

**MEDIA PEMBELAJARAN  
ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS  
ANDROID**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh :  
MOHAMMAD RAJIB KHOIRUL IBAD  
10.18.123**

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

REPUBLIC OF INDONESIA  
DEPARTMENT OF THE ARMY  
HEADQUARTERS OF THE ARMY  
JAYAPURA

1975

1975  
NAME: [REDACTED] RELAY: [REDACTED]  
[REDACTED]

1. [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]  
[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]  
[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]  
[REDACTED]

**LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN**

**MEDIA PEMBELAJARAN  
ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS  
ANDROID**

**SKRIPSI**

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

**Disusun Oleh :  
Mohammad Rajib khoirul ibad  
10.18.123**

**Diperiksa dan Disetujui,**

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**

**Ir. Yudi Limpraptono, MT  
NIP. Y. 1039500274**

**Nurlailiy Vendyansyah, ST**

**Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1**

**Joseph Dedy Irawan, ST, MT  
NIP. 197404162005031002**

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



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Rajib Khoirul Ibad  
Nim : 10.18.123  
Program Studi : Teknik Informatika S-1  
Fakultas : Teknologi Industri


Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

**” Media Pembelajaran Adat Pernikahan di Pulau Jawa Berbasis Android”**

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

Malang, 17 Agustus 2014

Yang membuat pernyataan



**Mohammad Rajib Khoirul Ibad**

## LEMBAR PERSEMBAHAN

*"Yang Utama Dari Segalanya..."*

*Sembah syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekalku dengan ilmu serta memperkenalku dengan cinta. Atas rahmoh serta kemurahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kehabisan Rasulullah Muhammad SAW.*

*Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasih dan kusayang!*

*Jbu "Atm yati" dan Zyah "Moch. Suab" Ter cinta*

*Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Jbu dan Zyah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang dapat kubalas hanya dengan selendang kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Jbu dan Zyah bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk Jbu dan Zyah yang selalu membudatku temobisasi dan selalu menyiramku kasih sayang, selalu mendodorkanku, selalu menasihatkku menjadi lebih baik.*

*Terima Kasih Jbu.... Terima Kasih Zyah...*

*Alifky "Almah mahdy Ormani Rallo"*

*Untuk alifky, tiada yang paling menghargakan saat kumpul bersama, walaupun sering bertengkar tapi hal itu selalu menjadi warna yang tak akan bisa tergantikan, terima kasih atas doa – doanya selama ini, hanya karya kecil ini yang dapat aku persembahkan. Maaf belum bisa menjadi panutan sepenuhnya, tapi aku akan selalu menjadi kakak yang terbaik untukmu...*

*Teman-TemanKu*

*Buat teman-temanKu Denis (ambon), Rio, Chandra (emon), Rega, Regar, Nico, Faiz, Arif (gendut), Zainul, Suwi (poh), Bisma, Shidqonil (icho), Livo, Nehrnia (wasta), Nega, Alfy, Vindy, Letik Xima, Rizma, Yuda, Yudi, Riza, Sofi (cipeng), Tama, Hanaf (Bocil), Bareta, Cessa, Agung (percil), Sugeng, Meggy, Adi (Sinyo), Yosi, Zam, Putri, Kristin, Yoga, Zico, Leni, Zan, Nico (koplak), Adik, Tika, Almah (Kipili), Salma, ditto, Zmitr, darmaji (alek) dan teman yang lain yang tidak bias 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 pengurus Timpanian mahasiswa Teknik Informatika S-1*

Mohammad Rafiq Khoirul Ubad, S.kom

Salam Sukses.

"Cobaan bukanlah halangan, Cobaan adalah jalan"

Motto

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

Terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini.

Teman-teman angkatan 2010 :

berikan kepada kami.

Seluruh Dosen Pengajar di Fakultas Teknik Informatika STN Malang.  
Terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yg sangat berarti yang telah kalian

tugas akhir ini. Saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak dan ibu.

Bapak Ir. Yudi Empu, ST dan Ibu Nurkaily Vandyansyah, ST. selaku dosen pembimbing

Dosen Pembimbing Tugas Akhirku.

Sebagai tanda sayangnya, aku persembahkan karya kecil ini untukmu. Terima kasih atas kasih sayang, doa, perhatian, dan kesabarannya yang telah memberikanku semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, semoga kamu pilihan yang terbaik buatku dan masa depanku.

Kekasihku "Amiratus Samiah"

berkaryanya.

Untuk teman-teman Slamkings kampus Institut (SK9) dan SlamkFans Club Malang (STFCM)

lepas dari beban pikiran yang diberikan dosen berupa tugas - tugas kuliah.

Untuk teman - teman Rebellion FC dan Tobaccos terima kasih atas keberamaannya dalam 4 tahun terakhir ini, tanpa kalian semua aku tidak akan bisa bermain futsal, waktu terkalang melalukan saat bermain bersama tetapi semua itu terasa menyenangkan karena bisa berkumpul dan berolahraganya

kalianlah saya mendapatkan ilmu dalam berorganisasi.

(171717) periode 2012-2013 terima kasih atas semangat, motivasi dan keberamaannya, karena dengan

**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
MEDIA PEMBELAJARAN  
ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS  
ANDROID**

**Mohammad Rajib Khoirul Ibad**

Program Studi Teknik Informatika S-1  
Fakultas Teknologi Industri  
Institut Teknologi Nasional Malang  
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Tasikmadu-Malang  
Email: [ibad.ngedrop@gmail.com](mailto:ibad.ngedrop@gmail.com)

**Dosen Pembimbing: 1. Ir. Yudi Limpraptono, MT  
2. Nurlaily Vendyansyah, ST**

**Abstraksi**

*Sebagian besar masyarakat belum mengetahui tentang tata cara upacara pernikahan secara adat yang ada diberbagai daerah yang ada di Indonesia, bahkan yang ada di daerah atau adatnya sendiri. Sehingga banyak masyarakat yang memilih untuk menyelenggarakan upacara pernikahan secara modern (mengikuti tata cara budaya barat).*

*Aplikasi ini dirancang sebagai media pembelajaran berbasis android menggunakan Adobe Flash Action script 3.0 yang didalamnya terdapat beberapa adat pernikahan yaitu adat pernikahan Banten, Jakarta, Bandung, Cirebon, Yogyakarta, Solo, Purwokerto, Ponorogo, Madura dan Banyuwangi. Dari beberapa adat pernikahan tersebut kemudian dibuatlah 2 macam soal pertanyaan yaitu pilihan ganda dan essay yang harus dijawab oleh user.*

*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 Adat Pernikahan di Pulau Jawa ini dapat digunakan kedalam sistem operasi Android antara versi Froyo (2.2.1) hingga versi Jelly Bean (4.1.2).*

**Kata Kunci:** *Android, adat pernikahan, media pembelajaran.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah yang maha kuasa, karena telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **MEDIA PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU 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 Moch. Suaib dan Ibu Atim Yati yang merupakan kedua orang tua dan pendukung utama dari segi moril maupun materil.
2. Ahmad Mahdi Irfandi Ridho yang merupakan saudara yang telah memberikan motivasi penulis dalam mengerjakan skripsi tugas akhir ini.
3. Ir. Soeparno Djiwo, MT, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Ir. Anang Subardi, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
5. Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Sonny Prasetyo, ST, MT, selaku Sekertaris Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
7. Ir. Yudi Limpraptono, MT, selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan masukan.
8. Nurlaily Vendyansyah, ST, selaku Dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan motivasi dan masukan.
9. Semua dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu dalam penulisan dan masukan.



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, 17 Agustus 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR KEASLIAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian .....	2
1.4. Batasan Masalah .....	2
1.5. Metode Penelitian .....	2
1.6. Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Media Pembelajaran.....	5
2.2. Adat Pernikahan di Pulau Jawa .....	6
2.3. Pengertian Multimedia .....	9
2.4. Adobe Flash Profesional CS6 .....	9
2.5. Android .....	11
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>	
3.1. Analisa Kebutuhan .....	14
3.1.1. Analisa Kebutuhan Fungsi.....	14
3.1.2. Perangkat lunak ( <i>Software</i> ).....	14
3.2. Desain Aplikasi .....	14
3.2.1. Perancangan Sistem.....	15
3.2.2. Menentukan Struktur Navigasi Aplikasi .....	15
3.2.3. Perancangan alur cerita ( <i>Story Line</i> ) .....	18
3.2.4. Flowchart Aplikasi .....	19
3.3. Desain User Interface .....	25
3.3.1. Halaman Opening.....	25
3.3.2. Halaman Menu Utama.....	26
3.3.3. Halaman Menu Definisi .....	27
3.3.4. Halaman Menu Adat Pernikahan .....	28
3.3.5. Halaman Menu Kuis .....	39
3.3.6. Halaman menu Bantuan.....	45
3.3.7. Halaman Menu About Us .....	46

<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI</b>	
4.1. Implementasi Sistem.....	48
4.2. Pengujian Sistem .....	48
4.2.1. Tampilan <i>User Interface</i> .....	48
4.2.1.1. Tampilan Menu Splash Screen.....	49
4.2.1.2. Tampilan Menu Utama .....	50
4.2.1.3. Tampilan Menu Definisi .....	51
4.2.1.4. Tampilan Menu Adat Pernikahan.....	52
4.2.1.5. Tampilan Menu Adat Pernikahan Banten .....	53
4.2.1.6. Tampilan Menu Adat Pernikahan DKI Jakarta .....	54
4.2.1.7. Tampilan Menu Adat Pernikahan Bandung.....	55
4.2.1.8. Tampilan Menu Adat Pernikahan Cirebon .....	56
4.2.1.9. Tampilan Menu Adat Pernikahan Yogyakarta.....	56
4.2.1.10. Tampilan Menu Adat Pernikahan Solo.....	57
4.2.1.11. Tampilan Menu Adat Pernikahan Purwokerto .....	58
4.2.1.12. Tampilan Menu Adat Pernikahan Ponorogo .....	59
4.2.1.13. Tampilan Menu Adat Pernikahan Madura .....	60
4.2.1.14. Tampilan Menu Adat Pernikahan Banyuwangi .....	61
4.2.1.15. Tampilan Menu Kuis .....	62
4.2.1.16. Tampilan Menu Pilihan Ganda .....	63
4.2.1.17. Tampilan Menu Pilihan Ganda Mulai .....	64
4.2.1.18. Tampilan Menu Score .....	65
4.2.1.19. Tampilan Menu Point Tertinggi .....	66
4.2.1.20. Tampilan Menu Bantuan .....	67
4.2.1.21. Tampilan Menu About Us .....	68
4.3. Cara mempublish file menjadi APK.....	69
4.4. Pengujian .....	74
4.3.1. Pengujian Fungsional Sistem .....	74
4.3.2. Pengujian <i>User</i> .....	77
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	75
5.2 Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel Hasil Pengujian Fungsional Sistem Aplikasi Media Pembelajaran dalam Sistem Android .....	75
Tabel 4.2. Tabel Hasil Pengujian Sistem kepada <i>User</i> .....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Blok Diagram .....	15
Gambar 3.2. Struktur Navigasi Aplikasi .....	16
Gambar 3.3. Flowchart Aplikasi.....	20
Gambar 3.4. Flowchart Kuis Pilihan Ganda.....	22
Gambar 3.5. Flowchart Kuis Essay.....	24
Gambar 3.6. Desain Halaman Opening .....	26
Gambar 3.7. Desain Halaman Menu Utama .....	27
Gambar 3.8. Desain Halaman Menu Definisi .....	28
Gambar 3.9. Desain Halaman Menu Adat Pernikahan .....	29
Gambar 3.10. Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Banten .....	30
Gambar 3.11. Desain Halaman Menu Adat Pernikahan DKI Jakarta.....	31
Gambar 3.12. Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Bandung .....	32
Gambar 3.13. Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Cirebon .....	33
Gambar 3.14. Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Yogyakarta .....	34
Gambar 3.15. Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Solo .....	35
Gambar 3.16. Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Purwokerto .....	36
Gambar 3.17. Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Ponorogo .....	37
Gambar 3.18. Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Madura .....	38
Gambar 3.19. Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Banyuwangi.....	39
Gambar 3.20. Desain Halaman Menu Kuis.....	40
Gambar 3.21. Desain Halaman Menu Kuis Pilihan Ganda.....	41
Gambar 3.22. Desain Halaman Menu Mulai Kuis Pilihan Ganda.....	42
Gambar 3.23. Desain Halaman Menu Skor.....	43
Gambar 3.24. Desain Halaman Menu Poin Tertinggi.....	44
Gambar 3.25. Desain Halaman Menu Kuis Essay.....	45
Gambar 3.26. Desain Halaman Menu Bantuan .....	46
Gambar 3.27. Desain Halaman Menu About Us .....	47
Gambar 4.1. Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	49
Gambar 4.2. Tampilan Menu Utama .....	50
Gambar 4.3. Tampilan Menu Definisi .....	51
Gambar 4.4. Tampilan Menu Adat Pernikahan .....	52
Gambar 4.5. Tampilan Menu Adat Pernikahan Banten .....	53
Gambar 4.6. Tampilan Menu Adat Pernikahan DKI Jakarta .....	54
Gambar 4.7. Tampilan Menu Adat Pernikahan Bandung .....	55
Gambar 4.8. Tampilan Menu Adat Pernikahan Cirebon.....	56
Gambar 4.9. Tampilan Menu Adat Pernikahan Yogyakarta .....	57
Gambar 4.10. Tampilan Menu Adat Pernikahan Solo .....	58
Gambar 4.11. Tampilan Menu Adat Pernikahan Purwokerto .....	59
Gambar 4.12. Tampilan Menu Adat Pernikahan Ponorogo .....	60
Gambar 4.13. Tampilan Menu Adat Pernikahan Madura .....	61
Gambar 4.14. Tampilan Menu Adat Pernikahan Banyuwangi.....	62
Gambar 4.15. Tampilan Menu Kuis .....	63
Gambar 4.16. Tampilan Menu Pilihan Ganda .....	64
Gambar 4.17. Tampilan Menu Pilihan Ganda Mulai .....	65

Gambar 4.18. Tampilan Menu Score .....	66
Gambar 4.19. Tampilan Menu Point Tertinggi .....	67
Gambar 4.20. Tampilan Menu Bantuan .....	68
Gambar 4.21. Tampilan Menu About Us .....	69
Gambar 4.22. Tampilan Publish .....	70
Gambar 4.23. Tampilan Tabulasi General .....	70
Gambar 4.24. Tampilan Tabulasi Deployment.....	71
Gambar 4.25. Tampilan Create Sertificate .....	72
Gambar 4.26. Tampilan Tabulasi Icon.....	73
Gambar 4.21. Tampilan Tabulasi Permission.....	74

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang terdiri dari banyak pulau, salah satunya adalah pulau Jawa. Pulau Jawa terbagi dalam 6 provinsi yaitu Provinsi Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, DI. Yogyakarta, Jawa Tengah, Jawa Timur. Masing-masing provinsi tersebut memiliki berbagai macam suku bangsa, bahasa, adat istiadat atau yang sering disebut sebagai kebudayaan. Bentuk tradisi yang dilakukan oleh berbagai suku bangsa yang berbelit-belit salah satunya adalah pernikahan. Bentuk upacara pernikahan tersebut dilakukan dengan cara-cara tertentu yang menjadi ciri khas dari masing-masing suku bangsa tersebut. Ciri khas tersebut di satu pihak ada yang masih dipertahankan oleh masyarakat dan tidak mengalami perubahan sama sekali, dilain pihak ada yang mengalami perubahan atau malah hilang sama sekali sebagai suatu tradisi yang menjadi bagian dari masyarakat.

Sebagian besar masyarakat belum mengetahui tentang tata cara upacara pernikahan secara adat yang ada diberbagai daerah yang ada di Indonesia, bahkan yang ada di daerah atau adatnya sendiri. Sehingga banyak masyarakat yang memilih untuk menyelenggarakan upacara pernikahan secara modern (mengikuti tata cara budaya barat).

Perkembangan dunia teknologi dan komunikasi saat ini telah banyak melahirkan teknologi-teknologi baru yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari baik dalam komunikasi di kehidupan nyata, maupun berkomunikasi di dunia maya. Salah satu teknologi tersebut adalah *handphone*, yang dimana *handphone* yang berbasis *android*.

Dari pemaparan diatas penulis melihat kebutuhan masyarakat terkait pengetahuan dan pendidikan masyarakat Indonesia tentang tata cara pernikahan secara adat. Kemudian dari pemaparan tersebut maka penulis bermaksud melakukan penelitian mengenai adat pernikahan di pulau jawa dalam bentuk aplikasi berbasis *android* yang nantinya dapat menjembatani perkembangan

teknologi dan dunia pembelajaran untuk masyarakat pulau jawa pada khususnya dan Indonesia pada umumnya.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pembelajaran adat pernikahan di Pulau Jawa ?
2. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran adat pernikahan berbasis *android*?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penulisan penelitian adalah membuat media pembelajaran Adat Pernikahan di Indonesia berbasis *android*.

### **1.4. Batasan Masalah**

Dalam perancangan pembelajaran berbasis *android* ini dilakukan beberapa batasan sebagai berikut:

1. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *adobe flash 6*.
2. Adat pernikahan yang ditampilkan hanya adat pernikahan yang ada dipulau Jawa yang terdiri dari 10 adat, yaitu : Banten, DKI Jakarta, Bandung, Cirebon, DI Yogyakarta, Solo, Purwokerto, Ponorogo, Madura dan Banyuwangi.

### **1.5. Metode Penelitian**

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

#### **1. Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan merupakan data yang di peroleh dari buku, paper, dan juga literatur lainnya yang terkait dalam penelitian ini.



## **2. Analisa Aplikasi**

Populasi dari analisa data ini adalah semua data yang berkaitan dengan adat pernikahan di pulau Jawa.

## **3. Perancangan dan Implementasi**

Perancangan mekanisme aplikasi dilakukan berdasarkan analisa yang telah diperoleh, untuk diimplementasikan ke dalam aplikasi.

## **4. Evaluasi dan Perbaikan**

Implementasi ke dalam aplikasi yang dibuat 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 : Landasan Teori**

Berisi tinjauan pustaka mengenai media pembelajaran, adat pernikahan di Pulau Jawa, Multimedia, Adobe Flash Profesional CS6 dan Android.

#### **BAB III : Analisis dan Perancangan Aplikasi**

Berisi mengenai Analisa kebutuhan fungsi aplikasi yang akan dibangun, analisa kebutuhan software yang digunakan dalam membangun aplikasi, desain aplikasi, perancangan sistem, struktur navigasi aplikasi, perancangan alur cerita, flowchart aplikasi, flowchart aplikasi dan flowchart kuis.

#### **BAB IV : Implementasi dan Pengujian**

Berisi implementasi terhadap proses aplikasi android pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa , serta melakukan pengujian fungsional aplikasi dengan sistem operasi dan ukuran

layar yang berbeda pada *smartphone android* dan pengujian aplikasi kepada *user*.

**BAB V : Penutup**

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**

Terkait dengan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan. Heinich, Molenda, dan Russell (1993) mendefinisikan media sebagai alat saluran komunikasi. Istilah media itu sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "*perantara*" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat proses belajar mengajar yang pada dasarnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunikator (*communicator*) yang bertugas menyampaikan pesan pendidikan (*message*) kepada penerima pesan (*communican*) yaitu anak. Agar pesan-pesan pendidikan yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh anak, maka dalam proses komunikasi pendidikan tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pendidikan/pembelajaran. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Pendapat para pakar tentang media pembelajaran :

1. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.
2. Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.
3. Gerlac & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau konsep.

4. Hamidjojo (1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, dan pendapat, sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu dapat diterima oleh penerima yang dituju.
5. Dalam dunia pendidikan Arief S. Sadiman menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.
6. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda yakni, media adalah bentuk-bentuk media komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.
7. Umar Hamalik, pakar pendidikan Indonesia menyatakan media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interest antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah
8. E. De Corte dalam WS.Winkel menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana non personal (*bukan manusia*) yang digunakan atau disediakan oleh tenaga pengajar yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, untuk mencapai tujuan intruksional. <sup>[1]</sup>

## **2.2.Adat Pernikahan di Pulau Jawa**

Perkawinan merupakan salah satu peristiwa yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat kita. Sebab perkawinan itu tidak hanya menyangkut wanita dan pria bakal mempelai saja, tetapi juga orang tua kedua belah pihak, saudara-saudaranya, bahkan keluarga-keluarga mereka masing-masing.

Dalam hukum Adat perkawinan itu bukan hanya merupakan peristiwa penting bagi mereka yang masih hidup saja, tetapi perkawinan juga merupakan peristiwa yang sangat berarti serta sepenuhnya mendapat perhatian dan diikuti oleh arwah-arwah para leluhur kedua belah pihak. Dengan demikian, perkawinan menurut

hukum Adat merupakan suatu hubungan kelamin antara laki-laki dengan perempuan, yang membawa hubungan lebih luas, yaitu antara kelompok kerabat laki-laki dan perempuan, bahkan antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain. Hubungan yang terjadi ini ditentukan dan diawasi oleh sistem norma-norma yang berlaku di dalam masyarakat itu.

Perkawinan ideal ialah suatu bentuk perkawinan yang terjadi dan dikehendaki oleh masyarakat. Suatu bentuk perkawinan yang terjadi berdasarkan suatu pertimbangan tertentu, tidak menyimpang dari ketentuan aturan-aturan atau norma-norma yang berlaku dalam masyarakat setempat.

A. Van Gennep, seorang ahli sosiologi Perancis menamakan semua upacara-upacara perkawinan itu sebagai "*rites de passage*" (upacara-upacara peralihan). Upacara-upacara peralihan yang melambangkan peralihan atau perubahan status dari mempelai berdua yang asalnya hidup terpisah, setelah melaksanakan upacara perkawinan menjadi hidup bersatu dalam suatu kehidupan bersama sebagai suami isteri. Semula mereka merupakan warga keluarga orang tua mereka masing-masing, setelah perkawinan mereka berdua merupakan keluarga sendiri, suatu keluarga baru yang berdiri sendiri dan mereka pimpin sendiri.

Hubungan mereka setelah menjadi suami isteri bukanlah merupakan suatu hubungan perikatan yang berdasarkan perjanjian atau kontrak, tetapi merupakan suatu paguyuban atau organisasi. Paguyuban hidup yang menjadi pokok ajang hidup suami-isteri selanjutnya beserta anak-anaknya. Paguyuban hidup tersebut lazimnya disebut somah (istilah Jawa yang artinya keluarga) dan dalam somahitu hubungan antara suami dan isteri itu adalah sedemikian rupa rapatnya, sehingga dalam pandangan orang Jawa mereka berdua itu merupakan ketunggalan.

Perkawinan merupakan sesuatu yang sakral, agung, dan monumental bagi setiap pasangan hidup. Karena itu, perkawinan bukan hanya sekedar mengikuti agama dan meneruskan naluri para leluhur untuk membentuk sebuah keluarga. Ikatan hubungan yang sah antara pria dan wanita, namun juga memiliki arti yang sangat mendalam dan luas bagi kehidupan manusia dalam menuju bahtera kehidupan seperti yang dicitacitakannya.

Perkawinan biasanya diartikan sebagai ikatan lahir batin antara pria dan wanita sebagai suami isteri, dengan tujuan membentuk suatu keluarga bahagia dan kekal berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa. Dari pasangan demi pasangan itulah selanjutnya terlahir bayi-bayi pelanjut keturunan yang pada akhirnya mengisi dan mengubah warna kehidupan di dunia ini. Oleh karena itu, bagi masyarakat Jawa khususnya, makna sebuah perkawinan menjadi sangat penting. Selain harus jelas bibit, bebet, dan bobot bagi si calon pasangan, berbagai perhitungan ritual lain harus pula diperhitungkan agar perkawinan itu bisa lestari, bahagia dan dimurahkan rejekinya oleh Tuhan Yang Maha Kuasa, dan pada akhirnya melahirkan anak-anak yang cerdas, patuh kepada kedua orangtuanya, serta taat beribadah.

Bagi masyarakat Jawa perkawinan bukan hanya merupakan pembentukan rumah tangga yang baru, tetapi juga membentuk ikatan dua keluarga besar yang bisa jadi berbeda dalam segala hal, baik sosial, ekonomi, budaya dan sebagainya. Ibarat anak sekolah, perkawinan merupakan sebuah wisuda bagi pasangan muda-mudi untuk nantinya menggapai ujian “pendidikan” kehidupan yang lebih tinggi dan berat.

Adapun tujuan perkawinan bagi masyarakat hukum adat yang bersifat kekerabatan, adalah untuk mempertahankan dan meneruskan keturunan menurut garis kebpakan atau keibuan atau keibu-bapakan, untuk kebahagiaan rumah tangga keluarga/kerabat, untuk memperoleh nilai-nilai adat budaya dan kedamaian, dan untuk mempertahankan kewarasan. Oleh karena sistem keturunan dan kekerabatan antara suku bangsa Indonesia yang satu dan lain berbeda-beda, termasuk lingkungan hidup dan agama yang dianut berbeda-beda, maka tujuan perkawinan adat bagi masyarakat adat juga berbeda antara suku bangsa yang satu dan daerah yang lain, begitu juga dengan akibat hukum dan upacara perkawinannya.

Dalam masyarakat patrilineal, perkawinan bertujuan untuk mempertahankan garis keturunan bapak, sehingga anak lelaki (tertua) harus melaksanakan bentuk perkawinan ambil isteri (dengan pembayaran uang jujur), di mana setelah terjadinya perkawinan isteri ikut (masuk) dalam kekerabatan suami dan

melepaskan kedudukan adatnya dalam susunan kekerabatan bapaknya. Sebaliknya dalam masyarakat matrilineal, perkawinan bertujuan untuk mempertahankan garis keturunan ibu, sehingga anak perempuan (tertua) harus melaksanakan bentuk perkawinan ambil suami (semenda) di mana setelah terjadinya perkawinan suami ikut (masuk) dalam kekerabatan isteri dan melepaskan kedudukan adatnya dalam susunan kekerabatan orang tuanya. <sup>[2]</sup>

### 2.3. Pengertian Multimedia

Secara bahasa 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. 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 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. Jadi kesimpulannya adalah bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, suara, animasi, video dengan memanfaatkan program komputer untuk menyampaikan pesan kepada para pengguna. <sup>[3]</sup>

### 2.4. 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 *JavaScript* dimana didalamnya terdapat banyak *tools* yang dapat diambil dari *SWF* termasuk *ActionScript*. Sehingga kode data dapat terjamin keamanannya. <sup>[4]</sup>



## 2.5. 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 :

- a) *Android* versi 1.1
- b) *Android* versi 1.5 (Cupcake)
- c) *Android* versi 1.6 (Donut)
- d) *Android* versi 2.0/2.1 (Eclair)
- e) *Android* versi 2.2 (Froyo: Frozen Yoghurt)
- f) *Android* versi 2.3 (Gingerbread)
- g) *Android* versi 3.0/3.1 (Honeycomb)
- h) *Android* versi 4.0 (ICS: Ice Cream Sandwich)
- i) *Android* versi 4.1 (Jelly Bean)
- j) *Android* versi 4.2 (Jelly Bean)
- k) *Android* Versi 4.4 (Kitkat)

*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 *pushmailGmail, 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*.<sup>[5]</sup>

## **BAB III**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN**

#### **3.1. Analisa kebutuhan**

Dalam pembuatan aplikasi Media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa Berbasis *android* ini dilakukan analisa kebutuhan yang terdiri dari analisa kebutuhan fungsi aplikasi yang akan dibangun serta analisa kebutuhan perangkat lunak (*software*) yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi.

##### **3.1.1 Analisa Kebutuhan Fungsi**

Adapun aplikasi yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajara adat pernikahan di pulau Jawa ini memiliki 10 materi tentang adat, yaitu Banten, DKI Jakarta, Bandung, Cirebon, DI. Yogyakarta, Solo, Purwokerto, Ponorogo, Madura dan Banyuwangi.
2. Materi pembelajaran ditampilkan dalam bentuk *text*, audio dan gambar.
3. Aplikasi memiliki menu kuis yang ditampilkan dalam bentuk pilihan ganda dan *essay*. soal pilihan ganda di acak (*random*), dan terdapat batasan waktu dalam pengerjaan soalnya.

##### **3.1.2 Perangkat lunak (software)**

Adapun perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa Berbasis *android* ini adalah sebagai berikut:

1. Adobe Flash Profesional CS6 untuk merancang dan membangun aplikasi.
2. Adobe Photoshop CS2 digunakan untuk editing gambar yang akan dipakai dalam aplikasi.

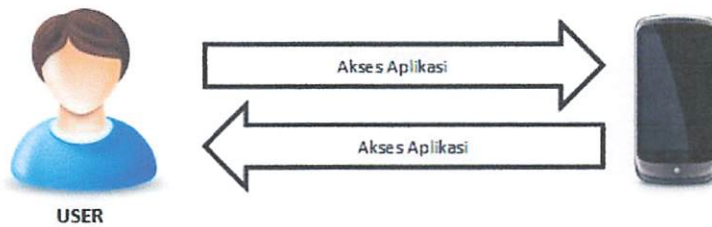
#### **3.2. Desain aplikasi**

Dalam pembuatan aplikasi Media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa Berbasis *android* 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 adat pernikahan di pulau Jawa Berbasis *android* ditunjukkan dengan Gambar 3.1.



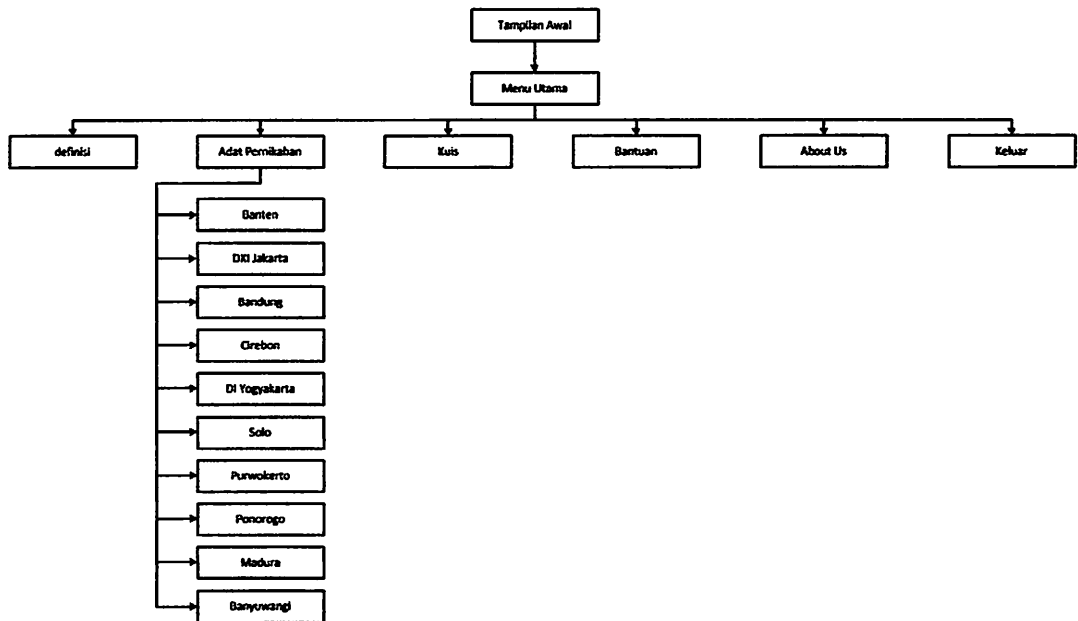
Gambar 3.1 Blok diagram

Gambar blok diagram 3.1 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 Rancangan 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 adat

pernikahan di pulau Jawa berbasis *android* ini dapat ditunjukkan pada Gambar 3.2



Gambar 3.2 Struktur Navigasi Aplikasi

#### a. Opening

Opening merupakan halaman awal pada saat aplikasi pertama kali dibuka yang berisi gambar, audio dan tombol mulai. tombol mulai pada halaman opening berfungsi untuk menghubungkan 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 definisi, adat pernikahan, kuis, bantuan, about us dan keluar.

#### c. Menu Definisi

Halaman definisi merupakan halaman yang merupakan sub menu dari menu utama. Dalam halaman definisi ini berisi tentang definisi dan peraturan-peraturan pernikahan yang diatur dalam perundang-undangan Republik Indonesia.

#### d. Menu Adat pernikahan

Halaman Adat pernikahan merupakan halaman yang merupakan sub menu dari menu utama. Dalam halaman pembelajaran ini langsung terdapat isi dari sub menu yaitu menu Banten, menu DKI Jakarta, menu Bandung, menu Cirebon, menu DI Yogyakarta, menu Solo, menu Purwokerto, menu Ponorogo, menu Madura dan menu Banyuwangi. Selain itu halaman menu pembelajaran ini juga terhubung dengan menu utama.

#### e. Menu Kuis

Halaman kuis merupakan halaman yang merupakan sub menu dari menu utama. Pada menu kuis terdapat dua menu yaitu menu pilihan ganda dan menu essay, pada menu pilihan ganda terdapat soal-soal pilihan ganda mengenai media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa yang di dalamnya terdapat waktu serta skor yang diperoleh oleh *user*. Sedangkan pada menu essay terdapat soal-soal isian mengenai media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa. Didalam menu kuis terdapat sub menu yang dapat terhubung ke menu utama.

#### f. Menu Bantuan

Halaman bantuan merupakan halaman yang merupakan sub menu dari menu utama. Dalam halaman menu bantuan ini berisi tentang keterangan dan cara penggunaan dari aplikasi media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa. Di dalam menu bantuan terdapat sub menu yang terhubung ke menu utama.

#### g. Menu About Us

Halaman about us merupakan halaman yang merupakan sub menu dari menu utama. Dalam halaman menu about us berisi tentang penjelasan singkat mengenai

aplikasi media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa dan pembuat aplikasi. Didalam menu about us terdapat sub menu yang terhubung ke menu utama.

#### h. Menu Keluar

Menu keluar merupakan sub menu dari menu utama yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa.

### 3.2.3. Perancangan alur cerita (*StoryLine*) Aplikasi

Alur cerita (*StoryLine*) dibuat dengan tujuan untuk membantu mempermudah dalam mengimplementasikan flowchart program dari aplikasi yang akan dibuat. Pada media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa Berbasis *android* ini alur ceritanya yaitu program dimulai dari halaman *opening* dan terdapat tombol mulai untuk menuju ke menu utama. Pada halaman menu utama, terdapat 6 sub menu yaitu definisi, adat pernikahan, kuis, bantuan, about us dan keluar. Untuk masuk ke dalam sub-sub menu tersebut, tinggal pilih tombol dari sub-sub menu tersebut. Dalam Sub menu yang telah dipilih tadi terdapat halaman konten yang berisi sub-sub menu dari menu utama ke halaman selanjutnya dan tombol *home* kembali ke halaman menu utama. Pada menu definisi berisikan tentang definisi dan aturan pernikahan menurut Undang-undang. Pada menu adat pernikahan terdapat sepuluh buah sub menu diantaranya Banten yang berisikan tahapan-tahapan dan tata cara pernikahan adat daerah Banten, menu DKI Jakarta yang berisi tentang tahapan-tahapan dan tata cara pernikahan adat daerah DKI Jakarta, menu Bandung yang berisi tentang tahapan-tahapan dan tata cara pernikahan adat daerah Bandung, menu Cirebon yang berisi tentang tahapan-tahapan dan tata cara pernikahan adat daerah Cirebon, menu DI Yogyakarta berisi tentang tahapan-tahapan dan tata cara pernikahan adat daerah DI Yogyakarta, menu Solo yang berisi tentang tahapan-tahapan dan tata cara pernikahan adat daerah Solo, menu Purwokerto berisi tentang tahapan-tahapan dan tata cara pernikahan adat daerah Purwokerto, menu Ponorogo yang berisi tentang tahapan-tahapan dan tata cara pernikahan adat daerah Ponorogo, menu Madura berisi tentang tahapan-tahapan dan tata cara pernikahan adat daerah Madura dan menu

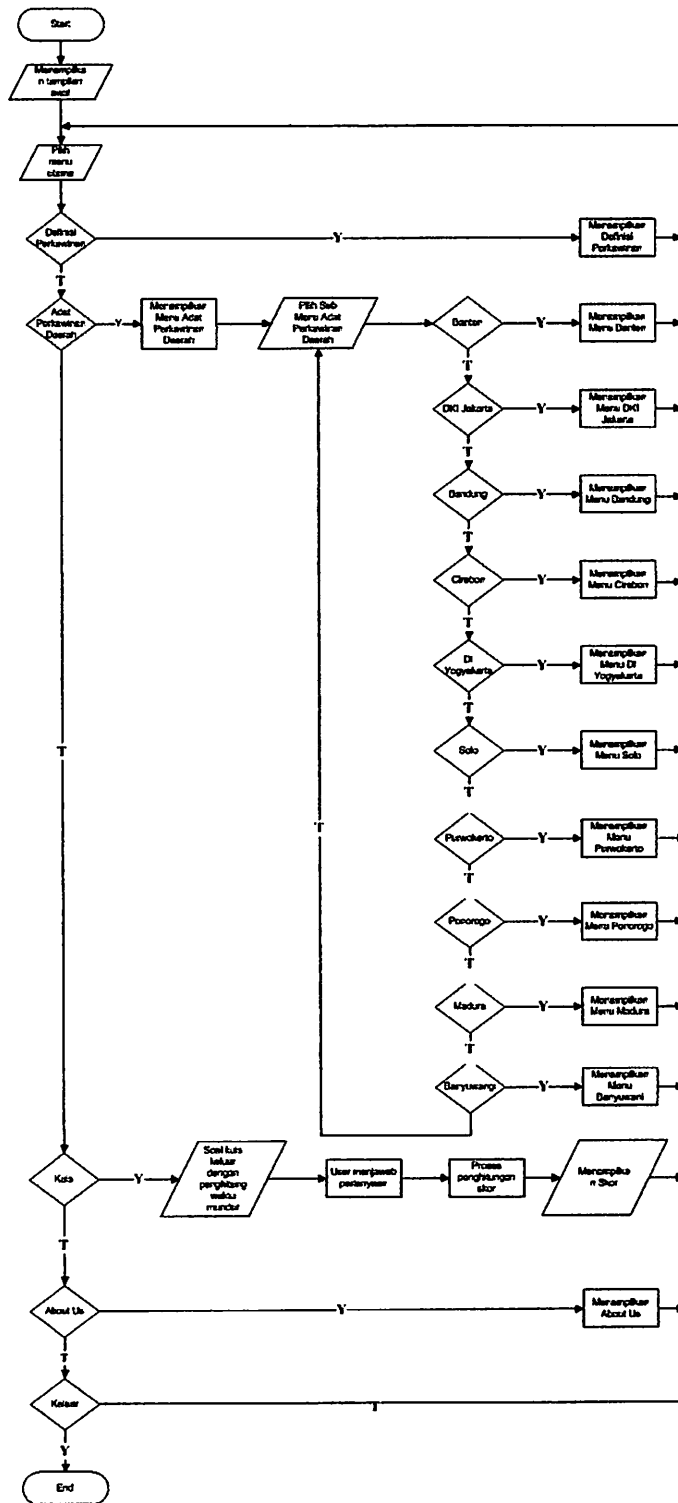


Banyuwangi yang berisi tentang tahapan-tahapan dan tata cara pernikahan adat daerah Banyuwangi. Pada menu kuis terdapat dua menu yaitu menu pilihan ganda dan menu essay, pada menu pilihan ganda terdapat soal-soal pilihan ganda mengenai media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawayang di dalamnya terdapat waktu serta skor yang diperoleh oleh *user*. Sedangkan pada menu essay terdapat soal-soal isian mengenai media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa. Terdapat juga menu bantuan yang berisi tentang cara penggunaan dan keterangan dari aplikasi media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa tersebut. Menu About Us berisi tentang penjelasan singkat mengenai Aplikasi adat Pernikahan di Pulau Jawa dan penulis. Menu bantuan menjelaskan tentang tata cara penggunaan aplikasi. Dan yang terakhir adalah menu Keluar yang berfungsi untuk menutup aplikasi ini.

#### **3.2.4. Flowchart Aplikasi**

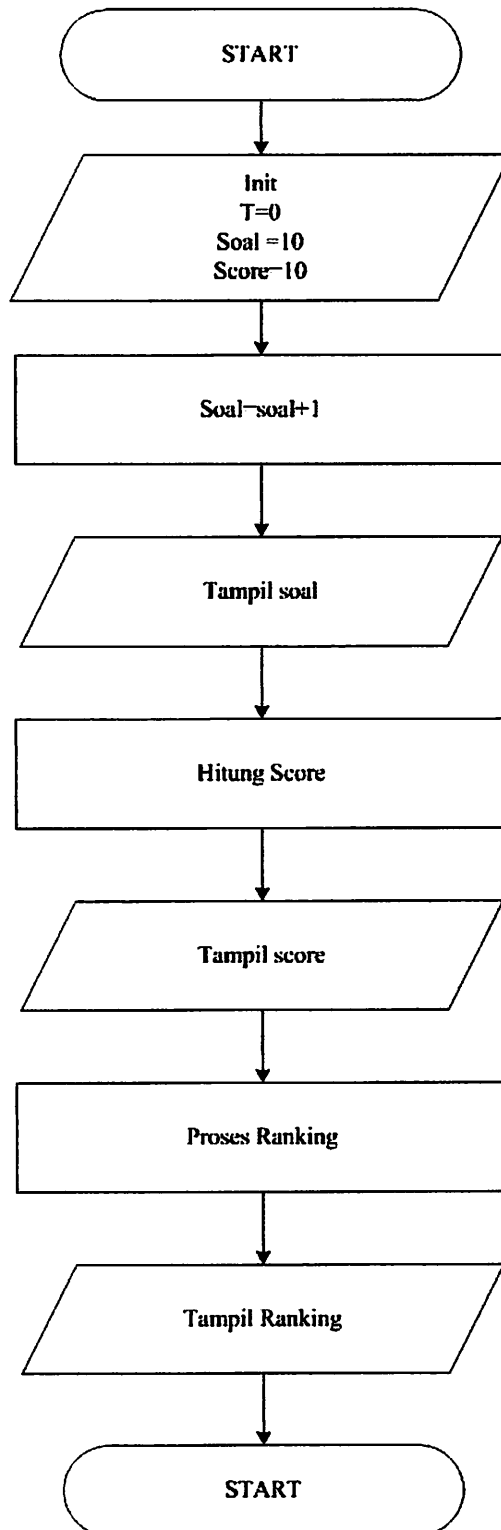
Pembuatan flowchart aplikasi bertujuan memberikan gambaran konsep mengenai apa saja yang ditampilkan dalam aplikasi yang dibuat. Supaya alur kerja dalam aplikasi dapat digambarkan dengan jelas maka perlu dibuat suatu flowchart untuk menggambarkan hubungan dalam aplikasi tersebut.

Secara garis besar alur kerja dari aplikasi media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa Berbasis *android* ditunjukkan dengan flowchart pada Gambar 3.3.



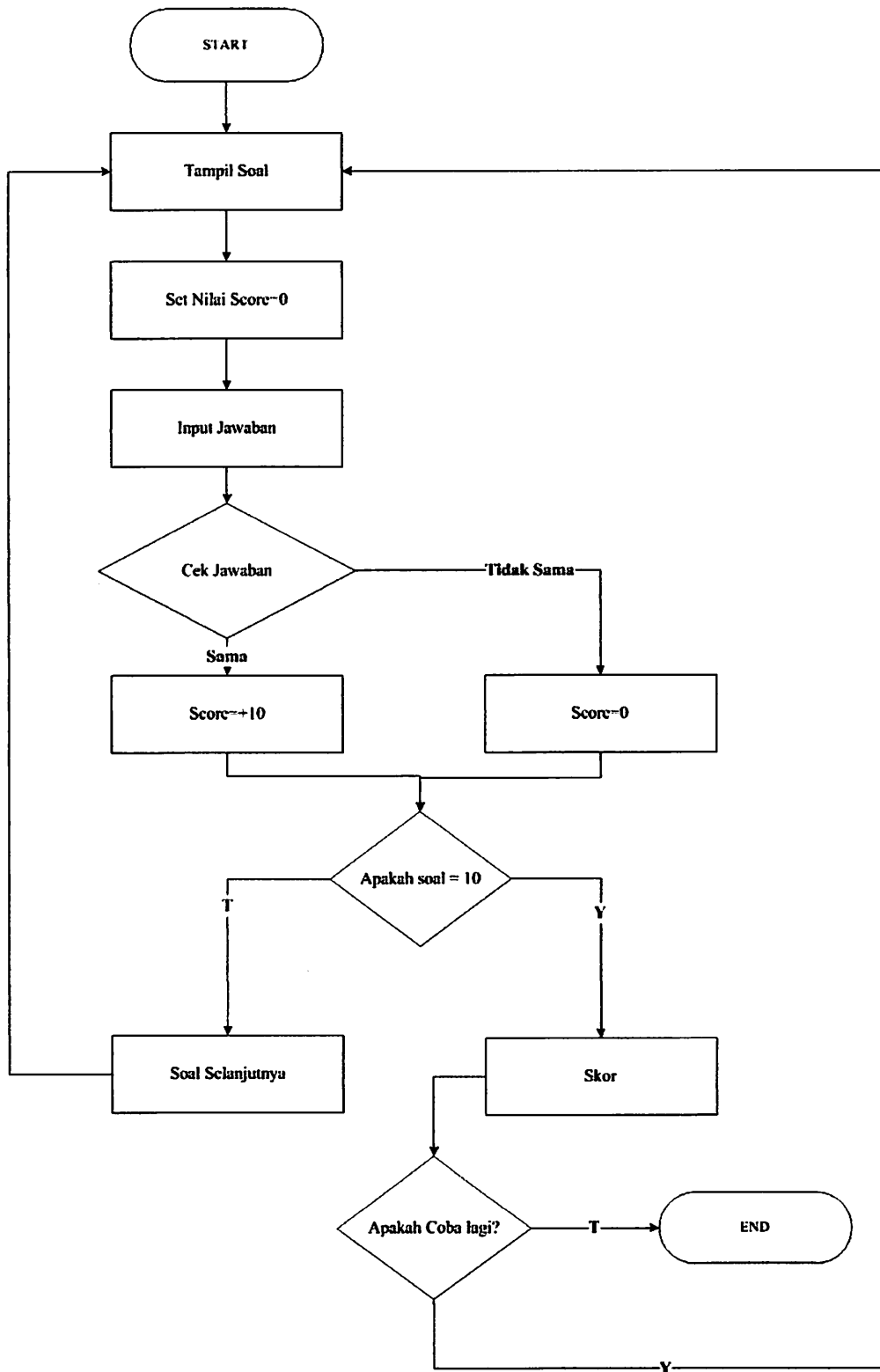
Gambar 3.3 Flowchart Aplikasi

Flowchart pada Gambar 3.3 ini berisikan enam menu utama yaitu menu Definisi, Adat Pernikahan, Kuis, bantuan, About Us dan Keluar. Pada menu Definisi berfungsi menampilkan tentang definisi dan aturan pernikahan menurut Undang-Undang Republik Indonesia, pada menu Adat Pernikahan terdapat 10 menu di dalamnya yaitu menu Banten, DKI Jakarta, Bandung, Cirebon, DI Yogyakarta, Solo, Purwokerto, Ponorogo, Madura dan Banyuwangi. Fungsi dari 10 menu tersebut adalah menjelaskan tentang tahapan-tahapan dan tata cara pernikahan menurut daerah masing-masing. Pada menu kuis terdapat dua menu yaitu menu pilihan ganda dan menu essay, pada menu pilihan ganda terdapat soal-soal pilihan ganda mengenai media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa yang di dalamnya terdapat waktu serta skor yang diperoleh oleh *user*. Sedangkan pada menu essay terdapat soal-soal isian mengenai Media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa. menu About Us berisi tentang penjelasan singkat mengenai Aplikasi adat Pernikahan di Pulau Jawa dan informasi tentang pembuat aplikasi. Menu bantuan menjelaskan tentang tata cara penggunaan aplikasi. Dan yang terakhir adalah menu Keluar yang berfungsi untuk menutup aplikasi ini.



Gambar 3.4 Flowchart Kuis Pilihan Ganda

Flowchart pada Gambar 3.4 menggambarkan pada saat *user* membuka menu kuis maka akan tampil tiga buah tombol diantaranya ada tombol *home*, tombol mulai dan tombol poin tertinggi. Jika *user* memilih tombol poin tertinggi maka akan menampilkan poin tertinggi dari kuis tersebut dan Jika *user* memilih tombol *home* maka akan kembali ke menu utama dan 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 dan tombol poin tertinggi untuk melihat poin tertinggi dari kuis tersebut.



Gambar 3.5 Flowchart Kuis Essay

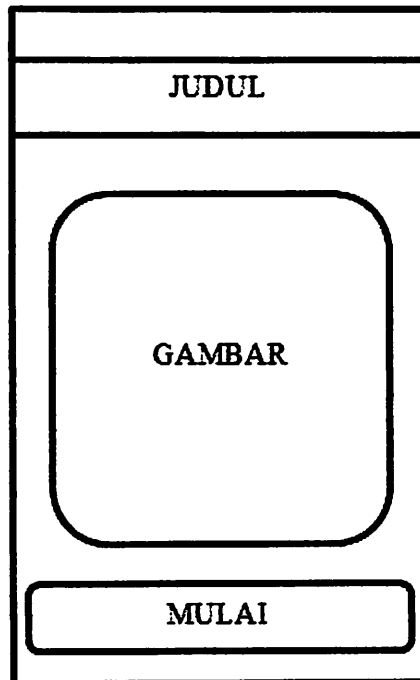
Flowchart pada Gambar 3.5 adalah merupakan kuis essay yang menggambarkan pada saat *user* menekan tombol mulai maka akan keluar pertanyaan pada kuis, *user* diwajibkan untuk mengisi jawaban berdasarkan pertanyaan yang ditampilkan oleh kuis tersebut. Jika *user* telah mengisi jawaban ke dalam kotak jawaban kuis maka *user* diharuskan menekan tombol cek yang berfungsi memeriksa jawaban pada kuis tersebut. Setelah itu juga *user* telah menekan tombol cek akan muncul gambar yang menunjukkan apakah jawaban yg diinputkan benar atau salah. Di dalam kuis ini terdapat 10 pertanyaan yang harus dijawab. Di akhir kuis ini juga ada tombol coba lagi yang berfungsi untuk mengerjakan ulang kuis essay ini.

### **3.2.5. Desain User Interface**

Desain *User Interface* 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 ini dijelaskan desain dari halaman-halaman yang akan ditampilkan pada aplikasi.

#### **3.2.5.1. Halaman Opening**

Halaman opening merupakan halaman awal yang tampil pada saat pertama kali aplikasi dibuka. Pada halaman opening terdapat tombol *mulai* untuk menuju ke halaman berikutnya yaitu halaman menu utama. Gambar 3.6 merupakan gambar dari desain untuk halaman opening.



Gambar 3.6 Desain Halaman Opening

### 3.2.5.2. 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 3.7 ditunjukkan desain dari halaman menu utama.



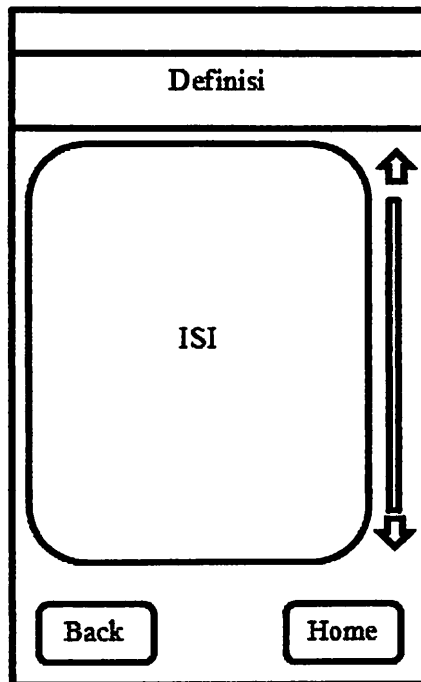


Gambar 3.7 Desain Halaman Menu Utama

Pada Gambar 3.7 menunjukkan bahwa pada halaman menu utama terdapat enam pilihan menu yaitu Definisi, Adat pernikahan, Kuis, Bantuan, About us dan Keluar.

### 3.2.5.3. Halaman Menu Definisi

Dalam menu Definisi terdapat halaman yang merupakan isi atau konten dari menu definisi tersebut. Pada Gambar 3.8 merupakan tampilan desain dari halaman definisi yang menampilkan isi informasi dari definisi pernikahan menurut Undang-undang Republik Indonesia.



Gambar 3.8 Desain Halaman Menu Definisi

Pada Gambar 3.8 dapat dilihat bahwa pada desain halaman definisi terdapat content yang berisi tentang penjelasan dan aturan pernikahan menurut undang-undang republic Indonesia. Selain itu terdapat *scroll* untuk mengatur posisi bacaan dan sebuah tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* untuk ke menu sebelumnya.

#### 3.2.5.4. Halaman Menu Adat Pernikahan

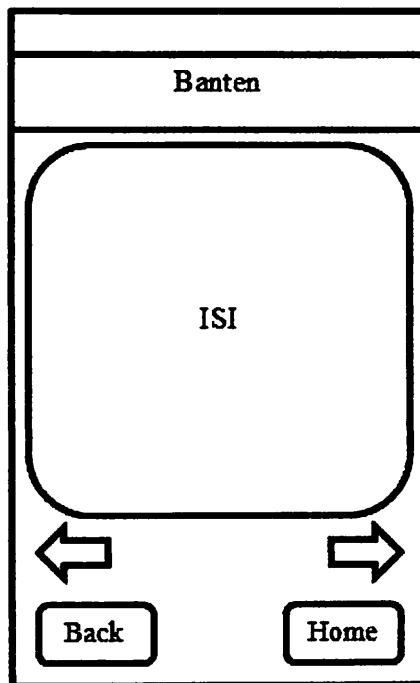
Dalam menu adat pernikahan terdapat beberapa tombol untuk menuju ke halaman isi dari tombol-tombol tersebut. Pada Gambar 3.9 merupakan tampilan desain dari halaman adat pernikahan.



Gambar 3.9 Desain Halaman Adat Pernikahan

Pada Gambar 3.9 dapat dilihat bahwa pada desain halaman adat pernikahan terdapat sepuluh tombol yang berisi tentang adat pernikahan di Banten, DKI Jakarta, Bandung, Cirebon, DI. Yogyakarta, Solo, Purwokerto, Ponorogo, Madura, dan Banyuwangi.

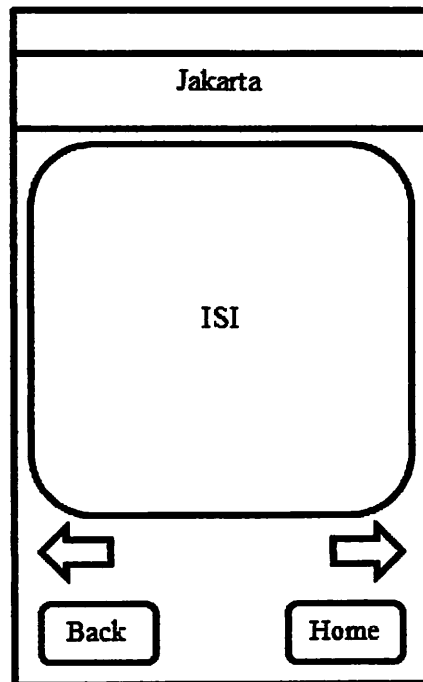
Sedangkan pada Gambar 3.10 menunjukkan desain halaman isi pada menu adat pernikahan Banten yang berisi informasi tentang adat pernikahan yang ada di Banten.



Gambar 3.10 Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Banten

Pada Gambar 3.10 dapat dilihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi tentang tatacara adat pernikahan di Banten. Di dalam menu ini juga terdapat tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama. Dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya.

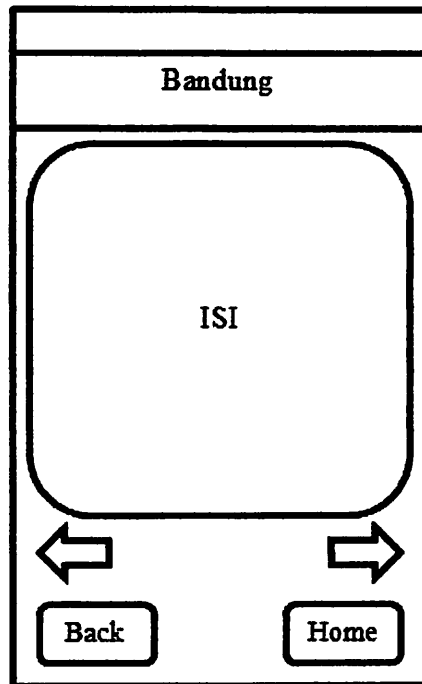
Sedangkan pada Gambar 3.11 menunjukkan desain halaman isi pada menu adat pernikahan Jakarta yang berisi informasi tentang adat pernikahan yang ada di Jakarta.



Gambar 3.11 Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Jakarta

Pada Gambar 3.11 dapat dilihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi tentang tatacara adat pernikahan di Jakarta. Di dalam menu ini juga terdapat tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama. Dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya.

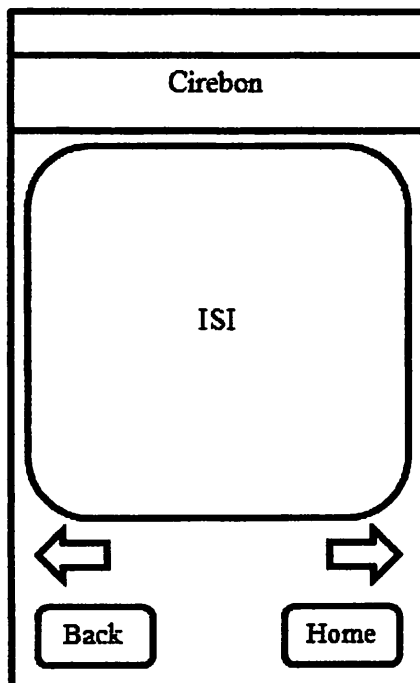
Sedangkan pada Gambar 3.12 menunjukkan desain halaman isi pada menu adat pernikahan Bandung yang berisi informasi tentang adat pernikahan yang ada di Bandung.



Gambar 3.12 Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Bandung

Pada Gambar 3.12 dapat dilihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi tentang tatacara adat pernikahan di Bandung. Di dalam menu ini juga terdapat tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama. Dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya.

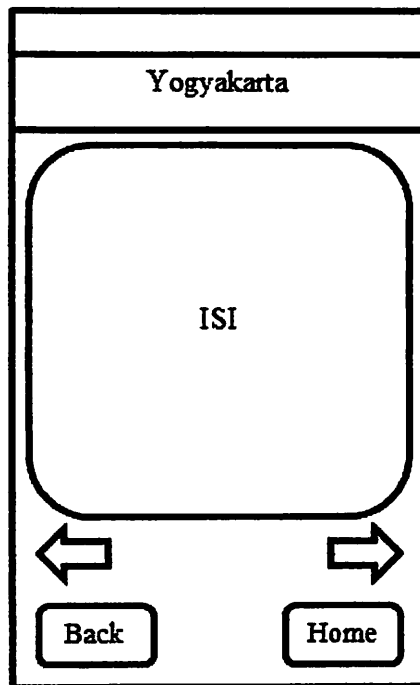
Sedangkan pada Gambar 3.13 menunjukkan desain halaman isi pada menu adat pernikahan Cirebon yang berisi informasi tentang adat pernikahan yang ada di Cirebon.



Gambar 3.13 Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Cirebon

Pada Gambar 3.13 dapat dilihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi tentang tatacara adat pernikahan di Cirebon. Di dalam menu ini juga terdapat tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama. Dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya.

Sedangkan pada Gambar 3.14 menunjukkan desain halaman isi pada menu adat pernikahan Yogyakarta yang berisi informasi tentang adat pernikahan yang ada di Yogyakarta.

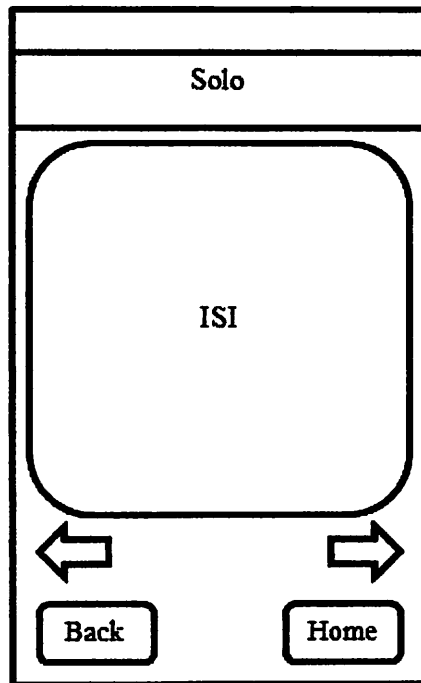


Gambar 3.14 Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Yogyakarta

Pada Gambar 3.14 dapat dilihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi tentang tatacara adat pernikahan di Yogyakarta. Di dalam menu ini juga terdapat tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama. Dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya.

Sedangkan pada Gambar 3.15 menunjukkan desain halaman isi pada menu adat pernikahan Solo yang berisi informasi tentang adat pernikahan yang ada di Solo.

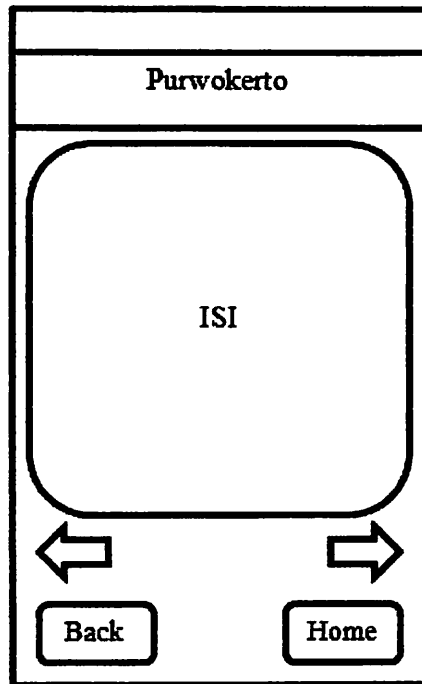




Gambar 3.15 Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Solo

Pada Gambar 3.15 dapat dilihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi tentang tatacara adat pernikahan di Solo. Di dalam menu ini juga terdapat tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama. Dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya.

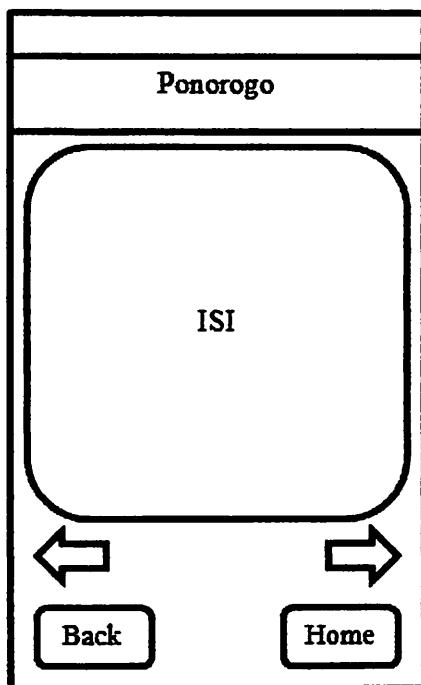
Sedangkan pada Gambar 3.16 menunjukkan desain halaman isi pada menu adat pernikahan Purwokerto yang berisi informasi tentang adat pernikahan yang ada di Purwokerto



Gambar 3.16 Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Purwokerto

Pada Gambar 3.16 dapat dilihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi tentang tatacara adat pernikahan di Purwokerto. Di dalam menu ini juga terdapat tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama. Dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya.

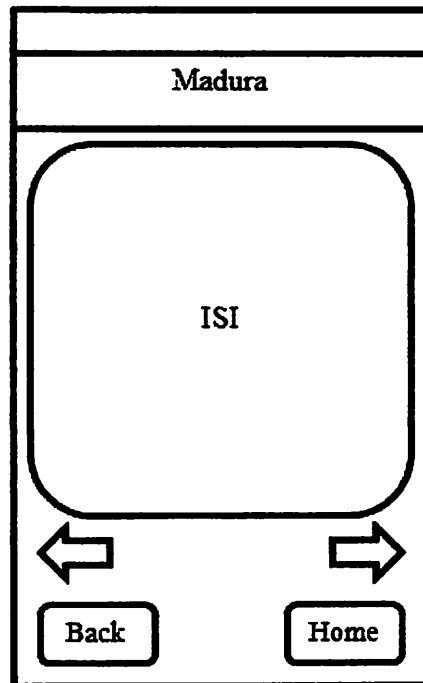
Sedangkan pada Gambar 3.17 menunjukkan desain halaman isi pada menu adat pernikahan Ponorogo yang berisi informasi tentang adat pernikahan yang ada di Ponorogo.



Gambar 3.17 Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Ponorogo

Pada Gambar 3.17 dapat dilihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi tentang tatacara adat pernikahan di Ponorogo. Di dalam menu ini juga terdapat tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama. Dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya.

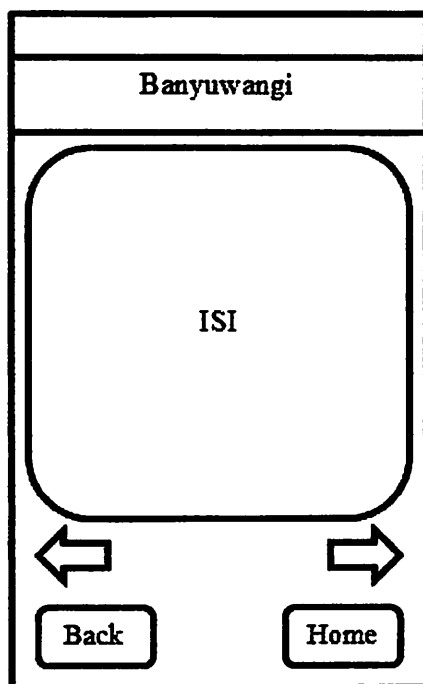
Sedangkan pada Gambar 3.18 menunjukkan desain halaman isi pada menu adat pernikahan Madura yang berisi informasi tentang adat pernikahan yang ada di Madura.



Gambar 3.18 Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Madura

Pada Gambar 3.18 dapat dilihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi tentang tatacara adat pernikahan di Madura. Di dalam menu ini juga terdapat tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama. Dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya.

Sedangkan pada Gambar 3.19 menunjukkan desain halaman isi pada menu adat pernikahan Banyuwangi yang berisi informasi tentang adat pernikahan yang ada di Banyuwangi

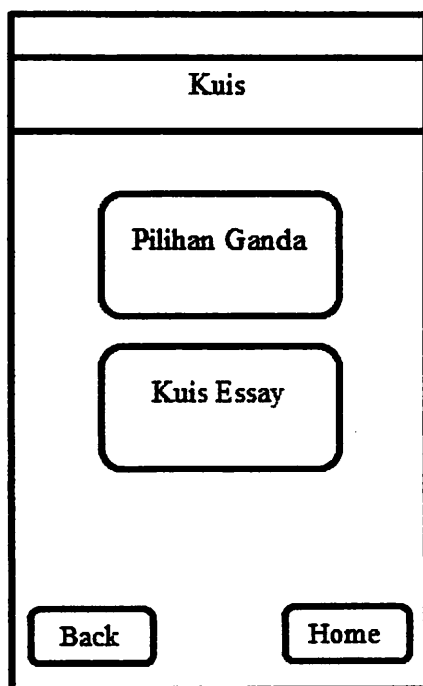


Gambar 3.19 Desain Halaman Menu Adat Pernikahan Banyuwangi

Pada Gambar 3.19 dapat dilihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi tentang tatacara adat pernikahan di Banyuwangi. Di dalam menu ini juga terdapat tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama. Dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya.

#### 3.2.5.5. Halaman Menu Kuis

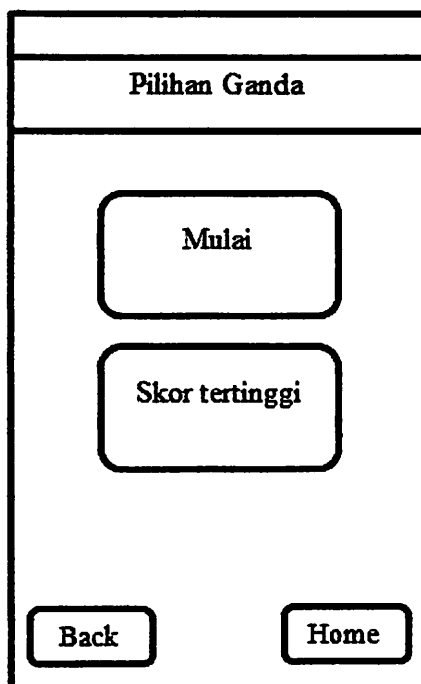
Dalam menu kuis terdapat dua pilihan menu yaitu menu pilihan ganda dan menu kuis essay. Dimana dalam halaman-halaman tersebut terdapat soal-soal yang harus dijawab oleh *user*. Gambar 3.20 merupakan tampilan desain dari halaman kuis pilihan ganda.



Gambar 3.20 Desain Halaman Menu Kuis

Pada Gambar 3.20 dapat dilihat bahwa pada desain halaman kuis terdapat sebuah sub menu, yaitu menu *pilihan ganda* dimana pada menu tersebut berfungsi untuk menuju ke menu pilihan ganda. Dan menu *kuis essay* yang berfungsi untuk menampilkan soal-soal pilihan ganda. Terdapat juga tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya dan tombol *home* untuk kembali ke menu utama.

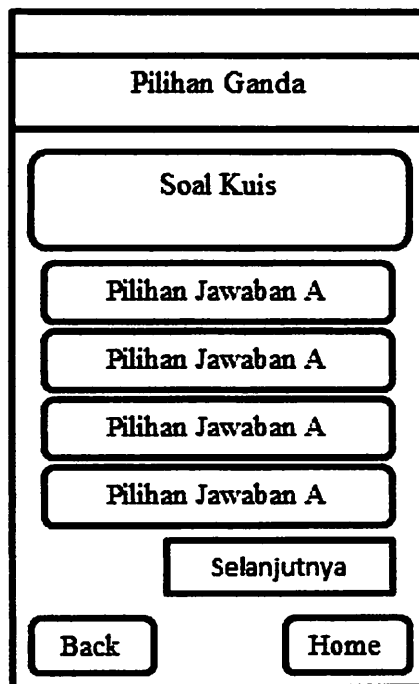
Sedangkan pada Gambar 3.21 menunjukkan desain halaman pilihan ganda. Dimana dalam halaman-halaman tersebut terdapat dua menu yaitu menu *mulai* yang berfungsi untuk menampilkan soal-soal pilihan ganda tentang adat pernikahan di pulau Jawa yang harus dijawab oleh *user*. Dan menu *skor tertinggi* untuk menampilkan skor yang telah disimpan oleh *user* sebelumnya. Gambar 3.21 merupakan tampilan desain dari halaman kuis pilihan ganda.



Gambar 3.21 Desain Halaman Menu Kuis Pilihan Ganda

Pada Gambar 3.21 dapat dilihat bahwa pada desain halaman kuis terdapat sebuah sub menu, yaitu menu *mulai* dimana pada menu tersebut berfungsi untuk memulai kuis dan menampilkan soal-soal pilihan ganda. Dan menu *skor tertinggi* yang berfungsi untuk melihat skor-skor tertinggi yang telah disimpan oleh *user* sebelumnya. Terdapat juga tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya dan tombol *home* untuk kembali ke menu utama.

Sedangkan pada Gambar 3.22 menunjukkan desain halaman mulai pada menu kuis yang menampilkan soal-soal kuis tentang adat pernikahan di pulau Jawa.



Gambar 3.22 Desain Halaman Menu Mulai Kuis Pilihan Ganda

Pada Gambar 3.22 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan soal- soal kuis beserta empat pilihan jawaban dari kuis tersebut. Sedangkan tombol *selanjutnya* berfungsi untuk melanjutkan soal kuis selanjutnya yang ditunjukkan pada Gambar 3.22 tersebut. Terdapat juga tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya dan tombol *home* untuk kembali ke menu utama.

Pada Gambar 3.23 menunjukkan desain halaman skor pada menu kuis yang menampilkan skor kuis pilihan ganda dari aplikasi media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa.



**Pilihan Ganda**

Nama :

Skor : -

Benar : -

Salah : -

Simpan

Coba Lagi

Skor Tertinggi

Back                      Home

Gambar 3.23 Desain Halaman Menu Skor

Pada Gambar 3.23 dapat dilihat bahwa pada desain halaman skor terdapat tiga buah sub menu, yaitu tombol *coba lagi* yang berfungsi untuk mengulang kembali kuis, tombol *simpan* yang berfungsi untuk menyimpan skor dari kuis dan tombol *poin tertinggi* berfungsi untuk melihat point tertinggi dari kuis yang telah disimpan oleh *user* sebelumnya. Selain itu terdapat juga tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya dan tombol *home* untuk kembali ke menu utama.

Pada Gambar 3.24 menunjukkan desain halaman poin tertinggi pada menu kuis yang menampilkan poin tertinggi kuis dari aplikasi media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa.

Pilihan Ganda		
1 st :	-	Points
2 nd :	-	Points
3 rd :	-	Points
4 th :	-	Points
<input type="button" value="Kembali"/>		
<input type="button" value="Back"/>	<input type="button" value="Home"/>	

Gambar 3.24 Desain Halaman Menu Poin Tertinggi

Pada Gambar 3.24 dapat dilihat bahwa pada desain halaman skor terdapat daftar nama dan skor yang telah disimpan oleh *user*. Selain itu terdapat tombol *kembali* yang berfungsi untuk kembali ke menu kuis, terdapat juga tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya dan tombol *home* untuk kembali ke menu utama.

Sedangkan pada Gambar 3.25 menunjukkan desain halaman mulai pada menu kuis *essay* yang menampilkan soal-soal kuis essay dari aplikasi media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa.

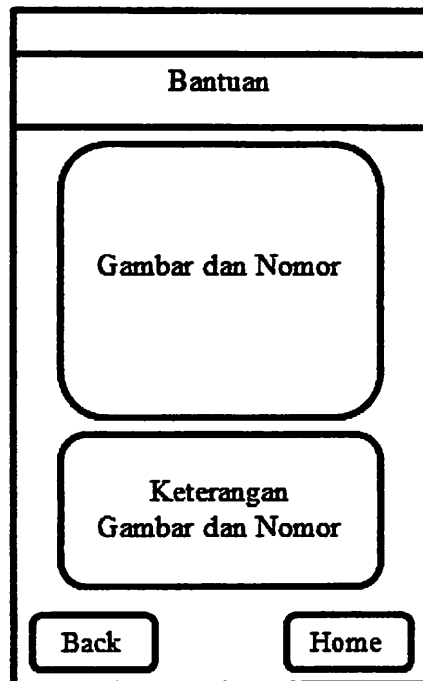
The image shows a vertical wireframe for an 'Essay' quiz menu. At the top is a header bar with the word 'Essay'. Below the header is a large rounded rectangular area labeled 'Soal'. Underneath this is a rectangular input field labeled 'Masukkan Jawaban'. Below the input field is a rounded rectangular button labeled 'Cek'. At the bottom of the page are two smaller rounded rectangular buttons labeled 'Back' and 'Home'.

Gambar 3.25 Desain Halaman Menu Kuis Essay

Pada Gambar 3.25 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan soal - soal kuis dan *user* dapat mengisikan jawabnya dalam kolom yang sudah disediakan. Sedangkan tombol cek berfungsi untuk memeriksa jawaban serta melanjutkan soal kuis selanjutnya terdapat juga tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya dan tombol *home* untuk kembali ke menu utama.

#### 3.2.5.6. Halaman Menu Bantuan

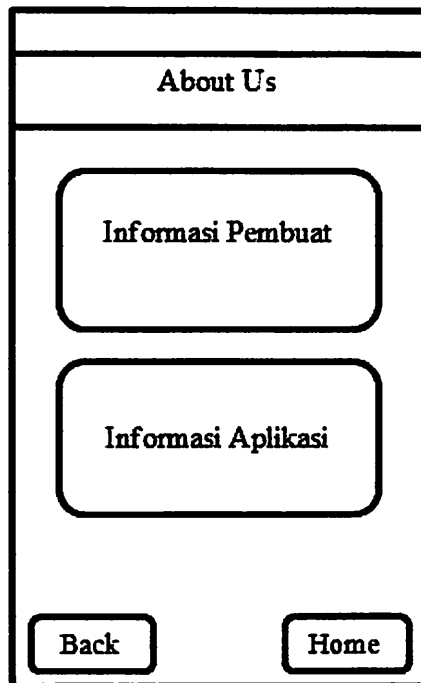
Pada halaman bantuan terdapat bagian yang menampilkan isi informasi tentang bagaimana cara penggunaan aplikasi media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.26.



Gambar 3.26 Desain Halaman Menu Bantuan

#### 3.2.5.7. Halaman Menu About Us

Pada halaman *about us* menampilkan isi informasi tentang pembuat aplikasi media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa. Terdapat juga tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya dan tombol *home* untuk kembali ke menu utama seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.27.



Gambar 3.27 Desain Halaman Menu *about us*

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI**

#### **4.1. Implementasi Sistem**

*Implementasi* 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 Adat Pernikahan Di Pulau Jawa Berbasis Android ini menggunakan Adobe Flash Profesional CS6 sebagai software utamanya. Dimana aplikasi ini mempunyai enam menu utama yang masing-masing menu terdapat informasi mengenai definisi, adat pernikahan, kuis, bantuan, about us dan keluar. Pembuatan aplikasi ini dibuat dalam frame-frame pada Adobe Flash CS6 Profesional yang saling berhubungan, sehingga isi dari aplikasi dapat berinteraksi. Pembuatan aplikasi ini meliputi pembuatan *background*, halaman isi aplikasi, *button* pada aplikasi.

#### **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. 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 :

#### 4.2.1.1. Tampilan Menu *Splash Screen*

Tampilan menu *splash screen* ini merupakan tampilan awal ketika user pertama kali membuka aplikasi media pembelajaran Adat Pernikahan di Pulau 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 dan untuk masuk ke dalam menu utama ada sebuah tombol mulai.

#### 4.2.1.2. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama (*home*) merupakan tampilan yang keluar setelah *splash screen* selesai dijalankan. Didalam tampilan menu terdapat beberapa tombol menu diantaranya tombol definisi, adat pernikahan, kuis, bantuan, about us dan keluar seperti ditunjukkan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

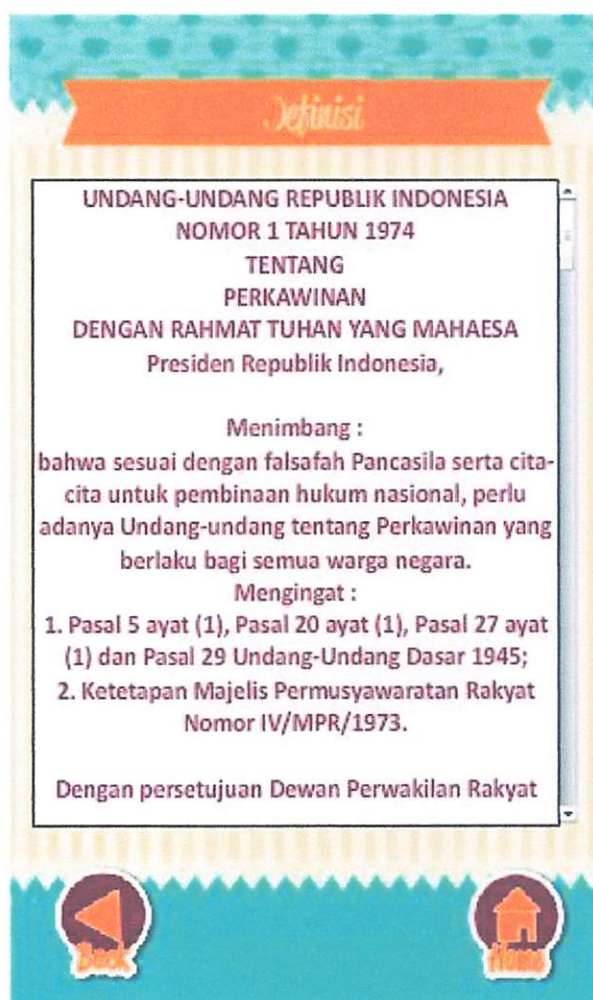
Didalam tampilan Menu utama ini mempunyai 6 macam tombol diantaranya tombol definisi untuk Menuju ke Menu definisi pernikahan, tombol adat pernikahan untuk menuju menu adat pernikahan daerah, tombol kuis untuk Menuju soal soal latihan mengenai adat pernikahan, tombol bantuan untuk menuju ke menu bantuan tata cara



penggunaan aplikasi, tombol about us untuk menuju ke about us dan tombol keluar untuk menutup aplikasi.

#### 4.2.1.3. Tampilan Menu Definisi

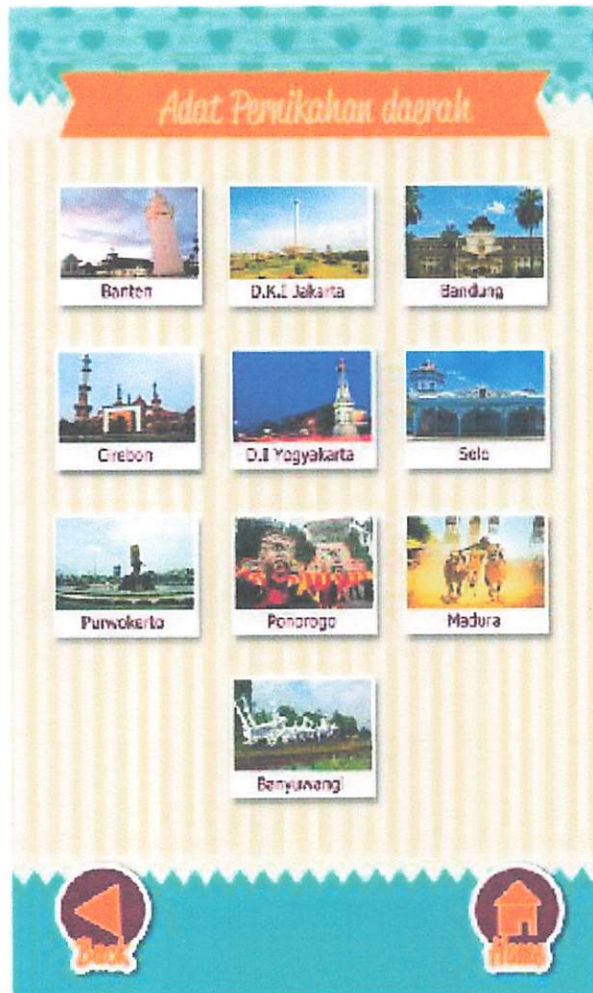
Didalam tampilan menu definisi terdapat penjelasan dan aturan pernikahan menurut Undang-undang Republik Indonesia dan terdapat dua tombol yaitu tombol *home* pada pojok kanan bawah untuk menuju ke menu utama dan tombol *back* di pojok kiri bawah untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.3



Gambar 4.3 Tampilan Menu Definisi

#### 4.2.1.4. Tampilan Menu Adat Pernikahan

Didalam menu Adat Pernikahan terdapat 10 sub menu yaitu menu Banten, menu Jakarta, menu Bandung, menu Cirebon, menu Yogyakarta, menu Solo, menu Purwokerto, menu Ponorogo, menu Madura dan menu Ponorogo. Terdapat juga tombol *home* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* di pojok kiri bawah untuk kembali ke sebelumnya. Seperti pada Gambar 4.4.

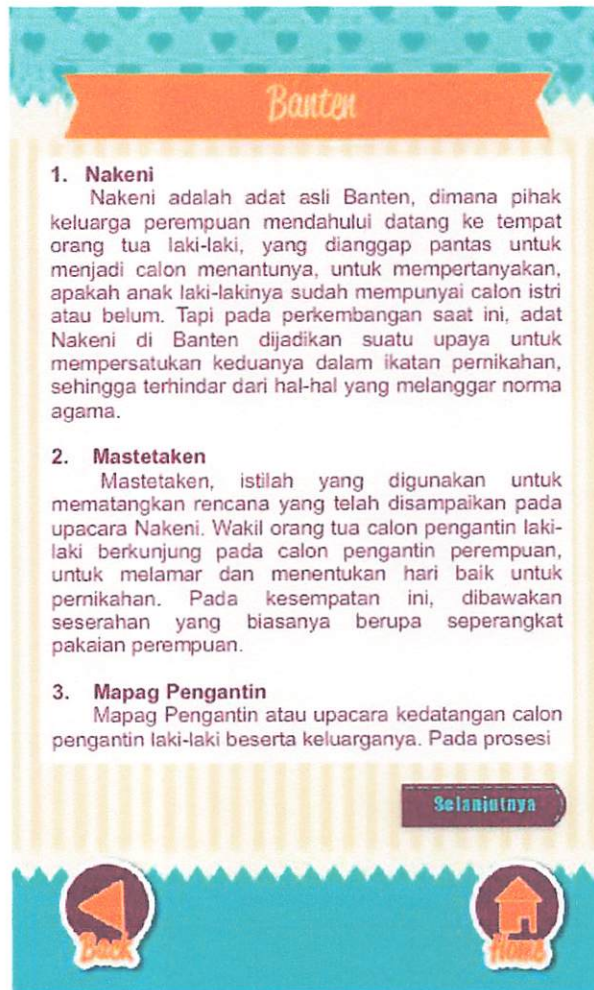


Gambar 4.4 Tampilan Menu Adat Pernikahan Daerah

Didalam tampilan Menu adat pernikahan ini mempunyai 10 macam tombol Banten, tombol Jakarta, tombol Bandung, tombol Cirebon, tombol Yogyakarta, tombol Solo, tombol Purwokerto, tombol Ponorogo, tombol Madura dan tombol Ponorogo.

#### 4.2.1.5. Tampilan Menu Adat Pernikahan Banten

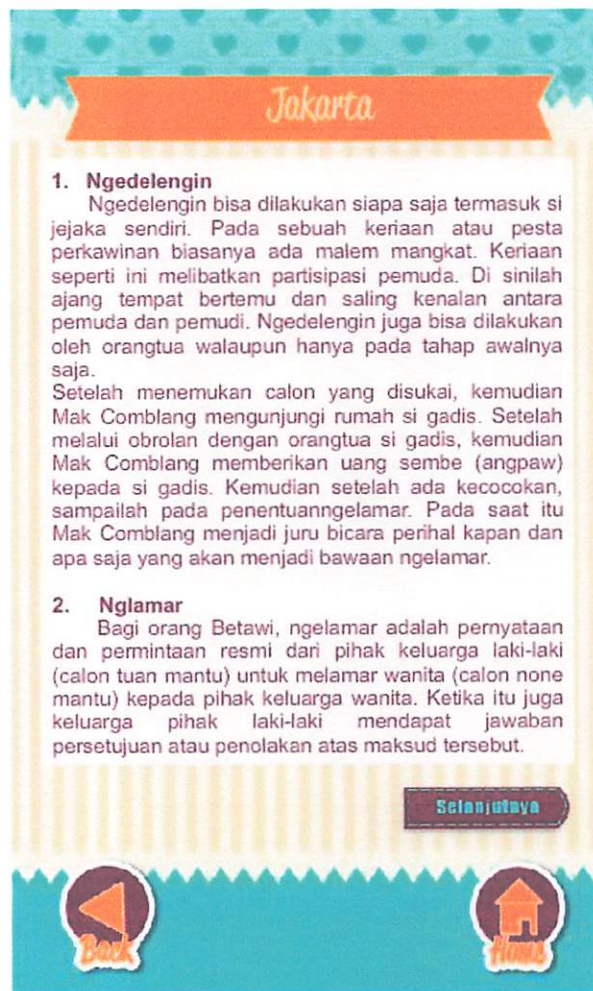
Tampilan dari menu Banten berisi urutan dan tata cara pernikahan menurut adat daerah di Banten. Terdapat tombol selanjutnya untuk menuju ke halaman selanjutnya dan tombol sebelumnya untuk menuju ke halaman sebelumnya. Di pojok kanan aplikasi terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Tampilan Menu Adat Pernikahan Banten

#### 4.2.1.6. Tampilan Menu Adat Pernikahan DKI Jakarta

Tampilan dari menu DKI Jakarta berisi urutan dan tata cara pernikahan menurut adat daerah di DKI Jakarta dan juga terdapat audio musik pengiring pengantin adat pernikahan daerah di DKI Jakarta.. Terdapat tombol selanjutnya untuk menuju ke halaman selanjutnya dan tombol sebelumnya untuk menuju ke halaman sebelumnya. Di pojok kanan aplikasi terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan Menu Adat Pernikahan DKI Jakarta

#### 4.2.1.7. Tampilan Menu Adat Pernikahan Bandung

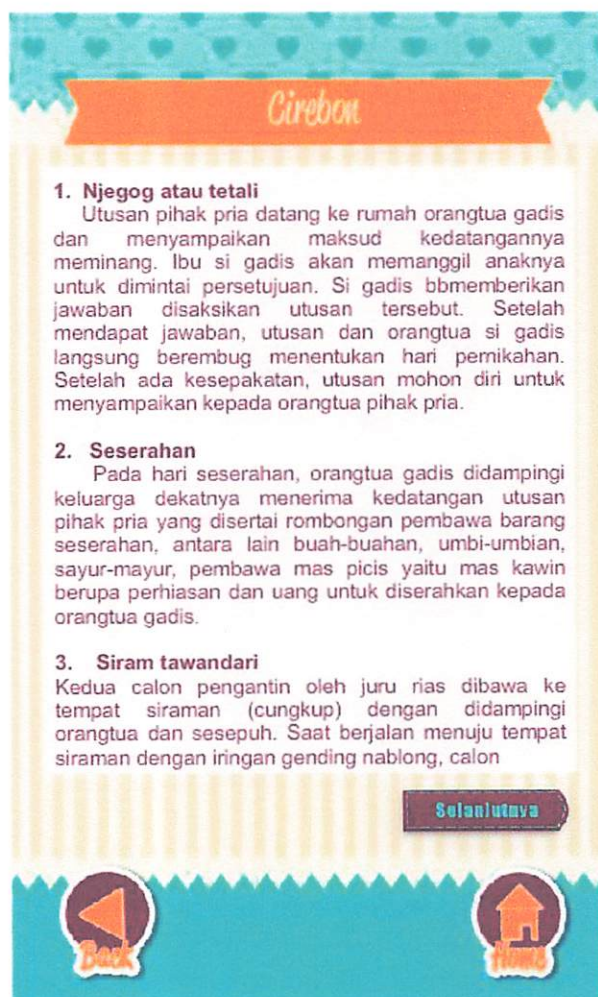
Tampilan dari menu Bandung berisi urutan dan tata cara pernikahan menurut adat daerah di Bandung. Terdapat tombol selanjutnya untuk menuju ke halaman selanjutnya dan tombol sebelumnya untuk menuju ke halaman sebelumnya. Di pojok kanan aplikasi terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan Menu Adat Pernikahan Bandung

#### 4.2.1.8. Tampilan Menu Adat Pernikahan Cirebon

Tampilan dari menu Cirebon berisi urutan dan tata cara pernikahan menurut adat daerah di Cirebon. Terdapat tombol selanjutnya untuk menuju ke halaman selanjutnya dan tombol sebelumnya untuk menuju ke halaman sebelumnya. Di pojok kanan aplikasi terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Tampilan Menu Adat Pernikahan Cirebon

#### 4.2.1.9. Tampilan Menu Adat Pernikahan Yogyakarta

Tampilan dari menu Yogyakarta berisi urutan dan tata cara pernikahan menurut adat daerah di Yogyakarta. Terdapat tombol selanjutnya untuk menuju ke halaman selanjutnya dan tombol sebelumnya untuk menuju ke halaman sebelumnya. Di pojok

kanan aplikasi terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Tampilan Menu Adat Pernikahan Yogyakarta

#### 4.2.1.10. Tampilan Menu Adat Pernikahan Solo

Tampilan dari menu Solo berisi urutan dan tata cara pernikahan menurut adat daerah di Solo dan audio musik pengiring pengantin adat pernikahan Solo . Terdapat tombol selanjutnya untuk menuju ke halaman selanjutnya dan tombol sebelumnya untuk menuju ke halaman sebelumnya. Di pojok kanan aplikasi terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada Gambar 4.10.

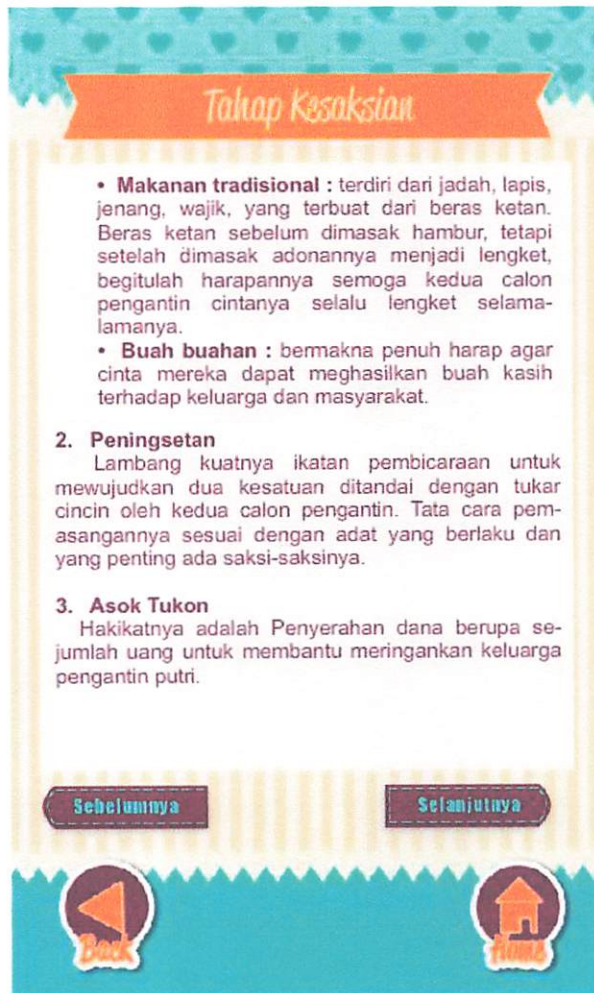


Gambar 4.10 Tampilan Menu Adat Pernikahan Solo

#### 4.2.1.11. Tampilan Menu Adat Pernikahan Purwokerto

Tampilan dari menu Purwokerto berisi urutan dan tata cara pernikahan menurut adat daerah di Purwokerto. Terdapat tombol selanjutnya untuk menuju ke halaman selanjutnya dan tombol sebelumnya untuk menuju ke halaman sebelumnya. Di pojok kanan aplikasi terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada Gambar 4.11.

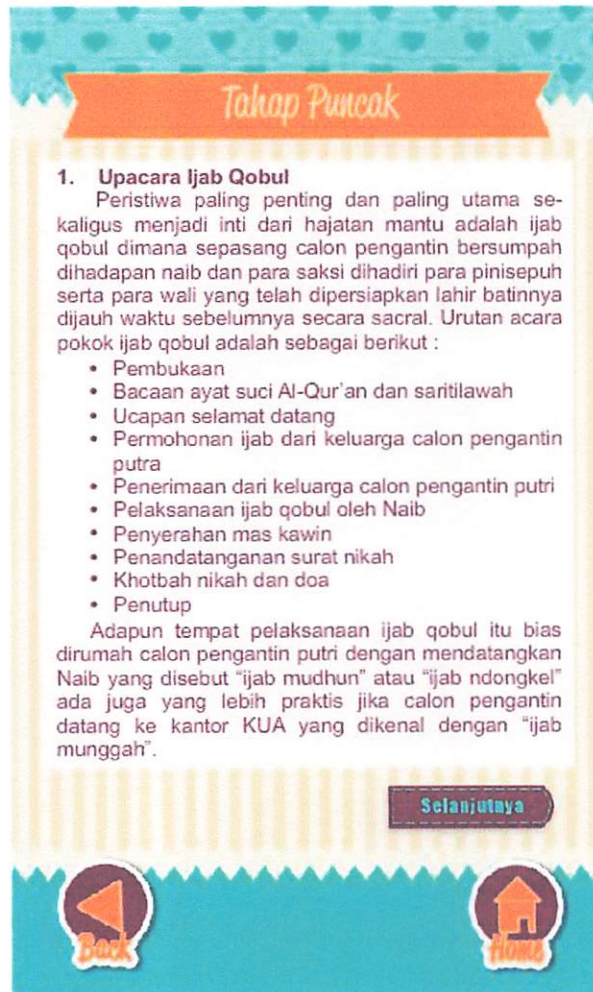




Gambar 4.11 Tampilan Menu Adat Pernikahan Purwokerto

#### 4.2.1.12. Tampilan Menu Adat Pernikahan Ponorogo

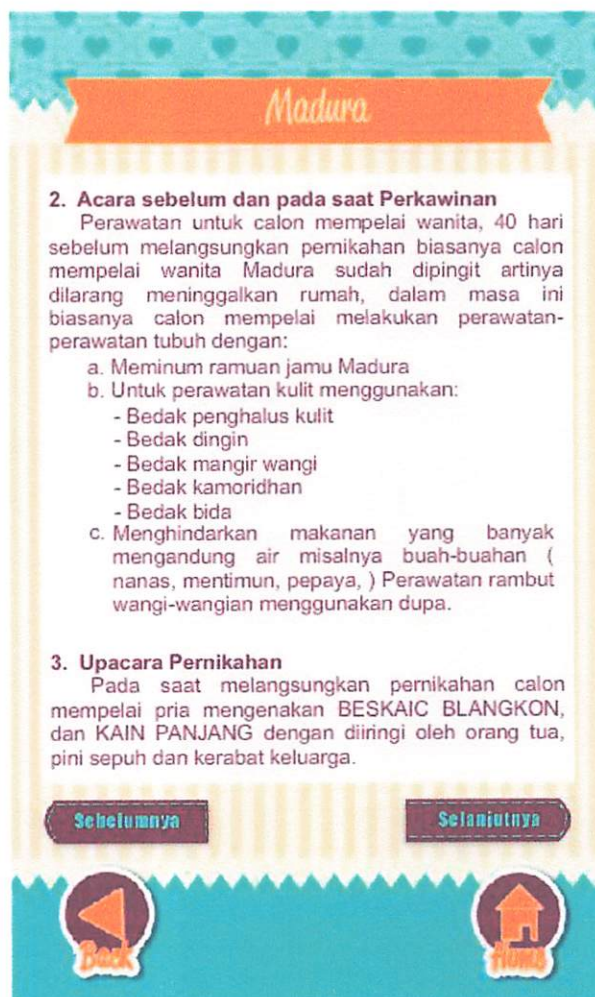
Tampilan dari menu Ponorogo berisi urutan dan tata cara pernikahan menurut adat daerah di Ponorogo. Terdapat tombol selanjutnya untuk menuju ke halaman selanjutnya dan tombol sebelumnya untuk menuju ke halaman sebelumnya. Di pojok kanan aplikasi terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Tampilan Menu Adat Pernikahan Ponorogo

#### 4.2.1.13. Tampilan Menu Adat Pernikahan Madura

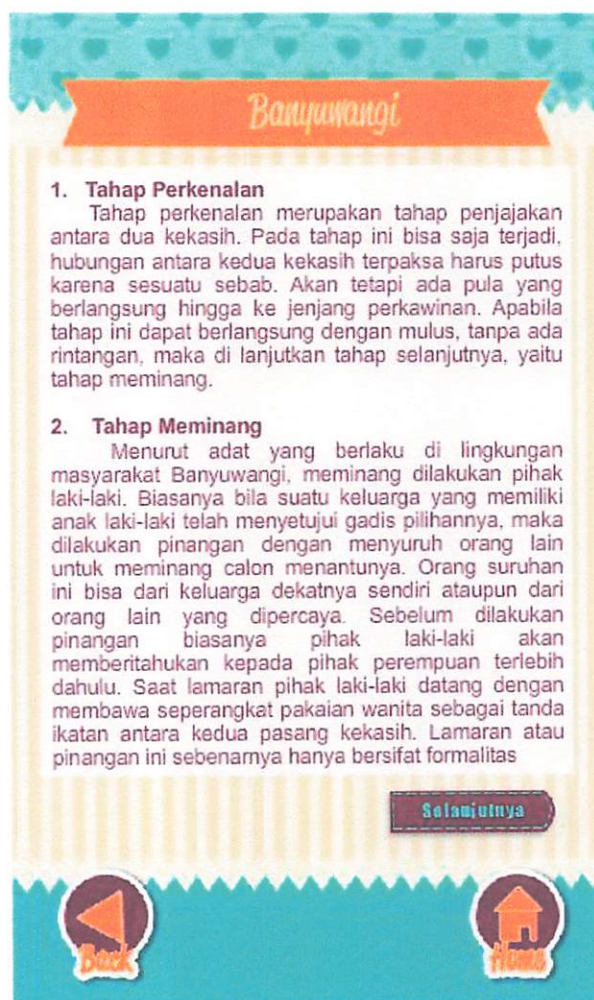
Tampilan dari menu madura berisi urutan dan tata cara pernikahan menurut adat daerah di Madura dan audio musik pengiring pengantin pernikahan adat Madura. Terdapat tombol selanjutnya untuk menuju ke halaman selanjutnya dan tombol sebelumnya untuk menuju ke halaman sebelumnya. Di pojok kanan aplikasi terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Tampilan Menu Adat Pernikahan Madura

#### 4.2.1.14. Tampilan Menu Adat Pernikahan Banyuwangi

Tampilan dari menu Banyuwangi berisi urutan dan tata cara pernikahan menurut adat daerah di Banyuwangi. Terdapat tombol selanjutnya untuk menuju ke halaman selanjutnya dan tombol sebelumnya untuk menuju ke halaman sebelumnya. Di pojok kanan aplikasi terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 Tampilan Menu Adat Pernikahan Banyuwangi

#### 4.2.1.15. Tampilan Menu Kuis

Didalam tampilan menu kuis terdapat dua buah sub menu yaitu menu pilihan ganda yang berfungsi untuk menampilkan soal –soal pilihan ganda dan menu essay yang berfungsi untuk menuju soal-soal kuis isian dan terdapat tombol home di pojok kanan bawah untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu sebelumnya. seperti pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Tampilan Menu kuis.

#### 4.2.1.16. Tampilan Menu Pilihan Ganda

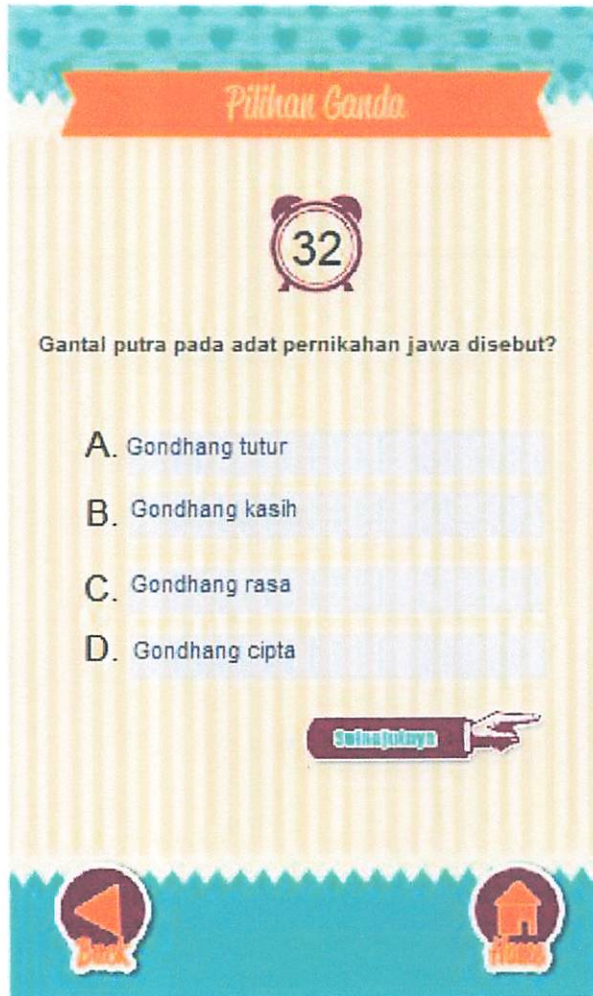
Didalam tampilan menu kuis pilihan ganda terdapat dua buah sub menu yaitu menu mulai yang berfungsi untuk menuju soal-soal kuis dan menu poin tertinggi yang berfungsi untuk menuju poin atau peringkat teratas dari kuis. dan terdapat tombol home yang terdapat di pojok kanan bawah untuk kembali ke menu utama dan tombol back di pojok kiri bawah untuk kembali ke menu sebelumnya seperti pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Tampilan Menu kuis pilihan ganda

#### 4.2.1.17. Tampilan Menu Pilihan Ganda Mulai

Didalam tampilan menu kuis 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 kanan bawah untuk kembali ke menu utama dan tombol back di pojok kiri bawah untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Tampilan Menu Pilihan Ganda 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.. Seperti pada Gambar 4.17.

#### 4.2.1.18. Tampilan Menu Score

Tampilan menu skor merupakan tampilan yang keluar setelah user selesai menjawab soal pertanyaan. dan terdapat tombol home yang terdapat di tengah atas aplikasi untuk kembali ke menu utama seperti pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18 Tampilan Menu Score

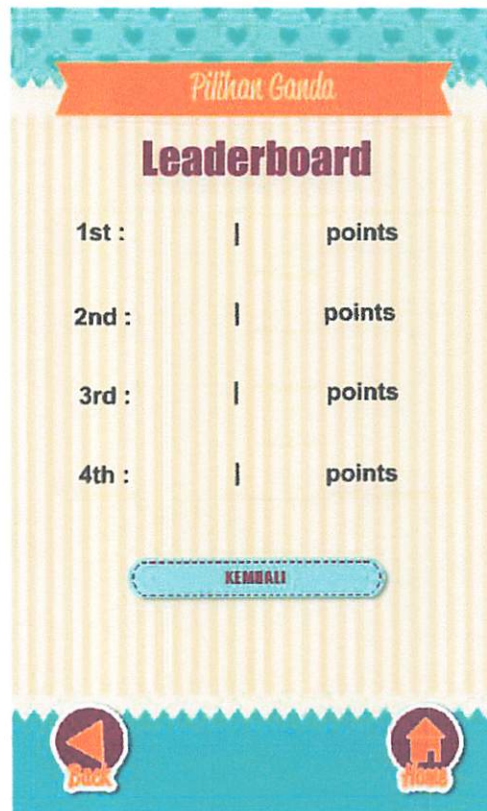
Didalam tampilan menu kuis ini terdapat beberapa tombol yaitu tombol coba lagi yang berfungsi untuk mengulang kembali menjawab soal kuis, tombol simpan skor yang berfungsi untuk menyimpan skor yang akan disimpan di poin tertinggi dan poin tertinggi yang berfungsi untuk ke halaman menu poin tertinggi. Seperti pada Gambar 4.18.

#### 4.2.1.19. Tampilan Menu Point tertinggi

Tampilan point tertinggi merupakan tampilan yang keluar setelah user selesai menjawab soal kuis 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 tengah atas aplikasi untuk kembali ke menu utama seperti pada Gambar 4.19.



Gambar 4.19 Tampilan Menu Point Tertinggi

#### 4.2.1.20. Tampilan menu Bantuan

Tampilan menu bantuan merupakan tampilan dari menu utama yang berfungsi sebagai bantuan atau keterangan dari menu-menu aplikasi media pembelajaran ini. Agar memudahkan *user* dalam menjalankan aplikasi tersebut. dan terdapat tombol home yang terdapat di tengah atas aplikasi untuk kembali ke menu utama seperti pada Gambar 4.19.



Gambar 4.20 Tampilan Menu Bantuan

#### 4.2.1.21. Tampilan menu About Us

Tampilan menu *about us* merupakan tampilan dari menu utama yang berfungsi sebagai info atau keterangan dari pembuat aplikasi media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis *android*. dan terdapat tombol home yang terdapat di tengah atas aplikasi untuk kembali ke menu utama seperti pada Gambar 4.21.

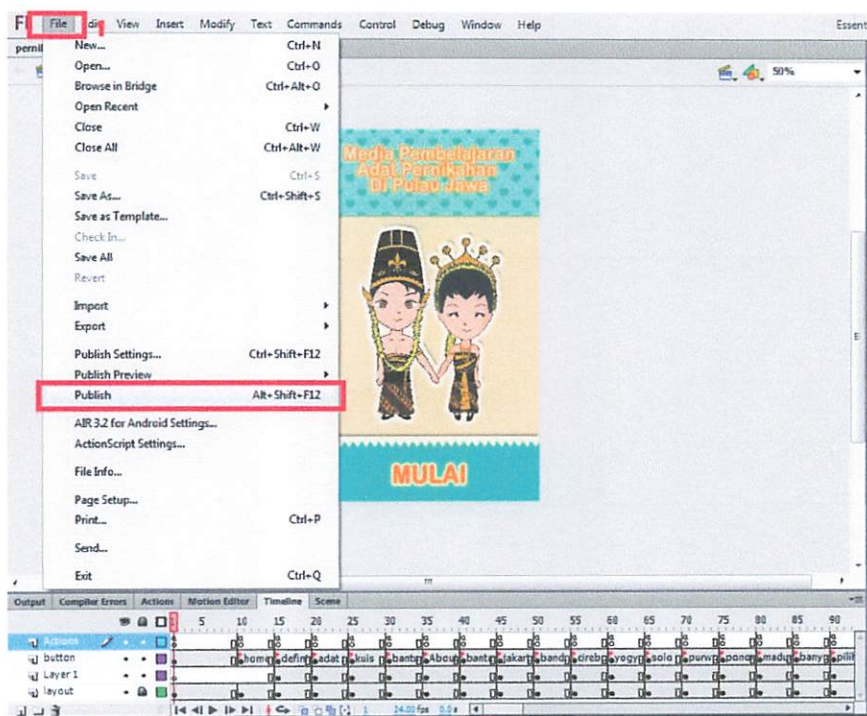


Gambar 4.21 Tampilan Menu About Us

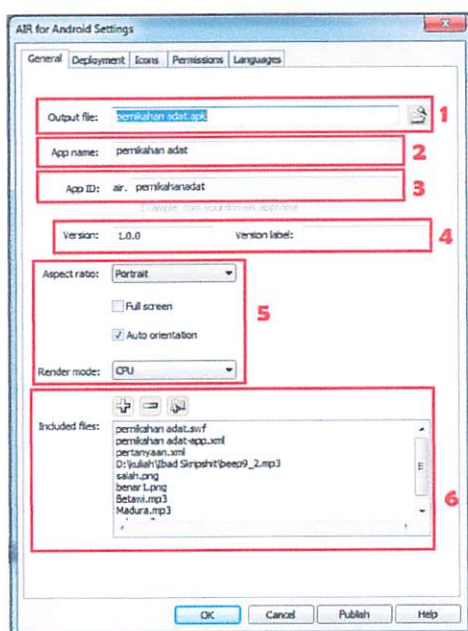
#### 4.3. Cara Mepublish File menjadi APK

Aplikasi pembelajaran bahasa Jepang ini dapat berjalan pada android saat dijadikan file apk, namun sebelumnya untuk menjalankan aplikasi ini pada android harus menginstall *adobe AIR* terlebih dahulu agar aplikasi dapat berjalan. Untuk mencompile aplikasi yang kita buat menjadi apk langkah-langkah seperti berikut :

1. Klik *file* → *Publish*. Seperti gambar 4.22.

Gambar 4.22 Tampilan *Publish*

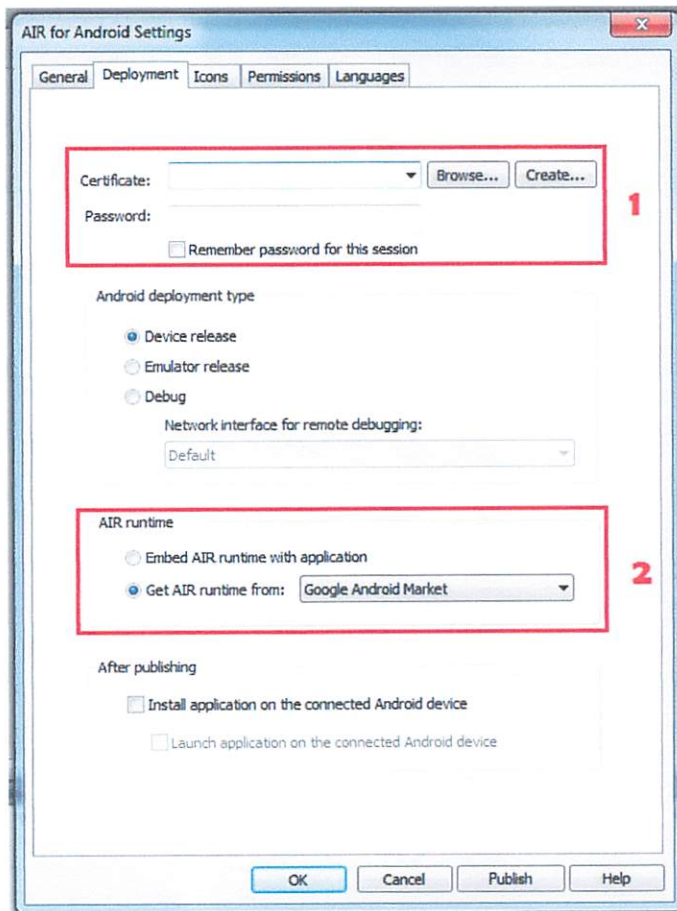
2. Setelah memilih menu publish maka akan muncul jendela seperti gambar 4.23.

Gambar 4.23 Tampilan Tabulasi *General*

Keterangan :

1. Nama file dan lokasi penyimpanan file.
2. Nama aplikasi yang akan dibuat.
3. Aplikasi ID.
4. Informasi versi aplikasi yang dibuat.
5. Rasio aplikasi setelah dipublish.
6. yaitu file yang akan dimasukkan dalam aplikasi, seperti gambar/video/music/xml/dll.

3. Kemudian pindah ke tabulasi *Deployment*. Seperti gambar 4.24.



Gambar 4.24 Tampilan Tabulasi *Deployment*

Keterangan :

1. Disini kita harus membuat certificate, yaitu sertifikasi aplikasi, bahwa itu adalah karya kita sehingga setiap kita membuat aplikasi android certificatena harus sama, untuk mengurangi penjiplakan karya.

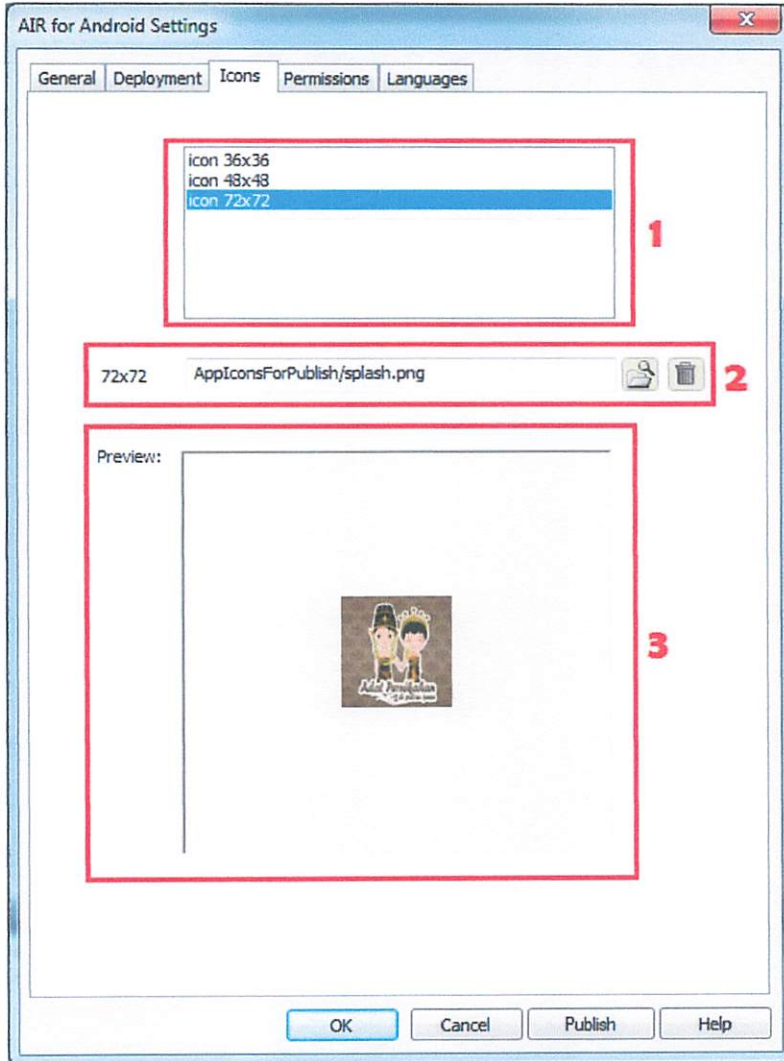
Gambar 4.25 Tampilan *Create Certificate*

Keterangan :

1. Nama publisernya yang membuat aplikasi. Misalkan saja **Ibad**.
2. Merupakan Unit Organisasi Misalkan, **Software Engineering**.
3. Merupakan Nama Organisasi Anda, Sebagai Contoh **Ngedrop**.
4. Merupakan Negeranya, kita pilih ID **Indonesia**.
5. Merupakan Password Aplikasi, Sehingga Orang pun tidak bisa merubah Certificate dari Aplikasi.
6. Validasi Periode Aplikasi, Misalkan 2 Tahun.
7. Dimana File Certificate Akan Disimpan.

Untuk melakukan proses publish sebaiknya file diletakan ke dalam direktori yang sama dengan file fla yang anda buat.

4. Setelah itu pindah ke tabulasi *icon* selanjutnya ubah icon untuk aplikasi yang anda buat Seperti gambar 4.26.

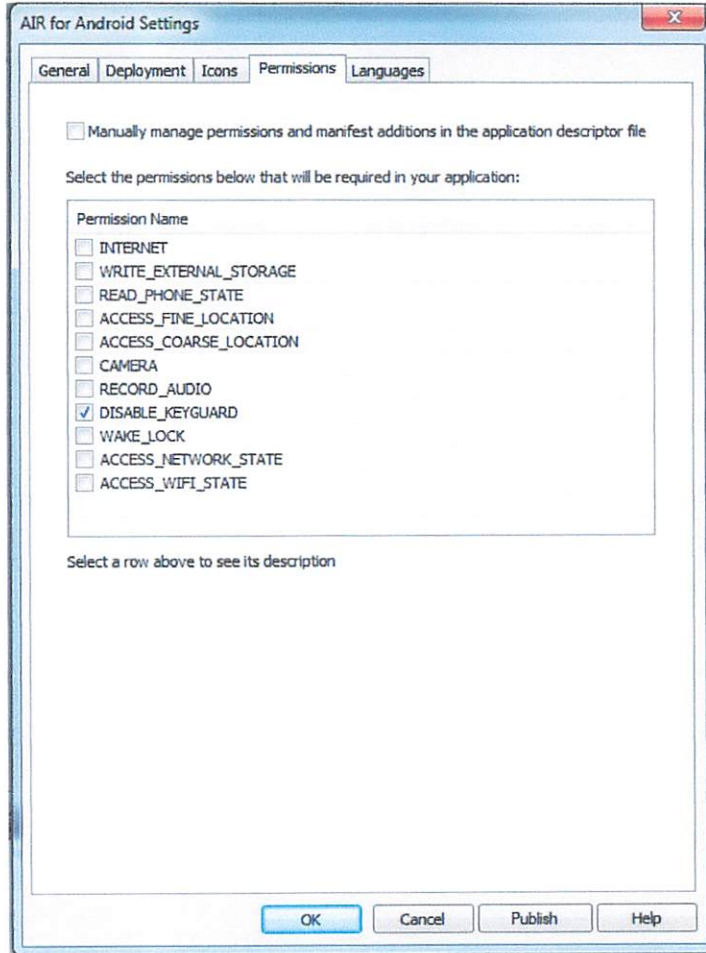


Gambar 4.26 Tampilan *Tabulasi Icon*

Keterangan :

1. Ukuran resolusi icon yang akan dibuat.
2. Lokasi import file gambar yang akan dipakai untuk icon.
3. Preview tampilan icon.

5. Setelah itu pindah ke tabulasi *permissions* dan centang *Disable Keyguard* setelah itu klik *publish*, silahkan cek pada folder yang telah menyimpan apk tersebut. Seperti gambar 4.27.



Gambar 4.27 Tampilan Tabulasi Permission

## 4.4. Pengujian

### 4.4.1. 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 pengujian aplikasi ini dilakukan pada beberapa jenis *smartphone* berdasarkan *Operating System* dan ukuran layar. Seperti pada Tabel 4.1.

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

Pengujian Kesesuaian Fungsi dalam Sistem Android								
No	Menu	Proses	Hasil					
			A	B	C	D	E	F
1	Button Mulai	Link to Menu Utama	Y	Y	Y	Y	Y	Y
2	Button Definisi	Link to Definisi	Y	Y	Y	Y	Y	Y
3	Button Adat Pernikahan	Link to Adat Pernikahan	Y	Y	Y	Y	Y	Y
4	Button Banten	Link to Banten	Y	Y	Y	Y	Y	Y
5	Button Jakarta	Link to Jakarta	Y	Y	Y	Y	Y	Y
6	Button Cirebon	Link to Cirebon	Y	Y	Y	Y	Y	Y
7	Button Yogyakarta	Link to Yogyakarta	Y	Y	Y	Y	Y	Y
8	Button Solo	Link to Solo	Y	Y	Y	Y	Y	Y
9	Button Purwokerto	Link to Purwokerto	Y	Y	Y	Y	Y	Y
10	Button Ponorogo	Link to Ponorogo	Y	Y	Y	Y	Y	Y
11	Button Madura	Link to Madura	Y	Y	Y	Y	Y	Y
12	Button Banyuwangi	Link to Banyuwangi	Y	Y	Y	Y	Y	Y
13	Button Kuis	Link to Kuis	Y	Y	Y	Y	Y	Y
14	Button Pilihan Ganda	Link to Pilihan Ganda	Y	Y	Y	Y	Y	Y
15	Button Soal Essay	Link to Essay	Y	Y	Y	Y	Y	Y
16	Button Mulai Kuis	Link to Soal Kuis	Y	Y	Y	Y	Y	Y
17	Button Simpan	Link to User name & skor	Y	Y	Y	Y	Y	Y
18	Button Coba lagi	Link to Menu Kuis	Y	Y	Y	Y	Y	Y
19	Button Skor Tertinggi	Link to Skor Tertinggi	Y	Y	Y	Y	Y	Y
20	Button Bantuan	Link to Bantuan	Y	Y	Y	Y	Y	Y
21	Button About us	Link to About Us	Y	Y	Y	Y	Y	Y
22	Button Keluar	Menutup Aplikasi	Y	Y	Y	Y	Y	Y
23	Button Sebelumnya	Link to Halaman Sebelumnya	Y	Y	Y	Y	Y	Y
24	Button Selanjutnya	Link to Halaman Selanjutnya	Y	Y	Y	Y	Y	Y

25	Button Back	Link to Menu Sebelumnya	Y	Y	Y	Y	Y	Y
26	Button Home	Link to Menu Utama	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Keterangan simbol:

Keterangan :

A = Samsung Galaxy Mini 2 S6500D

320 x 480

Frozen Yoghurt

B = Idea Tab A1000-G

1024 x 600

*Gingerbread*

C = Samsung Galaxy Chat

GT-B5330

240 x 320

*Ice Cream Sandwich*

D = Smartfren Andromax C

480 x 800

*Jelly Bean*

E = Samsung Galaxy S III

GT-i9300

1280 x 720

*Ice Cream Sandwich*

F = Cross A7s

960x 540

*Ice Cream Sandwich*

Y = Berhasil

X = Gagal

### Prosentase Pengujian pada sistem Android

$$\frac{26}{26} \times 100 \% = 100 \%$$

#### Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 26 dari 26 pengujian pada sistem Android berhasil, sehingga memperoleh prosentase 100 %

### 4.3.2. Pengujian User

Pengujian *user* pada aplikasi *Android* Media Pembelajaran Adat Pernikahan Di Pulau 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* Adat Pernikahan Di Pulau Jawa ini. Adapun hasil dari pengujian *user* ini ditunjukkan pada tabel 4.5.

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

No	Pertanyaan	Baik	Cukup	Kurang
1	Tampilan	16 Orang	4 Orang	-
2	Tentang aplikasi	10 Orang	10 Orang	-
3	Kinerja Aplikasi	16 Orang	4 Orang	-
4	Tingkat Kemudahan Aplikasi	18 Orang	2 Orang	-
5	Fungsi Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran	16 Orang	4 Orang	-
6.	Fungsi aplikasi sebagai referensi adat pernikahan kepada masyarakat Jawa	16 Orang	4 Orang	-

#### Prosentase Pengujian pengguna (*user*)

##### 1. Tampilan

$$\frac{16}{20} \times 100 \% = 80 \%$$

**Keterangan :**

Pengujian menunjukkan bahwa 16 dari 20 user memilih baik untuk tampilan aplikasi, sehingga memperoleh prosentase 80 %, selebihnya user memilih cukup.

**2. Menu aplikasi**

$$\frac{10}{20} \times 100 \% = 50 \%$$

**Keterangan :**

Pengujian menunjukkan bahwa 10 dari 20 user memilih baik untuk menu aplikasi, sehingga memperoleh prosentase 50 %, selebihnya user memilih cukup.

**3. Kinerja Aplikasi**

$$\frac{16}{20} \times 100 \% = 80 \%$$

**Keterangan :**

Pengujian menunjukkan bahwa 16 dari 20 user memilih baik untuk kinerja aplikasi, sehingga memperoleh prosentase 80 %, selebihnya user memilih cukup.

**4. Tingkat Kemudahan Aplikasi****Keterangan :**

$$\frac{18}{20} \times 100 \% = 90 \%$$

Pengujian menunjukkan bahwa 18 dari 20 user memilih baik untuk tingkat kemudahan aplikasi, sehingga memperoleh prosentase 90 %, selebihnya user memilih cukup.

**5. Fungsi Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran**

$$\frac{16}{20} \times 100 \% = 80 \%$$

**Keterangan :**

Pengujian menunjukkan bahwa 16 dari 20 user memilih baik untuk fungsi aplikasi sebagai media pembelajaran, sehingga memperoleh prosentase 80 %, selebihnya user memilih cukup.

**6. Fungsi Aplikasi sebagai Referensi Adat Pernikahan kepada Masyarakat Jawa**

$$\frac{16}{20} \times 100 \% = 80 \%$$

**Keterangan :**

Pengujian menunjukkan bahwa 16 dari 20 user memilih baik untuk fungsi aplikasi sebagai referensi adat Pernikahan, sehingga memperoleh prosentase 80 %, selebihnya user memilih cukup.

Dari pengujian sistem kepada pengguna (*user*) dapat di tarik kesimpulan aplikasi media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android menggunakan adobe flash profesional CS 6 dapat masyarakat pada umumnya. Karena tingkat kemudahan pada aplikasi ini mencapai 90 %.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Setelah melalui beberapa tahapan perancangan, implementasi, dan pengujian aplikasi media pembelajaran Adat Pernikahan di Pulau Jawa ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Semua fungsi yang digunakan dalam aplikasi ini sudah mencapai tingkat keakuratan mencapai 100 %. Tingkat keakuratan ini sudah diujicoba dengan menjalankan kinerja aplikasi ditiap fungsinya.
2. Aplikasi media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa ini dapat dijalankan dengan baik di *handphone* (ponsel) yang mempunyai ukuran layar 480 x 854 *pixel*, dan 1024 x 600 *pixel* dengan tingkat keakuratan mencapai 100 %, dan pada ukuran *pixel* lain dengan tingkat keakuratan mencapai 90%.
3. Aplikasi ini dapat dijalankan pada OS *Android* antara versi *Froyo* (2.2.1) sampai versi *Jelly Bean* (4.1.2).

#### **5.2 Saran**

Adapun saran-saran yang dapat di berikan untuk penyempurnaan dan pengembangan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi agar tampilan pada aplikasi ini dapat digunakan pada posisi layar *portrait* dan *landscape*
2. Penambahan materi tentang adat pernikahan selain di Pulau Jawa seperti Pulau Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, Bali, Nusa Tenggara Timur, Nusa Tenggara Barat dan Papua.
3. Mengembangkan aplikasi agar dapat digunakan secara online.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Makalah Media Pembelajaran  
[https://www.academia.edu/4563787/pengertian\\_media\\_pembelajaran](https://www.academia.edu/4563787/pengertian_media_pembelajaran) (Diakses pada tanggal 25 Maret 2014)
- [2]. Perkawinan Menurut Hukum Adat dan Hukum Islam  
[http://library.walisongo.ac.id/digilib/files/disk1/35/jtptiain-gdl-s1-2007-azzanurlai-1713-bab2\\_210-1.pdf](http://library.walisongo.ac.id/digilib/files/disk1/35/jtptiain-gdl-s1-2007-azzanurlai-1713-bab2_210-1.pdf) (Diakses pada 25 Maret 2014)
- [3]. Multimedia  
<http://sir.stikom.edu/302/5/BAB%20II.pdf> (Diakses pada 25 Maret 2014)
- [4]. ANDI. 2012. *“Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS6”* PENERBIT C.V ANDI OFFSET. Yogyakarta.
- [5]. Arif Akbarul Huda. 2012. *Membuat Sendiri Aplikasi Android Untuk Pemula*. Yogyakarta.
- [6]. Agoes, Artati. 2003. *Kiat Sukses Menyelenggarakan Perkawinan Adat Sunda*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- [7]. Sumarsono, HR. 2007. *Tata Upacara Pengantin Adat Jawa*. Yogyakarta : Penerbit Narasi
- [8]. Pernikahan adat Banten  
<http://www.nimusinstitute.com/adat-pernikahan-banten> (Diakses pada tanggal 27 Juni 2014)
- [9]. Upacara dan Busana Pengantin Osing Banyuwangi  
<http://www3.petra.ac.id/eastjava/culture/posing.htm> (Diakses pada Tanggal 27 Juni 2014)
- [10]. Perkawinan pada Masyarakat Betawi  
[http://www.duniaesai.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=472:perkawinan-pada-masyarakat-betawi&catid=34:antropologi-&Itemid=93](http://www.duniaesai.com/index.php?option=com_content&view=article&id=472:perkawinan-pada-masyarakat-betawi&catid=34:antropologi-&Itemid=93) (Diakses pada Tanggal 27 Juni 2014)
- [11]. Menyingkap Makna Pernikahan Adat Cirebon  
<http://sosbud.kompasiana.com/2014/01/22/menyingkap-makna-pernikahan-adat-cirebon-628211.html> (Diakses pada tanggal 27 Juni 2014)
- [12]. Upacara dan Busana Pengantin Osing Banyuwangi  
<http://www3.petra.ac.id/eastjava/cities/madura/culture/psumenep.htm> (Diakses pada tanggal 27 Juni 2014)

# LAMPIRAN





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

## FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : MOHAMMAD RAJIB KHOIRUL IBAD  
NIM : 10.18.123  
Massa Bimbingan : 21 SEPTEMBER 2014  
Judul Skripsi : MEDIA PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI  
PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NO.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	15 - 04 - 2014	Review Bab I, II, III	
2	02 - 05 - 2014	Perbaiki Bab III, Tambah keterangan flowchart	
3	14 - 05 - 2014	Analisa kebutuhan fungsi dan software	
4	03 - 06 - 2014	Demo program, Perbaiki kuis	
5	17 - 06 - 2014	Pengujian, Perbaiki laporan dan Pustaka	
6	30 - 06 - 2014	Demo program, Bab IV	
7	04 - 07 - 2014	Penutup, Kesimpulan dan Saran	
8	11 - 08 - 2014	Abstrak Makalah Seminar Hasil	
9	12 - 08 - 2014	Makalah, Kesimpulan	
10	15 - 08 - 2014	Review Seminar Hasil	

Malang, \_\_\_\_\_  
Dosen Pembimbing

20/8/14

Nurlaily Vendyansyah, ST

Malang, 21 April 2014

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

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Ir. Yudi Limpraptono, MT  
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
MALANG

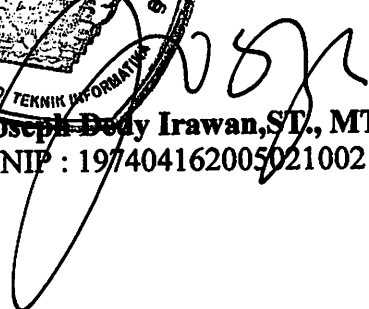
Yang bertanda tangan dibawah ini:

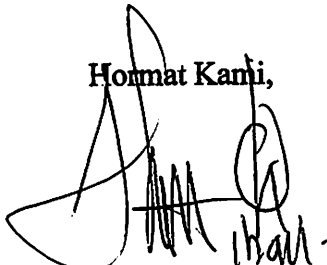
Nama : MOHAMMAD RAJIB KHOIRUL IBAD  
Nim : 1018123  
Prodi : Teknik Informatika S-1

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

### Media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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  
Ketua,  
  
Joseph Dedy Irawan, ST., MT.  
NIP : 197404162005021002

Hormat Kami,  
  
MOHAMMAD RAJIB KHOIRUL IBAD

Form S-3a

INSTITUT 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 : MOHAMMAD RAJIB KHOIRUL IBAD

Nim : 1018123

Program Studi : Teknik Informatika

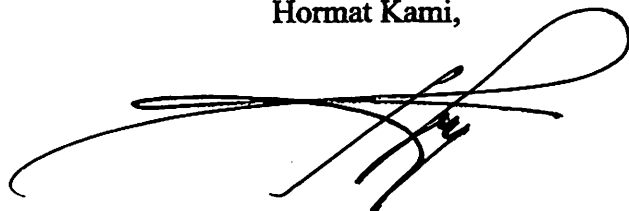
Dengan ini menyatakan bersedia / tidak bersedia \*) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

**Media pembelajaran adat pernikahan di pulau jawa berbasis android**

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, \_\_\_\_\_

Hormat Kami,



Ir. Yudi Limpraptono, MT  
NIP.Y.1039500274

Catatan :  
Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i  
yg bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut  
\*) coret yang tidak perlu

Form S-3b

Malang, 21 April 2014

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

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Nurlaily Vendyansyah, ST  
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

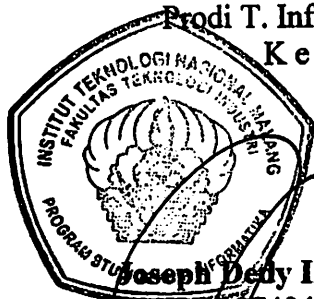
Nama : MOHAMMAD RAJIB KHOIRUL IBAD  
Nim : 1018123  
Prodi : Teknik Informatika S-1

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

### **Media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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,



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

Hormat Kami,

MOHAMMAD RAJIB KHOIRUL IBAD

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : MOHAMMAD RAJIB KHOIRUL IBAD

Nim : 1018123

Program Studi : Teknik Informatika

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

**Media pembelajaran adat pernikahan di pulau jawa berbasis android**

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, 28 / 4 / 2014

Hormat Kami,



Nurlaily Vendyansyah, ST

Catatan :  
Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i  
yg 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

PT. 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 Ir. Yudi Limpraptone, 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 : MOHAMMAD RAJIB KHOIRUL IBAD  
Nim : 1018123  
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 Nurlaily Vendyansyah, ST  
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 : MOHAMMAD RAJIB KHOIRUL IBAD  
Nim : 1018123  
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



## BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

No	Nama Mahasiswa : MUHAMMAD RAJIB KHOIRUL IBAD			Nim 10.18.123
1	Keterangan	Tanggal	Waktu	Tempat
2	Pelaksanaan	28 MARET 2014	08.00	Ruang RAPAT
3	Spesifikasi Judul (berilah tanda silang)**)			
	a. Jaringan komputer	c. Basis data		
	<input checked="" type="checkbox"/> b. Multimedia	d. Pemrograman & RPL		
		e. Lainnya.....		
4	Judul proposal yang diseminarkan mahasiswa	MEDIA PEMBELAJARAN ADAT PERMIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID		
5	Perubahan judul yang diusulkan oleh kelompok dosen keahlian			
6	Catatan :			
7	Catatan :			
	Persetujuan judul skripsi			
	Disetujui, Dosen keahlian I	Disetujui, Dosen keahlian II	Disetujui, Dosen keahlian III	
	 SOEDJONO PRASETIO			
	Mengetahui, Ketua Prodi T.Informatika	Moderator I	Moderator II	
	Joseph Dedy Irawan. ST.MT NIP. 19740416 200501 1 002	 NURLAILY		





## FORMULIR PERBAIKAN SEMINAR JUDUL

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

Nama : Muhammad Rajib Khoirul Ibad  
NIM : 1018123  
Perbaikan Meliputi : \_\_\_\_\_

- Tambah referensi tentang pernikahan/adat
- Pengujian software harus dilakukan dgn melibatkan pakar/ahli

Malang, \_\_\_\_\_

( SONNI PRASETYO )



## FORMULIR PERBAIKAN SEMINAR JUDUL


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

Nama : M. Rajib Khoirul Ibad  
NIM : 1010123  
Perbaikan Meliputi : \_\_\_\_\_

Adat pernikahan meliputi:

- ~~Betawi~~
- ~~Banten~~
- ~~Sunda~~
- ~~Cirebon~~
- ~~Punjokerto~~
- ~~Yogyakarta~~
- ~~Solo~~
- ~~Ponorogo~~
- ~~Banyuwangi~~
- ~~Madura~~

Malang, \_\_\_\_\_

  
( ALI MAHMUDI )



## FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

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

Nama : Mohammad Rajib Khoiml Ibad  
NIM : 1018123  
Perbaikan Meliputi : \_\_\_\_\_

1. Pengujian user ditambah menjadi 20 orang
2. Tabel pengujian user harus berupa user
3. Tambahkan cara menggunakan aplikasi flash yang anda buat ke dalam android di Bus LV 1

Malang, 21-8-2014

( SONNY PRASETYO )



## FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

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

Nama : Mohammad Rajib Khoirul Ibad.  
NIM : 1018123  
Perbaikan Meliputi : \_\_\_\_\_

- 1) Sesuaikan judul bab dgn yg di daftar in & sistematisa.  
penulisan
- 2) Perbaiki flow chart gbr 3.3, 2.5
- 3) Tambahkan soal pilihan ganda 20.  
Tampilan random 10.
- 4) Tambahkan musik tradisional pernikahan pada 3 alat  
saja.
- 5) Pada bab IV. Bagaimana cara memasukkan, compile,  
sertifikat ke android. Tuliskan di sana.

Malang, 21 Agustus 2014.

(A. M. M. M. M.)

**LEMBAR PEMANTAUAN SEMINAR PROGRES SKRIPSI**

: MOHAMMAD RAJIB KHOIRUL IBAD.  
: 10.18.123  
: 17 JUNI 2014.

Skripsi :  
DIA PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA  
BASIS ANDROID.

/ Komentor :

Perbanyak Referensi Konten.  
Tambahkan Quis Esai

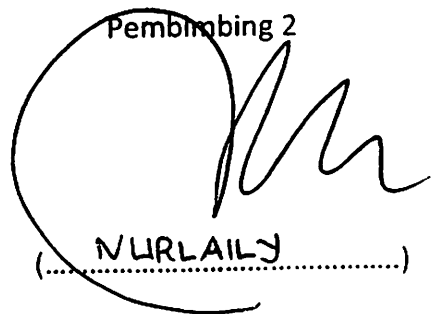
ngetahui,  
gram Studi T.Informatika  
Ketua

Pembimbing 1

Pembimbing 2

eph Dedy Irawan, ST.MT  
. 19740416 200501 1 002

(.....)

()  
NURLAILY



## FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

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

Nama : Mohammad Rajib Khoimul Ibad  
NIM : 1018123  
Perbaikan Meliputi : \_\_\_\_\_

1. Pengujian user ditambah menjadi 20 orang
2. Tabel pengujian user harus berupa user
3. Tambahkan cara memantapkan aplikasi flash yang anda buat ke dalam android di Bab LV 1

Malang, 21-8-2014

( SONNY PRASETIO )



## FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

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

Nama : Mohammad Rajib Khoirul Ibad.  
NIM : 1018123  
Perbaikan Meliputi : \_\_\_\_\_

1) Sesuaikan judul bab dan yg di daftar isi ; & sistematisa penulisan.

2) Perbaiki flow chart gbr 3.3, 3.5

3) Tambahkan soal pilihan ganda 20.  
Tampilan random 10.

4) Tambahkan musik tradisional pernikahan pada 3 alat saja.

5) Pada bab IV. Bagaimana cara memaukkan, compile, serbifikat ke android. Tuliskan di sana.

Malang, 21 Agustus 2014.

( 42 ) MAH MUDI

## Lampiran 1 Source Code Berhenti

```
Stop();
```

## Lampiran 2 Source Code Tombol

```
btnhome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_18);  
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_18(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(10);  
}  
  
btnback.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_22);  
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_22(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(10);  
}  
  
btnbanten.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_47);  
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_47(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(40);  
}  
  
btnjakarta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_48);  
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_48(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(45);  
}  
  
btnbandung.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_49);  
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_49(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(50);  
}  
  
btncirebon.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_50);  
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_50(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(55);  
}  
  
btnyogyakarta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_51);  
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_51(event:MouseEvent):void  
{
```



```

        gotoAndStop(60);
    }

    btnsolo.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_52);
    function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_52(event:MouseEvent):void
    {
        gotoAndStop(65);
    }

    btnpurwokerto.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_53);
    function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_53(event:MouseEvent):void
    {
        gotoAndStop(70);
    }

    btnponorogo.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_54);
    function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_54(event:MouseEvent):void
    {
        gotoAndStop(75);
    }

    btnmadura.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_55);
    function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_55(event:MouseEvent):void
    {
        gotoAndStop(80);
    }

    btnbanyuwangi.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_56);
    function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_56(event:MouseEvent):void
    {
        gotoAndStop(85);
    }

```

### **Lampiran 3 Source Code Memanggil File XML Soal Kuis**

```

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("pertanyaan.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].op
4];

        }
        //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);

```

#### **Lampiran 4 Source Code Memasukkan Nama User pada Kuis**

```

import flash.events.MouseEvent;

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

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);
    }
}

```

#### **Lampiran 5 Source Code Menampilkan Nilai Kuis**

```

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);
    }
}

```

## Lampiran 6 Source Code Menyimpan Nilai Kuis

```
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.CLICK, 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);
    }
}

```

### **Lampiran 7 Source Code Menampilkan Skor Tertinggi**

```

name1.text = savedSN.name1;
points1.text = savedSN.score1;
name2.text = savedSN.name2;
points2.text = savedSN.score2;
name3.text = savedSN.name3;
points3.text = savedSN.score3;
name4.text = savedSN.name4;
points4.text = savedSN.score4;

```

### **Lampiran 8 Source Code Kuis Essay**

```

import flash.media.Sound;
import flash.media.SoundChannel;
import flash.media.SoundTransform;
import flash.net.URLRequest;
import flash.events.MouseEvent;
import fl.display.ProLoader;
import flash.utils.*;
import flash.events.TimerEvent;

```

```

//variable awal
var cek:int=0;
var sta:int=0;
var hurufMisteri:String;
var hurufPrediksi:String;
var txt:String;
var fl_ProLoader:ProLoader;
var fl_ProLoader1:ProLoader;
var fl_ToLoad:Boolean = true;
var benar:int;
var mySound:Sound = new Sound();
var myChannel:SoundChannel = new SoundChannel();
var myTransform = new SoundTransform();
mySound.load(new URLRequest("nice.mp3"));

//event pada tombol cek
cekBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, cekHuruf);
function cekHuruf(event:MouseEvent):void
{
    hurufPrediksi=String(inputTeks.text);

    //jika angka yang ditebak kurang dari target
    if( hurufPrediksi == "femseher" || hurufPrediksi == "FERNSEHER")
    {
        //display.text="Benar";
        benar = benar + 10;
        //tampil.text= String(benar);
        myChannel= mySound.play();
        myTransform.volume = 0.5;
        fl_ProLoader = new ProLoader();
        //cek
        if (cek==0) {
            fl_ProLoader.load(new URLRequest("benar1.png"));
            fl_ProLoader.x=-58;
            fl_ProLoader.y=-382;
            addChild(fl_ProLoader);
            trace(benar);
        }
        else {
            fl_ProLoader1.unload()
            fl_ProLoader1.load(new URLRequest("benar1.png"));
            fl_ProLoader1.x=-58;
            fl_ProLoader1.y=-382;
            addChild(fl_ProLoader1);
            trace(benar);
            cek=0;
        }
        var timer:Timer = new Timer(1000,1);
        timer.addEventListener(TimerEvent.TIMER,blah);
        timer.start();
    }
    else
    {
        if (cek==0) {
            //display.text="salah";
            fl_ProLoader1 = new ProLoader();
            fl_ProLoader1.load(new URLRequest("salah.png"));
            fl_ProLoader1.x=-40;
            fl_ProLoader1.y=-280;
        }
    }
}

```

```

        addChild(fl_ProLoader1);
        cek=1;
    }
    var timer11:Timer = new Timer(1000,1);
    timer11.addEventListener(TimerEvent.TIMER,blah11);
    timer11.start();
}

function blah(e:TimerEvent):void{
    fl_ProLoader.unload();
    myChannel.stop();
    nextFrame();
}
function blah11(e:TimerEvent):void{
    fl_ProLoader1.unload();
    //myChannel.stop();
    nextFrame();
}
}

```

### **Lampiran 9 Source Code Menjalankan Audio**

```

btnsolomus.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToPlayStopSound_8);
var fl_SC_8:SoundChannel;
//This variable keeps track of whether you want to play or stop the sound
var fl_ToPlay_8:Boolean = true;
function fl_ClickToPlayStopSound_8(evt:MouseEvent):void
{
    if(fl_ToPlay_8)
    {
        var s:Sound = new Sound(new URLRequest("solo.mp3"));
        fl_SC_8 = s.play();
    }
    else
    {
        fl_SC_8.stop();
    }
    fl_ToPlay_8 = !fl_ToPlay_8;
}
}

```

### **Lampiran 10 Source Code Memberhentikan Audio**

```

btnbacksolo.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToStopAllSounds_16);
function fl_ClickToStopAllSounds_16(event:MouseEvent):void
{
    SoundMixer.stopAll();
}
}


```

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : *Gunak/ri*  
ALAMAT : *FRT 02 Kebonduren*  
PEKERJAAN : *IRT*

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 media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Sunarto  
ALAMAT : Karangas  
PEKERJAAN : Swasta

Tanda Tangan



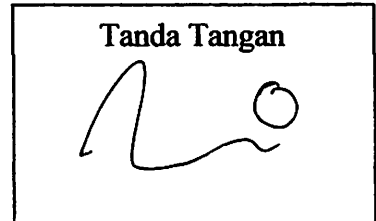
- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang



## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Sutirno  
ALAMAT : Ponggok  
PEKERJAAN : Swasta




- 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 media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : SIATIK  
ALAMAT : Karang 10  
PEKERJAAN : swasta

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 media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Fathan Zaini  
ALAMAT : Jl Perumahan  
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 media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?  
 a) Baik  
b) Cukup  
c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?  
 a) Baik  
b) Cukup  
c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?  
 a) Baik  
b) Cukup  
c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

**NAMA RESPONDEN** : Hera Hestia .S.  
**ALAMAT** : Jl. Sumber taman  
**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 media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Sifi Kholifah  
ALAMAT : Malang  
PEKERJAAN : mahasiswa

Tanda Tangan

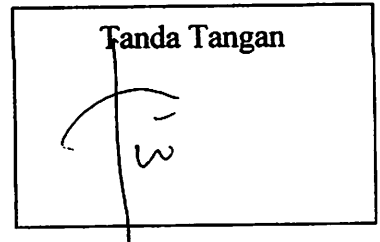


- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Wulan  
ALAMAT : Bandulan gang V  
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 media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Cahih Marga Sella  
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 media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : SOAIDI  
ALAMAT : LUMAJANG  
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 media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

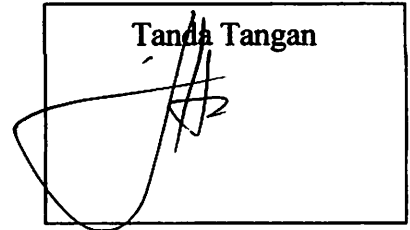


## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : *Sidqoni 495*  
ALAMAT : *Prokolinggo*  
PEKERJAAN : *mahasiswa*

Tanda Tangan

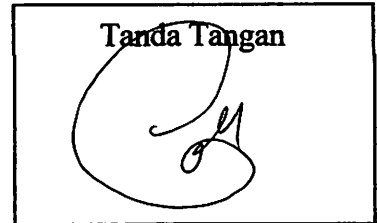


- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : M. Soluhudin  
ALAMAT : Nralang  
PEKERJAAN : Swasta

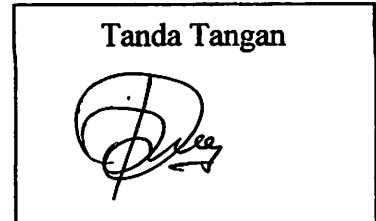


- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : denis sudarmawan  
ALAMAT : kepahjen  
PEKERJAAN : mahasiswa



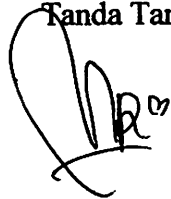
- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Amiratul Tsania  
ALAMAT : Prigen  
PEKERJAAN : Suasta

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 media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : *Regar Arip Jahansyah*  
ALAMAT : *Jl. Perusahaan*  
PEKERJAAN : *Mahasiswa*

Tanda Tangan

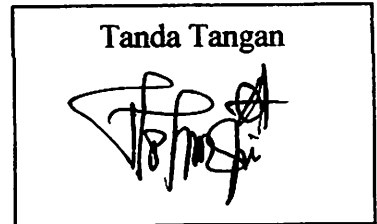


- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : BUDI. WIBOWO  
ALAMAT : MOJOKERTO  
PEKERJAAN : SWASTA




- 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 media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Bima Anggera Putra  
ALAMAT : Nganjuk  
PEKERJAAN : Mahasiswa

Tanda Tangan



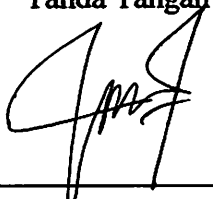
- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini ?  
 a) Baik  
b) Cukup  
c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?  
 a) Baik  
b) Cukup  
c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?  
 a) Baik  
b) Cukup  
c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?  
 a) Baik  
b) Cukup  
c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Rega Aditya.p  
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 media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang




## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Yusuf Sopran  
ALAMAT : Jl. Kantorharjo No. 44A  
PEKERJAAN : Militer

Tanda Tangan

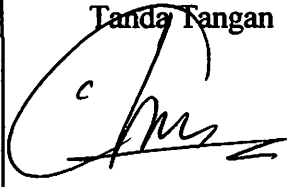


- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT PERNIKAHAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : *Chandra Excha Sepyana*  
ALAMAT : *Ponorogo*  
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 media pembelajaran adat pernikahan di pulau Jawa berbasis android ini ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari media pembelajaran adat pernikahan di pulau 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 ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 6) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai referensi pengetahuan ?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang