



**APLIKASI *GAME* EDUKASI PENGENALAN ALAT MUSIK
TRADISIONAL INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH
DASAR BERBASIS *ANDROID***

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Syarat Untuk Menyelesaikan
Pendidikan Program Strata-1
Pada Program Studi Teknik Informatika**

**Oleh: Taufik Hidayat
2018.11.0023**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
2022**

**APLIKASI *GAME* EDUKASI PENGENALAN ALAT MUSIK
TRADISIONAL INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH
DASAR BERBASIS *ANDROID***



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Syarat Untuk Menyelesaikan
Pendidikan Program Strata-1
Pada Program Studi Teknik Informatika**

**Oleh: Taufik Hidayat
2018.11.0023**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
2022**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional
Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android**

Oleh

Taufik Hidayat
NPM : 2018.11.0023

Palembang, 24 Juli 2023

Pembimbing I



Zaid Romegar Mair, S.T., M.Cs
NIK : 2021.01.0307

Pembimbing II



Dr. Shinta Puspasari, S.Si., M.Kom
NIK : 2015.01.0132

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

FAKULTAS ILLKOM DITJIN




Rudi Heriansyah, S.T., M.Eng. Ph.D
NIK : 2022.01.0315

LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI

Pada hari Senin tanggal 10 Juli 2023 telah dilaksanakan ujian sidang skripsi :

Nama : Taufik Hidayat
NPM : 2018.11.0023
Judul : Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional
Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android

Oleh Prodi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indo Global
Mandiri Palembang

Palembang, 21 Juli 2023

Penguji 1,




Ir. Mustafa Ramadhan, M.T
NIK: 2002.03.0172

Penguji 2,




Dr. Shinta Puspasari, S.Si., M.Kom
NIK: 2015.01.0132

Penguji 3,



Indah Permatasari, M.Kom
NIK: 2021.01.0290

Menyetujui,
Ka. Prodi Teknik Informatika



Dewi Sartika, S.Kom., M.Kom
NIK: 2013.01.0015



SURAT KETERANGAN REVISI SKRIPSI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA (S1)
FASILKOM UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI

Kami yang bertanda tangan dibawah ini, menerangkan bahwa :

Nama : Taufik Hidayat
NPM : 2018.11.0023
Judul : Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional
Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android

Mahasiswa yang namanya tercantum diatas, telah selesai merevisi penulisan SKRIPSI

Palembang, 21 Juli 2023

Penguji 1,

Ir. Mustafa Ramadhan, M.T
NIK: 2002.03.0172

Penguji 2,

Dr. Shinta Puspasari, S.Si., M.Kom
NIK: 2015.01.0132

Penguji 3,

Indah Permatasari, M.Kom
NIK: 2021.01.0290

Menyetujui,
Ka. Prodi Teknik Informatika

Dewi Sartika, S.Kom., M.Kom
NIK: 2013.01.0015

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- ❖ *"Perjalanan seseorang akan jauh lebih mudah jika tidak membawa masa lalunya."*
- ❖ *"Ingatlah bahwa hari ini adalah hanyalah hari yang buruk, bukan kehidupan yang buruk."*

Persembahan :

Skripsi ini kupersembahkan Kepada :

- ❖ Allah SWT yang telah memberi kemudahan, kebaikan serta kesuksesan dalam setiap langkah hidupku dan rasulullah Muhammad SAW sebagai teladan.
- ❖ Kedua Orangtuaku, Ayah saya Suhaidi dan Ibu saya Marona yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah do'a dan tiada do'a yang paling khushyuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terima kasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembahan bukti cinta ku untuk kalian kedua orang tua ku.
- ❖ Teman saya Okta dan Rohman serta Komang yang telah memberi dukungan, dan semangat dalam penyusunan Skripsi ini.
- ❖ Dosen Pembimbingku Bapak Zaid Romegar Mair.S.T., M.Cs dan Ibu Dr. Shinta Puspasari, S.Si.,M.Kom yang selalu meluangkan waktu untuk membimbingku dalam menyelesaikan Skripsi.
- ❖ Teman-teman seperjuangan Teknik Informatika 2018.

APLIKASI *GAME* EDUKASI PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS *ANDROID*

ABSTRAK

Pada penelitian ini bertujuan untuk membantu memperkenalkan salah satu budaya dan kekayaan yang dimiliki oleh Indonesia yaitu alat musik tradisional. Sekarang ini alat musik tradisional cenderung dilupakan karena tergerus oleh kemajuan jaman dan semakin berkembangnya penggunaan alat musik. Dengan perkembangan teknologi sekarang maka peneliti ingin memperkenalkan budaya alat musik tradisional ke masyarakat terutama anak-anak sekolah dasar dengan di implementasi kedalam permainan yang memiliki tingkatan level. Dengan kekayaan budaya alat musik dari setiap daerah yang mencapai 38 alat musik tradisional diharapkan dapat membagikan minat masyarakat terutama anak sekolah dasar dalam melestarikan kekayaan budaya yang dimiliki oleh Indonesia. Hasil penelitian ini merupakan permainan *puzzle* gambar untuk anak sekolah dasar serta didalamnya menampilkan informasi mengenai alat musik tradisional yang berasal dari beragam daerah yang ada di Indonesia dalam bentuk aplikasi *mobile* berbasis Android.

Kata Kunci: Alat Musik, Android, Informasi, Permainan.

**APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN ALAT MUSIK
TRADISIONAL INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH
DASAR BERBASIS ANDROID**

ABSTRACT

This research aims to help introduce one of the cultures and wealth that is owned by Indonesia, namely traditional musical instruments. Nowadays, traditional musical instruments tend to be forgotten because they are eroded by the progress of time and the growing use of musical instruments. With the current technological developments, researchers want to introduce the culture of traditional musical instruments to the public, especially elementary school children, by implementing them into games that have levels. With the cultural richness of musical instruments from each region which reaches 38 traditional musical instruments, it is hoped that it can arouse public interest, especially elementary school children, in overcoming Indonesia's cultural wealth. The results of this study are a picture puzzle game for elementary school children and it displays information about traditional musical instruments originating from various regions in Indonesia in the form of an Android-based mobile application.

Keyword: *Musical Instruments, Android, Information, Games*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Penulis persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena akhirnya Skripsi ini bisa diselesaikan dengan tepat pada waktunya. Skripsi yang Penulis buat dengan judul **Aplikasi *Game* Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis *Android*** dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Informatika.

Skripsi ini dapat diselesaikan semata karena penulis menerima banyak bantuan dan dukungan. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Dr. Marzuki Alie, SE.,MM selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
2. Rudi Heriansyah, S.T.,M.Eng.,Ph.D sebagai Dekan Fakultas Ilmu komputer.
3. Dewi Sartika, M.Kom Sebagai Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Zaid Romegar Mair, S.T.,M.Cs sebagai Pembimbing I.
5. Dr. Shinta Puspasari, S.Si.,M.Kom sebagai Pembimbing II.
6. Dr. Rendra Gustriansyah,S.T.,M.Kom sebagai Pembimbing Akademik.
7. Dosen-dosen yang ada di Fakultas Ilmu Komputer Universitas IGM.
8. Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika rekan satu almamater.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, maka Penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun sehingga penulis dapat membenahi kekurangan yang ada dalam Skripsi ini. Penulis juga berharap agar Skripsi ini akan memberikan banyak manfaat bagi yang membacanya.

Penulis ,

TAUFIK HIDAYAT
NPM. 2018110023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI	iv
SURAT KETERANGAN REVISI SKRIPSI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika penulisan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori	5
2.2 Pemodelan Sistem.....	11
2.3 Metode Pengembangan Sistem.....	13
2.4 Metode Pengumpulan Data	16
2.5 Penelitian Relevan	16
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Tahapan Penelitian	21
3.2 Analisa Sistem Yang Diusulkan	22

3.3 <i>Sequence Diagram</i>	27
3.4 <i>Class Diagram</i>	29
3.5 Rancangan Antar Muka.....	31
3.6 <i>Testing</i>	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil.....	47
4.2 Pembahasan Tampilan.....	48
4.3 Pengujian	62
4.4 Pengujian UAT	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74