

**IMPLEMENTASI METODE MDLC DALAM  
PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID  
UNTUK PELAJARAN SENI BUDAYA**

**SKRIPSI**



**Oleh:  
Kelvin  
180210002**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM  
2022**

**IMPLEMENTASI METODE MDLC DALAM  
PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID  
UNTUK PELAJARAN SENI BUDAYA**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar sarjana**



**Oleh:  
Kelvin  
180210002**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM  
2022**

## **SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS**

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Kelvin  
NPM : 18021002  
Fakultas : Teknik dan Komputer  
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa “Skripsi” yang saya buat dengan judul:

### **IMPLEMENTASI METODE MDLC DALAM PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK PELAJARAN SENI BUDAYA.**

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, di dalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun

Batam, 28 July 2022



**Kelvin**

180210002

**IMPLEMENTASI METODE MDLC DALAM  
PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID  
UNTUK PELAJARAN SENI BUDAYA**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar sarjana**

**Oleh:  
Kelvin  
180210002**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal  
seperti tertera di bawah ini**

**Batam, 9 Sept 2022**



**Hotma Pangaribuan, S.Kom., M.SI.  
Pembimbing**

## **ABSTRAK**

Teknologi menawarkan kesempatan untuk membuat belajar lebih menyenangkan dengan menyajikan informasi yang sama dengan cara baru. Contohnya, menawarkan pengajaran dengan permainan (games), mendorong siswa untuk melihat film instruksional, dan menggunakan sumber daya lainnya. Selain itu, teknologi dapat memfasilitasi keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang sulit dilakukan dalam suasana kuliah biasa atau ketika menjelaskan hanya melalui pidato. Melalui penggunaan teknologi di dalam kelas, mencakup instruktur ataupun siswa bisa memperoleh keterampilan abad ke-21 yang penting. Tujuannya agar siswa bisa mempelajari keterampilan yang diperlukan bagi kesuksesan kedepannya. Pembelajaran modern melibatkan kerja sama terhadap individu lainnya, menyelesaikan permasalahan sulit, berpikir kritis, mengembangkan sejumlah kemampuan komunikasi dan kepemimpinan, dan menciptakan peningkatan motivasi dan produktivitas. Penerapan teknologi dan keunggulan yang dihasilkan keduanya cukup luas. Pendidikan merupakan salah satu sektor yang tidak mau ketinggalan dalam menyambut kemajuan teknologi. Pengembangan multimedia bisa dilaksanakan melalui penggunaan teknik Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Seni budaya adalah disiplin ilmu yang memberi peluang bagi siswa agar terlibat didalam pengalaman apresiatif dan kreatif yang beragam yang menghasilkan produksi produk nyata yang secara langsung berharga bagi kehidupan mereka. Namun, kuliah seni budaya ini jarang menarik perhatian siswa. Keterbatasan buku sumber, menurunnya motivasi belajar siswa, kebiasaan belajar, serta kurangnya kemauan dan keinginan belajar merupakan tipikal variabel internal yang menyebabkan turunnya minat siswa, sedangkan sarana dan prasarana yang tidak mencukupi menjadi penyebab eksternal. Hasil penelitian ini adalah telah berhasil merancang aplikasi untuk pelajaran Seni Budaya sebagai media pembelajaran.

Keywords: MDLC, Seni Budaya, Media Pembelajaran

## ***ABSTRACT***

*Technology offers opportunities to make learning more enjoyable by presenting the same information in new ways. For example, offering teaching with games, encouraging students to view instructional films, and using other resources. In addition, technology can facilitate more active involvement in the learning process, which is difficult in a typical lecture setting or when explaining only through speech. Through the use of technology in the classroom, both instructors and students can acquire essential 21st century skills. Students can learn the skills necessary for future success. Modern learning involves collaborating with other individuals, solving difficult problems, critical thinking, developing a number of communication and leadership skills, and creating increased motivation and productivity. The application of technology and the resulting advantages are quite extensive. Education is one sector that does not want to be left behind in welcoming technological advances. Multimedia development can be implemented through the use of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) technique. Cultural arts is a discipline that provides opportunities for students to engage in diverse creative and appreciative experiences that result in the production of tangible products that are directly valuable to their lives. However, this cultural arts lecture rarely attracts students' attention. Limitations of source books, decreased student motivation, study habits, and lack of willingness and desire to learn are typical internal variables that cause student interest to decline, while inadequate facilities and infrastructure are external causes. The result of this research is that it has succeeded in designing an application for Cultural Arts lessons as a learning medium.*

*Keywords: MDLC, Cultural Arts, Learning Media*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI. selaku Rektor Universitas Putera Bataml
2. Welly Sugianto, S.T.,M.M. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Komputer;
3. Andi Maslan, S.T., M.SI. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika;
4. Hotma Pangaribuan, S.Kom., M.SI. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam;
5. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam;
6. SMP Negeri 31 Batam yang telah memberikan izin penelitian
7. Paula Monalisa, S.Sn dari SMP Negeri 31 Batam yang telah membimbing dan memberikan materi untuk melengkapi aplikasi saya;
8. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan sehingga penulis data termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini;
9. Semua teman dan rekan-rekan di Universitas Putera Batam yang telah memberikan dukungan.

Semoga Tuhan yang Maha Esa membalas kebaikan dan kemurahan hati kalian dengan selalu mencurahkan rahmat dan karuniaNya, Amin.

Batam, 28 July 2022

Kelvin

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>1</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	4
1.3. Batasan Masalah .....	5
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Penelitian .....	6
1.6. Manfaat Penelitian .....	6
1.6.1. Manfaat Teoritis.....	6
1.6.2. Manfaat Praktis .....	77
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1. Teori Dasar .....	8
2.1.1. <i>Software Development</i> .....	8
2.1.2. Multimedia.....	8
2.1.3. Aplikasi .....	10
2.1.4. Android .....	10
2.2. Teori Khusus .....	12
2.2.1. Media Pembelajaran.....	12
2.2.2. Seni Budaya .....	13
2.2.3. <i>MDLC (Multimedia Development Life Cycle)</i> .....	19
2.2.4. <i>Adobe Animate CC</i> .....	20
2.2.5. <i>Action Script</i> .....	22
2.2.6. <i>UML (Unified Modeling Language)</i> .....	23
2.2.7. <i>Flowchart</i> .....	27
2.3. Penelitian Terdahulu.....	29
2.4. Kerangka Pemikiran .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
3.1. Desain Penelitian .....	34
3.2. Proses Perancangan Sistem .....	36
3.2.1. Perancangan Alur Sistem .....	36
3.2.2. Perancangan Tampilan.....	44
3.3. Metode Pengujian Sistem .....	52
3.4. Lokasi dan Jadwal Penelitian .....	52
3.4.1. Jadwal Penelitian .....	52
3.4.2. Lokasi Penelitian.....	52



<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
4.1. Hasil Penelitian .....	53
4.2. Pembahasan .....	59
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>65</b>
5.1. Simpulan .....	65
5.2. Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
Lampiran 1. Daftar riwayat hidup	
Lampiran 2. Surat izin penelitian	
Lampiran 3. Hasil turnitin	
Lampiran 4. Koding	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Simbol Usecase Diagram .....	24
Tabel 2. 2. Simbol Activity Diagram .....	25
Tabel 2. 3. Simbol Sequence Diagram .....	26
Tabel 2. 4. Simbol Class Diagram .....	27
Tabel 2. 5. Simbol Flowchart .....	28
Tabel 2. 6. Penelitian Terdahulu .....	29
Tabel 2. 7. Kerangka Pemikiran .....	33
Tabel 3. 1. Waktu Penelitian .....	52
Tabel 4. 1. Pengujian Menu Awal .....	59
Tabel 4. 2. Pengujian Menu Utama .....	59
Tabel 4. 3. Pengujian Menu Sejarah .....	60
Tabel 4. 4. Pengujian Menu Tari Jawa .....	61
Tabel 4. 5. Pengujian Menu Tari Kalimantan .....	62
Tabel 4. 6. Pengujian Menu Tari Sulawesi .....	62
Tabel 4. 7. Pengujian Menu Tari Sumatera .....	63
Tabel 4. 8. Pengujian Menu Soal .....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Tari Topeng (Jawa Barat).....	16
Gambar 2. 2. Tari Monong (Kalimantan) .....	17
Gambar 2. 3. Tari Kipas (Sulawesi).....	17
Gambar 2. 4. Tari Payung (Sumatera) .....	18
Gambar 2. 5. Alur Metode MDLC.....	19
Gambar 2. 6. Tampilan Adoba Animate .....	21
Gambar 3. 1. Desain Penelitian.....	34
Gambar 3. 2. Usecase Diagram.....	36
Gambar 3. 3. Activity Diagram.....	37
Gambar 3. 4. Sequence Diagram.....	38
Gambar 3. 5. Sequence Diagram Menu Sejarah .....	39
Gambar 3. 6. Sequence Diagram Menu Tari Jawa.....	39
Gambar 3. 7. Sequence Diagram Menu Tari Kalimantan .....	40
Gambar 3. 8. Sequence Diagram Menu Tari Sulawesi .....	41
Gambar 3. 9. Sequence Diagram Menu Tari Sumatera .....	41
Gambar 3. 10. Sequence Diagram Menu Soal .....	42
Gambar 3. 11. Class Diagram .....	43
Gambar 3. 12. Halaman Mulai.....	44
Gambar 3. 13. Halaman Menu Utama .....	45
Gambar 3. 14. Halaman Menu Sejarah .....	46
Gambar 3. 15. Halaman Menu Tari Jawa .....	47
Gambar 3. 16. Halaman Menu Tari Kalimantan.....	48
Gambar 3. 17. Halaman Menu Tari Sulawesi .....	49
Gambar 3. 18. Halaman Menu Tari Sumatera .....	50
Gambar 3. 19. Halaman Menu Soal .....	51
Gambar 4. 1. Tampilan Awal.....	53
Gambar 4. 2. Tampilan Menu Utama.....	54
Gambar 4. 3. Tampilan Sejarah.....	54
Gambar 4. 4. Tampilan Tari Jawa.....	55
Gambar 4. 5. Tampilan Tari Kalimantan .....	56
Gambar 4. 6. Tampilan Tari Sulawesi .....	56
Gambar 4. 7. Tampilan Tari Sumatera dan Aceh.....	57
Gambar 4. 8. Tampilan Soal .....	58
Gambar 4. 9. Tampilan Hasil Soal .....	58