



**MY NIHON MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN
BUDAYA JEPANG**

SKRIPSI

AGIN PADLYYANTO

171410149

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS BINA DARMA

PALEMBANG

2022



***MY NIHON* MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN
BUDAYA JEPANG**

AGIN PADLYYANTO

171410149

**Skripsi ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS BINA DARMA

PALEMBANG

2022

HALAMAN PENGESAHAN

MY NIHON MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN BUDAYA JEPANG

OLEH:

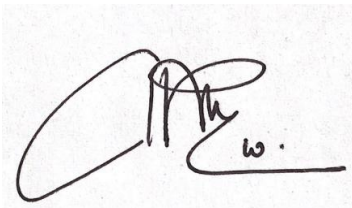
AGIN PADLYYANTO

171410149

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Komputer pada Program Studi Sistem Informasi**

**Disetujui,
Palembang 06 April 2022**
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma Palembang

Dosen Pembimbing



Qoriani Widayati, S.E., M.Kom.

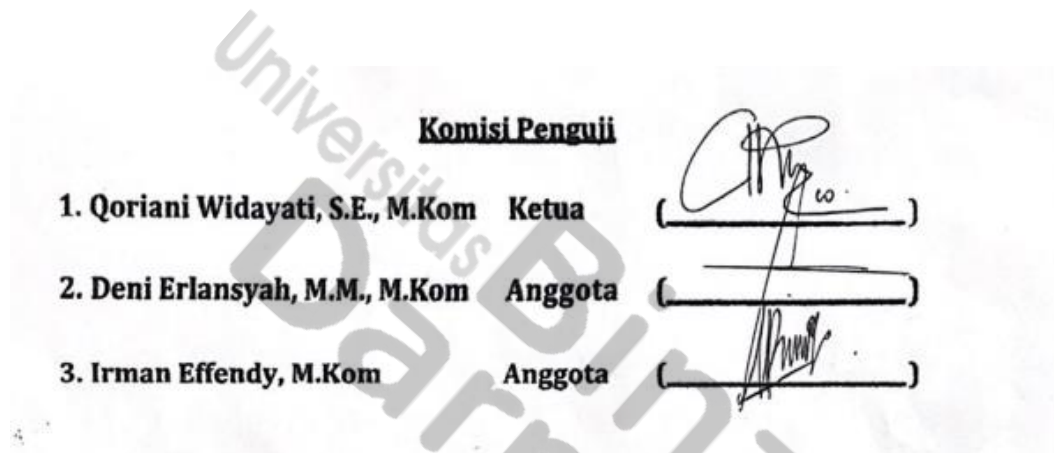
Dekan



Dedy Syamsuar, S.Kom.,M.I.T.,Ph.D.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul “**My Nihon Multimedia Interaktif Pengenalan Budaya Jepang**”. Oleh “**Agin Padlyyanto (171410149)**” telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 6 april 2022



Mengetahui,
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma

Ketua



Zaid Amin, Mkom., Ph.D

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agin Padlyyanto

Nim : 171410149

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya;
2. Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan tim pembimbing;
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis dan di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkannya kedalam daftar rujukan;
4. Saya bersedia tugas skripsi ini di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker dan diunggah di internet;
5. Surat pernyataan ini dibuat dengan sungguh – sungguh dan terbukti melakukan ketidakbenaraan dalam pernyataan ini, saya siap dihukum dengan sanksi yang berlaku;

Demikian surat pernyataan ini saya buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang 06 April 2022
Yang Menyatakan



Agin Padlyyanto
17141019

MOTTO PERSEMBAHAN

MOTTO:

Gapailah kesuksesan dengan caramu sendiri, bukan dengan cara yang orang lain lakukan !

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Atas Rahmat dan Hidayah-nya Allah SWT akhirnya saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar dan karya sederhana ini saya persembahkan kepada :

- Allah SWT
- Kedua Orang Tua tercinta, Terimakasih atas semangat dan support yang diberikan, serta tak pernah putus mendoakan anaknya untuk sukses.
- Dosen Pembimbing, Terimakasih Bu, Karena telah meluangkan waktu untuk membimbing dan membantu mewujudkan semuanya
- Teman-teman. Tanpa inspirasi, dorongan dan dukungan yang telah kalian berikan kepada saya, saya mungkin belum mencapai titik ini.
- Almamater Universitas Bina Darma

ABSTRACT

Japanese culture is one of the most popular foreign cultures in Indonesia today. This love for Japanese culture makes the interest of the Indonesian people to learn it very high. However, because there are not many readily accessible Japanese cultural learning media and the Indonesian people's reading interest is low. The only learning media that many Indonesians choose today is through hobbies such as watching movies and playing Japanese games. because it is more interactive than learning through articles on the internet and books which sometimes make you bored. These problems can be overcome by making a mobile application for the introduction of Japanese culture based on interactive multimedia. The method used to design the introduction to Japanese culture is using the Luther version of the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method developed by Sutopo which consists of concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution.

The content available in the application can be in the form of animated motion graphics that can facilitate the learning process, where users are not only given material, but can interact with the learning features. so that it becomes an interesting medium of information introduction

Keywords: Multimedia, Japanese Culture, Animation, Motion Graphic

ABSTRAK

Budaya Jepang adalah salah satu budaya asing yang sangat disukai masyarakat Indonesia saat ini. Kecintaan terhadap budaya Jepang ini membuat minat masyarakat Indonesia untuk mempelajarinya sangat tinggi. Namun karena dan belum banyak media pembelajaran budaya Jepang yang mudah diakses serta minat baca masyarakat Indonesia yang rendah. Satu-satunya media pembelajaran yang banyak dipilih masyarakat Indonesia saat ini adalah melalui hobi seperti menonton film dan bermain game Jepang, karena lebih interaktif dibanding belajar melalui artikel di internet dan buku yang terkadang membuat bosan. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan dibuatnya aplikasi mobile pengenalan budaya Jepang berbasis multimedia interaktif. Metode yang digunakan untuk merancang aplikasi pengenalan budaya Jepang ini yaitu menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) versi luther yang dikembangkan oleh sutopo yang terdiri dari concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.

Konten yang tersedia dalam aplikasi bisa berupa animasi *motion graphic* yang dapat mempermudah dalam proses belajar, dimana pengguna tidak hanya di berikan materi saja, tetapi bisa berinteraksi dengan fitur pembelajaran tersebut. sehingga menjadi sebuah media pengantar informasi yang menarik

Kata kunci: Multimedia, Budaya Jepang, Animasi, *Motion Graphic*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ “MY NIHON” Multimedia Interaktif Pengenalan Budaya Jepang” dengan baik dan lancar. Dalam penulisan skripsi ini tentunya masih jauh dari kata sempurna, hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan yang saya miliki. Oleh karena itu dalam melengkapi kesempurnaan dalam penulisan skripsi ini diharapkan adanya saran dan kritik yang diberikan bersifat membangun. Pada kesempatan yang baik ini tak luput pula penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat, dan pemikiran dalam penulisan skripsi ini, terutama kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan & kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini.
2. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
3. Dedy Syamsuar, S.Kom., MIT., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Zaid Amin, M.Kom., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi,
5. Qoriani Widayati, S.E., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi bimbingan dalam penulisan proposal penelitian ini.
6. Kepada seluruh dosen dan jajaran staff Universitas Bina Darma yang telah membantu atas terlaksananya skripsi ini
7. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan proposal penelitian ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Palembang, 6 April 2022

Penulis
Agin Padlyyanto

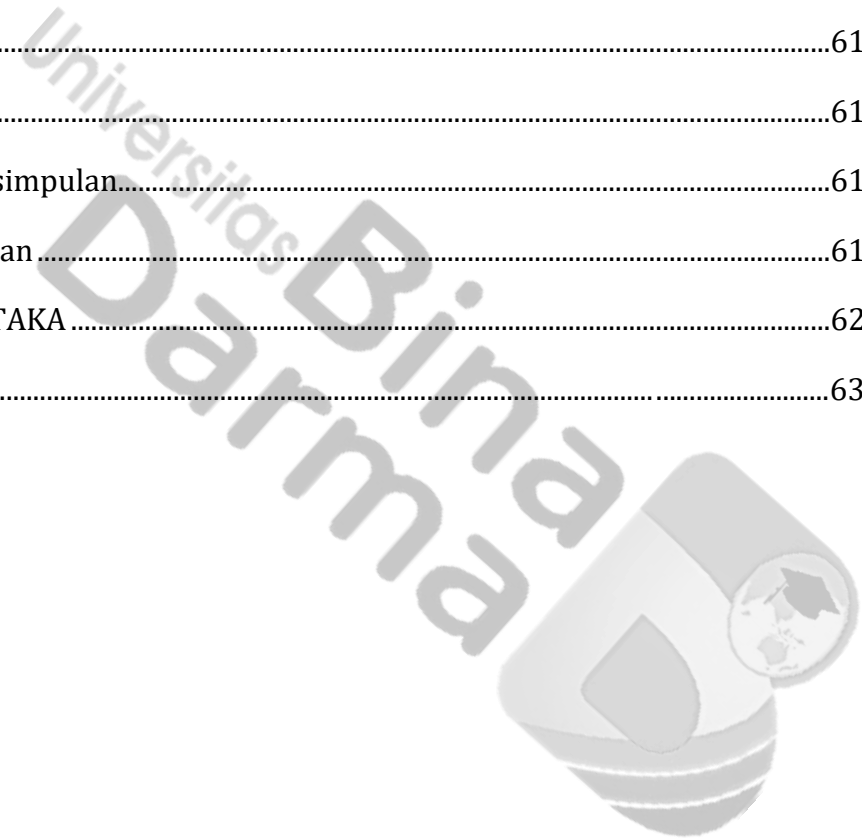
DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Perumusan Masalah.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Tujuan Penelitian.....	3
1.6. Manfaat Penelitian.....	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Landasan Teori.....	5
2.1.1. Multimedia.....	5
2.1.2. Media Pembelajaran.....	5
2.1.3. Animasi.....	6
2.1.4. Desain Grafis.....	7
2.1.5. Adobe photoshop.....	7

2.1.6. Pixellab.....	7
2.1.7. Fun Japan.....	8
2.1.8. Mobile.....	8
2.1.9. Android Studio.....	8
2.10. MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>).....	9
BAB III	11
ANALISIS DAN PERANCANGAN	11
3.1. Metode Pengembangan.....	11
3.2. <i>Concept</i> (Konsep).....	11
3.3. Design (Perancangan).....	12
3.3.1 Unified Modeling Language (UML).....	12
3.3.2. Desain Antar Muka.....	21
3.3.2.1 Antar Muka Program Server Aktor Admin,.....	21
3.3.2.2. Antar Muka Program Android Aktor Pengunjung.....	27
3.3.3 Desain Perancangan Database.....	30
3.4. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi)	33
3.4.1. Proses pengumpulan data.....	33
3.4.2. Pertanyaan dan jawaban yang berhasil dikumpulkan	34
3.4.3. Data jenis kelamin	35
3.4.4. Data Umur.....	35
3.4.5. Data makanan Jepang paling disukai	36
3.4.6. Data budaya Jepang yang paling diminati.....	37
3.4.7. Objek wisata paling ingin dikunjungi	37
BAB IV	39
HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1. Hasil Penggabungan (<i>Assembly</i>)	39

4.1.1. Dashboard	39
4.1.2. Aplikasi	39
4.2. <i>Interface</i> (Antarmuka)	40
1. Halaman Login Dashboard	40
2. Halaman utama Dashboard	40
3. Halaman Kategori	41
4. Halaman Materi	42
5. Halaman Pengguna	42
6. Halaman Edit Data pengguna	43
7. Halaman Kelola Data Materi	44
8. Halaman Input Data Materi	44
9. Tool Input Data materi	45
10. Edit Cover dan URL Video	46
11. Halaman Opening Aplikasi	46
12. Halaman Home	47
13. Halaman Menu Materi	48
14. Halaman Isi Konten	49
15. Kolom Komentar	50
16. Halaman <i>Game</i>	51
17. Halaman <i>Video</i>	52
18. Halaman Pencarian	53
19. Halaman Pengembang	54
4.2 <i>Testing</i> (Pengujian aplikasi)	55
4.2.1. Pengujian Halaman Login Dashboard	55
4.2.2. Pengujian Halaman Dashboard	56
4.2.3. Pengujian Halaman Masukkan Data Kategori	57

4.2.4	Pengujian Halaman Masukkan Data Kategori	57
4.2.4.	Pengujian Halaman Interface Aplikasi	58
4.3.	<i>Distribution</i> (Distribusi)	59
4.3.1.	Cara pengorasian aplikasi	59
4.4.	Evaluasi.....	60
BAB V	61
PENUTUP	61
5.1.	Kesimpulan.....	61
5.2.	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
Lampiran	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan pengembangan	10
Gambar 3.2 Use Case Diagram Sistem	12
Gambar 3.3. Activity Diagram Login	17
Gambar 3.4. Activity Diagram Mengelola Pengguna	18
Gambar 3.5. Activity Diagram Mengelola Kategori	19
Gambar 3.6 Activity Diagram Mengelola Materi	19
Gambar 3.7. <i>Activity Diagram</i> Melihat Materi	20
Gambar 3.8. <i>Activity Diagram</i> Melihat Jadwal Service	20
Gambar 3.9. <i>Class Diagram</i>	21
Gambar 3.10. Tampilan <i>Halaman Login</i>	22
Gambar 3.11. Rancangan Halaman <i>Home</i>	22
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Kategori	23
Gambar 3.13. Rancangan Halaman Edit Kategori	23
Gambar 3.14. Desain Detail Halaman Materi	24
Gambar 3.15. Rancangan Halaman Detail Materi	24
Gambar 3.16. Rancangan Halaman Input Materi	25
Gambar 3.17. Rancangan Halaman Edit Materi	25
Gambar 3.18. Rancangan Halaman Pengguna	26
Gambar 3.19. Rancangan Halaman Input Pengguna	26
Gambar 3.20. Rancangan Halaman Edit Pengguna	27
Gambar 3.21 Tampilan Halaman Utama	27
Gambar 3.22. Tampilan Halaman Materi	28
Gambar 3.23 Tampilan Halaman Detail Materi	29
Gambar 3.24. Tampilan Halaman Video	29
Gambar 3.25. Tampilan Halaman Game	30
Gambar 4.26. Halaman Login Dashboard	40
Gambar 4.27. Halaman Utama Dashboard	41
Gambar 4.28. Halaman Kategori	41

Gambar 4.29. Halaman Materi.....	42
Gambar 4.30. Halaman Pengguna	43
Gambar 4.31. Halaman Edit Pengguna.....	43
Gambar 4.32. Halaman Kelola Data materi	44
Gambar 4.33. Halaman Input Data Materi	45
Gambar 4.34. Tool Input Data Materi	45
Gambar 4.35. Edit <i>Cover</i> dan <i>URL Video</i>	46
Gambar 4.36. Halaman Pembuka	46
Gambar 4.37. Halaman <i>Home</i>	47
Gambar 4.38. Menu Budaya.....	48
Gambar 4.39. Konten Budaya <i>page</i> atas	49
Gambar 4.40. Konten Budaya <i>page</i> tengah.....	49
Gambar 4.41. Kolom Komentar.....	50
Gambar 4.42. Halaman <i>Game</i>	51
Gambar 4.43. Konten <i>Video 2</i>	52
Gambar 4.44. Konten <i>Video 1</i>	52
Gambar 4.45. Pencarian Akihabara	53
Gambar 4.46. Halaman Pencarian.....	53
Gambar 4.47. Halaman Pengembang.....	54
Gambar 4.48. Berhasil Login	55
Gambar 4.49. Password Salah.....	56
Gambar 4.50. Berhasil Menampilkan Kategori	56
Gambar 4.51. Berhasil Menampilkan Halaman Materi.....	57
Gambar 4.52. Berhasil Input Data Kategori.....	57
Gambar 4.53. Berhasil Input Data Materi.....	58
Gambar 4.54. Icon Navigasi	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skenario Usecase Kelola Data Pengguna	13
Tabel 3.2 Skenario Usecase Kelola Data Materi.....	13
Tabel 3.3 Skenario Usecase Mengelola Kategori.....	14
Tabel 3.4 Skenario Usecase Melihat Materi.....	15
Tabel 3.5. Skenario Usecase Melihat Video	15
Tabel 3.6 Aktor Use Case	16
Tabel 3.7. Tabel Pengguna	30
Tabel 3.8. Tabel Kategori.....	31
Tabel 3. 9 Tabel Materi.....	31
Tabel 3.10. Tabel Komentar	32
Tabel 4.11. Halaman Login.....	56
Tabel 4.12. Halaman Dashboard.....	57
Tabel 4.13. Halaman Masukkan Data kategori.....	57
Tabel 4.14 Halaman Masukkan Data Materi	58
Tabel 4.15 Halaman Interface.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Keterangan lulus komprehensif.....	63
Surat Keputusan Pembimbing	64
Lembar Acc Pengajuan Judul.....	65
Lembar Konsultasi.....	66
Formulir Perbaikan komprehensif.....	67
Hasil Cek Turnitin.....	68
Format Penjilidan Skripsi.....	69

