

**APLIKASI PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN JAWA
BERBASIS MOBILE ANDROID**



SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi
Strata I pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh:

Wakhid Wijatmaka
NIM : L200080069

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

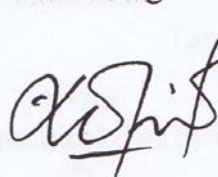
“APLIKASI PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN JAWA BERBASIS MOBILE ANDROID”

ini telah diperiksa dan disetujui pada :

Hari : Selasa

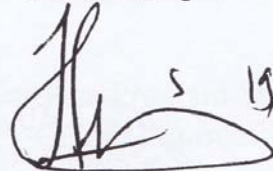
Tanggal : 23 Oktober 2012

Pembimbing I

 acc
pendaftaran
23/10 2012

Aris Rakhmadi, S.T., M.Eng.
NIK: 983

Pembimbing II

 19/10-12

Hasyim Asy'ari, S.T., M.T.
NIK: 981

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN JAWA BERBASIS MOBILE ANDROID

dipersiapkan dan disusun oleh

Wakhid Wijatmaka

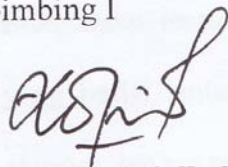
NIM : L200080069

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal

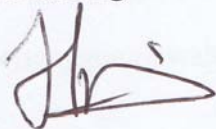
Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I




Aris Rakhmadi, S.T., M.Eng

Pembimbing II



Hasyim Asy'ari, S.T., M.T.

Anggota Dewan Penguji Lain



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.



Fatah Yasin Irsyadi, S.T., M.T.

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal

Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Husni Thamrin, S.T., MT., Ph.D.

NIK : 706

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.

NIK : 970

DAFTAR KONTRIBUSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi:

1. Saya merancang dan membangun aplikasi pembelajaran dengan menggunakan menggunakan *Eclipse Java Helios* yang disertai *plugin ADT* untuk membuat aplikasi.
2. Buku-buku tentang pemrograman aplikasi berbasis android dan buku-buku yang berisi tentang kebudayaan Jawa, serta artikel-artikel dari Internet dan *sharing* dengan teman-teman.

Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya. Saya bertanggungjawab atas isi dan kebenaran daftar di atas.

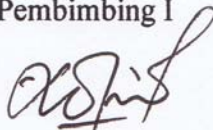
Surakarta, 2 Oktober 2012



Wakhid Wijatmaka

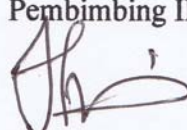
Mengetahui:

Pembimbing I



Aris Rakhmadi, S.T., M.Eng.
NIK: 983

Pembimbing II



Hasyim Asy'ari, S.T., M.T.
NIK: 981

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

Nilailah setiap kebaikan orang lain kepada kita, dan hapuslah setiap kebaikan yang kita berikan kepada orang lain.

“Bambang Tri Wijayanto”

Do'a memberikan kekuatan pada orang yang lemah, membuat orang tidak percaya menjadi percaya dan memberikan keberanian pada orang yang ketakutan.

“Wakhid Wijatmaka”

PERSEMBAHAN :

1. Bapakku dan Ibuku tercinta atas restu dan keagungan do'amu dengan curahan penuh kasih sayang yang engkau berikan kepadaku dan juga senantiasa memberikan motivasi, membimbing, dan mendidikku agar selalu menghargai setiap nilai kehidupan yang telah aku jalani.
2. Adikku Witri tersayang yang selalu memberikan semangat dalam menyusun skripsi ini dan karenamu aku berjuang.
3. Sahabat terbaikku Arif Tri yang selalu memberikan motivasi dan masukan untuk mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk cerita kehidupannya.
4. Ibu Iin yang senantiasa mendo'akan dan memberikan motivasi kepadaku. Terima kasih atas restumu yang engkau berikan kepadaku.
5. Mas Kuat yang selalu memberikan motivasi, terima kasih untuk masukan dan semangatnya.
6. Teman-temanku yang tak bisa aku sebutkan satu per satu. Terima kasih telah memberikan do'a maupun motivasinya.
7. Teman-temanku seperjuangan Teknik Informatika UMS '08. Terima kasih untuk pengalaman kuliah bersama kalian.

KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat, kenikmatan dan hidayah-Nya sehingga sampai saat ini masih bisa beribadah kepada-Nya, serta penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembelajaran Kebudayaan Jawa Berbasis Mobile Android”.

Skripsi ini merupakan persyaratan untuk memenuhi kurikulum Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta serta untuk menyelesaikan program sarjana.

Penulis telah berusaha untuk menyelesaikan laporan skripsi ini dengan kemampuan yang dimiliki, namun penulis menyadari bahwa laporan ini masih tergolong biasa dan merasa ada kekurangannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran serta kritik sehingga berguna untuk membangun dan menambah ilmu bagi penulis.

Dalam kesempatan ini penulis tidak lupa memberikan penghargaan dengan segala kerendahan hati atas bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Allah SWT pujian atas cinta kasih-Mu, Engkau Yang Maha Sempurna, Yang Engkau Maha Memberi yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Shalawat dan salam semoga tetap dilimpahkan kepada Rasul Muhammad SAW dan keluarganya, dan para sahabatnya

3. Bapak Husni Thamrin, S.T, M.T., Ph.D. Dekan Fakultas Komunikasi dan Informatika.
4. Bapak Dr. Heru Supriyono, M.Sc. Ketua Program Studi Teknik Informatika.
5. Bapak Aris Rakhmadi, S.T., M.Eng. selaku pembimbing I dan Bapak Hasyim Asy'ari, S.T., M.T. selaku pembimbing II yang senantiasa membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen yang telah membimbing dan membagi ilmunya selama ini kepada penulis.
7. Bapak dan Ibu selaku orang tua yang telah memberikan dukungan dan tak henti-henti mendoakan penulis, dan senantiasa membimbing penulis dengan tanpa pamrih.

Penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak khususnya penulis sendiri serta pembaca, sehingga menambah ilmu dan wawasannya. Amin

Surakarta, Oktober 2012

Wakhid Wijatmaka

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Daftar Kontribusi	iv
Motto dan Persembahan	v
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Lampiran	xvi
Abstraksi	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Telaah Pustaka	6
2.2. Landasan Teori.....	7

2.2.1. Pengertian Kebudayaan	8
2.2.2. Android	8
2.2.3. Eclipse	9
2.2.4. Android SDK (<i>Software Development Kit</i>)	10
2.2.5. ADT (<i>Android Development Kit</i>).....	10
2.2.6. Adobe Photoshop	11
2.2.7. Photoscape.....	12
2.2.8. Audacity 1.3. Beta.....	13
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1. Waktu dan Tempat	14
3.2. Peralatan Utama dan Pendukung	14
3.3. Alur Penelitian	15
3.4. Perancangan Sistem	17
3.4.1. Analisis Kebutuhan	17
3.4.1.1. Kebutuhan Materi.....	17
3.4.1.2. Kebutuhan <i>Hardware</i>	19
3.4.1.3. Kebutuhan Software.....	20
3.4.2. Perancangan	20
3.4.2.1. Perancangan UML	21
3.4.2.2. Perancangan Sistem Aplikasi Pembelajaran	23
3.4.2.3. Diagram Alir Pembelajaran.....	28
3.4.3. Tabel Sistem.....	33
3.5. Pengujian Sitem	35

3.5.1. Kuisioner	35
3.5.2. Sistem.....	36
BAB IV HASIL DAN ANALISA	37
4.1. Hasil Penelitian	37
4.1.1. Halaman Utama.....	37
4.1.2. Halaman Menu Utama	38
4.1.3. Halaman Menu Materi	38
4.1.4. Halaman Menu Sub-menu Materi	39
4.1.5. Halaman Materi.....	40
4.1.6. Halaman Latihan Soal	41
4.1.7. Halaman Keluar	41
4.2. Analisa atau Pembahasan.....	42
4.2.1. Analisis Sistem.....	42
4.2.1.1. Form Utama	42
4.2.1.2. Form Menu Utama	43
4.2.1.3. Form Menu Materi	45
4.2.1.4. Form Sub-menu Materi	46
4.2.1.5. Form Materi	47
4.2.1.6. Form Latihan Soal	48
4.2.1.7. Form Exit	50
4.2.2. Analisa Kerangka Halaman.....	51
4.2.2.1. Form Utama	52
4.2.2.2. Form Menu Utama	52

4.2.2.3. Form Menu Materi	52
4.2.2.4. Form Sub-menu Materi	52
4.2.2.5. Form Materi	53
4.2.2.6. Form Latihan Soal	53
4.2.2.7. Form Keluar	53
4.2.3. Analisa Data Kuisisioner	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
Lampiran	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Definisi Aktor	22
Tabel 3.2. Definisi Use Case.....	23
Tabel 3.3. Tabel Keseluruhan Sistem	33
Tabel 3.4. Tabel Form Materi	34
Tabel 4.1. Daftar Kuisisioner Guru	55
Tabel 4.2. Kuisisioner Guru.....	56
Tabel 4.3. Daftar Kuisisioner Siswa	58
Tabel 4.4. Kuisisioner Siswa	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan Utama Eclipse Java Helios	10
Gambar 2.2. Tampilan Menu Utama Photoshop.....	12
Gambar 2.3. Tampilan Menu Photoscape	13
Gambar 2.4. Tampilan Menu Audacity.....	13
Gambar 3.1. Diagram Alir Penelitian	15
Gambar 3.2. Diagram Use Case	21
Gambar 3.3. Halaman Utama.....	24
Gambar 3.4. Halaman Menu Utama	24
Gambar 3.5. Halaman Menu Materi	25
Gambar 3.6. Halaman Sub-menu Materi	26
Gambar 3.7. Halaman Materi.....	26
Gambar 3.8. Halaman Latihan Soal	27
Gambar 3.9. Halaman Keluar.....	27
Gambar 3.10. Diagram Alir Halaman Menu.....	29
Gambar 3.11. Diagram Alir Halaman Menu Materi	30
Gambar 3.12. Diagram Alir Halaman Sub-menu Materi	31
Gambar 3.13. Diagram Alir Halaman Latihan Soal.....	32
Gambar 3.14. Diagram Alir Halaman Keluar	33
Gambar 4.1. Halaman Utama.....	37
Gambar 4.2. Halaman Menu Utama	38
Gambar 4.3. Halaman Menu Materi	38

Gambar 4.4. Halaman Sub-menu Materi	39
Gambar 4.5. Halaman Materi Adat Istiadat	40
Gambar 4.6. Halaman Materi Alat Musik.....	40
Gambar 4.7. Halaman Latihan Soal	41
Gambar 4.8. Halaman Keluar.....	41
Gambar 4.9. Grafik Penilaian Program Pada Guru.....	56
Gambar 4.10. Grafik Penilaian Program Pada Siswa	59

DAFTAR LAMPIRAN

Script Tampilan Utama

Script Tampilan Menu Utama

Script Tampilan Menu Materi

Script Tampilan Sub-menu Materi Banten

Script Tampilan Materi Banten

Script Tampilan Latihan Soal

ABSTRAKSI

Tujuan penelitian ini membuat sebuah aplikasi pembelajaran kebudayaan Jawa berbasis *mobile* android dibuat menggunakan *software Eclipse*, yaitu *software* yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis *mobile* android. Pembuatan aplikasi ini diharapkan mempermudah pengguna mengenal dan mempelajari kebudayaan Jawa.

Penulis membuat aplikasi pembelajaran ini dengan beberapa tahapan. Tahap pertama perancangan aplikasi menggunakan *Eclipse* sebagai *development tool* yang sudah terhubung dengan *plugin* ADT, *Photoshop* untuk mengolah *image* dan *Audacity 1.3 Beta* untuk perancangan *audio*, selanjutnya dilakukan pengujian sistem kepada pengguna aplikasi sebagai penilaian hasil dari perancangan aplikasi.

Hasil dari perancangan adalah aplikasi pembelajaran kebudayaan Jawa bersifat *read only* dan berisi tentang materi adat istiadat, alat musik, lagu daerah, tarian tradisional, pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, permainan tradisional yang berasal dari provinsi Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur dan Yogyakarta, latihan soal dan bahasa Jawa, yang akan memudahkan bagi pengguna untuk mengenal dan mempelajari kebudayaan Jawa.

Kata kunci : Aplikasi Kebudayaan Jawa, *Mobile*, Perancangan Aplikasi.

HALAMAN PENGESAHAN

Publikasi ilmiah dengan judul :

APLIKASI PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN JAWA BERBASIS MOBILE ANDROID

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Wakhid Wijatmaka

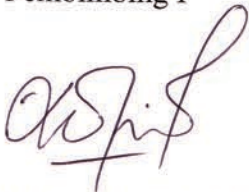
NIM : L200080069

Telah disetujui pada :

Hari : ..Jum'at.....

Tanggal : ..2 November 2012.....

Pembimbing I



Aris Rakhmadi, S.T., M.Eng.

NIK : 983

Pembimbing II



Hasyim Asy'ari, S.T., M.T.

NIK : 981

Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal ..2 - 11 - 2012 ..

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.

NIK : 970