



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**APLIKASI PENGENALAN BUDAYA BETAWI UNTUK ANAK-ANAK
BERBASIS ANDROID**

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
ANDRI MAULANA

41811010028

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2016



**APLIKASI PENGENALAN BUDAYA BETAWI UNTUK ANAK-ANAK
BERBASIS ANDROID**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:
ANDRI MAULANA

41811010028

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2016

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41811010028

Nama : Andri Maulana

Judul Skripsi : **APLIKASI PENGENALAN BUDAYA BETAWI UNTUK ANAK-ANAK
BERBASIS ANDROID**

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 06 Januari 2017



(Andri Maulana)

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41811010028
Nama : Andri Maulana
Judul Skripsi : Aplikasi Pengenalan Budaya Betawi untuk Anak-anak Berbasis Android


SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN

Jakarta, 06 Januari 2017.....




Yustika Erliani SE, MMSI
Dosen Pembimbing
Mengetahui,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Inge Hartanani, M.AK., M.MSI
Koord. Tugas Akhir Sistem Informasi




Nur Ani, ST., MMSI
Ketua Program Studi Sistem Informasi

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

NIM : 41811010028
Nama : Andri Maulana
Judul Skripsi : APLIKASI PENGENALAN BUDAYA BETAWI UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS ANDROID

SKRIPSI INI TELAH DI PERIKSA DAN DI SETUJUI

Jakarta, 2016


Yustika Erliani SE, MMSI

MERCU BUANA
Dosen Pembimbing

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk Memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer, Jurusan Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan waktu, pengetahuan, dan biaya. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Yustika Erliani, SE., MMSI selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan motivasi dan berbaik hati membimbing penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
2. Ibu Nur Ani, ST., MMSI selaku Kepala Program Studi yang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada saya selama mengikuti perkuliahan
3. Ibu Ratna Mutu Manikam, S.Kom, MT selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan waktu untuk dapat membimbing kepada penulis selama perkuliahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen beserta Asisten Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana yang telah memberikan bekal dan masukan selama perkuliahan.
5. Staf Tata Usaha dan dan Karyawan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana yang telah banyak membantu penulis selama mengikuti perkuliahan dan penulisan skripsi.
6. Bapak dan Ibu saya serta kakak dan abang yang selalu sabar mendukung dan mendoakan dan juga tidak pernah lelah dalam mendidik kepada penulis semenjak kecil.
7. Teman-teman Sistem Informasi 2011 yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Teman-teman Be a Good Friend (jainuri, dwi, yusri, andre, dll) yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dalam kesempatan terbatas ini dan terima kasih untuk semuanya.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini terdapat banyak kesalahan. Penulis akan sangat senang bila skripsi ini diberikan saran dan kritik yang membangun. Semoga Skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi semua

Jakarta,

2016

Andri Maulana



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.4.2 Tujuan.....	2
1.4.3 Manfaat.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Jenis Penelitian	3
1.5.2 Tahap Pengumpulan Data.....	3
1.5.3 Metode Perancangan Perangkat Lunak	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengenalan Budaya Betawi.....	6
2.2 Pengertian Budaya Betawi	6
2.2.1 Jenis Pakaian Tradisional Betawi	7
2.2.1.1 Pakaian Keseharian Adat Betawi	7
2.2.1.2 Pakaian Resmi adat Betawi	7
2.2.1.3 Pakaian Pengantin Adat Betawi	7
2.2.2 Runah adat Betawi.....	8

2.2.3 Jenis Tarian Tradisional Betawi	8
2.2.4 Makanan Khas Betawi.....	10
2.3 Android	11
2.3.1 Android SDK (<i>Software Development Kit</i>).....	11
2.3.2 JDK (<i>Java Development Kit</i>)	11
24 Android Studio	12
2.5 Basis Data (<i>Database</i>)	13
2.6 XAMPP	13
2.7 MySQL.....	13
2.8 Analisa Perancangan Perangkat Lunak	13
2.8.1 Pengertian SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>)	13
2.9 Metode <i>Waterfall</i>	14
2.10 <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	15
2.10.1 <i>Use Case Diagram</i>	17
2.10.2 <i>Activity Diagram</i>	19
2.10.3 <i>Sequence Diagram</i>	21
2.10.4 <i>Class Diagram</i>	22
2.11 Testing Perangkat Lunak.....	24
2.11.1 Metode <i>BlackBox</i>	24
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	26
3.1 Analisis.....	26
3.2 Perancangan Aplikasi.....	26
3.3 Pemodelan Diagram <i>UseCase</i>	27
3.3.1 Sistem Usulan	27
3.3.1.1 <i>UseCaseDiagram</i> Usulan	27
3.4 <i>ActivityDiagram</i> Usulan.....	31
3.4.1 <i>ActivityDiagram</i> Membuka menu Pakaian Tradisional	31
3.4.2 <i>ActivityDiagram</i> Membuka menu Rumah Adat Betawi	32
3.4.3 <i>ActivityDiagram</i> Membuka Menu Tarian Tradisional	33

3.4.4	<i>ActivityDiagram</i> Membuka Menu Makanan Tradisional.....	34
3.4.5	<i>ActivityDiagram</i> Membuka Menu Tentang	35
3.4.6	<i>ActivityDiagram</i> Membuka Menu <i>Quiz</i>	36
3.5	<i>Sequence Diagram</i> Usulan	37
3.5.1	<i>Sequence Diagram</i> Usulan Membuka Menu Pakaian Tradisional.....	37
3.5.2	<i>SequenceDiagram</i> Usulan Membuka Menu Rumah Adat Betawi.....	37
3.5.3	<i>Sequence Diagram</i> Membuka Menu Tarian Tradisional	38
3.5.4	<i>Sequence Diagram</i> Membuka Menu Makanan Tradisional.....	38
3.5.5	<i>Sequence Diagram</i> Membuka Tentang.....	39
3.5.6	<i>Sequence DiagramQuiz</i>	39
3.6	Struktur Database	40
3.7	Struktur Navigasi	40
3.7.1	Pemodelan <i>Storyboard</i>	41
3.7.1.1	Rancangan <i>Storyboard</i> Halaman <i>Utama</i>	41
3.7.1.2	Rancangan <i>Storyboard</i> Halaman Pakaian Tradisional	42
3.7.1.3	Rancangan <i>Storyboard</i> Halaman Rumah Adat Betawi.....	42
3.7.1.4	Rancangan <i>Storyboard</i> Halaman Tarian Tradisional.....	43
3.7.1.5	Rancangan <i>Storyboard</i> Halaman Makanan Tradisional	43
3.7.1.6	Rancangan <i>Storyboard</i> Halaman Tentang	44
3.7.1.7	Rancangan <i>Storyboard</i> Halaman <i>Quiz</i>	44
3.7.1.8	Rancangan <i>Storyboard</i> Halaman Penjelasan	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM		46
4.1	Implementasi Sistem	46
4.1.1	Batasan Implementasi	46
4.1.2	Implementasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	46
4.1.3	Implementasi Instalasi Program.....	47
4.1.4	Penggunaan Program	52
4.2	Pengujian.....	72
4.2.1	Rencana Pengujian.....	72
4.2.2	Kasus dan Hasil Pengujian.....	73

4.2.3 Analisa Hasil Pengujian.....	74
BAB V PENUTUP.....	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Model Air Terjun	14
2. Gambar 2.2 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	19
3. Gambar 2.3 Contoh <i>Activity Diagram</i>	20
4. Gambar 2.4 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	22
5. Gambar 2.5 Contoh <i>Class Diagram</i>	23
6. Gambar 2.6 <i>Black Box Testing</i>	25
7. Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> Usulan	27
8. Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Membuka menu Pakaian Tradisional	31
9. Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Membuka Menu Rumah Adat Betawi	32
10. Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Membuka Menu Tarian Tradisional	33
11. Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Membuka Menu Makanan Tradisional	34
12. Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Membuka Menu Tentang	35
13. Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Membuka Menu <i>Quiz</i>	36
14. Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Membuka Menu Pakaian Tradisional	37
15. Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Membuka Menu Rumah Adat Betawi	37
16. Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Membuka Menu Tarian Tradisional	38
17. Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Membuka Menu Makanan Tradisional	38
18. Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> Membuka Tentang	39
19. Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram Quiz</i>	39
20. Gambar 3.14 Struktur Navigasi Aplikasi Pengenalan Budaya Betawi Untuk Anak-Anak Berbasis Android	40
21. Gambar 3.15 <i>Storyboard</i> Aplikasi Pengenalan Budaya Betawi Untuk Anak-Anak Berbasis Android	41
22. Gambar 3.16 Halaman <i>Utama</i>	42
23. Gambar 3.17 Halaman Pakaian Tradisional	42
24. Gambar 3.18 Halaman Rumah Adat Betawi	42
25. Gambar 3.19 Halaman Layar Tarian Tradisional	43
26. Gambar 3.20 Halaman Layar Makanan Tradisional	43
27. Gambar 3.21 Halaman Layar Tentang	44
28. Gambar 3.22 Halaman Layar <i>Quiz</i>	44
29. Gambar 3.23 Halaman Layar <i>Penjelasan</i>	45
30. Gambar 4.1 Tampilan Betawi.apk	48
31. Gambar 4.2 Tampilan Pilihan Pasang	49
32. Gambar 4.3 Tampilan Proses Memasang	50

33. Gambar 4.4 Tampilan Selesai Memasang.....	51
34. Gambar 4.5 Tampilan <i>Icon</i> budaya betawi Pada Layar <i>Home Smartphone</i>	52
35. Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama	53
36. Gambar 4.7 Tampilan Menu Pakaian Adat.....	54
37. Gambar 4.8 Tampilan Sub Menu Pakaian Sehari –hari	55
38. Gambar 4.9 Tampilan Sub Menu Pakaian Resmi	56
39. Gambar 4.10 Tampilan Sub Menu Pakaian Pengantin	57
40. Gambar 4.11 Tampilan Sub Menu Rumah Adat Betawi	58
41. Gambar 4.12 Tampilan Menu Tarian Tradisional	59
42. Gambar 4.13 Tampilan Sub Menu Tari Jaipong.....	60
43. Gambar 4.14 Tampilan Sub Menu Tari Topeng.....	61
44. Gambar 4.15 Tampilan Sub Menu Tari Japin.....	62
45. Gambar 4.16 Tampilan Halaman Menu Utama Makanan Tradisional	63
46. Gambar 4.17 Tampilan Halaman Sub Menu Kerak Telor	64
47. Gambar 4.18 Tampilan Halaman Sub Menu Nasi Uduk	65
48. Gambar 4.19 Tampilan Sub Menu Laksa Betawi	66
49. Gambar 4.20 Tampilan Sub Menu Soto Betawi	67
50. Gambar 4.21 Tampilan Menu Tentang Budaya Betawi.....	68
51. Gambar 4.22 Tampilan Menu Quiz Soal Pertama	69
52. Gambar 4.23 Tampilan Menu Quiz Jawaban Salah.....	70
53. Gambar 4.24 Tampilan Menu Quiz Jawaban Benar	71

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Jenis <i>Diagram UML</i>	16
2. Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	18
3. Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	20
4. Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	21
5. Tabel 2.5 Simbol <i>Class Diagram</i>	23
6. Tabel 3.1 Skenario <i>Use Case</i> Membuka Menu Pakaian Tradisional.....	28
7. Tabel 3.2 Skenario <i>Use Case</i> Membuka Menu Rumah Adat	28
8. Tabel 3.3 Skenario <i>Use Case</i> Membuka Menu Tarian Tradisional	29
9. Tabel 3.4 Skenario <i>Use Case</i> Membuka Menu Makanan Tradisional.....	29
10. Tabel 3.5 Skenario <i>Use Case</i> Membuka Menu Tentang.....	30
11. Tabel 3.6 Skenario <i>Use Case</i> Membuka Menu <i>Quiz</i>	30
12. Tabel 3.7 Skenario <i>Activity Diagram</i> Membuka Menu Pakaian Tradisional	31
13. Tabel 3.8 Skenario <i>Activity Diagram</i> Membuka Menu Rumah Adat.....	32
14. Tabel 3.9 Skenario <i>Activity Diagram</i> Membuka Menu Tarian Tradisional.....	33
15. Tabel 3.10 Skenario <i>Activity Diagram</i> Membuka Menu Makanan Tradisional	34
16. Tabel 3.11 Skenario <i>Activity Diagram</i> Membuka Menu Tentang.....	35
17. Tabel 3.12 Skenario <i>Activity Diagram</i> Membuka Menu <i>Quiz</i>	36
18. Tabel 3.13 Tabel Quiz.....	40
19. Tabel 4.1 Tabel Rencana Pengujian.....	72
20. Tabel 4.2 Tabel Kasus dan Hasil Pengujian	7

MERCU BUANA



UNIVERSITAS
MERCU BUANA