

**MEDIA EDUKASI MENGENAL PAKAIAN TRADISIONAL
INDONESIA MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 UNTUK
ANAK-ANAK**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

ANANDA DWIPUTRA DHARMA

18.12.0564

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**MEDIA EDUKASI MENGENAL PAKAIAN TRADISIONAL
INDONESIA MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 UNTUK
ANAK-ANAK**

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

ANANDA DWIPUTRA DHARMA

18.12.0564

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA EDUKASI MENGENAL PAKAIAN TRADISIONAL INDONESIA
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2 UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS IV**

yang disusun dan diajukan oleh

Ananda Dwiputra Dharma

18.12.0564

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Desember 2024

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

NIK. 190302182

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

MEDIA EDUKASI MENGENAL PAKAIAN TRADISIONAL INDONESIA
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2 UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS IV

yang disusun dan diajukan oleh

Ananda Dwiputra Dharma

18.12.0564

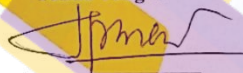
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agung Pambudi, S.T., M.A
NIK. 190302012



M. Nuraminudin, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302408



Tonny Hidavat, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Desember 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ananda Dwiputra Dharma
NIM : 18.12.0564

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**MEDIA EDUKASI MENGENAL PAKAIAN TRADISIONAL INDONESIA
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2 UNTUK ANAK-ANAK**

Dosen Pembimbing : Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, <19 Desember 2024>

Yang Menyatakan,



Ananda Dwiputra Dharma

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan untuk:

- Allah SWT

Terimakasih atas segala rahmat dan hidayah-Mu, laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.

- Kedua Orangtuaku Tersayang

Aku yang terlahir dengan harapan, mencoba berjalan dan berlari meraih cita dan menuju mimpi tanpa batas, dengan segala semangat dan doa, semoga aku bisa menjadi apa yang kalian pinta, terimakasih untuk kedua orangtuaku.

- Istri dan Anakku Tercinta

Terimakasih telah sabar dan memberikan semangat serta menjadi salah satu alasan saya agar cepat menyelesaikan laporan ini.

- Teman-temanku

Terimakasih telah mau saling berbagi ilmu dan pendapat selama ini, banyak pengalaman yang sangat berkesan bagiku, semoga kita semua mencapai cita-cita yang kita inginkan.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, Karena atas limpahan rahmat dan karunia-nya, Saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tua saya Ayahanda Arman dan Ibunda Risda serta keluarga yang mensupport dana dan doa
2. Istri tercinta Resta Silvi Suandi yang senantiasa menemani dan mengingatkan untuk mengerjakan skripsi
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang membantu menyelesaikan skripsi ini
4. Teman-Teman 18 Sistem Informasi yang telah berbagi pengalaman sewaktu perkuliahan.
5. Teman Teman Keluarga Cemara yang telah berbagi Suka Duka Sewaktu Perkuliahan
6. Bapak Prof Dr.M Suyanto M.M selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta

Dengan tersusunnya Skripsi ini diharapkan menjadi manfaat bagi pembaca, peneliti menyadari dalam penyusunan Skripsi ini jauh dari kata sempurna karena banyak keterbatasan Pengalaman

Yogyakarta, <19 Desember 2024>

Penulis

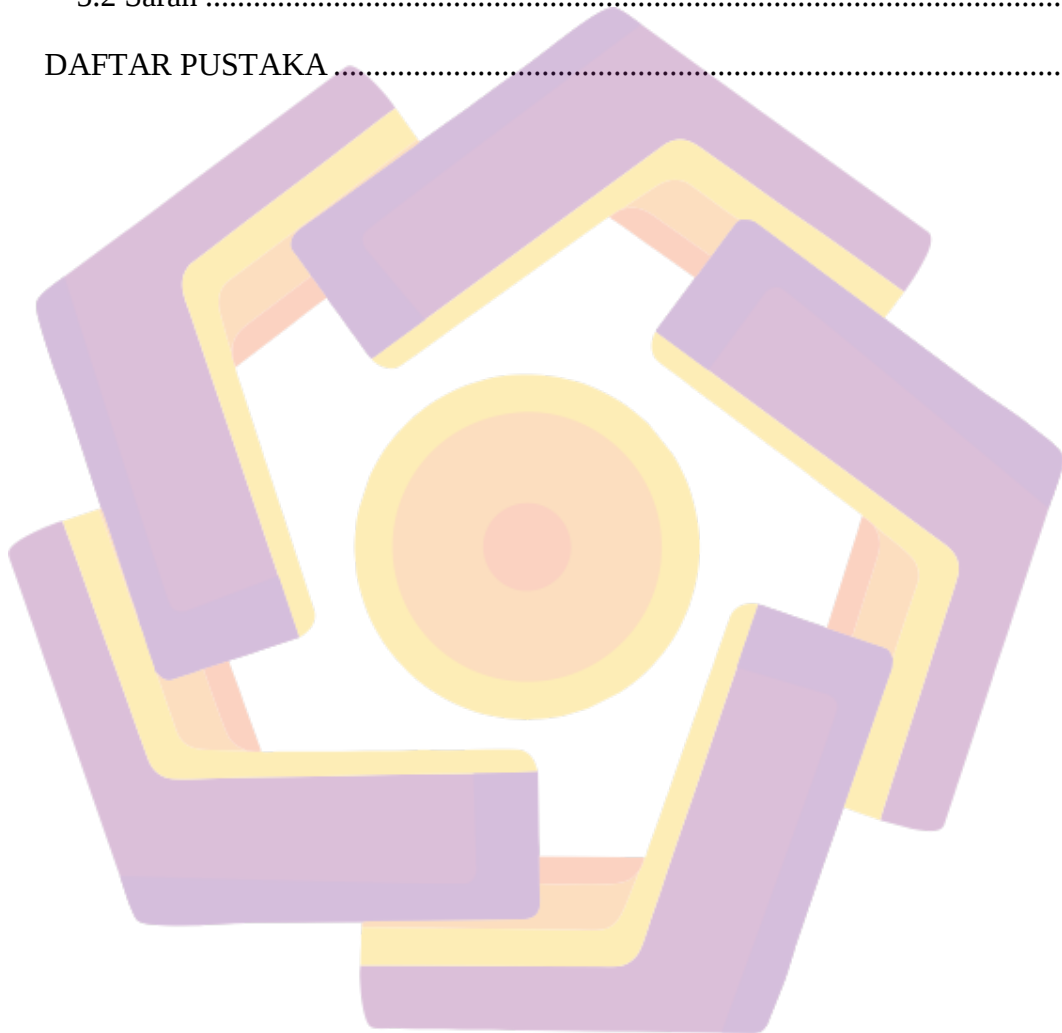
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori.....	5
2.2.1 Construct 2.....	5
2.2.2 Adobe Photoshop	6
2.2.3 Storyboar	6
2.2.4 Android	6
2.2.5 Game Android.....	7
2.3 Pengertian Game	7
2.3.1 Sejarah Game	8
2.3.2 Pengertian Game Edukasi	8

2.4 Pengertian Pakaian Tradisional.....	9
2.4.1 Fungsi Pakaian Tradisional.....	9
2.4.2 Pakaian Tradisional dari semua Provinsi di Indonesia	10
2.5 Peranan Multimedia	11
2.6 Pengembangan Sistem	12
2.6.1 MDLC	12
2.6.2 Skala Likert	14
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	15
3.1 Deskripsi Singkat Game Mengenal Pakaian Tradisional Indonesia	15
3.2 Analisis Sistem.....	15
3.2.1 Analisis Kebutuhan.....	16
3.2.1.1 Kebutuhan Fungsional	16
3.2.1.2 Kebutuhan non Fungsional	16
3.2.2 Analisis kelayakan	18
3.3 Siklus Pengembangan Game.....	18
3.3.1 Concept	19
3.3.2 Design (Perancangan)	20
3.3.2.1 Struktur Aplikasi.....	20
3.3.2.2 User Interface.....	20
3.3.2.4 Perancangan Tampilan.....	24
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Implementasi.....	31
4.1.1 Persiapan Asset Game.....	31
4.1.1.1 Pembuatan Karakter.....	31
4.1.1.2 Pembuatan Background	32

4.1.1.3 Pembuatan Tombol	34
4.1.1.4 Pembuatan Object Pendukung	36
4.1.1.5 Persiapan Audio	36
4.2. Implementasi Game pada Construct 2	37
4.2.1 Membuat Project Baru	37
4.2.2 Import Background	38
4.2.3 Pembuatan Animasi	40
4.2.4 Import Audio	42
4.3 Pembahasan dan Implementasi Event Game	43
4.3.1 Implementasi Event Halaman Utama	43
4.3.2 Implementasi Event Halaman Menu	45
4.3.3 Implementasi Event Halaman Materi	47
4.3.4 Implementasi Halaman Video Edukasi	49
4.3.5 Implementasi Halaman Pengembang	50
4.3.6 Implementasi Halaman Game Susun Kata	50
4.4 Export Game dan panduan instalasi pada Perangkat Android Export dari Construct 2	52
4.4.3 Install Keystore	55
4.4.4 Install ke Android	55
4.5 Pengujian Alpha	59
4.6 Implementasi Ke Pengguna	61
4.6.1 Pengujian Kepada Pengguna	61
4.6.2 Penilaian Aplikasi	62
4.6.2.1 Aspek Penilaian Aplikasi	62
4.6.2.2 Rumus Penilaian Aplikasi	62

4.6.2.3 Hasil Penilaian Aplikasi.....	64
BAB V	67
PENUTUP.....	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	4
Tabel 3.1 Perangkat Keras	17
Tabel 3.2 Perangkat Lunak	17
Tabel 4.1 tabel daftar tombol	34
Tabel 4.2 Daftar Audio	37
Tabel 5.1 Table Uji Coba.....	60
Tabel 5 2 Pengujian Perangkat Device	61
Tabel 6.1 Skor Skala Likert	62
Tabel 6.2 Pertanyaan Penilaian Aplikasi	63
Tabel 6. 3 Hasil Peniaian Terhadap Aplikasi.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Multimedia.....	12
Gambar 3.1 Struktur Hierarki Aplikasi Game	20
Gambar 3.2 Halaman Menu Utama	20
Gambar 3.3 Halaman Menu mulai.....	21
Gambar 3.4 Halaman Menu Video Edukasi	22
Gambar 3.5 Halaman menu Game susun kata	22
Gambar 3.6 Halaman Menu Materi	23
Gambar 3.7 Halaman Menu Pengembang	24
Gambar 4.1 Sketsa Karakter	25
Gambar 4.2 Export Sketsa Karakter	25
Gambar 4.3 Layers Karakter.....	25
Gambar 4.4 Pen Tool Karakter	26
Gambar 4.5 Salah Satu Karakter.....	26
Gambar 4.6 Sketsa Background.....	27
Gambar 4.7 Export Sketsa Background.....	27
Gambar 4.8 Layers Background	27
Gambar 4.9 Pen Tool Background.....	28
Gambar 4.10 Salah Satu Background	28
Gambar 4.11 Sketsa Tombol.....	29
Gambar 4.12 Export Sketsa Tombol.....	29
Gambar 4.13 Layers Tombol	29
Gambar 4.14 Pen Tool Tombol	30
Gambar 4.15 Salah Satu Tombol	30

Gambar 5.1 Karakter Utama Pakaian Tradisional Indonesia.....	32
Gambar 5.2 background layar awal	32
Gambar 5.3 Background layar utama	33
Gambar 5.4 Background Layar Pengembang dan Game Susun kata	33
Gambar 5.5 Background Layar Materi dan Video Edukasi.....	34

Gambar 6.1 Memilih Menu File	37
Gambar 6.2 Project New.....	37
Gambar 6.3 Memilih Layout.....	38
Gambar 6.4 Project baru	38
Gambar 6.5 Import Background	39
Gambar 6.6 Load Image.....	39
Gambar 6.7 Hasil Import Gambar.....	39
Gambar 6.8 Layout Awal.....	40
Gambar 6.9 Import Gambar	40
Gambar 6.10 Import Gambar Animasi	41
Gambar 6.11 Object Berhasil di Import.....	41
Gambar 6.12 Edit Animasi	41

Gambar 7.1 Import Sound Sound	42
Gambar 7.2 Folder Sound	42
Gambar 7.3 Convert Sound ke OGG	42
Gambar 7.4 Hasil Sound Terinput ke Construct 2	43

Gambar 8.1 Halaman Utama.....	43
Gambar 8.2 Event Halaman Utama	44
Gambar 8.3 Pemilihan Object.....	44
Gambar 8.4 Event Touch	44
Gambar 8.5 Pindah Layout	45
Gambar 8.6 Event Btn_play.....	45

Gambar 8.7 Halaman Menu.....	46
Gambar 8.8 Event Halaman Menu.....	46
Gambar 8.9 Peta Indonesia	46
Gambar 8.10 Event Peta Indonesia	47
Gambar 8.11 Halaman Pengertian Pakaian Tradisional	47
Gambar 8.12 Halaman Fungsi Pakaian Tradisional	48
Gambar 8.13 Halaman Beberapa Fungsi Pakaian Tradisional	48
Gambar 8.14 Halaman Gambar dan Penjelasan Pakaian Tradisional.....	48
Gambar 8.15 Event Halaman Pengertian, Fungsi, Beberapa Fungsi dan Gambar Pakaian Tradisional.....	49
Gambar 8.16 Halaman Video Edukasi.....	49
Gambar 8.17 Event Halaman Video Edukasi	49
Gambar 8.18 Halaman Pengembang.....	50
Gambar 8.19 Event Halaman Pengembang	50
Gambar 8.20 Halaman Game Susun Kata	51
Gambar 8.21 Event Halaman Game Susun Kata	51
Gambar 9.1 Export Project.....	52
Gambar 9.2 Pilih Cordova	52
Gambar 9.3 Memilih Export Project.....	53
Gambar 9.4 Memilih Pengaturan Cordova	53
Gambar 9.5 Project Berhasil di Export.....	53
Gambar 10.1 Masuk Ke Folder yang akan di export	54
Gambar 10.2 Ekstrak Cordova Di CMD.....	54
Gambar 10.3 Telah Berhasil Ekstrak Menjadi APK.....	55
Gambar 10.4 Pemasangan Keystore Terhadap Aplikasi.....	55
Gambar 11.1 Tahap Instalasi Aplikasi pada Smartphone Android.....	56
Gambar 11.2 Aplikasi Berhasil di Install.....	56

Gambar 11.3 Halaman Utama Pakaian Tradisional Indonesia Pada Smartphone Android	56
Gambar 11.4 Halaman Level Select Pakaian Tradisional Indonesia Pada Smartphone Android.....	57
Gambar 11.5 Halaman Materi Pakaian Tradisional pada Smartphone Android	57
Gambar 11.6 Halaman Materi dan Penjelasan Pakaian Tradisional pada Smartphone Android.....	57
Gambar 11.7 Halaman Menu Game Susun Kata pada Smartphone Android.....	58
Gambar 11.8 Halaman Game Susun Kata pada Smartphone Android	58
Gambar 11.9 Halaman End Game pada Smartphone Android.....	58
Gambar 11.10 Halaman Video pada Smartphone Android	59
Gambar 11.11 Halaman Pengembang pada Smartphone Android	59
Gambar 12.1 Saat Bermain Game.....	61

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah menyentuh hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan salah satunya adalah media buku pembelajaran untuk anak mulai banyak beralih ke aplikasi-aplikasi pembelajaran yang lebih interaktif, untuk itu dicoba dikembangkan Aplikasi Berbasis Android Di media pembelajaran mengenal pakaian tradisional indonesia.

Aplikasi tersebut dibangun menggunakan game engine construct 2 berbasis HTML5. Desain aplikasi ini disempurnakan dengan menampilkan gambar gambar pakaian tradisional Indonesia dan suara. Output dari aplikasi ini berformat APK, siap untuk di install pada smartphone berbasis android.

Hasil dari dari pembuatan Aplikasi ini memudahkan pengguna untuk belajar mengenal pakaian tradisional Indonesia, khususnya mengenal pakaian tradisional Indonesia yang tidak lagi harus menggunakan buku.

Kata Kunci: Game, Construck 2, HTML 5, Game edukasi, Pakaian Tradisional Indonesia.

ABSTRACT

The development of information technology has now touched almost all aspects of human life, including the world of education. One of the influences of technology in the world of education is that the learning book media for children is starting to shift to more interactive learning applications, for this reason we are trying to develop an Android-based application as a learning media to get to know Indonesian traditional clothing.

This application was built using the HTML5-based Game Engine Construct 2. The design of this application is perfected by displaying images of traditional Indonesian clothing and sounds. The output of this application is in APK format, ready to be installed on Android-based smartphones.

The results of making this application make it easier for users to learn about Indonesian traditional clothing, especially getting to know Indonesian traditional clothing without needing to use books.

Keywords: *Game, Construct 2, HTML 5, Game edukasi, Indonesian Traditional Clothing.*