

TAKARIR

<i>Smartphone</i>	: Telepon genggam berfungsi seperti computer
<i>Dekstop</i>	: Aplikasi yang dapat berjalan sendiri
<i>Software</i>	: Perangkat lunak aplikasi
<i>Screenshoot</i>	: Mengambil gambar dari jendela “aktif” pada layar
<i>Link</i>	: Acuan dalam dokumen hiperteks
<i>Website</i>	: Halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet
<i>E-Learning</i>	: Sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik
<i>Home</i>	: Keadaan awal
<i>Background</i>	: Latar belakang dari sebuah aplikasi
<i>Input</i>	: Memasukkan data dari luar ke dalam komputer
<i>Output</i>	: Keluaran data
<i>Back</i>	: Kembali ke sebelumnya
<i>Overview Diagram</i>	: Kegiatan yang terjadi pada sebuah aplikasi
<i>Tools</i>	: Perangkat lunak untuk pembuatan aplikasi
<i>Mobile</i>	: Perangkat lunak telepon genggam
<i>Modelling</i>	: Pemodelan aplikasi

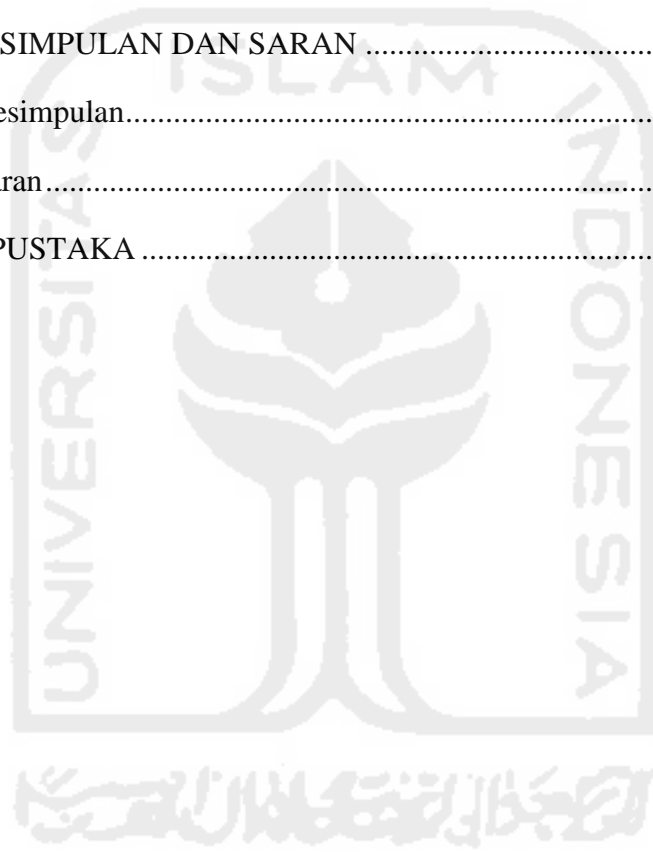
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
TAKARIR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1. Metode Pengumpulan Data.....	4
2. Metode Pengembangan Sistem.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Budaya.....	6

2.1.1	Pahlawan.....	6
2.1.2	Senjata Pusaka	7
2.1.3	Rumah Adat	7
2.1.4	Tarian Tradisional.....	8
2.1.5	Pakaian Adat.....	8
2.2	Alat Bantu Pembelajaran.....	9
2.3	Multimedia	9
2.4	Adobe Flash.....	12
2.5	Review Penelitian Terkait	13
BAB III METODOLOGI.....		17
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	17
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	17
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	18
3.1.3	Kebutuhan Fungsional	18
3.1.4	Tabel Overview	19
3.1.5	Diagram Detail.....	23
Tabel 3. 2 Tabel Overview dan Detail Diagram		23
3.2	Metode Perancangan	25
3.2.1	HIPO	26
3.3	Fitur Aplikasi Multimedia dan Penerapan Pada Aplikasi	26
3.4	Metode Perancangan Antarmuka Aplikasi.....	27
3.4.1	Tampilan Home	28
3.4.2	Tampilan Pemilihan Provinsi.....	28
3.4.3	Tampilan Pemilihan Menu.....	29
3.4.4	Tampilan Pengenalan Sejarah.....	30

3.4.5	Tombol Pahlawan	31
3.4.6	Tombol Rumah Adat.....	32
3.4.7	Tombol Senjata	32
3.4.8	Tombol Pakaian	33
3.4.9	Tombol Tarian	33
3.4.10	Tombol Video	34
3.4.11	Tombol Lagu.....	34
3.4.12	Tombol Peninggalan	35
3.5	Implementasi	35
3.6	Rancangan Pengujian	35
BAB IV PERANCANGAN SISTEM.....		42
4.1	Tahapan Proses Pembuatan	42
4.1.1	Analisis Kebutuhan Perangkat	42
4.1.2	Modelling	42
4.1.3	Desain	42
4.1.4	Implementasi Program	43
4.2	Proses Pembangunan Aplikasi	43
4.3	Implementasi Antarmuka	45
4.3.1	Tampilan Halaman Beranda.....	45
4.3.2	Halaman Sejarah	46
4.3.3	Halaman Pahlawan.....	47
4.3.4	Halaman Menu Rumah Adat Istiadat.....	48
4.3.5	Halaman Menu Senjata	49
4.3.6	Halaman Menu Pakaian Adat	49
4.3.7	Halaman Menu Tarian	50

4.3.8	Halaman Menu Video	51
4.3.9	Halaman Menu Lagu.....	52
4.3.10	Halaman Peninggalan Sejarah	53
4.4	Pengujian Aplikasi	53
4.4.1	Analisis Responden	53
4.5	Kelebihan dan Kekurangan	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		64
5.1	Kesimpulan.....	64
5.2	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA		65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Blok Diagram HIPO proses interaksi aplikasi dengan user	19
Gambar 3. 2 Tampak Depan Aplikasi	28
Gambar 3. 3 Tampak halaman pemilihan provinsi	28
Gambar 3. 4 Tampak Halaman Provinsi yang dipilih	29
Gambar 3. 5 Tampak Halaman Tombol Sejarah	30
Gambar 3. 6 Tampak Halaman ke dua isi sejarah provinsi	30
Gambar 3. 7 Tampak Halaman Pahlawan	31
Gambar 3. 8 Tampak Halaman Isi Sejarah Pahlawan	31
Gambar 3. 9 Tampak Halaman Rumah Adat	32
Gambar 3. 10 Tampak Halaman Senjata	32
Gambar 3. 11 Tampak Halaman Pakaian Adat	33
Gambar 3. 12 Tampak Halaman Tarian	33
Gambar 3. 13 Tampak Halaman Video Tarian	34
Gambar 3. 14 Tampak Halaman Lagu	34
Gambar 3. 15 Tampak Halaman Peninggalan	35
Gambar 4. 1 Desain aplikasi dan background	43
Gambar 4. 2 Proses import Gambar dan suara	44
Gambar 4. 3 Proses pembuatan aplikasi	44
Gambar 4. 4 Halaman isi provinsi	46
Gambar 4. 5 Halaman sejarah	46
Gambar 4.6 Halaman lanjutan sejarah	47
Gambar 4.7 Halaman Menu Pahlawan	48
Gambar 4.8 Halaman sejarah pahlawan	48
Gambar 4. 9 Rumah Adat Daerah	49
Gambar 4. 10 Halaman senjata	49
Gambar 4. 11 Halaman Menu Pakaian Adat	50
Gambar 4. 12 halaman sejarah tarian	50
Gambar 4. 13 Halaman dua sejarah tarian	51
Gambar 4. 14 Halaman video tarian	51

Gambar 4. 15 Halaman berbasis online youtube.com.....	52
Gambar 4. 16 Halaman lagu daerah	52
Gambar 4. 17 Halaman peninggalan sejarah.....	53



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Overview.....	19
Tabel 3. 2 Tabel Overview dan Diagram	23
Tabel 3. 3 <i>point</i> pertanyaan kuisisioner untuk kalangan pengajar dan mahasiswa..	37
Tabel 3. 4 Tabel Kuesioner pretest dan posttest untuk kalangan siswa	39
Tabel 4. 1 Tabel daftar responden siswa	54
Tabel 4. 2 tabel daftar responden kalangan pengajar	54
Tabel 4. 3 hasil jawaban kuesioner kalangan pengajar dan mahasiswa.....	55
Tabel 4. 4 Hasil kuesioner dalam skala likert	57
Tabel 4. 5 Hasil jawaban soal pretest dan posttest	60

