



**APLIKASI INTERAKTIF PENGENALAN LAGU-LAGU NASIONAL DAN
DAERAH INDONESIA MENGGUNAKAN UNITY**



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2016



**APLIKASI INTERAKTIF PENGENALAN LAGU-LAGU NASIONAL DAN
DAERAH INDONESIA MENGGUNAKAN UNITY**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

UNIVERSITAS
FEBRI CIPTA PRATAMA
MERCU BUANA
41511010086

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2016

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41511010086

Nama : Febri Cipta Pratama

Judul Tugas Akhir : Aplikasi Interaktif Pengenalan Lagu-lagu Nasional dan Daerah Indonesia Menggunakan Unity

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul yang tersebut diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat kecuali kutipan-kutipan dan teori-teori yang digunakan dalam skripsi ini. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

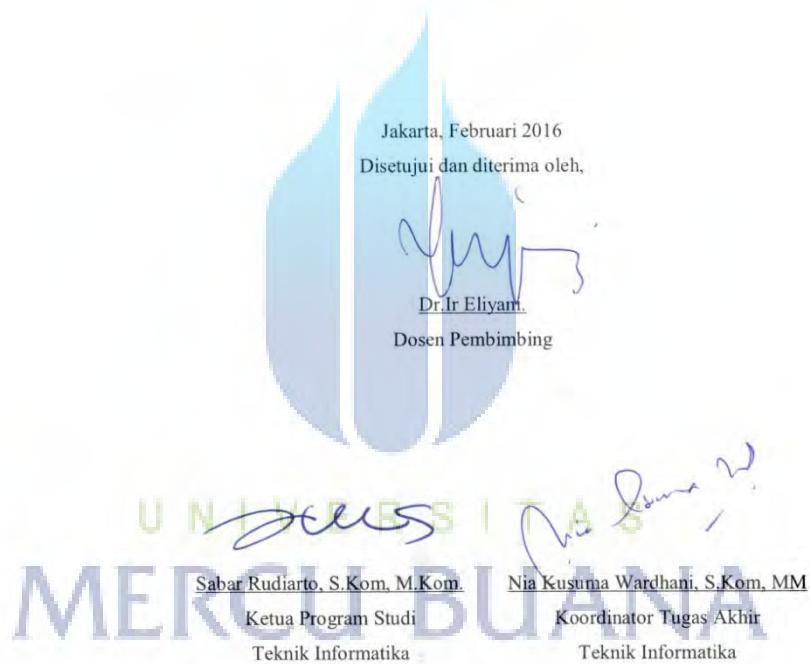
Jakarta, Februari 2016



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Febri Cipta Pratama
NIM : 415110100086
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Aplikasi Interaktif Pengenalan Lagu-lagu Nasional dan Daerah Indonesia Menggunakan Unity



KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas karunia yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir tepat pada waktunya, dimana Laporan Tugas Akhir tersebut merupakan salah satu persyaratan untuk dapat menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih belum dapat dikatakan sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan diterima dengan senang hati. Penulis juga menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini takkan dapat selesai tepat pada waktunya tanpa bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati, Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr.Ir Eliyani. selaku Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing penulis dengan semua nasihat, semangat dan ilmunya dalam menyusun laporan tugas akhir ini.
2. Bapak Anis Cherid, SE.,MTI. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
3. Bapak Sabar Rudiarto, S.Kom, M.Kom. selaku Kaprodi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Nia Kusuma Wardhani, S.Kom, MM. selaku Koordinator Tugas Akhir Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
5. Mama dan Papa yang tidak ada hentinya mendo'akan anaknya, memberikan semangat dan nasihat serta dukungan dalam bentuk apapun.
6. Kawan-kawan di Jurusan Teknik Informatika terutama angkatan 2011 yang juga telah memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Selvi Yulia Citra yang terus memberikan motivasi dan semangat serta inspirasi kepada penulis.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dan penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi kita semua. Amin

Jakarta, Februari 2016

Febri C. Pratama

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Pengumpulan Aplikasi	4
1.6 Sistematika Penulisan Laporan	6
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Edukasi	7
2.2 Lagu	7
2.2.1 Pengertian Lagu	7
2.3 Lagu Nasional	9

2.4	Lagu Daerah	10
2.4.1	Sifat dan Asal Lagu Daerah.....	11
2.5	Metode Luther	12
2.6	Pengertian <i>Flowchart</i>	13
2.6.1	Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	14
2.7	Unity 3D <i>Game Engine</i>	15
2.8	C# (C Sharp)	16
2.9	<i>Black Box Testing</i>	17
2.10	Adobe Photoshop.....	18
2.11	Sistem Operasi Android.....	19
2.11.1	Sejarah Android.....	19
2.11.2	Struktur Android	19
2.11.3	<i>Versi</i> Android.....	20
BAB III		22
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		22
3.1	Analisis Sistem	22
3.2	Analisa Kebutuhan	22
3.3	Perancangan Sistem.....	23
3.3.1	Cara Kerja Sistem.....	23
3.3.2	Pemodelan Diagram <i>Flowchart</i>	24
3.3.3	Perancangan <i>Storyboard</i>	26
3.3.4	Perancangan Struktur Navigasi.....	31
BAB IV		32
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		32
4.1	Implementasi	32
4.1.1	Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	32
4.2	Pengumpulan Bahan	33
4.3	Penulisan Kode.....	37
4.3.1	Tampilan Halaman <i>Splash Screen</i>	37
4.3.2	Tampilan Halaman Menu Utama	39
4.3.3	Tampilan Halaman Jenis Lagu.....	39

4.3.4 Tampilan Halaman Menu <i>List Lagu</i>	41
4.3.5 Tampilan Halaman Latihan Soal.....	44
4.3.6 Tampilan Halaman <i>Score</i>	48
4.3.7 Tampilan Halaman Info	48
4.4 Pengujian Fungsionalitas Aplikasi	49
4.4.1 Lingkungan Pengujian.....	49
4.4.2 Pengujian <i>Black Box</i>	50
4.4.3 Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	56
4.5 Analisa Hasil Pengujian	61
BAB V.....	62
PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Tahap Pengembangan (MDLC)	4
Gambar 3.1	Flowchart System	26
Gambar 3.2	Peta Navigasi	31
Gambar 4.1	Tampilan Halaman Splash Screen	38
Gambar 4.2	Tampilan Halaman Menu Utama	39
Gambar 4.3	Tampilan Halaman Jenis Lagu	40
Gambar 4.4	Tampilan Halaman Menu List Lagu	41
Gambar 4.5	Tampilan Halaman Lirik Lagu	43
Gambar 4.6	Tampilan Halaman Info Lagu	43
Gambar 4.7	Tampilan Halaman Soal Latihan	45
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Benar	47
Gambar 4.9	Tampilan Halaman Salah	47
Gambar 4.10	Tampilan Halaman Score	48
Gambar 4.11	Tampilan Halaman Info	49

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Lagu Nasional dan Pencipta.....	9
Tabel 2.2 Lagu Daerah dan Asal.....	11
Tabel 2.3 Simbol Flowchart.....	14
Tabel 3.1 Storyboard.....	27
Tabel 4.1 Bahan Kategori File Suara	33
Tabel 4.2 Bahan Katagori Gambar.....	36
Tabel 4.3 Bahan Katagori Button.....	37
Tabel 4.4 Tabel Skenario Pengujian	50
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Skenario	56

