

**APLIKASI GENDANG BELEQ TRADISI
BUDAYA LOMBOK**

SKRIPSI



disusun oleh

Normalita

11.11.4999

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**APLIKASI GENDANG BELEQ TRADISI
BUDAYA LOMBOK**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Normalita

11.11.4999

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI GENDANG BELEQ TRADISI
BUDAYA LOMBOK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Normalita

11.11.4999

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 April 2015

Dosen Pembimbing,



Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI GENDANG BELEQ TRADISI
BUDAYA LOMBOK**

yang disusun oleh

Normalita

11.11.4999

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250





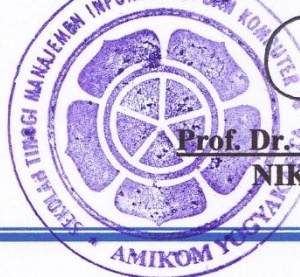
Sudarmawan, MT
NIK. 190302035


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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 November 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA




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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 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, 18 November 2015



Normalita
NIM. 11.11.4999

MOTTO

Bagus ta gawek, bagus ta dait, lenge ta gawek, lenge ta dait

“Pepatah Lombok”

Kesuksesan bukanlah segalanya, kegagalan hanyalah proses semata, berbuat yang terbaik adalah yang utama.

“Nasehat Super”

“Barangsiapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu adalah untuk dirinya sendiri.” (Qs Al-ankabut [29]: 6)

“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya allah beserta orang-orang yang sabar” (Qs Al-

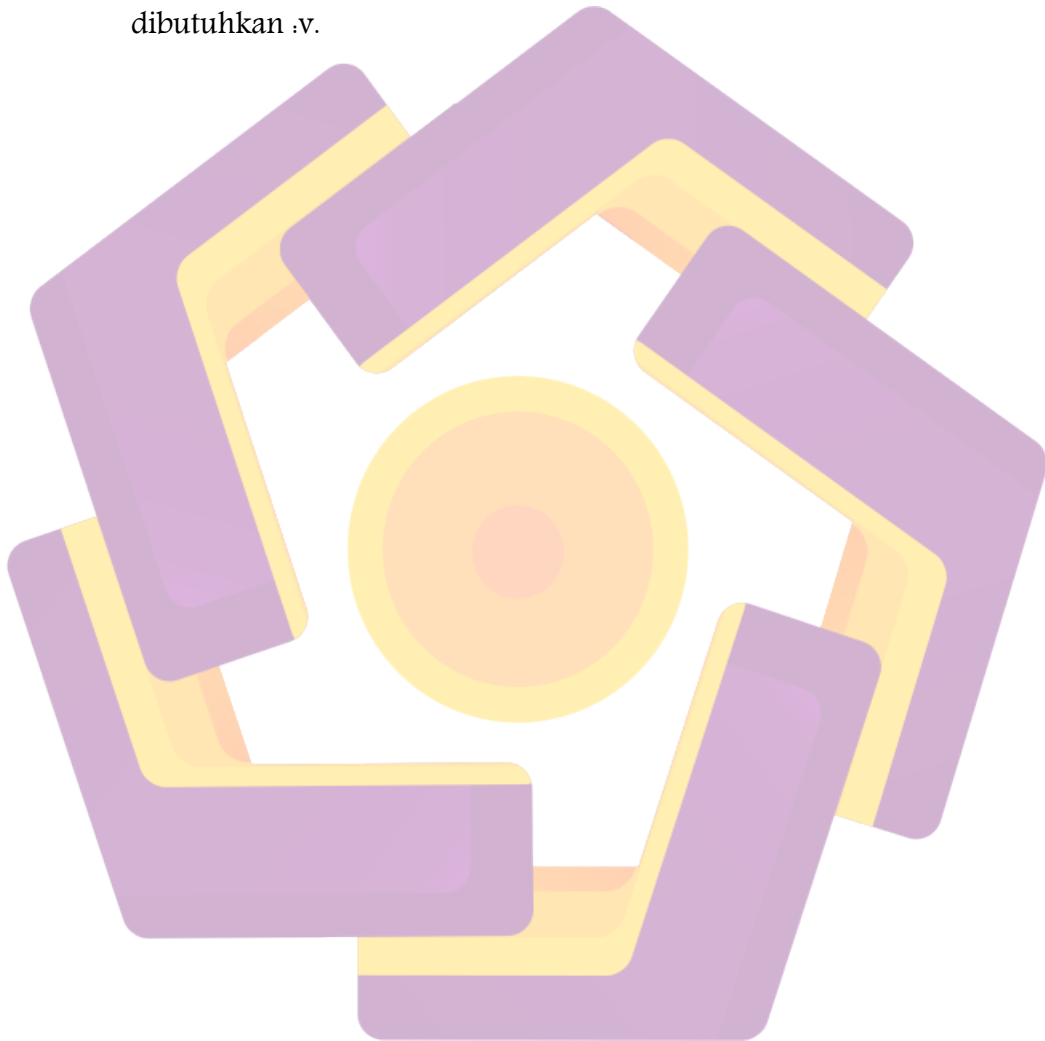
baqarah: 15

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang tak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini. Adapun karya ini dengan bangga saya persembahkan teruntuk:

- ✚ Kedua Orang tuaku, INEK dan AMAK yang selalu memberikan do'a dan motivasi serta tak kenal lelah mencari rezeki untuk menafkahi kami anak-anaknya sehingga kami menjadi seperti sekarang ini.
- ✚ Kedua adik-adik ku hermawan sutaji dan Nor amila yanti si cerewet yang selalu menjadi adik-adik yang naggenin dan selalu menghibur disaat kakaknya lagi kangen suasana rumah , hihhi ^_^,
- ✚ Untuk kekasihku Agus Sumartono, terimakasih untuk segalanya yang dipersembahkan untuk ku.
- ✚ Bapak Sudarmawan, MT yang telah membimbing dari awal sampai akhir skripsi ini.
- ✚ Untuk para SAHABATKU, terimakasih atas do'a dan dukungannya.
- ✚ Untuk teman-teman kos SAKINAH, terimakasih atas kebersamaannya dan manjadi keluarga yg baik selama aku dijogja, kalian luar biasa.
- ✚ Untuk keluarga besar HMJTI, big thanks untuk pengalaman yang tak terhingga yang aku lalui bersama kalian terutama angkatan 2011
- ✚ Teman-teman kelas 11 S1 TI 06, terimakasih untuk kebersamaan dan kekeluargaannya selama ini.

- ✚ Semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini sampai selesai yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
- ✚ Dan terimakasih kepada INDOMIE yang selalu ada menemani disaat bulan tua, disaat laper tengah malem .D dan yang selalu ada setiap kali dibutuhkan .v.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobil'alamin. Puji syukur terpanjat kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Skripsi berjudul **“APLIKASI GENDANG BELEQ TRADISI BUDAYA LOMBOK”** dapat terselesaikan dengan baik, lancar dan tepat waktu. Salawat serta salam semoga tetap dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar Strata-1. Keberhasilan dalam penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, terima kasih penulis ucapkan kepada :

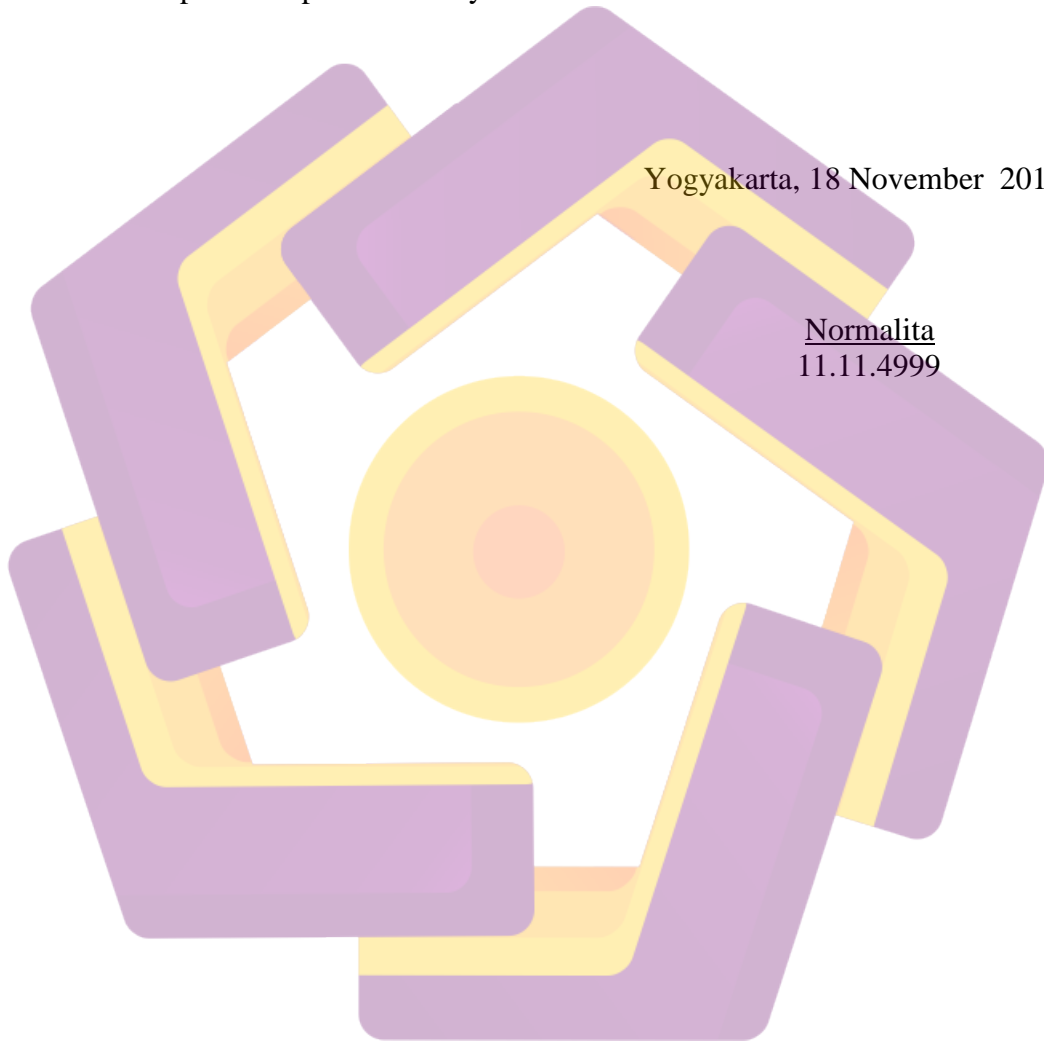
1. Kedua Orang tua tercinta dan seluruh keluarga besar.
2. Bapak Prof.M. Suyanto MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku dosen pembimbing serta Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika.
4. Segenap staff dan dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
5. Kekasihku tersayang Agus sumartono.
6. Semua sahabat, teman-teman dan rekan-rekan semua yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang senantiasa memberikan dukungan, doa serta bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 18 November 2015

Normalita
11.11.4999

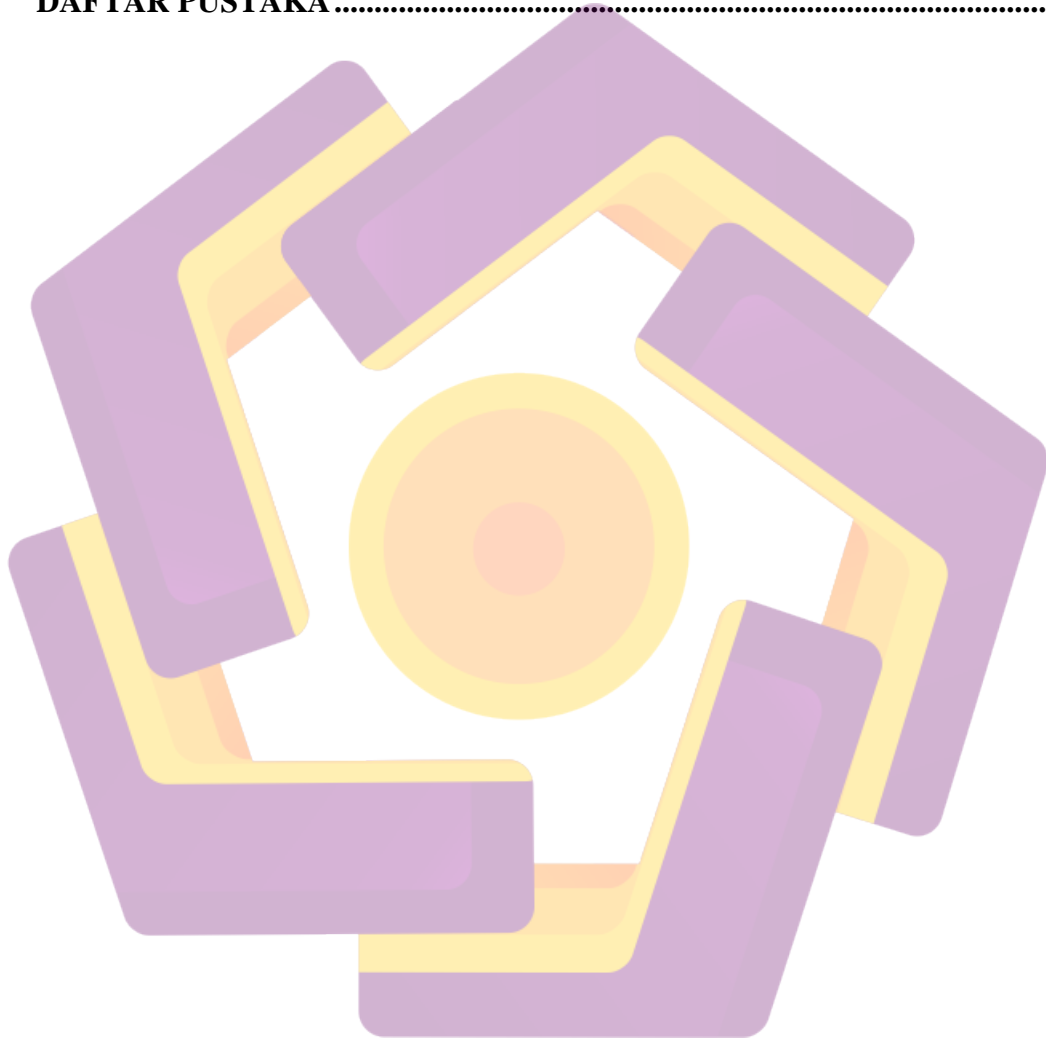


DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
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
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Musik Tradisional.....	7
2.3 Gendang Beleg	7
2.3.1 Pengertian Gendang Beleg.....	7
2.3.2 Sejarah Gendang Beleg	8
2.3.3 Macam-Macam Alat Musik Gendang Beleg.....	10
2.4 Sejarah Android.....	12
2.4.1 Definisi Android	12
2.4.2 Arsitektur Android	13

2.4.3	Versi Android.....	16
2.5	Definisi Aplikasi.....	18
2.5.1	Fundamental Aplikasi	18
2.5.2	Klasifikasi Aplikasi.....	20
2.6	Pengertian Multimedia	20
2.6.1	Kategori Multimedia	22
2.6.2	Elemen Multimedia.....	24
2.6.3	Aplikasi Multimedia	26
2.7	Tahapan Pembuatan Aplikasi Multimedia	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		36
3.1	Analisis Masalah	36
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.2	Merancang konsep.....	39
3.3	Merancang Isi	40
3.4	Merancang Naskah	42
3.5	Merancang Grafik.....	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Implementasi dan Pembahasan Pembuatan Aplikasi	58
4.1.1	Implementasi dan Pembahasan Pembuatan <i>Splash Screen</i>	58
4.1.2	Implementasi dan Pembahasan Pembuatan Prolog.....	60
4.1.3	Implementasi dan Pembahasan Pembuatan Menu Utama	62
4.1.4	Implementasi dan Pembahasan Pembuatan Menu Petunjuk.....	69
4.1.5	Implementasi dan Pembahasan Pembuatan Menu Tentang.....	71
4.1.6	Implementasi dan Pembahasan Pembuatan Menu Mainkan.....	73
4.1.7	Implementasi dan Pembahasan Pembuatan Menu Gendang.....	80
4.1.8	Implementasi dan Pembahasan Pembuatan Menu Cemprang	84
4.1.9	Implementasi dan Pembahasan Pembuatan Menu Gong	88
4.1.10	Implementasi dan Pembahasan Pembuatan Menu Kempur.....	92
4.1.11	Implementasi dan Pembahasan Pembuatan Menu Pelimak.....	96
4.1.12	Implementasi dan Pembahasan Pembuatan Menu Reong.....	100
4.1.13	Implementasi dan Pembahasan Pembuatan Menu Rincik	104

4.2	Penggunaan Aplikasi	108
4.3	Pemeliharaan Aplikasi.....	111
BAB V PENUTUP.....		113
5.1	Kesimpulan.....	113
5.2	Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....		xix



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perancangan naskah	42
------------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Arsitektur android	16
Gambar 2.2	Siklus pengembangan sistem multimedia	32
Gambar 3.1	Rancangan isi	41
Gambar 3.2	Rancangan <i>splashscreen</i>	48
Gambar 3.3	Rancangan prolog.....	49
Gambar 3.4	Rancangan menu utama	50
Gambar 3.5	Rancangan menu petunjuk	51
Gambar 3.6	Rancangan menu tentang	52
Gambar 3.7	Rancangan menu mainkan	53
Gambar 3.8	Rancangan menu alat musik.....	54
Gambar 3.9	Rancangan menu deskripsi.....	55
Gambar 3.10	Rancangan menu keluar	56
Gambar 4.1	<i>Layout splash screen</i>	58
Gambar 4.2	<i>Script splash screen</i>	58
Gambar 4.3	Tampilan splash screen	59
Gambar 4.4	<i>Layout</i> prolog	60
Gambar 4.5	<i>Script</i> prolog.....	60
Gambar 4.6	Tampilan prolog	61
Gambar 4.7	<i>Layout</i> menu utama	62
Gambar 4.8	<i>Script</i> menu utama.....	64
Gambar 4.9	Tombol mainkan pada menu utama	65
Gambar 4.10	Tombol petunjuk pada menu utama	66
Gambar 4.11	Tombol tentang pada menu utama	67
Gambar 4.12	<i>Script</i> tombol keluar	68
Gambar 4.13	<i>Alert</i> tombol keluar	68
Gambar 4.14	<i>Layout</i> menu petunjuk.....	69
Gambar 4.15	<i>Script</i> menu petunjuk	70
Gambar 4.16	Tampilan menu petunjuk.....	70
Gambar 4.17	<i>Layout</i> menu tentang	71

Gambar 4.18 <i>Script</i> menu tentang.....	71
Gambar 4.19 Tampilan menu tentang.....	72
Gambar 4.20 <i>Layout</i> menu mainkan	73
Gambar 4.21 <i>Script</i> menu mainkan.....	76
Gambar 4.22 Tampilan menu gendang beleq pada menu mainkan	77
Gambar 4.23 Tampilan menu cemprang pada menu mainkan.....	77
Gambar 4.24 Tampilan menu gong pada menu mainkan	78
Gambar 4.25 Tampilan menu kempur pada menu mainkan	78
Gambar 4.26 Tampilan menu pelimak pada menu mainkan.....	79
Gambar 4.27 Tampilan menu reong pada menu mainkan	79
Gambar 4.28 Tampilan menu rincik pada menu mainkan	80
Gambar 4.29 <i>Layout</i> menu gendang	81
Gambar 4.30 <i>Script</i> menu gendang.....	81
Gambar 4.31 Tampilan menu gendang	82
Gambar 4.32 <i>Layout</i> deskripsi menu gendang	83
Gambar 4.33 <i>Script</i> deskripsi menu gendang	83
Gambar 4.34 Tampilan deskripsi menu gendang.....	84
Gambar 4.35 <i>Layout</i> menu cemprang	85
Gambar 4.36 <i>Script</i> menu cemprang.....	85
Gambar 4.37 Tampilan menu cemprang.....	86
Gambar 4.38 <i>Layout</i> deskripsi menu cemprang.....	87
Gambar 4.39 <i>Script</i> deskripsi menu cemprang	87
Gambar 4.40 Tampilan deskripsi menu cemprang	88
Gambar 4.41 <i>Layout</i> menu gong.....	89
Gambar 4.42 <i>Script</i> menu gong	89
Gambar 4.43 Tampilan menu gong.....	90
Gambar 4.44 <i>Layout</i> deskripsi menu gong	91
Gambar 4.45 <i>Script</i> deskripsi menu gong.....	91
Gambar 4.46 Tampilan deskripsi menu gong	92
Gambar 4.47 <i>Layout</i> menu kempur.....	93
Gambar 4.48 <i>Script</i> menu kempur	93

Gambar 4.49 Tampilan menu kempur	94
Gambar 4.50 <i>Layout</i> deskripsi menu kempur	95
Gambar 4.51 <i>Script</i> deskripsi menu kempur	95
Gambar 4.52 Tampilan deskripsi menu kempur	96
Gambar 4.53 <i>Layout</i> menu pelimak	97
Gambar 4.54 <i>Script</i> menu pelimak	97
Gambar 4.55 Tampilan menu pelimak	98
Gambar 4.56 <i>Layout</i> Deskripsi menu pelimak	99
Gambar 4.57 <i>Script</i> deskripsi menu pelimak	99
Gambar 4.58 Tampilan deskripsi menu pelimak	100
Gambar 4.59 <i>Layout</i> menu reong	101
Gambar 4.60 <i>Script</i> menu reong	101
Gambar 4.61 Tampilan menu reong	102
Gambar 4.62 <i>Layout</i> deskripsi menu reong	103
Gambar 4.63 <i>Script</i> deskripsi menu reong	103
Gambar 4.64 Tampilan deskripsi menu reong	104
Gambar 4.65 <i>Layout</i> menu rincik	105
Gambar 4.66 <i>Script</i> menu rincik	105
Gambar 4.67 Tampilan menu rincik	106
Gambar 4.68 <i>Layout</i> deskripsi menu rincik	107
Gambar 4.69 <i>Script</i> deskripsi menu rincik	107
Gambar 4.70 Tampilan deskripsi menu rincik	108
Gambar 4.71 Membuka lokasi file apk	109
Gambar 4.72 Tampilan konfirmasi penginstalan	109
Gambar 4.73 Tampilan proses penginstalan	110
Gambar 4.74 Tampilan selesai penginstalan	111

INTISARI

Gendang Beleq adalah alat musik tradisional yang dimainkan secara berkelompok. Gendang Beleq berasal dari Suku Sasak, Lombok, Nusa Tenggara Barat, Indonesia. Asal kata Gendang berasal dari bunyi gendang itu sendiri, yaitu bunyi *deng* atau *dung*. Beleq berasal dari bahasa Sasak yang berarti besar. Gendang Beleq berarti gendang besar. Adapun permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini adalah bagaimana cara merancang aplikasi gendang beleq agar bisa dijalankan dalam sistem operasi berbasis android.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi gendang beleq daerah Lombok berbasis android, untuk memperkenalkan musik tradisional daerah Lombok dan sebagai media pembelajaran. Aplikasi gendang beleq ini dibuat menggunakan Construct 2 dari Scirra.Ltd dan Adobe Photoshop cs6 untuk desain grafisnya.

Aplikasi gendang beleq ini dapat dijalankan dari sistem operasi berbasis android. Selain itu juga kita dapat dengan mudah mempelajari dan memainkan musik tradisional dari daerah lombok dan bisa melestarikan kebudayaan daerah.

Kata kunci: Aplikasi daerah, Gendang Beleq, Lombok NTB.

ABSTRACT

Gendang Beleq is a traditional musical instrument played in groups. Gendang Beleq comes from Sasak, Lombok, West Nusa Tenggara, Indonesia. Origin of the word comes from the sound drum drum it self, which sounds deng or dung. Beleq derived from Sasak language, which means big. Gendang Beleq means big drum. The problems associated with this research is how to design a Gendang Beleq applications to be run in the operating system based on Android.

The aim of this study is to make an application Gendang Beleq android based Lombok area, to introduce traditional music and Lombok area as a learning medium. Applications Gendang Beleq is made using Construct 2 of Scirra.Ltd and Adobe Photoshop CS6 for graphic design.

Gendang Beleq applications can be run from the operating system based on Android. In addition, we can easily learn and play traditional music from the region Lombok and could preserve local culture.

Keywords: *Application areas, Gendang Beleq, Lombok NTB.*

