

PEMBUATAN APLIKASI “HELLO INDONESIA” BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Pendidikan Program
Diploma III Gelar Ahli Madya Program Studi Desain Konsentrasi Multimedia
Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta*



Oleh :

HANIFAH PRATIWI

17810010

**JURUSAN DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**

2020

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JURUSAN DESAIN

Form: 13Ta/04
Tgl: 18 Juli 2020
Validasi: An. P/3M
Tgl:

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hanifah Pratiwi
NIM : 17810010
Program Studi : MuKimedia

telah menghasilkan karya tugas akhir dengan judul:
Pembuatan Aplikasi "Hello Indonesia" berbasis Android

dengan sebenarnya menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir ini adalah asli, hasil karya saya sendiri, yang belum pernah dipublikasikan dan belum pernah ikutsertakan dalam kompetisi/lomba di tingkat Regional, Nasional atau Internasional sebelumnya;
2. Tugas akhir saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia;
3. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan tata cara yang benar.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh pihak yang berwenang kepada saya.

Jakarta 30 07 2020
Yang menyatakan,



Hanifah Pratiwi
NIM. 17810010



Tgl. dicetak: 18/07/2020

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN	Form: 13TA05 Tgl: 30/07/20 Validasi: Ka, PJJM Tgl:
---	--	---

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hanifah Pratiwi
NIM : 17810010
Program Studi : Multimedia

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya beserta perangkat/properti yang ada, yang berjudul: Pembuatan Aplikasi "Hello Indonesia" berbasis Android

Dengan hak ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, meng-alihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 30 07 2020
Yang menyatakan,

Hanifah Pratiwi
NIM. 17810010


Tgl. disetujui:/20...

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan sidang penguji tugas akhir
Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif
Pada tanggal 12 Agustus 2020 dan telah dinyatakan:

LULUS

Tim penguji :

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Rudy Cahyadi, MT	Ketua Penguji	
Agung Budi Prasetyo, MT	Anggota Penguji	
Hafid Setyo Hadi, MT	Pembimbing (Moderator)	

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN APLIKASI “HELLO INDONESIA” BERBASIS
ANDROID

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Pendidikan Program
Diploma III Gelar Ahli Madya Program Studi Desain Konsentrasi Multimedia
Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta*

Disusun Oleh:

HANIFAH PRATIWI

Menyetujui,

Koordinator Program Studi Desain
Konsentrasi MultiMedia

Agung Budi Prasetyo, MT
NIP. 197910032008121003

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Hafid Setyo Hadi, MT
NIP. 197910032008121003

Budiman Akbar, M.Sn
NIP. 197410092015041001

DISAHKAN OLEH :
KETUA JURUSAN DESAIN GRAFIS

Hafid Setyo Hadi, MT
NIP. 197910032008121003

ABSTRAK

Kebudayaan adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbagi menjadi beberapa macam yaitu rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, dan alat musik yang berasal dari 33 provinsi. Namun, pada era modernisasi sekarang ini, sayangnya anak-anak tidak disuguhkan ilmu tentang kebudayaan daerah. Salah satu caranya adalah dengan mensekolahkan anak ke SDIT Al-Hidayah. Sekolah ini mempelajari tentang berbagai macam kebudayaan daerah di Indonesia. Namun, sekolah ini belum memiliki metode pembelajaran yang interaktif untuk membantu memvisualisasikan kebudayaan daerah di Indonesia. Dengan adanya inovasi teknologi dalam bidang pendidikan, maka akan membantu proses pembelajaran. Seperti media pembelajaran yang interaktif yaitu menggunakan aplikasi berbasis *android*. Aplikasi ini dapat mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan tidak merasa bosan saat belajar. Perancangan dan pembuatan aplikasi media pembelajaran ini menggunakan ilustrasi yang dibuat di *illustrator CS6*, video dibuat di *Premiere CS6*, pemrograman dibuat menggunakan *Unity 3D 2018*. Aplikasi media pembelajaran ini dirancang untuk *platform Android*.

Kata kunci : Kebudayaan Indonesia, Indonesia, Media pembelajaran interaktif.

ABSTRACT

Culture is a way of life that develops and is shared and passed down from generation to generation. Culture is divided into several types, namely traditional houses, traditional clothes, traditional weapons, and musical instruments originating from 33 provinces. However, in the current era of modernization, unfortunately children are not presented with knowledge about regional culture. One way is to send children to SDIT Al-Hidayah. This school learns about various kinds of regional culture in Indonesia. However, this school does not yet have interactive learning methods to help visualize regional cultures in Indonesia. With technological innovations in education, it will help the learning process. Such as interactive learning media, namely using android-based applications. This application can encourage students to learn more actively and not feel bored while studying. The design and manufacture of this learning media application uses illustrations created in CS6 illustrator, videos are made at Premiere CS6, programming is made using Unity 3D 2018. This learning media application is designed for the Android platform.

Keywords: Indonesian culture, Indonesia, interactive learning media.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, dengan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan karya tulis dengan judul “Pembuatan Aplikasi “Hello Indonesia” Berbasis Android” ini dengan baik dan dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Laporan tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Diploma tiga (D3) Program Studi Desain Konsentrasi Multimedia, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa hormat dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, anugrah, dan hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Ibunda dan keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
3. Dr. Purnomo Ananto, MM selaku Direktur Utama Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Hafid Setyo Hadi, MT selaku Kepala Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Agung Budi Prasetyo, MT selaku Koordinator Program Studi Desain Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Hafid Setyo Hadi, MT selaku Dosen Pembimbing 1.
7. Budiaman Akbar, M.Sn selaku Dosen Pembimbing 2.
8. Dosen Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta staff pengajar D III Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
9. Handini Puspita Sari dan Tiara Sonya yang sudah banyak memberi dukungan dan juga banyak membantu penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman-teman seperjuangan Jurusan Desain konsentrasi Multimedia yang selalu berbagi ilmu dan pendapatnya dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

11. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu namanya.

Penulis menyadari penulisan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan laporan ini di kemudian hari.

Jakarta, 09 Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

PEMBUATAN APLIKASI “HELLO INDONESIA” BERBASIS ANDROID i	
PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA	iii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I.....	15
1.1. Latar Belakang	15
1.2. Identifikasi Masalah	16
1.3. Rumusan Masalah	16
1.4. Batasan Masalah.....	16
1.5. Tujuan dan Manfaat.....	17
1.6. Metode Pengumpulan Data	17
1.7. Sistematika Penulisan	18
BAB II	20
2.1 Media Pembelajaran.....	20
2.2 Aplikasi	20

2.3	Budaya Indonesia.....	21
BAB III.....		42
3.1	Profil SDIT Al-Hidayah.....	42
3.1.1	Logo.....	42
3.1.2	Visi dan Misi	42
3.2	Metode Pembelajaran Yang Sedang Berjalan	43
3.3	Media Pembelajaran Yang Akan Dibuat.....	43
3.3.1	Deskripsi Karya	43
3.3.2	Proses.....	43
3.4	Perancangan Sistem.....	47
3.4.1	Use Case Diagram.....	47
3.4.2	Activity Diagram.....	48
3.4.3	Sequence Diagram	52
3.5	Perancangan Antar Muka Pengguna (User Interface).....	52
3.5.1	Struktur Menu	53
3.6	Perancangan Video 2D	56
3.7	Strategi Perancangan.....	56
3.7.1	Desain	56
3.7.2	Warna.....	56
3.7.3	Tipografi.....	57
BAB IV		58
4.1	Implementasi Sistem	58
4.1.1	Tampilan Halaman Menu Utama	58
4.1.2	Tampilan Halaman Pengertian	58
4.1.3	Tampilan Halaman Tentang	59

4.1.4 Tampilan Halaman Kemana Kamu Ingin Pergi ?	59
4.1.5 Pembuatan Video 2D	59
4.2 Kebutuhan Hardware dan Software	60
4.3 Kebutuhan Pemakaian Sistem	61
4.4 Pengujian Sistem.....	62
BAB V.....	67
5.1 Simpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSAKA	68
LAMPIRAN	76

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 3. 1 Logo SDIT Al-Hidayah</i>	<i>42</i>
<i>Gambar 3. 2 Alur Proses Kerja</i>	<i>44</i>
<i>Gambar 3. 3 Use Case Diagram</i>	<i>47</i>
<i>Gambar 3. 4 Activity Diagram Main Menu.....</i>	<i>48</i>
<i>Gambar 3. 5 Activiy Diagram Pengertian</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 3. 6 Activity Diagram Kemana Kamu Ingin Pergi ?.....</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 3. 7 Activity Diagram Tentang Aplikasi</i>	<i>51</i>
<i>Gambar 3. 8 Activity Diagram Keluar Aplikasi.....</i>	<i>52</i>
<i>Gambar 3. 9 Sequence Diagram</i>	<i>52</i>
<i>Gambar 3. 10 Struktur Menu.....</i>	<i>53</i>
<i>Gambar 3. 11 Layout Menu Utama</i>	<i>53</i>
<i>Gambar 3. 12 Tampilan Menu Peta Indonesia</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 3. 13 Tampilan Video</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 3. 14 Tampilan Tentang Aplikasi</i>	<i>55</i>
<i>Gambar 3. 15 Perancangan Video 2D</i>	<i>56</i>
<i>Gambar 4. 1 Tampilan Menu Utama.....</i>	<i>58</i>
<i>Gambar 4. 2 Tampilan Pengertian.....</i>	<i>58</i>
<i>Gambar 4. 3 Tampilan Tentang.....</i>	<i>59</i>
<i>Gambar 4. 4 Tampilan Kemana Kamu Ingin Pergi ?</i>	<i>59</i>
<i>Gambar 4. 5 Tampilan Pembuatan Video 2D</i>	<i>60</i>
<i>Gambar 4. 6 Gambar Aset User Interface</i>	<i>61</i>

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 4. 1 Aset User Interface.....</i>	<i>62</i>
<i>Tabel 4. 2 Spesifikasi Perangkat Android.....</i>	<i>62</i>
<i>Tabel 4. 3 Hasil Uji Perangkat.....</i>	<i>63</i>
<i>Tabel 4. 4 Tabel Pengujian Kuesioner.....</i>	<i>64</i>