

ABSTRAK

Alief Irianto, 50414846

**APLIKASI PENGENALAN KEBUDAYAAN PULAU SUMATERA
BERBASIS MOBILE ANDROID**

**Penulisan Ilmiah. Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri,
Universitas Gunadarma, 2019**

Kata kunci: Android, Aplikasi, Mobile, Budaya, Sumatera

(xv + 82 Halaman + Lampiran)

Budaya merupakan simbol peradaban. Jika sebuah budaya mengalami kelunturan dan tidak lagi dipedulikan oleh sebuah bangsa, maka peradaban bangsa tersebut tinggal menunggu waktu untuk punah. Aplikasi yang dibuat oleh penulis ini bertujuan untuk mempermudah pengguna mengenal dan mempelajari kebudayaan Sumatera. Pembuatan aplikasi pembelajaran budaya ini dengan menggunakan *software* Android Studio dengan bahasa pemrograman Java dan XML. Aplikasi ini bersifat *read only* dan menampilkan informasi tentang kebudayaan Sumatera yang akan dibagi ke dalam delapan kategori, yaitu: rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik, senjata tradisional, lagu daerah, makanan khas dan kesenian adat. Yang mana masing-masing kategori diberikan satu contoh dari setiap provinsi. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan latihan-latihan soal, yang berisi pertanyaan seputar kebudayaan yang sudah dijelaskan dalam aplikasi tersebut. Tahap pembuatan aplikasi ini dimulai dari perancangan struktur navigasi, *flowchart*, UML, perancangan tampilan aplikasi, uji coba aplikasi pada *emulator* Android Studio dan implementasi pada tiga *smartphone* Android. Berdasarkan pada hasil uji coba, aplikasi ini dapat berjalan dengan baik pada perangkat berbasis android dengan versi 4.1 ke atas.

Daftar pustaka (2010-2018)