

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI MACAM-MACAM  
SUKU BUDAYA DI INDONESIA  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Louis Wiwawan**

**15.12.8528**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI MACAM-MACAM  
SUKU BUDAYA DI INDONESIA  
BERBASIS ANDROID**

**Skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Louis Wiwawan**

**15.12.8528**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

#### **PERANCANGAN MEDIA INFORMASI MACAM-MACAM SUKU BUDAYA DI INDONESIA BERBASIS ANDROID**

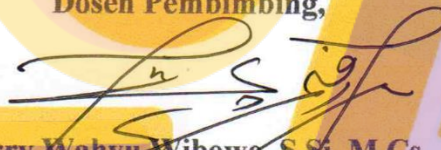
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Louis Wiwawan**

**15.12.8528**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 4 November 2019

**Dosen Pembimbing,**



**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs**  
**NIK. 190302235**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN MEDIA INFORMASI MACAM-MACAM SUKU BUDAYA DI INDONESIA BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Louis Wiwawan**

**15.12.8528**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Desember 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Barka Satya, M.Kom**  
**NIK. 190302126**



**Heri Sismoro, M.Kom**  
**NIK. 190302057**



**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs**  
**NIK. 190302235**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 Desember 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi 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 tinggi manapun, dan selama pengetahuan saya 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 September 2019



Louis Wiwawan  
NIM. 15.12.8528

## MOTTO

### “Pilihan”

Pilihlah pekerjaan yang kalian nikmati  
Karena pasti akan dilakukan sepenuh hati  
Walau banyak waktu yang dihabisi  
Hasilnya pasti takkan mengkhianati.

### “Ketidakpedulian”

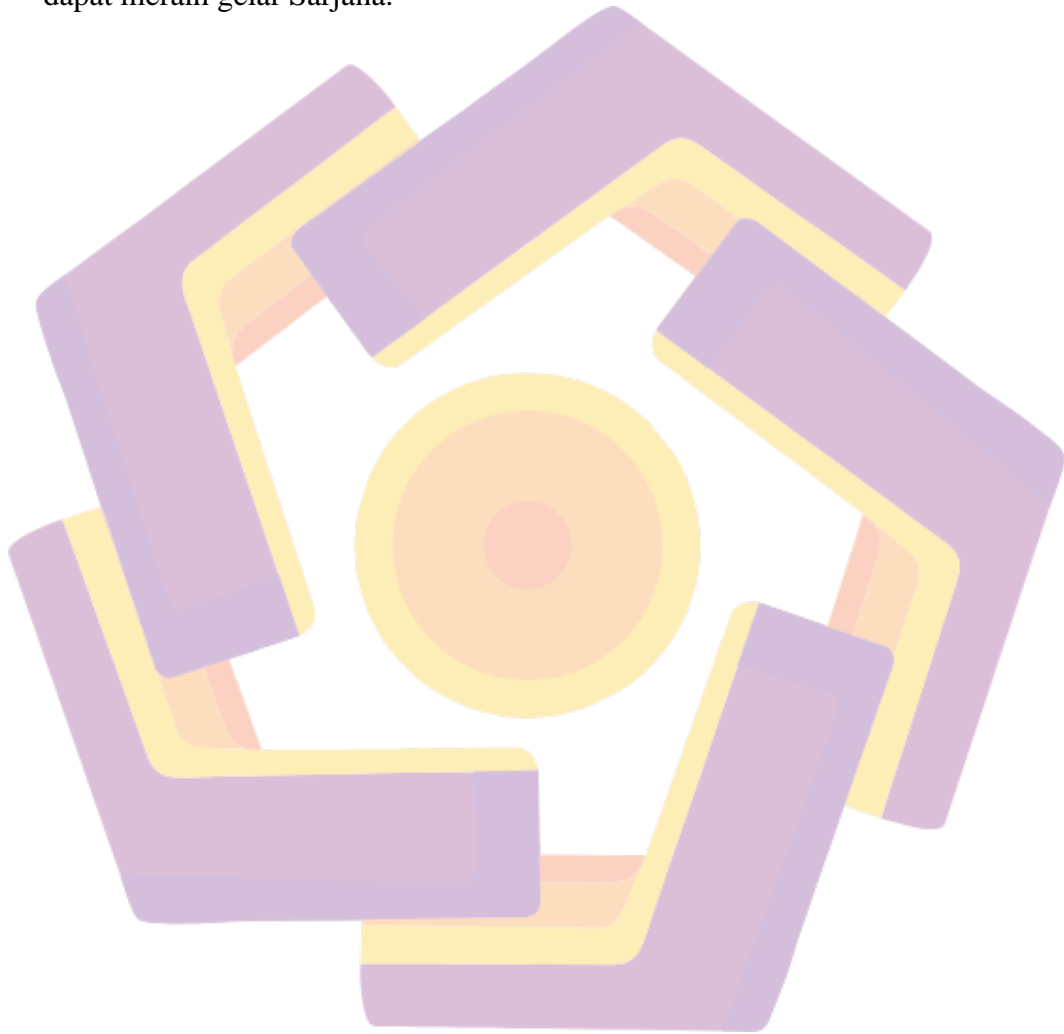
Orang yang hanya melihat dan berdiam diri  
Saat di depan matanya ada hal buruk terjadi  
Tanpa melakukan apapun untuk menjadikannya berhenti  
Adalah sama buruknya dengan orang-orang keji  
Yang membuat hal buruk itu terjadi.

### “Kita Memang Berbeda”

Jika kita berbeda keyakinan, anggaplah kita saudara dalam kebangsaan  
Jika kita berbeda kenegaraan, anggaplah kita saudara dalam kemanusiaan  
Jika kita makhluk yang berbeda, anggaplah kita saudara dalam kehidupan  
Jika kita berbeda, itu bukanlah alasan untuk saling bermusuhan.

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap syukur, saya mempersembahkan penelitian ini dan berterimakasih kepada keluarga atas dukungan, doa, serta nasihat yang mereka berikan untuk menjadi dorongan bagi saya dalam menyelesaikan pendidikan agar dapat meraih gelar Sarjana.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas waktu yang telah tersedia dalam mengerjakan penelitian ini. Penelitian ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya penelitian berjudul “Perancangan Media Informasi Macam-Macam Suku Budaya di Indonesia” peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam mengerjakan penelitian ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta atas ilmu yang telah diajarkan.
5. Keluarga yang telah mendukung pembiayaan dari dulu hingga saat ini.
6. Dwy, Izuddin, Fadhil, Dandy dan juga semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini.

Dalam penulisan penelitian ini peneliti menyadari atas kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan peneliti. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun peneliti harapkan demi menyempurnakan penelitian ini.

Yogyakarta, 16 Desember 2019



Peneliti



## DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan .....	4
1.5. Manfaat .....	4
1.6. Metode Penelitian .....	5
1.6.1. Diagram Alir Penelitian.....	5
1.6.2. Metode Pengembangan Sistem.....	6
1.6.3. Metode Studi Pustaka .....	6
1.7. Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
2.1. Tinjauan Pustaka.....	8
2.2. Media Informasi.....	9
2.2.1. Definisi Media Informasi.....	9
2.2.2. Pengelompokan Media Informasi.....	9
2.2.2.1. Media Lini Atas.....	9

2.2.2.2. Media Lini Bawah.....	9
2.2.2.3. Media Cetak .....	9
2.2.2.4. Media Elektronik.....	10
2.3. Definisi Android .....	10
2.4. Suku Bangsa dan Budaya .....	10
2.4.1. Definisi Suku Bangsa .....	10
2.4.2. Definisi Budaya .....	11
2.5. SDLC .....	12
2.5.1. Definisi SDLC .....	12
2.5.2. Tahap-Tahap SDLC.....	12
2.5.2.1. Perencanaan Sistem.....	12
2.5.2.2. Analisis Sistem.....	12
2.5.2.3. Perancangan Sistem .....	12
2.5.2.4. Penerapan Sistem .....	13
2.5.2.5. Pemeliharaan Sistem .....	13
2.6. UML .....	13
2.6.1. Use Case Diagram .....	14
2.6.2. Activity Diagram .....	15
2.6.3. Sequence Diagram.....	16
2.6.4. Class Diagram .....	17
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>20</b>
3.1. Perencanaan Sistem .....	20
3.1.1. Mendefinisikan Masalah .....	20
3.2. Analisis Sistem .....	20
3.2.1. Analisis SWOT.....	20
3.2.2. Analisa Kelayakan.....	21
3.2.2.1. Kelayakan Teknologi .....	21
3.2.2.2. Kelayakan Hukum.....	22
3.2.2.3. Kelayakan Operasional .....	22
3.2.3. Analisa Kebutuhan Sistem.....	22
3.2.3.1. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	22

3.2.3.2. Kebutuhan Perangkat Keras .....	23
3.2.3.3. Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	23
3.3. Perancangan Aplikasi .....	24
3.3.1. Rancang Konsep Pemodelan Sistem .....	24
3.3.1.1. <i>Use Case Diagram</i> .....	25
3.3.1.2. <i>Activity Diagram</i> .....	25
3.3.1.2.1. <i>Activity Diagram</i> Sejarah .....	26
3.3.1.2.2. <i>Activity Diagram</i> Kawasan.....	26
3.3.1.2.3. <i>Activity Diagram</i> Budaya .....	27
3.3.1.2.4. <i>Activity Diagram</i> Bahasa .....	28
3.3.1.3. <i>Sequence Diagram</i> .....	28
3.3.1.3.1. <i>Sequence Diagram</i> Beranda .....	28
3.3.1.3.2. <i>Sequence Diagram</i> Sejarah .....	29
3.3.1.3.3. <i>Sequence Diagram</i> Kawasan.....	30
3.3.1.3.4. <i>Sequence Diagram</i> Budaya .....	31
3.3.1.3.5. <i>Sequence Diagram</i> Bahasa.....	33
3.3.1.4. <i>Class Diagram</i> .....	33
3.3.2. Rancang Konsep Basis Data.....	34
3.3.3. Rancang Naskah .....	36
3.3.4. Rancang Kerangka Antarmuka.....	38
3.3.4.1. Rancang Kerangka Antarmuka Beranda.....	38
3.3.4.2. Rancang Kerangka Antarmuka Sejarah .....	38
3.3.4.3. Rancang Kerangka Antarmuka Kawasan.....	39
3.3.4.4. Rancang Kerangka Antarmuka Budaya .....	39
3.3.4.5. Rancang Kerangka Antarmuka Sub Budaya.....	40
3.3.4.6. Rancang Kerangka Antarmuka Bahasa.....	41
3.3.4.7. Rancang Kerangka Antarmuka Pengaturan .....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
4.1. Pembuatan Desain Tampilan .....	42
4.1.1. Pembuatan Antarmuka .....	42
4.1.1.1. Antarmuka Beranda .....	42

4.1.1.2. Antarmuka Sejarah.....	43
4.1.1.3. Antarmuka Kawasan .....	43
4.1.1.4. Antarmuka Budaya.....	44
4.1.1.5. Antarmuka Sub Budaya .....	45
4.1.1.6. Antarmuka Bahasa .....	45
4.1.1.7. Antarmuka Pengaturan.....	46
4.1.2. Pembuatan Latar Belakang Animasi .....	47
4.1.3. Pembuatan Logo .....	47
4.2. Pembuatan Model 3D .....	48
4.2.1. Pembuatan Model 3D Pakaian Adat.....	48
4.2.2. Pembuatan Model 3D Rumah Adat.....	48
4.2.3. <i>Rendering</i> Model 3D Rumah Adat.....	49
4.3. Pemrograman Sistem .....	50
4.3.1. Membuat <i>Activity</i> .....	50
4.3.1.1. Membuat Class.....	50
4.3.1.2. Membuat Layout .....	51
4.3.1.3. Mendeklarasikan <i>Activity</i> .....	51
4.3.2. Mengimpor <i>Library</i> .....	52
4.3.3. Membuat Basis Data.....	53
4.4. Pengujian dan Penambalan .....	53
4.4.1. Pengujian <i>Activity</i> Beranda.....	54
4.4.2. Pengujian <i>Activity</i> Sejarah .....	55
4.4.3. Pengujian <i>Activity</i> Kawasan .....	56
4.4.4. Pengujian <i>Activity</i> Budaya.....	57
4.4.5. Pengujian <i>Activity</i> Sub Budaya.....	58
4.4.6. Pengujian <i>Activity</i> Bahasa .....	59
4.4.7. Pengujian <i>Activity</i> Pengaturan .....	60
4.5. Penerbitan .....	60
4.5.1. <i>Build</i> .....	60
4.5.2. Unggah .....	61
4.6. Pemeliharaan Sistem.....	63

4.6.1. Pemeliharaan Basis Data .....	63
BAB V PENUTUP.....	64
5.1. Kesimpulan .....	65
5.1.1. Mendefinisikan Masalah .....	64
5.1.2. Menganalisa Kelayakan.....	64
5.1.3. Menganalisa Kebutuhan Sistem .....	64
5.1.4. Merancang Konsep Pemodelan Sistem .....	65
5.1.5. Merancang Konsep Basis Data.....	65
5.1.6. Merancang Naskah .....	65
5.1.7. Merancang Kerangka Antarmuka.....	65
5.1.8. Membuat Desain Tampilan .....	65
5.1.9. Membuat Model 3D.....	65
5.1.10. Melakukan Pemrograman.....	66
5.1.11. Menguji dan Menambal.....	66
5.1.12. Menerbitkan.....	66
5.1.13. Memelihara Sistem.....	66
5.2. Saran .....	66
5.2.1. Menggunakan <i>Library</i> yang stabil.....	67
5.2.2. Melengkapi Ilustrasi dan Informasi.....	67
5.2.3. Membuat Terjemahan Sistem.....	67
5.2.4. Pengunggahan.....	67
5.2.5. <i>Text to Speech</i> .....	67
DAFTAR PUSTAKA .....	68

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.6.1. Teori <i>Use Case Diagram</i> .....	14
Tabel 2.6.2. Teori <i>Activity Diagram</i> .....	16
Tabel 2.6.3. Teori <i>Sequence Diagram</i> .....	16
Tabel 2.6.4. Teori <i>Class Diagram</i> .....	18
Tabel 3.2.1. Analisis SWOT .....	20
Tabel 3.2.3.1. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	23
Tabel 3.2.3.2. Kebutuhan Perangkat Keras.....	23
Tabel 3.2.3.3. Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	24
Tabel 3.3.3. Merancang Naskah.....	36
Tabel 4.4.1. Pengujian <i>Activity Beranda</i> .....	54
Tabel 4.4.2. Pengujian <i>Activity Sejarah</i> .....	55
Tabel 4.4.3. Pengujian <i>Activity Kawasan</i> .....	56
Tabel 4.4.4. Pengujian <i>Activity Budaya</i> .....	57
Tabel 4.4.5. Pengujian <i>Activity Sub Budaya</i> .....	58
Tabel 4.4.6. Pengujian <i>Activity Bahasa</i> .....	59
Tabel 4.4.7. Pengujian <i>Activity Pengaturan</i> .....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.6.1 Diagram Alir Penelitian.....	5
Gambar 3.3.1.1. <i>Use Case Diagram</i> .....	25
Gambar 3.3.1.2.1. <i>Activity Diagram</i> Sejarah.....	26
Gambar 3.3.1.2.2. <i>Activity Diagram</i> Kawasan.....	26
Gambar 3.3.1.2.3. <i>Activity Diagram</i> Budaya.....	27
Gambar 3.3.1.2.3. <i>Activity Diagram</i> Bahasa.....	28
Gambar 3.3.1.3.1. <i>Sequence Diagram</i> Beranda.....	29
Gambar 3.3.1.3.2. <i>Sequence Diagram</i> Sejarah.....	30
Gambar 3.3.1.3.3. <i>Sequence Diagram</i> Kawasan.....	31
Gambar 3.3.1.3.4. <i>Sequence Diagram</i> Budaya.....	32
Gambar 3.3.1.3.5. <i>Sequence Diagram</i> Bahasa.....	33
Gambar 3.3.1.4. <i>Class Diagram</i> .....	34
Gambar 3.3.2. Merancang Konsep Basis Data.....	35
Gambar 3.3.4.1. Kerangka Antarmuka Beranda.....	38
Gambar 3.3.4.2. Kerangka Antarmuka Sejarah.....	39
Gambar 3.3.4.3. Kerangka Antarmuka Kawasan.....	39
Gambar 3.3.4.4. Kerangka Antarmuka Budaya.....	40
Gambar 3.3.4.5. Kerangka Antarmuka Sub Budaya.....	40
Gambar 3.3.4.6. Kerangka Antarmuka Bahasa.....	41
Gambar 3.3.4.7. Kerangka Antarmuka Pengaturan.....	41
Gambar 4.1.1.1. Antarmuka Beranda.....	42
Gambar 4.1.1.2. Antarmuka Sejarah.....	43
Gambar 4.1.1.3. Antarmuka Kawasan.....	44
Gambar 4.1.1.4. Antarmuka Budaya.....	44
Gambar 4.1.1.5. Antarmuka Sub Budaya.....	45
Gambar 4.1.1.6. Antarmuka Bahasa.....	46
Gambar 4.1.1.7. Antarmuka Pengaturan.....	46
Gambar 4.1.2. Pembuatan Latar Belakang Animasi.....	47
Gambar 4.1.3. Pembuatan Logo.....	47

Gambar 4.2.1. Pembuatan Model 3d Pakaian Adat..... 48

Gambar 4.2.2. Pembuatan Model 3d Rumah Adat ..... 49

Gambar 4.2.3. *Rendering* Model 3d Rumah Adat .....49

Gambar 4.3.1.1. Membuat *Class*.....50

Gambar 4.3.1.2. Membuat *Layout* .....51

Gambar 4.3.1.3. Mendeklarasikan *Activity* .....52

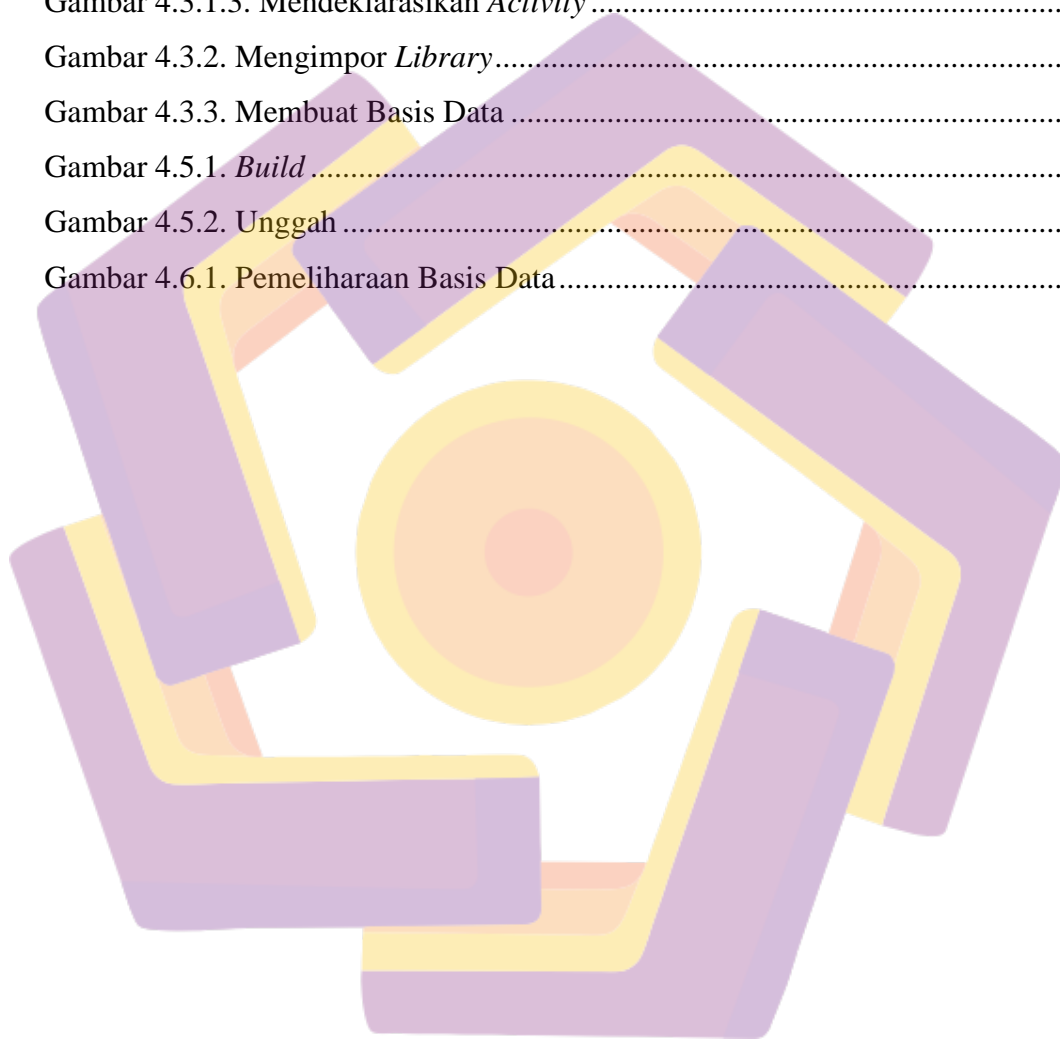
Gambar 4.3.2. Mengimpor *Library*.....52

Gambar 4.3.3. Membuat Basis Data .....53

Gambar 4.5.1. *Build* .....61

Gambar 4.5.2. *Unggah* .....62

Gambar 4.6.1. Pemeliharaan Basis Data.....63





## INTISARI

Indonesia merupakan negara berpenduduk terbesar keempat di dunia yang isinya beragam suku bangsa dan kebudayaan. Tentu kita sebagai warga Indonesia sudah selayaknya dan sepantasnya mengakui serta menerima keberagaman yang negara kita sendiri miliki. Julukan “Negara Pluralisme” sangatlah tepat untuk disematkan bagi Indonesia, karena Indonesia memiliki kurang lebih 1.340 kelompok suku maupun sub-suku yang tersebar di seluruh pelosok daerah. Namun tak bisa dipungkiri bahwa ada beberapa kelompok masyarakat yang masih menganggap beberapa suku bangsa di Indonesia bukanlah bagian dari Indonesia dikarenakan kurangnya pengetahuan mereka mengenai suku-suku bangsa di Indonesia.

Karenanya pengetahuan mengenai keberagaman ini perlu diperkenalkan ke masyarakat umum melalui media informasi yang praktis bagi masyarakat. Salah satu media yang dapat digunakan ialah media informasi berbasis android. Berbagai informasi seputar suku bangsa dan budaya dapat masyarakat ketahui melalui media informasi ini. Mulai dari sejarah asal, kawasan pemusatan, bahasa daerah yang sering digunakan, bentuk pakaian adat, rupa rumah adat, dan tak ketinggalan tarian adat maupun seni pertunjukan tiap suku bangsa.

Penerbitan media informasi yang dibuat untuk sementara diunggah ke Aptoide dan nantinya diteruskan ke Playstore agar dapat menjangkau masyarakat secara luas dan cukup efisien. Karena toko aplikasi Playstore sudah cukup dikenal oleh mayoritas pengguna smartphone di Indonesia sehingga memudahkan media informasi ini untuk tersebar ke masyarakat umum.

**Kata Kunci:** Suku Bangsa, Media Informasi, Penerbitan.

## **ABSTRACT**

*Indonesia is the fourth most populous country in the world with various ethnic and cultural contents. As Indonesian, we must accept the diversity that our own country has. The nickname "Pluralism State" is very suitable to be pinned to Indonesia, because Indonesia has approximately 1,340 ethnic groups and sub-ethnic that are spread throughout the region. However, it cannot be denied that there are some groups of people who still consider some ethnic groups in Indonesia are not part of Indonesia due to their lack of knowledge about the ethnic groups in Indonesia.*

*Therefore this knowledge about diversity needs to be introduced to the general public through practical information media for the community. One of the media that can be used is android-based information media. Various information about ethnicity and culture can be known to the public through this information media. Starting from the history of origin, centralized areas, regional languages that are often used, forms of traditional clothing, the appearance of traditional houses, traditional dances and performing arts of each ethnic group.*

*This information media has been published to Aptoide and will later be forwarded to Playstore so that can be reach to the public widely and efficiently. Because the Playstore application store is already well known by the majority of smartphone users in Indonesia, making it easier for this information media to spread to the general public.*

**Keywords:** *Ethnic Groups, Information Media, Publishing.*

