

**MEDIA PEGENALAN PULAU DAN KEBUDAYAAN DI INDONESIA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
BERBASIS ANDROID
SKRIPSI**

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



Disusun oleh

Wahyu Dwi Putra

14.12.8209

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**MEDIA PEGENALAN PULAU DAN KEBUDAYAAN DI INDONESIA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
BERBASIS ANDROID
SKRIPSI**

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



Disusun oleh

Wahyu Dwi Putra

14.12.8209

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
201**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PENGENALAN PULAU DAN KEBUDAYAAN DI INDONESIA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
BERBASIS ANDROID**

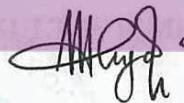
yang di persiapkan dan disusun oleh

Wahyu Dwi Putra

14.12.8209

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 September 2017

Dosen Pembimbing,



Mardhiva Hayaty, S.T., M.Kom

NIK. 190302108

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PENGENALAN PULAU DAN KEBUDAYAAN DI INDONESIA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Dwi Putra
14.12.8209

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



Mardhiya Hayaty, S.T., M.Kom.
NIK. 190302108



Ike Verawati, M.kom
NIK. 190302237



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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 sepanjang 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 13 Agustus 2018

Wahyu Dwi Putra



NIM. 14.12.8209

MOTTO

“Jika seseorang berpergian mencari ilmu, maka Allah akan menjadikan perjalanannya seperti menuju surga”

-Nabi Muhammad SAW-

“Orang bijak belajar ketika mereka bisa. Orang bodoh belajar ketika mereka harus (terpaksa)”

-Arthur Wellesley-

“Anak lanang ojo ngaleman kudu kendel”

-Wahyu Dwi Putra-

PERSEMBAHAN

Terimakasih kepada ALLAH SWT atas segala nikmat kesehatan, umur, kekuatan serta kelancaran terhadap penyusunan tugas akhir ini sehingga dapat terlaksana.

Terimakasih kepada kedua orang tua Bapak M Rizani dan Ibu Eko Tutik yang selalu memberi doa dan dukungan serta, keluarga besar Mbah Prpto, Datuk Khalil tante, om, kakak, adek dan teman-teman yang terlibat dalam penyusunan tugas akhir ini spesial kepada konco ena-ena Gandy, David, Yosep, Eky, Ope alias Rando Alias Kharis, Anggik , Ical, Ponco dan teman-teman seperjuangan SI-07 angkatan 2014 kalian luar biasa.

Terimakasih kepada yang terhormat Rektor Universitas Amikom Yogyakarta Prof. M.Suyanto, Ibu Mardhiya Hayaty selaku dosen pembimbing dan semua dosen Universitas Amikom yang sudah memberikan ilmunya semoga menjadi amal ibadah amin.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya kepada penulis, sehingga skripsi dengan judul “Media Pengenalan Pulau dan Kebudayaan di Indonesia sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android”. Skripsi ini diharapkan dapat membantu pembaca media pembelajaran interaktif dengan tema pengenalan pulau dan kebudayaan. Selain itu, melalui skripsi ini dapat terpenuhi sebagai syarat kelulusan sarjana Program Studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta bagi penulis.

Pada Penyusunan skripsi banyak pihak yang terlibat memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, selaku penulis saya mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberikan kelancaran, kesehatan serta rizki.
2. Nabi Muhammad SAW yang sudah memberi pencerahan kepada semua umat.
3. Kepada kedua Orang Tua saya yang selalu memberi dukungan, nasehat, penyemangat dalam segala hal.
4. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
5. Ibu Mardhiya Hayaty, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Universitas Amikom.

7. Sahabat – sahabat terbaik saya, yang selalu support dan membantu saya dalam penyusunan tugas akhir ini serta teman – teman seperjuangan SI-07 di Universitas amikom Yogyakarta serta semua pihak yang telah terlibat yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih ada banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik agar bisa dijadikan pacuan semangat untuk lebih baik lagi dalam penelitian selanjutnya.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.



DAFTAR ISI

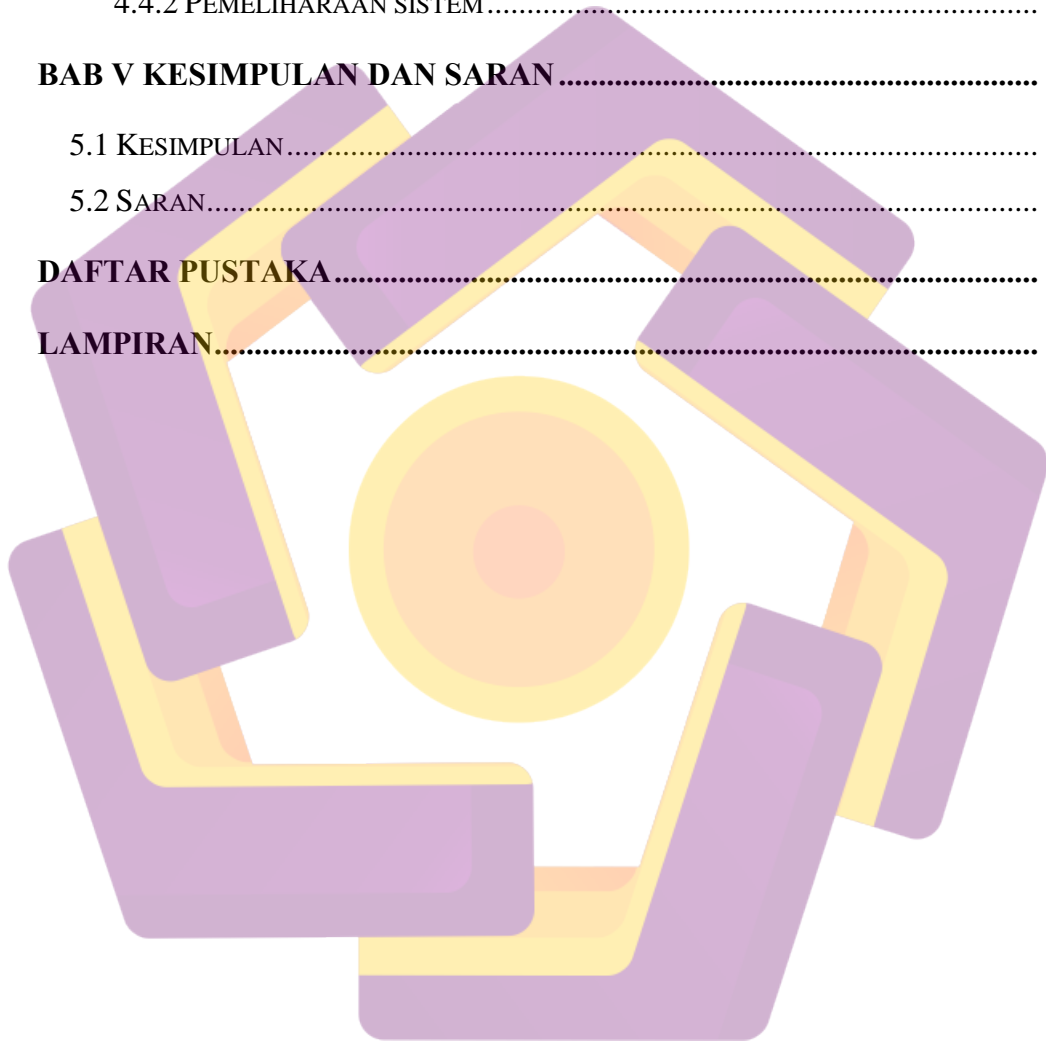
JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xx
ABSTRAK.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	5
1.6 METODE PENELITIAN.....	6
1.6.1 METODE PENGUMPULAN DATA.....	6
1.6.2 METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC).....	7
1.6.3 METODE PERANCANGAN.....	8

1.7	SISTEMATIKA PENULISAN	8
1.7.1	BAB 1 PENDAHULUAN.....	8
1.7.2	BAB 2 LANDASAN TEORI.....	9
1.7.3	BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	9
1.7.4	BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	9
1.7.5	BAB 5 PENUTUP	9
1.7.6	BAB 1 DAFTAR PUSTAKA	9
BAB II	LANDASAN TEORI	10
2.1	TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.2	TABLE PERBANDINGAN.....	12
2.3	MULTIMEDIA	14
2.3.1	SEJARAH MULTIMEDIA.....	14
2.3.2	PENGERTIAN MULTIMEDIA.....	14
2.3.3	DEFINISI MULTIMEDIA	15
2.3.4	MULTIMEDIA INTERAKTIF	16
2.3.5	USER CONTROL	16
2.3.6	ELEMEN MULTIMEDIA.....	17
2.3.7	SIKLUS PENGEMBANGAN MULTIMEDIA.....	19
2.3.8	STRUKTUR APLIKASI MULTIMEDIA	20
2.3.8.1	STRUKTUR LINIER	20
2.3.8.2	STRUKTUR MENU	21
2.3.8.3	STRUKTUR HIERARKI	22
2.3.8.4	STRUKTUR JARINGAN	22
2.3.8.5	STRUKTUR KOMBINASI.....	23
2.4	MEDIA PEMBELAJARAN	24
2.4.1	PENGEERTIAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN	24
2.4.2	MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN.....	26
2.4.3	JENIS MEDIA PEMBELAJARAN	28

2.4.4	KARAKTERISTIK MEDIA DALAM MULTIMEDIA PEMBELAJARAN	29
2.4.5	FORMAT MULTIMEDIA PEMBELAJARAN	30
2.5	ANDROID	33
2.5.1	SEJARAH ANDROID.....	33
2.5.2	ARSITEKTUR ANDROID.....	34
2.5.3	KOMPONEN ANDROID	36
2.5.4	VERSI ANDROID	37
2.6	DEFINISI PULAU DAN KEBUDAYAAN.....	39
2.6.1	PULAU DI INDONESIA.....	41
2.7	TINJAUAN PERANGKAT LUNAK.....	41
2.7.1	ADOBE FLASH	41
2.7.1.1	LINGUNGAN KERJA ADOBE FLASH.....	43
2.7.1.2	TOLL BOX.....	45
2.7.1.3	LIBRARY.....	47
2.7.1.4	BAHASA PEMROGRAMAN ACTION SCRIPT	47
2.7.2	ADOBE PHOTOSHOP.....	48
2.7.3	ADOBE ILLUSTRATOR.....	50
2.8	METODE ANALISIS.....	52
2.8.1	ANALISIS SWOT.....	52
2.9	UML.....	52
2.9.1	USE CASE	53
2.9.2	ACTIVITY DIAGRAM	55
2.9.3	SQUENCE DIAGRAM.....	56
2.9.4	CLASS DIAGRAM	59
2.10	SKALA LIKERT	60
2.10.1	PENGERTIAN SKALA LIKERT.....	60
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		63
3.1	MENGIDENTIFIKASI MASALAH.....	63
3.2	ANALISIS SISTEM	63
3.2.1	ANALISIS SWOT	64

3.3	ANALISIS KELAYAKAN	68
3.3.1	KELAYAKAN TEKNOLOGI.....	68
3.3.2	KELAYAKAN HUKUM	68
3.3.3	KELAYAKAN OPRASIONAL	69
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	69
3.4.1	ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL	69
3.4.2	ANALISIS KEBUTUHAN NON-FUNGSIONAL.....	70
3.5	PERANCANGAN SISTEM.....	72
3.5.1	PERANCANGAN UML	72
3.5.1.1	USECASE DIAGRAM.....	72
3.5.1.2	ACTIVITY DIAGRAM	73
3.5.1.3	SQUENCE DIAGRAM.....	78
3.6	PERANCANGAN KONSEP	82
3.7	PERANCANGAN ISI	82
3.8	PERANCANGAN USER INTERFACE	86
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN.....		94
4.1	IMPLEMENTASI SISTEM	94
4.4.1	PERSIAPAN KOMPONEN	95
4.4.1.1	PEMBUATAN BACKGROUND	95
4.4.1.2	PEMBUATAN GAMBAR.....	102
4.4.1.3	PEMBUATAN TOMBOL APLIKASI.....	137
4.2	PENGABUNGAN ELEMEN MEDIA INTERAKTIF	138
4.2.1	TAMPILAN OPENING	138
4.2.2	TAMPILAN MENU ABOUT	140
4.2.3	TAMPILAN MENU MATERI	140
4.2.4	TAMPILAN MENU PENGENALAN PULAU DAN KEBUDAYAAN.....	142
4.2.5	TAMPILAN MENU PENGENALAN PULAU	143
4.2.6	TAMPILAN MENU KEBUDAYAAN.....	144
4.2.7	TAMPILAN MENU ALAT MUSIK, PAKAIAN ADAT, DLL	145
4.2.7	TAMPILAN MENU QUIZ.....	147
4.2.8	TOMBOL CLOSE DAN ON/OFF MUSIK	151

4.3	UJI COBA PENGGUNAAN SISTEM.....	153
4.3.1	UNIT TESTING.....	153
4.3.2	BLACK BOX TESTING	157
4.4	IMPLEMENTASI SISTEM	160
4.4.1	HASIL PERHITUNGAN KUISIONER DENGAN SKALA LIKERT.....	161
4.4.2	PEMELIHARAAN SISTEM.....	165
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		166
5.1	KESIMPULAN.....	166
5.2	SARAN.....	168
DAFTAR PUSTAKA.....		170
LAMPIRAN.....		172



DAFTAR TABEL

TABLE 2.1 TABLE PERBANDINGAN	11
TABLE 2.2 TABLE JENIS MEDIA PEMBELAJARAN	29
TABLE 2.3 TABLE SIMBOL USE CASE DIAGRAM	53
TABLE 2.4 TABLE SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM	56
TABLE 2.5 TABLE SIMBOL SQUENCE DIAGRAM	59
TABLE 2.6 TABLE SIMBOL CLASS DIAGRAM	59
TABLE 3.1 TABLE ANALISIS SWOT	65
TABLE 3.2 RANCANGAN NASKAH	85
TABLE 4.1 TABLE GAMBAR	104
TABLE 4.2 TABLE UNIT TESTING	153
TABLE 4.3 TABLE BLACK BOX	157
TABLE 4.4 TABLE KUISIONER	161
TABLE 4.5 TABLE ASPEK PENILAIAN 1	162
TABLE 4.6 TABLE ASPEK PENILAIAN 2	163
TABLE 4.7 TABLE ASPEK PENILAIAN 3	163
TABLE 4.8 TABLE ASPEK PENILAIAN 4	164
TABLE 4.9 TABLE ASPEK PENILAIAN 5	164
TABLE 4.10 TABLE ASPEK PENILAIAN 6	164
TABLE 5.1 TABLE PERSENTASE RESPONDEN	166

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 SIKLUS PENGEMBANGAN MULTIMEDIA	19
GAMBAR 2.2 STRUKTUR LINIER	20
GAMBAR 2.3 STRUKTUR MENU	22
GAMBAR 2.4 STRUKTUR HIERARKI	22
GAMBAR 2.5 STRUKTUR JARINGAN	23
GAMBAR 2.6 STRUKTUR KOMBINASI	24
GAMBAR 2.7 TABLE PULAU DI INDONESIA	41
GAMBAR 2.8 ADOBE FLASH PROFESSIONAL	43
GAMBAR 2.9 KOMPONEN UTAMA	44
GAMBAR 2.10 TOLLBOX	46
GAMBAR 2.11 LIBRARY PANEL	47
GAMBAR 2.12 ADOBE PHOTOSHOP	48
GAMBAR 2.6 TAMPILAN ADOBE ILLUSTRATOR CS6	50
GAMBAR 3.1 USECASE DIAGRAM	73
GAMBAR 3.2 ACTIVITY DIAGRAM ABOUT	74
GAMBAR 3.3 ACTIVITY DIAGRAM PENGENALAN PULAU	75
GAMBAR 3.4 ACTIVITY DIAGRAM KEBUDAYAAN	76
GAMBAR 3.5 ACTIVITY DIAGRAM QUIZ	77
GAMBAR 3.6 SQUENCE DIAGRAM ABOUT	78
GAMBAR 3.7 SQUENCE DIAGRAM PENGENALAN PULAU.....	79
GAMBAR 3.8 SQUENCE DIAGRAM KEBUDAYAAN	80
GAMBAR 3.9 SQUENCE DIAGRAM QUIZ	81
GAMBAR 3.10 RANCANGAN SISTEM	84
GAMBAR 3.11 LOADING	86
GAMBAR 3.12 HALAMAN UTAMA.....	87
GAMBAR 3.13 MENU TENTANG	88
GAMBAR 3.14 HALAMAN MATERI	88
GAMBAR 3.15 HALAMAN FORM NAMA	89

GAMBAR 3.16 HAL SOAL.....	89
GAMBAR 3.17 HAL PENGHARGAAN	90
GAMBAR 3.18 HAL MATERI PULAU DAN KEBUDAYAAN	90
GAMBAR 3.19 MENU MATERI PULAU	91
GAMBAR 3.20 MENU MATERI KEBUDAYAAN	92
GAMBAR 3.21 MENU MATERI BENDA PUSAKA	92
GAMBAR 3.22 MENU MATERI PAKAIAN ADAT	93
GAMBAR 3.23 MENU MATERI TARIAN	93
GAMBAR 3.24 MENU MATERI ALAT MUSIK	94
GAMBAR 4.1 ALUR PENGGABUNGAN SOFTWARE	95
GAMBAR 4.2 PEMBUATAN BACKGROUND.....	96
GAMBAR 4.3 BACKGROUND HALAMAN UTAMA	97
GAMBAR 4.4 BACKGROUND HALAMAN ABOUT.....	97
GAMBAR 4.5 BACKGROUND MENU UTAMA.....	98
GAMBAR 4.6 BACKGROUND MATERI PENGENALAN PULAU & KEBUDAYAAN ..	98
GAMBAR 4.7 BACKGROUND MATERI PENGENALAN PULAU SUMATERA.....	98
GAMBAR 4.8 BACKGROUND MATERI PENGENALAN PULAU KALIMANTAN.....	99
GAMBAR 4.9 BACKGROUND MATERI PENGENALAN PULAU SULAWESI	99
GAMBAR 4.10 BACKGROUND MATERI PENGENALAN PULAU PAPUA	100
GAMBAR 4.11 BACKGROUND MATERI PENGENALAN PULAU JAWA.....	100
GAMBAR 4.12 BACKGROUND MATERI PENGENALAN PULAU BALI.....	101
GAMBAR 4.13 BACKGROUND MATERI PENGENALAN PULAU NTB.....	101
GAMBAR 4.14 BACKGROUND MATERI PENGENALAN PULAU NTT	102
GAMBAR 4.15 BACKGROUND MATERI PENGENALAN PULAU MALUKU	102
GAMBAR 4.16 BACKGROUND PILIHAN MATERI KEBUDAYAAN	103
GAMBAR 4.17 BACKGROUND MENU MATERI KEBUDAYAAN	103
GAMBAR 4.18 BACKGROUND MENU QUIZ.....	103
GAMBAR 4.19 PENGEDITAN GAMBAR.....	104
GAMBAR 4.20 NAVIGASI.....	138
GAMBAR 4.21 TAMPILAN BAR LOADING	139
GAMBAR 4.22 TAMPILAN HALAMAN UTAMA	140

GAMBAR 4.23 SCRIPT TOMBOL YUK BELAJAR	140
GAMBAR 4.24 SRIPT TOMBOL ABOUT	140
GAMBAR 4.25 TAMPILAN HALAMAN MENU TENTANG	141
GAMBAR 4.26 SCRIPT TOMBOL BACK.....	141
GAMBAR 4.27 HALAMAN MENU MATERI	142
GAMBAR 4.28 SCRIPT TOMBOL MATERI	142
GAMBAR 4.29 SCRIPT TOMBOL QUIZ.....	142
GAMBAR 4.30 HALAMAN MATERI PULAU DAN KEBUDAYAAN.....	143
GAMBAR 4.31 SCRIPT TOMBOL PENGENALAN PULAU	143
GAMBAR 4.32 SCRIPT TOMBOL KEBUDAYAAN	143
GAMBAR 4.33 SCRIPT TOMBOL BACK.....	143
GAMBAR 4.34 HALAMAN MENU MATERI PULAU	144
GAMBAR 4.35 SCRIPT TOMBOL BACK	144
GAMBAR 4.36 SCRIPT TOMBOL HOME	144
GAMBAR 4.37 HALAMAN MENU MATERI KEBUDAYAAN	145
GAMBAR 4.38 SCRIPT TOMBOL.....	145
GAMBAR 4.39 HALAMAN MENU BENDA PUSAKA.....	146
GAMBAR 4.40 SCRIPT TOMBOL KEMBALI.....	146
GAMBAR 4.41 HALAMAN MENU TARIAN.....	147
GAMBAR 4.42 SCRIPT TOMBOL KEMBALI.....	147
GAMBAR 4.43 HALAMAN MENU ALAT MUSIK TRADISIONAL.....	147
GAMBAR 4.44 SCRIPT TOMBOL KEMBALI.....	147
GAMBAR 4.45 HALAMAN MENU ALAT MUSIK TRADISIONAL.....	148
GAMBAR 4.46 SCRIPT TOMBOL KEMBALI.....	148
GAMBAR 4.47 HALAMAN FORM NAMA	149
GAMBAR 4.48 SCRIPT TOMBOL MULAI QUIZ.....	149
GAMBAR 4.49 SCRIPT TOMBOL BACK.....	149
GAMBAR 4.50 HALAMAN SOAL	150
GAMBAR 4.51 SCRIPT TOMBOL PILIHAN GANDA DAN TOMBOL NEXT	151
GAMBAR 4.52 SCRIPT TOMBOL HOME.....	151
GAMBAR 4.53 HALAMAN PENGHARGAAN	151

GAMBAR 4.54 SCRIPT HALAMAN PENGHARGAAN	151
GAMBAR 4.55 TOMBOL ON/OFF MUSIK DAN CLOSE	152
GAMBAR 4.56 SCRIPT TOMBOL ON/OFF MUSIK	152
GAMBAR 4.57 TAMPILAN TOMBOL CLOSE.....	152
GAMBAR 4.58 SCRIPT TOMBOL CLOSE	153



INTISARI

Smartphone adalah sebuah perangkat ponsel pintar yang banyak kita jumpai saat ini. *Smartphone* memiliki beberapa sistem operasi salah satunya yang paling banyak di gunakan adalah sistem operasi *android* atau *smartphone android*. Perangkat *smartphone* pada era teknologi saat ini, sangat berguna dalam menyelesaikan kegiatan sehari-hari karena beragam kemudahan untuk mengakses segala hal salah satunya dapat di gunakan sebagai media belajar mengajar terutama untuk anak yang cenderung menyukai hal-hal yang berbau digital.

Indonesia adalah suatu negara yang beraneka ragam pulau serta kebudayaan yang tersebar di setiap pulauanya adalah kekayaan bangsa yang harus terus dijaga dan dilestarikan. Pendidikan sekolah dasar adalah masa yang paling tepat untuk mengajarkan kepada anak-anak tentang keanekaragaman bangsa indonesia terutama tentang pulau dan kebudayaan.

Pengenalan kebudayaan adalah salah satu materi tambahan di sekolah dasar sehingga anak cenderung kurang tertarik pada materi pembelajaran ini. Oleh karena itu melihat pentingnya materi pembelajaran pengenalan pulau dan kebudayaan ini sebagai media belajar maupun mengajar, dibuat suatu media interaktif pembelajaran berupa aplikasi *android* dengan penggabungan gambar, teks, animasi, dan suara menggunakan teknik multimedia untuk *smartphone*.

Kata Kunci : *Smartphone*, *Android*, Pulau dan Kebudayaan, Multimedia, Media Interaktif

ABSTRACT

A smartphone is a smart phone device that we have come across today.

Smartphones have several operating systems, one of which is the most widely used is the Android or Android smartphone operating system. Smartphone devices in the current technological era, are very useful in completing daily activities because of the variety of facilities to access all things. One of them can be used as a learning media, teaching especially for children who tend to like digital things.

Indonesia is a country with a variety of islands and cultures that are scattered in each island are the wealth of the nation that must be maintained and preserved. Primary school education is the most appropriate time to teach children about Indonesian diversity, especially about islands and culture.

The introduction of culture is one of the additional materials in elementary schools so that children tend to be less interested in this learning material. Therefore, seeing the importance of this island and culture introduction learning material as a medium of learning and teaching, an interactive learning media is created in the form of an android application by combining images, text, animation, and sound using multimedia techniques for smartphones.

Keywords: Smartphone, Android, Island and Culture, Multimedia, Interactive Media