

**PERANCANGAN APLIKASI EDUKATIF MENGENAL
KEBUDAYAAN DAN KULINER KHAS DI BEKASI
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Oleh :

Dimas Andriyanto

201410225144





**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2018**

LEMBAR PESETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Edukatif Mengenal
Kebudayaan dan Kuliner Khas Di Bekasi Berbasis
Android
Nama Mahasiswa : Dimas Andriyanto
Nomor Pokok Mahasiswa : 201410225144
Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika / Teknik
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 Juli 2018



Pembimbing I	Pembimbing II
 <u>Dani Yusuf, S.Kom., M.Kom</u> NIDN. 0330067003	 <u>Susi Rianti, S.Kom., M.M</u> NIDN. 0309107201

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Edukatif Mengenal
Kebudayaan dan Kuliner Khas Di Bekasi Berbasis
Android
Nama Mahasiswa : Dimas Andriyanto
Nomor Pokok Mahasiswa : 201410225144
Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika / Teknik
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 Juli 2018

Bekasi, 27 Juli 2018

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : M.Khaerudin, Ir.,M.Kom
NID. 021710098

Penguji I : M.Khaerudin, Ir.,M.Kom
NID. 021710098

Penguji II : Mayadi, S.Kom.,M.Kom
NIDN. 0408087802

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi Teknik
Informatika

Dr. Bayu Tenoyo, S.Kom., M.Kom
NID. 021802111

Dekan Fakultas Teknik

Ismaniah, S.Si., M.M
NIDN. 0309036503

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

Skripsi/Tesis* Perancangan Aplikasi Edukatif Mengenai Kebudayaan dan Kuliner Khas Di Bekasi Berbasis Android.

Ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah ditulis secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasi melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Bekasi, 27 Juli 2018

Yang membuat pernyataan


Dimas Andriyanto

ABSTRAK

Dimas Andriyanto. 201410225. Aplikasi Edukatif Mengenal Kebudayaan Dan Kuliner Khas Di Bekasi. Kota Bekasi saat ini adalah kota yang sangat berkembang namun masih banyak warga Kota Bekasi yang saat ini sudah jarang mengetahui kebudayaan dan kuliner khas Kota Bekasi dikarenakan dengan banyaknya pendatang yang merantau ke Kota Bekasi ini sehingga membuat kebudayaan dan kuliner khas Kota Bekasi kian memblenda dengan kebudayaan kuliner yang dibawa oleh para pendatang. Dengan perkembangan teknologi saat ini yang kian maju dengan pesat terutama pada *platform* android yang kian pesat dan informasi yang sangat mudah didapat ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media untuk pengenalan atau edukasi untuk kebudayaan dan kuliner khas Kota Bekasi yang sudah mulai jarang terlihat lagi jika. Jika sebelumnya media edukasi yang sudah ada sebelumnya itu hanya berupa sistem informasi saja dan memberikan media game seperti kuis, *puzzle* dan informasi saja pada aplikasi edukasi ini memberikan sebuah game edukasi dengan genre petualangan dan berisikan kuis, tebak gambar dan tebak instrument sebagai media pembelajaran yang juga memberikan hiburan di dalamnya sehingga membuat pengguna tidak jenuh saat menggunakannya.

Kata Kunci : Aplikasi edukasi, Kebudayaan dan kuliner khas Kota Bekasi dan Android

ABSTRACT

Dimas Andriyanto. 201410225144. Educational Applications Know About Culture And Culinary In Bekasi. Bekasi city today is a very developed city but still many waraga Bekasi city that is currently rarely know the culture and culinary typical of Bekasi City due to the many immigrants who migrated to the city of Bekasi this makes the culture and culinary typical of Bekasi City increasingly assimilate with culinary culture brought by the migrants. With the development of technology when the more advanced rapidly, especially on the android platform is increasingly rapid and information that is very easy to obtain it can be used as one of the media for the introduction or education for culture and culinary typical of Bekasi City which has started rarely seen again if. If previous educational media that already existed only in the form of information systems only and provide game media such as quizzes, puzzles and information only in this educational application provides an educational game with the genre petualngan and contains quizzes, guess images and guess instruments as a medium of learning that also provide entertainment in it so as to make users unsaturated when using this application

Keywords: Education, Culture and culinary apps typical of Bekasi and Android

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Universitas Bhayangkara
Jakarta Raya:

Nama Mahasiswa : Dimas Andriyanto
Nomor Pokok Mahasiswa : 201410225144
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi / Tesis

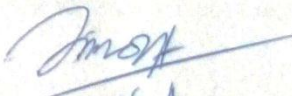
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada
Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Atas karya ilmiah saya yang berjudul:

"PERANCANGAN APLIKASI EDUKATIF MENGENAL KEBUDAYAAN DAN KULINER KHAS DI BEKASI BERBASIS ANDROID"

Beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan demikian saya memberikan
kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengambil
alih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan
dan menampilkan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis, tanpa
perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai
penulis/pencipta dan sebagai hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 27 Juni 2018


Dimas . A
Dimas Andriyanto

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan nikmat kesehatan dan hikmat kepada penulis sehingga penelitian tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu yang telah ditentukan.

Skripsi yang berjudul “Perancangan Aplikasi Edukasi Mengenal Kebudayaan dan Kuliner Khas Di Bekasi” disusun untuk memperoleh gelar sarjana 1 Sarjana Teknik di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang bertempat di Kota Bekasi.

Penulisan ingin menyampaikan ucapan terimakasih dan rasa hormat penulis kepada :

1. Bapak Irjen Pol.(Purn) Drs. Bambang Karsono,SH,MH. Selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Ismaniah,S.Si.,MM selaku Dekan Fakultas teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya .
3. Bapak Dr.Bayu Tenoyo, S,kom.,M.kom selaku Ka.Prodi Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Dani Yusuf S.kom.,M.kom selaku Pembimbing I
5. Ibu Susi Rianti,MM selaku Pembimbing II
6. Seluruh Staff dan Dosen Pengajar di Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
7. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang telah menyisihkan segala waktu dan pengorbanannya hingga terselesaikan skripsi ini.
8. Teman – teman Fakultas Teknik angkatan 2014, dan semua angkatan.
9. Teman – teman satu perjuangan terutama TIF 14 C “Sore” atau disebut dengan C-HOMO yang selalu mensupport.
10. Teman – teman UKM Seni Rupa Bhayangkara Jakarta Raya yang selalu mensupport.

11. Teman – teman dikampus Bhayangkara yang tidak dapat di penulis sebtkan satu – persatu.
12. Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalma penusunan skripsi ini yang tidka dapat penulis sebutkan satu persatu dan tidak mengurangi rasa hormat penulis sedikitpun.

Semua pihak yang tidak dapat penuis sebutkan satu persatu yang turut serta memberikan batuan selama penulis mengikuti perkuliahan dan pada saat penelelitian tugas akhir. Akhir segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dapat menjadi karunia yang tidak terhingga dalam hidupnya.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam penulisan tugas akhir ini, namun penulis menyadari masih banyak kekurangan yang mungkin penulisan tugas akhir ini, semua penulis menyadari banyak kekurangan yang mungkin perlu dibenahi. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca dan kesempurnaan skripsi ini. Kiranya skripisi ini dapat bermanfaat dalam memperkaya ilmu pendidikan selanjutnya.

Bekasi

2018

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI	iii
ABSTRAK	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
1.7 Tempat Penelitian.....	4
1.8 Metode Penelitian Sistem.....	4
1.9 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar Sistem.....	10
2.2.1 Pengertian Perancangan.....	10
2.2.2 Pengertian Aplikasi.....	11
2.2.3 Pengertian Edukasi.....	11
2.2.4 Pengertian Game Edukasi.....	12
2.2.5 Elemenm Game.....	12
2.2.6 Kebudayaan.....	13
2.2.7 Kebudayaan Bekasi.....	14
2.2.8 Kuliner Khas Bekasi.....	24
2.2.9 Android.....	33
2.2.10 Waterfall.....	34
2.3 Peralatan Pendukung.....	36
2.3.1 RPG Maker MV.....	36
2.3.2 Andriod Studio.....	36
2.3.3 Jenis – Jenis Diagram UML dan Contohnya.....	36

BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian.....	40
3.1.1 Struktur Organisasi DISPARBUD	41
3.1.2 Visi dan Misi	43
3.2 Kerangka Penelitian	43
3.2.1 Teknik Pengolaan Data	49
3.2.2 Instrument Penelitian	50
3.2.3 Metode Perancangan Sistem	52
3.4 Analisa Sistem Berjalan.....	53
3.4.1 Spesifikasi Sistem Berjalan.....	55
3.5 Analisa Usulan Sistem	56
3.6 Analisa Kebutuhan Sistem.....	58

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

4.1 Perancangan	59
4.1.1 Spesifikasi Hardware dan Software	59
4.2 Perancangan dan Implementasi.....	59
4.2.1 Perancangan	60
4.2.1.1 UseCase Diagram.....	70
4.2.1.2 Activity Diagram	77
4.2.1.3 Sequence Diagram	81
4.2.2 Implementasi.....	81
4.2.2.1 Pembuatan Program.....	81
4.2.2.2 Perancangan Antar Muka	85
4.2.2.3 Implementasi Antar Muka	89
4.2.3 Table Pengujian Sistem	89
4.2.3.1 Blackbox Login Game.....	89
4.2.3.2 Blackbox Item Buku Budaya	89
4.2.3.3 Blackbox Buku Kuliner	89
4.2.3.4 Blackbox Kuis.....	90
4.2.3.5 Blackbox Tebak Gambar	90
4.2.3.6 Blackbox Tebak Instrument.....	91
4.2.3.7 BlackboxMusik Book	92

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran	93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BIODATA MAHASISWA

KARTU BIMBINGAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Jurnal	8
Tabel 3.3 Responden.....	48
Tabel 3.4 Instrument Wawancara	50
Tabel 3.5 Instrument Angket	51
Tabel 3.6 Aspek Materi.....	51
Tabel 4.1 UseCase Login Game	62
Tabel 4.2 UseCase Buku Kebudayaan.....	63
Tabel 4.3 UseCase Buku Kuliner.....	64
Tabel 4.4 UseCase Kuis	65
Tabel 4.5 UseCase Tebak Gambar.....	66
Tabel 4.6 UseCase Musik Book.....	68
Tabel 4.7 UseCase Tebak Instrument	69
Tabel 4.8 Blackbox Login Game.....	89
Tabel 4.9 Blackbox Buku Kebudayaan	89
Tabel 4.10 Blackbox Buku Kuliner	89
Tabel 4.11 Blackbox Kuis.....	90
Tabel 4.12 Blackbox Tebak Gambar	90
Tabel 4.13 Blackbox Tebak Instrument.....	91
Tabel 4.14 Blackbox Musik Book	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Wayang Kulit Kota Bekasi	15
Gambar 2.2 Tari Topeng Kota Bekasi	16
Gambar 2.3 Tanjidor Kota Bekasi	18
Gambar 2.4 Keliningan Tanji Kota Bekasi.....	19
Gambar 2.5 Calung Dalengket Kota Bekasi.....	20
Gambar 2.6 Samrah Kota Bekasi.....	21
Gambar 2.7 Godot Kota Bekasi	22
Gambar 2.8 Kue Rangi Khas Bekasi	24
Gambar 2.9 Bir Pletok Khas Bekasi	25
Gambar 2.10 Telur Gabus Khas Khas Bekasi	26
Gambar 2.11 Kue Akar Kelapa Khas Bekasi.....	27
Gambar 2.12 Kue Biji Ketapan Khas Bekasi.....	28
Gambar 2.13 Bandeng Rorod Khas Bekasi	29
Gambar 2.14 Kue Kembang Goyang Khas Bekasi.....	30
Gambar 2.15 Bir Pletok Bubuk Khas Bekasi.....	31
Gambar 2.16 Gabus Pucung Khas Bekasi	32
Gambar 2.17 Dodol Khas Bekasi.....	32
Gambar 2.18 Tahapan Metode <i>Waterfall</i>	34
Gambar 2.19 Contoh Diagram Usecase.....	37
Gambar 2.20 Contoh Activity Diagram.....	38
Gambar 2.21 Contoh Sequence Diagram.....	39
Gambar 2.22 Daftar Symbol Flowchart.....	39
Gambar 3.1 Struktur Organisasi DISPARBUD (Dinas Pariwisata dan Budaya)	41
Gambar 3.2 Pertanyaan Yang Diberikan Saat Angket Diberikan	46
Gambar 3.3 Hasil Persentase	48
Gambar 3.4 Flowmap Sistem Berjalan	56
Gambar 4.1 UseCase Diagram Aplikasi Kebudayaan dan Kuliner khas Kota Bekasi	61
Gambar 4.2 UseCase Memulai Game.....	62
Gambar 4.3 UseCase Buku Kebudayaan	63

Gambar 4.4 UseCase Buku Kuliner.....	64
Gambar 4.5 UseCase Kuis	65
Gambar 4.6 UseCase Tebak Gambar.....	66
Gambar 4.7 UseCase Musik Book.....	67
Gambar 4.8 UseCase Tebak Instrument	69
Gambar 4.9 Activity Diagram Memulai Game.....	70
Gambar 4.10 Activity Diagram Buku Kebudayaan	71
Gambar 4.11 Activity Diagram Buku Kuliner.....	72
Gambar 4.12 Activity Diagram Kuis	73
Gambar 4.13 Activity Diagram Tebak Gambar.....	74
Gambar 4.14 Activity Diagram Musik Book.....	75
Gambar 4.15 Activity Diagram Tebak Instrument	76
Gambar 4.16 Squence Diagram Memulai Game	77
Gambar 4.17 Squence Diagram Buku Kebudayaan	78
Gambar 4.18 Squence Diagram Buku Kuliner	78
Gambar 4.19 Squence Diagram Kuis.....	79
Gambar 4.20 Squence Diagram Tebak Gambar	79
Gambar 4.21 Squence Diagam Musik Book.....	80
Gambar 4.22 Squence Tebak Instrument.....	80
Gambar 4.23 Perancangan Antar Muka Memulai Game.....	81
Gambar 4.24 Perancangan Antar Muka Buku Kebudayaan	82
Gambar 4.25 Perancangan Antar Muka Buku Kuliner	83
Gambar 4.26 Perancangan Antar Muka Kuis	83
Gambar 4.27 Perancangan Antar Muka Tebak Gambar	83
Gambar 4.28 Perancangan Antar Muka Tebak Instrument	84
Gambar 4.29 Perancangan Antar Muka Musik Book.....	85
Gambar 4.30 Implementasi Antar Muka Memulai Game	85
Gambar 4.31 Implementasi Antar Muka Buku Kebudayaan.....	86
Gambar 4.32 Implementasi Antar Muka Buku Kuliner	86
Gambar 4.33 Implementasi Antar Muka Kuis	87
Gambar 4.34 Implementasi Antar Muka Tebak Gambar.....	87

Gambar 4.35 Implementasi Antar Muka Tebak Instrument 88
Gambar 4.36 Implementasi Antar Muka Musik Book..... 88



DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

SURAT PENELITIAN

KARTU BIMBINGAN

HASIL KUISONER

