

## ABSTRACT

**TITLE OF** : **DESIGN OF MINANGKABAU ARTS CULTURE  
MUSIC INSTRUMENT LEARNING MEDIA  
USING AURDINO MEGA 2560 AND  
SMARTPHONE BASED TOUCH SENSOR**

**NAME** : **RIFQA SUCHIYANA PUTRI**

**NO BP** : **19101152620152**

**FACULTY** : **COMPUTER SCIENCE**

**STUDY PROGRAM** : **COMPUTER SYSTEM**

**EDUCATION LEVEL** : **STRATA-1**

**SUPERVISOR** : **1. Guslendra, S.Kom., M.Kom.  
2. Hadi Syahputra, S.Kom., M.Kom.**

The learning process of Minangkabau cultural musical instruments is still carried out using book references and direct interaction with musical instruments to understand and comprehend the explanations of the existing musical instruments in Minangkabau culture. The learning process involves introducing each musical instrument one by one. Problem identification, data collection, system analysis, instrument system design, system testing using the designed instrument will provide an explanation of the learning process for introducing Minangkabau cultural musical instruments using Arduino Mega 2560 and a smartphone, which may offer insights into the material and sound of these musical instruments. The touch sensor utilized can facilitate the selection of musical instruments by simply touching, and the Arduino Mega 2560 employed can control the multimedia learning system for introducing musical instruments.

***Key Words : Design and Development, Introduction to Musical Instruments  
Learning, Aurdino Mega 2560, Smartphone***

## ABSTRAK

**JUDUL SKRIPSI** : **RANCANG BANGUN MEDIA  
PEMBELAJARAN ALAT MUSIK SENI  
BUDAYA MINANGKABAU  
MENGUNAKAN TOUCH SENSOR  
BERBASIS AURDINO MEGA 2560 DAN  
SMARTPHONE**

**NAMA** : **RIFQA SUCHIYANA PUTRI**

**NO BP** : **19101152620152**

**FAKULTAS** : **ILMU KOMPUTER**

**PROGRAM STUDI** : **SISTEM KOMPUTER**

**JENJANG PENDIDIKAN** : **STRATA-1**

**PEMBIMBING** : **1. Guslendra, S.Kom., M.Kom.  
2. Hadi Syahputra, S.Kom., M.Kom.**

Pembelajaran alat musik seni budaya minangkabau masih dilakukan menggunakan bacaan buku dan alat musik langsung untuk mengenal dan memahami penjelasan dari alat musik yang ada di minangkabau. pembelajaran alat musik dilakukan dengan memperkenalkan satu demi satu alat musik. Identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis sistem, perancangan sistem alat, pengujian sistem dengan alat yang dirancang akan memberikan penjelasan mengenai pembelajaran pengenalan alat musik seni budaya minangkabau dengan menggunakan Arduino Mega 2560 dan smartphone yang memungkinkan dapat memberikan gambaran materi dan bunyi dari alat musik tersebut. Touch sensor yang digunakan dapat menjadi pemilihan alat musik yang ingin dipilih hanya dengan disentuh dan Arduino Mega 2560 yang digunakan dapat mengontrol sistem media pembelajaran pengenalan alat musik.

**Kata kunci : Rancang Bangun, Pembelajaran Pengenalan Alat Musik,  
Aurdino Mega 2560, Smartphone**