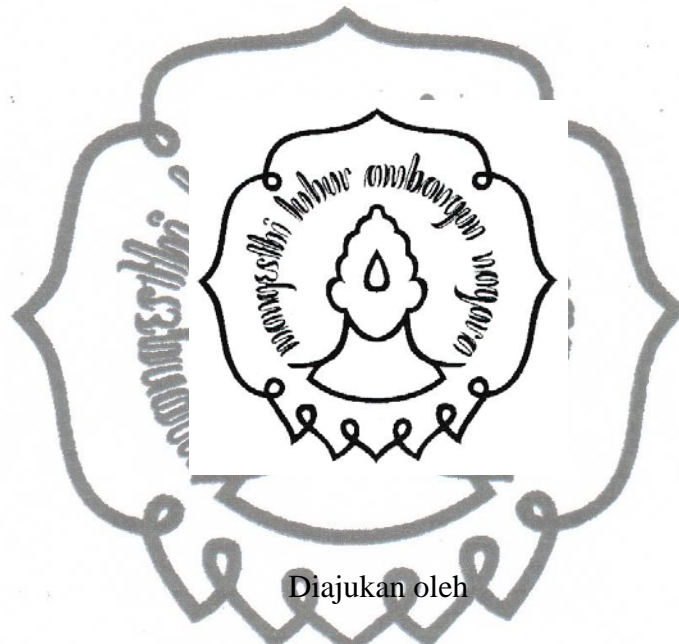


**APLIKASI PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA  
BERBASIS ANDROID**

Tugas Akhir

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma III

Program Studi Diploma III Teknik Informatika



Diajukan oleh

**RYAN WAHYU ANDRIOKO**

**M3111131**

kepada

**PROGRAM DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA**

**2014**

*commit to user*

HALAMAN PERSETUJUAN

PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL  
INDONESIA BERBASIS ANDROID

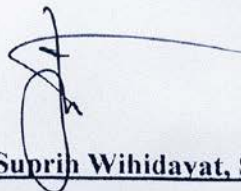
Disusun Oleh :

Ryan Wahyu Andrioko

M3111131

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk dipertahankan  
di hadapan dewan penguji  
Pada tanggal 13 Januari 2015

**Pembimbing Utama**



**Endar Suprih Wihidayat, S.T., M.Eng**

**NIDN. 0632702862**

*commit to user*

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL  
INDONESIA BERBASIS ANDROID

Disusun Oleh :  
Ryan Wahyu Andrioko  
M3111131

Dibimbing Oleh :



Ender Suprih Wihidayat, S.T., M.Eng  
NIDN. 0632702862

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan oleh dewan penguji tugas akhir  
Program Diploma III Teknik Informatika  
Pada tanggal 13 Januari 2015

Dewan Penguji :

1. Penguji 1 **Ender Suprih Wihidayat, S.T., M.Eng**

NIDN. 0632702862



2. Penguji 2 **Antonius Bima Murti Wijaya, S.T., M.T**

NIDN. 0610068901



3. Penguji 3 **Hartatik S.Si., M.Si**

NIDN. 0703057802



Disahkan Oleh,

Dekan

Ketua Program

Fakultas MIPA UNS

D3 Teknik Informatika UNS



Prof. Ir. Ari Handono Ramelan, M.Sc. (Hons.), Ph.D.

Drs. YS. Palgunadi, M.Sc.

NIP. 19610223 198601 1 001

NIP. 19560407 198303 1 004

*commit to user*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan YME yang telah melimpahkan rahmat dan barokahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Berbasis Android”. Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar *Amd* pada Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret.

Dalam melakukan penelitian dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis telah mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Ir. Ari Handono Ramelan, M.Sc.(Hons), Ph.D. selaku Pimpinan Fakultas MIPA Universitas Sebelas Maret yang memberikan izin kepada penulis untuk belajar.
2. Drs. Y.S. Palgunadi, M.Sc selaku Ketua Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang memberikan izin kepada penulis untuk belajar.
3. Endar Suprih Wihidayat, S.T., M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah dengan penuh kesabaran dan ketulusan memberikan ilmu dan bimbingan terbaik kepada penulis.
4. Ayah, ibu, dan keluarga tercinta, terima kasih atas doa dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Para Dosen Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.
6. Para Karyawan/wati Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang telah membantu penulis dalam proses belajar.

Akhir kata, semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat dan memberikan wawasan tambahan bagi para pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

Surakarta, 29 Desember 2014

*commit to user*

Penulis

## ABSTRACT

Ryan Wahyu Andrioko, 2015. **THE MAKING OF INDONESIAN TRADITIONAL MUSIC INSTRUMENTS RECOGNITION BASED ON ANDROID**. Diploma III Program of Information Engineering, Faculty of Mathematic and Science, Sebelas Maret University, Surakarta.

*Traditional music instruments are one of cultural heritages of Indonesian. But, they begin to fade or even be forgotten. The fade of these traditional instruments is one of globalization and modernization impacts. Hence, an application by using modern technology to introduce the contents of Indonesia cultural heritages has been developed in this research.*

*This research developed an application to introduce Indonesia traditional music instruments based on android. In this application, there are contents for introducing traditional music instrument such as pictures, simple article, and some examples of the traditional music instruments. There are also several quizzes or games which are guessing pictures and voices games.*

*This application had been successfully tested on the device of Andromax U and Vandroid T1J, and the result successfully runs the application according to the design. To test the quality of application, this research gain questionnaires from 36 respondents. It is about aspect to deliver information and the study of the application, visual aspect shown, and application development. The result is 77% of respondents considered that the game has good benefit in learning of Indonesian traditional music instruments. The display of user-friendly, appropriate with the theme and the development of learning application in form of games is considered attractive.*

*Keywords : Indonesia Traditional Music Instruments, Learning Application, Multimedia*

## ABSTRAK

Ryan Wahyu Andrioko, 2015. **PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA BERBASIS ANDROID**. Program Diploma III Teknik Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Alat musik tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Di zaman sekarang musik tradisional Indonesia jarang diminati atau bahkan jarang diketahui oleh masyarakat Indonesia yang dikarenakan adanya arus globalisasi dan modernisasi. Maka dari itu penulis membuat sebuah aplikasi yang menggunakan teknologi modern untuk mengenalkan konten warisan budaya Indonesia.

Penulis membuat sebuah aplikasi pengenalan alat musik tradisional Indonesia berbasis android. Dalam aplikasi ini terdapat konten pengenalan alat musik tradisional yang berupa gambar, artikel singkat serta contoh suara alat musik tradisional tersebut. Dalam aplikasi ini juga terdapat kuis atau permainan yakni kuis tebak gambar dan tebak suara.

Aplikasi telah berhasil diuji pada *device* Andromax U dan Vandroid T1J dan hasilnya berhasil menjalankan aplikasi sesuai dengan perancangannya. Untuk menguji kualitas aplikasi yang telah dibuat, penulis memberikan kuisioner kepada 36 responden tentang aspek penyampaian informasi dan pembelajaran dari aplikasi, aspek visual yang ditampilkan, dan aspek pengembangan aplikasi. Hasilnya adalah 77% responden menilai aplikasi bermanfaat dalam pembelajaran alat musik tradisional Indonesia, 89% responden menilai tampilan *user-friendly* dan sesuai dengan tema, dan 79% responden menilai pengembangan aplikasi pembelajaran berupa aplikasi dinilai lebih menarik.

Kata Kunci : Alat Musik Tradisional, Aplikasi Pengenalan, Multimedia

## HALAMAN MOTTO

*“I do what I like, and I like what I do.”*

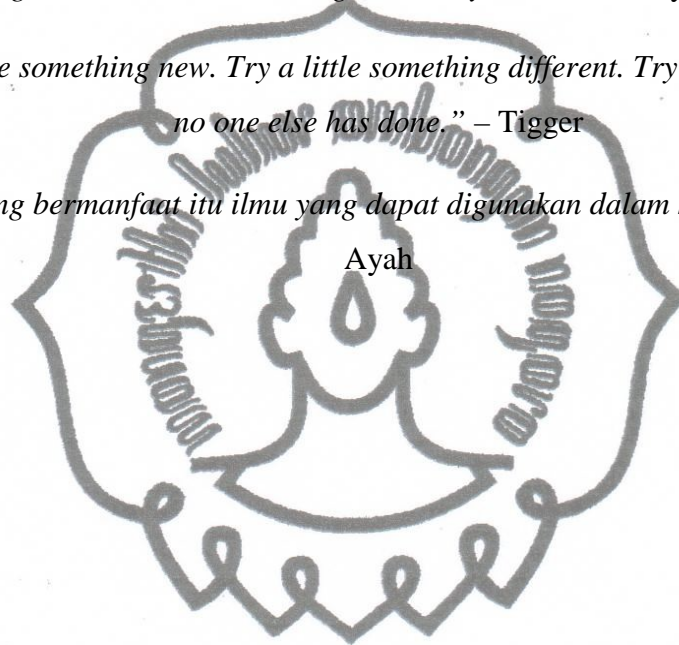
*“When problems come, never say ‘why me?’. Say ‘try me!’.”* – Deddy Corbuzier

*“Being cool doesn’t mean being somebody else.”* – Deddy Corbuzier

*“Try a little something new. Try a little something different. Try a little something no one else has done.”* – Tigger

*“Ilmu yang bermanfaat itu ilmu yang dapat digunakan dalam kehidupanmu”-*

Ayah



*commit to user*

## HALAMAN PERSEMBAHAN



**Tugas Akhir ini aku persembahkan untuk :**

Ibu dan Ayah

Kakak dan Adik

Teman-teman D3 Teknik Informatika UNS

~

*commit to user*



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRACT .....	v
ABSTRAK .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	2
1.2 Tujuan .....	2
1.3 Manfaat Tugas Akhir .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	2
BAB II PELAKSANAAN KEGIATAN DAN LANDASAN TEORI .....	3
2.1 Landasan Teori .....	3
2.1.1 Pengertian Android .....	3
2.1.2 Game Maker Studio .....	3

2.1.3	Photoshop.....	4
2.1.4	Pengertian Budaya dan Kebudayaan.....	4
2.1.5	Alat Musik Tradisional Indonesia.....	5
<b>BAB III ANALISA KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>10</b>
3.1	Alat dan Bahan.....	10
3.1.1	Alat.....	10
3.1.2	Bahan .....	10
3.2	Jalannya Penelitian.....	11
3.2.1	Konsep .....	11
3.2.2	Pengumpulan Materi.....	12
3.2.3	Perancangan Aplikasi .....	12
3.2.4	Pembuatan Aplikasi .....	12
3.2.5	Pengujian .....	12
3.2.6	Hasil.....	12
3.3	Perancangan Aplikasi.....	13
3.3.1	<i>Project Overview</i> .....	13
3.3.2	<i>Game Overview</i> .....	13
3.3.3	<i>GamePlay</i> .....	14
3.3.4	<i>Menu Layout</i> .....	16
3.3.5	<i>Game Layout</i> .....	19
3.4	Cara Analisis .....	21
3.4.1	Pengujian .....	21
3.4.2	Kuisisioner.....	22
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISA .....</b>		<b>23</b>
4.1	Implementasi.....	23

*commit to user*

4.1.1	Judul Aplikasi .....	23
4.1.2	Menu .....	23
4.1.3	Menu Pengenalan .....	24
4.1.4	Halaman Pulau .....	25
4.1.5	Halaman Alat Musik .....	28
4.1.6	Menu Kuis .....	36
4.1.7	Menu <i>About</i> .....	39
4.1.8	Menu Keluar .....	39
4.1.9	Implementasi <i>Script</i> .....	39
4.2	Analisa .....	46
4.2.1	Pengujian .....	46
4.2.2	Kuisisioner .....	61
BAB V PENUTUP .....		64
5.1	Kesimpulan .....	64
5.2	Saran .....	64
DAFTAR PUSTAKA .....		65

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
<b>Gambar 3.1</b> Alur Pembuatan Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional.....	11
<b>Gambar 3.2</b> <i>Environment</i> Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia .....	15
<b>Gambar 3.3</b> Rancangan <i>Splash Screen</i> .....	16
<b>Gambar 3.4</b> Rancangan Halaman Menu Utama .....	16
<b>Gambar 3.5</b> Rancangan Halaman Daerah Asal .....	17
<b>Gambar 3.6</b> Rancangan Halaman Daftar Alat Musik 1.....	17
<b>Gambar 3.7</b> Rancangan Halaman Konten .....	18
<b>Gambar 3.8</b> Rancangan Halaman Kuis.....	18
<b>Gambar 3.9</b> Rancangan Halaman <i>About</i> .....	19
<b>Gambar 3.10</b> Rancangan Tombol.....	19
<b>Gambar 3.11</b> Rancangan Tampilan Kuis Tebak Gambar.....	20
<b>Gambar 3.12</b> Rancangan Tampilan Kuis Tebak Suara.....	20
<b>Gambar 3.13</b> Rancangan Tampilan Kuis Benar/Salah .....	21
<b>Gambar 4.1</b> Tampilan Judul Aplikasi.....	23
<b>Gambar 4.2</b> Menu Utama .....	24
<b>Gambar 4.3</b> Tampilan Menu Pengenalan .....	25
<b>Gambar 4.4</b> Tampilan Menu Jawa 1.....	25
<b>Gambar 4.5</b> Tampilan Menu Jawa 2.....	25
<b>Gambar 4.6</b> Tampilan Halaman Bali.....	26
<b>Gambar 4.7</b> Tampilan Halaman Nusa Tenggara .....	26
<b>Gambar 4.8</b> Tampilan Halaman Papua.....	26
<b>Gambar 4.9</b> Tampilan Halaman Sumatera 1 .....	26

*commit to user*

<b>Gambar 4.10</b> Tampilan Halaman Sumatera 2 .....	27
<b>Gambar 4.11</b> Tampilan Halaman Kalimantan.....	27
<b>Gambar 4.12</b> Tampilan Halaman Sulawesi .....	27
<b>Gambar 4.13</b> Tampilan Halaman Angklung.....	28
<b>Gambar 4.14</b> Tampilan Halaman Calung .....	28
<b>Gambar 4.15</b> Tampilan Halaman Gamelan .....	29
<b>Gambar 4.16</b> Tampilan Halaman Bonang .....	29
<b>Gambar 4.17</b> Tampilan Halaman Demung.....	29
<b>Gambar 4.18</b> Tampilan Halaman Kendang.....	30
<b>Gambar 4.19</b> Tampilan Halaman Gong.....	30
<b>Gambar 4.20</b> Tampilan Halaman Slentem .....	30
<b>Gambar 4.21</b> Tampilan Halaman Saron .....	30
<b>Gambar 4.22</b> Tampilan Halaman Karinding .....	31
<b>Gambar 4.23</b> Tampilan Halaman Kecapi .....	31
<b>Gambar 4.24</b> Tampilan Halaman Tehyan.....	31
<b>Gambar 4.25</b> Tampilan Halaman Pereret Pengasih.....	31
<b>Gambar 4.26</b> Tampilan Halaman Sasando .....	32
<b>Gambar 4.27</b> Tampilan Halaman Tifa.....	32
<b>Gambar 4.28</b> Tampilan Halaman Triton.....	32
<b>Gambar 4.29</b> Tampilan Halaman Doll .....	32
<b>Gambar 4.30</b> Tampilan Halaman Saluang.....	33
<b>Gambar 4.31</b> Tampilan Halaman Kompang.....	33
<b>Gambar 4.32</b> Tampilan Halaman Hapetan .....	33
<b>Gambar 4.33</b> Tampilan Halaman Serune Kalee.....	33

<b>Gambar 4.34</b> Tampilan Halaman Talempong .....	34
<b>Gambar 4.35</b> Tampilan Halaman Tambo .....	34
<b>Gambar 4.36</b> Tampilan Halaman Tuma .....	34
<b>Gambar 4.37</b> Tampilan Halaman Japen .....	34
<b>Gambar 4.38</b> Tampilan Halaman Sampek.....	35
<b>Gambar 4.39</b> Tampilan Halaman Kolintang.....	35
<b>Gambar 4.40</b> Tampilan Halaman Ladolado .....	35
<b>Gambar 4.41</b> Tampilan Halaman Keso-keso.....	35
<b>Gambar 4.42</b> Tampilan Halaman Menu Kuis.....	36
<b>Gambar 4.43</b> Tampilan Halaman Tebak Gambar.....	37
<b>Gambar 4.44</b> Tampilan Tebak Gambar Benar.....	37
<b>Gambar 4.45</b> Tampilan Tebak Gambar Salah.....	37
<b>Gambar 4.46</b> Tampilan Skor Tebak Gambar.....	37
<b>Gambar 4.47</b> Tampilan Halaman Tebak Suara .....	38
<b>Gambar 4.48</b> Tampilan Tebak Suara Benar .....	38
<b>Gambar 4.49</b> Tampilan Tebak Suara Salah.....	38
<b>Gambar 4.50</b> Tampilan Skor Tebak Suara .....	38
<b>Gambar 4.51</b> Tampilan Halaman <i>About</i> .....	39
<b>Gambar 4.52</b> <i>Script</i> Menu Pengenalan.....	40
<b>Gambar 4.53</b> <i>Script</i> Menu Kuis.....	40
<b>Gambar 4.54</b> <i>Script</i> Menu Kuis.....	41
<b>Gambar 4.55</b> <i>Script</i> Menu Keluar.....	41
<b>Gambar 4.56</b> <i>Script</i> Tombol Pilihan Pulau.....	42
<b>Gambar 4.57</b> <i>Script</i> Tombol Pilihan Alat Musik.....	42

**Gambar 4.58** *Script Tombol Next*..... 43

**Gambar 4.59** *Script Tombol Back* ..... 43

**Gambar 4.59** *Script Tombol Home*..... 44

**Gambar 4.60** *Script Tombol Pilihan Pulau*..... 44

**Gambar 4.61** *Script Tombol Sound On* ..... 45

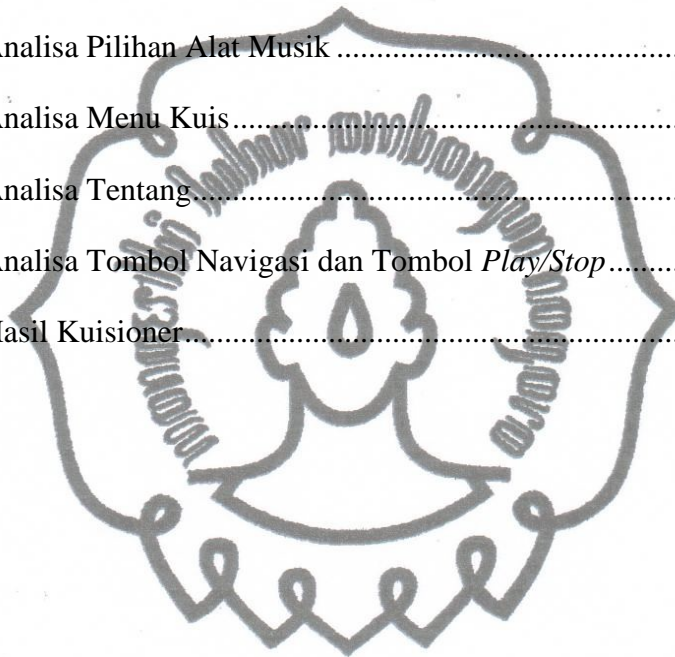
**Gambar 4.62** *Script Tombol Sound Off*..... 45



*commit to user*

**DAFTAR TABEL**

	Halaman
<b>Tabel 4.1</b> Spesifikasi Andromax U dan Advan Vandroid T1J.....	46
<b>Tabel 4.2</b> Analisa Menu Utama.....	47
<b>Tabel 4.3</b> Analisa Pilihan Pulau .....	48
<b>Tabel 4.4</b> Analisa Pilihan Alat Musik .....	50
<b>Tabel 4.5</b> Analisa Menu Kuis.....	58
<b>Tabel 4.6</b> Analisa Tentang.....	58
<b>Tabel 4.7</b> Analisa Tombol Navigasi dan Tombol <i>Play/Stop</i> .....	59
<b>Tabel 4.8</b> Hasil Kuisisioner.....	61



*commit to user*