

GAME EDUKASI ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA BERBASIS

ANDROID



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi

Pada Program Studi Teknik Informatika

Oleh:

MIFTAKHUL NIZAR

19090081

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA

TEGAL

2024

GAME EDUKASI ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA BERBASIS

ANDROID



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi

Pada Program Studi Teknik Informatika

Oleh:

MIFTAKHUL NIZAR

19090081

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA

TEGAL

2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Miftakhul Nizar

NIM : 19090081

Adalah mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama.

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Skripsi yang berjudul:

**“GAME EDUKASI ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA
BERBASIS *ANDROID*”**

Merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinil yang saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Apabila dikemudian hari Laporan Skripsi ini terbukti melanggar kode etik, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan Menyusun laporannya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Tegal, Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Miftakhul Nizar

NIM. 19090081

HALAMAN REKOMENDASI

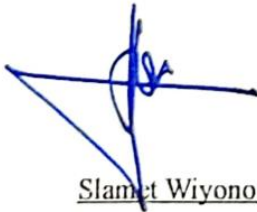
Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada:

Nama : Miftakhul Nizar
NIM : 19090081
Program Studi : Sarjana Terapan Teknik Infomatika
Juduk Tugas Akhir : Game Edukasi Alat Musik Tradisional Jawa Berbasis
Android

Untuk mengikuti Ujian Tugas Akhir karena telah memenuhi persyaratan yang telah ditentukan.

Tegal, November 2023

Pembimbing I,



Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.

NIPY. 08.015.222

Pembimbing II,



Dairoh, M.Sc.

NIPY. 04.14.178




HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Miftakhul Nizar
NIM : 19090081
Program Studi : Sarjana Terapan Teknik Informatika
Judul Tugas Akhir : *Game* Edukasi Alat Musik Tradisional Jawa Berbasis
Android

Dinyatakan lulus Ujian Tugas Akhir pada program studi Teknik Informatika
Politeknik Harapan Bersama.

Tegal, Januari 2024

Dewan Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dega Surono Wibowo, S.T., M.Kom.	1. 
2. Anggota I : Ardi Susanto, S.Kom., M.Cs.	2. 
3. Anggota II : Dairoh, M.Sc.	3. 

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika



Dyah Apriliani, S.T., M.Kom.

NIPY. 09.015.225

ABSTRAK

Alat musik tradisional, terutama gamelan Jawa adalah komponen penting dari warisan budaya Indonesia yang kaya. Namun, eksplorasi alat musik tradisional sering terabaikan di era komputer dan internet saat ini. Salah satu tantangan tersendiri untuk belajar alat musik tradisional adalah keterbatasan akses, keterbatasan pengetahuan, dan kurangnya platform yang tersedia. Serta kurangnya pengenalan dan pemahaman terhadap alat musik tradisional sejak dini membuat kurangnya pengetahuan dan informasi alat musik tradisional. Pengembangan aplikasi *game* edukasi tentang alat musik Jawa tradisional berbasis *android* menjadi solusi yang menarik dan relevan untuk mempertahankan dan mengenalkan kekayaan budaya Indonesia kepada generasi masa kini. Penelitian ini menghasilkan sebuah *game* edukasi alat musik tradisional jawa berbasis *android*. Teknik pengujian yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan *BlackBox*. *BlackBox Testing* adalah teknik pengujian aplikasi yang berfokus pada pengujian fungsionalitas pada sebuah perangkat lunak.

Kata Kunci: *Game* edukasi, Alat musik tradisional, Jawa, *Android*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala Rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Skripsi dengan judul “*Game Edukasi Alat Musik Tradisional Jawa Berbasis Android*”.

Skripsi merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Sarjana Sain Terapan pada program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan bimbingan.

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Agung Hendarto, S.E., M.A. selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama.
2. Ibu Dyah Apriliani, S.T., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama.
3. Bapak Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng. selaku dosen pembimbing I.
4. Ibu Dairoh, M.Sc. selaku dosen pembimbing II.
5. Semua pihak yang telah mendukung, membantu serta mendoakan penyelesaian laporan Skripsi ini.

Semoga laporan Skripsi ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, Januari 2024

Penulis,



Miftakhul Nizar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN REKOMENDASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.3 Tinjauan Pustaka.....	4
1.4 Data Penelitian.....	7
BAB II PRODUK	8
2.1 Perancangan Aplikasi	8
2.1.1. Perancangan Sistem	9
2.1.2. Desain Tampilan Antar Muka (<i>Interface</i>)	20
2.1.3. Implementasi <i>Game</i>	24
2.1.4. Hasil Pengujian Aplikasi.....	30
2.2 Metode GDLC	34
2.3 Kesimpulan dan Saran.....	35
BAB III HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL (HKI).....	36
3.1. Proses.....	36
3.2. Identitas HKI	36
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram <i>Use case</i>	10
Gambar 2. 2 Diagram <i>Activity</i> Menu Mulai.....	11
Gambar 2. 3Diagram <i>Activity</i> Menu Tentang.....	11
Gambar 2. 4 Diagram <i>Activity</i> Menu Pengenalan.....	12
Gambar 2. 5 Diagram <i>Activity</i> Tebak Gambar.....	12
Gambar 2. 6 Diagram <i>Activity puzzle</i>	13
Gambar 2. 7 Diagram <i>Activity</i> Tebak Suara.....	14
Gambar 2. 8 Diagram <i>Activity Button Home</i>	14
Gambar 2. 9 Diagram <i>Activity</i> Keluar.....	15
Gambar 2. 10 Diagram <i>Sequence</i> Mulai	15
Gambar 2. 11 Diagram <i>Sequence</i> Tentang.....	16
Gambar 2. 12 Diagram <i>Sequence</i> Pengenalan	16
Gambar 2. 13 Diagram <i>Sequence</i> Tebak Gambar	17
Gambar 2. 14 Diagram <i>Sequence Puzzle</i>	18
Gambar 2. 15 Diagram <i>Sequence</i> Tebak Suara.....	18
Gambar 2. 16 Diagram <i>Sequence Button Home</i>	19
Gambar 2. 17 Diagram <i>Sequence</i> Keluar.....	19
Gambar 2. 18 Desain Menu awal.....	20
Gambar 2. 19 Desain Menu lanjutan.....	21
Gambar 2. 20 Desain Menu Tentang.....	21
Gambar 2. 21 Desain Menu Pengenalan.....	21
Gambar 2. 22 Desain Informasi Alat Musik	22
Gambar 2. 23 Desain Mainkan.....	22
Gambar 2. 24 Desain Tebak Gambar	23
Gambar 2. 25 Desain Menu <i>puzzle</i>	23
Gambar 2. 26 Desain <i>puzzle</i>	23
Gambar 2. 27 Desain Tebak Suara	24
Gambar 2. 28 <i>Logo</i>	25
Gambar 2. 29 Tampilan Menu Awal	25

Gambar 2. 30 Tampilan Menu lanjutan.....	25
Gambar 2. 31 Tampilan Tentang.....	26
Gambar 2. 32 Tampilan Menu Pengenalan.....	26
Gambar 2. 33 Tampilan Informasi Alat Musik	27
Gambar 2. 34 Tampilan Memainkan.....	27
Gambar 2. 35 Tampilan Masukan Nama.....	28
Gambar 2. 36 Tampilan Kuis Tebak Gambar.....	28
Gambar 2. 37 Tampilan Menu <i>Puzzle</i>	28
Gambar 2. 38 Tampilan <i>Puzzle</i>	29
Gambar 2. 39 Tampilan Muncul Informasi.....	29
Gambar 2. 40 Tampilan Isi Nama Tebak Suara.....	30
Gambar 2. 41 Tampilan Kuis Tebak Suara.....	30
Gambar 2. 42 Metode GDLC.....	34

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Gap Penelitian	6
Tabel 2. 1 Pengujian <i>Blackbox testing</i>	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir.	A-1
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian.....	B-1
Lampiran 3. Surat Pernyataan Pengajuan HKI.....	C-1
Lampiran 4. Surat Pengalihan Hak Cipta.....	D-3
Lampiran 5. Manual Book.....	E-1
Lampiran 6. Dokumen Teknikal.....	F-1
Lampiran 7. Sertifikat HKI yang didapatkan.....	G-1
Lampiran 8. Lembar Bimbingan.....	H-1