

SKRIPSI

**APLIKASI PEMBELAJARAN “ANALISA TOKOH–TOKOH WAYANG
PURWA SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN ADAT JAWA BERBASIS
ANDROID”**

Diajukan Sebagai Salah satu Syarat

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)

Pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Ponorogo



HERAWATI SUSILONINGTYAS

12531455

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

2016

HALAMAN PENGESAHAN

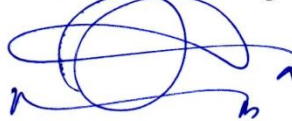
Nama : Herawati Susiloningtyas
NIM : 12531455
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Aplikasi Pembelajaran “Analisa Tokoh–Tokoh Wayang Purwa Sebagai Media Pelestarian Adat Jawa Berbasis *Android*”

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, 2016

Menyetujui

Dosen Pembimbing I



(Dra. Ida Widaningrum, M.Kom)
NIK. 19660417 201101 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,



Ir. Aliyadi, MM., M.Kom.
NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi Teknik
Informatika,



Munirah M, S.Kom., M.T
NIK. 19791107 200912 13

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

Nama : Herawati Susiloningtyas
NIM : 12531455
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Aplikasi Pembelajaran “Analisa Tokoh–Tokoh
Wayang Purwa Sebagai Media Pelestarian Adat Jawa
Berbasis *Android*”

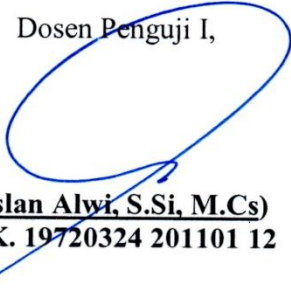
Telah diuji dan dipertahankan dihadapan

Dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada:


Hari : Rabu
Tanggal : 31 Agustus 2016
Nilai :

Dosen Penguji



Dosen Penguji I,


(Aslan Alwi, S.Si, M.Cs)
NIK. 19720324 201101 12


Dosen Penguji II,


(Munirah M, S.Kom.,M.T)
NIK. 19791107 200912 13

Mengetahui







Dekan Fakultas Teknik,

(Ir. Alivadi, MM, M.Kom)
NIK. 19640103 19909 12

Ketua Program Studi Teknik
Informatika,


(Munirah M, S.Kom.,M.T)
NIK. 19791107 200912 13

BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI

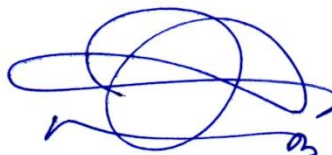
1. Nama : Herawati Susiloningtyas
2. NIM : 12531455
3. Program Studi : Informatika
4. Fakultas : Teknik
5. Judul Skripsi : Aplikasi Pembelajaran Tokoh–Tokoh
Wayang Purwa Sebagai Media Pelestarian Adat Jawa Berbasis *Android*
6. Dosen Pembimbing I : Dra. Ida Widyaningrum, M.Kom
7. Konsultasi :
- 8.

No.	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
1.	20 Mei 2016	Bab I .latar belakang Penelusuran referensi – Bab II.	
2.	3 Juni 2016	Bab II . Penelusuran referensi Gambar , tabel , UML	
3.	10 Juni 2016	Sequence , Bab III	
4.	17 Juni 2016	Flowchat , Analisa, Activity , Class	
5.	24 Juni 2016	Use case , Bab IV	

9. Tgl. Pengajuan :
10. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 2016

Pembimbing I,



(Dra. Ida Widyaningrum, M.Kom)

NIK. 19660417 201101 13

BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI

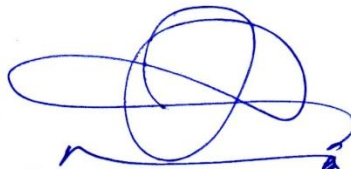
1. Nama : Herawati Susiloningtyas
2. NIM : 12531455
3. Program Studi : Informatika
4. Fakultas : Teknik
5. Judul Skripsi : Aplikasi Pembelajaran Tokoh-Tokoh
Wayang Purwa Sebagai Media Pelestarian Adat Jawa Berbasis *Android*
6. Dosen Pembimbing I : Dra. Ida Widyaningrum, M.Kom
7. Konsultasi :
- 8.

No.	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
6.	20 Agustus 2016	Lanjut bab II Aplikasi → Inggris Bab II, Abstrak, Pustaka Artikel Jurnal	
7.	25 Agustus 2016	Abstrak, tabel, isi cerita Daftar pustaka Artikel jurnal	
8.	27 Agustus 2016	Daftar Sidang	

9. Tgl. Pengajuan :
10. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 2016

Pembimbing I,



(Dra. Ida Widyaningrum, M.Kom)

NIK. 19660417 201101 13

MOTTO

“ Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diataramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”

(Q.S Al Mujaadilah: 11)

“ belajar adalah sikap berani menantang segala ketidakmungkinan bahwa ilmu yang tidak dikuasai akan menjelma di dalam diri manusia menjadi sebuah ketakutan, belajar dengan keras hanya biasa dilakukan oleh seseorang yang bukan penakut “

(Anwar Fuadi)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Alhamdulillah atas rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik,

Laporan Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk ;

- ✚ Ibu dan Bapak ku (Ibu Jamilah dan Bapak Basuki) yang dengan sabar telah memberikan doa dan dukungannya.
- ✚ Kakakku tersayang Hendrik Wicaksono yang selalu mendukungku.
- ✚ Ibu Ida Widaningrum sebagai pembimbingku menyelesaikan Skripsi ini.
- ✚ Ibu Ellisia Kumalasari sebagai wali dosen dan Bunda terKece yang selalu memberi semangat, dukungan dan nasehat kepadaku.
- ✚ Sahabat-sahabatku yang selalu menyemangatiku (Shanty Widya, Nila Duhita Nareswari, Erika Putri, Ratna Anggarini, Ervi Pujirahayu, Citra Ayu, Deviana Maya sari, Alfi Fitriana, Purwo Indah Yuni Widya, Erma Widya Pambayun, Lya Azizah, Fiqiana Prasetyowati, Rahayu Mulyo dan Ika Widuria) kalian adalah hal terindah yang Tuhan berikan dalam cerita hidupku.
- ✚ Teman-temanku Fakultas Teknik Informatika 2012 khususnya 9A yang telah bersama berjuang selama 4 tahun aku tak akan melupakan kalian.
- ✚ Semua orang yang telah membantuku dan memberi dukungan tak biasa kusebutkan satu per satu Terima Kasih.

ABSTRAK

APLIKASI PEMBELAJARAN “ANALISA TOKOH–TOKOH WAYANG PURWA SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN ADAT JAWA BERBASIS ANDROID”

HERAWATI SUSILONINGTYAS

NIM. 12531455

Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Budaya merupakan sebuah identitas bangsa, budaya daerah merupakan suatu kebudayaan yang berasal dari setiap wilayah yang berbeda – beda, salah satunya Budaya Jawa yaitu wayang Purwa. Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat ini, menjadikan generasi muda lebih tertarik kepada *mobile phone* ketimbang melestarikan kebudayaan yang ada di setiap daerah, ketidak tertarik generasi muda membuat budaya daerah akan punah. Menilik dari fenomena yang terjadi di era teknologi ini diperlukan adanya suatu aplikasi pembelajaran berbasis *mobile phone* yang saat ini dikenal sebagai aplikasi *android*.

Metode yang akan digunakan dalam aplikasi pembelajaran ini adalah metode *waterfall* yaitu berawal dari budaya wayang Purwa yang tidak lagi dikenal oleh masyarakat, penulis mencoba membangun aplikasi dengan tujuan untuk memberikan informasi yang mudah dipahami dan mudah dioperasikan oleh pengguna. Aplikasi pembelajaran dibangun dengan menggunakan *adobe flash CS6*, hasil akhir aplikasi dapat dijalankan pada *mobile phone android* dengan minimal *Platform Android OS, v4.1 (Jelly Bean)*. Penerapan aplikasi pembelajaran berbasis *android* dapat mempermudah pengguna untuk mendapatkan informasi yang dapat setiap saat dipergunakan. Berdasarkan implementasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran dapat membantu *user* untuk mendapatkan informasi yang mudah dipahami kapanpun dan dimanapun.

Kata kunci : *budaya, waterwall, aplikasi pembelajaran, android.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan SKRIPSI ini dengan judul **APLIKASI PEMBELAJARAN “ANALISA TOKOH–TOKOH WAYANG PURWA SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN ADAT JAWA BERBASIS *ANDROID*”**.

Dalam penyelesaian laporan ini tentunya tidak lepas dari dukungan yang diberikan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih atas segala dukungan, bantuan saran serta nasehat untuk dapat menyelesaikan laporan ini. Sehingga pada kesempatan ini tak lupa penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ir.Aliyadi, MM., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Ibu Munirah Muslim S.Kom,MT Selaku Kaprodi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Ibu Dra.IdaWidaningrum, M.Kom selaku pembimbing I .
4. Ibu Ellisia Kumalasari, S.Pd.,M.Pd selaku dosen wali yang selalu memberi motivasi.
5. Kepada orang tua dan kakakku yang telah memberi semangat kepada penulis, baik berupa materi maupun psikis.
6. Teman-teman yang ikut membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir sehingga terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan laporan ini, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk kesempurnaan laporan ini. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis pada khususnya.

Ponorogo, 25 Agustus 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN BERITA ACARA BIMBINGAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Tujuan Perancangan	3
E. Manfaat	4
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	
A. Penelusuran Referensi	5
B. Media Pembelajaran	6
C. Aplikasi Pembelajaran.....	6
D. Wayang	7

1. Wayang Purwa	7
a. Golongan Wayang	8
b. Cerita Wayang Ramayana.....	9
c. Cerita Wayang Mahabarata.....	9
d. Tokoh Dalam Cerita Ramayana.....	9
e. Tokoh Dalam Cerita Mahabarata.....	10
E. Android	11
F. Metode Pendekatan WaterFall	13
G. Flash	15
H. UML (Unified Modelling Language).....	16
1. Flowchart	17
2. Diagram Use Case	20
3. Activity Diagram	21
4. Diagram Class	22

BAB III : METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM

A. Analisa Sistem.....	23
B. Analisis Kebutuhan Sistem.....	24
1.Perangkat Keras.....	24
2.Perangkat Lunak.....	25
3.Sumber Daya Manusia	26
C. Pengumpulan Data	26
D. Perancangan Sistem.....	27
1. Flowchart	27
2. Use Case	28
3. Activity Diagram	29

4. Class Diagram	30
6. Desain Interface.....	31

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Sistem	37
B. Implementasi Antar Muka.....	37
1. tampilan pembuka.....	37
2. Tampilan Pilihan Bahasa	38
3. Tampilan Deskripsi Wayang Purwa	38
4. Tampilan Utama / <i>Home</i>	39
5. Tampilan Menu Utama pada <i>Button</i> “Jenis Tokoh”.....	40
6. Tampilan Menu utama pada <i>Button</i> “Tokoh Wayang”	41
7. Tampilan Menu Utama pada <i>Button</i> “Tentang Aplikasi” ...	46
8. Tampilan menu Utama pada <i>button</i> “Profil Pembuat”.....	47
9. Tampilan Halaman Menggunakan Bahasa Inggris.....	47
C. Analilis Kuisisioner.....	48

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	55
B. Saran	55

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Versi-versi Android	11
Tabel 2.2. Aktifitas Pada model Waterfall	15
Tabel 2.3. Simbol-simbol Flow Direction	17
Tabel 2.4. Simbol-Simbol Processing	18
Table 2.5 Simbol-simbol Input - Output	19
Tabel 2.6. Relasi dalam Usecase	20
Tabel 2.7. simbol <i>activity diagram</i>	21
Tabel 4.1. Analisa Kuisisioner	48
Table 4.2. Pertanyaan Kuisisioner	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Hidup (<i>Life Cycle</i>).....	15
Gambar 2.2 Pengolahan utama dalam Flowchat	20
Gambar 2.3 Usecase Umum.....	21
Gambar 2.4 Class Diagram	22
Gambar 3.1 Flowchart Sistem.....	27
Gambar 3.2 Diagram Use Case.....	28
Gambar 3.3 Activity Diagram.....	29
Gambar 3.4 Class Diagram	30
Gambar 3.6 tampilan awal pembuka aplikasi	31
Gambar 3.7 tampilan pilihan Bahasa	31
Gambar 3.8 tampilan deskripsi wayang purwa.....	32
Gambar 3.9 tampilan Menu Utama.....	32
Gambar 3.10 Tampilan Golongan Wayang	33
Gambar 3.11 Tampilan <i>button</i> “kesatria”	33
Gambar 3.12 tampilan Tokoh – Tokoh Wayang.....	34
Gambar 3.13 tampilan tokoh –tokoh wayang Ramayana	34
Gambar 3.14 tampilan T.Kesatria	35
Gambar 3.15 Tampilan <i>button</i> tokoh “A” pada cerita Ramayana	35
Gambar 3.16 tampilan Tentang Aplikasi	36
Gambar 3.17 tampilan Profil.....	36
Gambar 3.18 keterangan symbol.....	36
Gambar 4.1 halaman pembuka.....	37
Gambar 4.2 halaman pilihan bahasa	38
Gambar 4.3 halaman deskripsi wayang purwa	38
Gambar 4.4 halaman Menu utama/ <i>Home</i>	39
Gambar 4.5 halaman jenis tokoh wayang	40
Gambar 4.6 halaman deskripsi tokoh.....	41
Gambar 4.7 halaman tokoh-tokoh wayang	41
Gambar 4.8 halaman menu utama Ramayana.....	42
Gambar 4.9 halaman tokoh kesatria Ramayana.....	43
Gambar 4.10 halaman tokoh raksasa Ramayana.....	43
Gambar 4.11 halaman tokoh resi Ramayana.....	44
Gambar 4.12 halaman tokoh putri Ramayana.....	44
Gambar 4.13 halaman tokoh dewa Ramayana.....	44
Gambar 4.14 halaman menu utama mahabarata	44
Gambar 4.15 halaman tokoh kesatria Mahabarata.....	45
Gambar 4.16 halaman tokoh raksasa Mahabarata.....	45
Gambar 4.17 halaman tokoh resi Mahabarata.....	46
Gambar 4.18 halaman tokoh putri Mahabarata.....	46

Gambar 4.19 halaman tokoh dewa Mahabarata.....	46
Gambar 4.20 halaman deskripsi aplikasi	46
Gambar 4.21 halaman informasi pembuat aplikasi.....	47
Gambar 4.22 halaman deskripsi Wayang Purwa dengan Bahasa Inggris.....	47
Gambar 4.23 halaman menu utama dengan Bahasa Inggris.....	47
Gambar 4.24 halaman jenis tokoh wayang dengan Bahasa Inggris.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

4.1 Lampiran Kuisisioner	51
--------------------------------	----