

ABSTRAK

Perkembangan zaman dan teknologi pada saat ini sangat berpengaruh dalam pola hidup masyarakat karena segala macam informasi dapat dengan mudah kita dapatkan hanya dengan menggunakan koneksi internet. Hal tersebut menyebabkan anak-anak dibawah umur dapat dengan mudah mempelajari budaya dan gaya hidup dari negara-negara yang berbeda dan kebanyakan mereka menjadi tidak mengenal budaya negaranya sendiri. Untuk itu dibuatlah sebuah Aplikasi Pengenalan dan Pembelajaran Budaya Nusantara berbasis desktop di Taman Kanak-kanak Darul Hikam yang dirancang untuk mengenalkan dan mengajarkan anak-anak usia dini berbagai macam budaya-budaya di Indonesia, lambang negara dan bendera Indonesia, serta media evaluasi untuk mengetahui sejauh mana anak-anak memahami tentang materi tersebut. Aplikasi ini dikembangkan dengan metode *Waterfall* . Aplikasi ini memiliki 2 fitur utama yaitu materi pengenalan Budaya Nusantara dan Evaluasi. Setiap fitur pada aplikasi ini telah melalui beberapa proses pengujian, yaitu *Blackbox Testing*, Pengujian UID, dan *User Acceptance Test*. Hasilnya yaitu seluruh fitur pada aplikasi ini telah berhasil memenuhi kebutuhan yang diinginkan. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini telah berhasil memenuhi tujuan awal pengembangannya, yaitu menyediakan media pembelajaran Budaya Nusantara dan menyediakan media evaluasi mengenai materi Budaya Nusantara.

Kata Kunci: Budaya Nusantara, *Blackbox Testing*, *User Acceptance Test*