

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andre Imanuel Elwarin
NIM : 13013053
Tempat /Tanggal Lahir : Tulehu, 24 Agustus 1995
Fakultas/ Program Studi : Teknik/Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Karya Ilmiah/Tugas Akhir dan atau Aplikasi/Program berjudul **“Aplikasi Pengenalan Budaya Kei Berbasis Android”** yang saya buat adalah benar hasil karya saya dan bukan karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi akademis sesuai dengan yang ditetapkan oleh Fakultas, berupa pembatalan Karya Ilmiah/Tugas Akhir dan hasilnya.

Manado, 7 Januari 2020

Yang Menyatakan,



Andre Imanuel Elwarin

Menyetujui,

Pembimbing I,

Angelia Melani Adrian, Ph.D.

Pembimbing II,

Rinaldo Turang, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Vivie D. Kumenap, S.T., M.Cs.



Ronald A. Rachmadi, S.T., M.T.



**UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE
MANADO – INDONESIA**

Nama : Andre Imanuel Elwarin
NIM : 13013053
Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Pengenalan Budaya Kei Berbasis
Android
Pembimbing I : Angelia Melani Adrian, Ph.D
Pembimbing II : Rinaldo Turang, S.Kom., M.Kom

Menyetujui,
Manado, 7 Januari 2020

Pembimbing I,

Angelia Melani Adrian, Ph.D.

Pembimbing II,

Rinaldo Turang, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Vivie D. Kumenap, S.T., M.Cs.

Dekan Fakultas Teknik,

Ronald A. Rachmadi, S.T., M.T.

ABSTRAK

Komunitas Kei di Kepulauan Kei, Maluku Tenggara memiliki beragam budaya yang memberikan karakter tersendiri. Budaya Kei yang beragam menjadi warisan budaya yang harus dijunjung tinggi, namun saat ini, Budaya Kei sering diabaikan karena munculnya budaya lain yang masuk dan membuat generasi muda lebih suka mempelajarinya dibandingkan dengan Budaya Kei itu sendiri.

Dalam tugas akhir ini, aplikasi yang dapat menambah wawasan tentang budaya Keis dibuat dan diimplementasikan pada platform Android. Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *RAD (Rapid Application Development)* dan pemodelan yang digunakan adalah *UML (Unified Modeling Language)* dengan bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Java*.

Studi ini menghasilkan aplikasi yang memperkenalkan Budaya Kei yang berfungsi sebagai penyedia informasi bagi penggunanya. Aplikasi ini menawarkan beberapa fitur termasuk deskripsi informasi dalam bentuk teks dengan gambar, lagu daerah dengan audio, dan game yang memudahkan pengguna untuk mempelajari Budaya Kei.

Kata Kunci: Budaya Kei, Android, Aplikasi Pembelajaran

ABSTRACT

The Kei community in the Kei Islands, southeast Maluku has a diverse culture that gives its own character. The diverse Kei culture becomes a cultural heritage that must be upheld, however nowadays, the Kei Culture is often ignored due to the emergence of other cultures that enter and makes the younger generation prefer to learn it compared to the Kei Culture itself.

In this study, an application that can add insight into the Kei is 's culture was created and implemented on the Android platform. The development of this application uses the RAD (Rapid Application Development) method and the modeling tool used is UML (Unified Modeling Language) with the programming language used is Java.

This study produces an application that introduce the Kei Culture that serves as a provider of information to its users. This application offers several features including a description of information in the form of text with pictures, folk songs with audio, and games that make it easy for users to learn Kei Culture.

Keywords: *Kei Culture, Android, Learning Application*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas tuntunan dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas akhir dengan judul “Aplikasi Pengenalan Budaya Kei berbasis Android” dapat berjalan dengan baik.

Dalam proses pembangunan aplikasi ini, penulis mendapatkan dukungan dan semangat dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah turut berkontribusi dalam proses penyusunan laporan ini :

1. Mama Mey, dan keluarga besar yang senantiasa telah mendoakan dan memberikan dukungan yang luar biasa kepada penulis.
2. Prof. Dr. Johanis Ohoitumur selaku Rektor Universitas Katolik De La Salle Manado.
3. Ronald Albert Rachmadi, S.T.,M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik.
4. Vivie Deyby Kumenap, ST.,M.Cs. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
5. Rinaldo Turang, S.Kom., M.Kom. selaku dosen Pembimbing Akademik dan Co-Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
6. Angelia Melani Adrian, Ph.D selaku Dosen pembimbing Tugas akhir yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
7. Seluruh Dosen Fakultas teknik Universitas Katolik De La Salle Manado yang selama ini telah memberikan nasehat dan pengetahuan.
8. Angel, Amelinda, Fransiskus, Reni, Vania, Ester, Sandi, Ka June, Viethzel, Imel, Aldo, Chris, Jein, Alvin yang selalu memberikan bantuan, motivasi, dan semangat.
9. Christopher, Verra, Sri, Rani, Angel, Imel, Viethzel, Derika, Claudia, dan Kirana selaku penguji aplikasi.
10. Ibu Kos “*Miracle*” yang telah menyediakan tempat bagi penulis dalam menulis laporan.
11. Teman-teman Alumni Digital Talent Scholarship.

Pihak-pihak lain yang tidak sempat disebutkan satu persatu, kiranya selalu diberkati oleh Tuhan. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kekeliruan dan kesalahan yang tidak disengaja. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca dan Kiranya laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Manado, Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL LAPORAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir	2
1.4 Manfaat Tugas Akhir	2
1.5 Batasan Masalah	2
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II. STUDI PUSTAKA.....	5
2.1 Kebudayaan.....	5
2.2 Budaya Kei.....	5
2.3 <i>Android</i>	6
2.4 <i>Java</i>	7
2.5 BDMS	7
2.6 RAD	8
2.7 <i>Unified modeling language</i>	10
BAB III. ANALISIS	14
3.1 Analisis Kebutuhan	14
3.1.1 Mengidentifikasi Target Pengguna	14
3.1.2 Penjelasan Tentang Sampel.....	14
3.1.3 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	14
3.1.4 Pembahasan Hasil Wawancara	15
3.2 Analisis Aplikasi Perbandingan	15
3.2.1 Kriteria Pemilihan Aplikasi Serupa	15
3.2.2 Penjelasan Aplikasi Serupa	15
3.2.3 Melakukan Perbandingan.....	16
3.2.4 Analisis Hasil Perbandingan	17
3.3 Kebutuhan Aplikasi dan Batasannya	18
3.4 Mengidentifikasi Sumber Daya.....	18
3.5 Model Fungsional Aplikasi	19
BAB IV. PERANCANGAN	26
4.1 Membuat Perancangan Aplikasi	26
4.2 Membuat <i>Storyboard</i>	27
BAB V. IMPLEMENTASI.....	35
5.1 Implementasi Antarmuka	35

5.2 Implementasi Basis Data.....	40
5.3 Melakukan Pemrograman	41
BAB VI. PENGUJIAN	50
6.1 Tujuan Pengujian	50
6.2 Kriteria Pengujian	50
6.3 Kasus Pengujian.....	50
6.4 Pelaksanaan Pengujian.....	51
BAB VII. KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
7.1 Kesimpulan	60
7.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Ilustrasi Model RAD	9
Gambar 3.1	<i>Use case diagram</i> Aplikasi.....	19
Gambar 3.2	<i>Class Diagram</i>	25
Gambar 3.3	<i>Activity Diagram</i>	25
Gambar 4.1	Halaman Awal.....	27
Gambar 4.2	Menu Utama	28
Gambar 4.3	Sub Menu	29
Gambar 4.4	Deskripsi Konten.....	30
Gambar 4.5	Tempat Penting.....	30
Gambar 4.6	Lagu Bahasa Kei	31
Gambar 4.7	Sub Menu Permainan	32
Gambar 4.8	Permainan Kuis	33
Gambar 4.9	Permainan <i>Puzzle</i>	33
Gambar 4.10	Nilai Tertinggi	34
Gambar 5.1	Tampilan Awal	35
Gambar 5.2	Menu Utama	36
Gambar 5.3	Sub Menu	36
Gambar 5.4	Deskripsi Konten.....	37
Gambar 5.5	Tempat Penting.....	37
Gambar 5.6	Lagu Kei	38
Gambar 5.7	Sub Menu Permainan	38
Gambar 5.8	Antarmuka Kuis	39
Gambar 5.9	Permainan <i>Puzzle</i>	39
Gambar 5.10	Nilai Tertinggi	40
Gambar 5.11	Basis Data.....	41
Gambar 6.1	Memulai Aplikasi	51
Gambar 6.2	Menu Awal	52
Gambar 6.3	Sub Menu Tempat Penting.....	53
Gambar 6.4	Sub Menu Cerita Rakyat	53
Gambar 6.5	Sub Menu Makanan Khas	54
Gambar 6.6	Sub Menu Lagu Daerah.....	54
Gambar 6.7	Deskripsi Konten Cerita Rakyat.....	55
Gambar 6.8	Deskripsi Tempat Penting	55
Gambar 6.9	Deskripsi Konten Makanan Khas.....	56
Gambar 6.10	Menu Lagu Daerah.....	56
Gambar 6.11	Permainan Kuis	57
Gambar 6.12	Pengisian Nama <i>Score</i>	58
Gambar 6.13	Urutan <i>Score</i>	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penjelasan simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i>	10
Tabel 2.2	Simbol-simbol <i>Class Diagram</i>	12
Tabel 2.3	Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	13
Tabel 3.1	Perbandingan Aplikasi Serupa.....	17
Tabel 3.2	Kebutuhan dan Batasan Aplikasi.....	18
Tabel 3.3	Daftar Sumber Daya	18
Tabel 3.4	Kategori Menu	20
Tabel 3.5	Memilih Judul Cerita	20
Tabel 3.6	Menampilkan Cerita	20
Tabel 3.7	Memilih Tempat Penting	21
Tabel 3.8	Menampilkan Informasi Tempat	21
Tabel 3.9	Memilih Lagu Kei.....	22
Tabel 3.10	Memilih Nama Makanan Khas	22
Tabel 3.11	Menampilkan Informasi Makanan.....	22
Tabel 3.12	Memilih Jenis Permainan	23
Tabel 3.13	Permainan Kuis.....	23
Tabel 3.14	Melihat Nilai Kuis	23
Tabel 3.15	Permainan <i>Puzzle</i>	24
Tabel 3.16	Melihat Nilai <i>Puzzle</i>	24
Tabel 6.1	Daftar Pengujian	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A <i>User Acceptance Test</i>	A-1
Lampiran B Wawancara	B-1