

**MEMBUAT APLIKASI EDUKATIF KEBUDAYAAN DAERAH DI
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN RASA CINTA TANAH AIR
PADA ANAK USIA 7-12 TAHUN**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Bil Haidar

11.12.6160

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**MEMBUAT APLIKASI EDUKATIF KEBUDAYAAN DAERAH DI
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN RASA CINTA TANAH AIR
PADA ANAK USIA 7-12 TAHUN**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat sarjana S1 pada jurusan
Sistem Informasi



disusun oleh

Muhammad Bil Haidar

11.12.6160

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEMBUAT APLIKASI EDUKATIF KEBUDAYAAN DAERAH DI
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN RASA CINTA TANAH AIR
PADA ANAK USIA 7-12 TAHUN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Bil Haidar

11.12.6160

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Februari 2015

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEMBUAT APLIKASI EDUKATIF KEBUDAYAAN DAERAH DI
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN RASA CINTA TANAH AIR
PADA ANAK USIA 7-12 TAHUN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Bil Haidar

11.12.6160

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302107

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Desember 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah inimenyatakan 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 disuatu 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 Desember 2015



Muhammad Bil Haidar
NIM. 11.12.6160

HALAMAN MOTTO

*“Hidup bukan seberapa banyak kita menerima, tetapi seberapa banyak
kita memberi”
(Penulis)*



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah atas segala kekuatan, nikmat, karunia, kelancaran, kemudahan, serta menuntun penulis untuk memecahkan semua permasalahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Membuat Aplikasi Edukatif Kebudayaan Daerah di Indonesia untuk Meningkatkan Rasa Cinta Tanah Air pada Anak Usia 7-12 Tahun”. Tidak lupa shalawat serta salam untuk Baginda Rasulullah Muhammad Shalallahu’alaihi wassalam yang telah memberikan teladan sebaik baiknya teladan.

Karya tulis ini dengan bangga penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Suprawoto dan Ibu Dwi Maryani yang telah memberikan segala doa, materi, dukungan, serta semangat kepada penulis.
2. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi.
3. Adikku Alhaq Fara Nabella, yang terus menyemangati dan mendoakan penulis setiap saat.
4. Desiana Lismania Sita, atas dukungan, bantuan, dan berbagi ilmu kepada penulis.
5. Motor Honda CS1ku yang sudah menemani pergi kemanapun.
6. Laptop LENOVOku yang sudah membantu menyelesaikan skripsi sampai akhir.
7. Teman – teman komunitas Honda CS1 DRACS yang bisa menjadi teman curhat sekaligus teman menggila disaat pusing mikir skripsi.

8. Niken Kustanti yang sudah membantu penelitian ke beberapa anak usia 7-12 tahun.
9. Teman-teman kelas 11-S1SI-11, teman seperjuangan menyelesaikan skripsi yang saling mendukung dan menyemangati.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh

Segala puji bagi Allah yang telah memberikan rahmat, kekuatan, kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Membuat Aplikasi Edukatif Kebudayaan Daerah di Indonesia untuk Meningkatkan Rasa Cinta Tanah Air pada Anak Usia 7-12 Tahun”.

Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta pada Jurusan Sistem Informasi.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memberikan ilmu saat penyusunan skripsi.
4. Kedua orang tua penulis, untuk doa dan dukungan yang terus mengalir.
5. Bapak Ibu dosen dan pegawai STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi baik terlibat langsung maupun tidak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

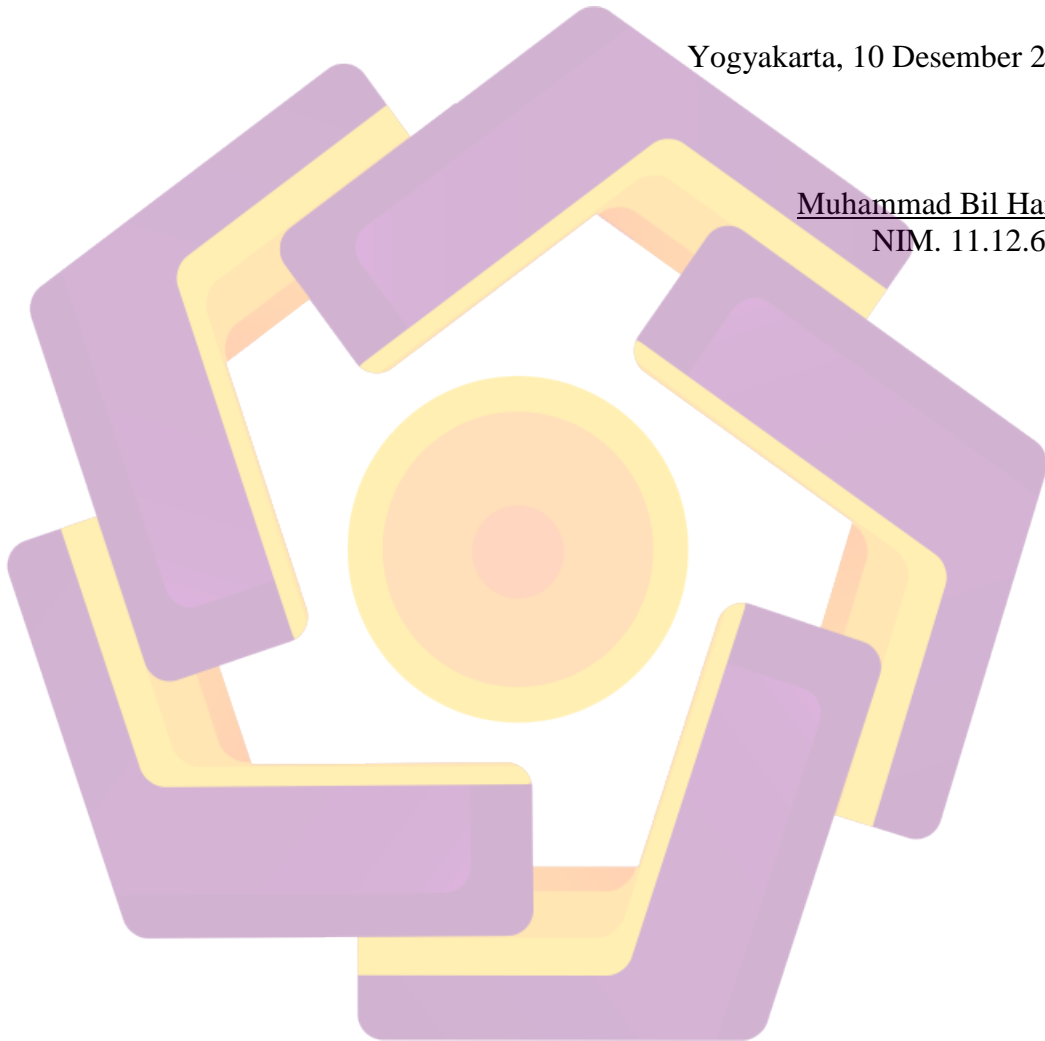
Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan maupun kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar bisa menjadi pembelajaran untuk penyusunan penelitian selanjutnya.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu 'alaikum warahmatullah wabarakatuh

Yogyakarta, 10 Desember 2015

Muhammad Bil Haidar
NIM. 11.12.6160



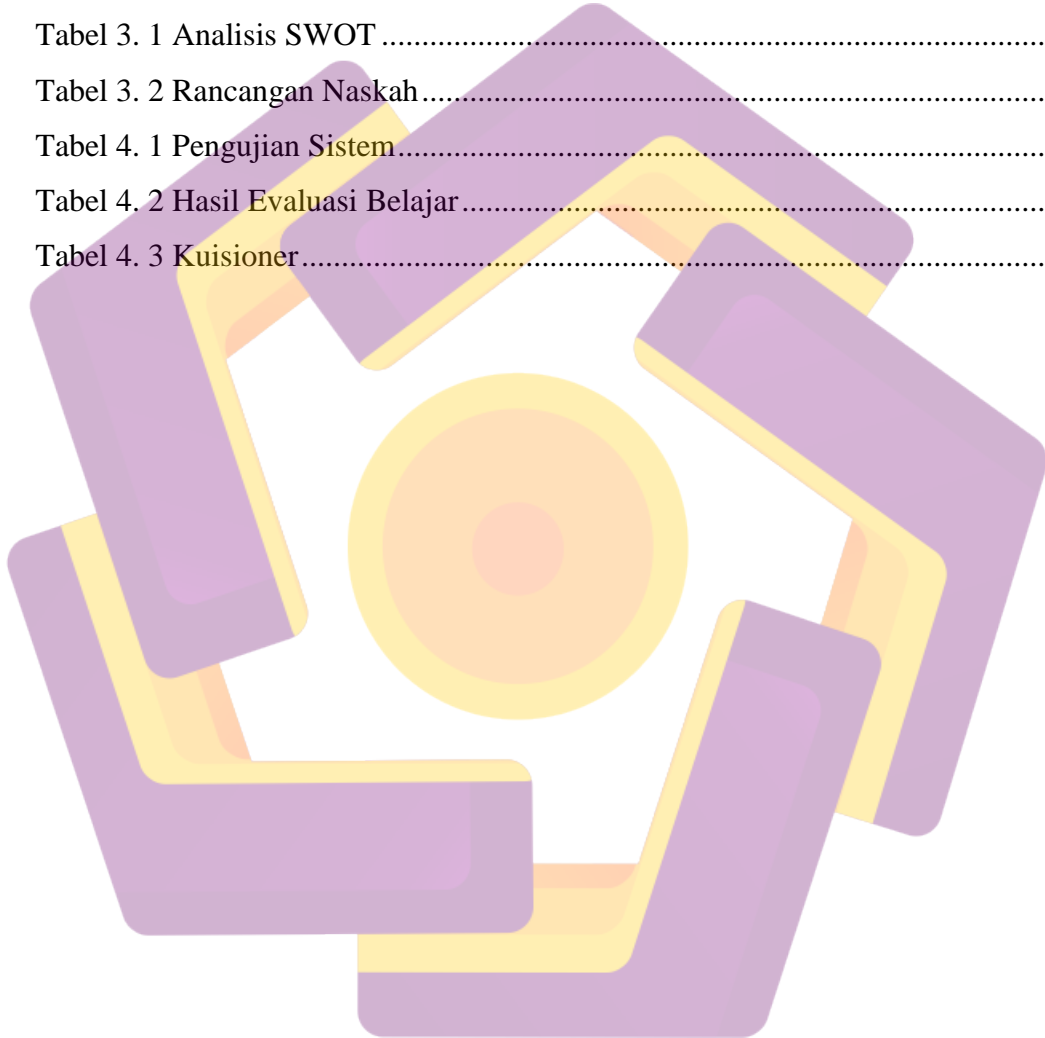
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori	7
2.2.1 Pengertian Multimedia	7
2.2.2 Pengertian Edukatif	7
2.2.3 Pengertian Kebudayaan.....	7
2.2.4 Objek-objek Multimedia	8
2.2.5 Desain Struktur	11
2.2.6 Metode Analisis	14

2.2.7	Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Multimedia	15
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	17
3.1	Analisis SWOT.....	17
3.2	Solusi yang Dapat Dilakukan	18
3.3	Solusi yang Dipilih	18
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	18
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	18
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	19
3.5	Perancangan Sistem Multimedia	20
3.5.1	Merancang Konsep.....	20
3.5.2	Merancang Isi.....	21
3.5.3	Merancang Naskah.....	22
3.5.4	Merancang Grafik	23
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	28
4.1	Pembuatan Aplikasi Edukatif.....	28
4.1.1	Proses Produksi Aplikasi Edukatif.....	28
4.1.2	Penggabungan Elemen Aplikasi Edukatif.....	32
4.1.3	Uji Coba Penggunaan Sistem.....	45
4.2	Implementasi Sistem	49
BAB V	PENUTUP.....	53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA		54
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

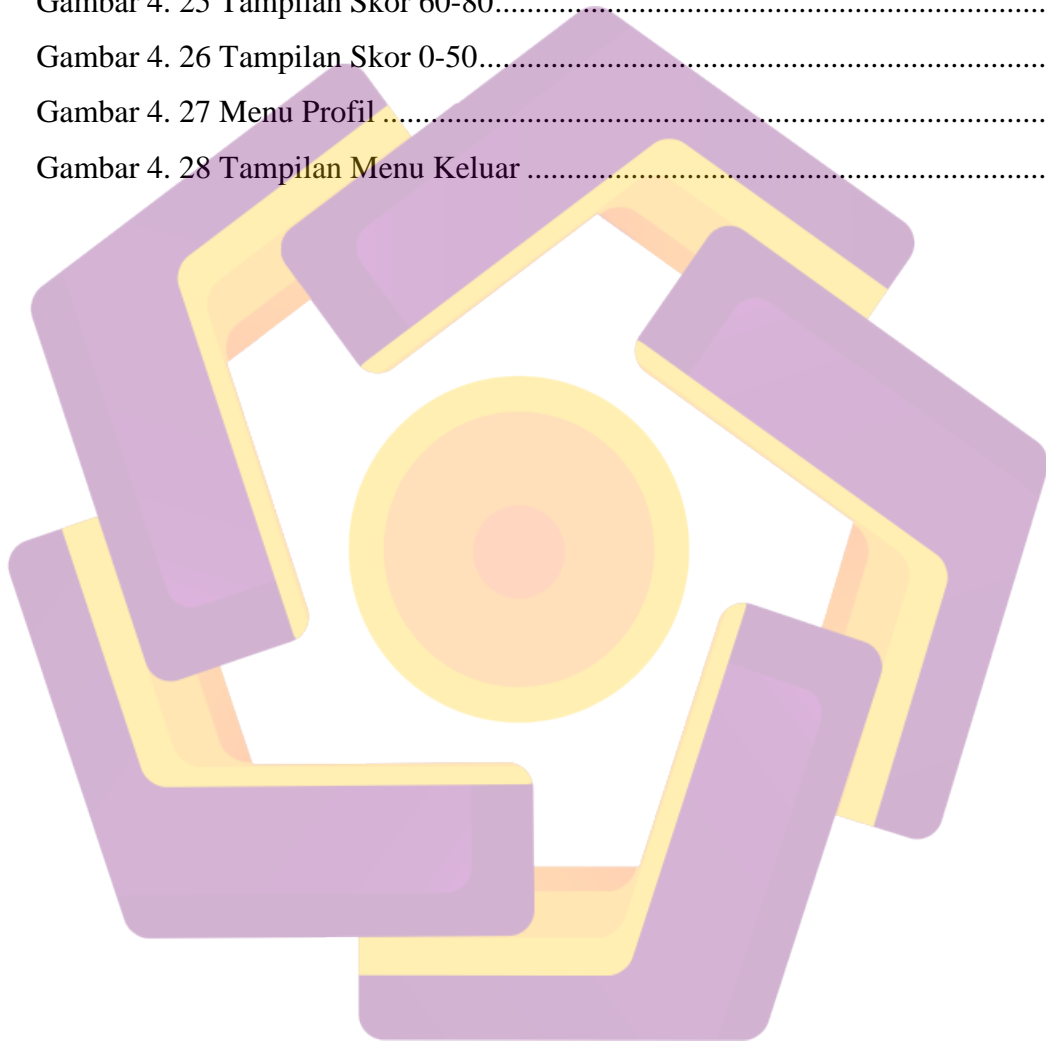
Tabel 2. 1 Icon Desain Struktur	11
Tabel 2. 2 Analisis SWOT	15
Tabel 2. 3 Siklus Pengembangan Sistem	16
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	17
Tabel 3. 2 Rancangan Naskah	22
Tabel 4. 1 Pengujian Sistem	46
Tabel 4. 2 Hasil Evaluasi Belajar	50
Tabel 4. 3 Kuisisioner	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Desain Struktur Hierarchical.....	21
Gambar 3. 2 Layout Splash Screen.....	23
Gambar 3. 3 Layout Menu Utama.....	24
Gambar 3. 4 Layout Menu Pilih Peta.....	24
Gambar 3. 5 Layout Menu Macam-macam Kebudayaan.....	25
Gambar 3. 6 Layout Menu Profil.....	25
Gambar 3. 7 Layout Menu Game Edukatif.....	26
Gambar 3. 8 Layout Menu Game Tebak Gambar.....	26
Gambar 3. 9 Layout Menu Keluar.....	27
Gambar 4. 1 Alur Proses Pembuatan Aplikasi Edukatif.....	28
Gambar 4. 2 Tampilan Manajemen File	29
Gambar 4. 3 Tampilan Pemnbuatan Tombol	29
Gambar 4. 4 Tampilan CorelDraw	30
Gambar 4. 5 Tampilan Pengaturan Ukuran File	31
Gambar 4. 6 Tampilan Sketsa Background.....	31
Gambar 4. 7 Tampilan Background setelah diberi warna.....	32
Gambar 4. 8 Tampilan Sketsa Desain Splash Screen	33
Gambar 4. 9 Tampilan Desain Splash Screen	33
Gambar 4. 10 Tampilan Splash Screen pada Adobe Flash CS6	34
Gambar 4. 11 Tampilan Sketsa Menu Utama pada CorelDraw X4.....	35
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Utama setelah diberi warna	35
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Utama dengan tombol.....	36
Gambar 4. 14 Sketsa Menu Pilih Peta.....	37
Gambar 4. 15 Menu Pilih Peta	37
Gambar 4. 16 Menu Deskripsi pada CorelDraw	38
Gambar 4. 17 Menu Deskripsi	38
Gambar 4. 18 Menu Deskripsi Rumah Adat.....	39
Gambar 4. 19 Menu Pakaian.....	39

Gambar 4. 20 Menu Tarian	40
Gambar 4. 21 Menu Deskripsi Alat Musik Tradisional.....	40
Gambar 4. 22 Menu Deskripsi Senjata Tradisional	41
Gambar 4. 23 Menu Soal Game Edukatif	42
Gambar 4. 24 Tampilan Skor 90-100.....	42
Gambar 4. 25 Tampilan Skor 60-80.....	43
Gambar 4. 26 Tampilan Skor 0-50.....	43
Gambar 4. 27 Menu Profil	44
Gambar 4. 28 Tampilan Menu Keluar	45



INTISARI

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari berbagai suku bangsa yang memiliki budaya daerah masing-masing. Mengenalkan budaya daerah sejak dini kepada anak bisa menjadi hal penting karena saat ini banyak generasi muda yang kurang begitu mengenal dan mencintai kebudayaan daerah Indonesia.

Di dalam kegiatan belajar mengajar terutama yang berhubungan dengan pengenalan budaya daerah Indonesia kebanyakan anak masih sulit dalam mengenal, menghafal dan memahami sehingga rasa cinta tanah air pada anak belum terbentuk dengan baik. Untuk itu, penulis membuat sebuah aplikasi edukatif yang berisi tentang kebudayaan daerah seperti senjata tradisional, rumah, pakaian, alat musik tradisional dan tarian adat.

Aplikasi ini disajikan dengan menampilkan gambar asli agar anak lebih mudah mengenal dan menghafal. Untuk menguji kemampuan anak, aplikasi edukatif dilengkapi dengan evaluasi belajar. Adapun software pendukung yang digunakan seperti: Adobe Flash, Adobe Photoshop, dan Corel Draw.

Kata kunci: Aplikasi edukatif, Kebudayaan daerah Indonesia.

ABSTRACT

Indonesia is a country made up of various ethnic groups that have a culture of their respective regions. Introduce the local culture to children from an early age could be important because many young people who are less familiar with the area and love the culture of Indonesia.

In the teaching and learning activities, especially related to the introduction of Indonesian local culture most children are still hard to recognize, memorize and understand that patriotism in children has not been well established. To that end, the author makes an educational application that contains the local culture such as traditional weapons, houses, clothes, traditional musical instruments and traditional dances.

This application is presented to show the original image so that children are easier to recognize and memorize. To test the ability of a child, educational applications is equipped with an evaluation study. As for the supporting software is used such as: Adobe Flash, Adobe Photoshop, and Corel Draw.

Keywords: *educational applications, Culture Indonesian region*