

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN  
BUDAYA DAN LAGU DAERAH DI INDONESIA SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Badarudin**

**16.21.0988**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN  
BUDAYA DAN LAGU DAERAH DI INDONESIA SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Badarudin**

**16.21.0988**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 November 2017

**Dosen Pembimbing,**

  
**Ahlihi Masruro, M.Kom**

**NIK. 190302148**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN  
BUDAYA DAN LAGU DAERAH DI INDONESIA SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Badarudin**

**16.21.0988**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 November 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Windha Mega Pradnya D, M.Kom  
NIK. 190302185

Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom  
NIK. 190302060

Ahlihi Masruro, M.Kom  
NIK. 190302148



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 29 November 2017

**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, 29 November 2017



Badarudin

NIM. 16.21.0988

## MOTTO

“Belajar dan bekerja dengan giat, serta tidak lupa bersyukur, tentu akan memberikan hasil yang baik”

–badarudin–

“Terus menggali ilmu dan pengetahuan baru, maka engkau akan bisa mengenali dan mengembangkan kemampuan diri”

–badarudin–

“Kejarlah apa yang kamu yakini, fokus, lakukanlah yang terbaik dan berdoalah ”

–badarudin–

“Pendidikan bukanlah suatu proses untuk mengisi wadah yang kosong, akan tetapi pendidikan adalah suatu proses menyalakan api pikiran”

–badarudin–

“Harta yang tak pernah habis adalah ilmu pengetahuan dan ilmu yang tak ternilai adalah pendidikan”

–badarudin–

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dan Puji syukur kepada Allah SWT karena ridho dan karunia-Nya skripsi ini dapat dikerjakan tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya yang paling saya banggakan (Bapak Supardi dan Ibu Manisem) yang selalu memotivasi saya dan memberikan fasilitas dalam banyak hal, serta tak hentinya mendoakan yang terbaik.
2. Adik tersayang saya (Sinta Yuli Yeni) yang selalu mendukung memberikan semangat dan doanya agar skripsinya lancar.
3. Dosen pembimbing (Bapak Ahlihi) yang selalu sabar dalam membimbing dan memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Para dewan penguji saya (Ibu Winda dan Ibu Sri) yang telah mendukung lancarnya sidang dan memberi masukan-masukan ilmu untuk perbaikan skripsi.
5. Kosan paket hemat (Andi, Gusti, Juwanda, Prayit) yang selalu menghibur dengan canda tawanya, memberikan semangat dan masukkan-masukan solusi ataupun bantuan serta doa dalam penyelesaian skripsi saya. Bagi yang belum selesai, semoga cepat menyusul.
6. Sahabat-sahabat Amikom (Akbar, Fendi, Nisa, Nita, Mala) yang selalu memberikan semangat dan selalu mengingatkan saya akan skripsi biar cepat selesai serta memberikan solusi terbaik mereka.
7. Teman-teman seperjuangan S1 Transfer yang telah memberikan dukungan, semangat dan doanya dalam penyelesaian skripsi saya.

Terima Kasih

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penyusun persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Pengenalan Budaya dan Lagu Daerah di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android”**.

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Strata satu (S1) jurusan Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam pembuatan skripsi ini, tentu saja penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. Selaku Ketua Program Studi S1-Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Winda Mega Pradnya D, M.Kom dan Ibu Sri Ngudi Wahyuni, S.T,M.,Kom, selaku tim penguji pendadaran yang telah mendukung lancarnya sidang.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

Penyusunnya skripsi ini masih banyak sekali kekurangan serta masih jauh dari kata sempurna, maka kritik dan saran sangat diperlukan, dan semoga bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan.

Yogyakarta, 29 November 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

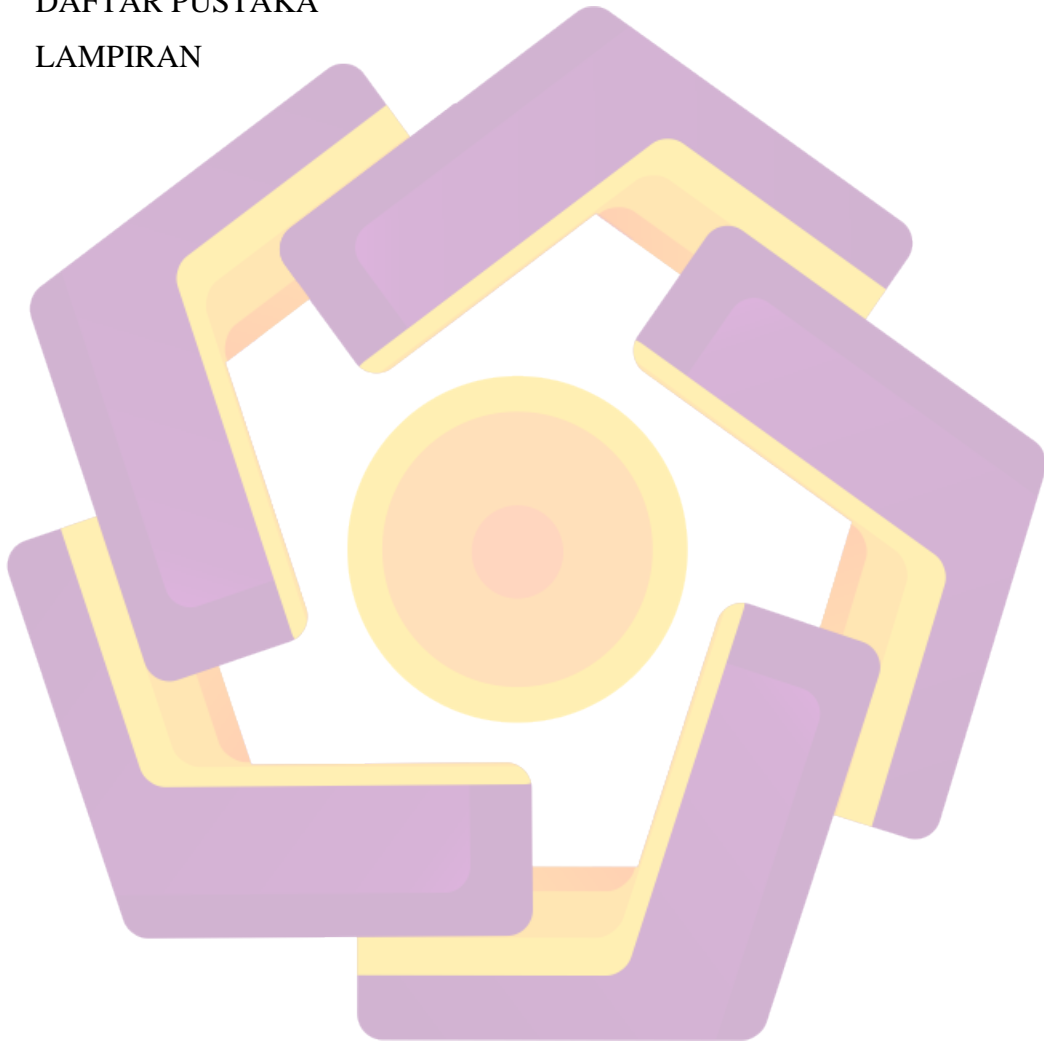
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Indonesia .....	9
2.3 Budaya .....	11
2.4 Lagu Daerah.....	12
2.5 Android .....	14
2.5.1 Pengertian Android .....	14
2.5.2 Versi-versi Android .....	15
2.5.3 Arsitektur Android .....	20



2.6 Konsep Pemodelan Sistem.....	23
2.6.1 <i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	23
2.6.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	23
2.6.3 <i>Activity Diagram</i> .....	25
2.6.4 <i>Class Diagram</i> .....	26
2.6.5 <i>Sequence Diagram</i> .....	28
2.7 Analisis Sistem.....	28
2.7.1 Analisis SWOT.....	29
2.7.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	29
2.7.3 Analisis Kelayakan.....	30
2.8 Bahasa Pemograman.....	30
2.8.1 Java.....	30
2.9 Perangkat Lunak.....	31
2.9.1 Android Studio.....	31
2.9.2 Adobe Photoshop.....	31
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>	
3.1 Deskripsi Umum.....	32
3.2 Analisa Sistem.....	32
3.2.1 Analisis SWOT.....	33
3.2.1.1 Analisis Kekuatan ( <i>Strenghts</i> ).....	33
3.2.1.2 Analisis Kelemahan ( <i>Weaknesses</i> ).....	34
3.2.1.3 Analisis Peluang ( <i>Opportunities</i> ).....	34
3.2.1.4 Analisis Ancaman ( <i>Threats</i> ).....	34
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	37
3.2.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	37
3.2.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	38
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	40
3.2.3.1 Kelayakan Teknologi.....	40
3.2.3.2 Kelayakan Hukum.....	41
3.2.3.3 Kelayakan Operasional.....	41
3.2.3.4 Kelayakan Ekonomi.....	42

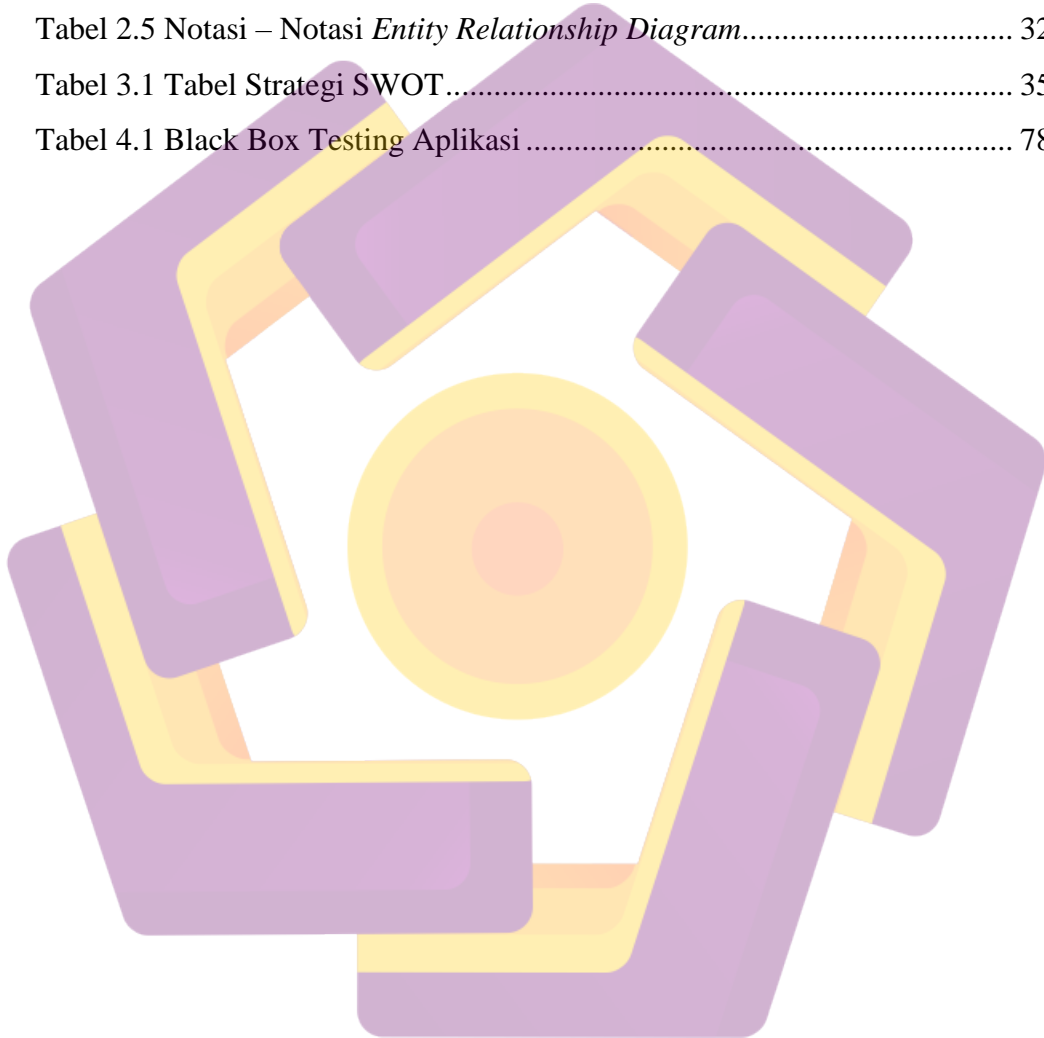
3.3 Perancangan Sistem.....	42
3.3.1 Perancangan UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	42
3.3.1.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	43
3.3.1.2 <i>Activity Diagram</i> .....	45
3.3.1.3 <i>Class Diagram</i> .....	50
3.3.1.4 <i>Sequence Diagram</i> .....	51
3.4 Rancangan Antarmuka .....	57
3.4.1 Rancangan Halaman <i>Splash Screen</i> .....	58
3.4.2 Rancangan Halaman <i>Pretest</i> .....	59
3.4.3 Rancangan Halaman Menu Utama .....	60
3.4.4 Rancangan Halaman Menu Budaya .....	61
3.4.5 Rancangan Detail Provinsi .....	62
3.4.6 Rancangan Halaman Lagu Daerah .....	63
3.4.7 Rancangan Halaman Detail Lagu .....	64
3.4.8 Rancangan Halaman Latihan .....	65
3.4.9 Rancangan Halaman Tentang.....	66
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Implementasi .....	67
4.2 Pembuatan <i>Interface</i> .....	67
4.2.1 <i>Interface Splash Screen</i> .....	67
4.2.2 <i>Interface Pretest</i> .....	68
4.2.3 <i>Interface Menu Utama</i> .....	69
4.2.4 <i>Interface Menu Budaya</i> .....	70
4.2.5 <i>Interface Detail Provinsi</i> .....	71
4.2.6 <i>Interface Menu Lagu</i> .....	72
4.2.7 <i>Interface Detail Lagu</i> .....	73
4.2.8 <i>Interface Menu Latihan</i> .....	74
4.2.9 <i>Interface Menu Tentang</i> .....	75
4.2.10 <i>Interface Keluar Aplikasi</i> .....	76
4.3 White Box Testing.....	77
4.4 Black Testing.....	78

4.6 Manual Instalasi.....	80
4.7 Pemeliharaan Sistem.....	84
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

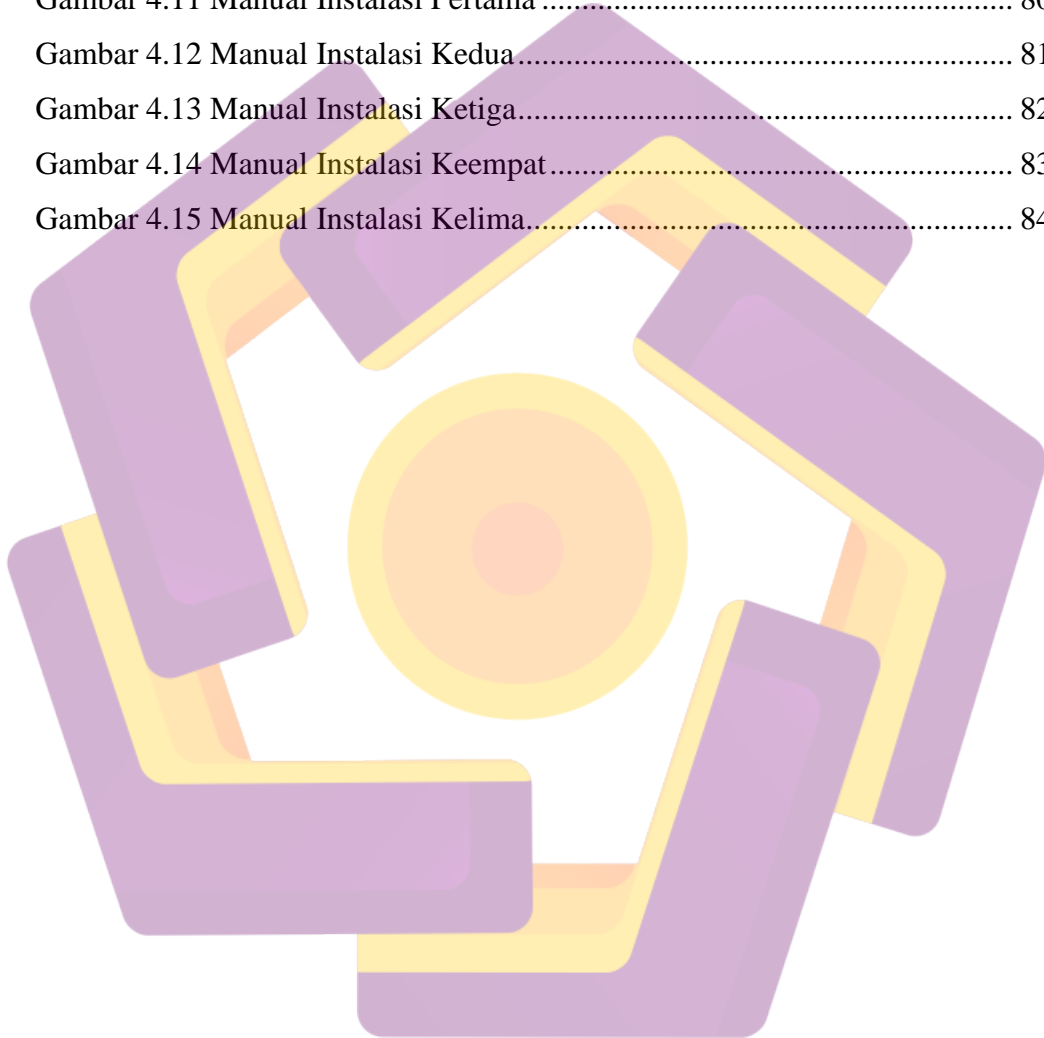
Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	24
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	26
Tabel 2.3 Simbol <i>Class Diagram</i> .....	27
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	28
Tabel 2.5 Notasi – Notasi <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	32
Tabel 3.1 Tabel Strategi SWOT.....	35
Tabel 4.1 Black Box Testing Aplikasi .....	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android .....	20
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	43
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Halaman Pretest.....	45
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Halaman Detail Provinsi.....	46
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Halaman Detail Lagu Daerah .....	47
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Halaman Menu Latihan .....	48
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Halaman Menu Tentang .....	49
Gambar 3.7 <i>Class Diagram</i> .....	50
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Pretest.....	51
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Menu Budaya .....	52
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Detail Provinsi.....	53
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Menu Lagu .....	54
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Detail Lagu .....	55
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Menu Latihan .....	56
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Menu Tentang .....	57
Gambar 3.15 Rancangan Halaman <i>Splash Screen</i> .....	58
Gambar 3.16 Rancangan Halaman <i>Pretest</i> .....	59
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Menu Utama.....	60
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Menu Budaya.....	61
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Detail Provinsi.....	62
Gambar 3.20 Rancangan Halaman Lagu Daerah.....	63
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Detail Lagu.....	64
Gambar 3.22 Rancangan Halaman Latihan .....	65
Gambar 3.23 Rancangan Halaman Tentang.....	66
Gambar 4.1 <i>Interface Splash Screen</i> .....	68
Gambar 4.2 <i>Interface Pretest</i> .....	69
Gambar 4.3 <i>Interface</i> Menu Utama .....	70
Gambar 4.4 <i>Interface</i> Menu Budaya.....	71
Gambar 4.5 <i>Interface</i> Detail Provinsi .....	72

Gambar 4.6 <i>Interface</i> Menu Lagu .....	73
Gambar 4.7 <i>Interface</i> Detail Lagu .....	74
Gambar 4.8 <i>Interface</i> Menu Latihan .....	75
Gambar 4.9 <i>Interface</i> Menu Tentang .....	76
Gambar 4.10 <i>Interface</i> Keluar Aplikasi .....	77
Gambar 4.11 Manual Instalasi Pertama .....	80
Gambar 4.12 Manual Instalasi Kedua .....	81
Gambar 4.13 Manual Instalasi Ketiga .....	82
Gambar 4.14 Manual Instalasi Keempat .....	83
Gambar 4.15 Manual Instalasi Kelima .....	84



## INTISARI

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa pengaruh besar terhadap kemajuan teknologi informasi. Perangkat teknologi informasi yang sudah banyak digunakan adalah *smartphone*. Dari semua jenis sistem operasi *smartphone* yang ada saat ini, android merupakan sistem operasi *smartphone* yang perkembangannya paling pesat dan diminati karena sistem operasi yang dimiliki bersifat *open source*. Indonesia adalah negara yang besar yang memiliki beranekaragam budaya dan lagu daerah. Setiap daerah memiliki ciri khas dan budaya masing-masing. Seiring dengan perkembangan jaman, kebudayaan yang ada di Indonesia pada saat ini secara perlahan tapi pasti mulai terlupakan. Sebagai warga negara Indonesia sudah sepatutnya mengetahui dan melestarikan budaya Indonesia

Maka dari itu penulis melakukan penelitian pokok-pokok permasalahan yang ada dan membuat aplikasi yang bisa membantu pengguna dalam mengenal budaya dan lagu daerah yang ada di Indonesia. Dalam perancangan Penulis menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram* dan analisis yang digunakan adalah SWOT.

Aplikasi ini dirancang untuk memperkenalkan keanekaragaman budaya dan lagu daerah di Indonesia. Didalam perkembangan teknologi yang semakin canggih, semua informasi sudah ada dalam genggaman. Untuk itu dibuatnya aplikasi ini agar anak – anak di indonesia dapat mengenal akan budaya dan lagu-lagu daerah yang ada di Indonesia. Supaya pengguna lebih mudah mengenal, menghafal dan memahami budaya dan lagu daerah yang ada di Indonesia, sehingga dapat memupuk rasa cinta tanah air.

**Kata kunci** : budaya, lagu daerah, adat, indonesia, media pembelajaran.

## **ABSTRACT**

*The rapid development of technology has brought a major influence on the advancement of information technology. Device information technology already is widely used is a smartphone. From all types of operating system current smartphones, android smartphone operating systems is the fastest and the expansion of demand because the operating system owned are open source. Indonesia is a big country that has diverse culture and folk songs. Each region has a characteristic and culture respectively. Along with the changing times, the culture that exists in Indonesia at this time is slowly but surely starting to be forgotten. As a citizen of Indonesia should already know and preserve the cultures of Indonesia.*

*Therefore the author researched trees existing problems and create applications that can help users in getting to know the culture and folk songs are there in Indonesia. In the design of the author using UML (Unified Modeling Language) which consists of the Use Case diagrams, Activity diagrams, Class diagrams, Diagram Squence analysis and SWOT is used.*

*This application is designed to introduce the diversity of cultures and regions in Indonesia. In an increasingly sophisticated technological developments, all the information is already there in the grip. For that he made this application in order for children in Indonesia will get to know the culture and regional songs that existed in Indonesia. So that the users more easily get to know, memorize and understand the culture and folk songs are there in Indonesia, so as to foster a sense of love for the homeland.*

**Keywords:** *culture, folk songs, customs, indonesia, learning media.*