

**MEDIA INFORMASI PRAJURIT KERATON YOGYAKARTA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

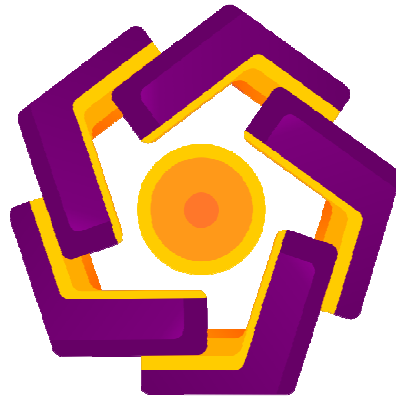
**Muhammad Natsir Alfarabi
14.21.0840**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**RANCANG MEDIA INFORMASI PRAJURIT KERATON
YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Muhammad Natsir Alfarabi

14.21.0840

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PENGESAHAN
PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA INFORMASI PRAJURIT KERATON YOGYAKARTA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Natsir Alfarabi

14.21.0840

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 04 Agustus 2016

Dosen Pembimbing,


M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

MEDIA INFORMASI PRAJURIT KERATON YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Natsir Alfarabi

14.21.0840

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 november 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029

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

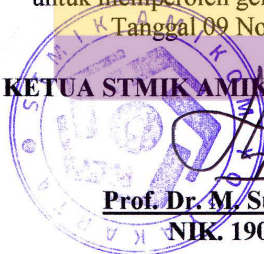
M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 09 November 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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



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, 10 November 2016



Muhammad Natsir Alfarabi

NIM. 14.21.0840

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sampai mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.” Q. S. [13] : 11

Jangan sesali dan mengumpat apa yang telah terjadi, ambil hikmah dan pelajaran darinya, karena penyesalan tak akan merubah keadaan

“Not all those who wander are lost”

JJR Tolkien

"You may delay, but time will not and lost time is never found again."

Benjamin Franklin

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat, limpahan karunia, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang ajarannya diamalkan hingga saat ini. Pada kesempatan ini penulis juga tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua, Ibu (Siti Aisyah) dan Bapak (Ismail H. Abdullah), adik, serta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan dorongan semangat, doa, serta motivasi yang tiada henti.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing atas segala bimbingannya dan pengarahannya dalam penyusunan skripsi.
3. Keluarga besar kost “Ganesha 206”, ibu kos, dan mbak Yayuk. Teman-teman seperjuangan, terimakasih atas dukungan, semangat, dan canda tawa
4. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, karena berkat Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “MEDIA INFORMASI PRAJURIT KERATON YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID”, yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing atas bimbingan dan pengarahannya dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Kedua orangtua dan keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan serta kepercayaan kepada penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta atas ilmu yang telah di ajarkan.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

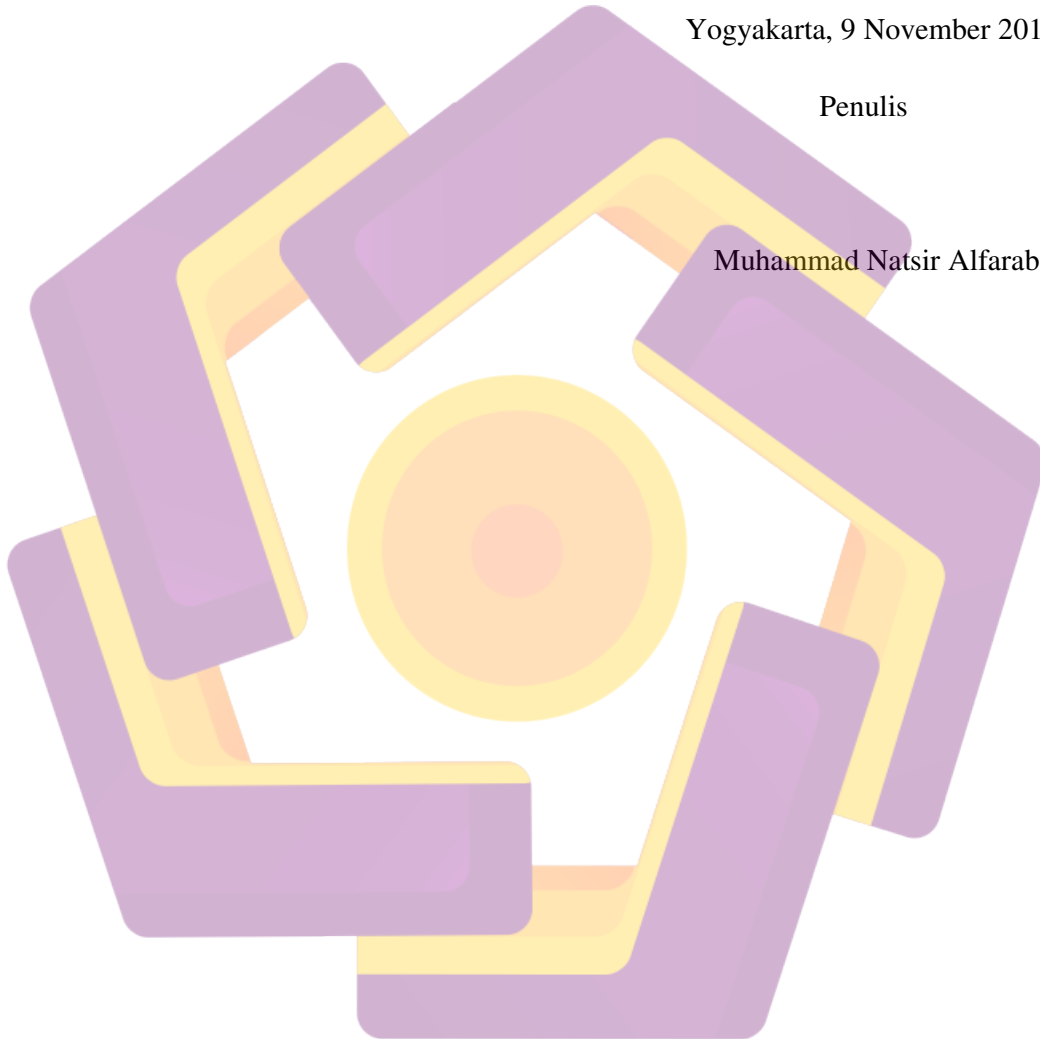
Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharap adanya saran, masukan dan koreksi yang bersifat membangun.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penulisan makalah ini terdapat kesalahan pengetikan dan kekeliruan sehingga membingungkan pembaca dalam memahami maksud penulis.

Yogyakarta, 9 November 2016

Penulis

Muhammad Natsir Alfarabi



DAFTAR ISI

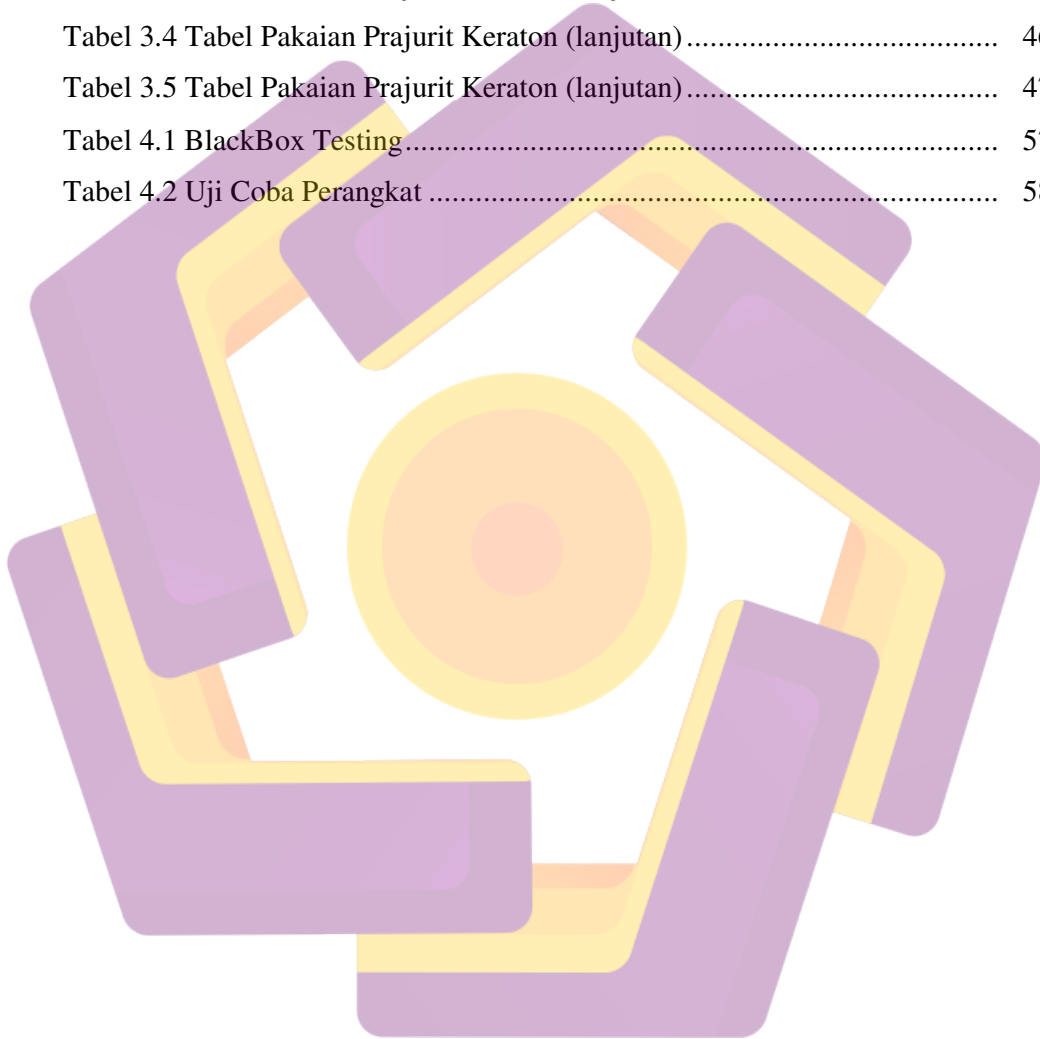
JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem.....	4
1.5.3 Metode Analisis Sistem.....	5
1.5.4 Metode Perancangan Sistem.....	5
1.5.5 Implementasi.....	5
1.5.6 Uji coba	7
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Tahap-Tahap Pengembangan Multimedia	9
2.2.1 <i>Concept</i>	10
2.2.2 <i>Design</i>	10

2.2.3 <i>Material Collecting</i>	11
2.2.4 <i>Assembly</i>	12
2.2.5 <i>Testing</i>	12
2.2.6 <i>Distribution</i>	12
2.3 Struktur Desain Multimedia.....	12
2.3.1 Struktur Linear	12
2.3.2 Struktur Menu	13
2.3.3 Struktur Hierarki.....	14
2.3.4 Struktur Jaringan	15
2.3.5 Struktur Kombinasi.....	16
2.4 Analisis	18
2.4.1 Analisis SWOT	18
2.4.2 Analisis Kebutuhan.....	19
2.4.3 Analisis Kelayakan	19
2.5 Perancangan	21
2.6 Implementasi.....	21
2.7 Testing	21
2.8 Sejarah Prajurit Keraton	22
2.8.1 Prajurit Keraton.....	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	35
3.1 Analisis	35
3.1.2 Analisis SWOT	35
3.1.2.1 <i>Strenght</i>	35
3.1.2.2 <i>Weakness</i>	35
3.1.2.3 <i>Opportunity</i>	35
3.1.2.4 <i>Threat</i>	36
3.1.3 Analisis Kebutuhan.....	36
3.1.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	36
3.1.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.1.4 Analisis Kelayakan	37
3.1.4.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	37

3.1.4.2 Analisis Kelayakan Hukum	37
3.1.4.3 Analisis Kelayakan Operasional	37
3.2 Konsep	37
3.3 Perancangan	38
3.3.1 Perancangan Struktur Navigasi.....	38
3.3.2 Perancangan Antarmuka.....	38
3.4 Material Collecting	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Implementasi	48
4.1.1 Pembuatan <i>Sprite</i>	49
4.1.2 Pembuatan <i>Objek</i>	49
4.1.3 Pembuatan <i>Room</i>	50
4.1.4 Membuat <i>File</i> (.apk).....	51
4.2 Pembahasan.....	51
4.1.1 Menu Pilih Bahasa	51
4.1.2 Menu Utama	52
4.1.3 Tampilan Pengenalan Prajurit.....	53
4.1.4 Tampilan Agenda.....	53
4.1.5 Tampilan Galeri	54
4.1.6 Tampilan Glosarium	55
4.1.7 Tampilan Penegasan Keluar	55
4.3 Uji Coba.....	56
BAB V PENUTUP	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR TABEL

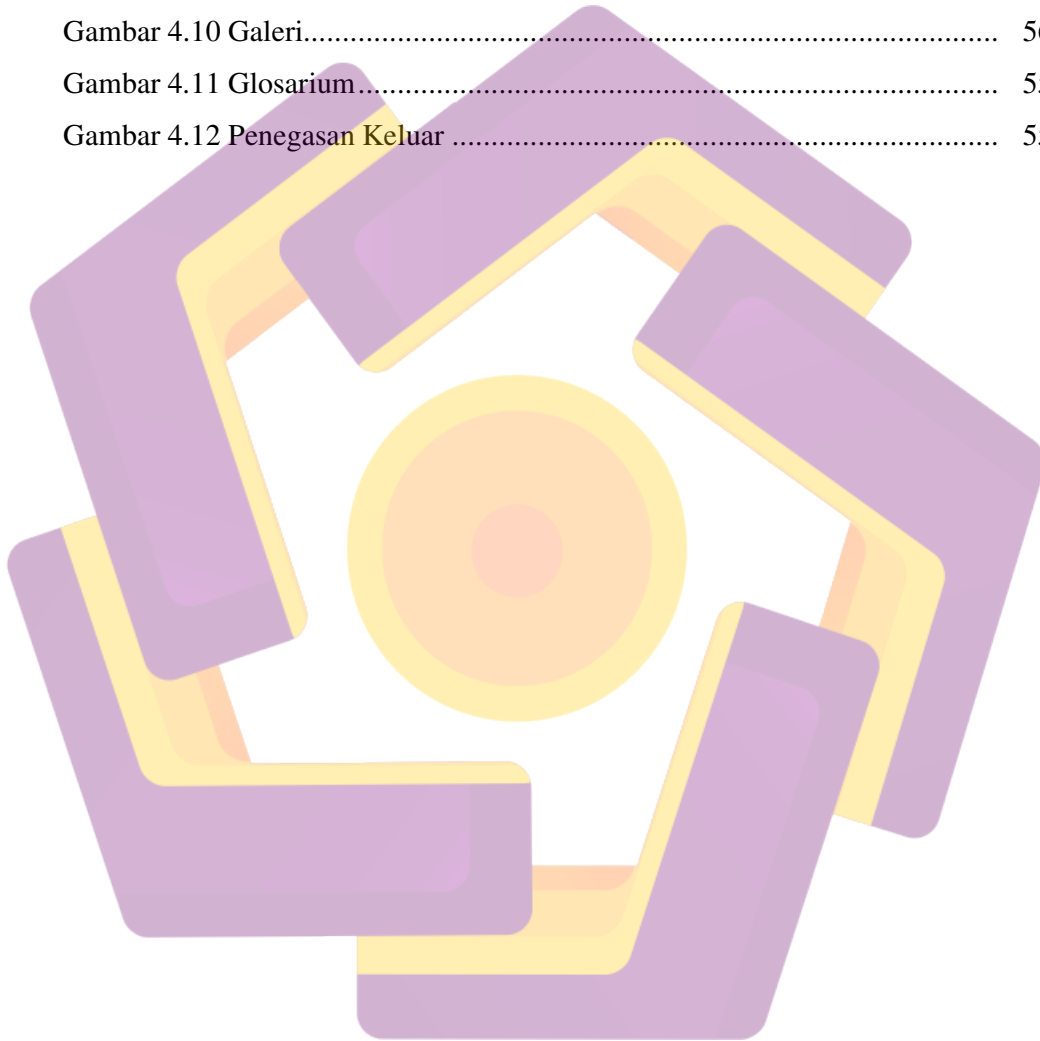
Tabel 3.1 Konsep aplikasi prajurit Kraton Yogyakarta	37
Tabel 3.2 Tabel Pakaian Prajurit Keraton	44
Tabel 3.3 Tabel Pakaian Prajurit Keraton (lanjutan)	45
Tabel 3.4 Tabel Pakaian Prajurit Keraton (lanjutan)	46
Tabel 3.5 Tabel Pakaian Prajurit Keraton (lanjutan)	47
Tabel 4.1 BlackBox Testing	57
Tabel 4.2 Uji Coba Perangkat	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap-tahap pengembangan multimedia	10
Gambar 2.2 Struktur Linear	13
Gambar 2.3 Struktur Menu.....	14
Gambar 2.4 Struktur Hierarki.....	15
Gambar 2.5 Struktur Jaringan	16
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi.....	17
Gambar 2.8. Prajurit Wirabraja	17
Gambar 2.9. Prajurit Dhaeng.....	18
Gambar 2.10 Prajurit Patangpuluh	19
Gambar 2.11 Prajurit Jagakarya	20
Gambar 2.12 Prajurit Prawiratama	21
Gambar 2.13 Prajurit Nyutra	22
Gambar 2.14 Prajurit Ketanggung	23
Gambar 2.15 Prajurit Mantrijero	24
Gambar 2.16 Prajurit Bugis.....	25
Gambar 2.17 Prajurit Surakarsa	26
Gambar 3.1. Struktur Navigasi.....	38
Gambar 3.2. Halaman Splashscreen	39
Gambar 3.3. Halaman Pemilihan Bahasa.....	39
Gambar 3.4 Halaman Menu Utama	40
Gambar 3.5. Halaman Pemilihan Prajurit	41
Gambar 3.6. Halaman Detail Prajurit	41
Gambar 3.7. Halaman Galeri Foto.....	42
Gambar 3.8. Halaman Konfirmasi Keluar.....	43
Gambar 4.1 Alur Pembuatan Aplikasi	46
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Sprite.....	49
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Objek.....	50
Gambar 4.4 Proses Pembuatan Room.....	50

Gambar 4.5 Proses Setting Icon	51
Gambar 4.6 Pilih Bahasa.....	52
Gambar 4.7 Menu Utama.....	52
Gambar 4.8 Pengenalan Prajurit.....	53
Gambar 4.9 Agenda	56
Gambar 4.10 Galeri.....	56
Gambar 4.11 Glosarium.....	55
Gambar 4.12 Penegasan Keluar	55



INTISARI

Sebagai sebuah kerajaan tentunya diperkuat dengan pasukan yang berfungsi untuk menjaga serta melindungi dari serangan musuh. Itu dibutuhkan tatkala kondisi kerajaan dalam keadaan perang, maka prajurit inilah sebagai garda terdepan dalam menghadapi musuh. Namun untuk saat ini keberadaan prajurit digunakan sebagai pendukung budaya yang salah satunya sebagai pengawal atau foreder pada suatu acara budaya yang dilakukan keraton semisal Grebeg. Keraton kasultanan Yogyakarta mempunyai 10 Bregada prajurit saat ini, namun tidak semua orang tahu nama dan atribut-atributnya.

Saat ini informasi mengenai prajurit Keraton Yogyakarta hanya ditampilkan di media informasi yang berada dilingkungan Keraton Yogyakarta dan prajurit-prajurit ini hanya muncul pada acara budaya yang diselenggarakan di Yogyakarta. Untuk memperkenalkan dan memberikan informasi salah satu budaya Yogyakarta berupa prajurit Keraton Yogyakarta berupa prajurit Keraton, dalam penelitian ini akan dibuat suatu media yang mampu memberikan informasi tentang masing-masing prajurit. Informasi yang ditampilkan berupa pakaian, posisi prajurit, senjata prajurit, panji-panji bendera serta musik yang mengiringinya

Tahap-tahap penelitian yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode pengembangan multimedia meliputi concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Perangkat lunak yang akan digunakan yaitu Game Maker Studio

Kata Kunci: Media informasi, perancangan, pengembangan aplikasi, Prajurit Keraton, Gamemaker Studio

ABSTRACT

As a kingdom of course reinforced by troops that serves to protect and defend from enemy attack. It is needed when the kingdom in a state of war, as frontline soldiers to defend from attack of the enemy. But for now soldiers only used to support cultural one as guards or foreder at cultural annual event palace held such as Grebeg. Keraton Yogyakarta Sultanate has 10 Bregada soldiers today, but not everyone knows the names and attributes.

Information on the Yogyakarta Keraton soldiers appear only on the media information around of Yogyakarta Palace and these soldiers only appear at cultural events held in Yogyakarta. To introduce and provide information one of Yogyakarta's culture in the form of soldier Keraton Yogyakarta Palace, in this study will be made of a media that is able to provide information about each soldier. The information is displayed in the form of clothing, position warrior, soldier weapons, flags and pennants accompanying music.

The stages of research conducted by using multimedia development methods include concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. The software to be used is Game Maker Studio.

Keyword: Information media, design, application development, Keraton soldier, Gamemaker Studio