

**APLIKASI EDUKASI PENGENALAN MOTIF BATIK TRADISIONAL
INDONESIA**

SKRIPSI



disusun oleh
Andriyansah
11.11.4725

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

**APLIKASI EDUKASI PENGENALAN MOTIF BATIK TRADISIONAL
INDONESIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Andriyansah

11.11.4725

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI EDUKASI PENGENALAN MOTIF BATIK TRADISIONAL
INDONESIA**

yang disusun oleh

Andriyansah

11.11.4725

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 November 2015

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI EDUKASI PENGENALAN MOTIF BATIK TRADISIONAL
INDONESIA**

yang disusun oleh

Andriyansah

11.11.4725

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302161

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 18 November 2015

KEJAWA STRUK 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, 24 November 2015



Andriyansah

NIM. 11.11.4725

MOTTO

LAKUKAN PEKERJAAN DENGAN SABAR DAN IKLAS

**TIADA DOA YG LEBIH INDAH SELAIN DOA AGAR SKRIPSI
INI CEPAT SELESAI**

**KEKASIH YANG SETIA ADALAH KEKASIH YANG SELALU
MENUTUP PINTU BUAT CINTANYA ORANG LAIN**

**JANGAN LIHAT MASA LAMPAU DENGAN PENYESALAN;
JANGAN PULA LIHAT MASA DEPAN DENGAN KETAKUTAN;
TAPI LIHATLAH SEKITAR ANDA DENGAN PENUH
KESADARAN**

PERSEMBAHAN

JANGAN LIHAT MASA LAMPAU DENGAN PENYESALAN;
JANGAN PULA LIHAT MASA DEPAN DENGAN KETAKUTAN; TAPI
LIHATLAH SEKITAR ANDA DENGAN PENUH KESADARANDENGAN
SEGALA KERENDAHAN HATI, INGIN KUPERSEMBAHKAN SEBUAH
KARYA KECIL YANG TELAH BERHASIL KUSELASKAN INI KEPADA :

ALMAMATERKU TERCINTA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
SEBAGAI TEMPATKU MENIMBA ILMU.

SECARA KHUSUS SKRIPSI INI KUPERSEMBAHKAN KEPADA
KEDUA ORANG TUAKU M.ALI CAKRA DAN ERNAWATI, TERIMA
KASIH TELAH MERAWAT, MENJAGA, MEMBIMBING, MELINDUNGI
SERTA SELALU MENDOAKAN DAN MEMBERIKAN DUKUNGAN BAIK
MORIL MAUPUN MATERIIL YANG PASTINYA TIDAK TERNILAI DAN
TIDAK DAPAT TERBAYAR OLEH APAPUN. ADIKKU TERSAYANG ANA
SELVIA YANG SANGAT SABAR MENUNGGU KAKANYA KULIAH.

UNTUK PARA DOSEN, BAIK PENGAJAR, PEMBIMBING
AKADEMIK, PEMBIMBING SKRIPSI MAUPUN PENGUJI SKRIPSI,
TERIMA KASIH YANG SEBESAR - BESARNYA ATAS ILMU,
BIMBINGAN, KRITIK, SARAN, MASUKAN DAN LAIN SEBAGAINYA
GUNA MENJADIKAN PENULIS PRIBADI YANG LEBIH BAIK DI MASA
DEPAN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “APLIKASI EDUKASI PENGENALAN MOTIF BATIK TRADISIONAL INDONESIA”. Skripsi ini disusun sebagai tugas akhir guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Perguruan Tinggi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, hal tersebut karena masih sangat terbatasnya pengetahuan penulis. Kesempurnaan dari skripsi ini tidak lepas dari bimbingan-bimbingan, nasihat-nasihat, bantuan-bantuan fasilitas dan juga dorongan moril dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya serta rasa hormat kepada :

1. Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Segenap Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu pengetahuan sebagai bekal hidup penulis di masa depan..
3. Tonny Hidayat, M.Kom, selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik, saran, masukan dan sanggahan guna penyempurnaan skripsi ini.
4. Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Kom, selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik, saran, masukan dan sanggahan guna penyempurnaan skripsi ini.

DAFTAR ISI

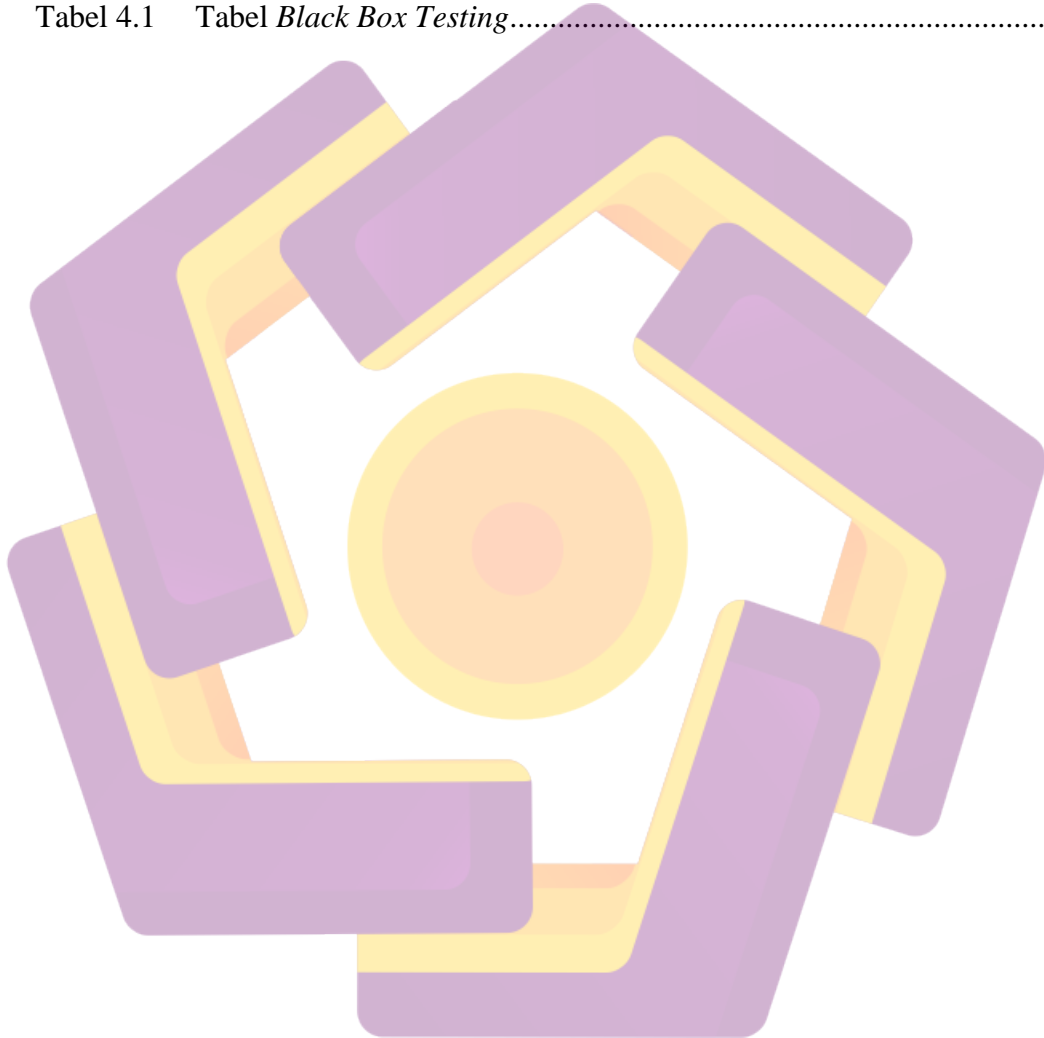
JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
INTISARI.....	XIV
ABSTRACT.....	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.2 DASAR TEORI.....	8
2.2.1 <i>CONCEPT</i>	9
2.2.2 <i>DESIGN</i>	10
2.2.3 <i>MATERIAL COLLETION</i>	11
2.2.4 <i>ASSEMBLY</i>	11
2.2.5 <i>TESTING</i>	11
2.2.6 <i>DISTRIBUTION</i>	11

2.3	IMPLEMENTASI APLIKASI	12
2.3.1	<i>GAME MAKER STUDIO</i>	12
2.3.2	<i>GAME MAKER LAMGUAGE</i>	12
2.3.3	<i>JAVA DEVELOPMENT KIT</i>	12
2.3.4	<i>ANDROID SOFTWARE DEVELOPMENT</i>	13
2.3.5	<i>SOFTWARE DEVELOPMENT KIT</i>	13
2.4	<i>APPLICATION (APLIKASI)</i>	1ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.5	EDUKASI.....	1ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.5	BATIK	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		21
3.1	ANALISIS SISTEM.....	21
3.1.1	ALUR PENELITIAN.....	21
3.1.2	ANALISIS KEBUTUHAN	22
3.1.3	ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL	22
3.1.4	ANALISIS KEBUTUHAN NONFUNGSIONAL.....	23
3.1.5	KEBUTUHAN <i>SOFTWARE</i> (PERANGKAT LUNAK)	24
3.1.6	KEBUTUHAN <i>BRAINWARE</i>	24
3.1.7	ANALISIS KELAYAKAN	25
3.1.8	KELAYAKAN OPERASIONAL.....	25
3.1.9	KELAYAKAN HUKUM	26
3.1.10	KELAYAKAN TEKNOLOGI.....	26
3.2	PERANCANGAN SISTEM	26
3.2.1	KONSEP APLIKASI.....	26
3.3	DESAIN	2ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
3.3.1	DESAIN ARSITEKTUR APLIKASI	27
3.3.2	DESAIN <i>INTERFACE</i>	28
3.4	<i>MATERIAL COLLETION</i>	36
3.5	SUARAN APLIKASI	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		44
4.1	MEMPRODUKSI SISTEM	44
4.1.1	PEMBUATAN <i>SPRITES</i>	45

4.1.2	PEMBUATAN SUARA	47
4.1.3	MEMBUATAN <i>BACKGROUND</i>	48
4.1.4	MEMBUAT OBJEK	49
4.1.5	MEMBUAT TOMBOL.....	50
4.1.6	MEMBUAT <i>ROOM</i>	51
4.1.7	MEMBUAT <i>FILE ANDROID PACKAGE (*.APK)</i>	52
4.1.8	MEMBUAT OBJEK	49
4.2	PEMBAHASAN	54
4.2.1	TAMPILAN <i>SPLASH SCREEN</i>	54
4.2.2	TAMPILAN MENU UTAMA	55
4.3	PENGUJIAN SISTEM.....	57
4.3.1	<i>BLACK BOX TESTING</i>	58
4.4	UJI COBA DEVIDE	60
4.5	MANUAL PROGRAM.....	61
4.6	MEMELIHARA SISTEM.....	66
4.7	INSTALASI PROGRAM.....	66
BAB V PENUTUP.....		70
5.1	KESIMPULAN.....	70
5.2	SARAN.....	70
DAFTAR PUSTAKA		72

DAFTAR TABEL

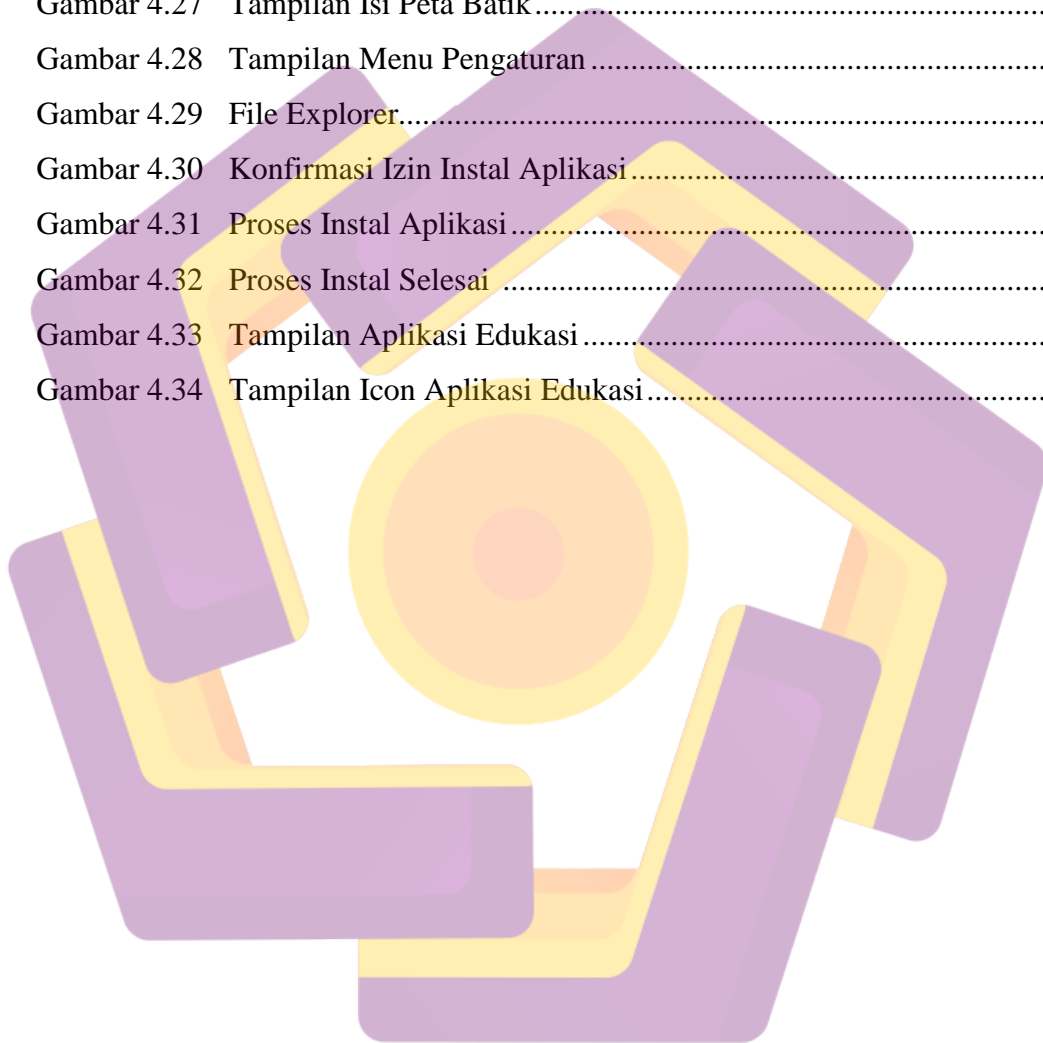
Tabel 3.1	Gambar Motif Batik	37
Tabel 3.2	Aset	41
Tabel 3.3	Sound	43
Tabel 4.1	Tabel <i>Black Box Testing</i>	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Struktur Navigasi	28
Gambar 3.2	<i>Splash</i>	28
Gambar 3.3	Menu Utama.....	29
Gambar 3.4	Menu Batik.....	30
Gambar 3.5	Penjelaskan Motif Batik.....	33
Gambar 3.6	Peta Batik	34
Gambar 3.7	Tentang.....	35
Gambar 3.8	Pengaturan.....	36
Gambar 4.1	Tampilan Lembar Kerja Baru Game Maker Studio.....	45
Gambar 4.2	Tampilan Lembar Kerja Baru Game Maker Studio.....	46
Gambar 4.3	Membuat <i>Sprite</i> (<i>Sprite Tombol Motif Batik</i>)	47
Gambar 4.4	Membuat <i>Sound</i> (<i>Suara Klik</i>).....	48
Gambar 4.5	Membuat <i>Background</i> (<i>Background Menu Utama</i>).....	49
Gambar 4.6	Properti Objek (<i>Peta Indonesia</i>).....	50
Gambar 4.7	Code Untuk <i>Left Pressed</i>	51
Gambar 4.8	Tampilan <i>Room</i> (<i>Room Menu Utama</i>).....	52
Gambar 4.9	Tampilan <i>Global Setting Game</i>	53
Gambar 4.10	Tampilan <i>Splash Screen</i> Aplikasi	54
Gambar 4.11	Tampilan <i>Source Code Splash</i>	54
Gambar 4.12	Tampilan Menu Utama	55
Gambar 4.13	Tampilan <i>Source Code</i> Tombol Motif Batik	55
Gambar 4.14	Tampilan <i>source code</i> tombol menu peta batik	56
Gambar 4.15	Tampilan <i>source code</i> dot peta Aceh	56
Gambar 4.16	Tampilan <i>source code</i> tombol tentang	56
Gambar 4.17	Tampilan <i>source code</i> tombol pengaturan	57
Gambar 4.18	Tampilan <i>source code</i> tombol keluar.....	57
Gambar 4.19	Uji coba pada Menu Batik.....	61
Gambar 4.20	Uji coba pada Menu Peta Batik.....	61
Gambar 4.21	Tampilan <i>Splash Screen</i>	62

Gambar 4.22	Tampilan Menu Utama	62
Gambar 4.23	Tampilan Menu Batik	63
Gambar 4.24	Tampilan Motif Batik Ceplokan	63
Gambar 4.25	Tampilan Menu Tentang	64
Gambar 4.26	Tampilan Menu Peta Batik	64
Gambar 4.27	Tampilan Isi Peta Batik	65
Gambar 4.28	Tampilan Menu Pengaturan	65
Gambar 4.29	File Explorer	66
Gambar 4.30	Konfirmasi Izin Instal Aplikasi	67
Gambar 4.31	Proses Instal Aplikasi	67
Gambar 4.32	Proses Instal Selesai	68
Gambar 4.33	Tampilan Aplikasi Edukasi	68
Gambar 4.34	Tampilan Icon Aplikasi Edukasi	69



INTISARI

Kata Kunci: Batik, *Android*, Aplikasi.

Android adalah aplikasi yang sangat populer di zaman yang beranjak modern ini, hampir semua manusia memiliki *android* dan di dalam *android* terdapat banyak sekali aplikasi yang menarik, berguna juga menghibur.

Bagai mana jika motif batik tradisional Indonesia kita masukan ke dalam android, Batik tradisional Indonesia adalah salah satu warisan budaya dunia yang mulai populer *United Nations Education*, *Scientific*, dan *Cultur Organization* (UNESCO) memberi pengakuan dan mengesahkan secara resmi Batik Indonesia sebagai warisan dunia (*World Heritage*) pada tanggal 2 oktober 2009.

Batik bias di pakai untuk siapa saja dari dewasa maupun anak-anak bahkan dari luar negeri batik memiliki daya tarik tersendiri, dengan membuat aplikasi ini saya mengharapakan nama batik tradisional Indonesia akan lebih terangkat lagi di mata manca Negara.

Aplikasi Edukasi Pengenalan Motif Batik Tradisional Indonesia di buat menggunakan *Game Maker Studio*, *Corel Draw* dan *PhotoShop*. Aplikasi Edukasi Pengenalan Motif Batik Tradisional Indonesia memiliki 2 Menu utama yaitu menu Motif Batik dan menu Peta Batik di menu batik terdapat batik pilihan dan penjelasan batik tersebut sedangkan di menu peta batik terdapat peta Indonesia yang di dalamnya banyak terdapat poin merah yang tiap poinnya menunjukkan tempat dari asal motif batik yang berbeda-beda.

Aplikasi ini di harap memotifasi bangsa Indonesia agar Lebih memperhatikan motif batik Indonesia dan dapat lebih mengembangkan aplikasi ini agar lebih baik dan member nilai lebih bagi penggunanya.

ABSTRACT

Keyword: Batik, Android, Application

Android is an application that is very popular in the modern era to move, almost all men have in android android and there are many interesting applications, useful also entertaining.

Like where if traditional batik motifs Indonesia we enter into android, Traditional batik Indonesia is one of the world's cultural heritage increasingly popular United Nations Education, Scientific and Cultur Organization (UNESCO) to give recognition and certify officially Batik Indonesia as a world heritage (World Heritage) on October 2, 2009.

Bati bias in use to anyone of adults and children even from abroad batik has its own charm, by making this application I expect the name of a traditional batik traditional Indonesia will be raised again in the eyes of foreign countries.

Applications Education Introduction Traditional Indonesian Batik is made using Game Maker Studio, Corel Draw and PhotoShop. Applications Education Introduction to Batik traditional Indonesia has two main menus are menu Batik and menus Map of Batik in the menu batik are batik options and explanations batik while in menu map batik are maps Indonesia in which there are many points of red which each point indicates the place of origin motif different.

This application in the hope to motivate people of Indonesia that Indonesian batik motifs more attention and further develop these applications in order to better and more value for its members.