

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN
KESENIAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**MILIK
PERPUSTAKAAN
ITN MALANG**

**Disusun Oleh :
CHANDRA EXCHA SEPYANA
10.18.061**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014**

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN
KESENIAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna mencapai Gelar Sarjana Teknik Informatika Strata Satu (S-1)

**Disusun Oleh :
Chandra Excha Sepyana
10.18.061**

Diperiksa dan Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr.Ir. Dhaval Gustopo, MT

Sonny Prasetyo, ST,MT

NIP. Y. 1039400264

NIP.P 1031000433

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1

Joseph Dedy Irawan, ST, MT

NIP. 197404162005021002

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

LEMBAR KEASLIAN
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chandra Excha Sepyana
Nim : 10.18.061
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

**“APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN KESENIAN TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID”**

Adalah skripsi saya sendiri bukan duplikat serta mengutip atau menyadur seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, 19 Agustus 2014

Yang membuat pernyataan



Chandra Excha Sepyana

LEMBAR PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya...

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan Ayah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia karna kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk Ibu dan Ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik,
Terima Kasih Ibu.... Terima Kasih Ayah... I LOVE YOU

My Sweet Heart "Aprilia Mega Rosdiana"

Sebagai tanda cinta kasihku, aku persembahkan karya kecil ini untukmu. Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, dan kesabaranmu yang telah memberikanku semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, semoga kamu pilihan yang terbaik buatku dan masa depanku. Terima kasih "Bunda" LOVE YOU

My Best friend's

Buat sahabatku Rega,Ibad,Regar,Gendut,nico,gobes,icho,hendra,agung percel,bakul,mas udi dan teman - teman yang lain yang tidak bisa saya sebutkan satu - persatu terima kasih atas bantuan, doa, nasehat, hiburan, dan semangat yang kalian berikan selama aku kuliah, aku tak akan melupakan semua yang telah kalian berikan selama ini. Untuk teman - teman KMS Bengkel terimakasih atas kebersamaannya dalam 4 tahun terakhir ini, tanpa kalian semua aku tidak akan bias mengenal dunia Racing yang sesungguhnya. Salam Sukses...

Dosen Pembimbing Tugas Akhirku..

Bapak Dr.Ir. Dhayal Gustopo, MT dan Bapak Sonny Prasetyo, ST,MT selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, terima kasih banyak bapak,saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak.

Terima kasih banyak bapak, bapak adalah dosen favorit saya..

Seluruh Dosen Pengajar di Fakultas Teknik Informatika ITN Malang:

Terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yg sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami...

Teman2 angkatan 2010 :

Terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini...

Serta semua pihak yg sudah membantu selama penyelesaian Tugas Akhir ini..

"BELAJAR NGGAK MENGENAL USIA TEMAN"

Sampai TUHAN berkata :

"WAKTUNYA PULANG"

Kesempatan itu nggak pernah datang dua kali teman, so gunain waktu loe sebaik-baik mungkin ☺

SALAM SUKSES

CHANDRA EXCHA SEPYANA, S.Kom

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN KESENIAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID

Chandra Excha Sepyana

Program Studi Teknik Informatika S-1
Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Tasikmadu-Malang
Email: ExchaEdited@gmail.com

**Dosen Pembimbing: 1. Dr.Ir. Dhayal Gustopo, MT
2. Sonny Prasetyo, ST,MT**

Abstraksi

Kesenian merupakan salah satu bagian dari kebudayaan, karena kebudayaan merupakan kompleks budi dan daya, bukan semata-mata kesenian dan kekriyaan. Kesenian dan kebudayaan dapat mengalami perubahan dan transformasi dari masa ke masa. Semakin meningkatnya apresiasi seni dan budaya telah menunjukkan bahwa seni dan budaya merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia.

Indonesia adalah Negara yang sangat besar, Negara yang kaya akan nilai budaya dan tradisi salah satunya adalah pulau Jawa. Pulau Jawa juga memiliki kesenian Tradisional yang khas dan beragam, Pulau Jawa memiliki kesenian khas Tradisional seperti jenis Tarian, alat Musik Tradisioanal dan rumah adat.

Dalam proses implementasinya, aplikasi ini dibuat untuk orientasi portrait. Dengan tingkat keakuratan kinerja dari fungsi sistem aplikasi mencapai 100 %. Hasil pengujian aplikasi ini meliputi pengujian kinerja aplikasi beserta layoutnya, pengujian operating system, dan pengujian user. Aplikasi Media Pembelajaran Kesenian Tradisional Jawa ini dapat digunakan kedalam sistem operasi Android antara versi Gingerbread (2.3.3) hingga versi Jelly Bean (4.4).

Kata Kunci: *Android, kesenian tradisional, media pembelajaran.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah yang maha kuasa, karena telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN KESENIAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID** sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program pendidikan Strata Satu (S-1) Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Institut Teknologi Nasional Malang.

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Suyatno dan Ibu Susilowati, yang merupakan kedua orang tua dan pendukung utama dari segi moril maupun materil.
2. Ir.Soeparno Djiwo, MT, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Ir. Anang Subardi, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
5. Sonny Prasetyo, ST, MT, selaku Sekertaris Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Dr.Ir. Dhayal Gustopo, MT, selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan masukan.
7. Sonny Prasetyo, ST, MT, selaku Dosen Pembimbing II
8. Semua dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu dalam penulisan dan masukan.
9. Rega Aditya, Ibad Ngedrop, Nicco B, Moch Arif, Regar, Faizal Amin, Budi Wibowo, Bima Anggara P, Ais Bagus M, Misbakul Munir, Mega Aprilia, Wiraanya S, Tata Septiani P, yang memberikan dukungan serta pengalaman selama mengikuti perkuliahan di ITN Malang.

10. Rekan – rekan Bengkel KMS Racing Factory Performance yang telah memberikan semangat dan motivasi sehingga terselesaikannya skripsi yang dibuat oleh penulis.

11. Semua teman seperjuangan yang telah membantu dalam terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca, Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca.

Malang, Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR KEASLIAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	1
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian	2
1.6. Metode Penelitian	3
1.7. Sistematika Penulisan	3
BAB II DASAR TEORI	
2.1. Media Pembelajaran.....	5
2.2. Pengertian Multimedia	5
2.3. Adobe Flash Profesional CS6	6
2.4. Android	8
2.5. XML (<i>Extensible Markup Language</i>)	11
2.6. Adobe Air (Adobe Intergrated Runtime)	11
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	
3.1. Analisa Kebutuhan	13
3.1.1. Perangkat lunak (<i>Software</i>)	13
3.1.2. Adobe Flash Profesional CS6	13
3.1.3. Adobe Photoshop CS4	14
3.2. Desain Aplikasi	15
3.2.1. Perancangan Sistem.....	15
3.2.2. Flowchart Aplikasi	16
3.2.3. Perancangan alur cerita (<i>Story Line</i>)	19
3.2.4. Menentukan Struktur Navigasi Aplikasi	20
3.3. Desain Halaman aplikasi	21
3.3.1. Halaman Opening/FlashScreen.....	21
3.3.2. Halaman Menu Utama.....	22
3.3.3. Halaman Menu Jenis Kesenian	23
3.3.4. Halaman Menu Soal Latihan	24
3.3.5. Halaman Menu Tentang	27

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	
4.1. Implementasi Sistem.....	29
4.2. Pengujian Sistem	29
4.2.1. Tampilan <i>User Interface</i>	29
4.2.1.1. Tampilan Menu Splash Screen.....	29
4.2.1.2. Tampilan Menu Utama	30
4.2.1.3. Tampilan Menu Jenis Kesenian	31
4.2.1.4. Tampilan Menu Alat Musik	32
4.2.1.5. Tampilan Menu Alat Musik Banten	33
4.2.1.6. Tampilan Menu Alat Musik DKI Jakarta	34
4.2.1.7. Tampilan Menu Alat Musik Jawa Barat	35
4.2.1.8. Tampilan Menu Alat Musik Jogjakarta	36
4.2.1.9. Tampilan Menu Alat Musik Jawa Tengah	37
4.2.1.10. Tampilan Menu Alat Musik Jawa Timur	38
4.2.1.11. Tampilan Menu Rumah Adat	39
4.2.1.12. Tampilan Menu Rumah Adat Banten	40
4.2.1.13. Tampilan Menu Rumah adat DKI Jakarta	41
4.2.1.14. Tampilan Menu Rumah Adat Jawa Barat	42
4.2.1.15. Tampilan Menu Rumah Adat Jogjakarta	43
4.2.1.16. Tampilan Menu Rumah Jawa Tengah	44
4.2.1.17. Tampilan Menu Rumah Jawa Timur	45
4.2.1.18. Tampilan Menu Tarian	46
4.2.1.19. Tampilan Menu Tarian Banten	47
4.2.1.20. Tampilan Menu Tarian DKI Jakarta	48
4.2.1.21. Tampilan Menu Tarian Jawa Barat	49
4.2.1.22. Tampilan Menu Tarian Jogjakarta	50
4.2.1.23. Tampilan Menu Tarian Jawa Tengah	51
4.2.1.24. Tampilan Menu Tarian Jawa Timur	52
4.2.1.25. Tampilan Menu Soal Latihan	53
4.2.1.26. Tampilan Menu Soal Latihan Mulai	54
4.2.1.27. Tampilan Menu Skor	55
4.2.1.28. Tampilan Menu Point Tertinggi	56
4.2.1.29. Tampilan Menu Tampilan Info	57
4.3. Pengujian	58
4.3.1. Pengujian Fungsional Sistem	58
4.3.2. Pengujian Spesifikasi <i>Hardware</i>	60
4.3.3. Pengujian <i>Operating System</i> Android	62
4.3.4. Pengujian <i>User</i>	62
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	68

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel Pengujian Fungsional Sistem Aplikasi	59
Tabel 4.2. Tabel Pengujian Spesifikasi <i>Hardware Portrait Orientation</i>	60
Tabel 4.3. Tabel Pengujian Spesifikasi <i>Hardware Landscape Orientation</i>	61
Tabel 4.4. Tabel Pengujian <i>Operating System Android</i>	62
Tabel 4.5. Tabel Hasil Pengujian Sistem kepada <i>User</i>	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Blok Diagram	15
Gambar 3.2. Flowchart Aplikasi.....	17
Gambar 3.3. Flowchart Kuis Pilihan Ganda.....	18
Gambar 3.4. Struktur Navigasi Aplikasi	20
Gambar 3.5. Desain Halaman <i>Opening</i>	22
Gambar 3.6. Desain Halaman Menu Utama	22
Gambar 3.7. Desain Halaman Menu Jenis Kesenian	23
Gambar 3.8. Desain Halaman Menu Soal Latihan	24
Gambar 3.9. Desain Halaman Menu Mulai Soal Latihan	25
Gambar 3.10. Desain Halaman Menu Skor	26
Gambar 3.11. Desain Halaman Menu Point Tertinggi	27
Gambar 3.12. Desain Halaman Menu Tentang	28
Gambar 4.1. Tampilan <i>Splash Screen</i>	30
Gambar 4.2. Tampilan Menu Utama	31
Gambar 4.3. Tampilan Menu Jenis Kesenian	32
Gambar 4.4. Tampilan Menu Tampilan Menu Alat Musik	33
Gambar 4.5. Tampilan Menu Tampilan Menu Alat musik Banten	34
Gambar 4.6. Tampilan Menu Tampilan Menu Alat Musik DKI Jakarta	35
Gambar 4.7. Tampilan Menu Tampilan Menu Alat Musik Jawa Barat	36
Gambar 4.8. Tampilan Menu Tampilan Menu Alat Musik Jogjakarta	37
Gambar 4.9. Tampilan Menu Tampilan Menu Alat Musik Jawa Tengah	38
Gambar 4.10. Tampilan Menu Tampilan Menu Alat Musik Jawa Timur.....	39
Gambar 4.11. Tampilan Menu Rumah Adat	40
Gambar 4.12. Tampilan Menu Rumah Adat Banten	41
Gambar 4.13. Tampilan Menu Rumah Adat DKI Jakarta	42
Gambar 4.14. Tampilan Menu Rumah Adat Jawa Barat	43
Gambar 4.15. Tampilan Menu Rumah Adat Jogjakarta	44
Gambar 4.16. Tampilan Menu Rumah Adat Jawa Tengah	45
Gambar 4.17. Tampilan Menu Rumah Adat Jawa Timur	46
Gambar 4.18. Tampilan Menu Tarian	47
Gambar 4.19. Tampilan Menu Tarian Banten	48
Gambar 4.20. Tampilan Menu Tarian DKI Jakarta	49
Gambar 4.21. Tampilan Menu Tarian Jawa Barat.....	50
Gambar 4.22. Tampilan Menu Tarian Jogjakarta	51
Gambar 4.23. Tampilan Menu Tarian Jawa Tengah	52
Gambar 4.24. Tampilan Menu Tarian Jawa Timur	53
Gambar 4.25. Tampilan Menu Soal Latihan	54
Gambar 4.26. Tampilan Menu Soal Latihan Mulai	55
Gambar 4.27. Tampilan Menu Skor.....	56
Gambar 4.28. Tampilan Menu Point.....	57
Gambar 4.29. Tampilan Menu Info	58

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kesenian merupakan salah satu bagian dari kebudayaan, karena kebudayaan merupakan kompleks budi dan daya, bukan semata-mata kesenian dan kekriyaan. Kesenian dan kebudayaan dapat mengalami perubahan dan tranformasi dari masa ke masa. Semakin meningkatnya Apresiasi seni dan budaya telah menunjukkan bahwa seni dan budaya merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Indonesia adalah Negara yang sangat besar, Negara yang kaya akan nilai budaya dan tradisi salah satunya adalah pulau Jawa. Pulau Jawa juga memiliki kesenian Tradisional yang khas dan beragam, Pulau Jawa memiliki kesenian khas Tradisional seperti jenis Tarian, alat Musik Tradisional dan rumah adat.

Dari pemaparan diatas penulis melihat kebutuhan masyarakat terkait pendidikan dan kekurangan yang ada pada masyarakat yang belum mengerti tentang kesenian khas Tradisional. Kemudian dari pemaparan di atas di perlukan sebuah aplikasi pembelajaran kesenian Tradisional Jawa berbasis android yang dimana nantinya dapat menjembatani perkembangan teknologi dan dunia pembelajaran untuk masyarakat yang belum mengerti tentang kesenian Tradisional dan antara kesenian daerah yang satu dengan daerah yang lain. *Android* adalah sebuah sistem Operasi berbasis Mobile yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *java* yang berjalan pada Kernel Linux. Sifatnya yang Mobile dan merupakan teknologi baru yang mendasari pemilihan teknologi ini. Selain itu, sifatnya yang *open source* yang membuat biaya pengembangan menjadi minimum. Banyak developer yang telah mengembangkan sistem informasi yang mampu berjalan di *Android*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengenal Kesenian Tradisional Jawa.
2. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran kesenian tradisional jawa berbasis android.

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penulisan penelitian dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengetahuan untuk Masyarakat umum tentang Kesenian Tradisional Jawa.
2. Melestarikan budaya kesenian tradisional di jaman yang semakin modern dan kesenian tradisional yang semakin ditinggalkan.

1.4. Batasan masalah

Dalam perancangan taman baca berbasis android ini dilakukan beberapa betasan sebagai berikut :

1. Berlaku untuk smartphone dan tablet yang berbasis android.
2. Aplikasi ini hanya terintegrasi secara *offline*.
3. Aplikasi ini diperuntukan untuk anak-anak Sekolah dasar atau Sekolah menengah serta masyarakat umum.
4. Dalam aplikasi ini hanya membahas jenis-jenis budaya nusantara yang berada di Pulau Jawa, yaitu pada provinsi Jawa Timur, Jawa Tengah, Jawa Barat, Yogyakarta, Jakarta dan Banten.
5. Jenis-jenis budaya dibahas adalah jenis tarian, alat Musik Tradisioanal, dan rumah adat.

1.5. Metode Penelitian

Tahapan-tahapan pada metode penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian antara lain:

1. Pengumpulan Data

Data yang di kumpulkan merupakan data yang di peroleh dari buku, *paper*, dan juga literatur lainnya yang terkait dengan penelitian ini.

2. Analisis Aplikasi

Populasi dari analisis data ini, adalah semua data yang berkaitan dengan pengenalan kesenian tradisional untuk mendukung pembuatan aplikasi.

3. Perancangan dan Implementasi

Perancangan mekanisme aplikasi dilakukan berdasarkan analisis yang telah di peroleh, untuk diimplementasikan ke dalam aplikasi.

4. Evaluasi dan Perbaikan

Implementasi ke dalam aplikasi yang di buat, akan di evaluasi dalam bentuk pengujian aplikasi, dan akan dilakukan perbaikan apabila diperlukan.

1.6.Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami pembahasan pada penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan yang di peroleh sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II : Dasar Teori

Berisi tinjauan pustaka mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penelitian ini

BAB III : Perancangan Aplikasi

Berisi mengenai perancangan aplikasi android pembelajaran kesenian tradisional Jawa untuk meningkatkan pengetahuan

masyarakat umum dan mengenai budaya lokal menggunakan adobe flash professional CS6 yang akan di buat.

BAB IV : Implementasi dan Pengujian

Berisi implementasi terhadap proses aplikasi android pembelajaran kesenian tradisional Jawa untuk meningkatkan penggunaan aplikasi adobe flash professional CS6 dari awal hingga akhir, serta melakukan pengujian terhadap aplikasi tersebut

BAB V : Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran yang dapat digunakan untuk bahan pengembangan penelitian berikutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

Sedangkan menurut *Briggs (1977)* media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Assocation(1969)* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya :

1. Media Visual : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
2. Media Audial : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
3. Projected still media : slide; over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya
4. Projected motion media : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

2.2 Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata multi (bahasa Latin) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium (bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam American Heritage Electronic Dictionary (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Rachmat dan Alphone, 2005/2006). Maswin (2010) dalam mengemukakan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media atau format file yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video interaksi dan lain-lain, sedangkan dari Wikipedia Indonesia ensiklopedia berbahasa Indonesia pengertian multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi.

Selain itu menurut Turban dkk (2002) mengemukakan pengertian multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut penulis mengambil kesimpulan, bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, suara, animasi, video dengan memanfaatkan program komputer untuk menyampaikan pesan kepada para pengguna.^[1]

2.3. Adobe Flash Profesional CS6

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang

lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh *Flash* ini adalah ia mampu diberikan sedikit *code* pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti *HTML (Hypertext Markup Language)*, *PHP (Hypertext Preprocessor)*, dan Database dengan pendekatan *XML (Extensible Markup Language)*, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

Movie-movie *Flash* memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Aplikasi *Flash* merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fitur-fitur baru dalam *Flash* yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. *Flash* juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan *script* tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-debug *script*. Dengan menggunakan *Code hint* untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi *ActionScript* secara otomatis. Untuk memahami keamanan *Adobe Flash* dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, berdasarkan beberapa sumber referensi bahwa tidak ada perbedaan menyolok antara *HTML* dan *Java Script* dimana didalamnya terdapat banyak *tools* yang dapat diambil dari *SWF* termasuk Action Script. Sehingga kode data dapat terjamin keamanannya.^[2]

Fitur-Fitur dari Adobe Flash Profesional CS6 sebagai berikut :

1. **Selection Tool** : Berfungsi untuk menyeleksi suatu obyek.
2. **Sub Selection Tool** : Berfungsi untuk menyeleksi obyek lebih detail dari pada selection tool.
3. **Free Transform Tool** : Berfungsi untuk mentransformasikan obyek yang terseleksi.
4. **Gradient Transform Tool** : Berfungsi untuk mentransformasikan gradient fill obyek yang terseleksi.
5. **Line Tool** : Berfungsi untuk membuat obyek berupa garis.
6. **Lasso Tool** : Berfungsi untuk menyeleksi obyek dengan menggambar sebuah garis seleksi.
7. **Pen Tool** : Berfungsi untuk menggambar garis dengan bantuan titik bantu seperti dalam pembuatan garis, kurvai atau gambar.
8. **Text Tool** : Berfungsi untuk membuat obyek teks.
9. **Oval Tool** : Berfungsi untuk membuat obyek bulat, oval.
10. **Rectangle Tool** : Berfungsi untuk membuat obyek persegi panjang.
11. **Pencil Tool** : Untuk membuat garis.
12. **Brush Tool** : Untuk membuat obyek berbentuk garis maupun berbentuk bebas.
13. **Ink Bottle Tool** : Untuk mengubah warna garis, lebar garis dan style garis atau garis luar sebuah bentuk.
14. **Paint Bucket Tool** : Untuk mengisi area – area kosong atau digunakan untuk mengubah warna area sebuah objek yang telah diwarnai. Paint dapat digunakan untuk mewarnai warna solid, pengisian warna gradasi dan pengisian bitmap.
15. **Eyedroper Tool** : Untuk mengambil sample sebuah warna dari gambar atau objek.

16. **Eraser Tool** : Untuk menghapus obyek.
17. **Hand Tool** : Untuk menggeser tampilan stage tanpa mengubah pembesaran.
18. **Zoom Tool** : Untuk memperbesar atau memperkecil tampilan stage.
19. **Stroke Color** : Digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu garis.
20. **Fill Color** : Untuk memilih atau memberi warna pada suatu objek.
21. **Black and White, No Color, Swap Color** : Black And White digunakan hanya untuk warna hitam putih, No color digunakan untuk menghilangkan warna fill atau stroke suatu objek, Swap Color digunakan untuk menukar warna fill atau stroke suatu objek.

2.3 Android

Sistem Operasi *Android* adalah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, *Google Inc.* membeli *Android Inc.*, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google*, *HTC*, *Intel*, *Motorola*, *Qualcomm*, *T-Mobile*, dan *Nvidia*. Pada saat perilisan perdana *Android*, 5 November 2007, *Android* bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, *Google* merilis kode-kode *Android* di bawah lisensi *Apache*, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler. Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi *Android*. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari *Google* atau *Google Mail Services (GMS)* dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung *Google* atau dikenal sebagai *Open Handset Distribution (OHD)*.

Pada Juli 2005, *Google* bekerjasama dengan *Android Inc.*, perusahaan yang berada di Palo Alto, California Amerika Serikat. Para pendiri *Android Inc.* bekerja pada *Google*, di antaranya Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Saat itu banyak yang menganggap fungsi *Android Inc.* hanyalah sebagai perangkat lunak pada telepon seluler. Sejak saat itu muncul rumor bahwa *Google* hendak memasuki pasar telepon seluler. Di perusahaan *Google*, tim yang dipimpin Rubin bertugas mengembangkan program perangkat seluler yang didukung oleh kernel *Linux*. Hal ini menunjukkan indikasi bahwa *Google* sedang bersiap menghadapi persaingan dalam pasar telepon seluler. Sekitar September 2007 sebuah studi melaporkan bahwa *Google* mengajukan hak paten aplikasi telepon seluler (akhirnya *Google* mengenalkan *Nexus One*, salah satu jenis telepon pintar GSM yang menggunakan Android pada sistem operasinya. Telepon seluler ini diproduksi oleh *HTC Corporation* dan tersedia di pasaran pada 5 Januari 2010).

Pada 9 Desember 2008, diumumkan anggota baru yang bergabung dalam program kerja *Android ARM Holdings, Atheros Communications*, diproduksi oleh *Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan Vodafone Group Plc*. Seiring pembentukan *Open Handset Alliance, (OHA)* mengumumkan produk perdana mereka, *Android*, perangkat bergerak (*mobile*) yang merupakan modifikasi kernel *Linux 2.6*. Sejak *Android* dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan bug dan penambahan fitur baru. Telepon pertama yang memakai sistem operasi *Android* adalah *HTC Dream*, yang dirilis pada 22 Oktober 2008. Pada penghujung tahun 2009 diperkirakan di dunia ini paling sedikit terdapat 18 jenis telepon seluler yang menggunakan *Android*. Versi dari *Android* adalah sebagai berikut :^[3]

- *Android* versi 1.1

- Android versi 1.5 (Cupcake)
- Android versi 1.6 (Donut)
- Android versi 2.0/2.1 (Eclair)
- Android versi 2.2 (Froyo: Frozen Yoghurt)
- Android versi 2.3 (Gingerbread)
- Android versi 3.0/3.1 (Honeycomb)
- Android versi 4.0 (ICS: Ice Cream Sandwich)
- Android versi 4.1 (Jelly Bean)
- Android versi 4.2 (Jelly Bean)

Fitur yang tersedia di Android adalah:

- Kerangka aplikasi: itu memungkinkan penggunaan dan penghapusan komponen yang tersedia.
- Dalvik mesin virtual: mesin virtual dioptimalkan untuk perangkat telepon seluler.
- Grafik: grafik di 2D dan grafis 3D berdasarkan pustaka OpenGL.
- SQLite: untuk penyimpanan data.
- Mendukung media: audio, video, dan berbagai format gambar (MPEG4, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG, PNG, GIF)
- GSM, Bluetooth, EDGE, 3G, 4G dan WiFi (tergantung piranti keras)
 - Kamera, Global Positioning System (GPS), kompas, NFC dan *accelerometer* (tergantung piranti keras)

Android memiliki berbagai keunggulan sebagai piranti lunak yang memakai basis kode komputer yang bisa didistribusikan secara terbuka (*open source*) sehingga pengguna bisa membuat aplikasi baru di dalamnya. Android memiliki aplikasi *native* Google yang terintegrasi seperti *push mail Gmail*, *Google Maps*, dan *Google Calendar*. Para penggemar *open source* kemudian membangun komunitas yang membangun dan berbagi *Android* berbasis *firmware* dengan sejumlah penyesuaian dan fitur-fitur tambahan, seperti *FLAC lossless audio* dan kemampuan untuk menyimpan *download* aplikasi pada *microSD card*.

Mereka sering memperbaharui paket-paket *firmware* dan menggabungkan elemen-elemen fungsi *Android* yang belum resmi diluncurkan dalam suatu *carrier-sanction firmware*.

2.4 XML (*Extensible Markup Language*)

XML (*Extensible (Extensible Markup Language)*) adalah bahasa markup untuk keperluan umum yang disarankan oleh W3C untuk membuat dokumen markup keperluan pertukaran data antar sistem yang beraneka ragam. XML merupakan kelanjutan dari HTML (*HyperText Markup Language*) yang merupakan bahasa standar untuk melacak Internet.^[4]

XML memiliki tiga tipe file :

- a) XML, merupakan standar format dari struktur berkas (*file*).
- b) XSL, merupakan standar untuk memodifikasi data yang diimpor atau diekspor.
- c) XSD, merupakan standar yang mendefinisikan struktur database dalam XML.

Keunggulan XML bisa diringkas sebagai berikut :

- a) Pintar (*Intelligence*). XML dapat menangani berbagai tingkat (*level*) kompleksitas.
- b) Dapat mengadaptasi untuk membuat bahasa sendiri. Seperti Microsoft membuat bahasa MSXML atau Macromedia mengembangkan MXML.
- c) Mudah pemeliharaannya.
- d) Sederhana. XML lebih sederhana.
- e) Mudah dipindah-pindahkan (*Portability*). XML mempunyai kemudahan perpindahan (*portabilitas*) yang lebih bagus.

2.5 Adobe Air (Adobe Integrated Runtime)

Adobe Air yang awalnya dinamakan Apollo yang dirilis pada 19 Maret 2007 oleh Adobe, pada tanggal 10 juni 2007 nama Apollo diganti jadi Air. Adobe Air ini singkatan dari Adobe Integrate Runtime yang merupakan Runtime Environment antar platform yang dibangun menggunakan Adobe Flash, Manfaat dari adobe air adalah sebagai media antar muka yang bekerja pada beragam platform yang jalan pada sistem operasi windows, linux ataupun macos layaknya android, iphone.^[5]

Adapun keunggulan dari Adobe Air

1. Cross Platform-Nama OS anda Mac, Windows, Linux, dan Adobe Air akan berjalan di atasnya!
2. Mudah untuk menginstal-Cukup ambil file yang diperlukan dari situs web Adobe dan Anda memiliki udara diinstal pada sistem Anda. Ini mengikuti proses yang sama yang flash tidak begitu akrab kepada pengguna akhir.
3. Bahasa pemrograman yang umum-Setiap pengembang web akan memahami HTML, Javascript, dan ActionScript.
4. Speed-Adobe telah membuat perbaikan besar untuk mesin Javascript dan sebagai hasilnya aplikasi berjalan lebih cepat.
5. Free-Untuk sebagian besar adalah gratis Adobe Air. Setiap editor teks dapat membuat sebuah aplikasi udara, dan teknologi Adobe yang menggunakan saat runtime adalah gratis.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisa kebutuhan

Dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran kesenian khas Jawa berbasis Android ini dilakukan analisa kebutuhan system mulai dari kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi. Selain menentukan *hardware* dan *software*, juga dilakukan analisa kebutuhan terhadap sistem aplikasi yang akan dibuat.

3.1.1. Perangkat lunak (*software*)

Adapun perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Media Pembelajaran Kesenian khas Jawa ini adalah sebagai berikut:

1. Adobe Flash Profesional CS6
2. Adobe Photoshop CS4

3.1.2. Adobe Flash Profesional CS6

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh *Flash* ini adalah ia mampu

diberikan sedikit *code* pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti *HTML (Hypertext Markup Language)*, *PHP (Hypertext Preprocessor)*, dan Database dengan pendekatan *XML (Extensible Markup Language)*, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

Movie-movie *Flash* memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Aplikasi *Flash* merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fitur-fitur baru dalam *Flash* yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. *Flash* juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan *script* tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-debug *script*. Dengan menggunakan *Code hint* untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi *Action Script* secara otomatis. Untuk memahami keamanan *Adobe Flash* dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, berdasarkan beberapa sumber referensi bahwa tidak ada perbedaan menyolok antara *HTML* dan *JavaScript* dimana didalamnya terdapat banyak *tools* yang dapat diambil dari *SWF* termasuk *ActionScript*. Sehingga kode data dapat terjamin keamanannya.

3.1.3. Adobe Photosop CS4

Adobe Photoshop CS4 digunakan untuk editing gambar yang akan dipakai dalam aplikasi. Editing gambar yang dilakukan adalah pengolahan agar ukuran file gambar tidak terlalu besar pada saat dipasang pada aplikasi. Karena jika file gambar yang terlalu besar dipasang pada aplikasi akan menyebabkan besarnya ukuran file aplikasi sehingga memungkinkan aplikasi tidak dapat dijalankan pada *device target*.

Fungsi dari Adobe Photoshop CS4 antara lain :

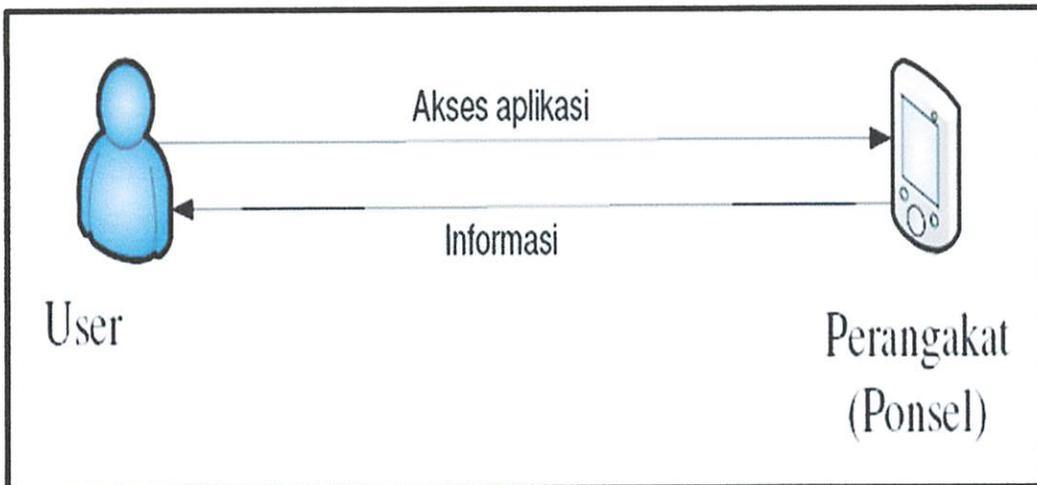
1. Membuat Button
2. Membuat background
3. Editing gambar

3.2. Desain aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran busana tradisional khas Jawa Berbasis Aplikasi Mobile ini setelah melakukan analisa kebutuhan adalah membuat desain aplikasinya. Desain aplikasi dibuat untuk memudahkan dalam implementasi aplikasi yang akan dibuat nantinya. Desain aplikasi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

3.2.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem aplikasi media pembelajaran kesenian khas Jawa dengan Adobe flash professional CS6 ditunjukkan dengan Gambar 3.1



Gambar 3.1. Blok diagram

Blok diagram tersebut menunjukkan interaksi antara user / pengguna dengan aplikasi yang terpasang pada perangkat (Ponsel). Dimana dalam blok diagram tersebut dapat dijelaskan user mengakses atau membuka aplikasi melalui perangkat (ponsel) dan memberi perintah dengan memilih menu atau fitur-fitur yang terdapat

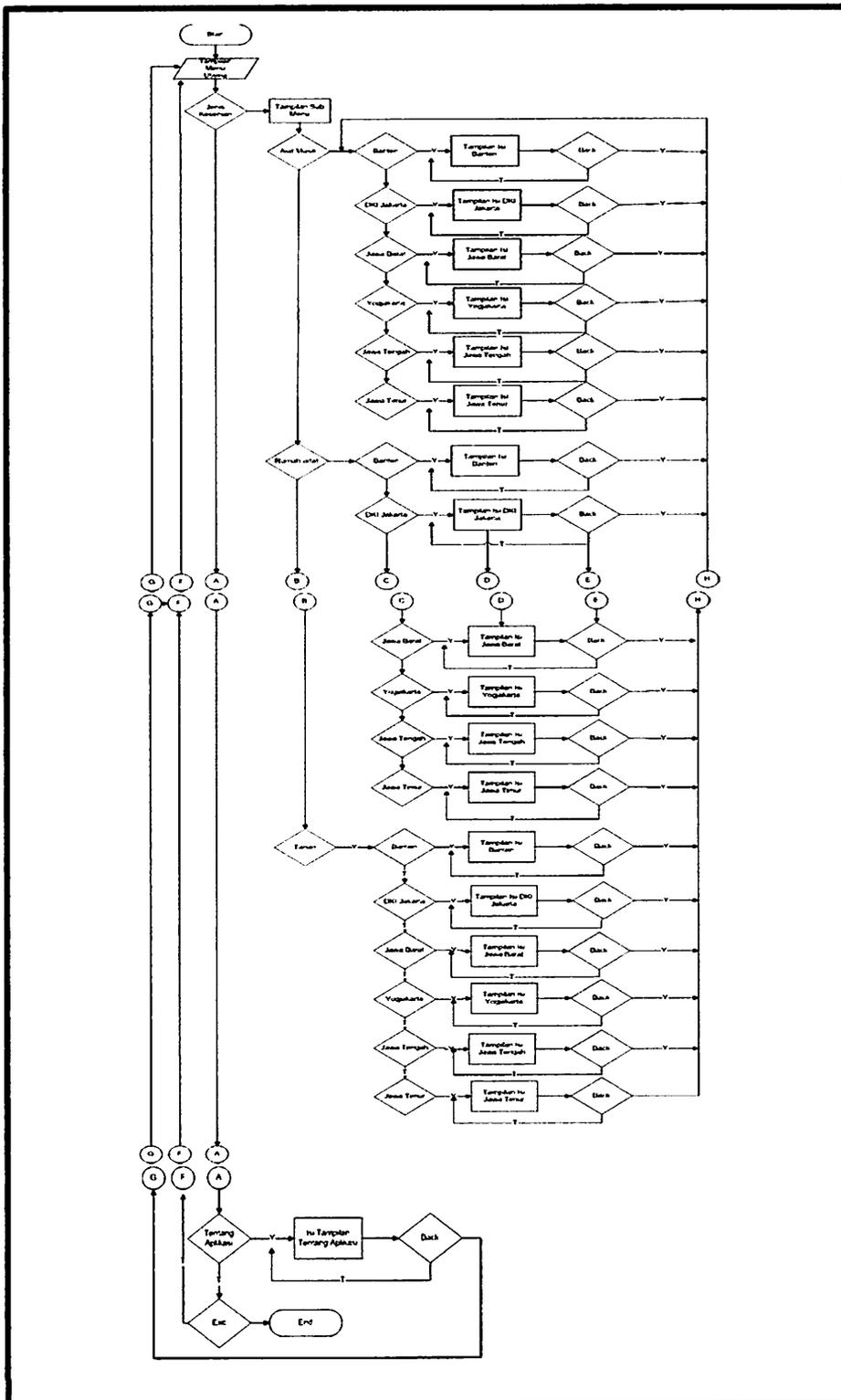
pada aplikasi. Setelah memberikan perintah (memilih menu), aplikasi akan menampilkan informasi atau data kepada user sesuai dengan perintah yang diberikan oleh user.

3.2.2. Flowchart Aplikasi

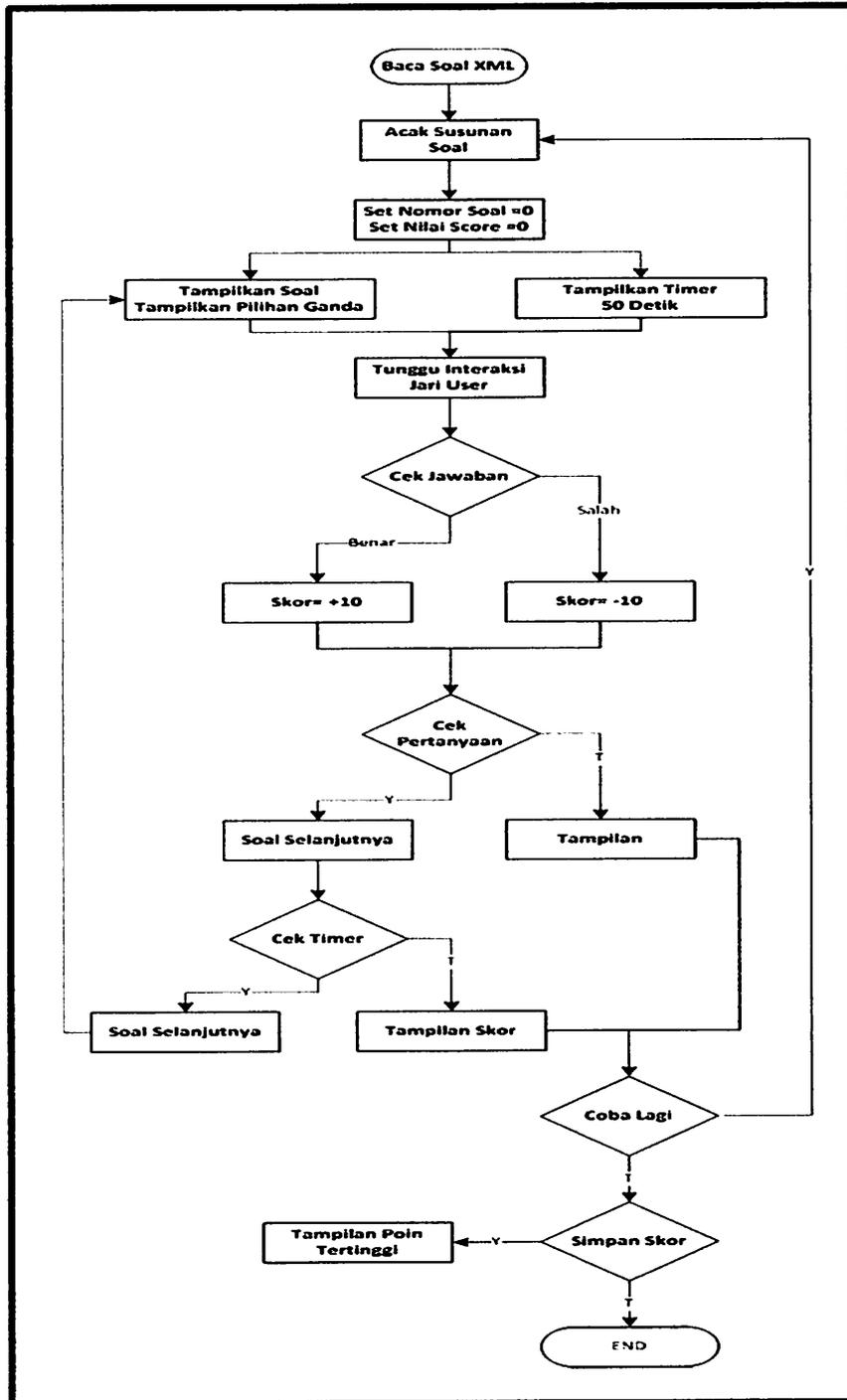
Langkah pertama dalam desain aplikasi adalah pembuatan flowchart aplikasi secara menyeluruh. Pembuatan flowchart aplikasi bertujuan memberikan gambaran konsep mengenai apa saja yang ditampilkan dalam aplikasi yang dibuat. Supaya alur kerja dalam aplikasi dapat digambarkan dengan jelas maka perlu dibuat suatu flowchart untuk menggambarkan hubungan dalam aplikasi tersebut.

Secara garis besar alur kerja dari pembelajaran kesenian Khas Jawa berbasis android ditunjukkan dengan flowchart pada gambar 3.2

Flowchart pada Gambar 3.2 menggambarkan pada saat aplikasi dibuka akan dimulai dari halaman *opening* atau screensflash kemudian masuk ke halaman menu utama. Pada halaman menu utama ditampilkan tiga menu utama yaitu menu Jenis kesenian, menu Soal latihan, dan menu Tentang Aplikasi. Pada menu Jenis kesenian terdapat tiga button lagi yaitu Alat Musi, Rumah Adat dan Tarian Tradisional. dan setiap kesenian menampilkan enam Profinsi yaitu Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Yogyakarta, Jawa Tengah dan Jawa Timur. Menu kuis disini berfungsi menampilkan soal soal kuis yang akan digunakan oleh user, dan yang terakhir adalah menu Tentang Aplikasi yang berisi tentang data diri dari pembuat aplikasi.



Gambar 3.2 Flowchart Aplikasi



Gambar 3.3 Flowchart Kuis

Flowchart pada Gambar 3.3 menggambarkan pada saat *user* tombol mulai. Jika *user* memilih tombol mulai maka soal kuis dan timer akan diaktifkan dan setelah *user* selesai menjawab soal kuis maka *user* dapat memilih tombol lanjut ke soal

berikutnya atau memilih tombol *home* untuk kembali ke menu utama. Setelah user selesai menjawab soal maka akan tampil menu skor. Didalam menu skor terdapat empat buah tombol yaitu tombol *home* yang berfungsi kembali ke menu utama, tombol coba lagi yang berfungsi untuk mencoba soal kuis kembali, tombol simpan skor yang berfungsi untuk menyimpan skor dari kuis yang telah dijawab.

Penghitungan flowchart kuis pada Gambar 3.3 yaitu : disini terdapat 20 soal dan setiap soal mempunyai nilai 5, jadi jika *user* menjawab pertanyaan no 1 dan pertanyaan benar maka akan mendapat nilai 5, jika salah maka akan min nilai 5 dan jika tidak menjawab maka tidak mendapatkan nilai dan tidak mengurangi nilai. Jika user bisa menjawab semua soal yang diberikan maka nilai yang diperoleh adalah 100 point yaitu 20 soal dikalikan 5 point per-soal yang telah dijawab jadi akan memperoleh 100 point.

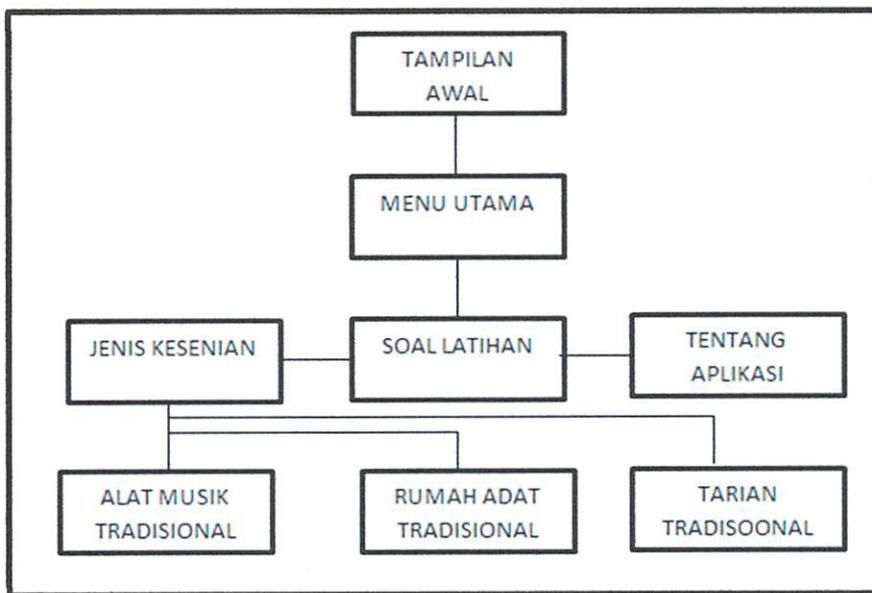
3.2.3. Perancangan alur cerita (*StoryLine*) Aplikasi

Alur cerita (*story board*) dibuat dengan tujuan untuk membantu mempermudah dalam mengimplementasikan flowchart program dari aplikasi yang akan dibuat. Pada aplikasi pembelajaran kesenian tradisional khas Jawa berbasis *Android* ini alur ceritanya yaitu program dimulai pada tampilan *opening* atau pada istilah program biasa disebut tampilan *splash screen* yang berdurasi 5 detik. Setelah itu masuk pada halaman menu utama yang terdiri dari 4 menu dalam bentuk *listview* yaitu Jenis Kesenian, Soal latihan, Tentang Aplikasi dan Keluar. Untuk masuk ke dalam menu, dapat dilakukan dengan menekan *list menu* yang diinginkan, maka akan masuk ke dalam submenu dari menu utama. Di dalam menu Jenis Kesenian terdapat beberapa submenu mengenai jenis-jenis Kesenian yang ada di Pulau Jawa seperti Alat Musik Tradisional, Rumah Adat dan Tarian. Di dalam menu Tentang Aplikasi terdapat submenu Deskripsi Developer. Pada menu Kuis berisi soal-soal yang disajikan oleh aplikasi. Soal-soal tersebut disajikan untuk menguji kemampuan *user* mengenai pengetahuan budaya daerah yang ada di Pulau Jawa. Soal yang ditampilkanpun bersifat *random*. Setiap soal yang dikerjakan akan memiliki poin-

poin nilai, yang nantinya poin-poin tersebut dapat disimpan pada program. Pada menu Keluar digunakan untuk keluar dari aplikasi.

3.2.4. Menentukan Struktur Navigasi Aplikasi

Navigasi berfungsi untuk membuka halaman-halaman dalam aplikasi. Dengan adanya navigasi memudahkan user untuk melakukan interaksi dengan tombol-tombol pada aplikasi untuk membuka halaman-halaman pada aplikasi. Menentukan struktur navigasi bertujuan untuk mempermudah pembuat aplikasi dalam membuat interaksi pada aplikasi. Karena dengan struktur navigasi dapat digambarkan dengan jelas rancangan interaksi dari menu-menu dan sub-sub menu pada aplikasi yang dibuat. Struktur navigasi dalam Media Pembelajaran Kesenian Khas Jawa Berbasis Android Dengan Adobe Flash Profesional CS6 ini dapat ditunjukkan pada Gambar 3.4



Gambar 3.4 Struktur Navigasi Aplikasi

a. Opening

Opening merupakan halaman awal pada saat aplikasi pertama kali dibuka yang berisi gambar dan audio. Halaman opening terhubung dengan halaman menu utama.

b. Menu Utama

Menu utama merupakan halaman utama pada aplikasi ini. Pada halaman menu utama terdapat pilihan-pilihan menu yang merupakan isi dari aplikasi. Halaman menu utama terhubung dengan halaman Jenis Kesenian, Soal Latihan, Tentang Aplikasi.

c. Menu Jenis Kesenian

Halaman Jenis Kesenian merupakan halaman yang merupakan sub menu dari menu utama. Dalam halaman jenis Kesenian ini langsung terdapat isi dari sub menu yaitu Alat Musik Tradisional, menu Rumah Adat, menu Tarian adat.

d. Menu Soal Latihan

Halaman Soal Latihan merupakan halaman yang merupakan sub menu dari menu utama. Dalam halaman kuis ini berisi tentang soal-soal latihan yang berisi tentang materi-materi yang diuraikan pada aplikasi Media Pembelajaran kesenian Khas Jawa dan pada menu kuis ini terdapat waktu dan skor untuk menjawab kuis. Didalam menu kuis terdapat sub menu yang dapat terhubung ke menu utama.

f. Menu Tentang Aplikasi

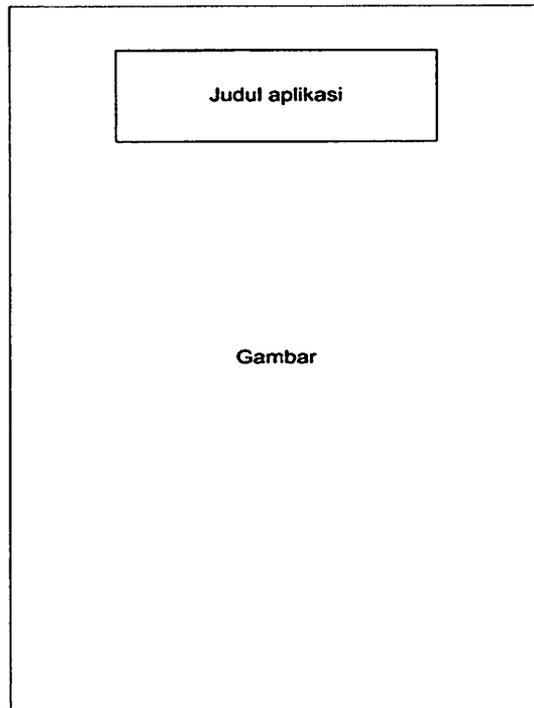
Halaman bantuan merupakan halaman yang merupakan sub menu dari menu utama. Dalam halaman menu bantuan ini berisi tentang keterangan dari aplikasi Media Pembelajaran kesnian Khas Jawa. Di dalam menu bantuan terdapat sub menu yang terhubung ke menu utama.

3.3. Desain Halaman Aplikasi

Halaman pada aplikasi berfungsi untuk menampilkan pilihan menu dan menampilkan informasi-informasi pada aplikasi. selanjutnya penulis membuat rancangan/desain dari halaman-halaman yang akan ditampilkan pada aplikasi tersebut. Berikut adalah desain dari halaman-halaman yang akan ditampilkan pada aplikasi:

3.3.1. Halaman Opening

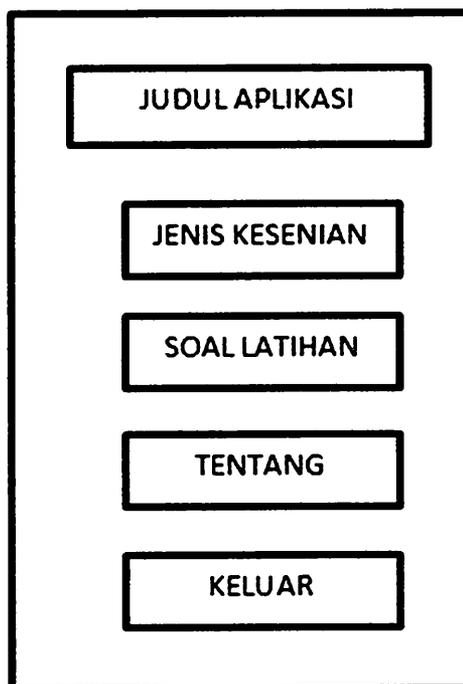
Halaman opening merupakan halaman awal yang tampil pada saat pertama kali aplikasi dibuka. Pada halaman opening hanya menampilkan judul dari aplikasi dan gambar sebelum masuk ke halaman berikutnya yaitu halaman menu utama. Gambar 3.5 merupakan gambar dari desain untuk halaman opening.



Gambar 3.5 Desain Halaman Opening

3.3.2. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama merupakan halaman utama pada aplikasi. Pada halaman menu utama menampilkan menu-menu yang terdapat pada aplikasi. Menu-menu tersebut yang nantinya berfungsi langsung untuk masuk ke halaman-halaman isi dari aplikasi. Pada gambar 3.6 ditunjukkan desain dari halaman menu utama.

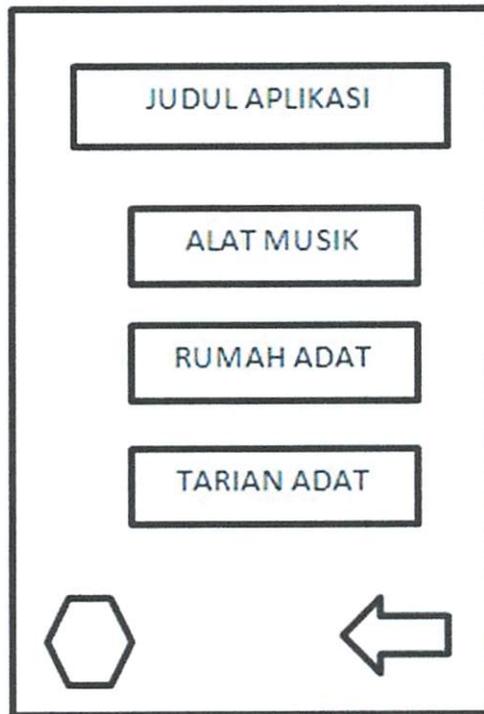


Gambar 3.6 Desain Halaman Menu Utama

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa pada halaman menu utama hanya terdapat judul halaman, yaitu menu utama dan ada empat pilihan menu yaitu Jenis Kesenian, Soal Latihan, Tentang, dan Keluar yang hanya berupa tulisan. Keempat tulisan pilhan menu tersebut yang digunakan sebagai tombol untuk masuk ke halaman dari pilihan-pilihan menu tersebut.

3.3.3. Halaman Menu Jenis Kesenian

Dalam menu Jenis Kesenian terdapat halaman yang merupakan isi atau konten dari menu Jenis Kesenian tersebut, dimana dalam halaman-halaman tersebut terdapat 3 button kesenian yaitu Alat music Tradisional, Rumah adat, Tarian adat. Pada Gambar 3.7 merupakan tampilan desain dari halaman Jenis Kesenian yang menampilkan isi informasi dari daerah dan jenis Kesenian pada menu Kesenian.

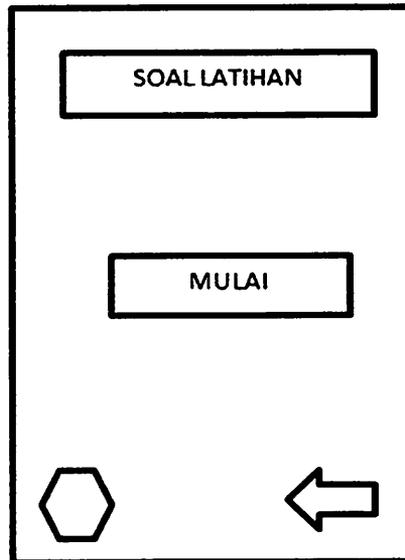


Gambar 3.7 Desain Halaman Menu Jenis Kesenian

Pada gambar 3.7 dapat dilihat bahwa pada desain halaman jenis Kesenian terdapat content yang berisi tentang kesenian dan daerah. Selain itu terdapat sebuah tombol yaitu, tombol *home* dan *back* berfungsi untuk kembali ke menu utama.

3.3.4. Halaman Menu Soal Latihan

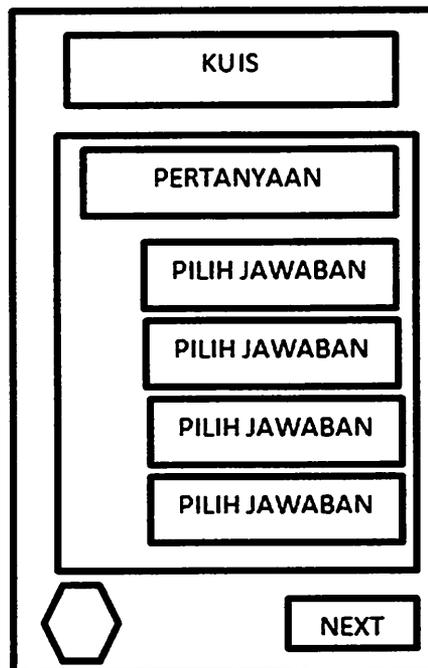
Dalam menu soal latihan terdapat dua halaman yang merupakan isi atau konten dari menu soal latihan tersebut, dimana dalam halaman-halaman tersebut terdapat informasi dan tombol-tombol untuk interaksi antar halaman. Gambar 3.8 merupakan tampilan desain dari halaman soal latihan yang menampilkan mulai pada menu soal latihan.



Gambar 3.8 Desain Halaman Menu Soal Latihan

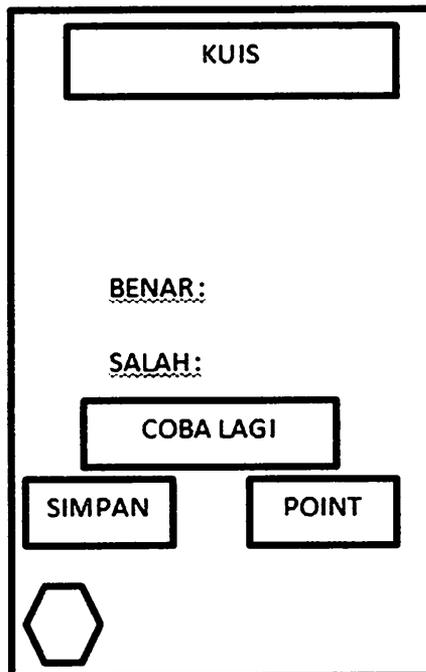
Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa pada desain halaman kuis terdapat sebuah sub menu, yaitu menu mulai dimana pada bagian tersebut terdapat tombol untuk memulai kuis. Selain itu terdapat sebuah tombol yaitu, tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama.

Sedangkan pada Gambar 3.9 menunjukkan desain halaman mulai pada menu kuis yang menampilkan soal-soal kuis dari aplikasi media pembelajaran kesenian.



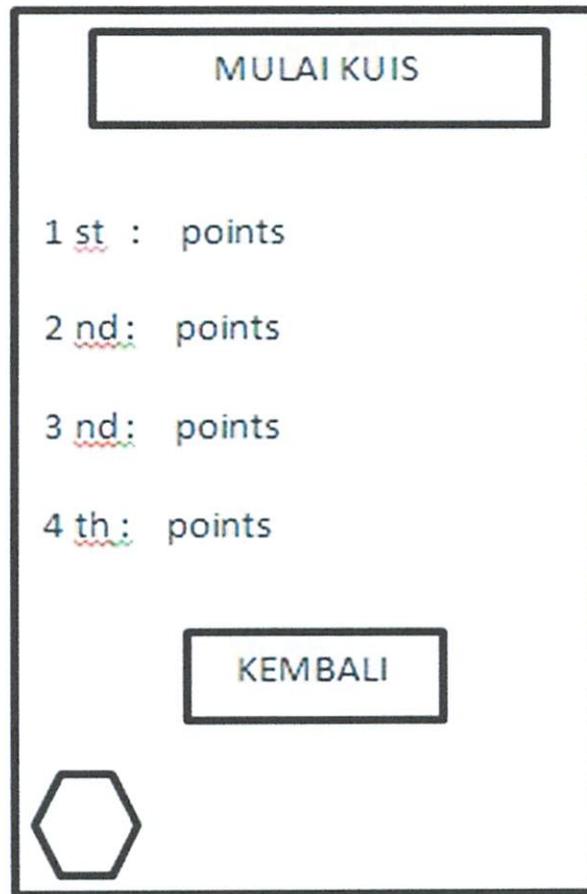
Gambar 3.9 Desain Halaman Menu Mulai Soal Latihan

Pada gambar 3.9 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan soal- soal kuis beserta empat pilihan jawaban dari kuis tersebut. Sedangkan tombol next berfungsi untuk melanjutkan soal kuis selanjutnya yang ditunjukkan pada gambar 3.10 tersebut sedangkan tombol home berfungsi untuk kembali ke menu utama. Pada Gambar 3.10 menunjukkan desain halaman skor pada menu kuis yang menampilkan skor kuis dari aplikasi media pembelajaran kesenian khas Jawa.



Gambar 3.10 Desain Halaman Menu Skor

Pada gambar 3.10 dapat dilihat bahwa pada desain halaman skor terdapat tiga buah sub menu, yaitu tombol coba lagi yang berfungsi untuk mengulang kembali kuis, tombol simpan skor yang berfungsi untuk menyimpan skor dari kuis dan tombol poin poin tertinggi berfungsi untuk melihat point tertinggi dari kuis. Selain itu terdapat sebuah tombol yaitu, tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama. pada Gambar 3.11 menunjukkan desain halaman poin tertinggi pada menu kuis yang menampilkan poin tertinggi kuis dari aplikasi media pembelajaran kesenian khas Jawa tersebut.

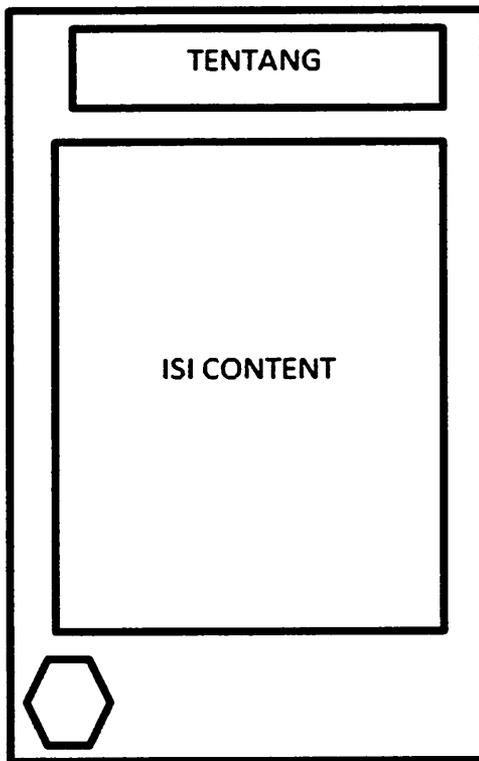


Gambar 3.11 Desain Halaman Menu Poin Tertinggi

Pada gambar 3.11 dapat dilihat bahwa pada desain halaman skor terdapat tombol kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu kuis, tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama.

3.3.5. Halaman Menu Tentang

pada halaman tentang tersebut terdapat bagian yang menampilkan isi informasi tentang pembuat aplikasi media pembelajaran kesenian khas Jawa, yang berisi Nama pembuat, Nim pembuat, Alamat pembuat, Nomer telpone Pembuat Sedangkan tombol home yang berada di pajok kiri bawah berfungsi untuk kembali ke menu utama saat aplikasi baru di jalankan.



Gambar 3.12 Desain Halaman Menu Tentang

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI

4.1. Implementasi Sistem

Meimplementasi sistem adalah proses penerapan rancangan sistem yang telah dibuat menjadi suatu aplikasi yang bisa dijalankan pada kenyataannya. *Implementasi* sistem berfungsi untuk menerapkan sistem sesuai dengan tujuan sistem. Disamping *implementasi* berfungsi untuk menerapkan sistem, fungsi lainnya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari rancangan yang telah dibuat.

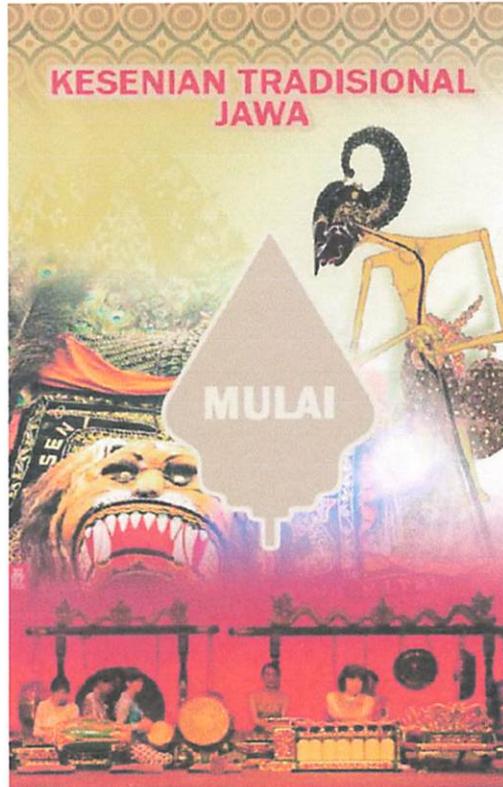
Aplikasi Media Pembelajaran Kesenian Khas Jawa Berbasis Android ini menggunakan Adobe Flash Profesional CS6 dengan Action Script 3.0 sebagai software utamanya. Dimana aplikasi ini mempunyai empat menu utama yang masing-masing menu terdapat informasi mengenai Jenis Kesenian, Soal Latihan, Tentang Aplikasi serta menu Keluar untuk keluar dari Aplikasi tersebut. Pembuatan aplikasi ini dibuat dalam frame-frame pada Adobe Flash CS6 Profesional yang saling berhubungan antara frame satu dengan frame yang lain, sehingga isi dari aplikasi dapat berinteraksi. Pembuatan aplikasi ini meliputi pembuatan *background*, halaman isi aplikasi, *button* pada aplikasi, *animasi* pada aplikasi ini.

4.1.1. Tampilan *User Interface*

Pada tampilan *user interface* ini dibuat sedemikian rupa agar bisa menarik perhatian pengguna (*user*). Tampilan *user interface* ini dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya :

4.1.1.1. Tampilan Menu *Splash Screen*

Tampilan menu *splash screen* ini merupakan tampilan awal ketika user pertama kali membuka aplikasi media pembelajaran Kesenian Khas Jawa. Tampilan *splash screen* ditunjukkan pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan Splash Screen

Disaat membuka aplikasi media pembelajaran ini akan tampil splash screen seperti pada gambar 4.1 setelah menekan tombol Mulai akan muncul menu utama serta di lanjut ke menu-menu Aplikasi selanjutnya.

4.1.1.2. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama atau menu (*home*) merupakan tampilan yang keluar setelah *splash screen* selesai dijalankan. Didalam tampilan menu terdapat beberapa tombol menu diantaranya yaitu tombol sejarah, tombol kesenian, tombol kuis dan tombol bantuan seperti ditunjukkan pada gambar 4.2.

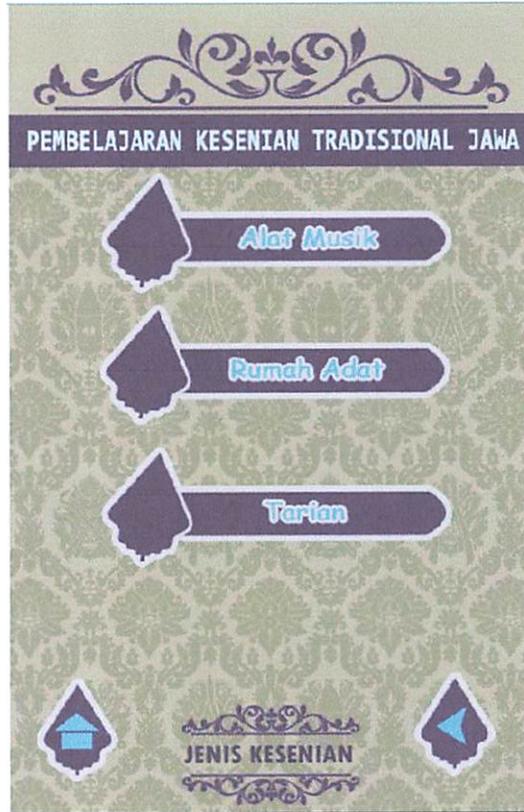


Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

Didalam tampilan Menu utama ini mempunyai 4 macam tombol di diantaranya tombol Jenis Kesenian untuk Menuju ke Menu kesenian – kesenian serta daerah-daerah Khas Jawa, tombol Soal Latihan yaitu untuk menuju menu Soal latihan yang terdapat soal-soal latihan kuiz, tombol Tentang Aplikasi menuju Profile pembuat aplikasi.

4.1.1.3. Tampilan Menu Jenis Kesenian

Didalam tampilan menu sejarah terdapat tiga buah sub menu yaitu menu Alat Musik, Rumah Adat dan Tarian. Yang berisi tentang Kesenian khas Jawa dan berisi daerah-daerah dan terdapat tombol *home* dan *back* yang terdapat di pojok kiri kanan aplikasi untuk kembali ke menu utama Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Tampilan Menu Jenis Kesenian

Didalam menu jenis kesenian ini terdapat kesenian-kesenian khas Jawa di antaranya ada Alat Musik Tradisional, Rumah Adat Tradisional dan Tarian Tradisional serta alamat daerah kesenian tersebut.

4.1.1.4. Tampilan Menu Alat Musik

Didalam tampilan menu Alat Musik berisi tentang pembelajaran kesenian alat musik di Profinsi pulau Jawa di antaranya provisi banten, provinsi Jakarta, provinsi jawa barat, provinsi Jogjakarta, provinsi jawa tengah, provinsi jawa timur dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama, dan tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Tampilan Menu Alat Musik

Didalam menu alat musik ini terdapat Propinsi-Propinsi di Pulau Jawa di antaranya ada provinsi Banten, provinsi DKI Jakarta, provinsi Jawa Barat, provinsi Yogyakarta, provinsi Jawa Tengah, provinsi Jawa Timur.

4.1.1.5. Tampilan Menu Alat Musik Banten

Didalam tampilan menu Alat Musik Banten berisi tentang pembelajaran kesenian alat musik di Profinsi Banten dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama, dan tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada gambar 4.5.

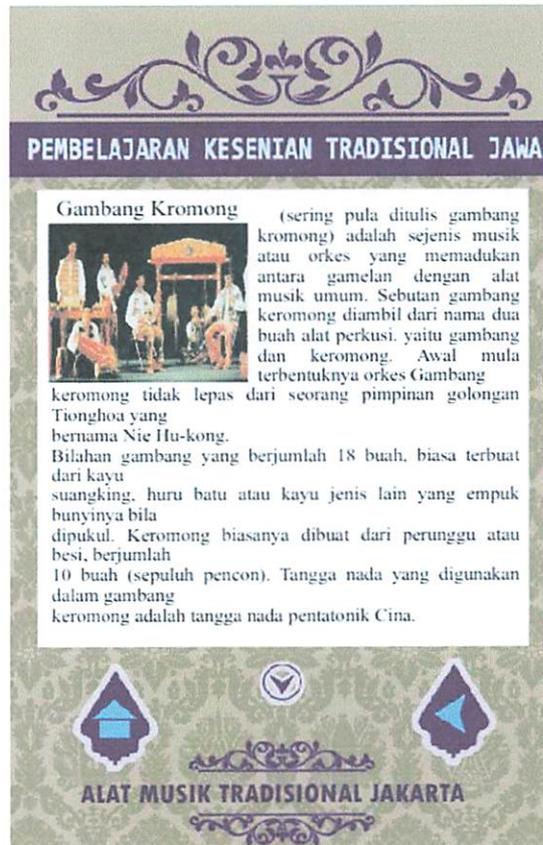


Gambar 4.5 Tampilan Menu Alat Musik Banten

Didalam menu alat music banten ini terdapat alat-alat music khas Provinsi banten dan terdapat suara alat music tersebut.

4.1.1.6. Tampilan Menu Alat Musik DKI Jakarta

Didalam tampilan menu Alat Musik DKI Jakarta berisi tentang pembelajaran kesenian alat musik di Profinsi DKI Jakarta dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama, dan tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada gambar 4.6

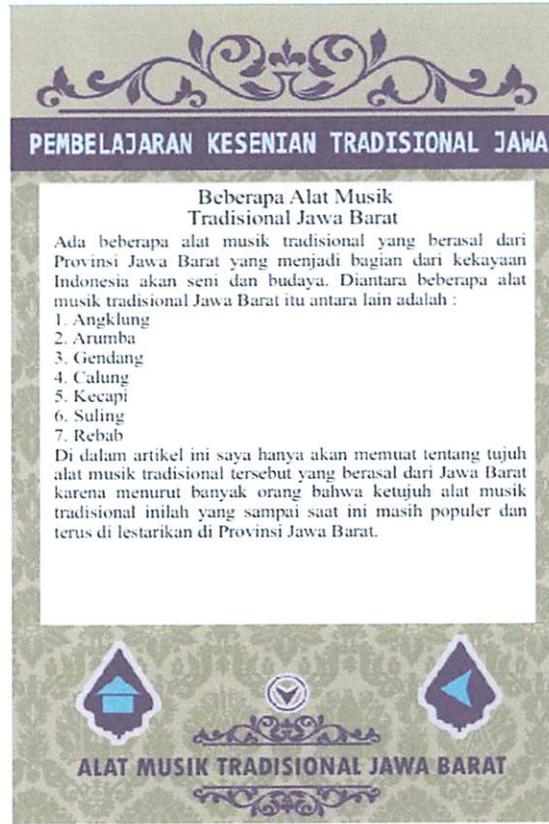


Gambar 4.6 Tampilan Menu Alat Musik DKI Jakarta

Didalam menu alat music Provinsi DKI Jakarta ini terdapat alat-alat music khas Provinsi DKI Jakarta dan terdapat suara alat music tersebut.

4.1.1.7. Tampilan Menu Alat Musik Jawa Barat

Didalam tampilan menu Alat Musik Jawa Barat berisi tentang pembelajaran kesenian alat musik di Profinsi Jawa Barat dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama, dan tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada gambar 4.7



Gambar 4.7 Tampilan Menu Alat Musik Jawa Barat

Didalam menu alat music Provinsi Jawa Barat ini terdapat alat-alat music khas Provinsi Jawa Barat dan terdapat suara alat music tersebut.

4.1.1.8.Tampilan Menu Alat Musik Jogjakarta

Didalam tampilan menu Alat Musik Jogjakarta berisi tentang pembelajaran kesenian alat musik di Profinsi Jogjakarta dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama, dan tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada gambar 4.8



Gambar 4.8 Tampilan Menu Alat Musik Jogjakarta

Didalam menu alat music Provinsi Jogjakarta ini terdapat alat-alat music khas Provinsi Jogjakarta dan terdapat suara alat music tersebut.

4.1.1.9. Tampilan Menu Alat Musik Jawa Tengah

Didalam tampilan menu Alat Musik Jawa Tengah berisi tentang pembelajaran kesenian alat musik di Profinsi Jawa Tengah dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama, dan tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada gambar 4.9



Gambar 4.9 Tampilan Menu Alat Musik Jawa Tengah

Didalam menu alat music Provinsi Jawa Tengah ini terdapat alat-alat music khas Provinsi Jawa Tengah dan terdapat suara alat music tersebut.

4.1.1.10. Tampilan Menu Alat Musik Jawa Timur

Didalam tampilan menu Alat Musik Jawa Timur berisi tentang pembelajaran kesenian alat musik di Profinsi Jawa Timur dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama, dan tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada gambar 4.10



Gambar 4.10 Tampilan Menu Alat Musik Jawa Timur

Didalam menu alat music Provinsi Jawa Timur ini terdapat alat-alat music khas Provinsi Jawa Timur dan terdapat suara alat music tersebut.

4.1.1.11. Tampilan Menu Rumah Adat

Tampilan dari menu Rumah Adat berisi tentang materi pembelajaran Rumah Adat di Pulau Jawa dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya Seperti pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Tampilan Menu Rumah Adat

Didalam menu alat Rumah Adat Provinsi-Provinsi di Pulau Jawa terdapat Rumah adat khas Provinsi – Provinsi di pulau Jawa tersebut.

4.1.1.12. Tampilan Menu Rumah Adat Banten

Tampilan dari menu Rumah Adat Banten berisi tentang materi pembelajaran Rumah Adat di Propinsi Banten dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya Seperti pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Tampilan Menu Rumah Adat Banten

Didalam menu alat Rumah Adat Provinsi Bantem ini terdapat Rumah adat khas Provinsi Banten tersebut.

4.1.1.13. Tampilan Menu Rumah Adat DKI Jakarta

Tampilan dari menu Rumah Adat DKI Jakarta berisi tentang materi pembelajaran Rumah Adat di Propinsi DKI Jakarta dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya Seperti pada gambar 4.13.

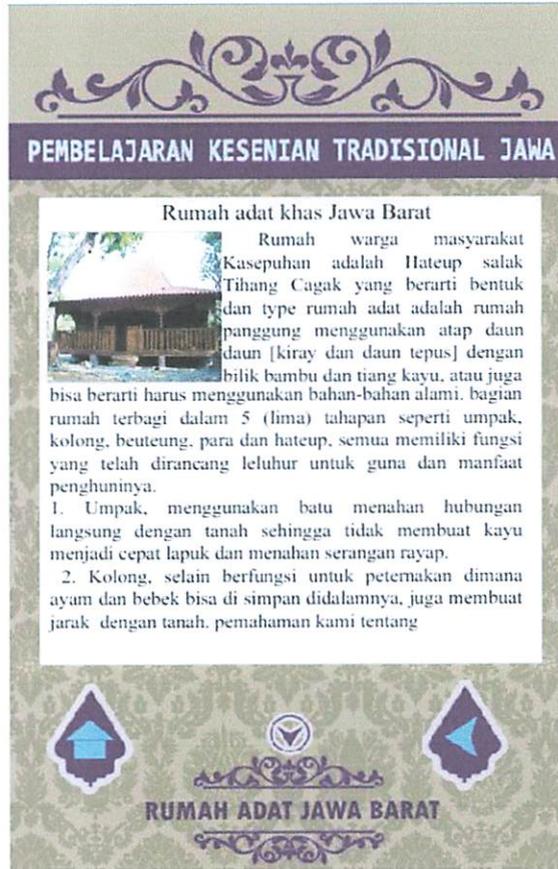


Gambar 4.13 Tampilan Menu Rumah Adat DKI Jakarta

Didalam menu Rumah Adat Provinsi DKI Jakarta ini terdapat Rumah adat khas Provinsi DKI Jakarta tersebut.

4.1.1.14. Tampilan Menu Rumah Adat Jawa Barat

Tampilan dari menu Rumah Adat Jawa Barat berisi tentang materi pembelajaran Rumah Adat di Propinsi Jawa Barat dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya Seperti pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Tampilan Menu Rumah Adat Jawa Barat

Didalam menu Rumah Adat Provinsi Jawa Barat ini terdapat Rumah adat khas Provinsi Jawa Barat tersebut.

4.1.1.15. Tampilan Menu Rumah adat Yogyakarta

Tampilan dari menu Rumah Adat Yogyakarta berisi tentang materi pembelajaran Rumah Adat di Propinsi Yogyakarta dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya Seperti pada gambar 4.15.

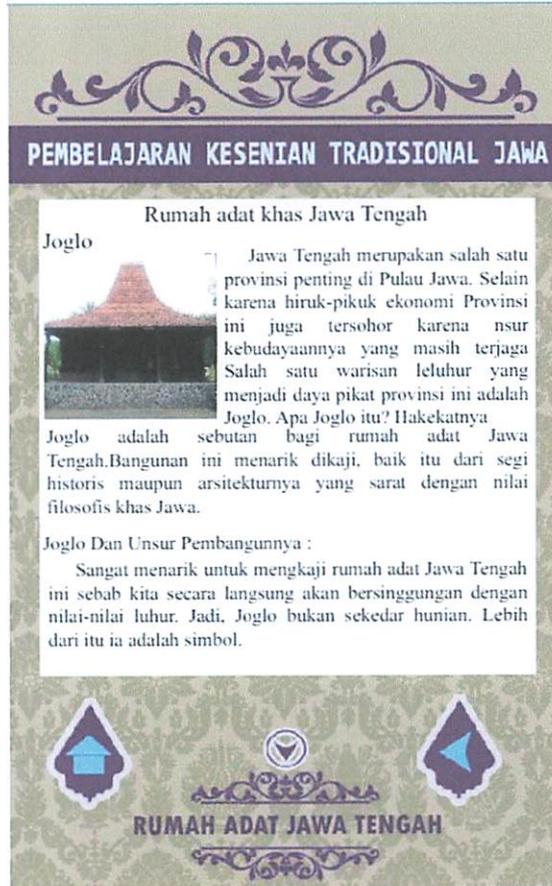


Gambar 4.15 Tampilan Menu Rumah Adat Yogyakarta

Didalam menu Rumah Adat Provinsi Jogjakarta ini terdapat Rumah adat khas Provinsi Jogjakarta tersebut.

4.1.1.16. Tampilan Menu Rumah Adat Jawa Tengah

Tampilan dari menu Rumah Adat Jawa Tengah berisi tentang materi pembelajaran Rumah Adat di Propinsi Jawa Tengah dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya Seperti pada gambar 4.16.

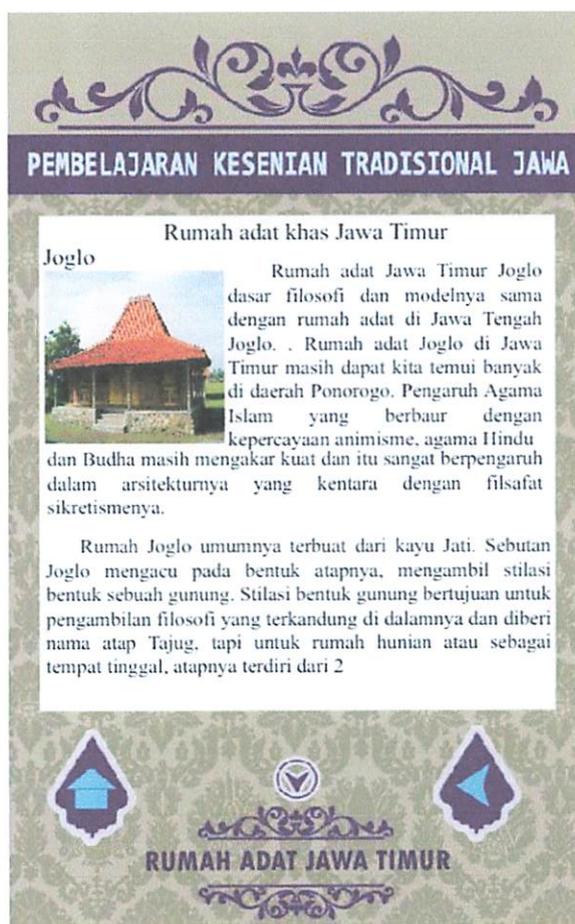


Gambar 4.16 Tampilan Menu Rumah Adat Jawa Tengah

Didalam menu Rumah Adat Provinsi Jawa Tengah ini terdapat Rumah adat khas Provinsi Jawa Tengah tersebut.

4.1.1.17. Tampilan Menu Rumah Adat Jawa Timur

Tampilan dari menu Rumah Adat Jawa Timur berisi tentang materi pembelajaran Rumah Adat di Propinsi Jawa Timur dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya Seperti pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Tampilan Menu Rumah Adat Jawa Timur

Didalam menu Rumah Adat Provinsi Jawa Timur ini terdapat Rumah adat khas Provinsi Jawa Timur tersebut.

4.1.1.18. Tampilan Menu Tarian

Tampilan dari menu Tarian berisi tentang materi pembelajaran Tarian Tradisional di Pulau Jawa dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya seperti pada gambar 4.18.

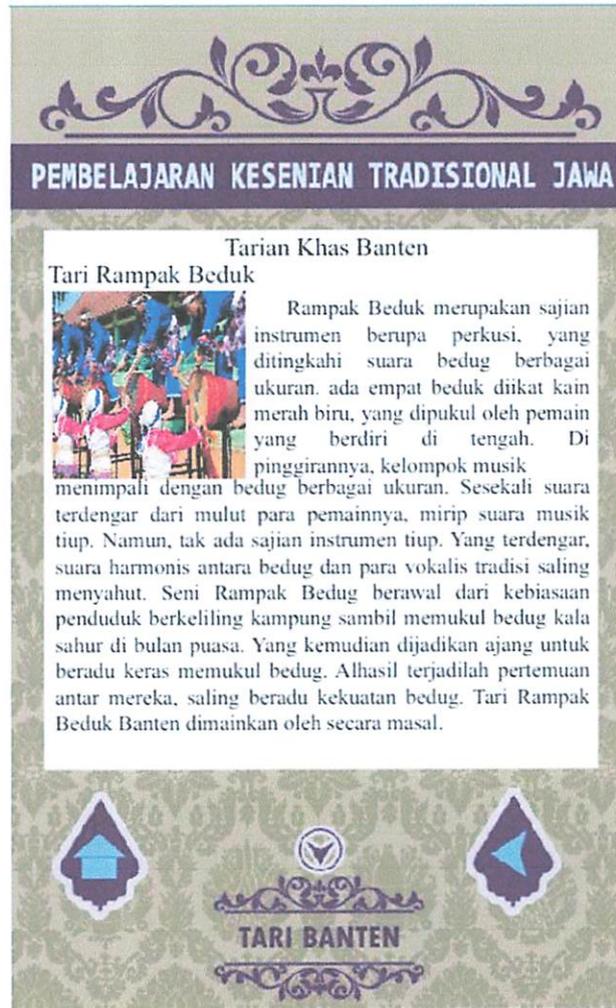


Gambar 4.18 Tampilan Menu Tarian

Didalam menu Tarian Adat Provinsi-Provinsi di Pulau Jawa terdapat Tarian-tarian adat khas Provinsi – Provinsi di pulau Jawa tersebut antara lain ada Provinsi Banten, Provinsi DKI Jakarta, Provinsi Jawa Barat, Provinsi Jogjakarta, Provinsi Jawa Tengah, Provinsi Jawa Timur.

4.1.1.19. Tampilan Menu Tarian Banten

Tampilan dari menu Tarian Banten berisi tentang materi pembelajaran Tarian Tradisional di Propinsi Banten dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya seperti pada gambar 4.19.



Gambar 4.19 Tampilan Menu Tarian Banten

Didalam menu Tarian Adat Provinsi Banten ini terdapat Tarian adat khas Provinsi Banten tersebut.

4.1.1.20. Tampilan Menu Tarian DKI Jakarta

Tampilan dari menu Tarian DKI Jakarta berisi tentang materi pembelajaran Tarian Tradisional di Propinsi DKI Jakarta dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya seperti pada gambar 4.20.

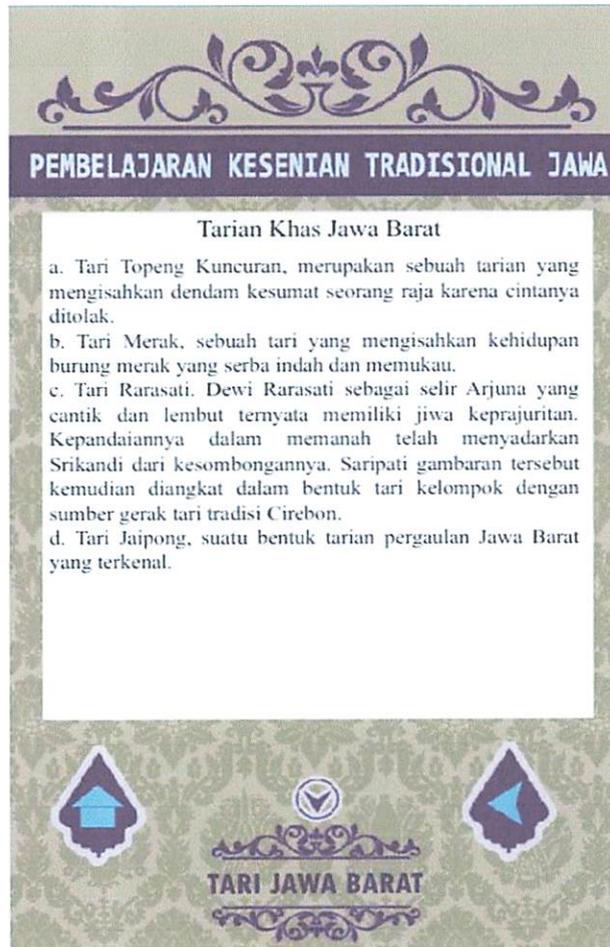


Gambar 4.20 Tampilan Menu Tarian DKI Jakarta

Didalam menu Tarian Adat Provinsi DKI Jakarta ini terdapat Tarian adat khas Provinsi DKI Jakarta tersebut.

4.1.1.21. Tampilan Menu Tarian Jawa Barat

Tampilan dari menu Tarian Jawa Barat berisi tentang materi pembelajaran Tarian Tradisional di Propinsi Jawa Barat dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya seperti pada gambar 4.21.

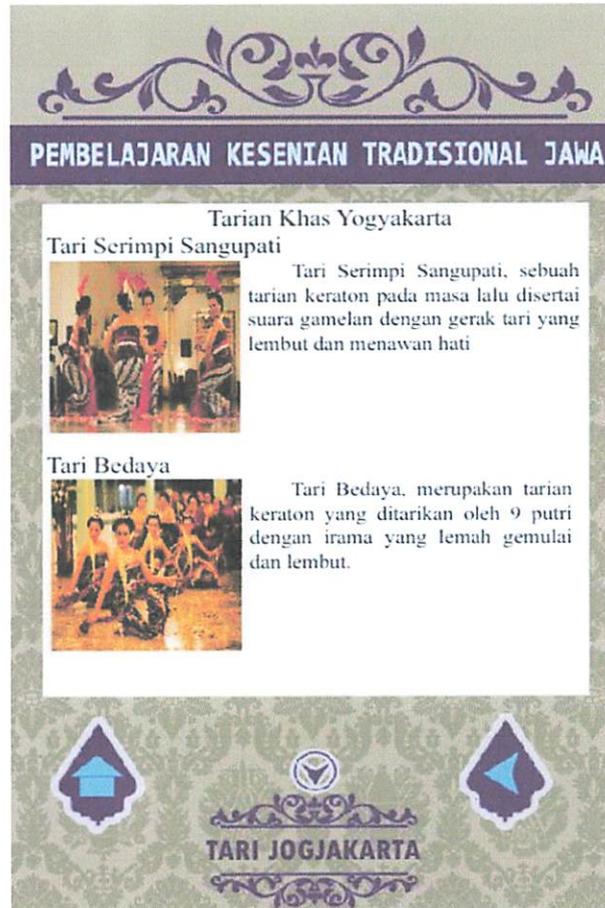


Gambar 4.21 Tampilan Menu Tarian Jawa Barat

Didalam menu Tarian Adat Provinsi Jawa Barat ini terdapat Tarian adat khas Provinsi Jawa Barat tersebut.

4.1.1.22. Tampilan Menu Tarian Yogyakarta

Tampilan dari menu Tarian Yogyakarta berisi tentang materi pembelajaran Tarian Tradisional di Propinsi Yogyakarta dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya seperti pada gambar 4.22.

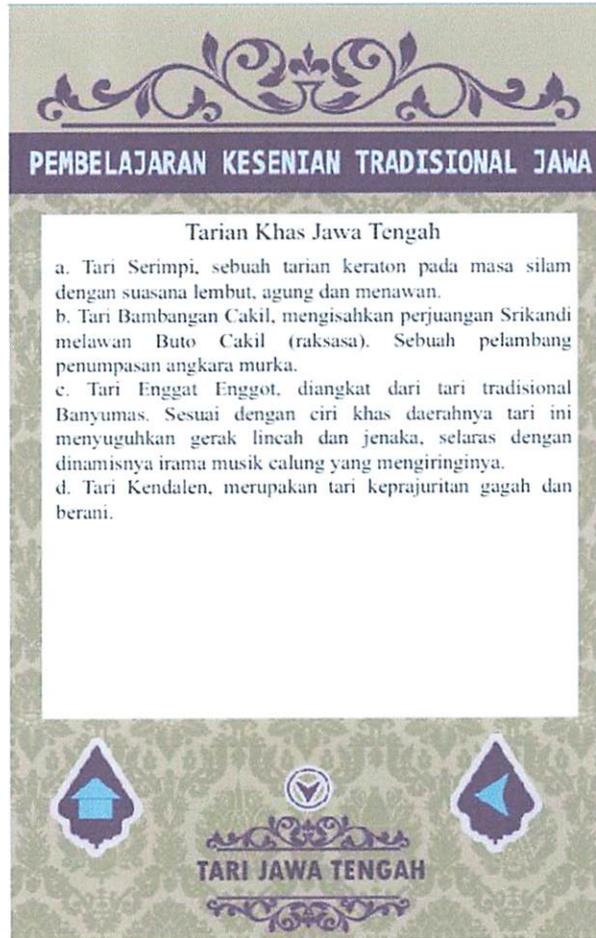


Gambar 4.22 Tampilan Menu Tarian Yogyakarta

Didalam menu Tarian Adat Provinsi Jogjakata ini terdapat Tarian adat khas Provinsi Jogjakarta tersebut.

4.1.1.23. Tampilan Menu Tarian Jawa Tengah

Tampilan dari menu Tarian Jawa Tengah berisi tentang materi pembelajaran Tarian Tradisional di Propinsi Jawa Tengah dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya seperti pada gambar 4.23.



Gambar 4.23 Tampilan Menu Tarian Jawa Tengah

Didalam menu Tarian Adat Provinsi Jawa Tengah ini terdapat Tarian adat khas Provinsi Jawa Tengah tersebut.

4.1.1.24. Tampilan Menu Tarian Jawa Timur

Tampilan dari menu Tarian Jawa Timur berisi tentang materi pembelajaran Tarian Tradisional di Propinsi Jawa Timur dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya seperti pada gambar 4.24.

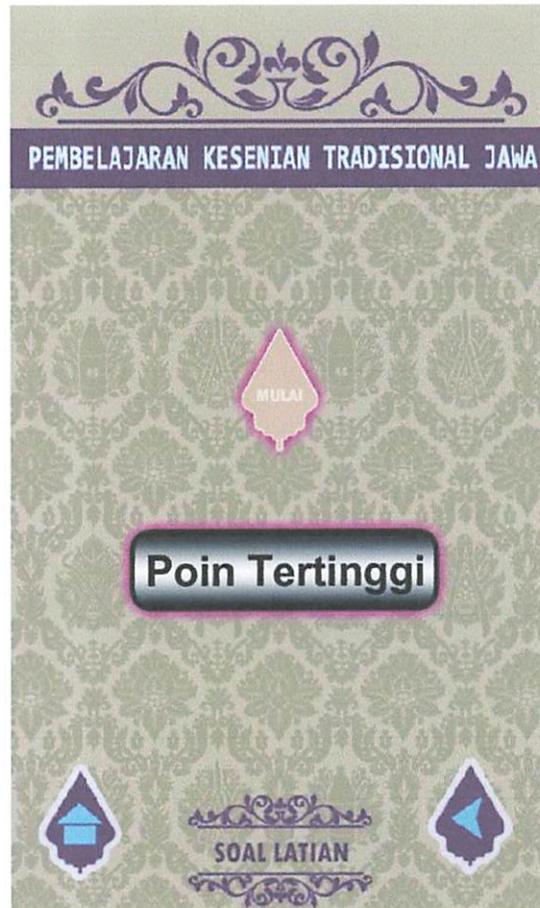


Gambar 4.24 Tampilan Menu Tarian Jawa Timur

Didalam menu Tarian Adat Provinsi Jawa Timur ini terdapat Tarian adat khas Provinsi Jawa Timur tersebut.

4.1.1.25. Tampilan Menu Soal Latian

Didalam tampilan menu Soal Latian terdapat dua buah sub menu yaitu menu mulai yang berfungsi untuk menuju soal-soal kuis dan menu poin tertinggi yang berfungsi untuk menuju poin atau peringkat teratas dari kuis. dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya seperti pada gambar 4.25.



Gambar 4.25 Tampilan Menu Soal Latihan.

Didalam menu Soal Latihan ini terdapat soal-soal latihan untuk mengasah pengetahuan Kesenian-Kesenian Jawa tersebut.

4.1.1.26. Tampilan Menu Soal Latihan Mulai

Didalam tampilan menu Soal Latihan Mulai ini terdapat soal-soal latihan dari pembelajaran tersebut didalam kuis ini terdapat *timer* atau waktu 60 detik dalam menjawab soal dan tombol lanjut untuk menuju ke soal selanjutnya. dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya seperti pada gambar 4.26.



Gambar 4.26 Tampilan Menu Soal Latihan mulai

Didalam menjawab soal- soal kuis ini bila jawaban benar maka skor akan di tambahkan 10 poin dan bila salah menjawab soal kuis maka skor akan dikurangkan 10 poin.

4.1.1.27. Tampilan Menu Skor

Tampilan menu skor merupakan tampilan yang keluar setelah *user* selesai menjawab soal pertanyaan. Dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya seperti pada gambar 4.27.



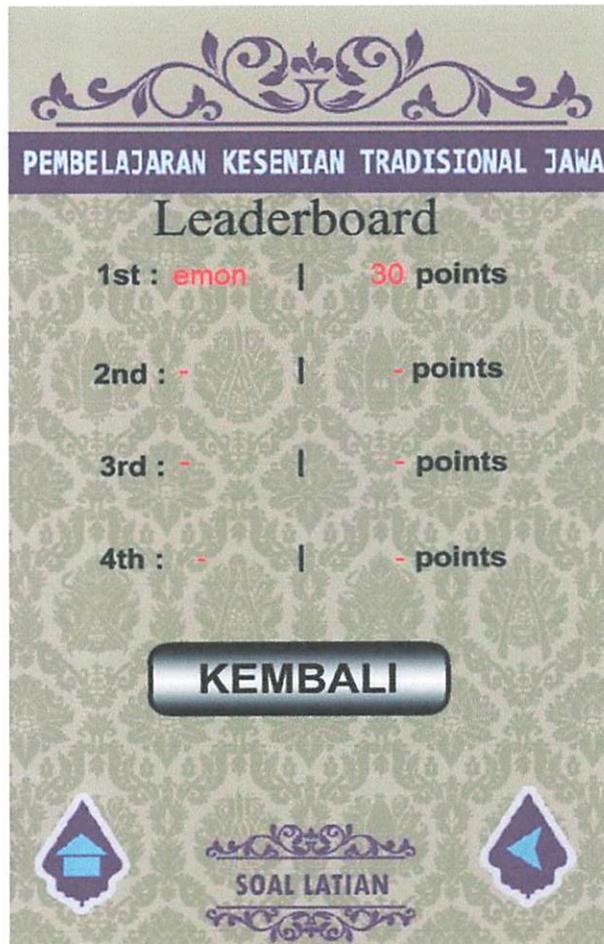
Gambar 4.27 Tampilan Menu skor

Didalam tampilan menu kuis ini terdapat beberapa tombol yaitu tombol coba lagi yang berfungsi untuk mengulang kembali menjawab soal kuis, tombol simpan skor yang berfungsi untuk menyimpan skor yang akan disimpan di poin tertinggi dan poin tertinggi yang berfungsi untuk ke halaman menu poin tertinggi. Seperti pada gambar 4.27.

4.1.1.28. Tampilan Menu Point Tertinggi

Tampilan point tertinggi merupakan tampilan yang keluar setelah user selesai menjawab soal latihan dan menyimpan skor. Skor tertinggi akan langsung mengisi peringkat dari poin tertinggi jika poin lebih rendah dari peringkat empat maka tidak akan muncul skor dari poin tersebut. Dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol *back*

yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya seperti pada gambar 4.28.



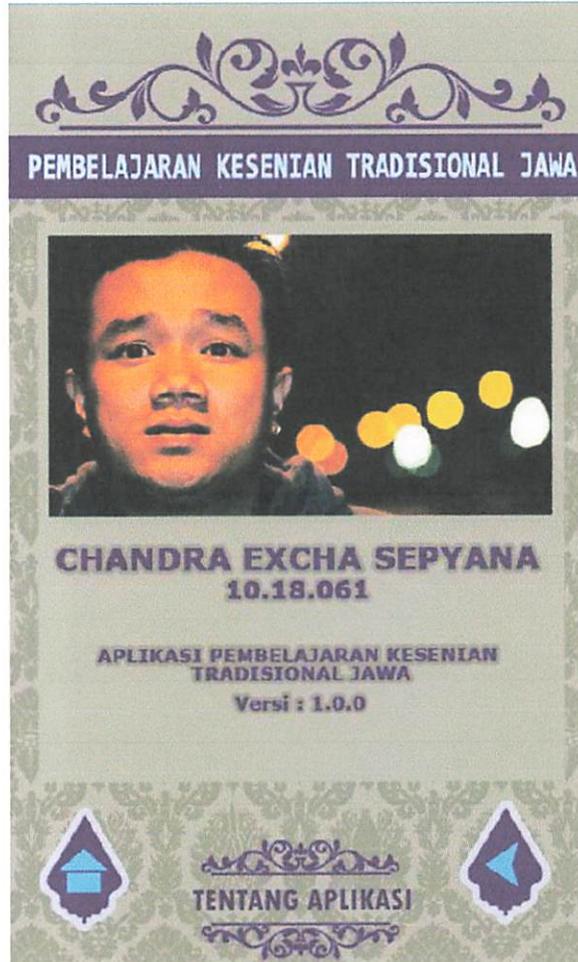
Gambar 4.28 Tampilan Menu Point

Disini menampilkan Point-Point tertinggi setelah mengngisi soal-soal Latian tersebut.

4.1.1.29. Tampilan Menu Info

Tampilan menu info merupakan tampilan dari menu utama yang berfungsi sebagai info keterangan dari pembuat aplikasi media pembelajaran busana tradisional Jawa meliputi Nama, Nim, Versi Aplikasi. Dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol

back yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya seperti pada gambar 4.29.



Gambar 4.29 Tampilan Menu Info

Pada Menu Tentang Aplikasi ini menampilkan info-info tentang pembuat Aplikasi Pembelajaran tersebut.

4.2. Pengujian sistem

Pengujian sistem merupakan tahap uji coba terhadap sistem yang telah dibuat. Pengujian sistem dilakukan untuk mengidentifikasi masalah pada sistem bila terjadi kesalahan dan bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan aplikasi ini bisa diterapkan.

4.2.1. Pengujian Fungsional Sistem

Pengujian fungsional sistem merupakan proses untuk menemukan adanya kesalahan atau tidak pada aplikasi, sebelum aplikasi tersebut diberikan kepada *user*. Selain itu pengujian ini sangatlah diperlukan untuk mengetahui tingkat keakuratan aplikasi media pembelajaran yang dirancang. Pengujian dikatakan baik dan berhasil jika memiliki peluang untuk memunculkan dan mendapatkan kesalahan yang belum diketahui. Bukan untuk memastikan tidak ada kesalahan tetapi untuk mencari sebanyak mungkin kesalahan yang ada dalam aplikasi.

Pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui atau mendeteksi jika terjadi error pada aplikasi saat dijalankan. Pada pangujian aplikasi ini dilakukan pada idea Tab CROSS AT1G dengan *operating system* android jelly bean 4.1.2 .

Tabel 4.1. Hasil Pengujian fungsional sistem aplikasi media pembelajaran dalam sistem android

Pengujian Kesesuaian Fungsi dalam Sistem Android			
No.	Menu	Proses	Hasil
1	Splash Screen	Fadein, Fadeout	✓
2	Button Jenis Kesenian	Link to Jenis Kesenia	
3	Button Alat Musik	Link to Alat Musik	✓
4	Button Rumah Adat	Link to Rumah Adat	✓
5	Button Tarian	Link to Tarian	✓
6	Button alat musik banten	Link to alat musik banten	✓
7	Button alat musik jakarta	Link to alat musik jakarta	✓
8	Button alat music Jawa Barat	Link to alat music Jawa Barat	✓
9	Button	Link to Alat Musik	✓
10	Button alat musik Yogyakarta	Link to alat music Yogyakarta	✓
11	Button alat music Jawa Tengah	Link to Alat music jawa tengah	✓
12	Button alat music jawa timur	Link to alat music jawa timur	✓
13	Button Soal Latian	Link to Soal Latian	✓
14	Button Poin Tertinggi	Link to Poin Tertinggi	✓

15	Button Lanjut	Link to soal selanjutnya	✓
16	Button Coba Lagi	Link to menu Kuis	✓
17	Button Simpan Skor	Link to user name dan skor	✓
18	Point Tertinggi	Poin Tertinggi data Berdasarkan skor	✓

Keterangan simbol:

✓ =bisa

X=tidak bisa

Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 18 dari 18 pengujian pada sistem Android berhasil, sehingga memperoleh prosentase 100 %

4.2.2. Pengujian Spesifikasi *Hardware*

Pengujian aplikasi merupakan suatu pengujian dimana aplikasi media pembelajaran kesenian tradisional Jawa berbasis *android* ini dapat dijalankan ke berbagai spesifikasi *smartphone*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui *bug-bug* yang terjadi ketika menjalankan aplikasi *Android* ini.

Tabel 4.2. Tabel Pengujian Spesifikasi *Hardware*

Pengujian Spesifikasi Hardware pada Smartphone				
No.	Type	<i>Design Layout</i>	Pixel	Portrait Orientation
1	Smartfren Andromax c	✓	800 x 480	✓
2	Idea Tab CROSS AT1G	✓	1024 x 600	✓
3	Smartfren Andromax U2.V1.00	✓	540×960	✓

4	CROSS A7S	✓	960 x 540	✓
---	-----------	---	-----------	---

✓ =bisa

X=tidak bisa

Dari *Data* uji tabel 4.2 menjelaskan bahwa aplikasi ini dibuat dengan orientasi layar portrait yang dapat berjalan 100 % pada *smartphone* yang mempunyai pixel sebesar 320 x 480 sampai dengan pixel 1024 x 600.

Tabel 4.3. Tabel Pengujian Spesifikasi *Hardware*

Pengujian Spesifikasi Hardware pada Smartphone				
No.	Type	Portrait Orientation	Pixel	LandscapeOrientation
1	Smartfren Andromax c	✓	800 x 480	x
2	Idea Tab CROSS AT1G	✓	1024 x 600	x
3	Smartfren Andromax U2.V1.00	✓	540×960	x
4	CROSS A7S	✓	960 x 540	x

✓ =bisa

x =tidak bisa

Dari *Data* uji tabel 4.3 menjelaskan bahwa aplikasi ini dibuat dengan orientasi layar *portrait* yang dapat berjalan 100 % pada *smartphone* yang mempunyai pixel sebesar 320 x 480 sampai dengan pixel 1024 x 600. Dan pada

orientasi *landscape* gagal dikarenakan aplikasi ini hanya dibuat hanya untuk layout portrait.

4.3.3. Pengujian *Operating System Android*

Pengujian *operating system android* aplikasi media pembelajaran Kesenian Tradisional Jawa ini. Pada pengujian menggunakan 4 macam *operating system android* dengan *type* yang berbeda. Seperti pada tabel 4.4

Tabel 4.4. Tabel Pengujian *Operating*

System Android

Pengujian <i>OperatingSystem Android</i>			
No.	<i>AndroidVersion</i>	Type	Berjalannya Aplikasi
1	<i>Frozen Yoghurt (Froyo)</i>	2.2.1	✓
2	<i>Gingerbread</i>	2.3.3	✓
3	<i>Ice Cream Sandwich</i>	4.0.0	✓
4	<i>Jelly Bean</i>	4.1.2	✓

✓ = berhasil

X= gagal

Pada tabel 4.3 menjelaskan bahwa aplikasi media pembelajaran budaya sasak ini 5 dari 5 *Operating system* pada android dapat berjalan di hampir semua *Operating system* antara versi *Froyo* (2.2.1) hingga ke versi *JellyBean* (4.1.2) dengan rata – rata dari tingkat keakuratan hingga mencapai 100 %.

4.3.4. Pengujian *User*

Pengujian *user* pada aplikasi *Android Media Pembelajaran Kesenian Tradisional Jawa* ini dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada *user* yang didasarkan atas pengujian sistem aplikasi . Pengujian *user* ini dilakukan kepada 10 orang responden untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi

Android Pembelajaran Kesenian Tradisional Jawa ini. Adapun hasil dari pengujian *user* ini ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5. Hasil Pengujian sistem kepada pengguna(*user*)

No	Pertanyaan	Baik	Cukup	Kurang
1	Tampilan	40%	60%	-
2	Tentang aplikasi	50%	50%	-
3	Kinerja Aplikasi	70%	30%	-
4	Tingkat Kemudahan Aplikasi	90%	10%	-
5	Fungsi Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran	80%	20%	-

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat selain mempelajari tentang Kesenian Tradisional Jawa terdapat juga kuis berupa soal-soal latihan untuk mengetahui tingkat pemahaman *user* terhadap aplikasi media pembelajaran Kesenian Tradisional Jawa.
2. Aplikasi dapat tampil optimal jika dijalankan pada handphone maupun tablet yang menggunakan *operating sistem* android dengan resolusi 320 x 480 pixel.
3. Aplikasi media pembelajaran Kesenian Tradisional Jawa ini 5 dari 5 *Operating system* pada android dapat berjalan di hampir semua *Operating system* antara versi *Froyo* (2.2.1) hingga ke versi *JellyBean* (4.1.2) dengan rata – rata dari tingkat keakuratan hingga mencapai 100 %.
4. Dari pengujian sistem kepada pengguna (*user*) dapat di tarik kesimpulan aplikasi media pembelajaran Kesenian Tradisional Jawa berbasis android menggunakan adobe flash profesional CS 6 menggunakan action scirpt 3.0 dapat diterima oleh pelajar SMP, SMA dan masyarakat pada umumnya. Karena tingkat kemudahan pada aplikasi ini mencapai 90 %.

5.2. Saran

Dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran Kesenian Tradisional Jawa berbasis android ini masih jauh dari sempurna. Karena masih banyaknya kekurangan - kekurangan yang perlu untuk ditambahkan antara lain :

1. Aplikasi yang telah dibuat dapat dikembangkan lagi supaya media pembelajaran Kesenian Tradisional Jawa yang ditampilkan lebih banyak dari yang ditampilkan saat ini berdasarkan data-data kesenian dan kebudayaan daerah.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi supaya aplikasi dapat dioperasikan selain portrait dapat juga di operasikan dengan landscape.

DAFTAR PUSTAKA

- Nur Ikhsan 2011 Pengertian Media <http://www.academia.edu/7643582>
2.1.1 pengertian media (diakses pada tanggal 05 Juni 2014. 20.00).
- ANDI. 2013. “*Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*” Yogyakarta : PENERBIT
C.V ANDI OFFSET
- Arif Akbarul Huda. *Membuat Sendiri Aplikasi Android Untuk Pemula*. Yogyakarta
Andi Sunyoto, 2010, Adobe Flash+XML=Rich Multimedia Application. Penerbit
Andi. Indonesia
- Huda, Arif Akbarul. “*24 Jam Pintar Pemrograman Android*”. Yogyakarta
:PENERBIT ANDI, 2012.
- Rita Maryati ”Adat dan Khas Nusantara dari sabang sampai merauke”. Penerbit
Nera Pustaka 2012
- Tim Grafis Persada Nusantara “*Mengenal Budaya Bangsa Indonesia*” Penerbit
CV. Pustaka Agung Harapan 2010

LAMPIRAN

LAMPYRAN



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
Fakultas Teknologi Industri
Program Studi Teknik Informatika S1

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

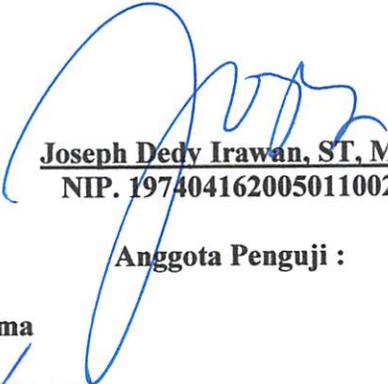
Nama : Chandra Excha Sepyana
NIM : 1018061
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Aplikasi Media Pembelajaran Kesenian Tradisional Jawa Berbasis Android.

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 19 Agustus 2014
Tempat : Ruang Lab Robotik Teknik Informatika S-1
Nilai : (A)

Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji :

Penguji Pertama


Febriana Santi Wahyuni, S.Kom, M.Kom
NIP.P. 1031000425

Penguji Kedua


Suryo Adi Wibowo, ST, MT
NIP.P. 1031000438



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
Fakultas Teknologi Industri
Program Studi Teknik Informatika S1

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Chandra Excha Sepyana
NIM : 1018061
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Aplikasi Media Pembelajaran Kesenian Tradisional Jawa Berbasis Android

Tanggal	Penguji	Uraian	Paraf
19 Agustus 2014	I	- Revisi Laporan Bab 1-V	
19 Agustus 2014	II	- Menu Tutorial - Tambah Audio/suara pada alat Musik - Ganti Provinsi dengan Suku	

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Febriana Santi Wahyuni, S.Kom, M.Kom
NIP.P. 1031000425

Penguji Kedua

Suryo Adi Wibowo, ST, MT
NIP.P. 1031000438

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Dr. Ir. Dhayal Gustopo, MT
NIP.Y. 1039400264

Dosen Pembimbing II

Sonny Prasetyo, ST, MT
NIP.P. 1031000433

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Chandra Excha Sepyana

NIM : 10.18.061

Massa Bimbingan : 21 SEPTEMBER 2014

Judul Skripsi : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN KESENIAN TRADISIONAL
JAWA BERBASIS ANDROID

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1.	26-07-2014	Acc Bab I, II, III, IV, V	OK
2.	28-07-2014	Maju Progam	OK
3.	01-08-2014	Refisi Laporan dan Progam	OK
4.	08-08-2014	Demo Progam	OK
5.	11-08-2014	Acc Makalah Seminar Hasil	OK
6.	16-08-2014	Refisi Laporan	OK
7.	18-08-2014	Kompre	OK

Malang, _____

Dosen Pembimbing

Dr.Ir. Dhayal Gustopo, MT

NIP. Y. 1039400264

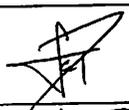
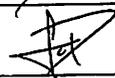
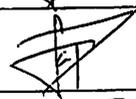
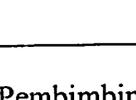
FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Chandra Excha Sepyana

NIM : 10.18.061

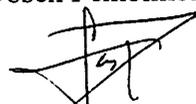
Massa Bimbingan : 21 SEPTEMBER 2014

Judul Skripsi : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN KESENIAN TRADISIONAL
JAWA BERBASIS ANDROID

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1.	26-05-2014	Desain Progam	
2.	01-06-2014	Acc Bab I, II, III.	
3.	05-06-2014	Refisi Bab III	
4.	10-06-2014	Demo Progam	
5.	14-06-2014	Maju Bab IV, V dan Progam	
6.	17-06-2014	Refisi Laporan	
7.	21-07-2014	Maju Progam	
8.	19-07-2014	Maju Laporan Bab III, IV, V	
9.	11-08-2014	Acc Makalah Semhas	
10.	18-08-2014	Kompre	

Malang, _____

Dosen Pembimbing



Sonny Prasetio, ST .MT

NIP . P. 1031000433

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jl. Bendungan Sigura-Gura No. 2
MALANG

Malang, 21 April 2014

Lampiran : 1(Satu) berkas
Perihal : Ketersediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Dr. Ir. Dhayal Gustopo, MT**
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

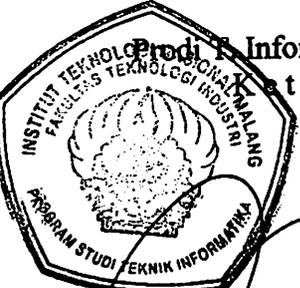
Yang bertanda tangan dibawah ini:

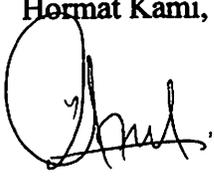
Nama : CHANDRA EXCHA SEPYANA
Nim : 1018061
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama / ~~Pendamping~~ *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

Aplikasi Pembelajaran Kesenian tradisional khas jawa Berbasis Android

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik. Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Prodi : Teknik Informatika S-1
t u a,

Joseph Dedy Irawan, ST, MT.
NIP : 197404162005021002

Hormat Kami,

CHANDRA EXCHA SEPYANA

Form S-3a

STITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jln. Bendungan Sigura-gura No. 2
Jln. Raya Karanglo Km2
M A L A N G

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : CHANDRA EXCHA SEPYANA

NIM : 1018061

Program Studi : Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan bersedia / ~~tidak bersedia~~ *) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

Aplikasi Pembelajaran Kesenian tradisional khas jawa Berbasis Android

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, _____

Hormat Kami,



Dr. Ir. Dhayal Gustopo, MT
NIP.Y.1039400264

catatan :
telah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i
bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut
coret yang tidak perlu

Form S-3b



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. RAYA Karanglo, Km2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 21 April 2014

Nomor : ITN-253/INF/TA/2014
Lampiran : ---
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Dr. Ir. Dhayal Gustopo, MT
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : CHANDRA EXCHA SEPYANA
Nim : 1018061
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

21 April 2014 S/D 21 September 2014

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,



Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP. 197404162005021002

Form S-4a



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK**

BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. RAYA Karanglo, Km2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 21 April 2014

Nomor : ITN-253/INF/TA/2014
Lampiran : ---
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Sonny Prasetio, ST.MT
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

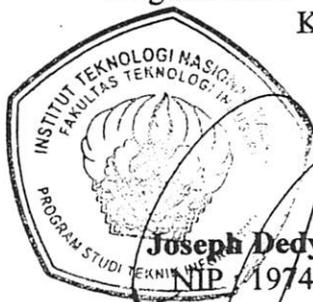
Nama : CHANDRA EXCHA SEPYANA
Nim : 1018061
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

21 April 2014 S/D 21 September 2014

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,



Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP. 197404162005021002

Form S-4a

Malang, 21 April 2014

Lampiran : 1(Satu) berkas
Perihal : Ketersediaan sebagai Pembimbing Skripsi
Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Sonny Prasetyo, ST.MT**
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : CHANDRA EXCHA SEPYANA
Nim : 1018061
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing
~~Utama~~ / Pendamping *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

Aplikasi Pembelajaran Kesenian tradisional khas jawa Berbasis Android

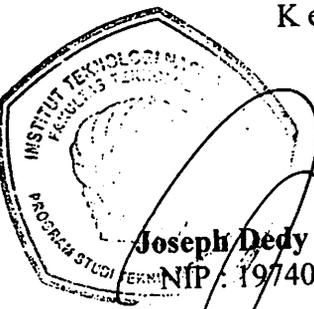
Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik.
Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Prodi T. Informatika S-1
Ketua,

Hormat Kami,



CHANDRA EXCHA SEPYANA



Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP. 197404162005021002

Form S-3a



FORMULIR PERBAIKAN SEMINAR JUDUL

Dalam pelaksanaan Seminar Judul Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : Chandra Excha Sepyana.
NIM : 101181661
Perbaikan Meliputi :

Upacara Adat. ← Kasodo di tenuger
Syuro an.
Maulad an.
Saot panen.

Lagu daerah.

Alat musik tradisional

Tarian

Malang, _____

(Al MAMUNDI)



FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan Ujian Skripsi Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : Chandra Echa S.
NIM : 10.10.061.
Perbaikan Meliputi : _____

- Menu tutorial

- tombol Audio / suara pd abstrak musik. (button)

↳ - Gentel Provinsi dengan Suku (Suku mayoritas pd prov. tsb)

- ~~laka~~

Malang, _____

(Suryo Adi W.)



FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan Ujian Skripsi Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : CHANDRA EXCHA SEPYANA

NIM : 1018061

Perbaikan Meliputi :

→ Revisi Laporan Bab I - V

Malang, 19-8-2014


(_____)

Lampiran 1 : Source code Membuat Tombol Link

```
var klik:Sound = new Sound(new URLRequest("klik.mp3"));
stop();
btnmulai.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame);

function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(2);
    klik.play();
}
```

Lampiran 2 : Source code Membuat Tombol Menu Kuiz

```
import flash.events.MouseEvent;

var questions:Array=new Array();
var answers:Array=new Array();

var loader:URLLoader = new URLLoader();
loader.addEventListener(Event.COMPLETE, loadXML);
loader.load(new URLRequest("soal.xml"));

function loadXML(e:Event):void
{
    var myxml = new XML(e.target.data);
    var loop =myxml.ques.length();
    for (var i=0;i<loop;i++){questions[i]=myxml.ques[i].q1;

        answers[i]=[myxml.ques[i].op1,myxml.ques[i].op2,myxml.ques[i].op3,myxml.ques[i].op4];

    }
    //gotoAndPlay(2);
}

stop();

function main(e:MouseEvent){
    gotoAndPlay(2);
}
function sekor(e:MouseEvent){
    gotoAndStop(4);
}
mulai.addEventListener(MouseEvent.CLICK, main);
higscore.addEventListener(MouseEvent.CLICK, sekor);
/*
trace(questions[1]);
trace(answers[1]);
trace(answers[1][0]);
trace(answers[1][1]);
trace(answers[1][2]);
*/
var soSavedScNa:SharedObject = SharedObject.getLocal("gameP13ksLksf3"); // Set the variable
'soSavedScNa' to be a shared object

// + save it as 'gameP13ksLksf3'

/**Object
var savedSN:Object = soSavedScNa.data.nameScore; // Set the variable 'savedSN'

// If statements + functions
if (savedSN == null) { // Check if a game save is created. If it is not, create one
```

```

    trace("New game save created");
    savedSN = { // Set the variable 'savedSN'
                name1:"- ",
                name2:"- ",
                name3:"- ",
                name4:"- ",
                score1:"- ",
                score2:"- ",
                score3:"- ",
                score4:"- "};
    soSavedScNa.data.nameScore = savedSN; // Set the data in the save file to the savedSN variable
    soSavedScNa.flush(); // Overwrite existing save file
}
//
// ** Leaderboard **
//
//
stop();
//
// Listeners
buttonBack.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goBack);
//
// Functions
function goBack(event:MouseEvent) { // Go back to the start menu
    gotoAndStop(1);
}
//
// Leaderboard
// 1 place
name1.text = savedSN.name1;
points1.text = savedSN.score1;
// 2 place
name2.text = savedSN.name2;
points2.text = savedSN.score2;
// 3 place
name3.text = savedSN.name3;
points3.text = savedSN.score3;
// 4 place
name4.text = savedSN.name4;
points4.text = savedSN.score4;
//
import flash.utils.Timer;

var qno=0;var rnd1; var rnd2;
tick.visible=false;cross.visible=false;
var right_answers:int=0;
var wrong_answers=0;
var right=0;

```

```

function change_question(){
    if(tick.visible){
        right++;
        right_answers+=10;
    }
    if(cross.visible){
        wrong_answers++;
        right_answers-=10;
    }
    if(qno==questions.length){
        gotoAndPlay(2);
    }else{
        tick.visible=false;
        cross.visible=false;
        rnd1=Math.ceil(Math.random()*3);
        rnd2=Math.ceil(Math.random()*questions.length)-1;
        q.text=questions[rnd2];

        if(questions[rnd2]=="x"){
            change_question();
        }
        questions[rnd2]="x";
        enable_disable(1);
        if(rnd1==1){opt1.text=answers[rnd2][0];opt2.text=answers[rnd2][1];opt3.text=answers[rnd2][2]
;opt4.text=answers[rnd2][3];}
        if(rnd1==2){opt1.text=answers[rnd2][2];opt2.text=answers[rnd2][0];opt3.text=answers[rnd2][1]
;opt4.text=answers[rnd2][3];}
        if(rnd1==3){opt1.text=answers[rnd2][1];opt2.text=answers[rnd2][2];opt3.text=answers[rnd2][0]
;opt4.text=answers[rnd2][3];}
    }}

function enable_disable(a){
    if(a==0){shade1.mouseEnabled=false;shade2.mouseEnabled=false;shade3.mouseEnabled=false;
shade4.mouseEnabled=false;}
    if(a==1){shade1.mouseEnabled=true;shade2.mouseEnabled=true;shade3.mouseEnabled=true;s
hade4.mouseEnabled=true;}}

change_question();

next_b.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction1);
function ButtonAction1(eventObject:MouseEvent) {
    qno++;change_question();
    //jika sudah 5 soal
    if (qno == 5){
        myTimer.removeEventListener(TimerEvent.TIMER, countdown);
    }
}

```

```

shade1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction2);
shade2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction3);
shade3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction4);
shade4.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction5);

function ButtonAction2(eventObject:MouseEvent)
{enable_disable(0);if(rnd1==1){tick.visible=true;tick.y=shade1.y}else{cross.visible=true;cross.y=shade1.y}
}
function ButtonAction3(eventObject:MouseEvent)
{enable_disable(0);if(rnd1==2){tick.visible=true;tick.y=shade2.y}else{cross.visible=true;cross.y=shade2.y}
}
function ButtonAction4(eventObject:MouseEvent)
{enable_disable(0);if(rnd1==3){tick.visible=true;tick.y=shade3.y}else{cross.visible=true;cross.y=shade3.y}
}
function ButtonAction5(eventObject:MouseEvent)
{enable_disable(0);if(rnd1==4){tick.visible=true;tick.y=shade4.y}else{cross.visible=true;cross.y=shade4.y}
}

stop();

var nCount:Number = 60;
var myTimer:Timer = new Timer(1000, nCount);

//timer_txt.text = nCount.toString();
myTimer.start();

myTimer.addEventListener(TimerEvent.TIMER, countdown);

function countdown(e:TimerEvent):void
{
    nCount--;
    timer_txt.text = String((nCount)-myTimer.currentCount);
    timer_txt.text = nCount.toString();
    if(nCount == 0){
        //timer_txt.text = "Over";
        gotoAndStop(3);
    }
}

import flash.events.MouseEvent;

nameField.text = "";
score.text=String(right_answers);
ra.text=right;
wa.text=wrong_answers;

stop();

```

```

coba.buttonMode=true;
function klikcoba(e:MouseEvent){
    gotoAndStop(1);
}
coba.addEventListener(MouseEvent.CLICK,klikcoba);

buttonSave.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP, saveScore);
buttonContinue.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP, continueStartM);
//
// Functions
function saveScore(event:MouseEvent) { // Save the score
    if (right_answers == 0) { // If the SCORE is equal to 0
        nameField.textColor = 0x000000;
        nameField.text = "No Points";
    } else if (right_answers < savedSN.score4) { // The score is too small to end up on the
leaderboard
        nameField.textColor = 0x000000;
        nameField.text = "Score<";
    } else if (nameField.text == "" || nameField.text == "Name") { // If the text field is empty
and equal to 'Name'
        nameField.textColor = 0xFF0000;
        nameField.text = "Name";
        this.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, checkTextName);
    } else {
        /**// Save the score
        if ((right_answers > savedSN.score1 || savedSN.score1 == "-") && right_answers
!= 0) {
            trace("Score 1");
            savedSN = { // Set the date the savedSN variable will have
                name1:nameField.text,
                name2:savedSN.name1,
                name3:savedSN.name2,
                name4:savedSN.name3,
                score1:right_answers,
                score2:savedSN.score1,
                score3:savedSN.score2,
                score4:savedSN.score3};
            soSavedScNa.data.nameScore = savedSN; // Set the data in the save file
to the savedSN variable
            soSavedScNa.flush(); // Overwrite existing save file
            buttonSave.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP, saveScore);
            //buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
continueStartM);
            //gotoAndStop(1); // Go to the start menu
        } else if ((right_answers > savedSN.score2 || savedSN.score2 == "-") &&
right_answers != 0) {
            trace("Score 2");

```

```

savedSN = { // Set the date the savedSN variable will have
            name1:savedSN.name1,
            name2:nameField.text,
            name3:savedSN.name2,
            name4:savedSN.name3,
            score1:savedSN.score1,
            score2:right_answers,
            score3:savedSN.score2,
            score4:savedSN.score3};
soSavedScNa.data.nameScore = savedSN; // Set the data in the save file
to the savedSN variable

soSavedScNa.flush(); // Overwrite existing save file
buttonSave.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP, saveScore);
//buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
continueStartM);

//gotoAndStop(1); // Go to the start menu
} else if ((right_answers > savedSN.score3 || savedSN.score3 == "-") &&
right_answers != 0) {

    trace("Score 3");
    savedSN = { // Set the date the savedSN variable will have
                name1:savedSN.name1,
                name2:savedSN.name2,
                name3:nameField.text,
                name4:savedSN.name3,
                score1:savedSN.score1,
                score2:savedSN.score2,
                score3:right_answers,
                score4:savedSN.score3};
soSavedScNa.data.nameScore = savedSN; // Set the data in the save file
to the savedSN variable

soSavedScNa.flush(); // Overwrite existing save file
buttonSave.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP, saveScore);
//buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
continueStartM);

//gotoAndStop(1); // Go to the start menu
} else if ((right_answers > savedSN.score4 || savedSN.score4 == "-") &&
right_answers != 0) {

    trace("Score 4");
    savedSN = { // Set the date the savedSN variable will have
                name1:savedSN.name1,
                name2:savedSN.name2,
                name3:savedSN.name3,
                name4:nameField.text,
                score1:savedSN.score1,
                score2:savedSN.score2,
                score3:savedSN.score3,
                score4:right_answers};
soSavedScNa.data.nameScore = savedSN; // Set the data in the save file

```

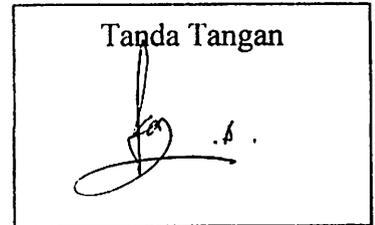
to the savedSN variable

```
soSavedScNa.flush(); // Overwrite existing save file
buttonSave.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, saveScore);
//buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.CLICK,
continueStartM);
//gotoAndStop(1); // Go to the start menu
    }
}
function checkTextName(event:Event) { // Set the nameField to the normal text color
    if (nameField.text != "" && nameField.text != "Name") { // If the nameField is not null and not
equal to 'Name'
        nameField.textColor = 0x000000;
        this.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, checkTextName);
    }
}
function continueStartM(event:MouseEvent) { // Go to the start menu
    buttonSave.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, saveScore);
    buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, continueStartM);
    this.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, checkTextName);
    gotoAndStop(4); // Go to the start menu
}
```

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN KESENIAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : *Fazal A .*
ALAMAT : *Probolinggo .*
PEKERJAAN : *Mahasiswa .*



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan ?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN KESENIAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : *Muhammad Afif*
ALAMAT : *Malung*
PEKERJAAN : *mahasiswa*

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN KESENIAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Tri Arit Wibowo
ALAMAT : Nganjuk
PEKERJAAN : Mahasiswa

Tanda Tangan

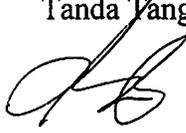


- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN KESENIAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Bima Inggala Petra
ALAMAT : Nganjuk
PEKERJAAN : Mahasiswa

Tanda Tangan


- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasii yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan ?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN KESENIAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : *Rajoy Aris Johansyah*
ALAMAT : *J. Bengkir Sari*
PEKERJAAN : *Mahasiswa*

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN KESENIAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : SHIDQONIL W
ALAMAT : Probolinggo
PEKERJAAN : Mahasiswa

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN KESENIAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : FIRMAN FAHRUDIN
ALAMAT : Jl. Ngadimulyo Sutorejo - pasuruan
PEKERJAAN : Mahasiswa

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN KESENIAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : MISBACHULMUNIR
ALAMAT : MALANG
PEKERJAAN : MAHASISWA

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN KESENIAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Mohammad Rafib Khoul
ALAMAT : Gempol - Pasuruan
PEKERJAAN : Mahasiswa

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN KESENIAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Aarysiani
ALAMAT : Malang
PEKERJAAN : mahasiswa

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi pembelajaran kesenian Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang