

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID

Nama : Abdul Khoyyum
NIM : 11.543.0046
Pembimbing I : Imam Marzuki S. S.T., M.T
Pembimbing II : Misdyanto, S.T., M.Kom

Abstrak

Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman suku dan budaya yang tersebar diberbagai daerah., yang masing-masing provinsi mempunyai kebudayaan. Namun, seiring dengan berkembangnya waktu budaya di Indonesia semakin kurang dikenal oleh masyarakat luas, dikarenakan masuknya budaya asing di Indonesia. Oleh karena itu, dibuatlah suatu Aplikasi Pengenalan Budaya Indonesia berbasis Android yang bertujuan untuk memudahkan masyarakat Indonesia mempelajari budaya di Indonesia. Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *Waterfall*. Rankain dan proses alur sistem yang dibangun dijelaskan oleh Flowchart sedangkan aliran data yang ada didalam aplikasi dijelaskan oleh context diagram dan Data Flow Diagram (DFD). Untuk bagian database dijelaskan oleh Entity Relationship Diagram (ERD). Penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi mengenai berbagai macam kebudayaan yang ada di Indonesia. Hasil dari Rancang Bangun Aplikasi pengenalan budaya Indonesia ini dapat menampilkan 8 Pulau dan 34 Provinsi di Indonesia, budaya Indonesia yang di tampilkan hanya 3 kebudayaan yaitu Pakaian, Senjata dan Rumah Adat. Dan menampilkan deskripsi dan penjelasan dari Pakaian Adat, Senjata adat dan Rumah Adat dari 34 Provinsi yang ada di Indonesia.

Kata kunci : Kebudayaan, Pakaian Adat, Rumah Adat, Senjata Adat, Android