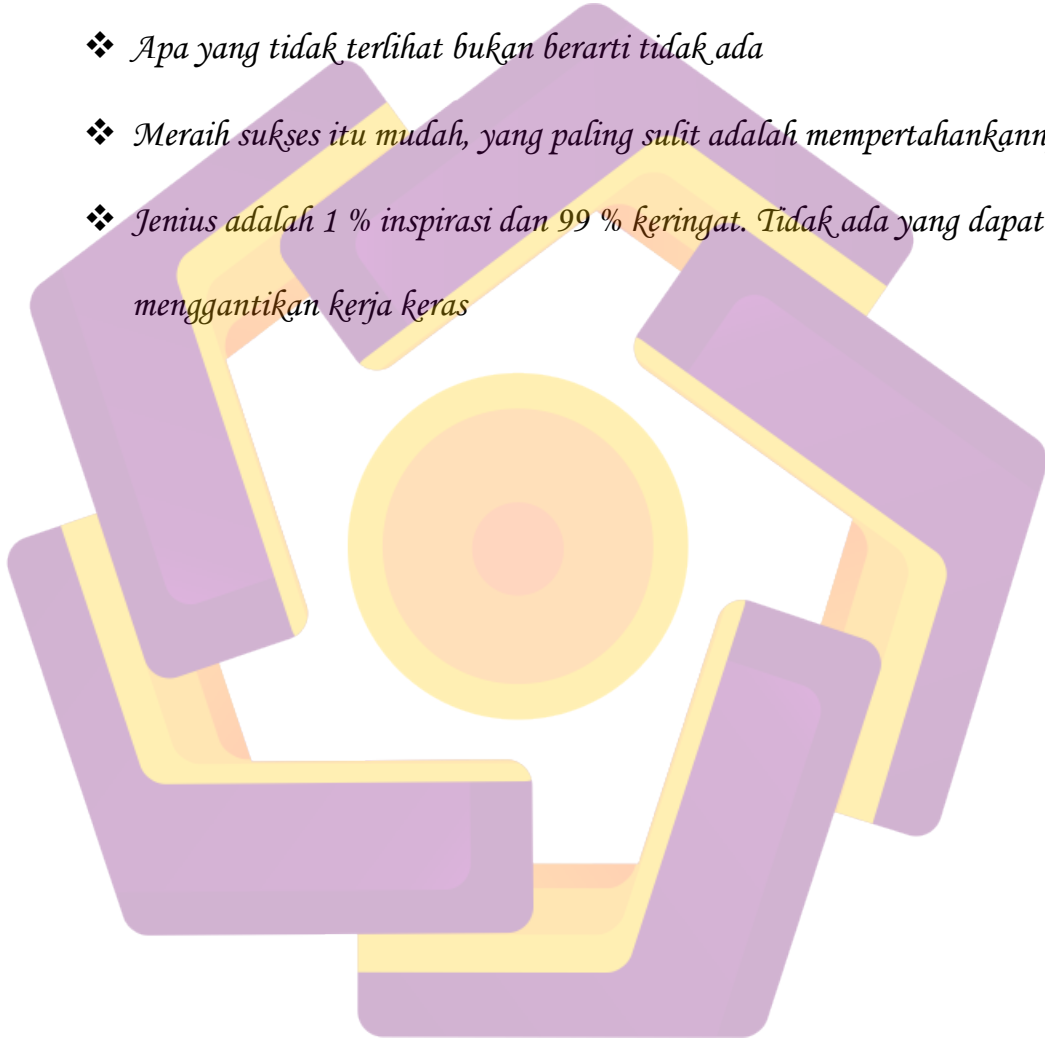
Yogyakarta, 05 Desember 2012

Iwan Murdani

09.12.4187

MOTTO

- ❖ *Ilmu Adalah Mata Uang Yang Berlaku Dimana Saja*
- ❖ *Sebelum menilai orang lain, nilailah diri Anda sendiri*
- ❖ *Apa yang tidak terlihat bukan berarti tidak ada*
- ❖ *Meraih sukses itu mudah, yang paling sulit adalah mempertahankannya*
- ❖ *Jenius adalah 1 % inspirasi dan 99 % keringat. Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras*



PERSEMBAHAN

Kuucapkan rasa syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan Rahmat, Hidayah, serta Inayah-Nya sehingga karya kecil ini dapat terselesaikan. Dengan kerendahan hati kupersembahkan karya kecil ini untuk orang-orang yang selalu memberikan motivasi, kasih sayang dan doanya yang begitu tulus kepadaku dan semoga dibalas oleh-NYA.

Ayah dan Ibu yang tercinta tidak ada kata yang pantas untuk menggambarkan kata syukur dan terimakasih atas kerja keras mengasuh, mendidik, membimbing dan berdoa yang tiada henti dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.

Adik saya Asri dan seluruh keluarga besar saya, terimakasih atas semangat dan dorongannya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

Mas Leo yang telah banyak mengajari dan membantu saya. Maulana yang banyak menolong dan membantu saya. Budi yang selalu bersedia membantu saat dibutuhkan.

Teman-teman seperjuangan 09S1SI09 “ Yuli, Rangga, Sigit, Mail, Singgih, Tifa, Ifa, Rahma, Tri, Andi, Nury, Febri, dll ” dan teman-teman dari kelas 09S1SI10 “ Wulan, Bachtiar, Sigit, Fandi ”, semoga skripsi ini menjadi semangat dan motivasi kepada teman-teman yang lain, dan terimakasih atas bantuan dan dukungannya.

Semua pihak yang telah membantu dan mendukung, saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat kedepannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa mencurahkan rahmat, hidayah dan inayah kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa saya ucapkan sholawat salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada saya sebuah jalan kebenaran yang haqiqi bagi umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata 1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya Skripsi berjudul *Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya di Indonesia Menggunakan App Inventor*. Dengan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.ENG. dan Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. selaku Dosen Penguji yang telah banyak memberikan kritikan dan masukan.

5. Seluruh keluarga besar penyusun yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat setiap waktu sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Teman-teman seperjuangan dari semester awal hingga akhir 09S1SI09 dan semua rekan yang ada di lingkungan AMIKOM.

Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu demi satu.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait dan kalangan umum dan khususnya bagi penyusun, skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu saran atau masukan dari pembaca sangat kami harapkan sebagai acuan untuk lebih baik di waktu yang akan datang.

Yogyakarta, 8 November 2012

Penyusun

(Iwan Murdani)

DAFTAR ISI

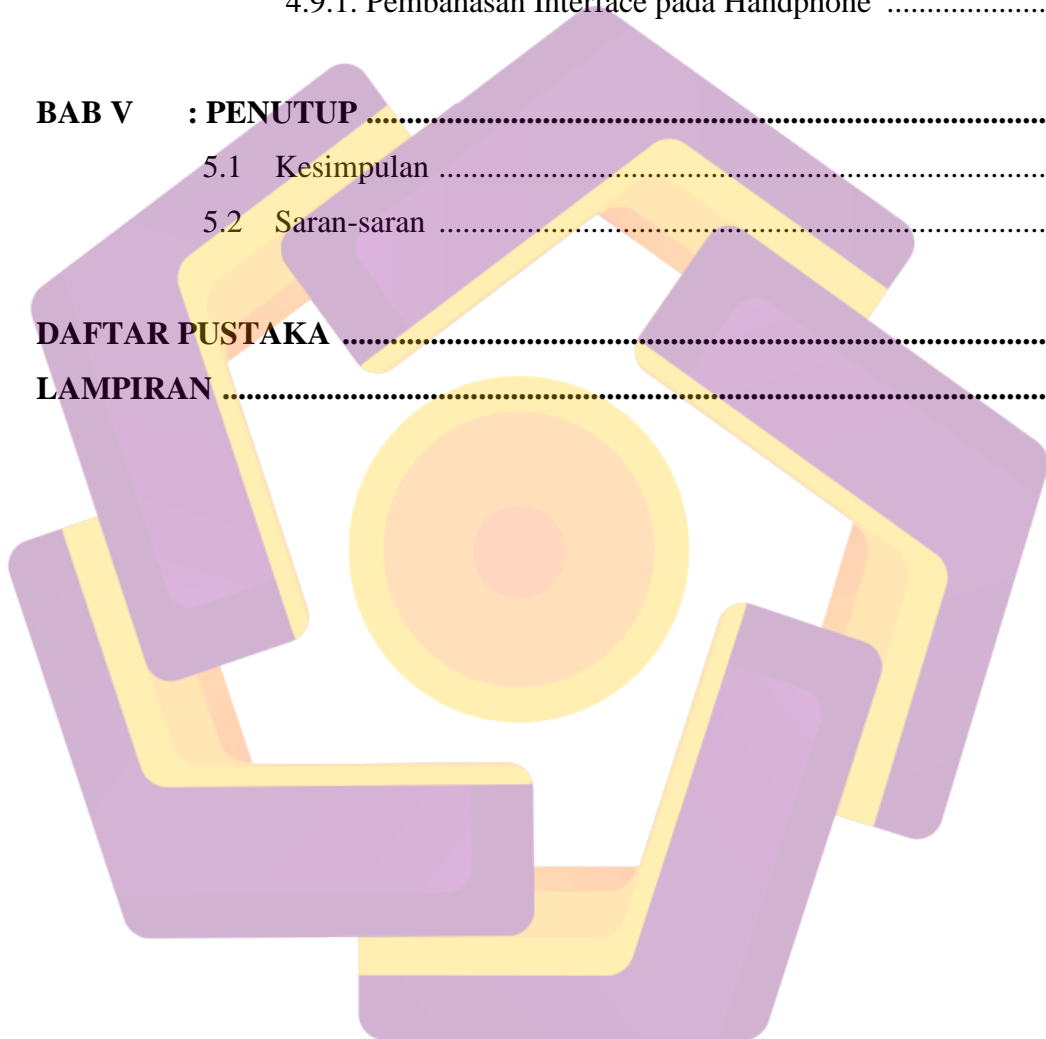
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Tujuan	4
1.4.2. Manfaat	5
1.5. Metode Penelitian	5
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB II : LANDASAN TEORI	8
2.1. Android	8
2.1.1. Sejarah Android	9
2.1.2. Perkembangan Android	10
2.1.2.1. Android Versi 1.0	10
2.1.2.2. Android Versi 1.1	11

2.1.2.3. Android Versi 1.5 (Cupcake)	11
2.1.2.4. Android Versi 1.6 (Donut).....	11
2.1.2.5. Android Versi 2.0/2.1 (Eclair)	12
2.1.2.6. Android Versi 2.2 (Froyo “ Frozen Yogurt”) .	12
2.1.2.7. Android Versi 2.3 (Gingerbread).....	12
2.1.2.8. Android Versi 3.0 (Honeycomb)	13
2.1.2.9. Android Versi 4.0 (Ice Cream Sandwich)	13
2.1.3. Fitur Android.....	13
2.1.4. Android SDK	16
2.2. Google App Inventor	16
2.2.1 Sejarah Google App Inventor	17
2.2.2 App Inventor Designer.....	18
2.2.2.1. Non-Visible Component	21
2.2.3. Block Editor	21
2.3. Sekilas Tentang Java	23
2.3.1. Java Modern	24
2.3.2. Java Virtual Machine	25
2.3.3. Just In Time Compiler	25
2.3.4. Keunggulan Java	26
2.4. Media Pembelajaran	27
2.4.1. Jenis-jenis Media Pembelajaran	28
2.4.2. Manfaat Media Pembelajaran	29
2.5. Multimedia	31
2.5.1. Pengertian Multimedia	31
2.5.2. Kriteria Multimedia dalam Pembelajaran	31
2.5.3. Jenis Multimedia	32
2.5.4. Kelebihan Pembelajaran Menggunakan Multimedia ...	31
2.6. Materi Pembelajaran Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Pada Anak	33
2.6.1. Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Untuk SD	34

2.6.2. Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia	35
2.7. UML	36
BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN	44
3.1 Analisis Dan Perancangan	44
3.2 Analisis Aplikasi	44
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional (Functional Requirements)	44
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat	46
3.3 Perancangan Aplikasi	47
3.3.1 Rancangan Bentuk Aplikasi	47
3.3.1.1. Menu Aplikasi	47
3.3.1.2. Prosedur Aplikasi	48
3.3.2. Rancangan Aplikasi Menggunakan UML	49
3.3.2.1. Rancangan Use Case Diagram	49
3.3.2.2. Rancangan Activity Diagram	51
3.3.2.3. Rancangan Class Diagram	53
3.3.3. Rancangan Materi Soal Latihan	55
3.3.3.1. Rancangan Materi Soal Latihan	55
3.3.3.2. Rancangan Materi Soal Ujian	57
3.3.4. Rancangan Tampilan Aplikasi	58
3.3.4.1. Rancangan Tampilan Awal	58
3.3.4.2. Rancangan Tampilan Menu Utama	59
3.3.4.3. Rancangan Tampilan Menu Belajar	59
3.3.4.4. Rancangan Tampilan Materi	61
3.3.4.5. Rancangan Tampilan Menu Latihan	62
3.3.4.6. Rancangan Tampilan Latihan	63
3.3.4.7. Rancangan Tampilan Level	64
3.3.4.8. Rancangan Tampilan Nilai Latihan	65
3.3.4.9. Rancangan Tampilan Petunjuk Latihan	65

3.3.4.10. Rancangan Tampilan Menu Ujian	66
3.3.4.11. Rancangan Ujian	66
3.3.4.12. Rancangan Tampilan Level	67
3.3.4.13. Rancangan Tampilan Nilai Ujian	68
3.3.4.14. Rancangan Tampilan Petunjuk Ujian	68
3.3.4.15. Rancangan Tampilan Menu Info	69
3.3.5. Rancangan <i>Block Editor</i> Aplikasi Pembelajaran	69
BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	73
4.1 Implementasi	73
4.2 Tampilan Aplikasi.....	73
4.2.1. Tampilan Awal Aplikasi	73
4.2.2. Tampilan Menu Utama	75
4.2.3. Tampilan Menu Belajar	76
4.2.4. Tampilan Sub Menu Belajar	77
4.2.5. Tampilan Materi.....	78
4.2.6. Tampilan Menu Latihan.....	80
4.2.7. Tampilan Latihan	82
4.2.8. Tampilan Level Latihan	89
4.2.9. Tampilan Nilai Latihan	90
4.2.10. Tampilan Petunjuk Latihan	91
4.2.11. Tampilan Menu Ujian	92
4.2.12. Tampilan Ujian	93
4.2.13. Tampilan level Ujian	97
4.2.14. Tampilan Nilai Ujian	98
4.2.15. Tampilan Petunjuk Ujian	99
4.2.16. Tampilan Info	100
4.3. <i>Block</i> Komponen Aplikasi	101
4.4. <i>Block Procedure</i> Aplikasi	104
4.5. Pengujian Program dan Sistem	113
4.5.1. Pengujian Program	113

4.5.2. Pengujian Sistem	119
4.6. Manual Program	122
4.7. Manual Instalasi	126
4.8. Implementasi Aplikasi pada Handphone	128
4.9. Pembahasan	130
4.9.1. Pembahasan Interface pada Handphone	130
BAB V : PENUTUP	135
5.1 Kesimpulan	135
5.2 Saran-saran	136
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN	139



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Daftar Keanekaragaman Suku dan Budaya di Indonesia	36
Tabel 4.1	: Deskripsi <i>Black Box Testing</i>	114
Tabel 4.2	: Percobaan Fungsi Logika Nilai	117
Tabel 4.3	: Tabel Hasil Pengisian Kuisisioner Uji Aplikasi	121



DAFTAR GAMBAR

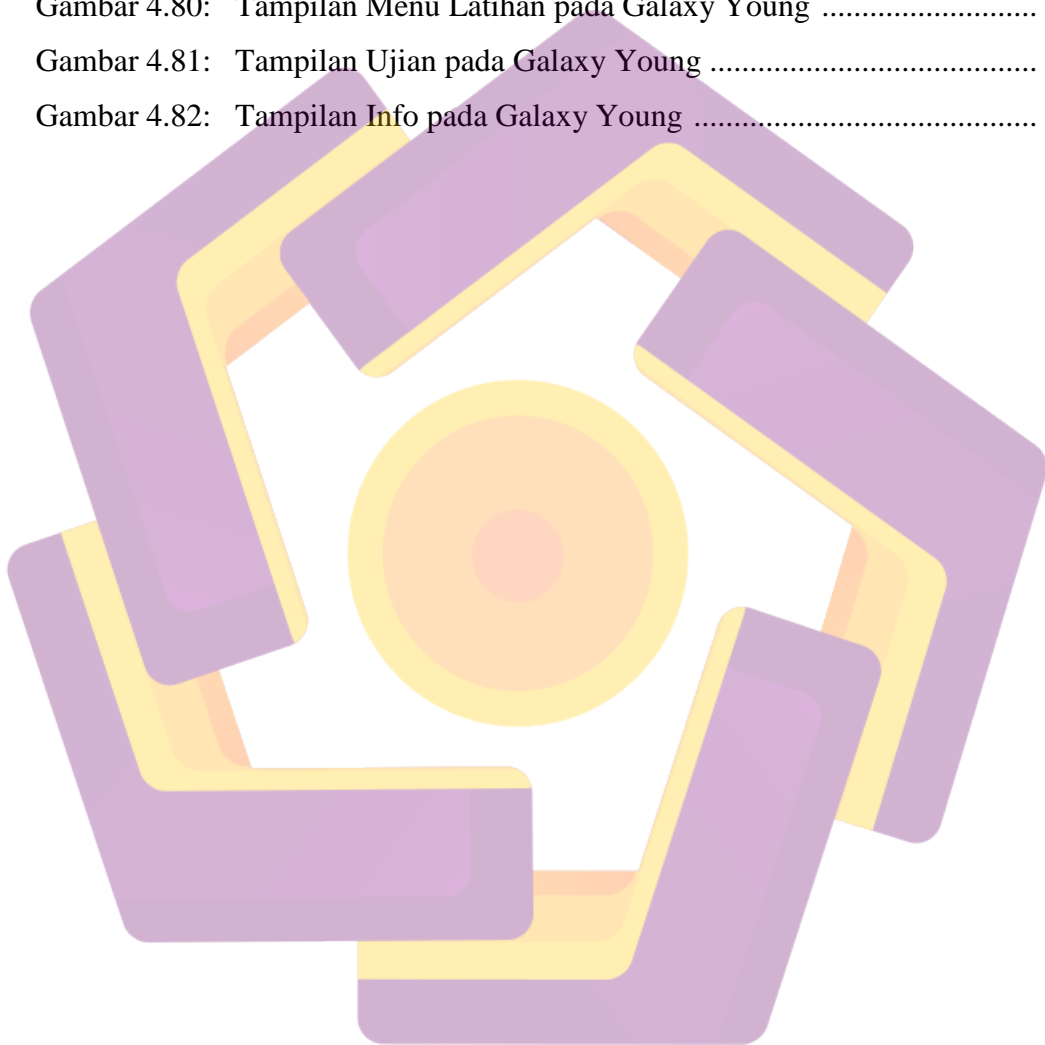
Gambar 2.1	: Logo Android	8
Gambar 2.2	: App Inventor Designer	19
Gambar 2.3	: Palette pada Bagian Social	20
Gambar 2.4	: Workspace Block Editor	22
Gambar 2.5	: Daftar Block Pada Drawers	23
Gambar 2.6	: Cone Of Experience	28
Gambar 2.7	: Contoh Struktur Diagram UML	37
Gambar 2.8	: Contoh Use Case Diagram	38
Gambar 2.9	: Contoh Sequence Diagram	38
Gambar 2.10	: Contoh Collaboration Diagram	39
Gambar 2.11	: Contoh State Diagram	40
Gambar 2.12	: Contoh Activity Diagram	40
Gambar 2.13	: Contoh Class Diagram	41
Gambar 2.14	: Contoh Object Diagram	42
Gambar 2.15	: Contoh Component Diagram	42
Gambar 2.16	: Contoh Deployment Diagram	43
Gambar 3.1	: Contoh Soal pada Latihan	48
Gambar 3.2	: Rancangan Use Case Diagram Aplikasi Pembelajaran	49
Gambar 3.3	: Rancangan Activity Diagram Aplikasi Pembelajaran	51
Gambar 3.4	: Rancangan Class Diagram Aplikasi Pembelajaran	54
Gambar 3.5	: Rancangan Materi Soal Latihan Baju Adat	55
Gambar 3.6	: Rancangan Materi Soal Latihan Rumah Adat	56
Gambar 3.7	: Rancangan Materi Soal Latihan Senjata Adat	56
Gambar 3.8	: Rancangan Materi Soal Ujian	57
Gambar 3.9	: Rancangan Tampilan Awal Aplikasi	58
Gambar 3.10	: Rancangan Tampilan Menu Utama	59
Gambar 3.11	: Rancangan Tampilan Menu Belajar	59
Gambar 3.12	: Salah Satu Tampilan List Menu Dari Sub Menu	60
Gambar 3.13	: Rancangan Tampilan Materi Baju adat	61

Gambar 3.14 : Rancangan Tampilan Materi	61
Gambar 3.15 : Rancangan Tampilan Awal Latihan	62
Gambar 3.16 : Rancangan Tampilan Latihan Baju Adat	63
Gambar 3.17 : Rancangan Latihan	64
Gambar 3.18 : Rancangan Tampilan Level	64
Gambar 3.19 : Rancangan Tampilan Nilai Latihan	65
Gambar 3.20 : Rancangan Tampilan Petunjuk Latihan	65
Gambar 3.21 : Rancangan Tampilan Menu Ujian	66
Gambar 3.22 : Rancangan Tampilan Ujian	67
Gambar 3.23 : Rancangan Tampilan Level	67
Gambar 3.24 : Rancangan Tampilan Nilai Ujian	68
Gambar 3.25 : Rancangan Tampilan Petunjuk Ujian	68
Gambar 3.26 : Rancangan Tampilan Info	69
Gambar 3.27 : Blok Variabel GbrSoalBajuAdat	70
Gambar 3.28 : Blok Variabel GbrJwbBajuAdat	70
Gambar 3.29 : Blok <i>Procedure</i> pickJawabanLatihan	72
Gambar 4.1 : Tampilan Awal Aplikasi Pembelajaran	73
Gambar 4.2 : <i>Block Coding</i> Proses <i>Loading</i> Aplikasi	74
Gambar 4.3 : <i>Block Coding Button</i> pada Tampilan Awal Aplikasi	74
Gambar 4.4 : Tampilan Menu Utama	75
Gambar 4.5 : <i>Block Coding List Menu</i> pada Tampilan Menu Utama	75
Gambar 4.6 : Tampilan Menu Belajar	76
Gambar 4.7 : <i>Block Coding Button</i> pada Tampilan Menu Belajar	76
Gambar 4.8 : Tampilan Masing-masing Sub Menu Belajar (1) Menu Baju Adat, (2) Menu Rumah Adat, (3) Menu Senjata Adat.....	77
Gambar 4.9 : <i>Block Coding</i> Tampilan Sub Menu Belajar.....	78
Gambar 4.10 : Tampilan Materi dari Masing-Masing Sub Menu Belajar (1) Materi Suku & Baju Adat, (2) materi Rumah Adat (3) Materi Senjata	79
Gambar 4.11 : Tampilan Form Notifikasi <i>Button Pause</i>	79
Gambar 4.12 : <i>Block Coding Button</i> pada Tampilan Materi	80

Gambar 4.13 : <i>Block Coding Button</i> pada Tampilan Notifikasi <i>Pause</i>	80
Gambar 4.14 : Tampilan Menu Latihan	81
Gambar 4.15 : <i>Block Coding</i> Tampilan Menu Latihan	81
Gambar 4.16 : Tampilan Latihan Masing-masing Sub Menu	82
Gambar 4.17 : <i>Block Coding Button</i> pada Tampilan Latihan	83
Gambar 4.18 : Tampilan Form <i>Pause</i>	84
Gambar 4.19 : <i>Block Coding</i> Tampilan Form <i>Pause</i>	84
Gambar 4.20 : Tampilan Form Waktu Habis	85
Gambar 4.21 : <i>Block Coding</i> Tampilan Form Waktu Habis	86
Gambar 4.22 : Tampilan Form Input Nama Nilai Latihan	87
Gambar 4.23 : <i>Block Coding</i> Tampilan Input Nilai Latihan	88
Gambar 4.24 : Tampilan Level Latihan	89
Gambar 4.25 : <i>Block Coding</i> Tampilan Level Latihan	89
Gambar 4.26 : Tampilan Nilai Latihan	90
Gambar 4.27 : <i>Block Coding Button</i> pada Tampilan Nilai Latihan	90
Gambar 4.28 : Tampilan Petunjuk	91
Gambar 4.29 : <i>Block Coding Button</i> pada Tampilan Petunjuk Latihan	91
Gambar 4.30 : Tampilan Menu Ujian	92
Gambar 4.31 : <i>Block Coding</i> Tampilan Menu Ujian	93
Gambar 4.32 : Tampilan Ujian	93
Gambar 4.33 : <i>Block Coding</i> Tampilan Ujian	94
Gambar 4.34 : Tampilan Form Input Nama Nilai Ujian	94
Gambar 4.35 : <i>Block Coding</i> Tampilan <i>Input</i> Nilai Ujian	95
Gambar 4.36 : Tampilan Level Ujian	96
Gambar 4.37 : <i>Block Coding</i> Tampilan Level Ujian	96
Gambar 4.38 : Tampilan Nilai Ujian	97
Gambar 4.39 : <i>Block Coding</i> pada Tampilan Nilai Ujian	97
Gambar 4.40 : Tampilan Petunjuk Ujian	98
Gambar 4.41 : <i>Block Coding Button</i> Tutup pada Tampilan Petunjuk Ujian	98
Gambar 4.42 : Tampilan Info	99
Gambar 4.43 : <i>Block Coding</i> Tampilan Info	99

Gambar 4.44: <i>Block</i> Komponen Menu Suku & Baju Adat	101
Gambar 4.45: <i>Block</i> Komponen Menu Rumah Adat	102
Gambar 4.46: <i>Block</i> Komponen Menu Senjata Adat	103
Gambar 4.47: <i>Block</i> Procedure Materi	105
Gambar 4.48: <i>Block</i> Procedure Materi	106
Gambar 4.49: <i>Block</i> Procedure Latihan	107
Gambar 4.50 : <i>Block</i> Procedure Latihan	108
Gambar 4.51: <i>Block</i> Procedure Latihan	109
Gambar 4.52: <i>Block Coding</i> Ujian	110
Gambar 4.53: <i>Block</i> Procedure Nilai	111
Gambar 4.54: White Box Testing	117
Gambar 4.55: Menjalankan Aplikasi	121
Gambar 4.56: Masuk ke Menu Belajar	122
Gambar 4.57: Masuk ke Materi	122
Gambar 4.58: Masuk ke Menu Latihan	123
Gambar 4.59: Masuk ke Menu Ujian	124
Gambar 4.60: Masuk ke Menu Info	124
Gambar 4.61: File <i>INDONEsia.apk</i>	125
Gambar 4.62: Verifikasi Instalasi Aplikasi	126
Gambar 4.63: Proses Instalasi	126
Gambar 4.64: Proses Instalasi Selesai	127
Gambar 4.65: Tampilan Awal	127
Gambar 4.66: Menu Utama	127
Gambar 4.67: Menu Belajar	127
Gambar 4.68: Sub Menu Belajar	128
Gambar 4.69: Materi	128
Gambar 4.70: Latihan	128
Gambar 4.71: Ujian	129
Gambar 4.72: Level	129
Gambar 4.73: Nilai	129
Gambar 4.74: Petunjuk	129

Gambar 4.75: Info	129
Gambar 4.76: Tampilan Awal Aplikasi pada Galaxy Young	130
Gambar 4.77: Tampilan Menu Utama pada Galaxy Young	130
Gambar 4.78: Tampilan Menu Belajar pada Galaxy Young	131
Gambar 4.79: Tampilan Materi pada Galaxy Young	131
Gambar 4.80: Tampilan Menu Latihan pada Galaxy Young	132
Gambar 4.81: Tampilan Ujian pada Galaxy Young	132
Gambar 4.82: Tampilan Info pada Galaxy Young	133



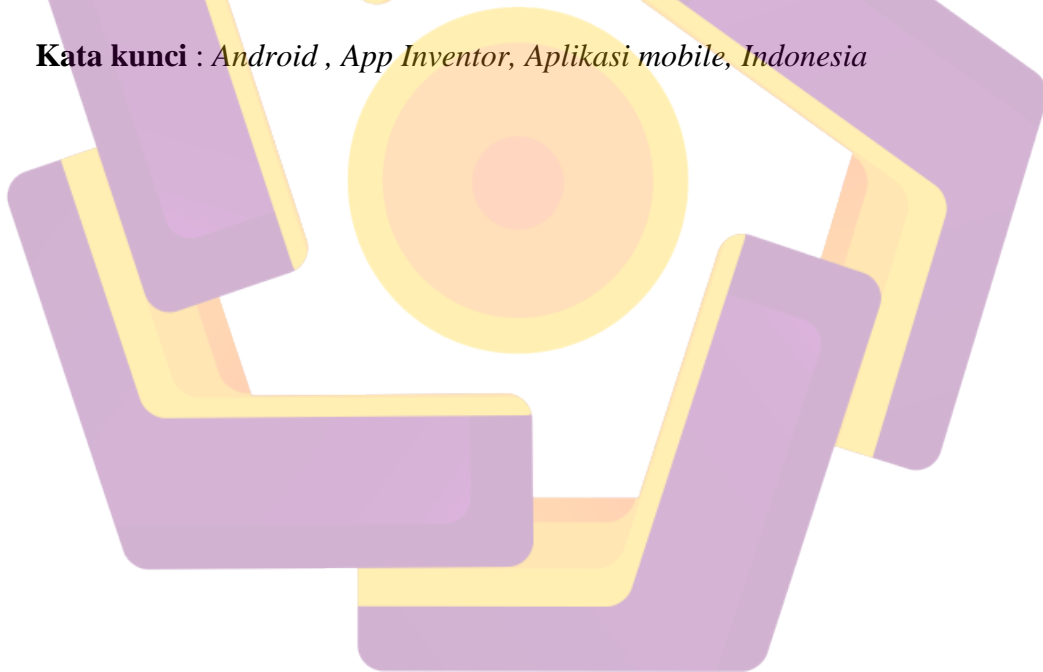
INTISARI

Indonesia dikenal sebagai negara yang sangat kaya, mulai dari segi alam sampai keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Banyaknya suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia membuat orang sulit untuk menghafalkannya. Kurangnya sarana pembelajaran dan sistem belajar yang tidak menarik, membuat orang malas untuk mempelajarinya.

Google App Inventor adalah aplikasi yang disediakan oleh Google yang memungkinkan orang untuk membuat aplikasi perangkat lunak OS Android. Aplikasi ini menggunakan antarmuka grafis yang memungkinkan pengguna untuk mendrag-and-drop objek visual untuk membuat aplikasi yang dapat berjalan pada perangkat mobile bersistem operasi Android.

IndONEsia adalah aplikasi pembelajaran yang dirancang menggunakan Google App Inventor, dan dapat dioperasikan pada *handphone* berbasis Android. Aplikasi pembelajaran IndONEsia berisi materi dan latihan-latihan soal tentang keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Dengan aplikasi pembelajaran IndONEsia ini, diharapkan orang-orang akan mudah dalam mempelajari dan menghafalkan suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia.

Kata kunci : *Android , App Inventor, Aplikasi mobile, Indonesia*



ABSTRACT

Indonesia is known as a very rich country, ranging from the natural to the terms of the ethnic and cultural diversity. Many ethnic and cultures in Indonesia make it difficult to memorize. Lack of teaching and learning system that is not interesting, make people lazy to learn it.

Google App Inventor is an application provided by Google that allows anyone to create software applications Android OS. These applications use the graphical interface that allows users to drag-and-drop visual objects to create applications that can run on any mobile device operating system Android.

IndONESIA is a designed learning applications using Google App Inventor, and can be operated on mobile phones based on Android. IndONESIA learning applications contain material and the exercises of the ethnic and cultural diversity in Indonesia. With IndONESIA learning applications, it is expected people will be easy to learn and memorize the tribes and cultures in Indonesia.

Keywords : *Android, App Inventor, Mobile applications, Indonesia*

