

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN APLIKASI “BUDAYA KITE”
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA JAKARTA
PADA PELAJAR SDN SRENGSENG SAWAH 04 PAGI**

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh:
ANDI RIANDI
NIM: 20240023

**PROGRAM STUDI D4 TEKNOLOGI REKAYASA
MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Aplikasi “Budaya Kite”
Sebagai Media Pengenalan Budaya Jakarta
Pada Pelajar SDN Srengseng Sawah 04 Pagi
Penulis : Andi Riandi
NIM : 20240023
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Senin, tanggal 8 Juli 2024.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, M.T
NIP. 198011122010122003

Anggota 1



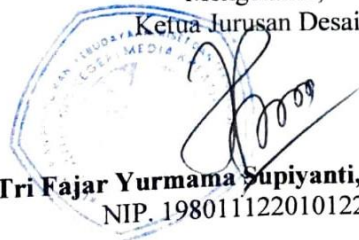
Sari Setyaning Tyas, MTI
NIP. 198703092014042001

Anggota 2



Herly Nurahmi, M.Kom
NIP. 198602052019032009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : “Perancangan Aplikasi “Budaya Kite” Sebagai Media Pengenalan Budaya Jakarta Pada Pelajar SDN Srengseng Sawah 04 Pagi”
Penulis : Andi Riandi
NIM : 20240023
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada Jumat, 21 Juni 2024.

Pembimbing I



Herly Nurhmi, M.Kom
NIP. 198602052019032009

Pembimbing II



Dwi Mandasari Rahayu, S.P.,MM.
NIP. 198801052019032012

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia



Sanjaya Pinem, S.Kom, M.Sc
NIP. 198902262020121007

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Riandi
NIM : 20240023
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Aplikasi “Budaya Kite” Sebagai Media Pengenalan Budaya Jakarta Pada Pelajar SDN Srengseng Sawah 04 Pagi adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 21 Juni 2024

Yang menyatakan,



Andi Riandi

NIM. 20240023

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Riandi
NIM : 20240023
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Aplikasi “Budaya Kite” Sebagai Media Pengenalan Budaya Jakarta Pada Pelajar SDN Srengseng Sawah 04 Pagi beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 21 Juni 2024

Yang menyatakan,

Andi Riandi

NIM. 20240023

ABSTRAK

In the era of globalization, technology has become an innovation that supports individuals' daily activities. The development of globalization has both positive and negative impacts, especially on Indonesian culture. The inevitable flow of globalization has led to the influx of foreign cultures, which can erode the spirit of national cultural identity. In Jakarta, globalization particularly influences the mindset of teenagers, making them more interested in foreign cultures like K-Pop, while neglecting the nation's rich cultural heritage. The government strives to preserve Jakarta's culture through education and technology. This study developed the "Budaya Kite" application to introduce Jakarta's culture to students of SDN Srengseng Sawah 04 Pagi. The application was designed using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method and received positive responses from students and teachers. The application effectively enhances students' knowledge and awareness of local culture.

Keywords: Application, Betawi Culture, Multimedia Development Life Cycle, Android.

Dalam era globalisasi, teknologi menjadi inovasi yang mendukung aktivitas harian individu. Perkembangan globalisasi berdampak positif dan negatif, terutama terhadap kebudayaan di Indonesia. Arus globalisasi yang tak terelakkan menyebabkan masuknya Budaya asing yang dapat mengikis jiwa nasionalisme Budaya lokal. Terutama di Jakarta, globalisasi mempengaruhi pola pikir remaja yang lebih tertarik pada Budaya asing seperti K-Pop, mengabaikan kekayaan Budaya nasional. Pemerintah berupaya melestarikan Budaya Jakarta melalui pendidikan dan teknologi. Studi ini mengembangkan aplikasi "Budaya Kite" untuk mengenalkan Budaya Jakarta kepada siswa SDN Srengseng Sawah 04 Pagi. Aplikasi ini dirancang menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan mendapat respon positif dari siswa dan guru. Aplikasi ini efektif meningkatkan pengetahuan dan kesadaran Budaya lokal di kalangan siswa.

Kata kunci: Aplikasi, Budaya Betawi, Multimedia Development Life Cycle, Android

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena hanya atas segala rahmat, kakuatan, karunia, dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Program D4 Teknologi Rekayasa Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta ini dengan baik dan tepat waktu.

Penulis menyusun proposal Tugas Akhir berjudul “Perancangan Aplikasi “Budaya Kite” Sebagai Media Pengenalan Budaya Jakarta Pada Pelajar SDN Srengseng Sawah 04 Pagi”.

Proposal Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program D4 Teknologi Rekayasa Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif. Selama penyusunan Proposal Tugas Akhir ini tentunya tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif,
2. Ibu Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik,
3. Ibu Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain,
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain,
5. Bapak Sanjaya Pinem S.Kom., M.Sc., Kepala Prodi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia yang senantiasa memberikan arahan sehingga lancarnya akan keperluan Tugas Akhir,
6. Ibu Sari Setyaning Tyas, MTI., Sekretaris Prodi Teknologi Rekayasa Multimedia,
7. Ibu Herly Nurahmi, M.Kom., Dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya kepada Penulis untuk memberikan bimbingan dan arahan dari sisi teknis dan projek,

8. Kak Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M., Dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya kepada penulis untuk memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berarti pada penulisan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini,
9. Mamih, Papih, Dedek yang senantiasa memberikan *support* baik doa, material maupun non-materil kepada penulis tentunya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik dan tepat waktu,
10. Alya, Felia, Grace, Husen, Prima, Riza, Raihan, Safri, Varian, Sandy dan Eval selaku sahabat penulis yang senantiasa menemani dan memberikan dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir berlangsung, serta
11. Kepada seluruh pihak yang ikut *support* kepada penulis namun tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Akhir kata, penulis menyadari, bahwa Proposal Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan jauh dari kata sempurna dalam penyusunannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun penulis untuk tahap pengembangan lebih lanjut. Penulis juga berharap bahwa proposal ini dapat bermanfaat baik bagi para pembaca maupun pihak yang lainnya.

Jakarta, 21 Juni 2024
Penulis,



Andi Riandi
NIM. 20240023

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
1. Bagi Penulis	5
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif.....	5
3. Bagi Masyarakat	5
BAB II KAJIAN SUMBER	6
A. Kajian Teori.....	6
1. Budaya	6
2. Budaya Jakarta.....	6
3. Perancangan.....	20
4. Desain Sistem	20
5. Desain Grafis	22
6. <i>Augmented Reality</i>	26
7. <i>Marker Based Tracking</i>	26
8. Android	27
9. <i>Software Editing</i>	28

B.	Hasil Penelitian yang Relevan	30
BAB III METODE PENGKAJIAN/PENCIPTAAN		32
A.	Teknik Pengumpulan Data.....	32
1.	Wawancara	32
2.	Kuesioner.....	32
3.	Observasi	32
4.	Studi Literatur.....	32
B.	Metode Pengembangan Sistem	32
1.	<i>Conceptualization (Konseptualisasi)</i>	33
2.	<i>Design (Desain)</i>	33
3.	<i>Material Gathering (Pengumpulan Materi)</i>	43
4.	<i>Assembly (Produksi)</i>	43
5.	<i>Testing (Pengujian)</i>	43
6.	<i>Distribution (Penyebaran)</i>	44
C.	Tempat dan Waktu Penelitian	44
D.	Subjek Penelitian	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		45
A.	Hasil Penelitian	45
1.	Tampilan Main Menu	45
2.	Tampilan Mari Mengenal	46
3.	Tampilan Coba AR Yuk	47
4.	Tampilan Tes Ingatan Yuk	47
5.	Tampilan Tentang <i>Profile</i>	48
B.	Pengujian	48
1.	Pengujian <i>Black Box</i>	48
2.	Pengujian Kuesioner.....	52
BAB V PENUTUP		55
A.	Simpulan.....	55
B.	Implikasi	55
C.	Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA		57
LAMPIRAN.....		65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kampung Betawi Setu Babakan	7
Gambar 2. 2 Rumah Adat Kebaya.....	8
Gambar 2. 3 Gambang Kromong.....	9
Gambar 2. 4 Ondel-Ondel Setu Babakan	10
Gambar 2. 5 Becak	12
Gambar 2. 6 Trem Batavia.....	13
Gambar 2. 7 Pakaian Adat Betawi.....	14
Gambar 2. 8 Senjata Tradisional Golok Betawi	16
Gambar 2. 9 Senjata Tradisional Keris Betawi	17
Gambar 2. 10 Kerak Telor	18
Gambar 2. 11 Roti Buaya	19
Gambar 2. 12 Logo Istana Gorengan.....	23
Gambar 2. 13 Marker.....	26
Gambar 2. 14 Aplikasi Budaya Nusantara	31
Gambar 3. 1 Tahapan Metode Pengembangan Sistem MDLC.....	33
Gambar 3. 2 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Budaya Kite	34
Gambar 3. 3 <i>Activity Diagram</i> Membaca Materi	35
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram</i> Mencoba Fitur Augmented Reality	36
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram</i> Menjawab Kuis	37
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram</i> Pengaturan Suara.....	38
Gambar 3. 7 <i>Activiy Diagram</i> Keluar Aplikasi	38
Gambar 3. 8 <i>Flowchart</i> Sistem Aplikasi Budaya Kite	39
Gambar 3. 9 <i>Wireframe</i> Main Menu.....	40
Gambar 3. 10 <i>Wireframe</i> Mari Mengenal.....	40
Gambar 3. 11 <i>Wireframe</i> Halaman Materi	41
Gambar 3. 12 <i>Wireframe</i> Coba AR Yuk	41
Gambar 3. 13 <i>Wireframe</i> AR Berhasil Dipindai	42
Gambar 3. 14 <i>Wireframe</i> Tes Ingatan Yuk.....	42
Gambar 3. 15 <i>Wireframe</i> Halaman Soal.....	42
Gambar 3. 16 <i>Wireframe</i> Tentang Aplikasi	43

Gambar 4. 1 Tampilan Main Menu	45
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Materi	46
Gambar 4. 3 Tampilan Materi	46
Gambar 4. 4 Tampilan Coba AR Yuk	47
Gambar 4. 5 Tampilan Tes Ingatan Yuk	47
Gambar 4. 6 Tampilan halaman Kuis	48
Gambar 4. 7 Tampilan Tentang Aplikasi	48
Gambar 4. 8 Grafik Jawaban Presentase	53

DAFTAR TABEL

Table 4. 1 Pengujian <i>Black Box</i>	49
Table 4. 2 Pengujian Perangkat	51
Table 4. 3 Skala Likert.....	52
Table 4. 4 Hasil Jawaban Kuesioner.....	52
Table 4. 5 Keterangan Pertanyaan	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	65
Lampiran 2 Lembar Bimbingan 1.....	68
Lampiran 3 Lembar Bimbingan 2.....	69
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	70
Lampiran 5 Transkrip Wawancara Kepala Sekolah	71
Lampiran 6 Transkrip Wawancara Pelajar.....	72
Lampiran 7 Soal Kuis	73
Lampiran 8 Berita Acara Serah Terima Produk	79
Lampiran 9 Kuesioner	80
Lampiran 10 <i>Form Presensi Testing</i>	83
Lampiran 11 Bukti Pekerjaan	84
Lampiran 12 Dokumentasi Pesetujuan Penelitian	85
Lampiran 13 Dokumentasi Diskusi Materi dan Soal Terhadap Aplikasi Budaya Kite	85
Lampiran 14 <i>Piloting</i> Terhadap Guru <i>Before Testing</i> Aplikasi.....	86
Lampiran 15 Dokumentasi <i>Discus</i> Menentukan Tanggal <i>Testing</i>	86
Lampiran 16 <i>Testing</i> Terhadap Siswa	87