

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN
BUSANA TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6**

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
REGA ADITYA PRAYOGA
10.18.174**



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

3014
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL SURABAYA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
LABORATORIUM TEKNIK INFORMATIKA 2-1



10/10/2020
KELOMPOK BELAJAR
Dosen Pengajar :

SKRIPSI

MEMBUKA JALAN PERKEMBANGAN DAN
PENGALAMAN YANG BERKUALITAS DAN
BERKUALITAS MEDIA BERKUALITAS

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN
BUSANA TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6**

SKRIPSI

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

**Disusun Oleh :
Rega Aditya Prayoga
10.18.174**

Diperiksa dan Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Eng. Aryanto Soetedjo, ST, MT
NIP. P. 1030800417

Sonny Prasetyo, ST, MT
NIP.P. 1031000433

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 : Rega Aditya Prayoga
Nim : 10.18.174
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

**"Aplikasi Media Pembelajaran Busana Tradisional Jawa Berbasis Android
Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6"**

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

Malang, 22 Agustus 2014

Yang membuat pernyataan



Rega Aditya Prayoga

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6

Rega Aditya Prayoga

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

**Dosen Pembimbing: 1. Dr. Eng. Aryuanto Soetedjo, ST, MT
2. Sonny Prasetyo, ST, MT**

Abstraksi

Busana tradisional merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia terutama pulau Jawa dan banyak dipuji oleh negara-negara lain. Dengan banyaknya suku-suku yang ada di wilayah negara Jawa, maka otomatis pula banyak sekali macam-macam baju adat yang dipakai oleh masing-masing daerah di seluruh pulau Jawa. Karena dari banyaknya daerah-daerah yang ada di pulau Jawa memiliki ciri-ciri khusus dalam busana tradisionalnya ataupun dalam mengenakan busana tradisional tersebut.

Aplikasi ini dirancang sebagai media pembelajaran berbasis android menggunakan Adobe Flash Profesional Action Script 3.0 yang didalamnya terdapat unsur-unsur sejarah yang berisi tentang jenis-jenis busana tradisional Jawa. Dari beberapa unsur tersebut kemudian dibuatlah 20 macam soal pertanyaan 10 soal pilihan ganda dan 10 soal tebak busana, beserta jawaban yang berupa empat pilihan dan inputan jawaban 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 Busana Tradisional Jawa ini dapat digunakan kedalam sistem operasi Android antara versi Froyo (2.2.1) hingga versi Kitkat (4.4).

Kata Kunci: *Android, busana tradisional, 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 **APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6**

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 Pinaryo dan Ibu Ensri Budi Utami, yang merupakan kedua orang tua dan pendukung utama dari segi moril maupun materil.
2. Ir. Soeparno Djiwo, MT, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Ir. Anang Subardi, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
5. Sonny Prasetio, ST, MT, selaku Sekertaris Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Dr. Eng. Aryuanto Soetedjo, ST, MT, selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan masukan.
7. Sonny Prasetio, ST, MT, selaku Dosen Pembimbing II.
8. Semua dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu dalam penulisan dan masukan.
9. Chandra Excha S, Budi Wibowo, Faizal Amin, Moh Arif, Nicco Barcelona, Regar Arif J, Mohammad Rajib Khoirul Ibad dan Kost Wiwit yang memberikan dukungan serta pengalaman selama mengikuti perkuliahan di ITN Malang.

10. Rekan – rekan Slank Fans Club Malang (SFCM) yang telah memberikan semangat dan motifasi sehingga terselesaikannya skripsi yang dibuat oleh penulis.

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

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

Malang, 22 Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Penelitian	3
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II DASAR TEORI	
2.1. Media Pembelajaran.....	5
2.2. Pengertian Multimedia.....	6
2.3. Adobe Flash Profesional CS6	6
2.4. Android	9
2.5. XML (<i>Extensible Markup Language</i>)	10
2.6. Adobe Air (Adobe Intergrated Runtime)	11
2.7. Busana Tradisional Jawa	12
2.8. Adobe Photoshop CS3	12
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	
3.1. Analisa Kebutuhan	13
3.1.1. Perangkat lunak (<i>Software</i>)	13
3.1.2. Format Factory	13
3.2. Desain Aplikasi '	13
3.2.1. Perancangan Sistem	14
3.2.2. Membuat Flowchart Aplikasi.....	14
3.2.3. Perancangan alur cerita (<i>Story Line</i>)	20
3.2.4. Menentukan Struktur Navigasi Aplikasi	21
3.3. Desain Halaman aplikasi	23
3.3.1. Halaman Opening/FlashScreen.....	23
3.3.2. Halaman Menu Utama	24
3.3.3. Halaman Menu Busana Tradisional	24
3.3.4. Halaman Menu Kuis	32
3.3.5. Halaman Menu Kuis Tebak Busana.....	33
3.3.6. Halaman Menu Info	38

3.3.7. Halaman Menu Bantuan	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	
4.1. Implementasi Sistem.....	41
4.2. Pengujian Aplikasi.....	42
4.2.1. Tampilan <i>User Interface</i>	41
4.2.1.1. Tampilan Menu Splash Screen	42
4.2.1.2. Tampilan Menu Utama	43
4.2.1.3. Tampilan Menu Jenis Busana	44
4.2.1.4. Tampilan Menu Busana Tradisional Madura	44
4.2.1.5. Tampilan Menu Busana Tradisional Yogyakarta ..	45
4.2.1.6. Tampilan Menu Busana Tradisional Ponorogo	46
4.2.1.7. Tampilan Menu Busana Tradisional Surabaya	47
4.2.1.8. Tampilan Menu Busana Tradisional Banyumas	48
4.2.1.9. Tampilan Menu Busana Tradisional Bnyuwangi ...	49
4.2.1.10. Tampilan Menu Busana Tradisional Solo	50
4.2.1.11. Tampilan Menu Kuis	51
4.2.1.12. Tampilan Menu Kuis Tebak Busana	52
4.2.1.13. Tampilan Menu Skor Kuis Tebak Busana	53
4.2.1.14. Tampilan Menu Kuis Pilihan Ganda	55
4.2.1.15. Tampilan Menu Skor Kuis Pilihan Ganda	55
4.2.1.16. Tampilan Menu Poin Tertinggi	56
4.2.1.17. Tampilan Menu Info	57
4.2.1.18. Tampilan Menu Bantuan	58
4.3. Pengujian Fungsional Sistem.....	59
4.3.1. Pengujian Spesifikasi <i>Hardware</i>	62
4.3.2. Pengujian <i>Operating System</i> Android.....	63
4.3.3. Pengujian <i>User</i>	63
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.	Tabel Pengujian Fungsional Sistem Aplikasi	60
Tabel 4.2.	Tabel Pengujian Spesifikasi <i>Hardware</i>	62
Tabel 4.4.	Tabel Pengujian <i>Operating System Android</i>	63
Tabel 4.5.	Tabel Hasil Pengujian Sistem kepada <i>User</i>	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Blok Diagram	14
Gambar 3.2. Flowchart Sistem Menu	16
Gambar 3.3. Flowchart Kuis Pilihan Ganda	17
Gambar 3.4. Flowchar Kuis Tebak Busana	19
Gambar 3.5. Struktur Navigasi Aplikasi	21
Gambar 3.6. Desain Halaman <i>Splash Screen</i>	23
Gambar 3.7. Desain Halaman Menu Utama	24
Gambar 3.8. Desain Halaman Menu Busana Tradisional	25
Gambar 3.9. Desain Halaman Menu Surabaya	26
Gambar 3.10. Desain Halaman Menu Madura	27
Gambar 3.11. Desain Halaman Menu Banyuwangi	28
Gambar 3.12. Desain Halaman Menu Ponorogo	29
Gambar 3.13. Desain Halaman Menu Solo	30
Gambar 3.14. Desain Halaman Menu Yogyakarta	31
Gambar 3.15. Desain Halaman Menu Banyumas	32
Gambar 3.16. Desain Halaman Menu Menu Kuis	33
Gambar 3.17. Desain Halaman Menu Menu Kuis Tebak Busana	34
Gambar 3.18. Desain Halaman Menu Skor Tebak Busana	35
Gambar 3.19. Desain Halaman Menu Kuis Pilihan Ganda	36
Gambar 3.20. Desain Halaman Menu Skor Kuis Pilihan Ganda	37
Gambar 3.21. Desain Halaman Menu Poin Tertinggi	38
Gambar 3.22. Desain Halaman Menu Poin Info	39
Gambar 3.23. Desain Halaman Menu Bantuan	40
Gambar 4.1. Tampilan <i>Splash Screen</i>	42
Gambar 4.2. Tampilan Menu Utama	43
Gambar 4.3. Tampilan Menu Jenis Busana	44
Gambar 4.4. Tampilan Menu Busana Tradisional Madura	45
Gambar 4.5. Tampilan Menu Busana Tradisional Yogyakarta	46
Gambar 4.6. Tampilan Menu Busana Tradisional Ponorogo	47
Gambar 4.7. Tampilan Menu Busana Tradisional Surabaya	48
Gambar 4.8. Tampilan Menu Busana Tradisional Banyumas	49
Gambar 4.9. Tampilan Menu Busana Tradisional Banyuwangi	50
Gambar 4.10. Tampilan Menu Busana Tradisional Solo.....	51
Gambar 4.11. Tampilan Menu Kuis Mulai	52
Gambar 4.12. Tampilan Menu Kuis Tebak Busana	53
Gambar 4.13. Tampilan Menu Kuis Tebak Busana Jika Skor ≤ 50	54
Gambar 4.14. Tampilan Menu Kuis Tebak Busana Jika Skor > 50	54
Gambar 4.15. Tampilan Menu Kuis Pilihan Ganda	55
Gambar 4.16. Tampilan Menu Skor Kuis Pilihan Ganda	56
Gambar 4.17. Tampilan Menu Kuis Skor Tertinggi	57
Gambar 4.18. Tampilan Menu Info	58
Gambar 4.19. Tampilan Menu Bantuan	59

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Busana adalah salah satu kebutuhan pokok manusia, dengan berbusana seorang dapat dikenal orang lain, sehingga dalam keadaan ini menimbulkan keinginan manusia untuk berkarya dengan sebisanya salah satunya ada busana tradisional.

Busana tradisional merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia terutama pulau Jawa. Dengan banyaknya suku-suku yang ada di wilayah negara Jawa, maka otomatis pula banyak sekali macam-macam baju adat yang dipakai oleh masing-masing daerah di seluruh pulau Jawa. Karena dari banyaknya daerah-daerah yang ada di pulau Jawa memiliki ciri-ciri dalam busana tradisionalnya ataupun dalam mengenakan busana tradisional tersebut.

Dalam kehidupan berteknologi dan berkomunikasi telah banyak melahirkan teknologi yang baru seperti pembelajaran busana tradisional yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari maupun bermanfaat bagi kota yang mempunyai busana tradisional karena membuat symbol dalam busana. Salah satunya teknologi yang dapat menyampaikan pembelajaran busana tradisional jawa tersebut adalah handphone, yang dimana handphone yang berbasis android.

Android merupakan generasi baru platform mobile, platform yang memberikan pengembangan untuk melakukan pengembangan sesuai dengan yang diharapkan. Sistem operasi yang mendasari Android dilisensasikan dibawah GNU, General Public Lisensi. Pengembangan maupun pembuatan aplikasi android diperbolehkan untuk mendistribusikan aplikasi mereka dibawah skema lisensi apa pun yang mereka inginkan. Pengembangan memiliki beberapa pilihan ketika membuat aplikasi berbasis android seperti pembuatan aplikasi media pembelajaran busana.

Dari pemaparan diatas penulis melihat kebutuhan masyarakat terkait pendidikan dan kekurangan yang ada pada masyarakat yang belum mengerti tentang aplikasi android. Kemudian dari pemaparan di atas di perlukan sebuah aplikasi android pembelajaran busana

tradisional Jawa berbasis android yang dimana nantinya dapat menjembatani perkembangan teknologi dan dunia pembelajaran untuk pendidikan yang belum mengerti tentang busana tradisional.

1.2. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana memperlakukan budaya busana tradisional jawa ?
2. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran berbasis android pembelajaran Busana tradisional Jawa ?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Berlaku untuk smartphone dan tablet yang bersistem operasi android.
2. Aplikasi ini hanya terintegrasi secara *offline*.
3. Aplikasi ini diperuntukan untuk masyarakat umum.
4. Disebutkan hanya tujuh kota yang ada dipulau Jawa yaitu Surabaya, Madura, Banyuwangi, Ponorogo, Solo, Yogyakarta, Banyumas.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Inovasi pada media pembelajaran Busana Tradisional Jawa berbasis *android*.
2. Memberikan pengetahuan untuk masyarakat umum tentang busana tradisional Jawa.
3. Melestarikan budaya busana tradisional di jaman yang semakin modern dan busana tradisional semakin ditinggalkan.

1.5. Manfaat Penelitian

Sedangkan yang menjadi manfaat penulisan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut :

1. Membuat inovasi pada media pembelajaran Busana Tradisional Jawa berbasis *Android*.
2. Memberikan kemudahan untuk pengetahuan masyarakat luas.
3. Menambah motivasi dan inspirasi penulis untuk mengembangkan software-software yang lebih baik.

1.6. Metode Penelitian

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

1. Pengumpulan Data

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

2. Analisis Aplikasi

Populasi dari analisis data ini, adalah semua data yang berkaitan dengan pelajaran busana tradisional jawa untuk mendukung pembuatan aplikasi.

3. Perancangan dan Implementasi

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

4. Evaluasi dan Perbaikan

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

1.7. Sistematika Penulisan

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

BAB I : Pendahuluan

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

BAB II : Dasar Teori

Berisi tinjauan pustaka mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penelitian ini

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Berisi mengenai perancangan aplikasi android pembelajaran budaya busana kebaya untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat umum dan mengenai budaya lokal menggunakan adobe flash professional CS6 yang akan di buat.

BAB IV : Implementasi dan Pengujian

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

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

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

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

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

Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya :

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

2.2. Pengertian Multimedia

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

Pengertian multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut penulis mengambil kesimpulan, bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, suara, animasi, video dengan memanfaatkan program komputer untuk menyampaikan pesan kepada para pengguna.^[7]

2.3. Adobe Flash Profesional CS6

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

membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh *Flash* ini adalah ia mampu diberikan sedikit *code* pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti *HTML (Hypertext Markup Language)*, *PHP (Hypertext Preprocessor)*, dan Database dengan pendekatan *XML (Extensible Markup Language)*, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

Movie-movie *Flash* memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Aplikasi *Flash* merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fitur-fitur baru dalam *Flash* yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. *Flash* juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan *script* tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-debug *script*. Dengan menggunakan *Code* hint untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi *ActionScript* secara otomatis. Untuk memahami keamanan *Adobe Flash* dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, berdasarkan beberapa sumber referensi bahwa tidak ada perbedaan menyolok antara *HTML* dan *Java Script* dimana didalamnya terdapat banyak *tools* yang dapat diambil dari *SWF* termasuk *Action Script*. Sehingga kode data dapat terjamin keamanannya.^[1]

Fitur-Fitur dari Adobe Flash Profesional CS6 sebagai berikut :

1. **Selection Tool** : Berfungsi untuk menyeleksi suatu obyek.
2. **Sub Selection Tool** : Berfungsi untuk menyeleksi obyek lebih detail dari pada selection tool.

3. **Free Transform Tool** : Berfungsi untuk mentransformasikan obyek yang terseleksi.
4. **Gradient Transform Tool** : Berfungsi untuk mentransformasikan gradient fill obyek yang terseleksi.
5. **Line Tool** : Berfungsi untuk membuat obyek berupa garis.
6. **Lasso Tool** : Berfungsi untuk menyeleksi obyek dengan menggambar sebuah garis seleksi.
7. **Pen Tool** : Berfungsi untuk menggambar garis dengan bantuan titik bantu seperti dalam pembuatan garis, kurvai atau gambar.
8. **Text Tool** : Berfungsi untuk membuat obyek teks.
9. **Oval Tool** : Berfungsi untuk membuat obyek bulat, oval.
10. **Rectangle Tool** : Berfungsi untuk membuat obyek persegi panjang.
11. **Pencil Tool** : Untuk membuat garis.
12. **Brush Tool** : Untuk membuat obyek berbentuk garis maupun berbentuk bebas.
13. **Ink Bottle Tool** : Untuk mengubah warna garis, lebar garis dan style garis atau garis luar sebuah bentuk.
14. **Paint Bucket Tool** : Untuk mengisi area – area kosong atau digunakan untuk mengubah warna area sebuah objek yang telah diwarnai. Paint dapat digunakan untuk mewarnai warna solid, pengisian warna gradasi dan pengisian bitmap.
15. **Eyedroper Tool** : Untuk mengambil sample sebuah warna dari gambar atau objek.
16. **Eraser Tool** : Untuk menghapus obyek.
17. **Hand Tool** : Untuk menggeser tampilan stage tanpa mengubah pembesaran.
18. **Zoom Tool** : Untuk memperbesar atau memperkecil tampilan stage.

19. **Stroke Color** : Digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu garis.
20. **Fill Color** : Untuk memilih atau memberi warna pada suatu objek.
21. **Black and White, No Color, Swap Color** : Black And White digunakan hanya untuk warna hitam putih, No color digunakan untuk menghilangkan warna fill atau stroke suatu objek, Swap Color digunakan untuk menukar warna fill atau stroke suatu objek.

2.4. **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 perilis 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 .^[2]

2.5. XML (*Extensible Markup Language*)

XML (Extensible Markup Language) adalah bahasa markup untuk keperluan umum yang disarankan oleh W3C untuk membuat dokumen markup keperluan pertukaran data antar sistem yang beraneka ragam. *XML* merupakan kelanjutan dari *HTML (HyperText Markup Language)* yang merupakan bahasa standar untuk melacak Internet.^[3]

XML memiliki tiga tipe file :

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

Keunggulan *XML* bisa diringkas sebagai berikut :

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

2.6. Adobe Air (Adobe Integrated Runtime)

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

Adapun keunggulan dari Adobe Air

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

5. Free-Untuk sebagian besar adalah gratis Adobe Air. Setiap editor teks dapat membuat sebuah aplikasi udara, dan teknologi Adobe yang menggunakan saat runtime adalah gratis. (daftar pustaka)

2.7. Busana Tradisional Jawa

Busana etnik disebut juga busana tradisional Jawa yaitu suatu busana daerah yang telah dipakai secara turun temurun, yang merupakan salah satu identitas dan dapat dibanggakan oleh sebagian besar pendukung kebudayaan Jawa. Busana tradisional Jawa yang ada di Indonesia banyak sekali, dan tersebar mulai dari Jawa Timur, Jawa Tengah, Jawa Barat, dengan ciri khas masing-masing daerah dan disesuaikan dengan tradisi daerah itu sendiri. Ciri khas ini baik dilihat dari model busananya, penggunaan aksesories dan millinerisnya, juga dari jenis kain yang dipergunakannya. Macam busana daerah ini terdiri atas busana yang dipakai untuk kesempatan sehari-hari dan busana daerah yang khusus dipakai pada acara-acara khusus seperti upacara adat dan busana pengantin daerah.^[4]

2.8. Adobe Photoshop CS3

Adobe Photoshop CS3 digunakan untuk editing gambar yang akan dipakai dalam aplikasi. Editing gambar yang dilakukan adalah pengolahan agar ukuran file gambar tidak terlalu besar pada saat dipasang pada aplikasi. Karena jika file gambar yang terlalu besar dipasang pada aplikasi akan menyebabkan besarnya ukuran file aplikasi sehingga memungkinkan aplikasi tidak dapat dijalankan pada *device target*.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisa Kebutuhan

Dalam pembuatan aplikasi Rancang Bangun Media Pembelajaran Busana Tradisioanal Jawa Berbasis aplikasi mobile ini dilakukan analisa kebutuhan system mulai dari kebutuhan perangkat lunak (*software*) yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi. Selain menentukan *software*, juga dilakukan analisa kebutuhan terhadap sistem aplikasi yang akan dibuat.

3.1.1. Perangkat Lunak (software)

Adapun perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Rancang Bangun Media Pembelajaran busana tradisioanal jawa berbasis android ini adalah sebagai berikut:

3.1.2. Format Factory

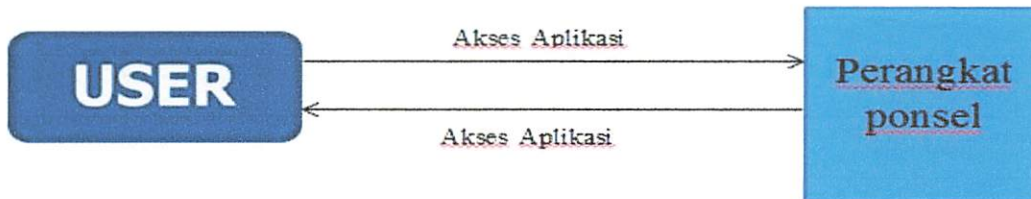
Format Factory - kuat file converter multifungsi multimedia. Perangkat lunak ini memungkinkan untuk mengkonversi video, file audio dan gambar untuk format multimedia populer. Format Factory mendukung format yang dapat dimainkan di Android dan perangkat portable lainnya. Perangkat lunak ini memiliki fitur ekstraksi audio dan data video ke hard drive dan memungkinkan untuk memulihkan file rusak.

3.2. Desain aplikasi

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

3.2.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem aplikasi Rancang Bangun Media Pembelajaran Busana Tradisional Jawa Berbasis Android dengan Adobe flash professional CS6 ditunjukkan dengan Gambar 3.1 di bawah ini.



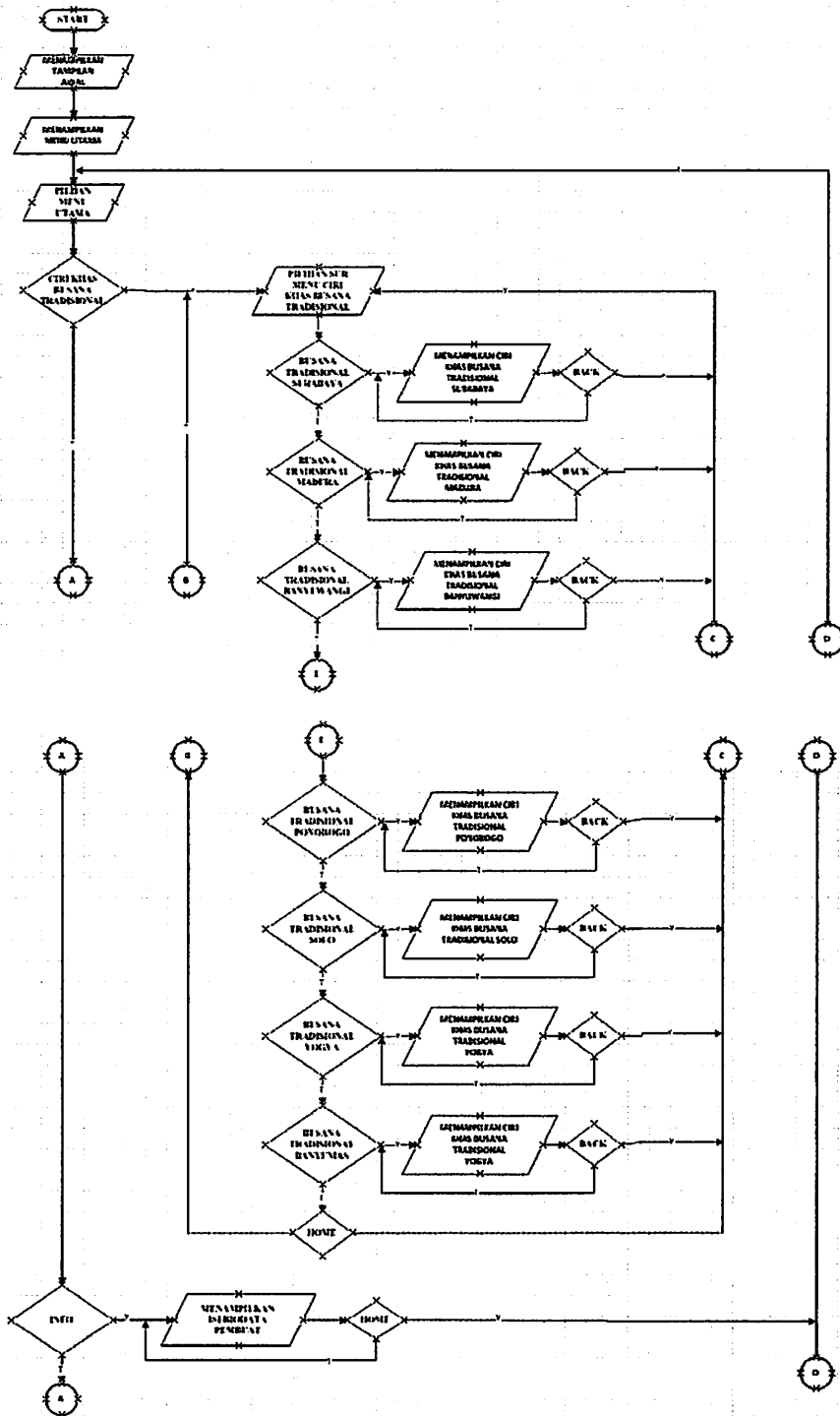
Gambar 3.1 Blok diagram

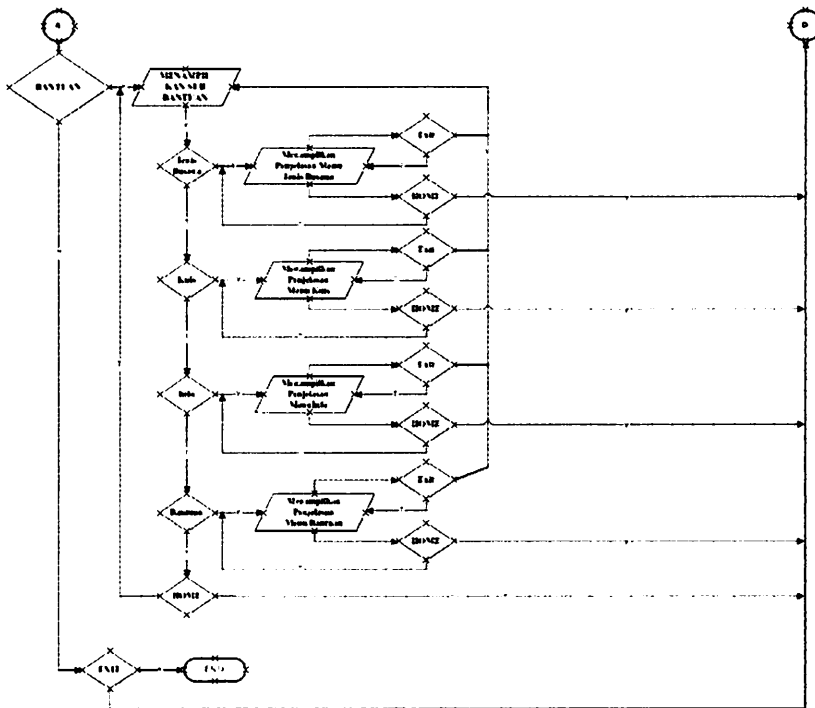
Blok diagram tersebut menunjukkan interaksi antara user / pengguna dengan aplikasi yang terpasang pada perangkat (ponsel). Dimana dalam blok diagram tersebut dapat dijelaskan user mengakses atau membuka aplikasi melalui perangkat (ponsel) dan memberi perintah dengan memilih menu atau fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi. Setelah memberikan perintah (memilih menu), aplikasi akan menampilkan informasi atau data kepada user sesuai dengan perintah yang diberikan oleh user.

3.2.2. Membuat Flowchart Aplikasi

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

Secara garis besar alur kerja dari program Busana Tradisional Jawa Berbasis Aplikasi Mobile ditunjukkan dengan flowchart pada gambar 3.2.

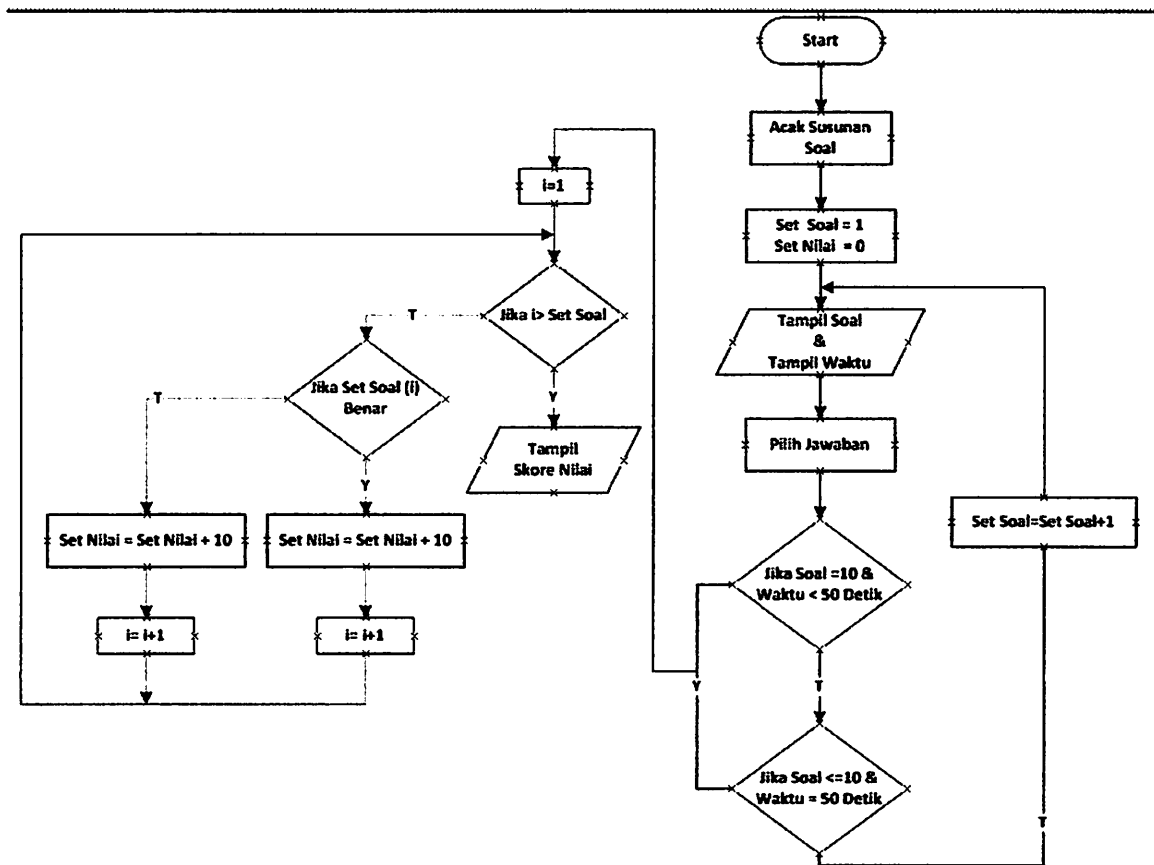




Gambar 3.2 Flowchart System Menu

Flowchart pada Gambar 3.2 menggambarkan pada saat aplikasi dibuka akan dimulai dari halaman *opening* atau screensflash kemudian masuk ke halaman menu utama. Pada halaman menu utama ditampilkan lima pilihan menu yaitu, jenis busana tradisional, kuis, info, bantuan dan exit. Jika pada menu utama user memilih jenis busana tradisional maka akan tampil sembilan buah tombol menu diantaranya adalah tombol *home*, *back*, tombol busana tradisional Surabaya, busana tradisional Madura, busana tradisional Banyuwangi, busana tradisional Ponorogo, busana tradisional Solo, busana tradisional Yogya dan tombol busana tradisional Banyumas. Jika tombol *home* dipilih maka akan kembali ke menu utama, jika tombol *back* yg dipilih maka akan kembali kemenu sebelumnya, jika menu busana tradisional Surabaya dipilih maka akan menampilkan isi tentang busana tradisional Surabaya tersebut beserta gambar busananya dan perlengkapan busananya, jika menu busana tradisional Madura dipilih maka akan menampilkan isi tentang busana tradisional Madura tersebut beserta gambar busananya dan perlengkapan busananya, jika menu busana tradisional Banyuwangi dipilih maka akan menampilkan isi tentang busana tradisional Banyuwangi tersebut beserta gambar busananya dan perlengkapan busananya, jika menu busana tradisional Ponorogo dipilih

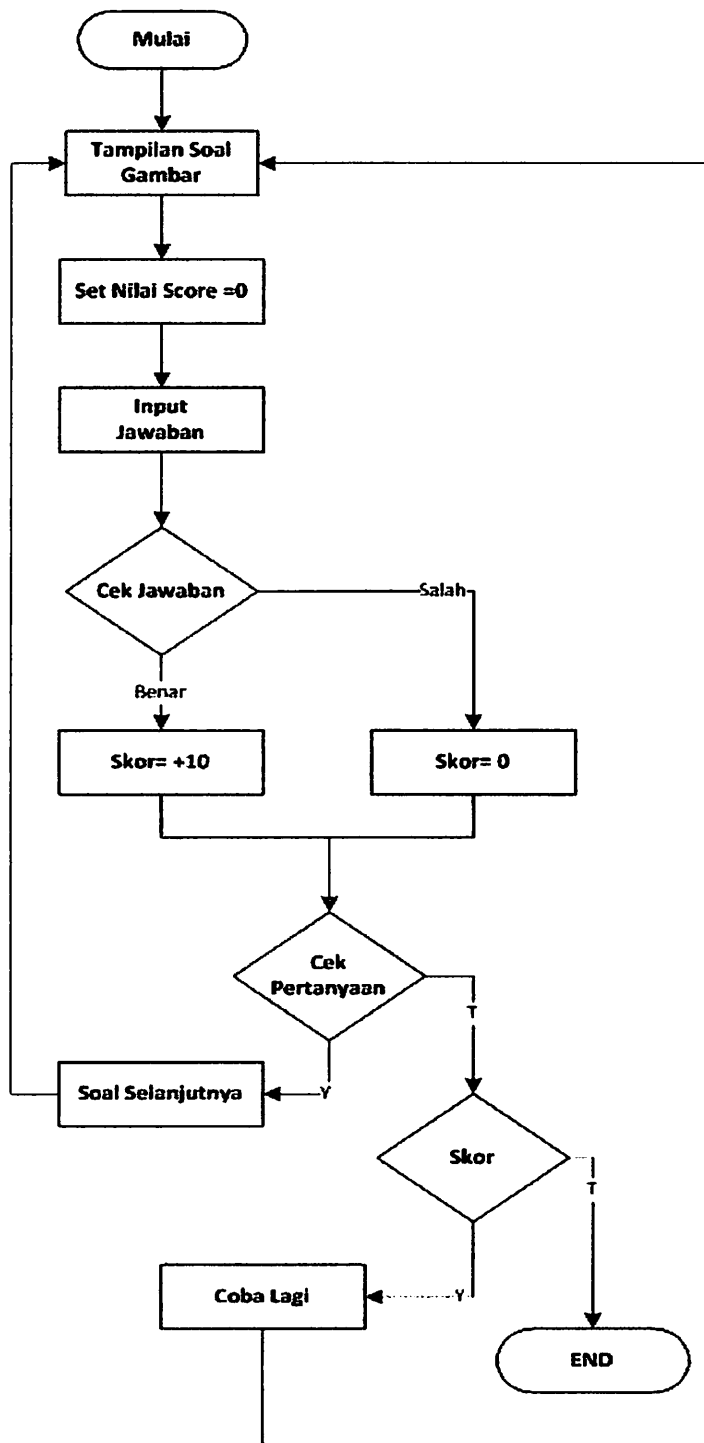
maka akan menampilkan isi tentang busana tradisional Ponorogo tersebut beserta gambar busananya dan perlengkapan busananya, jika menu busana tradisional Solo dipilih maka akan menampilkan isi tentang busana tradisional Solo tersebut beserta gambar busananya dan perlengkapan busananya, jika menu busana tradisional Yogyakarta dipilih maka akan menampilkan isi tentang busana tradisional Yogyakarta tersebut beserta gambar busananya dan perlengkapan busananya, dan jika menu busana tradisional Banyumas dipilih maka akan menampilkan isi tentang busana tradisional Banyumas tersebut beserta gambar busananya dan perlengkapan busananya. Jika di menu utama user memilih tombol bantuan maka akan tampil cara penggunaan aplikasi atau petunjuk tentang aplikasi yang telah dibuat dan jika di menu utama user memilih info maka akan ditampilkan isi tentang info pembuat aplikasi tersebut yang berisikan Nama, Versi Aplikasi, Nim. Sedangkan pada gambar 3.3 ditunjukkan flowchart kuis pilihan ganda.



Gambar 3.3 Flowchart Kuis Pilihan Ganda

Flowchart pada Gambar 3.3 menggambarkan pada saat *user* tombol mulai. Jika *user* memilih tombol mulai maka soal kuis dan timer akan diaktifkan dan setelah *user* selesai menjawab soal kuis maka *user* dapat memilih tombol lanjut ke soal berikutnya sampai soal ke 10 jika waktu yang sudah ditentukan masih ada atau memilih tombol *home* untuk kembali ke menu utama. Setelah *user* selesai menjawab soal maka akan tampil menu skor. Didalam menu skor terdapat empat buah tombol yaitu tombol *home* yang berfungsi kembali ke menu utama, tombol coba lagi yang berfungsi untuk mencoba soal kuis kembali, tombol simpan skor yang berfungsi untuk menyimpan skor dari kuis yang telah dijawab.

Penghitungan flowchart kuis pilihan ganda pada Gambar 3.3 yaitu : disini terdapat 10 soal dan setiap soal mempunyai nilai 10, jadi jika *user* menjawab pertanyaan no 1 sampai 10 dan pertanyaan yang benar maka akan mendapat nilai 10, jika salah maka akan dikurangi nilai 10 dan jika tidak menjawab maka tidak mendapatkan nilai atau sama dengan 0. Jika *user* bisa menjawab semua soal dan jawaban dari *user* benar maka akan diberikan nilai 100 point yaitu 10 soal dikalikan 10 point per-soal yang telah dijawab jadi akan memperoleh 100 point. Dan pada gambar 3.4 menjelaskan flowchart kuis tebak busana.



Gambar 3.4 Flowchart Kuis Tebak Busana

Flowchart pada Gambar 3.4 menggambarkan pada saat *user* tombol mulai. Jika *user* memilih tombol mulai maka soal gambar kuis akan diaktifkan dan setelah *user* selesai menginputkan jawaban kuis tebak busana maka *user* dapat memilih tombol cek

jawaban jika jawaban user benar/salah maka akan keluar pop up gambar dan langsung next ke soal kedua dan seterusnya sampai soal no 10. Setelah user selesai menjawab soal maka akan tampil menu skor, didalam menu skor terdapat dua buah tombol yaitu tombol *home* yang berfungsi kembali kemenu utama, tombol coba lagi jika nilai ≤ 50 , tombol coba lagi yang berfungsi untuk mencoba soal kuis kembali dan jika nilai > 50 maka ada tombol keluar, tombol keluar untuk keluar dari kuis tersebut.

Penghitungan flowchart pada gambar 3.4 yaitu : disini terdapat 10 soal gambar yang harus dijawab, setiap soal jika menjawab benar maka akan mendapat nilai 10 dan jika salah nilainya 0 maka skor akhir jika benar semua nilainya 100 point apabila user menjawab dengan benar semua.

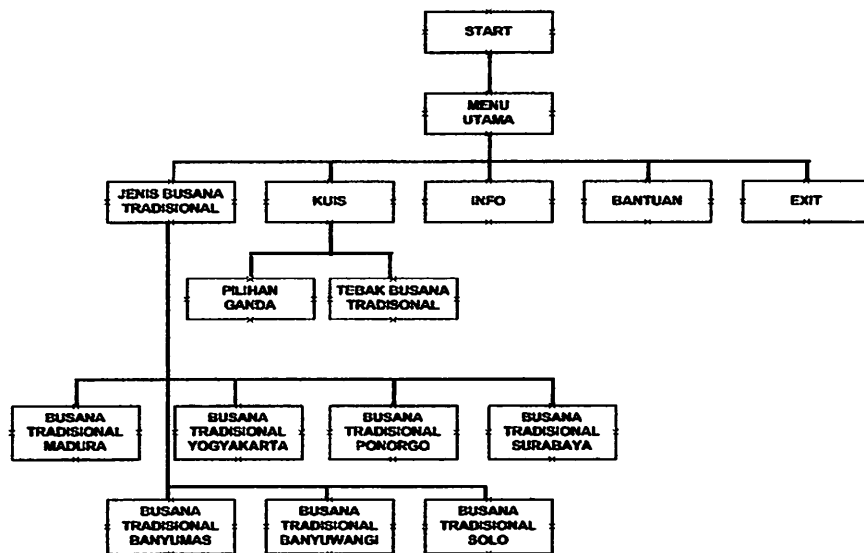
3.2.3. Perancangan Alur Cerita (*StoryLine*) Aplikasi

Alur cerita (*Storyboard*) dibuat dengan tujuan untuk membantu mempermudah dalam mengimplementasikan flowchart program dari aplikasi yang akan dibuat. Pada Media Pembelajaran Busana Tradisional Jawa Berbasis Android ini alur ceritanya yaitu program dimulai dari halaman *opening* atau *flashscreen* dan langsung ke menu utama. Pada halaman menu utama, terdapat lima sub menu yaitu busana tradisional, kuis, info bantuan dan exit. Untuk masuk ke dalam sub-sub menu tersebut, tinggal pilih tombol dari 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*, *back*, tombol *home* kembali ke halaman menu utama dan tombol *back* akan kembali ke menu sebelumnya. Pada menu busana tradisional terdapat sembilan buah button menu diantaranya menu kota Surabaya yang berisi tentang gambar dan informasi busana tradisional Surabaya, menu kota Madura yang berisi tentang gambar dan informasi busana tradisional Madura, menu kota Banyuwangi yang berisi tentang gambar dan informasi busana tradisional Banyuwangi, menu kota Ponorogo yang berisi tentang gambar dan informasi busana tradisional Ponorogo, kota Solo yang berisi tentang gambar dan informasi busana tradisional Solo, kota Yogya yang berisi tentang gambar dan informasi busana tradisional Yogya, kota Banyumas berisikan informasi dan gambar busana tradisional Banyumas dan button *home* kembali kemenu utama, button *back* kembali ke menu sebelumnya. Pada menu kuis terdapat dua kuis yaitu kuis tebak

busana tradisional dan kuis pilihan ganda. Soal-soal yang terdapat didua kuis tersebut mengenai rancang bangun media pembelajaran busana tradisional Jawa yang terdapat waktu tapi dikuis tebak busana tidak ada waktu, tetapi semua ada skor yang diperoleh. Menu info berisikan tentang informasi pembuat, dan bantuan berisi tentang keterangan penggunaannya dari aplikasi media pembelajaran busana tradisional jawa tersebut dan menu exit yaitu menu keluar dari aplikasi tersebut.

3.2.4. Menentukan Struktur Navigasi Aplikasi

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



a. Opening atau Splas Gambar 3.5 Struktur Navigasi

Opening merupakan halaman awal pada saat aplikasi pertama kali dibuka. Halaman opening terhubung dengan halaman menu utama.

b. Menu Utama

Menu utama merupakan halaman utama pada aplikasi ini. Pada halaman menu utama terdapat pilihan-pilihan menu yang merupakan isi dari aplikasi. Halaman menu utama terhubung dengan halaman busana tradisional, kuis, info, bantuan dan exit.

c. Busana Tradisional

Halaman tradisional merupakan halaman yang merupakan sub menu dari menu utama. Dalam halaman tradisional ini langsung terdapat isi dari sub menu yaitu menu busana tradisional Surabaya, busana tradisional Madura, busana tradisional Banyuwangi, busana tradisional Solo, busana tradisional Yogya, dan busana tradisional Banyumas. Menu busana tradisional tersebut akan menampilkan informasi dan gambar dari menu tersebut. Selain itu halaman menu Busana Tradisional juga terhubung dengan menu utama.

d. Kuis

Halaman kuis merupakan halaman yang merupakan sub menu dari menu utama. Dalam halaman kuis ini berisi tentang soal-soal latihan yang berisi tentang materi-materi yang diuraikan pada aplikasi Rancang Bangun Media Pembelajaran Busana Tradisional Jawa dan pada menu kuis, Agar kuis menarik didalam menu kuis tersebut berisikan skor tertinggi. agar orang yang belajar termotifasi untuk mencari kunci jawaban dari belajar tersebut. Didalam menu kuis terdapat sub menu yang dapat terhubung ke menu utama.

f. Info

Halaman info merupakan halaman yang merupakan sub menu utama dimana sub menu ini akan menampilkan informasi tentang pembuata aplikasi tersebut yang terdiri dari nama, nim, versi aplikasi.

g. Bantuan

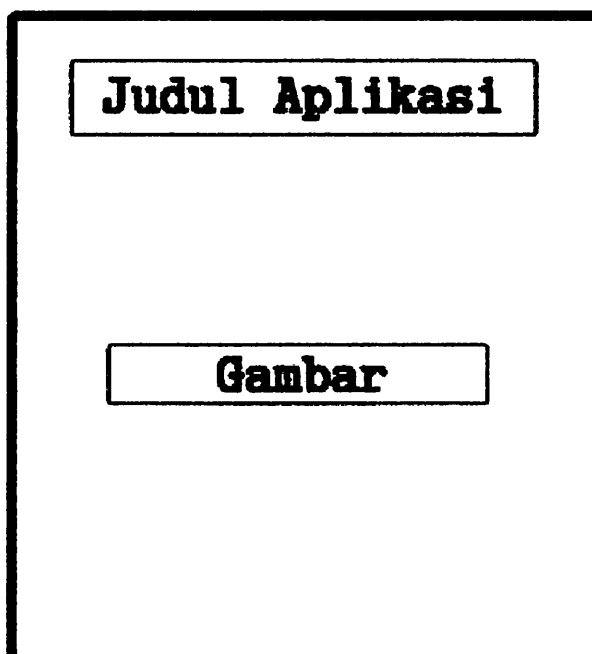
Halaman bantuan merupakan halaman yang merupakan sub menu dari menu utama. Dalam halaman menu bantuan ini berisi tentang keterangan dari aplikasi Rancang Bangun Media Pembelajaran Busana Tradisional Jawa. Di dalam menu bantuan terdapat sub menu yang terhubung ke menu utama.

3.3. Desain Halaman Aplikasi

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

3.3.1. Halaman Opening/Splash screen

Halaman opening merupakan halaman awal yang tampil pada saat pertama kali aplikasi dibuka. Pada halaman opening hanya menampilkan judul dari aplikasi dan gambar sebelum masuk ke halaman berikutnya yaitu halaman menu utama. Gambar 3.6 merupakan gambar dari desain untuk halaman opening.



Gambar 3.6 Desain Halaman Splash Screen

3.3.2. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama merupakan halaman utama pada aplikasi. Pada halaman menu utama menampilkan menu-menu yang terdapat pada aplikasi. Menu-menu tersebut yang nantinya berfungsi langsung untuk masuk ke halaman-halaman isi dari aplikasi. Pada gambar 3.7 ditunjukkan desain dari halaman menu utama.



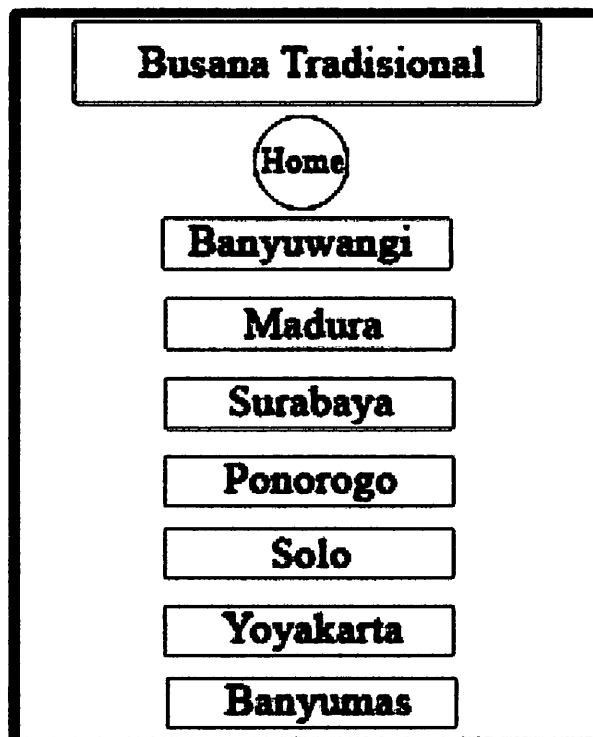
Gambar 3.7 Desain Halaman Menu Utama

Pada gambar 3.7 menunjukkan bahwa pada halaman menu utama hanya terdapat judul halaman, yaitu menu utama dan ada lima pilihan menu yaitu busana tradisional, kuis, info, bantuan dan exit yang hanya berupa tulisan dan gambar. Lima tulisan pilihan menu tersebut yang digunakan sebagai tombol untuk masuk ke halaman dari pilihan-pilihan menu tersebut.

3.3.3. Halaman Menu Busana Tradisional

Dalam menu busana tradisional terdapat ujuh halaman yang merupakan isi atau konten dari menu kesenian tersebut, imana dalam halaman-halaman tersebut terdapat

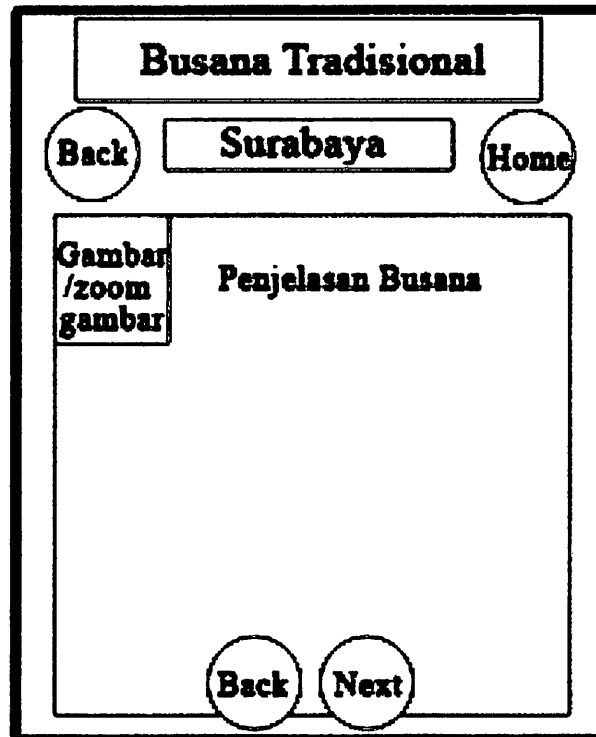
informasi dan tombol-tombol untuk interaksi antar halaman. Gambar 3.8 merupakan tampilan desain dari halaman busana tradisional yang menampilkan isi informasi dan gambar dari berbagai kota besar diantaranya Subaya, Madura, Ponorogo, Banyuwangi, Solo, Yogya dan Banyumas.



Gambar 3.8 Desain Halaman Menu Busana Tradisional

Pada gambar 3.8 ini ilustrasi tombol halaman busana tradisional dan dihalaman ini dapat dilihat bahwa pada desain halaman kesenian terdapat tujuh buah sub menu, yaitu menu busana tradisional Surabaya, menu busana tradisional Madura, menu busana tradisional Banyuwangi, menu busana tradisional Ponorogo, menu busana tradisional Solo, menu busana tradisional Yogya dan menu busana tradisional Banyumas dimana pada bagian tersebut terdapat informasi-informasi dan gambar seputar busana khas daerah tersebut. Selain itu terdapat sebuah tombol yaitu, tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama.

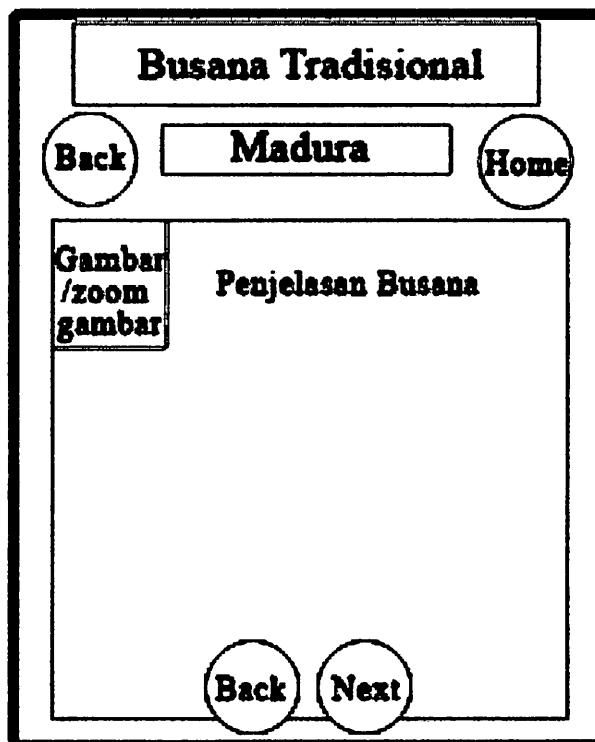
Sedangkan pada Gambar 3.9 menunjukkan desain halaman isi pada menu busana tradisional Banyuwangi yang menampilkan informasi dan gambar dari menu tersebut.



Gambar 3.9 Desain Halaman Menu Surabaya

Pada gambar 3.9 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi dan gambar yang berfungsi membantu pengguna untuk memahami isi menu dari aplikasi media pembelajaran busana tradisional Jawa. Pada tombol *Next* dan *Back* berfungsi untuk kembali ke halaman yang menampilkan informasi mengenai menu Surabaya yang ditunjukkan pada gambar 3.9 tersebut sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan *back* kembali kemenu busana tradisional Jawa.

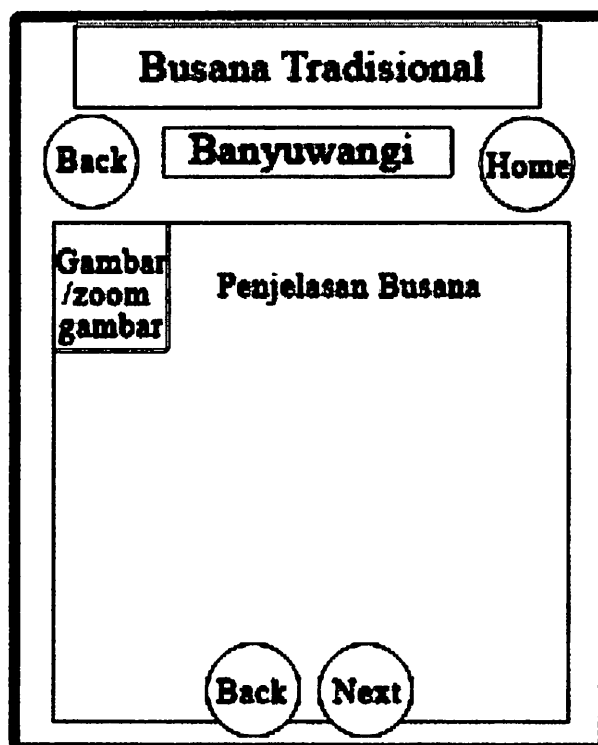
Sedangkan pada Gambar 3.10 menunjukkan desain halaman isi pada menu busana tradisional Madura yang menampilkan informasi dan gambar dari menu tersebut.



Gambar 3.10 Desain Halaman Menu Madura

Pada gambar 3.10 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi dan gambar yang berfungsi membantu pengguna untuk memahami isi menu dari aplikasi media pembelajaran busana tradisional Jawa khususnya Madura. Pada tombol *Next* dan *Back* berfungsi untuk kembali ke halaman yang menampilkan informasi mengenai menu Madura yang ditunjukkan pada gambar 3.10 tersebut sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan *back* kembali kemenu busana tradisional Jawa.

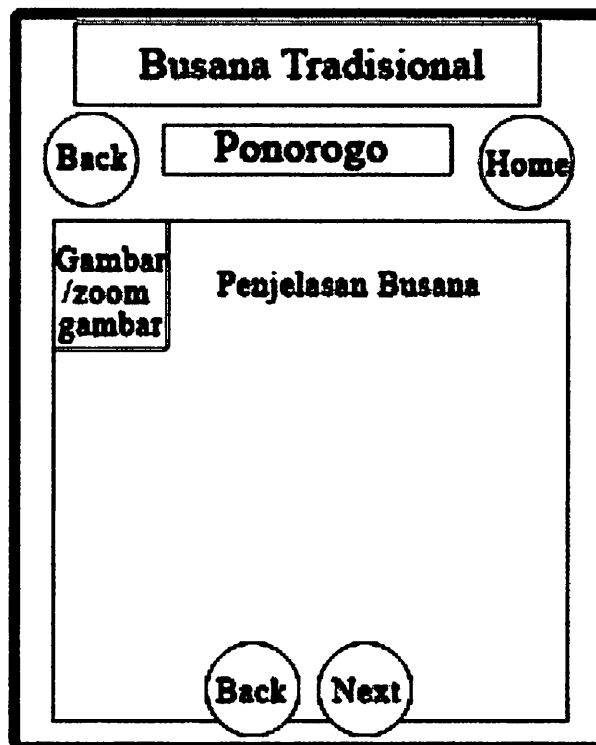
Sedangkan pada Gambar 3.11 menunjukkan desain halaman isi pada menu busana tradisional Banyuwangi yang menampilkan informasi dan gambar dari menu tersebut.



Gambar 3.11 Desain Halaman Menu Banyuwangi

Pada gambar 3.11 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi dan gambar yang berfungsi membantu pengguna untuk memahami isi menu dari aplikasi media pembelajaran busana tradisional jawa. Pada tombol *Next* dan *Back* berfungsi untuk kembali ke halaman yang menampilkan informasi mengenai menu Banyuwangi yang ditunjukkan pada gambar 3.11 tersebut sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan *back* kembali ke menu pilihan busana tradisional.

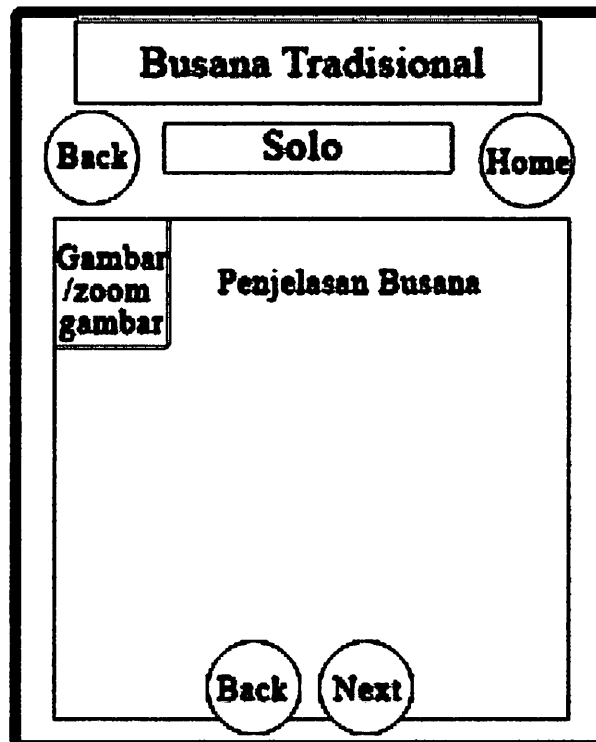
Sedangkan pada Gambar 3.12 menunjukkan desain halaman isi pada menu busana tradisional Ponorogo yang menampilkan informasi dan gambar dari menu tersebut.



Gambar 3.12 Desain Halaman Menu Ponorogo

Pada gambar 3.12 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi dan gambar yang berfungsi membantu pengguna untuk memahami isi menu dari aplikasi media pembelajaran busana tradisional jawa. Pada tombol *Next* dan *Back* berfungsi untuk kembali ke halaman yang menampilkan informasi mengenai menu ponorogo yang ditunjukkan pada gambar 3.12 tersebut sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama.

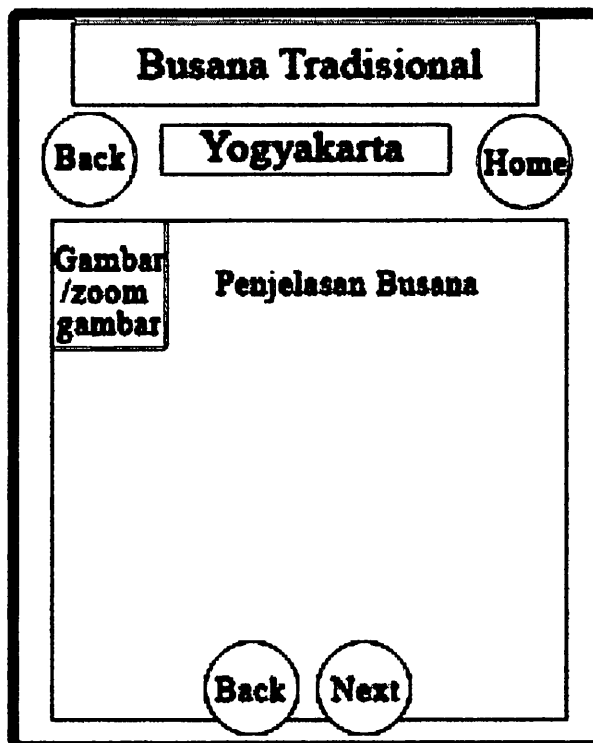
Sedangkan pada Gambar 3.13 menunjukkan desain halaman isi pada menu busana tradisional Solo yang menampilkan informasi dan gambar dari menu tersebut.



Gambar 3.13 Desain Halaman Menu Solo

Pada gambar 3.13 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi dan gambar yang berfungsi membantu pengguna untuk memahami isi menu dari aplikasi media pembelajaran busana tradisional Jawa. Pada tombol *Next* dan *Back* berfungsi untuk kembali ke halaman yang menampilkan informasi mengenai menu Solo yang ditunjukkan pada gambar 3.13 tersebut sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan *back* kembali ke menu busana tradisional.

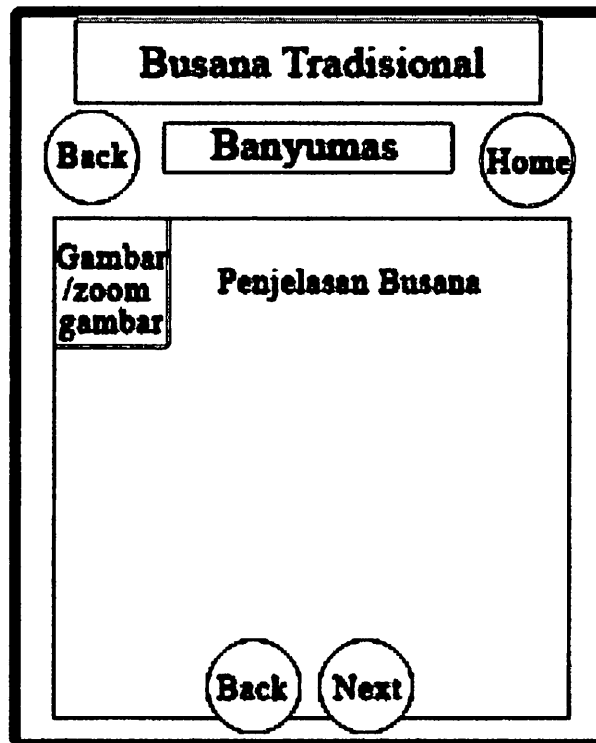
Sedangkan pada Gambar 3.14 menunjukkan desain halaman isi pada menu busana tradisional Yogya yang menampilkan informasi dan gambar dari menu tersebut.



Gambar 3.14 Desain Halaman Menu Yogyakarta

Pada gambar 3.14 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi dan gambar yang berfungsi membantu pengguna untuk memahami isi menu dari aplikasi media pembelajaran busana tradisional jawa. Pada tombol *Next* dan *Back* berfungsi untuk kembali ke halaman yang menampilkan informasi mengenai menu Yogyakarta yang ditunjukkan pada gambar 3.14 tersebut sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan *back* kembali ke menu busana tradisional.

Sedangkan pada Gambar 3.15 menunjukkan desain halaman isi pada menu busana tradisional Yogyakarta yang menampilkan informasi dan gambar dari menu tersebut.

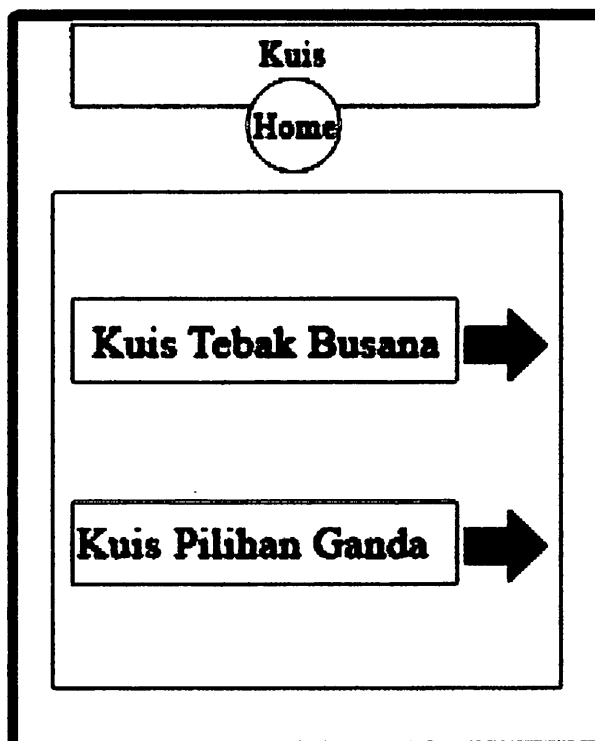


Gambar 3.15 Desain Halaman Menu Banyumas

Pada gambar 3.15 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi dan gambar yang berfungsi membantu pengguna untuk memahami isi menu dari aplikasi media pembelajaran busana tradisional Jawa. Pada tombol *Next* dan *Back* berfungsi untuk kembali ke halaman yang menampilkan informasi mengenai menu Banyumas yang ditunjukkan pada gambar 3.15 tersebut sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan *back* kembali ke menu busana tradisional.

3.3.4. Halaman Menu Kuis

Dalam menu kuis terdapat dua halaman menu yang merupakan konten dari menu kuis tersebut, dimana dalam halaman-halaman tersebut terdapat soal, jawaban dan tombol-tombol untuk interaksi antar halaman. Gambar 3.16 merupakan tampilan desain dari halaman kuis yang menampilkan menu kuis tembak busana dan menu kuis pilihan ganda.

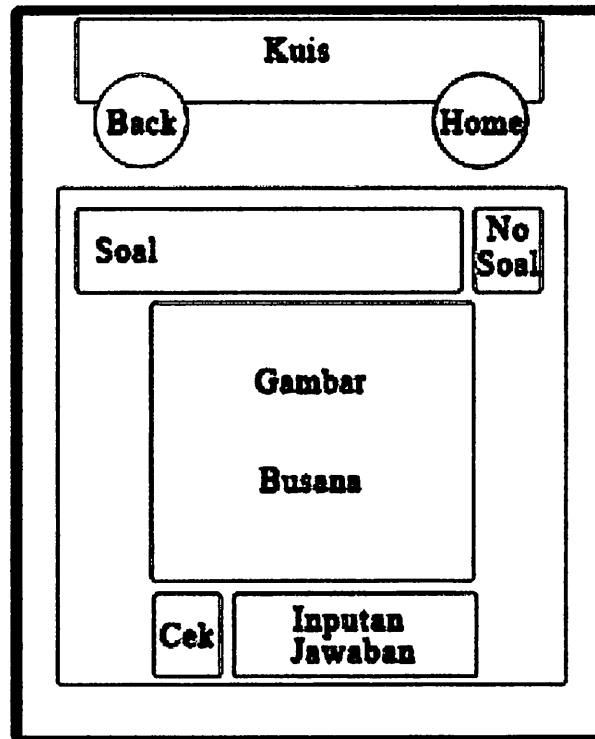


Gambar 3.16 Desain Halaman Menu Kuis

Pada gambar 3.16 dapat dilihat bahwa pada desain halaman kuis terdapat dua buah sub menu, yaitu menu kuis tebak busana dan kuis pilihan ganda dimana pada bagian tersebut terdapat tombol untuk memulai salah satu kuis yang diinginkan maka harus klik tanda panah pada samping tombol. Selain itu terdapat sebuah tombol yaitu, tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama.

3.3.5. Halaman Kuis Tebak Busana

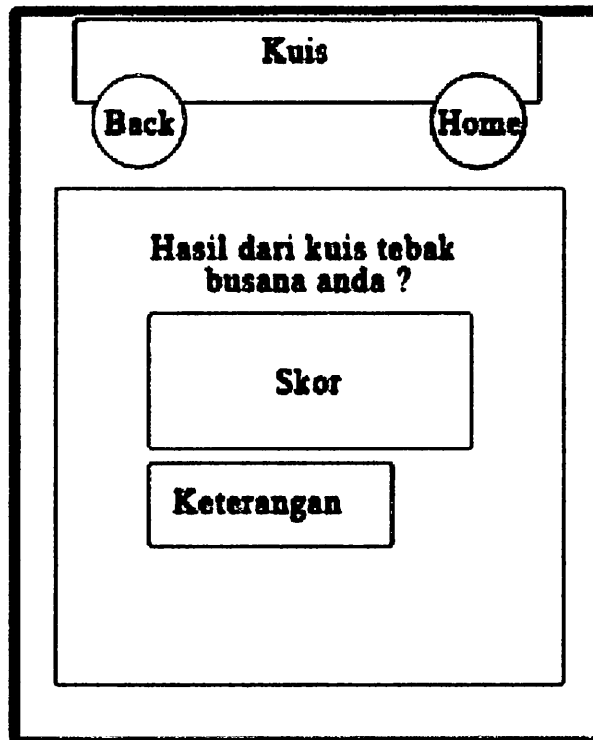
Sedangkan pada gambar 3.17 menunjukkan desain halaman kuis tebak busana yang menampilkan soal-soal berisikan gambar-gambar busana dari aplikasi media pembelajaran busana Jawa tersebut.



Gambar 3.17 Desain Halaman Menu Kuis Tebak Busana

Pada gambar 3.17 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan soal- soal yang berupa gambar. Sedangkan tombol cek berfungsi untuk mengoreksi jawaban yang diinputkan oleh user yang ditunjukkan pada gambar 3.17 tersebut sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* kembali kemenu kuis.

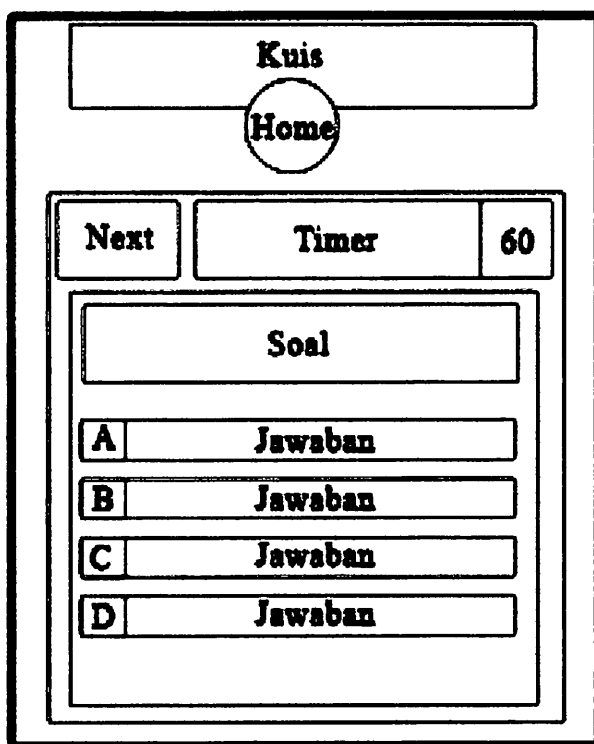
Sedangkan pada Gambar 3.18 menunjukkan desain halaman skor pada menu kuis tebak busana yang menampilkan skor dan keterangan skor kuis dari aplikasi media pembelajaran busana tradisional jawa tersebut.



Gambar 3.18 Desain Halaman Menu Skor Tebak Busana

Pada gambar 3.18 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan skor dan keterangan dari soal yang telah user kerjakan. Dimenu kuis tebak busana ini terdapat 10 soal, jika user menjawab benar maka akan mendapatkan nilai +10 dan jika salah maka nol dan jika soal sudah terjawab semua oleh user nilai anda <75 maka keterangan yang muncul adalah "Nilai anda kurang, anda harus rajin belajar lagi" dan jika nilai anda >75 maka keterangan yang muncul adalah "Nilai anda sudah bagus" ditunjukkan pada gambar 3.18 tersebut sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* kembali kemenu kuis.

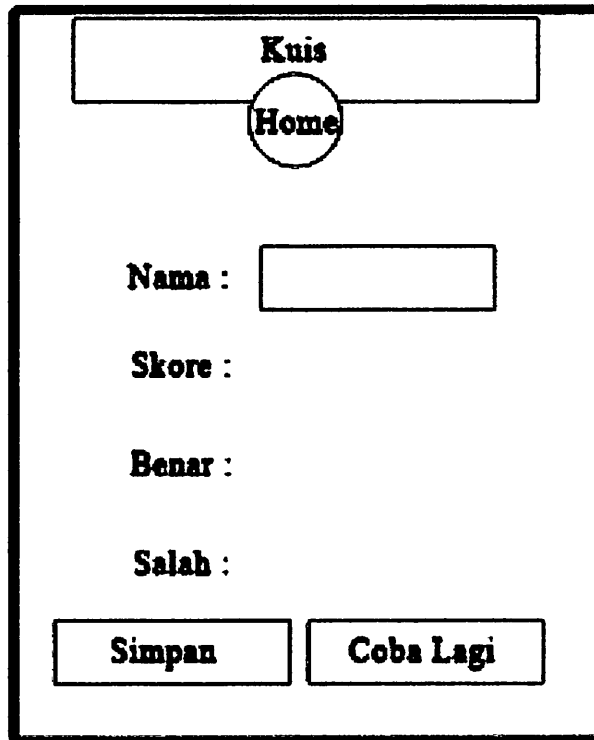
Sedangkan pada Gambar 3.19 menunjukkan desain halaman kuis pilihan ganda yang menampilkan soal-soal dari aplikasi media pembelajaran busana Jawa tersebut.



Gambar 3.19 Desain Halaman Menu Kuis Pilihan Ganda

Pada gambar 3.19 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan soal- soal kuis. Sedangkan tombol lanjut berfungsi untuk melanjutkan soal kuis selanjutnya yang ditunjukkan pada gambar 3.19 tersebut sedangkan tombol home berfungsi untuk kembali kemenu utama.

Sedangkan pada Gambar 3.20 menunjukkan desain halaman skor pada menu kuis yang menampilkan skor kuis dari aplikasi media pembelajaran busana tradisional Jawa tersebut.

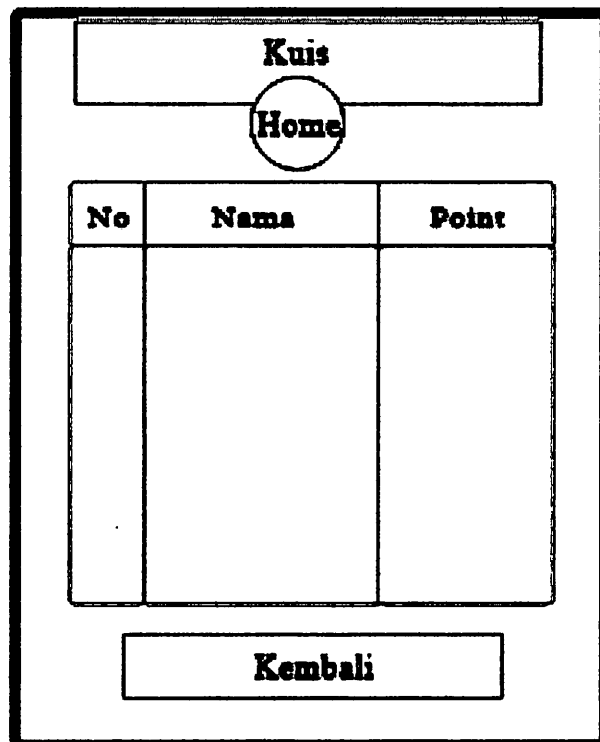


The image shows a rectangular interface for a quiz score menu. At the top, there is a horizontal box containing the word "Kuis". Below this box is a circular button labeled "Home". Underneath the "Home" button, there are four labels: "Nama :", "Skore :", "Benar :", and "Salah :", each followed by a rectangular input field. At the bottom of the interface, there are two buttons: "Simpan" on the left and "Coba Lagi" on the right.

Gambar 3.20 Desain Halaman Menu Skor Kuis Pilihan Ganda

Pada gambar 3.20 dapat dilihat bahwa pada desain halaman skor terdapat dua buah sub menu, yaitu tombol coba lagi yang berfungsi untuk mengulang kembali kuis, tombol simpan skor yang berfungsi untuk menyimpan skor dari kuis. Selain itu terdapat sebuah tombol yaitu, tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama.

pada Gambar 3.21 menunjukkan desain halaman poin tertinggi pada menu kuis yang menampilkan poin tertinggi kuis dari aplikasi media pembelajaran busana tradisional Jawa tersebut.

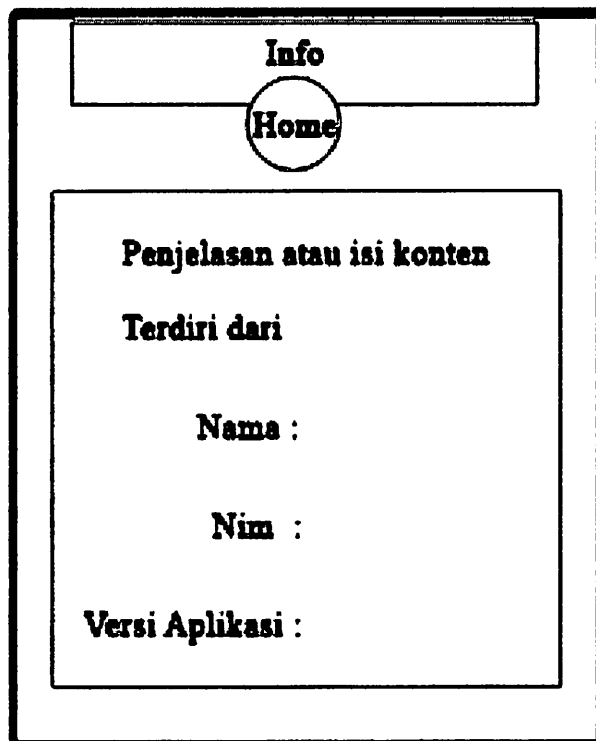


Gambar 3.21 Desain Halaman Poin Tertinggi

Pada gambar 3.21 dapat dilihat bahwa pada desain halaman skor terdapat tombol kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu kuis, tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama.

3.3.6. Info

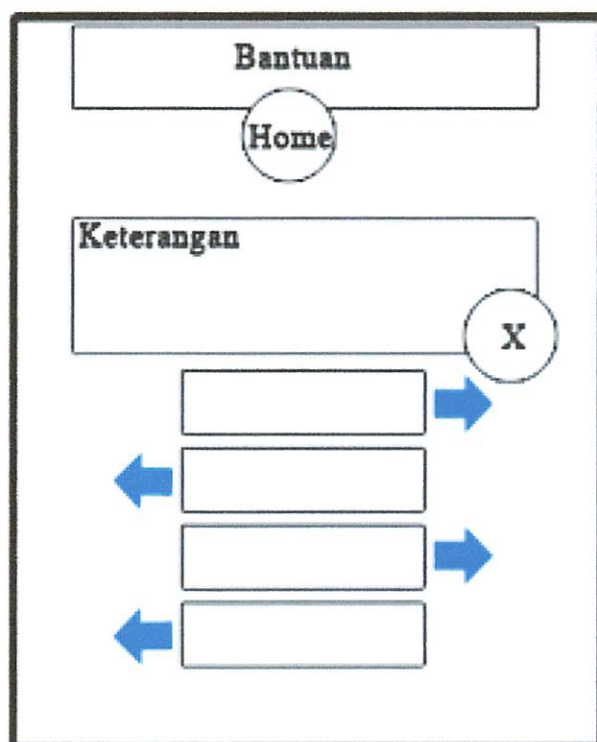
Pada halaman info tersebut terdapat bagian yang menampilkan isi informasi yang berfungsi untuk memberikan informasi tentang profil aplikasi media pembelajaran busana tradisional Jawa. Pada gambar 3.22 tersebut sedangkan tombol home berfungsi untuk kembali kemenu utama.



Gambar 3.22 Desain Halaman Info

3.3.7. Halaman Menu Bantuan

pada halaman bantuan tersebut terdapat bagian yang menampilkan isi informasi yang berfungsi membantu pengguna untuk memahami aplikasi media pembelajaran busana tradisional Jawa. Halaman ini menampilkan informasi-informasi mengenai cara menjalankan aplikasi media pembelajaran busana tradisional Jawa yang ditunjukkan pada gambar 3.23 tersebut sedangkan tombol home berfungsi untuk kembali kemenu utama.



Gambar 3.22 Desain Halaman Menu Bantuan

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI

4.1. Implementasi Sistem

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

Aplikasi Media Pembelajaran Busana Tradisional Jawa Berbasis Android ini menggunakan Adobe Flash Profesional CS6 dengan Action Script 3.0 sebagai software utamanya. Dimana aplikasi ini mempunyai lima menu utama yang masing-masing menu terdapat informasi mengenai jenis busana tradisional, kuis, info serta bantuan dan exit dalam penggunaan aplikasi tersebut. Pembuatan aplikasi ini dibuat dalam frame-frame pada Adobe Flash CS6 Profesional yang saling berhubungan antara frame satu dengan frame yang lain, sehingga isi dari aplikasi dapat berinteraksi. Pembuatan aplikasi ini meliputi pembuatan *background*, halaman isi aplikasi, *button* pada aplikasi, *animasi* pada aplikasi ini.

4.2. Pengujian Aplikasi

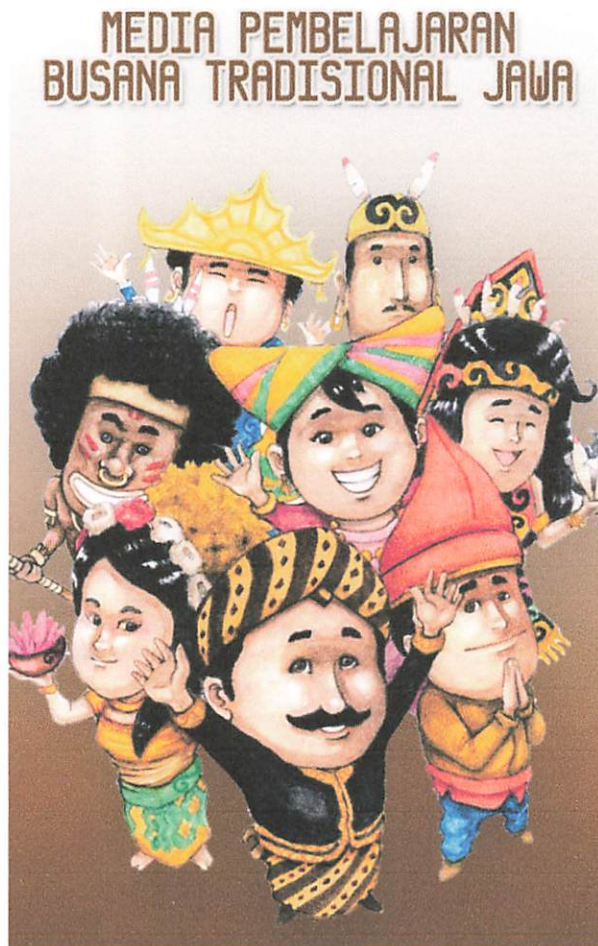
Pengujian aplikasi merupakan tahap uji coba terhadap aplikasi yang telah dibuat. Pengujian aplikasi dilakukan untuk mengidentifikasi masalah pada sistem bila terjadi kesalahan dan bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan aplikasi ini bisa diterapkan.

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 busana tradisional 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 dengan iringan musik Jawa, setelah beberapa detik kemudian akan muncul menu utama.

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 jenis busana, tombol kuis, tombol info, tombol bantuan dan exit seperti ditunjukkan pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

Didalam tampilan Menu utama ini mempunyai 5 macam tombol diantaranya tombol jenis busana untuk Menuju ke Menu daerah busana diantaranya Surabaya, Madura, Banyuwangi, Ponorogo, Solo, Yogyakarta dan banyumas, tombol kuis untuk menuju menu kuis tebak busana dan pilihan ganda, tombol info untuk menuju menu informasi pembuat aplikasi, tombol bantuan untuk Menuju ke panduan pengguna dan tombol exit untuk menuju menu keluar dari aplikasi.

4.2.1.3. Tampilan Menu Jenis Busana

Didalam tampilan menu jenis busana terdapat tujuh buah sub menu yaitu menu busana tradisional Madura, Yogyakarta, Ponorogo, Surabaya, Banyumas, Bayuwangi, Solo. Yang berisi tentang busana tradisional, dan terdapat tombol *home* yang terdapat di atas aplikasi untuk kembali ke menu utama Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.3.

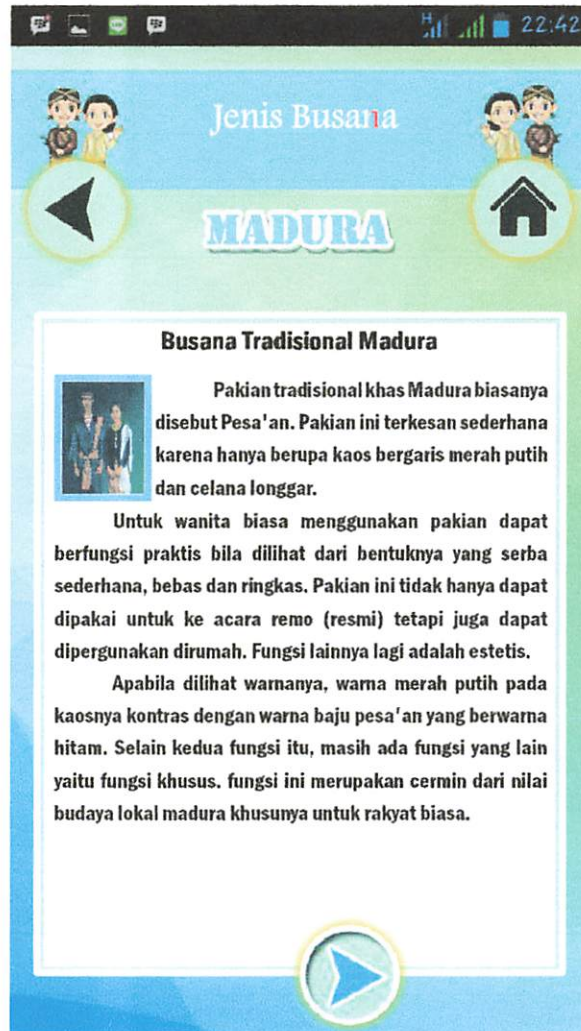


Gambar 4.3 Tampilan Menu Jenis Busana

Didalam menu jenis busana tradisional berisi tentang materi-materi dan gambar busana tradisional untuk media pembelajaran.

4.2.1.4. Tampilan Menu Busana Tradisional Madura

Didalam tampilan menu busana tradisional Madura berisi tentang penjelasan busana tradisional, busana tradisional untuk pengantin dan perlengkapan dari busana tradisional tersebut, tombol *zom* pada gambar untuk memperbesar ukuran gambar, dan tombol *home* yang terdapat di atas aplikasi untuk kembali ke menu utama, dan tombol *back* kembali kemenu sebelumnya (menu busana tradisional) Seperti pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Tampilan Menu Busana Tradisional Madura

4.2.1.5. Tampilan Menu Busana Tradisional Yogyakarta

Didalam tampilan menu busana tradisional Yogyakarta berisi tentang penjelasan busana tradisional, busana tradisional untuk pengantin dan perlengkapan dari busana tradisional tersebut, tombol zoom pada gambar untuk memperbesar ukuran gambar, dan tombol *home* yang terdapat di atas aplikasi untuk kembali ke menu utama, dan tombol *back* kembali kemenu sebelumnya (menu busana tradisional) Seperti pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Tampilan Menu Busana Tradisional Yogyakarta

4.2.1.6. Tampilan Menu Busana Tradisional Ponorogo

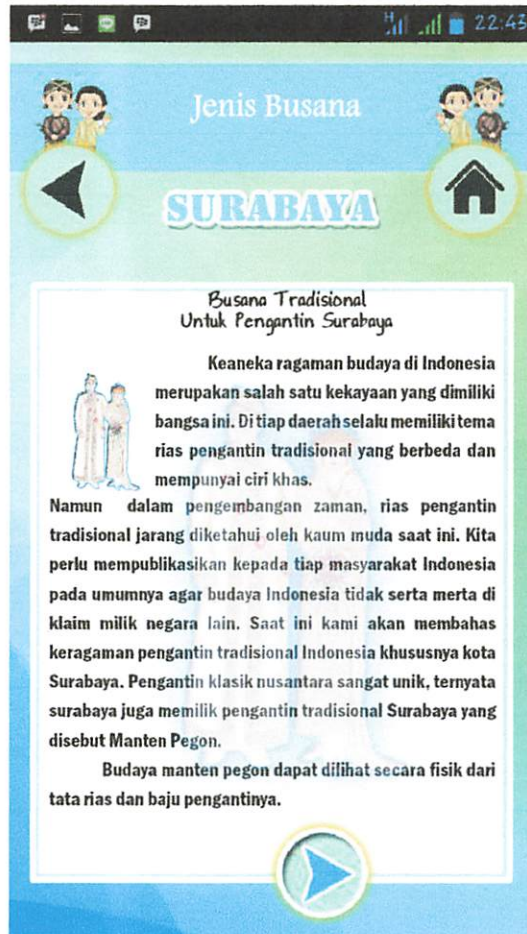
Didalam tampilan menu busana tradisional Ponorogo berisi tentang penjelasan busana tradisional, busana tradisional untuk pengantin dan perlengkapan dari busana tradisional tersebut, tombol zoom pada gambar untuk memperbesar ukuran gambar, dan tombol *home* yang terdapat di atas aplikasi untuk kembali ke menu utama, dan tombol *back* kembali kemenu sebelumnya (menu busana tradisional) Seperti pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan Menu Busana Tradisional Ponorogo

4.2.1.7. Tampilan Menu Busana Tradisional Surabaya

Didalam tampilan menu busana tradisional Surabaya berisi tentang penjelasan busana tradisional, busana tradisional untuk pengantin dan perlengkapan dari busana tradisional tersebut, tombol zoom pada gambar untuk memperbesar ukuran gambar, dan tombol *home* yang terdapat di atas aplikasi untuk kembali ke menu utama, dan tombol *back* kembali ke menu sebelumnya (menu busana tradisional) Seperti pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan Menu Busana Tradisional Surabaya

4.2.1.8. Tampilan Menu Busana Tradisional Banyumas

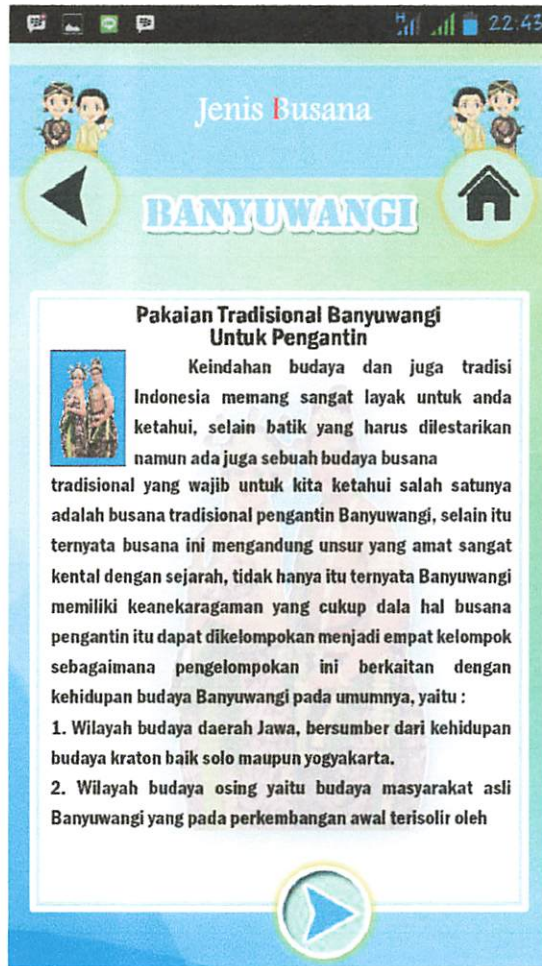
Didalam tampilan menu busana tradisional Banyumas berisi tentang penjelasan busana tradisional, busana tradisional untuk pengantin dan perlengkapan dari busana tradisional tersebut, tombol zoom pada gambar untuk memperbesar ukuran gambar, dan tombol *home* yang terdapat di atas aplikasi untuk kembali ke menu utama, dan tombol *back* kembali kemenu sebelumnya (menu busana tradisional) Seperti pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Tampilan Menu Busana Tradisional Banyumas

4.2.1.9. Tampilan Menu Busana Tradisional Banyuwangi

Didalam tampilan menu busana tradisional Banyuwangi berisi tentang penjelasan busana tradisional, busana tradisional untuk pengantin dan perlengkapan dari busana tradisional tersebut, tombol zoom pada gambar untuk memperbesar ukuran gambar, dan tombol *home* yang terdapat di atas aplikasi untuk kembali ke menu utama, dan tombol *back* kembali ke menu sebelumnya (menu busana tradisional) Seperti pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Tampilan Menu Busana Tradisional Banyuwangi

4.2.1.10. Tampilan Menu Busana Tradisional Solo

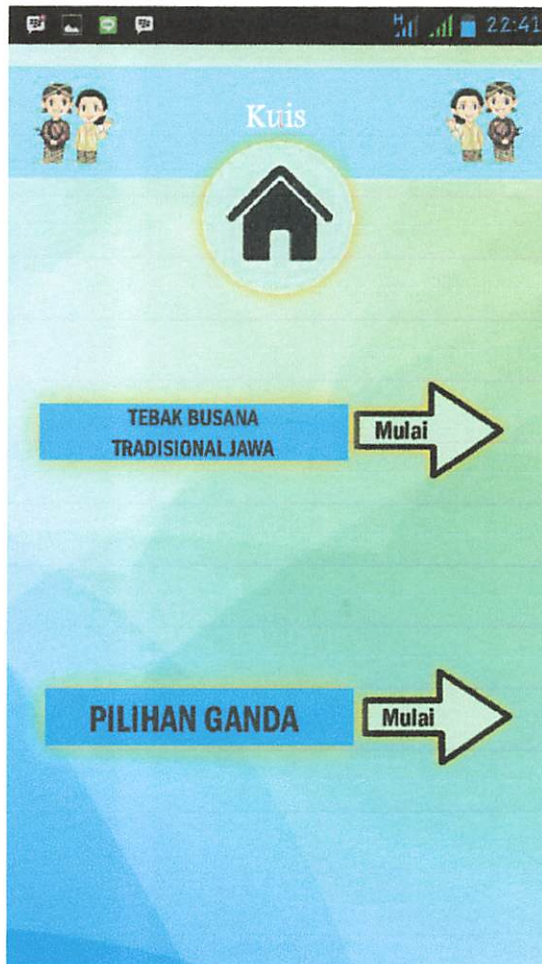
Didalam tampilan menu busana tradisional Solo berisi tentang penjelasan busana tradisional, busana tradisional untuk pengantin dan perlengkapan dari busana tradisional tersebut, tombol zom pada gambar untuk memperbesar ukuran gambar, dan tombol *home* yang terdapat di atas aplikasi untuk kembali ke menu utama, dan tombol *back* kembali kemenu sebelumnya (menu busana tradisional) Seperti pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Tampilan Menu Busana Tradisional Solo

4.2.1.11. Tampilan Menu Kuis

Didalam tampilan menu kuis terdapat dua buah sub menu yaitu menu kuis tebak busana yang berfungsi untuk menuju soal-soal kuis tentang gambar busana tradisional dan menu kuis pilihan ganda yang berfungsi untuk menuju soal-soal kuis pilihan ganda. Dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu utama seperti pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Tampilan Menu kuis Mulai

4.2.1.12. Tampilan Menu Kuis Tebak Busana

Didalam tampilan menu kuis ini terdapat soal-soal gambar latihan dari pembelajaran busana tradisional Jawa tersebut didalam kuis ini terdapat 10 soal beserta jawaban yang diinputkan langsung oleh user, tombol cek untuk mengecek jawaban benar atau salah dan terdapat tombol *home* yang terdapat di atas aplikasi untuk kembali ke menu utama dan seperti pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Tampilan Menu kuis Tebak Busana

4.2.1.13. Tampilan Menu Skor Kuis Tebak Busana

Tampilan menu skor merupakan tampilan yang keluar setelah *user* selesai menjawab soal pertanyaan, terdapat tombol *home* yang terdapat tengah atas aplikasi untuk kembali ke menu utama dan tombol coba lagi jika nilai yang diperoleh ≤ 50 seperti pada gambar 4.13 dan jika nilai yang diperoleh > 50 maka akan muncul tampilan seperti pada gambar 4.14.



Gambar 4.13 Tampilan Menu Skor Tebak Busana
Jika Skor ≤ 50



Gambar 4.14 Tampilan Skor Menu Tebak Busana Tradisional
Jika Skor > 50

4.2.1.14. Tampilan Menu Kuis Pilihan Ganda

Didalam tampilan menu kuis ini terdapat soal-soal latihan dari pembelajaran tersebut didalam kuis ini terdapat *timer* atau waktu 50 detik dalam menjawab soal dan tombol lanjut untuk menuju ke soal selanjutnya. dan terdapat tombol *home* yang terdapat di tengah atas aplikasi untuk kembali ke menu utama seperti pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Tampilan Menu Kuis Pilihan Ganda

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

4.2.1.15. Tampilan Menu Skor Kuis Pilihan Ganda

Tampilan menu skor merupakan tampilan yang keluar setelah *user* selesai menjawab soal pertanyaan. dan terdapat tombol *home* yang terdapat tenga atas aplikasi untuk kembali ke menu utama seperti pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Tampilan Menu skor Kuis Pilihan Ganda

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 dan langsung ke poin tertinggi. Seperti pada gambar 4.16.

4.2.1.16. Tampilan Menu Point Tertinggi

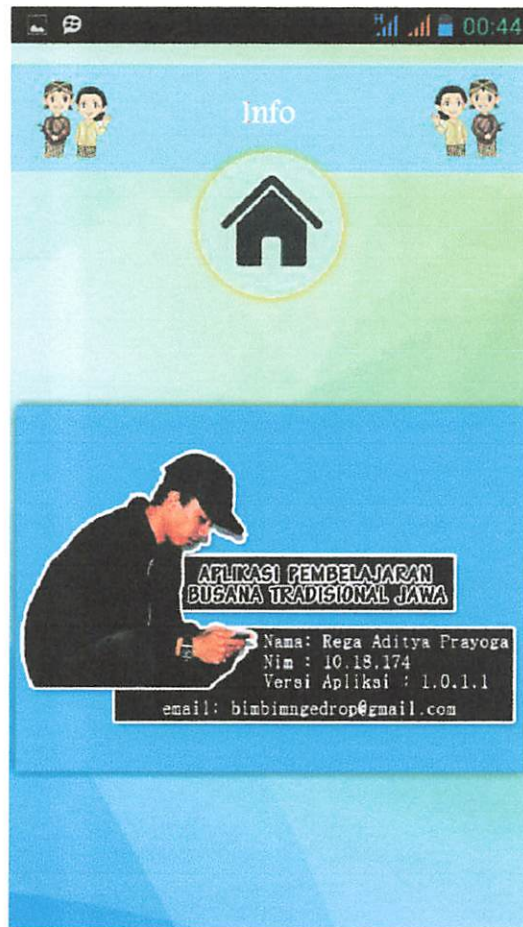
Tampilan point tertinggi merupakan tampilan yang keluar setelah user selesai menjawab soal kuis dan menyimpan skor. Skor tertinggi akan langsung mengisi peringkat dari poin tertinggi jika poin lebih rendah dari peringkat empat maka tidak akan muncul skor dari poin tersebut, dan terdapat tombol *home* yang terdapat di tengah atas aplikasi untuk kembali ke menu utama seperti pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Tampilan Menu Point Tertinggi

4.2.1.17. Tampilan Menu Info

Tampilan menu info merupakan tampilan dari menu utama yang berfungsi sebagai info keterangan dari pembuat aplikasi media pembelajaran busana tradisional Jawa meliputi Nama, Nim, Versi Aplikasi, Email. Tombol *home* yang terdapat di tengah atas aplikasi untuk kembali ke menu utama seperti pada gambar 4.18.



Gambar 4.18 Tampilan Menu Info

4.2.1.18. 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 4.19 Tampilan Menu Bantuan

4.3. Pengujian Fungsional Sistem

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

Pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui atau mendeteksi jika terjadi error pada aplikasi saat dijalankan. Pada pangujian aplikasi ini dilakukan pada idea CROSS A7S dengan *operating system* android jelly bean 4.1.2. Dalam tabel 4.1 ditunjukkan tabel hasil pengujian sebagai berikut.

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

Pengujian Kesesuain Fungsi dalam Sistem Android						
No.	Menu	Proses	Hasil			
			A	B	C	D
1	Splash Screen	Fadein, Fadeout	√	√	√	√
2	Button Busana Tradisional	Link to Busana Tradisional	√	√	√	√
3	Button Busana Tradisional Madura	Link to Busana Tradisional Madura	√	√	√	√
4	Button Busana Tradisional Yogyakarta	Link to Busana Tradisional Yogyakarta	√	√	√	√
5	Button Busana Tradisional Ponorogo	Link to Busana Tradisional Ponorogo	√	√	√	√
6	Button Busana Tradisional Surabaya	Link to Busana Tradisional Surabaya	√	√	√	√
7	Button Busana Tradisional Banyumas	Link to Busana Tradisional Banyumas	√	√	√	√
8	Button Busana Tradisional Banyuwangi	Link to Busana Tradisional Banyuwangi	√	√	√	√
9	Button Busana Tradisional Solo	Link to Busana Tradisional Solo	√	√	√	√
10	Button Zoom Gambar	Link to Zoom Gambar	√	√	√	√
11	Button Home	Link to Home	√	√	√	√
12	Button Next	Link to Next	√	√	√	√
13	Button Back	Link to Back	√	√	√	√
14	Button Kuis	Link to Kuis	√	√	√	√
15	Button Tebak Busana	Link to Mulai Kuis Tebak Gambar	√	√	√	√
16	Button Cek	Link to Cek Jawaban	√	√	√	√
17	Button Kembali	Link to kemenu kuis	√	√	√	√
19	Button Coba Lagi	Link to mulai kuis tebak gambar	√	√	√	√
20	Button Pilihan Ganda	Link to mulai	√	√	√	√
21	Button Lanjut	Link to soal selanjutnya	√	√	√	√
22	Button Coba Lagi	Link to menu kuis pilihan ganda	√	√	√	√
23	Button Simpan Skor	Link to user name dan skor	√	√	√	√

24	Button Point Tertinggi	Link to Poin Tertinggi data Berdasarkan skor	√	√	√	√
25	Button Info	Link to Info	√	√	√	√
26	Button Bantuan	Link to Bantuan	√	√	√	√
27	Button Keluar	Link to Pilihan keluar	√	√	√	√
28	Button Iya	Link to Keluar	√	√	√	√
29	Button Tidak	Link to Tidak jadi keluar	√	√	√	√

Keterangan symbol :

√ =bisa

X=tidak bisa

Smartphone yang digunakan :

A = Samsung Galaxi S3 S6500D

Pixel = 480 x 800

B = Sony Experi L

Pixel = 480 x 854

C = CROSS A7S

Pixel = 960 x 540

D = Smartfren Andromax U2.V1.00

Pixel = 540×960

E = Lenovo A1000

Pixel = 1280 x 600

Presentase Pengujian pada sistem Android

$29/29 \times 100 \% = 100 \%$

Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 29 dari 29 pengujian pada sistem Android berhasil, sehingga memperoleh prosentase 100 %.

4.3.1. Pengujian Spesifikasi *Hardware*

Pengujian aplikasi merupakan suatu pengujian dimana aplikasi media pembelajaran berbasis *android* ini dapat dijalankan ke berbagai spesifikasi *smartphone*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui *bug-bug* yang terjadi ketika menjalankan aplikasi *Android* ini. Dalam tabel 4.2 ditunjukkan hasil pengujian spesifikasi *hardware*.

Tabel 4.2. Tabel Pengujian Spesifikasi *Hardware*

Pengujian Spesifikasi Hardware pada Smartphone				
No.	Type	Pixel	Portrait Orientation	Landscape Orientation
1	Sony Experi L	480 x 854	√	X
2	CROSS A7S	960 x 540	√	X
3	Smartfren Andromax U2.V1.00	540×960	√	X
4	Samsung Galaxy S III	960 x 540	√	X
5	Lenovo A1000	1280 x 600	√	X

Keterangan hardware :

√ =bisa

x =tidak bisa

Dari *Data* uji tabel 4.3 menjelaskan bahwa aplikasi ini dibuat dengan orientasi layar portrait yang dapat berjalan 100 % pada *smartphone* yang mempunyai pixel sebesar 480 x 800 sampai dengan pixel 1280 x 600. Dari *Data* uji tabel 4.3 menjelaskan bahwa aplikasi ini dibuat dengan orientasi layar *portrait* yang dapat berjalan 100 % pada *smartphone* yang mempunyai pixel sebesar 480 x 800 sampai dengan pixel 1280 x

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

4.3.3. Pengujian *Operating System Android*

Pengujian *operating system android* aplikasi media pembelajaran busana tradisional Jawa ini. Pada pengujian menggunakan 5 macam *operating system android* dengan *type* yang berbeda. Seperti pada tabel 4.3.

Tabel 4.3. Tabel Pengujian *Operating System Android*

Pengujian <i>Operating System Android</i>			
No.	<i>Android Version</i>	Type	Berjalannya Aplikasi
1	<i>Frozen Yoghurt (Froyo)</i>	2.2.1	✓
2	<i>Gingerbread</i>	2.3.3	✓
3	<i>Ice Cream Sandwich</i>	4.0.0	✓
4	<i>Jelly Bean</i>	4.1.2	✓
5	<i>Kitkat</i>	4.4	✓

✓ = berhasil

X= gagal

$5/5 \times 100 \% = 100 \%$

Pada tabel 4.3 menjelaskan bahwa aplikasi media pembelajaran busana tradisional Jawa ini 5 dari 5 *Operating system* pada android dapat berjalan di hampir semua *Operating system* antara versi *Froyo* (2.2.1) hingga ke versi *Kitkat* (4.4) dengan rata – rata dari tingkat keakuratan hingga mencapai 100 %.

4.3.4. Pengujian *User*

Pengujian *user* pada aplikasi *Android* Media Pembelajaran Busana Tradisional Jawa ini dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada *user* yang didasarkan atas pengujian sistem aplikasi. Pengujian *user* ini dilakukan kepada 20 orang

responden untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi *Android* Busana Tradisional Jawa ini. Adapun hasil dari pengujian *user* ini ditunjukkan pada tabel 4.5.

Tabel 4.4. Hasil Pengujian sistem kepada pengguna (*user*)

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

Prosentase Pengujian pengguna(*user*)

1. Tampilan

$$6/20 \times 100 \% = 30 \%$$

Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 6 dari 20 user memilih baik untuk tampilan aplikasi, sehingga memperoleh prosentase 30 %, selebihnya user memilih cukup.

2. Menu aplikasi

$$10/20 \times 100 \% = 50 \%$$

Keterangan :

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

3. Kinerja Aplikasi

$$14/20 \times 100 \% = 70 \%$$

Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 14 dari 20 user memilih baik untuk kinerja aplikasi, sehingga memperoleh prosentase 70 %, selebihnya user memilih cukup.

4. Tingkat Kemudahan Aplikasi

$$18/20 \times 100 \% = 90 \%$$

Keterangan :

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

$$16/20 \times 100 \% = 80 \%$$

Keterangan :

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

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

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Aplikasi Media Pembelajaran Busana Tradisional Jawa ini merupakan suatu aplikasi yang dibuat sebagai media pembelajaran bagi semua kalangan lapisan masyarakat. Agar nantinya masyarakat yang ada Pulau Jawa bisa tahu tentang busana tradisional Jawa pada khususnya dan bangsa Indonesia pada umumnya.

Setelah melalui beberapa tahapan perancangan, implementasi, dan pengujian aplikasi media pembelajaran busana tradisional Jawa ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Telah dibuat suatu aplikasi berupa media pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan untuk mempelajari tentang budaya busana tradisional Jawa.
2. Aplikasi ini dibuat mempelajari tentang media pembelajaran busana tradisional Jawa.
3. Aplikasi dapat tampil optimal jika dijalankan pada handphone maupun tablet yang menggunakan *sistem operasi* android dengan resolusi 320 x 480 pixel hingga 1024 x 600 dengan tingkat keakuratan hingga 100% dan pada ukuran pixel lain dengan tingkat keakuratan mencapai 90%.
4. Aplikasi media pembelajaran busana tradisional Jawa ini 5 dari 5 *Operating system* pada android dapat berjalan di hampir semua *Operating system* antara versi *Froyo* (2.2.1) hingga ke versi *Kitkat* (4.4) dengan rata – rata dari tingkat keakuratan hingga mencapai 100 %.
5. Dari pengujian sistem kepada pengguna (*user*) dapat ditarik kesimpulan aplikasi media pembelajaran budaya busana tradisional Jawa berbasis android menggunakan adobe flash profesional CS 6 dapat diterima oleh masyarakat pada umumnya. Karena tingkat kemudahan pada aplikasi ini mencapai 90 %.

5.2. Saran

Adapun saran-saran yang dapat di berikan untuk penyempurnaan dan pengembangan aplikasi media pembelajaran budaya sasak berbasis android ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang telah dibuat dapat dikembangkan pada jenis busana tradisional lebih banyak dan lengkap dari yang ditampilkan saat ini.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi supaya aplikasi dapat dioperasikan selain portrait dapat juga dioperasikan dengan landscape.
3. Aplikasi ini dapat dikembangkan agar dapat auto flexsibel terhadap layar yg ukuranya lebih besar lagi.

DAFTAR PUSTAKA

1. ANDI. “ *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*” Yogyakarta : PENERBIT C.V ANDI OFFSET.
2. Arif Akbarul Huda. *Membuat Sendiri Aplikasi Android Untuk Pemula*. Yogyakarta.
3. Andi Sunyoto, 2010. *Adobe Flash+XML=Rich Multimedia Application*. Penerbit andi, Indonesia.
4. Hamzuri, drs. “*Busana Tradisional Indonesia; Dirjend Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*” Jakarta, 1999.
5. Huda, Arif Akbarul. “*24 Jam Pintar Pemrograman Android*”. Yogyakarta :PENERBIT ANDI, 2012.
6. Khofifah. 2013 *Karakteristik Tata Rias Pengantin Solo* <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-rias/article/view/2485> (diakses pada tanggal 05 mei 2014. 19.45)
7. Nur Ikhsan. 2011 *Pengertian Media* http://www.academia.edu/7643582/Media_2.1.1_Pengertian_Media (diakses pada tanggal 12 juni 2014. 02:00).
8. Surabaya city guide . 2013 *Pegon, Pengantin Gaya Suroboyo* <http://surabayacityguide.co.id/ternyata/3/ternyata/Pegon--Pengantin-Gaya-Suroboyo> (diakses pada tanggal 08 juni 2014. 04:00).

LAMPIRAN

LEMBAR PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya...

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

Kupersembahkan karya kecilku ini kepada orang yang sangat sangat kukasih dan kusayang!

Zyahku "Marryo" dan Ibu "Ensi Budi Utami" yang "Cinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ayah dan Ibu yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungannya, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selimbar kertas kecil ini menjadi Ayah dan Ibu yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungannya, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selimbar kertas kecil ini menjadi Ibu yang selalu membantuku termobuasi dan selalu memberi kasih sayang, selalu mendo'akanku, selalu menasihatiku untuk menjadi yang lebih baik.

Terima Kasih Zyah "Marryo"... Terima Kasih Ibu Ensi Budi Utami...

"You are an inspiration in my life"

"I Love You"

My Family

Sebagai tanda rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada keluargaku tercinta khususnya kedua nenekku yang telah dipanggil oleh Sang pencipta semoga engkau diberitimpai terindah abadi NYA. Serta untuk kakakku dan saudara-saudaraku yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungannya, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selimbar kertas kecil ini yang bertuliskan kata cinta

Terima kasihku untuk keluargaku

My Best Friends

Buat sahabatku Rizki, Lulu, Yoga, Zam, Zico, Yosi, Snapp, Rega, Nicco, Miah, Araf, Huda, Emom, Ubad, Gobis, Jco, Percel, Sugeng, Simo, Zeng, Araf, Didi, Dem, Edi, Budi, Rasta, Lino, Adi, Denis, Rio, Bima, Tama, dan hiburn, dan semangat yang kalian berikan selama aku kuliah, aku tak akan melupakan semua yang telah kalian berikan selama ini. Untuk teman - teman "HUMPTUMZAN" 2012-2013 terima kasih atas kebersamaannya tanpa kalian semua aku tidak akan bisa bekarya, walaupun terkadang melahkannya saat berorganisasi bersama tetapi semua itu terasa menyenangkan dan memberiku arti kebersamaan karena bisa berkumpul dan bertukar pikiran saling memberikan masukan yang terbaik untuk teknik informatica. Setiap keringat yang jatuh menetes adalah tinta untuk

menuliskan angan bersama kalian dilubuk hati yang terdalam. Terima kasih atas bantuan kalian, semoga keakraban di antara kita selalu terjaga, dan juga himpunan bisa diteruskan oleh adik tingkat dan tidak hanya menjadi hanya sampai disini. Salam Sukses...

Dosen Pembimbing Tugas Akhirku..
Bapak Dr. Eng. Aryanto Soetjiyo, ST, MT dan Bapak Sonny Prasetyo, ST, MT selaku dosen pembimbing tugas akhir ini, terima kasih banyak pak. Saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak.
Terima kasih banyak dosen pembimbingku..

Seluruh Dosen Pengajar Jurusan Teknik Informatika STN Malang:
Terima kasih banyak untuk semua ilmu, adikan dan pengalaman yang sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami...

Teman-teman angkatan 2010:
Terima kasih banyak bantuan dan kerjasamanya selama ini...
"Salam Sukses Untuk Kita Semua"
Serta semua pihak yang sudah membantu selama penyelesaian Tugas Akhir ini...

Kasihku "Putri Ponco Badriatus Sholekha"
Sebagai tanda cinta kasihku, aku persembahkan coretan karya keilly ini untukmu. Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, dukungan dan tidak lupa ceriwetmu yang membuatku menjadi semangat, semoga kamu pilihan yang terbaik buatku, keluarga dan masa depanku sayang. Terima kasih "Putri"....
"9 Love You"

Motto
"Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah, bersusahalah pasti ada jalan dibalik usahamu"
Rega Aditya Prayoga, S. Kom



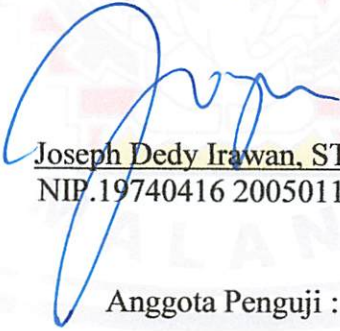
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG**

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

Nama : Rega Aditya Prayoga
NIM : 10.18.174
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Aplikasi Media Pembelajaran Busana Tradisional Jawa
Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada
Hari : Jum'at
Tanggal : 15 Agustus 2014
Tempat : Ruang Rapat Dosen Teknik Informatika S-1
Nilai : A

Panitia Ujian Skripsi
Ketua Majelis Penguji


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP.19740416 2005011022

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Sandy Nataly Mantja, Skom
NIP.P. 1030800418

Penguji Kedua

Nurlally Vendyansyah, ST.



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

FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Nama : Rega Aditya Prayoga
NIM : 10.18.174
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Aplikasi Media Pembelajaran Busana Tradisional Jawa
Berbasis Android Menggunakan Adobe Profesional CS6

Dosen Penguji 1	1. Revisi Bab I
	2. Bab II Terlalu Panjang Untuk Sub Bab Android
	3. Perhatikan Sumber Pada Bab II
	4. Kesimpulan
	5. Daftar Pustaka
	6. Pada Bab II Tentang Busana Tradisional Jawa
	7. Abstraksi
Dosen Penguji 2	1. Analisa Kebutuhan Fungsi Bedakan Dengan Software
	2. Pengujian Aplikasi
	3. Penulisan Bab IV
	4. Teori Busana TRadisional Jawa Tambahkan
	5. Sistematika Penulisan

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Sandy Nataly Mantja, Skom
NIP.P. 1030800418

Penguji Kedua

Nurlaily Vendyansyah, ST

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Dr. Eng. Aryuanto Soetedjo, ST, MT
NIP.P. 1030800417

Dosen Pembimbing II

Sonny Prasetyo, ST, MT
NIP.P. 1031000433



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rega Aditya Prayoga

NIM : 10.18.174

Massa Bimbingan : 21 SEPTEMBER 2014

Judul Skripsi : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL
JAWA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
PROFESIONAL CS3.

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1.	24-04-2014	Revisi Bab III,IV.	
2.	02-05-2014	Acc Bab III.	
3.	12-05-2014	Revisi Bab IV – Penambahan Pengujian	
4.	21-05-2014	Revisi Bab IV Penambahan Kusioner	
5.	28-05-2014	Acc Makalah Seminar Hasil	
6.	17-06-2014	Acc Bab I,II	
7.	12-08-2014	Acc Bab IV, V	
8.	12-08-2014	Kompre	

Malang, _____

Dosen Pembimbing


Dr. Aryanto Soetedjo, ST. MT.

NIP . P. 1030800417

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rega Aditya Prayoga
NIM : 10.18.174
Massa Bimbingan : 21 SEPTEMBER 2014
Judul Skripsi : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL
JAWA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
PROFESIONAL CS3.

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1.	16-04-2014	Revisi Bab III, Flowchart Aplikasi dan Penghitungan Skor Kuis, Poin Tertinggi.	
2.	21-04-2014	Acc Bab III.	
3.	06-05-2014	Revisi Bab IV - Keterangan Gambar - Data User (Pengu- jian)	
4.	21-05-2014	Acc Bab I	
5.	28-05-2014	Acc Bab II	
6.	17-06-2014	Acc Makalah Semhas	
7.	11-08-2014	Acc Bab V	
8.	12-08-2014	Kompre	

Malang, _____

Dosen Pembimbing



Sonny Prasetyo, ST .MT

NIP . P. 1031000433

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

Malang, 21 April 2014

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

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Dr. Aryunto Soetedjo, ST. MT.
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

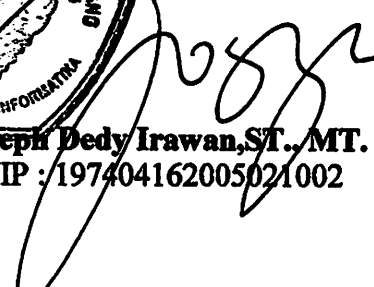
Yang bertanda tangan dibawah ini:

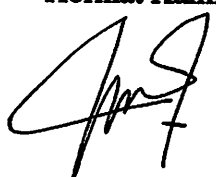
Nama : REGA ADITYA PRAYOGA
Nim : 1018174
Prodi : Teknik Informatika S-1

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

**Rancang Bangun Media Pembelajaran Budaya Busana Kebaya Di
Indonesia 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,

REGA ADITYA PRAYOGA

Form S-3a

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jln. Bendungan Sigura-gura No. 2
Jln. Raya Karanglo Km2
MALANG

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : REGA ADITYA PRAYOGA

Nim : 1018174

Program Studi : Teknik Informatika

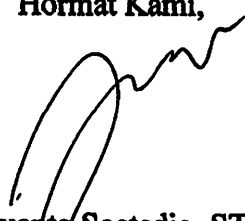
Dengan ini menyatakan bersedia / tidak bersedia *) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

Rancang Bangun Media Pembelajaran Budaya Busana Kebaya Di Indonesia Berbasis Android

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, 5/5/14

Hormat Kami,


Dr. Aryuanto Soetedjo, ST, MT.
NIRP.1030800417

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

Form S-3b

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

Malang, 21 April 2014

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

Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Sonny Prasetyo, ST.MT**
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

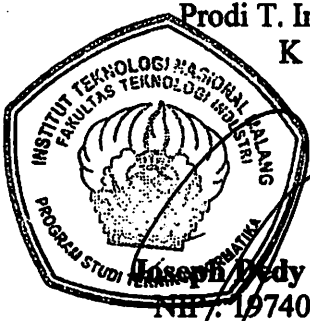
Nama : REGA ADITYA PRAYOGA
Nim : 1018174
Prodi : Teknik Informatika S-1

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

**Rancang Bangun Media Pembelajaran Budaya Busana Kebaya Di
Indonesia 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 Bedy Irawan, ST., MT.
NIP. 197404162005021002

Hormat Kami,

REGA ADITYA PRAYOGA

Malang, 11 April 2014

Insipirasi : (Sana) Sana
 Realita : Kesediaan sebagai Perbandingan Skripsi

Revisi : Yth. Pimpinan Sanyu Keresida, ST.MT.
 Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika 2-1
 Institut Teknologi Nasional

MALANG

Yang beranda tangan dibawah ini:

Nama : KEGA ADITYA PRAYOGA
 NIM : 1018114
 Prodi : Teknik Informatika 2-1

Dengan ini mengajukan permohonan, karena Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing
 Skripsi (Pembimbing +) untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposisi Terlampir) :

Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android
 Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

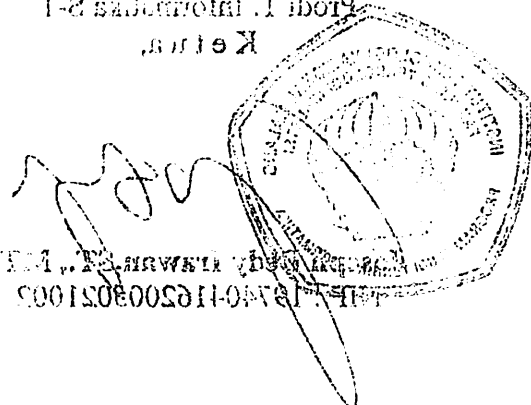
Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Lulusan Akhir Sarjana Teknik.
 Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Harima Kanti



KEGA ADITYA PRAYOGA

Prodi T. Informatika 2-1
 Ketua



UNIVERSITAS TEKNOLOGI NASIONAL
Bendungan Sigura-gura No. 2
Jln. Raya Karanglo Km2
MALANG

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : REGA ADITYA PRAYOGA

Nim : 1018174

Program Studi : Teknik Informatika

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

Rancang Bangun Media Pembelajaran Budaya Busana Kebaya Di Indonesia Berbasis Android

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, 5 - 5 - 2014

Hormat Kami,



Sonny Prasetio, ST.MT
NIP.P.1031000433

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 Dr. Aryunto Soetedjo, ST. MT.
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

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

Nama : REGA ADITYA PRAYOGA
Nim : 1018174
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

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 Sonny Prasetio, ST.MT
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : REGA ADITYA PRAYOGA
Nim : 1018174
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

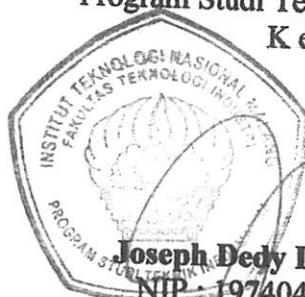
Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

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 : <u>Reqa Achya Prayoga</u>		Nim <u>1018174</u>
1	Keterangan	Tanggal	Waktu
2	Pelaksanaan		Tempat <u>T. Informatika</u>
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	<u>Rancang Bangun Media Pembelajaran Budaya Pusana Kebaya di Indonesia Berbasis Android</u>	
5	Perubahan judul yang diusulkan oleh kelompok dosen keahlian	<u>Rancang Bangun Media Pembelajaran Pusana Tradisional Jawa Berbasis Android.</u>	
6	Catatan : <u>Budana Tradisional Surabaya, Madura, Banyuwangi, Ponorogo, Solo, Yogyakarta, Bangmas</u>		
7	Catatan :		
	Persetujuan judul skripsi		
	Disetujui, Dosen keahlian I <u>28/3/2014</u> 	Disetujui, Dosen keahlian II 	Disetujui, Dosen keahlian III
	Mengetahui, Ketua Prodi T.Informatika <u>Joseph Dedy Irawan. ST.MT</u> NIP. 19740416 200501 1 002	Moderator I <u>SUNNY PRASETIO</u>	Moderator II



FORMULIR PERBAIKAN SEMINAR JUDUL

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

Nama : REGA ADITYA PRAJOGA

NIM : 10.18.174

Perbaikan Meliputi : _____

1. Tentukan End User

2. Tambahkan Teori Media Pembelajaran dan Multimedia.

3. Citasi ?

Malang, 28 MARET 2014

(NURLATY)



FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

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

Nama : MEGA ADITYA PRAYOGA
NIM : 1018174
Perbaikan Melalui : _____

1. REVISI BAB I. UHAT CAT DI LAPORAN

2. BAB 2 TERLALU PANJANG LTK DUD BAB ANDROID

3. BANYAK HALAMAN KE DEPANE SEDEWULY PIDANT
BAB.

4. KESIMPULAN


5. PERUBAHAN NOMBOR PADA BAB II. TYPE
MAMA KE AKAN DISUMAKAN

6. DAFTAR PUSTAKA

7. PADA BAB II TERDAPAT ISUANA TRADISIONAL
ATAU TIDAK ADA!

8. DAFTAR PUSTAKA!

Malang, 15.3.14


(_____)



REKAM JEJAK DAN KEMUNDURAN BELAJAR

Daftar Pekerjaan Ujian Sekolah Tahun I Kurikulum Teknik Matematika, mata pelajaran
selama semester untuk mahasiswa:

Nama : ...
NIM : ...
Kategori : ...

No	Pekerjaan Ujian Sekolah	Nilai
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

...
Mata Pelajaran



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


FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

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

Nama : REGA ADITYA PRAYOGA
NIM : 10. 18. 174
Perbaikan Melalui : _____

- 1. Analisa Kebutuhan Fungsi bedakan dengan software
 - 2. Pengujian Aplikasi
 - 3. Lembar Originalitas
 - 4. Penulisan Bab IV
 - 5. Teori Busana Traditional Jawa Tambahkan
 - 6. Sistematika Penulisan
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Malang, 15 Agustus 2014


(NURLAILI)

Lampiran 1 : Source code link antar menu

```
import flash.events.MouseEvent;
stop();
function goHome13(e:MouseEvent){
    gotoAndStop(1);
    splash.visible=false;
    klik.play();
    SoundMixer.stopAll();
}
home.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goHome13);

function goMenu8(e:MouseEvent){
    gotoAndStop("surabaya");
    klik.play();
}
function goMenu9(e:MouseEvent){
    gotoAndStop("madura");
    klik.play();
}
function goMenu10(e:MouseEvent){
    gotoAndStop("banyuwangi");
    klik.play();
}
function goMenu11(e:MouseEvent){
    gotoAndStop("solo");
    klik.play();
}
function goMenu12(e:MouseEvent){
    gotoAndStop("yogya");
    klik.play();
}
function goMenu13(e:MouseEvent){
```

```

        gotoAndStop("ponorogo");
        klik.play();
    }
    function goMenu14(e:MouseEvent){
        gotoAndStop("banyumas");
        klik.play();
    }
    btnsurabaya.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goMenu8);
    btnmadura.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goMenu9);
    btnbanyuwangi.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goMenu10);
    btnsolo.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goMenu11);
    btnyogya.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goMenu12);
    btnponorogo.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goMenu13);
    btnbanyumas.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goMenu14);

```

Lampiran 2 : source code kembali ke menu utama dan back

```

import flash.events.MouseEvent;

stop();
function goHome4(e:MouseEvent){
    gotoAndStop(1);
    splash.visible=false;
    klik.play();
    SoundMixer.stopAll();
}
function goHome5(e:MouseEvent){
    gotoAndStop(2);
    klik.play();
}
home1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goHome4);
back1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goHome5);

```

Lampiran 3 : source code tombol play pada sound

```
import flash.events.MouseEvent;

function goHome4(e:MouseEvent){
    gotoAndStop(1);
    splash.visible=false;
    klik.play();
    SoundMixer.stopAll();
}
home.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goHome4);
```

Lampiran 4 : source code tombol menu kuis pilihan ganda

```
import flash.utils.Timer;

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

function change_question(){
    if(tick.visible){
        right++;
        right_answers+=10;
    }
    if(cross.visible){
        wrong_answers++;
        right_answers-=10;
    }
    if(qno==questions.length){
        gotoAndPlay(2);
    }else{
```

```

        tick.visible=false;
        cross.visible=false;
        rnd1=Math.ceil(Math.random()*3);
        rnd2=Math.ceil(Math.random()*questions.length)-1;
        q.text=questions[rnd2];
    if(questions[rnd2]=="x"){
        change_question();
    }
    questions[rnd2]="x";
    enable_disable(1);
    if(rnd1==1){opt1.text=answers[rnd2][0];opt2.text=answers[rnd2][1];opt3.text=an
swers[rnd2][2];opt4.text=answers[rnd2][3];}
    if(rnd1==2){opt1.text=answers[rnd2][2];opt2.text=answers[rnd2][0];opt3.text=an
swers[rnd2][1];opt4.text=answers[rnd2][3];}
    if(rnd1==3){opt1.text=answers[rnd2][1];opt2.text=answers[rnd2][2];opt3.text=an
swers[rnd2][0];opt4.text=answers[rnd2][3];}
    }}

function enable_disable(a){
    if(a==0){shade1.mouseEnabled=false;shade2.mouseEnabled=false;shade3.mouse
Enabled=false;shade4.mouseEnabled=false;}
    if(a==1){shade1.mouseEnabled=true;shade2.mouseEnabled=true;shade3.mouseE
nabled=true;shade4.mouseEnabled=true;}}

change_question();

next_b.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction1);
function ButtonAction1(eventObject:MouseEvent) {
    qno++;change_question();
    //jika sudah 5 soal
}

```

```

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

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

stop();

var nCount:Number = 50;
var myTimer:Timer = new Timer(1000, nCount);

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

myTimer.addEventListener(TimerEvent.TIMER, countdown);

function countdown(e:TimerEvent):void
{
nCount--;

```



```
timer_txt.text = String((nCount)-myTimer.currentCount);
timer_txt.text = nCount.toString();
if(nCount == 0){
    //timer_txt.text = "Over";
    gotoAndStop(3);
}
}
```

Lampiran 5 : source code menu kuis tebak busana

```
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 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 == "pegon" || hurufPrediksi =="PEGON")
    {
        //inputTeks.text="jawab disini";
        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=-55.55;
            fl_ProLoader.y=28.1;
            addChild(fl_ProLoader);
            trace(benar);
        }
        else {
            fl_ProLoader1.unload()
            fl_ProLoader.load(new URLRequest("benar1.png"));
            fl_ProLoader.x=-55.55;
            fl_ProLoader.y=28.1;
            addChild(fl_ProLoader);
            trace(benar);
            cek=0;
        }
    }
}

```

```

var timer:Timer = new Timer(1000,1);
    timer.addEventListener(TimerEvent.TIMER,blah);
    timer.start();
}
//else if(hurufPrediksi=="") {
    //display.text="Masukan Jawaban";
//}
else
{
    //display.text="salah";
    if (cek==0) {
        fl_ProLoader1 = new ProLoader();
        fl_ProLoader1.load(new URLRequest("salah.png"));
        fl_ProLoader1.x=-55.55;
        fl_ProLoader1.y=28.1;
        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();
    gotoAndStop(8);
}

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

```

```
gotoAndStop(8);  
}  
stop();
```

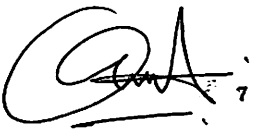
Lampiran 6 : source code exit

```
btnno.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goHome31);  
  
exite.addEventListener(MouseEvent.CLICK,closeHandler);  
function closeHandler(e:MouseEvent):void  
{  
    NativeApplication.nativeApplication.exit();  
}
```

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : Meggi Dinar Pesa.
ALAMAT : Pasuruan, Subarjo, Lemuh
PEKERJAAN : Mahasiswa.


Tanda Tangan


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

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : *M. Praditama Putra*
ALAMAT : *Malang*
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 aplikasi media pembelajaran busana tradisional jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran busana jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan ?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : Kristin Adityas
ALAMAT : Malang
PEKERJAAN : Mahasiswi

Tanda Tangan

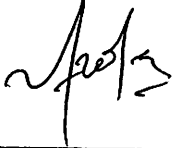


- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran busana tradisional jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut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

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : *Azizah*
ALAMAT : *Pasuruan*
PEKERJAAN : *Mahasiswa*

Tanda Tangan



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

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : Amiratus Tsania
ALAMAT : Prigen - pasuruan
PEKERJAAN : Pekerja / Karyawan

Tanda Tangan




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

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : Fajar Arip Johansyah
ALAMAT : Jl. Cangkir Sari Madikan
PEKERJAAN : Mahasiswa

Tanda Tangan



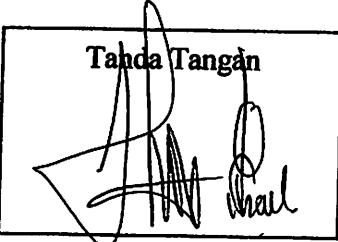
- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran busana tradisional jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut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

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : Mohammad Rajib Khomel
ALAMAT : Gempol - Pasuruan -
PEKERJAAN : Mahasiswa

Tanda Tangan



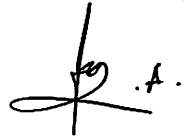
- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran busana tradisional jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut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

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : fauzal A.
ALAMAT : Probolinggo .
PEKERJAAN : Mahasiswa

Tanda Tangan



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

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : FIRMAN PAKHRUDIN
ALAMAT : Karanglo
PEKERJAAN : Mahasiswa

Tanda Tangan




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

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : DIANA NITA
ALAMAT : BLITAR
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 aplikasi media pembelajaran busana tradisional jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran busana jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan ?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : *Risa*
ALAMAT : *Malang*
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 aplikasi media pembelajaran busana tradisional jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran busana jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan ?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : RISCHA ANDIKA
ALAMAT : PANDAAN
PEKERJAAN : MAHASISWA

Tanda Tangan




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

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : M. Uham Febriangrah
ALAMAT : Bagurjan
PEKERJAAN : pelajar

Tanda Tangan




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

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : MOCH. SUAIB
ALAMAT : PASURUAN
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 aplikasi media pembelajaran busana tradisional jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran busana jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan ?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : *Kamsiyani*
ALAMAT : *Pesuduan*
PEKERJAAN : *PNS*

Tanda Tangan


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

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0

NAMA RESPONDEN : PINARYO
ALAMAT : NGANTUK
PEKERJAAN : TNI

Tanda Tangan



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

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : MEGA APRILIYA
ALAMAT : SAWOJAJAR
PEKERJAAN : GURU

Tanda Tangan



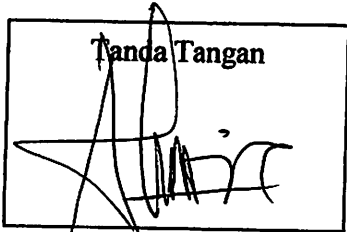
- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran busana tradisional jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut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

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : Anita Ambarwati
ALAMAT : Singosari
PEKERJAAN : Petani

Tanda Tangan



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

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : AIDA NUR FITRIYAH
ALAMAT : MALANG
PEKERJAAN : PELAJAR

Tanda Tangan




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

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN BUSANA TRADISIONAL JAWA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLASH ACTION SCRIPT 3.0**

NAMA RESPONDEN : Nurul Chalmatus Zahrroh
ALAMAT : Purwosari
PEKERJAAN : Mahasiswa

Tanda Tangan


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