

**APLIKASI MOBILE  
MENGENAL BUDAYA NUSANTARA**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Kepada**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Untuk memenuhi salah satu persyaratan**

**Dalam Menyelesaikan Program Diploma Tiga**

**Program Studi Manajemen Informatika**

**Jurusan Teknik Informatika**

**Oleh**

**I KOMANG SUDARMA PUJA YASA**

**NIM 1805021020**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**SINGARAJA**

**2021**

**TUGAS AKHIR**

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS  
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK  
MENCAPAI GELAR AHLI MADYA**

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,



(Ni Wayan Marti, S.Kom., M.Kom.)  
NIP. 197711282001122001



(Dr. Komang Setemen, S.Si., M.T)  
NIP. 197603152001131002

Tugas Akhir oleh **I Komang Sudarma Puja Yasa** ini  
Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal ... ..

Dewan Penguji



(Ni Wayan Marti, S.Kom., M.Kom.)  
NIP. 197711282001122001

(Ketua)



(Dr. Komang Setemen, S.Si., M.T.)  
NIP. 197603152001131002

(Anggota)



(I Ketut Purnamawan, S.Kom., M.Kom.)  
NIP. 197905112006041004

(Anggota)



(Ketut Agus Seputra, S.ST., M.T.)  
NIP. 199008152019031018

(Anggota)

Diterima oleh panitia Ujian Fakultas Teknik Dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Guna Memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya

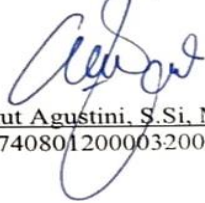
Pada :

Hari : .....

Tanggal : .....

Mengetahui

Ketua Ujian,



(Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si.)  
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian,



(Ni Wayan Marti, S.Kom., M.Kom.)  
NIP. 197711282001122001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik Dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudirtha, M.Pd  
NIP. 197106161996021001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Aplikasi Mobile Mengenal Budaya Nusantara” beserta seluruh isinya ialah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang diajukan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 18 Juli 2021



I Komang Sudarma Puja Yasa  
NIM.1805021020

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa Ida Sang Hyang Widhi Wasa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Aplikasi Mobile Mengenal Budaya Nusantara”. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat dalam menempuh gelar Ahli Madya Fakultas Teknik Dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam Penyusunan tugas akhir ini, Penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan moral maupun spritual demi kelancaran penyusunan tugas akhir ini. Rasa terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha
2. Bapak Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Ibu Dr. Luh Joni Erawati Dewi, S.T., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Ibu Ni Wayan Marti, S.Kom., M.Kom selaku Koordinator Program Studi Manajemen Informatika sekaligus pembimbing 1 yang juga telah bersedia membimbing penulis dalam penyusunan laporan.

5. Bapak Dr. Komang Setemen, S.Si., M.T. selaku pembimbing dua yang telah bersedia membimbing penulis dalam penyusunan laporan.
6. Staf dan dosen pengajar program studi Manajemen Informatika yang telah membimbing, mengarahkan, serta berbagi ilmu selama tiga tahun ini hingga akhir pembuatan tugas akhir ini.
7. Kedua orang tua dan seluruh anggota keluarga atas segala doa dan semangat kepada penulis sehingga pembuatan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
8. Serta semua pihak yang telah memberikan bantuan terkait laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna maka dari itu penulis mohon kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan laporan Tugas Akhir ini.

Singaraja, 18 Juli 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vii
PRAKATA .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Budaya.....	5
2.2 Aplikasi.....	6
2.3 <i>Unity</i> .....	7
2.4 Adobe Photoshop.....	7
2.5 Corel Draw.....	8
BAB III.....	9
METODE PENELITIAN.....	9
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	9



3.2 Data.....	9
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	10
3.4 Metode Pengembangan Sistem .....	11
3.4.1 <i>Consept</i> .....	12
3.4.2 <i>Design</i> .....	12
3.4.3 <i>Material Collecting</i> .....	12
3.4.4 <i>Assembly</i> .....	13
3.4.5 <i>Testing</i> .....	13
3.4.6 <i>Distribution</i> .....	13
BAB IV.....	14
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	14
4.1 Gambaran Umum.....	14
4.2 Hasil Rancangan Media.....	14
4.2.1 <i>Flowchart</i> .....	15
4.2.2 Perancangan Antarmuka Sistem ( <i>User Interface</i> ).....	15
4.3 Implementasi .....	22
4.3.1 Halaman Utama.....	23
4.3.2 Halaman Pilih Menu.....	24
4.3.3 Halaman Belajar.....	25
4.3.3 Halaman Bermain.....	26
4.3.4 Halaman Hasil Bermain.....	27
4.4 Penulisan <i>Script</i> .....	28
4.4.1 <i>Script Soal</i> .....	28
4.4.2 <i>Script Popup</i> .....	30
4.4.2 <i>Script Score Manager</i> .....	30
4.5 Mengubah <i>File Unity</i> Menjadi <i>File Apk</i> .....	32
4.6 Tahap Uji Coba Aplikasi.....	36

4.6.1 Uji Validitas.....	41
4.6.2 Hasil Uji Ahli Media.....	42
BAB V.....	44
PENUTUP .....	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran .....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	46



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Metode MDLC ( <i>Multimedia Development Life Cycle</i> ).....	11
Gambar 4. 1 Flowchart.....	15
Gambar 4. 2 Halaman Utama.....	21
Gambar 4. 3 Halaman Pilih Menu .....	22
Gambar 4. 4 Halaman Belajar.....	23
Gambar 4. 5 Halaman Bermain.....	24
Gambar 4. 6 Halaman Bermain 2 .....	24
Gambar 4. 7 Halaman Hasil Bermain .....	25
Gambar 4. 8 <i>Script</i> Soal.....	26
Gambar 4. 9 <i>Script</i> Popup.....	27
Gambar 4. 10 <i>Script</i> <i>Score Manager</i> .....	28
Gambar 4. 11 Langkah Pertama .....	29
Gambar 4. 12 Langkah Kedua.....	30
Gambar 4. 13 Langkah Ketiga.....	30
Gambar 4. 14 Langkah Keempat.....	31
Gambar 4. 15 Langkah Kelima .....	32

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 <i>Storyboard Game</i> .....	14
Tabel 4. 2 Uji Coba .....	34
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Aplikasi pada <i>Smartphone Android</i> .....	37
Tabel 4. 4 Tabel Konversi Skala 4.....	40
Tabel 4. 5 Hasil Uji Ahli Media .....	40

