

RANCANG BANGUN APLIKASI EDUKASI PAKAIAN ADAT MENGUNAKAN METODE PROTOTYPE

Nama Mahasiswa : Hadid Kurniawan Fakhri
NIM : 3011710027
Pembimbing : Yohanes Indra Riskajaya, S.Kom., M.Kom.

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam suku dan budaya serta ras dan budaya adat istiadat dan salah satunya adalah keragaman pakaian adat atau pakaian tradisional. Beberapa generasi muda banyak yang tidak mengenal pakaian adat di Indonesia. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah dalam proses pembelajaran pengenalan pakaian adat di sekolah sudah efektif atau belum khususnya para generasi muda. Lalu pada pembelajaran pakaian adat di Sekolah Dasar UPT SDN Negeri 1 Cerme ini masih kurang efektif dan untuk menarik antusias anak-anak dalam mempelajari pakaian adat tradisional itu dibuatlah sebuah aplikasi yang dapat menarik minat dalam belajar mengenai pakaian adat. dibuatlah sebuah aplikasi pakaian adat berbentuk mobile yang memiliki fitur quiz dan game. Pada penelitian ini pengembang menggunakan metode *Prototyping*. Berikut ini beberapa tahapan metode prototype dimulai dari pengumpulan data, analisa kebutuhan, membuat desain prototype, evaluasi prototype, pengujian sistem dan evaluasi sistem, menggunakan sistem, Pada penelitian data yang diambil menggunakan 34 jenis pakaian adat sesuai dengan provinsi. Hasil dari penelitian di sekolah UPT SDN Negeri 1 Cerme telah didapat bahwa aplikasi berhasil dibuat dan diterima dalam pembelajaran pakaian adat menggunakan android mobile.

Kata kunci: Pakaian Adat, android, Prototype

DESIGN OF TRADITIONAL CLOTHES EDUCATIONAL APPLICATIONS USING THE PROTOTYPE METHOD

By : Hadid Kurniawan Fakhri

Student Identity Number : 3011710027

Mentour : Yohanes Indra Riskajaya, S.Kom., M.Kom.

ABSTRACT

Indonesia is a country that has a variety of tribes and cultures as well as races and customs and one of them is the diversity of traditional clothing or clothes. Some of the younger generation are not familiar with traditional clothes in Indonesia. This research was conducted to find out whether the learning process of introducing traditional clothes at school was effective or not, especially for the younger generation. Then in learning traditional clothes at UPT Elementary School SDN Negeri 1 Cerme it is still not effective and to attract children's enthusiasm in learning traditional clothes an application is made that can attract interest in learning about traditional clothes. a custom clothing application is made in the form of a mobile that has quiz and game features. In this study the developer uses the Prototyping method. The following are several stages of the prototype method starting from data collection, needs analysis, making prototype designs, prototype evaluation, system testing and system evaluation, using the system. In research the data was taken using 34 types of traditional clothing according to the province. The results of research at the UPT SDN Negeri 1 Cerme school found that the application was successfully made and accepted in learning traditional clothing using an android mobile.

Keywords: Custom Clothing, android, Prototype