

SKRIPSI

**APLIKASI GAME PENGENALAN PAKAIAN ADAT DI INDONESIA
BERBASIS ANDROID**



ESTER MARSETYA

NOMOR MAHASISWA : 135410178

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN DAN INFORMATIKA AKAKOM
YOGYAKARTA**

2017

SKRIPSI

**APLIKASI GAME PENGENALAN PAKAIAN ADAT INDONESIA
BERBASIS ANDROID**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Komputer Program Studi Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM
Yogyakarta**

Disusun Oleh:

ESTER MARSETYA

Nomor Mahasiswa: 135410178

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN DAN INFORMATIKA AKAKOM
YOGYAKARTA**

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Aplikasi Game Pengenalan Pakaian Adat di Indonesia Berbasis

Android

Nama : Ester Marsetya

NIM : 135410178

Jurusan : Teknik Informatika

Jenjang : Strata 1 (S-1)



Dosen Pembimbing

Indra Yatini, S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI GAME PENGENALAN PAKAIAN ADAT DI INDONESIA
BERBASIS ANDROID**

Telah diuji didepan dosen penguji yang diselenggarakan Sekolah Tinggi
Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta dan dinyatakan
diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Teknik Informatika, pada :


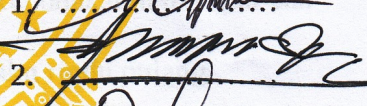
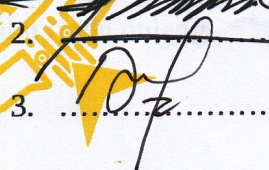
Yogyakarta, 21 Agustus 2017

Mengesahkan,

Dosen Penguji

1. Y.Yohakim Marwanta, S.Kom., M.Cs.
2. Thomas Edyson Tarigan, S.Kom., M.Cs.
3. Indra Yatini B, S.kom., M.Kom.



Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

Mengetahui,

21 AUG 2017

Ketua Program Studi TI / S1



M. Guntara Ir., M.T.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan karya ini kepada :

1. Tuhan Yesus, yang selalu memberikan aku kekuatan dan hikmat dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Buat Ayahanda tercinta (Almarhum), walaupun tidak sempat aku membahagiakanmu namun Ayah alasanku terus berjuang sampai saat ini.
3. Mamah tercinta, yang telah mencurahkan seluruh cinta kasih sayangnya untuk selalu memberi dorongan dan selalu berdoa untukku.
4. Topan Extranepa terimakasih sudah menjagaku selama ini jadi yang terbaik untukku dan selalu mendukungku dikondisi apapun.
5. Ka Lena dan Ka Iyus kakakku yang tersayang, yang telah mendukungku dalam moril dan materil selama studiku. Terimakasih sudah memotivasiku untuk jadi sukses seperti kalian.
6. Kedua kakak Iparku Ka Sapta dan Ka Iska, serta keponakan tete Oska dan Afe yang juga mendukungku dan selalu membuat aku rindu pulang.

HALAMAN MOTTO

Janganlah takut, sebab Aku menyertai engkau, janganlah bimbang, sebab Aku ini Allahmu; Aku akan meneguhkan, bahkan menolong engkau; Aku akan memegang engkau dengan tangan kanan-Ku yang membawa kemenangan.

Yesaya 41 : 10

For surely there is a future and your hope will not be cut off:

Proverbs 23:18

Sebab itu apakah yang akan kita katakan tentang semuanya itu? Jika Allah di pihak kita, siapakah yang akan melawan kita ?

Roma 8:31

Merasa cukup bukan soal berapa jumlahnya , tetapi memilih pikiran yang sadar dan memiliki hati yang tahu bersyukur. - Me -

Setiap proses yang kita lalui dengan kesungguhan hati dan motivasi yang benar akan mendatangkan kemenangan. - Me -

Don't follow your feel but follow my instagram

@ester_marsetya

INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat terutama dalam bidang *mobile*. Selain untuk berkomunikasi perangkat *mobile* juga banyak digunakan sebagai sarana untuk belajar dan bermain. Saat ini hampir setiap orang memiliki perangkat *mobile*.

Perkembangan teknologi yang pesat, membuat pengetahuan akan identitas setiap daerah di Indonesia sangat minim. Banyak anak-anak bahkan orang dewasa tidak mengetahui identitas Provinsinya khususnya dalam hal pakaian adat.

Aplikasi ini dibuat untuk memanfaatkan peluang perkembangan teknologi yang pesat saat ini namun menyisipkan nilai budaya Indonesia di dalamnya. Agar masyarakat Indonesia mengenal budaya yang dimiliki 34 provinsi yang ada di Indonesia khususnya mengenai pakaian adat dengan cara bermain game sambil belajar. Aplikasi ini dibuat untuk perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android.

Dari hasil implementasi yang dilakukan dalam penelitian ini didapatkan kesimpulan bahwa aplikasi ini sebagai sarana untuk bermain sambil belajar mengenal 34 pakaian adat beserta aksesoris yang digunakan beserta dengan penjelasan dari komponen yang digunakan pada setiap pakaian adat dan aksesorisnya.

Kata kunci : *Android, Game, Indonesia, Mobile, Pakaian adat.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah melimpahkan segala berkat, kasih serta karuniaNya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “APLIKASI GAME PENGENALAN PAKAIAN ADAT DI INDONESIA BERBASIS ANDROID”.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada program studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Akakom Yogyakarta.

Tak lupa penulis juga menyampaikan rasa terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu pada penulisan skripsi ini, khususnya kepada :

1. Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Akakom Yogyakarta, Bpk. Cuk Subiantoro, S.Kom., M.Kom.
2. Ketua Program Studi Teknik Informatika STMIK Akakom, Bpk. M. Guntara Ir., M.T.
3. Dosen pembimbing yang telah membantu hingga selesainya penulisan skripsi ini, Ibu Indra Yatini B, S.Kom., M.Kom.
4. Dosen pembimbing akademik yang telah mengarahkan dalam proses akademik selama studi saya disini, Ibu Femi Dwi Astuti, S.Kom, M.Cs.
5. Mamah, kedua kakakku, kedua kakak iparku dan keponakanku yang tak pernah lelah mendukung di dalam doa, moril dan materi.
6. Bpk. Pius Dian Widi Anggoro, S.Si, M.Cs yang telah membantu hingga selesainya pembuatan aplikasi ini.

7. Topan Extranepa yang telah banyak membantu sampai selesainya skripsi ini.
8. Grup Mlampah-mlampah : Aan, Urfan, Topan, Aldi, Hana dan Nitha yang selalu jadi penyemangat dan penghilangan kejenuhan selama kuliah dan skripsi.
9. Teman-taman Kost PSN, khususnya Fenny dan Cici terimakasih sudah menjadi saudara seperantuanku yang selalu ada buat aku.
10. Teman-teman PMK Exodus : Jo, Niki, Jusi, Desli dan Lilian dan semua teman-teman Hagios Youth Yogyakarta.
11. Teman-teman sejawat di STMIK Akakom angkatan 2013.

Akhir kata, penulis menyadari sepenuhnya akan terbatasnya pengetahuan penulis sehingga tidak menutup kemungkinan jika ada kesalahan serta kekurangan dalam skripsi ini, untuk menyumbangkan saran dan kritik yang membangun bagi penulis, sebagai pembelajaran berharga di masa yang akan datang.

Semoga skripsi yang masih terbatas ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca sekalian.

Yogyakarta, Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
INTISARI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Game.....	8

2.2.2 Android.....	8
2.2.3 Android Studio.....	9
2.2.4 Sqlite.....	9
2.2.5 Pakaian Adat.....	9
2.2.6 Perhitungan Nilai Game.....	10

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Bahan/Data.....	12
3.1.1 Analisis Kebutuhan Input.....	12
3.1.2 Analisis Kebutuhan Output.....	12
3.1.3 Analisis Kebutuhan Proses.....	13
3.2 Peralatan.....	14
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	14
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	14
3.3 Analisis dan Perancangan Sistem.....	15
3.3.1 Usecase Diagram.....	15
3.3.2 Sequence Diagram.....	17
3.3.3 Class Diagram.....	20
3.3.4 Flowchart.....	22
3.3.5 Flowchart Pencocokan Baju.....	25
3.3.6 Flowchart Pencocokan Akseosris.....	27
3.3.7 Desain Antarmuka.....	28

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAB SISTEM

4.1 Implementasi dan Pembahasan Sistem.....	34
---	----

4.1.1	Potongan script SQLite database membuat tabel.....	34
4.1.2	Potongan script SQLite database untuk menginputkan data dalam field tabel.....	35
4.1.3	Tampilan menu utama aplikasi.....	36
4.1.4	Potongan script untuk event pilihan pulau.....	37
4.1.5	Potongan script untuk memanggil nama provinsi.....	38
4.1.6	Fungsi Random untuk menampilkan pakaian adat yang benar.....	39
4.1.7	Fungsi Random untuk menampilkan pilihan jawaban salah.....	41
4.1.8	Fungsi Random untuk menampilkan aksesoris yang benar.....	41
4.1.9	Fungsi Random untuk menampilkan pilihan jawaban aksesoris...	43
4.1.10	Script untuk membuat bonus.....	44
4.1.11	Potongan script perhitungan timer.....	45
4.1.12	Script mengambil data untuk ditampilkan pada materi.....	46
4.1.13	Script untuk menjalankan backsound.....	47
4.1.14	Script untuk mematikan backsound.....	48
4.1.15	Tampilan saat bermain game.....	48
4.1.16	Tampilan menu petunjuk dan tentang.....	52
4.2	Pembahasan.....	53
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan.....	55
5.1	Saran.....	55
	Daftar Pustaka.....	57
	Lampiran	

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 3.1 Usecase Diagram.....	15
Gambar 3.2 Sequence Diagram.....	18
Gambar 3.3 Class Diagram.....	20
Gambar 3.4 Flowchart Cek Skor.....	23
Gambar 3.5 Flowchart Cek Baju.....	25
Gambar 3.6 Flowchart Cek Aksesoris.....	27
Gambar 3.7 Halaman Utama.....	28
Gambar 3.8 Tampilan Pulau.....	29
Gambar 3.9 Tampilan Provinsi.....	29
Gambar 3.10 Menu Game.....	30
Gambar 3.11 Menu Materi.....	31
Gambar 3.12 Menu Petunjuk.....	32
Gambar 3.13 Menu Tentang.....	33
Gambar 4.1 Potongan script membuat tabel SQLite.....	34
Gambar 4.2 Potongan script menginputkan data pada tabel.....	35
Gambar 4.3 Tampilan menu utama.....	36
Gambar 4.4 Script event pemilihan pulau.....	37
Gambar 4.5 Tampilan pilih pulau.....	38
Gambar 4.6 Script menampilkan nama provinsi.....	38

Gambar 4.7 List nama provinsi.....	39
Gambar 4.8 Fungsi random jawaban pakaian benar.....	40
Gambar 4.9 Fungsi random untuk pilihan jawaban salah.....	41
Gambar 4.10 Fungsi random jawaban aksesoris benar	42
Gambar 4.11 Script random aksesoris yang salah	43
Gambar 4.12 Perhitungan bonus.....	44
Gambar 4.13 Perhitungan timer.....	46
Gambar 4.14 Script mengambil data meteri.....	46
Gambar 4.15 Tampilan materi.....	47
Gambar 4.16 Menjalankan backsound.....	47
Gambar 4.17 Script mematikan backsound.....	48
Gambar 4.18 Tampilanawal saat bernain.....	49
Gambar 4.19 Tampilan saat scrolling.....	49
Gambar 4.20 Tampilan saat jawaban benar.....	50
Gambar 4.21 Tampilan saat mendapat bonus.....	50
Gambar 4.22 Tampilan saat jawaban salah.....	51
Gambar 4.23 Tampilan saat pakaian adat benar.....	51
Gambar 4.24 Tampilan saat aksesoris benar.....	52
Gambar 4.25 Tampilan menu petunjuk.....	52
Gambar 4.26 Tampilan menu petunjuk.....	53

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1. Ringkasan Tinjauan Pustaka.....	6