

APLIKASI ENSIKLOPEDIA BUDAYA MELAYU ROKAN

HULU BERBASIS *ANDROID*

SKRIPSI



OLEH:

WAHYU ILHAM
NIM.1837040

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PASIR PENGARAIAN

2022

PERSETUJUAN PEMBIMBING
APLIKASI *ENSIKLOPEDIA* BUDAYA MELAYU ROKAN
HULU* BERBASIS *ANDROID

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Budi Yanto, S.T., M.Kom
NIDN. 1029058301

Pembimbing II



Satria Riki Mustafa, S.Pd., M.Si
NIDN. 1001039301

Diketahui Oleh:

Ketua Program Studi Teknik Informatika




Basorudin, S.Pd., M.Kom
NIDN. 1020088702


PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi ini telah diuji oleh
Tim Penguji Ujian Sarjana Komputer
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pasir Pengaraian
Pada Tanggal 25 Juli 2022

Tim Penguji:

- | | |
|--|--|
| 1. <u>Budi Yanto, S.T., M.Kom</u>
NIDN. 1029058301 | Ketua () |
| 2. <u>Satria Riki Mustafa, S.Pd., M.Si</u>
NIDN. 1001039301 | Sekretaris () |
| 3. <u>Basorudin, S.Pd., M.Kom</u>
NIDN. 1020088702 | Anggota () |
| 4. <u>Erni Rouza, S.T., M.Kom</u>
NIDN. 1009058707 | Anggota () |
| 5. <u>Imam Rangga Bakti, M.Kom</u>
NIDN. 0130109201 | Anggota () |

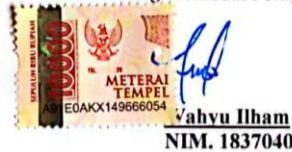
Mengetahui:
Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pasir Pengaraian


Hendri Maradona, M.Kom
NIDN. 1002038702

LEMBARAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “aplikasi *ensiklopedia* budaya Melayu Rokan Hulu berbasis *android* “, benar hasil penelitian saya dengan arahan dosen pembimbing dan belum pernah diajukan dalam bentuk apapun untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam naskah dengan menyebutkan referensi yang dicantumkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena Skripsi ini, serta lainnya sesuai norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Kumu, 19 Januari 2023
Yang Membuat Pernyataan



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.

Alhamdulillah Rabbil Alamin, syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam terucap buat junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW karena jasa Beliau yang telah membawa manusia dari zaman kebodohan ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan kelulusan pada Prodi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pasir Pengaraian. Banyak sekali pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan Skripsi ini, baik berupa bantuan materi maupun berupa motivasi dan dukungan kepada penulis. Semua ini tentu terlalu banyak bagi penulis untuk membalasnya, namun pada kesempatan ini penulis hanya dapat mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, yang dengan rahmat-Nya memberikan semua yang terbaik dan dengan hidayah-Nya memberikan petunjuk sehingga dalam penyusunan Tugas Akhir ini berjalan dengan lancar.
2. Rasulullah SAW, yang telah membawa petunjuk bagi manusia agar menjadi manusia paling mulia derajatnya di sisi Allah SWT.
3. Kepada Ayah dan Ibu tercinta, yang selalu memberikan do'a, motivasi, bimbingan yang tiada hentinya, serta telah banyak berkorban demi

keberhasilan anaknya dan merupakan motivasi saya untuk memberikan yang terbaik.

4. Bapak Dr. Hardianto, M.Pd selaku Rektor Universitas Pasir Pengaraian.
5. Bapak Hendri Maradona, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pasir Pengaraian.
6. Bapak Basorudin, S.Pd., M.Kom, selaku Ketua Prodi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pasir Pengaraian dan sebagai penguji I yang telah melakukan pengujian terhadap skripsi saya.
7. Bapak Budi Yanto, ST., M.Kom, selaku pembimbing I yang telah banyak membantu memberikan bimbingan, arahan, dan saran dalam menyusun skripsi ini.
8. Bapak Satria Riki Mustafa, S.Pd., M.Si, selaku pembimbing II Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang berharga dalam menyusun skripsi ini.
9. Bapak Hamin Pungkut, selaku pembimbing lapangan yang telah banyak membantu dalam menjelaskan tentang kebudayaan Melayu Rokan Hulu.
10. Para sahabat seperjuangan, Maftuh Sahrul Ikhsan, Nasrullah Qhory, Murfi Wiyandari, Yulia Wulandari, Lusi Hariyani, Kholis Saturodiyah, Selvi Yanti, Qori Mahfudhoh , Daniel Sudriyanto dan teman-teman di Teknik Informatika 18 yang telah memberi semangat serta motivasi dalam skripsi ini.
11. Dan pihak lain yang sangat banyak membantu saya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih banyak kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini. Akhirnya penulis berharap semoga Skripsi ini dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Wassalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.

Surau Munai, 20 Juli 2022

WAHYU ILHAM

1837040

ABSTRAK

Kabupaten Rokan Hulu saat ini mengalami perubahan nilai-nilai budaya didalam masyarakat akibat kemajuan ilmu dan teknologi, yang selanjutnya memberi peluang semakin terbaikannya adat dan budaya Melayu Riau. Lemahnya kedudukan dan peran pemangku adat, serta rendahnya kepedulian masyarakat terhadap budaya Melayu, maka perlulah upaya agar adat budaya Melayu masih tetap bisa berkembang agar dapat dilihat dan dilestarikan sampai masa yang akan datang. Dikarenakan sekolah tentang budaya itu tidak ada maka dikembangkanlah aplikasi ensiklopedia budaya Melayu Rokan Hulu. Pada aplikasi ini pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi yang berisi tentang kebudayaan Melayu Rokan Hulu dalam bentuk teks dan gambar, yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat untuk mengenal dan mengetahui tentang budaya Melayu Rokan Hulu. Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan *BlackBox* dan penghitungan *UAT* mendapatkan persentase cukup tinggi yakni 81,1% sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat di terima dengan baik.

Kata Kunci: Budaya Melayu, Ensiklopedia, Android, Blackbox, UAT

ABSTRACT

Rokan Hulu Regency is currently changes in cultural values in society due to advances in science and technology, which is it having turn opportunities for Riau Malay customs and culture to be increasingly neglected. The weak position and role of traditional stakeholders, as well as the low level of public awareness of Malay culture, it is necessary to make efforts so that Malay cultural customs can still be developed so that they can be seen and preserved for the future. Because there are no schools about culture, then the Rokan Hulu Malay culture encyclopedia application was developed. In this application, users can interact with applications that contain Rokan Hulu Malay culture in the form of text and images, which aims to make it easier for people to recognize and know about the Malay culture of Rokan Hulu. Based on the test results using BlackBox and the UAT calculation, the percentage is quite high, in 81.1% so it can be concluded that this application can be well received.

Keywords: Malay Culture, Ensiklopedia, Android, Blackbox, UAT

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN PENGUJI	Error! Bookmark not defined.
LEMBARAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 LANDASAN TEORI	8
2.1 Aplikasi	8
2.2 <i>Ensiklopedia</i>	8
2.3 <i>Ensiklopedia Digital</i>	9

2.4	Budaya Melayu	10
2.5	Budaya Melayu Rokan Hulu	11
2.6	<i>Android</i>	13
2.7	<i>Android Studio</i>	13
2.8	<i>Java</i>	14
2.9	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	15
2.10	<i>Flowchart</i>	16
2.11	<i>User Acceptance Test (UAT)</i>	16
2.12	<i>Blackbox</i>	17
2.13	<i>Storyboard</i>	17
2.14	Metode Pengembangan	18
2.15	Struktur Navigasi	18
2.16	Penelitian Terkait	19
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN		22
3.1	Tahapan Penelitian	22
3.2	Pengumpulan Data	23
3.2.1	Studi Kepustakaan	23
3.2.2	<i>Observasi</i> (Pengamatan).....	23
3.2.3	Wawancara	23
3.3	Pengembangan Sistem	24

Formatted: Hyperlink

3.3.1	Konsep (<i>Concept</i>).....	24
3.3.2	Perancangan (<i>Design</i>).....	24
3.3.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	25
3.3.4	Implementasi Sistem (<i>Assembly</i>).....	25
3.3.5	Pengujian (<i>Testing</i>).....	26
3.3.6	Distribusi (<i>Distribution</i>)	26
3.4	Kesimpulan dan Saran.....	27
BAB 4 ANALISA DAN PERANCANGAN.....		28
4.1	Analisa Sistem.....	28
4.1.1	Analisa Sistem Lama	28
4.1.2	Analisa Sistem Baru	29
4.1.3	Analisa <i>Flowchart</i> Sistem	30
4.1.4	Analisa Kebutuhan Sistem.....	32
4.1.5	Analisa Masukkan Sistem	32
4.2	Perancangan Sistem	32
4.2.1	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	32
4.3	Perancangan Antarmuka	45
4.3.1	Perancangan Struktur Menu	45
4.3.2	Perancangan Antarmuka Halaman Utama.....	46
4.3.3	Perancangan Antarmuka Gambaran Umum.....	46

Formatted: Hyperlink

4.3.4	Perancangan Antarmuka Kesenian	47
4.3.5	Perancangan Antarmuka Bangunan.....	48
4.3.6	Perancangan Antarmuka Pakaian	48
4.3.7	Perancangan Antarmuka Makanan Khas.....	49
4.3.8	Perancangan Antarmuka Kerajinan	50
4.3.9	Perancangan Antarmuka Permainan Tradisional	50
4.3.10	Perancangan Antarmuka Wisata.....	51
4.3.11	Perancangan Antarmuka Informasi Aplikasi.....	51
4.3.12	Perancangan Antarmuka Daftar Pustaka	52
4.3.13	<i>Storyboard</i> Multimedia.....	52
BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		58
5.1	Implementasi	58
5.1.1	Batasan Implementasi.....	58
5.1.2	Implementasi Sistem.....	58
5.2	Implementasi Antarmuka	59
5.2.1	Halaman Menu Utama.....	59
5.2.2	Halaman Gambaran Umum	60
5.2.3	Halaman Kesenian	61
5.2.4	Halaman Bangunan.....	61
5.2.5	Halaman Pakaian	62

5.2.6	Halaman Makanan	63
5.2.7	Halaman Kerajinan	63
5.2.8	Halaman Permainan.....	64
5.2.9	Halaman Wisata.....	65
5.2.10	Halaman Info Aplikasi.....	65
5.2.11	Halaman Daftar Pustaka	66
5.3	Pengujian Sistem.....	67
5.3.1	Pengujian Aplikasi Menggunakan <i>Blackbox</i>	67
5.3.2	Pengujian Menggunakan <i>UAT (User Acceptance)</i>	69
BAB 6	PENUTUP.....	72
6.1	Kesimpulan	72
6.2	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait	19
Tabel 4. 1 Deskripsi Aktor Pada <i>Use Case</i>	33
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i> Multimedia	52
Tabel 5. 1 Pengujian <i>Blackbox</i>	67
Tabel 5. 2 Bobot Nilai	69
Tabel 5. 3 Hasil Jawaban Kuisisioner dan Pengujian <i>UAT</i>	69
Tabel 5. 4 Hasil Pengujian <i>UAT</i>	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Buku Kabupaten Rokan Hulu	12
Gambar 2. 2 <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	18
Gambar 2. 3 Navigasi Kombinasi	19
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	22
Gambar 4. 1 <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	29
Gambar 4. 2 <i>Flowchart</i> Aplikasi Ensilkopedia Budaya Melayu Rokan Hulu Berbasis <i>Android</i>	31
Gambar 4.3 <i>Use Case</i> Diagram Aplikasi Ensiklopedia Budaya Melayu Rokan Hulu Berbasis <i>Android</i>	33
Gambar 4. 4 <i>Sequence</i> Diagram <i>User</i>	34
Gambar 4. 5 <i>Sequence</i> Diagram Gambaran Umum	35
Gambar 4. 6 <i>Sequence</i> Diagram Kesenian.....	35
Gambar 4. 7 <i>Sequence</i> Diagram Bangunan.....	36
Gambar 4. 8 <i>Sequence</i> Diagram Pakaian	36
Gambar 4. 9 <i>Sequence</i> Diagram Makanan.....	37
Gambar 4. 10 <i>Sequencq</i> Diagram Kerajinan Tangan.....	37
Gambar 4. 11 <i>Sequence</i> Diagram Permainan Tradisional	38
Gambar 4. 12 <i>Sequence</i> Diagram Wisata.....	38
Gambar 4. 13 <i>Sequence</i> Diagram Info Aplikasi.....	39
Gambar 4. 14 <i>Sequence</i> Diagram Halaman Daftar Pustaka.....	39
Gambar 4. 15 <i>Activity</i> Diagram Menu Utama.....	40
Gambar 4. 16 <i>Activity</i> Diagram Gambarab Umum	40

Gambar 4. 17 <i>Activity Diagram</i> Kesenian.....	41
Gambar 4. 18 <i>Activity Diagram</i> Bangunan.....	41
Gambar 4. 19 <i>Activity Diagram</i> Pakaian	42
Gambar 4. 20 <i>Activity Diagram</i> Makanan.....	42
Gambar 4. 21 <i>Activity Diagram</i> Kerajinan Tangan.....	43
Gambar 4. 22 <i>Activity Diagram</i> Permainan Tradisional	43
Gambar 4. 23 <i>Activity Diagram</i> Wisata	44
Gambar 4. 24 <i>Activity Diagram</i> Info Aplikasi	44
Gambar 4. 25 <i>Activity Diagram</i> Daftar Pustaka	45
Gambar 4. 26 Struktur Menu Sistem	45
Gambar 4. 27 Rancangan Tampilan Halaman Utama.....	46
Gambar 4. 28 Rancangan Halaman Materi	47
Gambar 4. 29 Rancangan Antarmuka Informasi Aplikasi	51
Gambar 4. 30 Rancangan Antarmuka Daftar Pustaka	52
Gambar 5. 1 Halaman Menu Utama	60
Gambar 5. 2 Halaman Gambaran Umum.....	60
Gambar 5. 3 Halaman Kesenian.....	61
Gambar 5. 4 Halaman Bangunan	62
Gambar 5. 5 Halaman Pakaian.....	62
Gambar 5. 6 Halaman Makanan.....	63
Gambar 5. 7 Halaman Kerajinan Tangan.....	64
Gambar 5. 8 Halaman Permainan Tradisional	64
Gambar 5. 9 Halaman Wisata	65

Gambar 5. 10 Halaman Info Aplikasi	66
Gambar 5. 11 Halaman Daftar Pustaka.....	66