

**APLIKASI PEMBELAJARAN BUDAYA POSO BERBASIS  
ANDROID**

**TUGAS AKHIR**

**Disusun Oleh:  
Renita Karto Pare  
(13013003)**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE  
MANADO  
2018**

**APLIKASI PEMBELAJARAN BUDAYA POSO BERBASIS  
ANDROID**

**TUGAS AKHIR**

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Teknik  
pada Program Studi Teknik Informatika

**Disusun Oleh:**

**Renita Karto Pare**

**(13013003)**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE  
MANADO  
2018**



**UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE**

**MANADO – INDONESIA**

Nama : Renita Karto Pare  
NIM : 13013003  
Fakultas : Teknik  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Pembelajaran Budaya Poso Berbasis  
*Android*  
Pembimbing I : Debby Paseru, ST., MMSI., M.Ed  
Pembimbing II : Junaidy B. Sanger, S.Kom., M.Kom.

Menyetujui,

Manado, 11 Mei 2018

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Debby Paseru, ST., MMSI., M.Ed**

**Junaidy B. Sanger, S.Kom., M.Kom.**

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dekan Fakultas Teknik

**Thomas Ch. Suwanto, S.Kom., M.M.**

**Debby Paseru, ST., MMSI., M.Ed**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Renita Karto Pare  
NIM : 13013003  
Tempat/Tanggal Lahir : Muktisari/25 Mei 1995  
Fakultas/Program Studi : Teknik/Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dan atau Aplikasi berjudul **“Aplikasi Pembelajaran Budaya Poso 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 Tugas Akhir dan hasilnya.

Manado, 11 Mei 2018  
Yang Menyatakan,

**Renita Karto Pare**

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Debby Paseru, S.T., MMSI., M.Ed**

**Junaidy B. Sanger, S.Kom., M.Kom.**

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dekan Fakultas Teknik

**Thomas Ch. Suwanto, S.Kom., M.M.**

**Debby Paseru, ST., MMSI., M.Ed.**

## **ABSTRACT**

*Indonesian has different cultures and tribes. Culture is the root of the culture of the nation that has its own arts such as customs, traditional house, traditional dance, musical instrument, traditional clothes ,etc. One of the culture is Poso culture located in Central Sulawesi Province. However, there is many people still don't know about Poso Culture, especially people who are outside the Poso region. Therefore, the culture must be preserved and known by the next generation about the value contained in Poso culture.*

*To exploit the current of technology that many people use is built an application that can introduce Poso culture. The Application name is Poso Learning Culture Based Android. This application will show every culture in Poso and explain about the culture.*

*Development of this application using java programming language, text editor Android Studio version 2.3.3, and using flowchart in algorithm depiction.*

*The system successfully built and tested. Tests conducted show that this application works in accordance with the analysis and can be used to introduce the culture in Poso.*

*Keywords : Culture, Android, Java, Android Studio*

## ABSTRAK

Indonesia memiliki berbagai kebudayaan dan suku yang berbeda-beda. Kebudayaan adalah akar dari budaya bangsa yang memiliki kesenian tersendiri seperti adat istiadat, rumah adat, tarian tradisional, alat musik, pakaian adat, dan sebagainya. Salah satu budaya yang ada yaitu budaya Poso yang terletak di Provinsi Sulawesi Tengah. Namun, budaya Poso ini masih belum dikenal, khususnya masyarakat yang berada di luar daerah Poso. Oleh sebab itu budaya tersebut harus dilestarikan dan diketahui oleh generasi-generasi selanjutnya mengenai nilai yang terdapat pada kebudayaan Poso.

Dengan memanfaatkan teknologi saat ini yang banyak digunakan oleh masyarakat maka dibangunlah suatu aplikasi yang dapat memperkenalkan kebudayaan Poso yaitu Aplikasi Pembelajaran Budaya Poso Berbasis Android. Aplikasi ini akan menampilkan setiap budaya yang ada di Poso dan penjelasan dari setiap budaya.

Pembangunan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman Java, *text editor Android Studio* versi 2.3.3, dan menggunakan *flowchart* dalam penggambaran algoritma.

Sistem berhasil dibangun dan dilakukan pengujian. Pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa aplikasi ini berfungsi sesuai dengan analisis dan dapat digunakan untuk memperkenalkan kebudayaan-kebudayaan yang ada di Poso.

Kata kunci: Budaya, *Android*, Java, *Android Studio*

## KATA PENGANTAR

Penulis memanjatkan puji dan Syukur ke Hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Budaya Poso Berbasis Android” ini dengan baik.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa banyak tantangan dan kendala yang harus dilewati, namun penulis bersyukur karna adanya dukungan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan laporan ini :

1. Tuhan Yesus yang baik, terima kasih buat semua pertolongan yang selalu nyata dan tidak pernah lelah mendengar segala hal yang penulis minta.
2. Bapak Prof. Dr. Johanis Ohoitumur, MSC, selaku Rektor Universitas Katolik De La Salle Manado.
3. Ibu Debby Paseru, ST., MMSI., M.Ed, selaku Dekan Fakultas Teknik dan selaku Dosen Pembimbing I. Terima kasih karena telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan dan membina penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Thomas Christian Suwanto, S. Kom., M.Mm, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika. Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan dan membina penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak Junaidy Sanger, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II. Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan dan membina penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Seluruh Dosen-dosen Fakultas Teknik Universitas Katolik De La Salle Manado, terima kasih selama ini telah memberikan kami nasehat dan pengetahuan.
7. Rasa hormat dan terima kasih yang tak terhingga kepada orang tua saya Papa Marten Karto Pare dan Mama Toyibah yang selalu mendoakan, mendidik dan membesarkan penulis untuk menjadi orang yang benar, sukses dan berguna bagi keluarga, gereja dan bangsa.
8. Kakak Yormi Karto Pare SE., MSA dan adik Yorbi Karto Pare dan keluarga besar terima kasih banyak selalu memberikan semangat dan dukungan agar dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
9. Bapak Frankie Kembuan, SE dan Ibu Dra. Sarce Tolayuk selaku Bapak dan Ibu indekos yang tidak pernah lelah untuk menjaga dan menasihati. Penulis sebagai mahasiswa yang berada di tempat tinggal Bapak dan Ibu akan selalu mengingat pesan dan akan selalu menjadi yang terbaik.
10. Sahabat dan teman Teknik Informatika 2013 yang telah berjuang bersama dalam penyelesaian tugas akhir ini. Terima kasih buat Esti, Angel, Andre, Sandi, Nadia, Cici, Zabrina, Cecil, Vania dan Chris yang senantiasa berbagi cerita dan canda tawa bersama.
11. Teman-teman seperjuangan tugas akhir yang selalu memberikan motivasi.

12. Terima kasih buat Kak Alwera Junet Corputty, ST dan adik Miracle. Terima kasih atas dukungan doa dan bantuan yang diberikan selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
13. Terima kasih buat Ibu Pdt.Evangeline Lumingkewas S.Th Selaku Pendeta di jemaat GMIM Bukit Hermon Kombos. Terima kasih buat doa, dukungan dan bantuan yang telah diberikan selama proses penyelesaian tugas akhir ini. .

Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, kiranya Tuhan selalu memberkati. Penulis menyadari bahwa laporan ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mohon maaf jika ada kekeliruan dan kesalahan yang tidak disengaja. Semua kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan dan diterima dengan senang hati, demi kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Manado, Mei 2018

Penulis



## DAFTAR ISI

JUDUL LAPORAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
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 .....	3
1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah .....	3
1.5.1 Ruang Lingkup .....	3
1.5.2 Batasan Masalah .....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II. STUDI PUSTAKA .....	6
2.1 Aplikasi .....	6
2.2 Pembelajaran .....	6
2.3 Budaya .....	7
2.4 Android .....	8
2.5 Pemrograman Android .....	10
2.5.1 JDK ( <i>Java Development Kit</i> ) .....	10
2.5.2 Android Studio .....	10
2.5.3 Android SDK ( <i>Software Development Kit</i> ) .....	11
2.6 Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	11
2.6.1 Tahapan-tahapan Metodologi RAD .....	11
2.7 Kakas yang Digunakan .....	12
2.8 Prosedur Pengumpulan, Pengolahan, dan Penyimpanan Data .....	14
2.8.1 Pengumpulan Data .....	14
2.8.2 Pengolahan dan Penyimpanan Data .....	14
BAB III. ANALISIS .....	15
3.1 Analisis Kebutuhan .....	15
3.1.1 Pengumpulan dan Pemrosesan Data .....	15
3.1.1.1 Mendefinisikan Target Pengguna .....	15
3.1.1.2 Penjelasan Tentang Sampel .....	15

3.1.1.3 Daftar Wawancara.....	16
3.1.1.4 Pembahasan Hasil Wawancara.....	16
3.2 Analisis Aplikasi Perbandingan .....	16
3.2.1 Kriteria Pemilihan Aplikasi Serupa .....	16
3.2.1.1 Penjelasan Aplikasi Serupa .....	17
3.2.1.2 Melakukan Perbandingan .....	18
3.2.1.3 Analisis Hasil Perbandingan.....	18
3.2.2 Kebutuhan Aplikasi dan Batasannya .....	20
3.2.3 Resiko Pembuatan Aplikasi .....	21
3.2.4 Penjadwalan .....	21
3.3 Deskripsi Perangkat Lunak .....	22
3.4 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak .....	23
3.5 Mengidentifikasi Sumber Daya.....	23
BAB IV. PERANCANGAN .....	24
4.1 Membuat Garis Besar Isi.....	24
4.2 Membuat <i>Storyboard</i> .....	25
4.3 <i>Flowchart</i> .....	37
BAB V. IMPLEMENTASI.....	40
5.1 Implementasi .....	40
5.2 Melakukan Pemrograman .....	48
BAB VI. PENGUJIAN .....	52
6.1 Tujuan Pengujian .....	52
6.2 Kriteria Pengujian .....	52
6.3 Kasus Pengujian .....	53
6.4 Pelaksanaan Pengujian .....	53
BAB VII. KESIMPULAN DAN SARAN .....	62
7.1 Kesimpulan .....	62
7.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA .....	63
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Notasi <i>Flowchart</i> .....	13
Tabel 3.1	Perbandingan Aplikasi .....	20
Tabel 3.2	Kebutuhan Aplikasi dan Batasannya.....	22
Tabel 3.3	Resiko Pembuatan Aplikasi .....	23
Tabel 3.4	Penjadwalan Proyek .....	24
Tabel 3.5	Sumber Daya Yang Diperlukan Untuk Membangun Aplikasi.....	26
Tabel 6.1	Kasus Pengujian .....	61
Tabel 6.2	Pelaksanaan Pengujian .....	61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	<i>Scene #1</i> Halaman Awal.....	27
Gambar 4.2	<i>Scene #2</i> Tampilan Penjelasan Sejarah .....	28
Gambar 4.3	<i>Scene #3</i> Tampilan Daftar Budaya .....	29
Gambar 4.4	<i>Scene #4</i> Tampilan Menu Pakaian Adat.....	30
Gambar 4.5	<i>Scene #5</i> Tampilan Menu Rumah Adat.....	31
Gambar 4.6	<i>Scene #6</i> Tampilan Menu Makanan Khas .....	32
Gambar 4.7	<i>Scene #7</i> Tampilan Menu Tarian Tradisional .....	33
Gambar 4.8	<i>Scene #8</i> Tampilan Menu Alat Musik Tradisional.....	34
Gambar 4.9	<i>Scene #9</i> Tampilan Menu Lokasi Suku .....	35
Gambar 4.10	<i>Scene #10</i> Tampilan Suku .....	36
Gambar 4.11	<i>Scene #11</i> Tampilan <i>Login</i> .....	37
Gambar 4.12	<i>Scene #12</i> Tampilan Tambah Data.....	38
Gambar 4.10	Diagram <i>Flowchart</i> .....	39
Gambar 5.1	Antarmuka Tampilan Awal .....	41
Gambar 5.2	Antarmuka Tampilan Penjelasan Sejarah.....	42
Gambar 5.3	Antarmuka Tampilan Daftar Budaya .....	43
Gambar 5.4	Antarmuka Tampilan Pakaian Adat .....	44
Gambar 5.5	Antarmuka Tampilan Rumah Adat .....	45
Gambar 5.6	Antarmuka Tampilan Tarian Tradisional .....	46
Gambar 5.7	Antarmuka Tampilan Alat Musik.....	47
Gambar 5.8	Antarmuka Tampilan Makanan Khas.....	48
Gambar 5.9	Antarmuka Tampilan Lokasi Suku.....	49
Gambar 5.10	Antarmuka Tampilan Keterangan Suku .....	50
Gambar 5.11	Antarmuka Tampilan Kuis .....	51
Gambar 5.12	Antarmuka Tampilan Hasil Kuis.....	52
Gambar 5.13	Antarmuka Tampilan <i>Login</i> .....	53
Gambar 5.10	Antarmuka Tampilan Tambah Data .....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	<i>User Acceptance Testing</i> .....	A-1
Lampiran B	Daftar Wawancara .....	B-1

