

MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA INDONESIA

SKRIPSI



Disusun oleh :

DAVID ANDRIAS BASTIAN ROBOT

12.18.081



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

2016

LEMBAR PERSETUJUAN

MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA INDONESIA

SKRIPSI

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

Disusun Oleh :

DAVID ANDRIAS BASTIAN ROBOT

NIM : 12.18.081

Diperiksa dan Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Sonny Prasetyo, ST, MT

NIP.P. 1031000432

Nurlaily Vendvansyah, ST

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1

Joseph Bedy Irawan, ST.MT.

NIP. 197404162005011002

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2016

LEMBAR KEASLIAN
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : David Andrias Bastian Robot
Nim : 12.18.081
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul :

“MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA INDONESIA”

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

Malang, 7 Februari 2016

Yang membuat pernyataan,



David Andrias Bastian Robot

MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA INDONESIA

David Andrias Bastian Robot
(12.18.081)

Program Studi Teknik Informatika S-1
Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang
Email : davidandreas53@gmail.com

Dosen Pembimbing : 1.Sonny Prasetyo, ST. MT
2.Nurlaily Vandyansyah, ST

Abstrak

Indonesia adalah Negara kepulauan yang memiliki ras, suku, dan beranekaragam kebudayaan. Setiap pulau mempunyai kebudayaan yang berbeda. Di setiap seni budaya yang ada di Indonesia memiliki arti dan unsur nilai – nilai kehidupan sosial yang tinggi. Namun untuk mempelajari ataupun mengenal seni dan budaya sangat sulit sehingga kebudayaan Indonesia mulai ditinggalkan.

Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan informasi serta memberi pembelajaran kepada siswa dan masyarakat umum. seni budaya Indonesia ini dibangun menggunakan adobe flash CS6 actionscript 2.0 pada menu media pembelajaran seni budaya Indonesia ini terdapat sebuah peta budaya yang terdapat 39 menu 34 diantaranya menu 34 provinsi sesuai jumlah provinsi di Indonesia dan 5 menu yaitu berupa menadalah menu yang dikonversi kesymbol kemudian menjadi button.dan terdapat beberapa button lainnya.isi dari aplikasi ini berupa materi tentang setiap provinsi seperti peta, pakaian adat, rumah adat, tarian adat, lagu daerah, alay musik daerah, kesenian daerah dan adat istiadat, senjata tradisional.

Pengujian yang sudah dilakukan adalah pengujian fungsional dan pengujian user dari pengujian fungsi dilakukan pada sistem operasi Windows 7 32bit dan 64bit dan windows 8 32 bit dan 64bit berjalan dengan fungsi yang ditetapkan. Untuk pengujian user dengan melakukan pengujian terhadap 10 responden.Dari hasil dari 10 responden dengan 6 point yang diujikan yaitu pengujian tampilan aplikasi dengan presentase 80 % memilih baik, 20 % memilih cukup, dan 0 % memilih kurang, pengujian apakah membantu dalam proses belajar dengan presentase 60% memilih baik, 30 % memilih cukup, dan 10 % memilih kurang, pengujian untuk meningkatkan minat belajar pada aplikasi dengan presentase 70% memilih baik, 30 % memilih cukup, dan 0 % memilih kurang, pengujian pemanfaatan dengan presentase 80% memilih baik, 20 % memilih cukup, dan 0 % memilih kurang, pengujian apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini menyenangkan? dengan presentase 70% memilih baik, 30 % memilih cukup, dan 0 % memilih kurang, pengujian kemudahan dalam penggunaan pada aplikasi dengan presentase 80 % memilih baik, 20% memilih cukup, dan 0 % memilih kurang.

Kata kunci : Seni Budaya, Media Pembelajaran, Indonesia.

KATA PENGANTAR

Puji syukur n kehadiran TUHAN YANG MAHA ESA atas berkat, rahmat, dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul **“MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUADAYA INDONESIA”** yang dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Tuhan Yang Maha Esa sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak Froky Hendra Robot dan Ibu Elik Idayah yang senantiasa mendoakan, member bantuan moril, materi, dan nasehat selama penulis menjalani pendidikan.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Lalu Mulyadi MTA. selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Bapak Sonny Prasetyo, ST, MT, selaku Sekretaris Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Bapak Sonny Prasetyo, ST, MT, selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan bimbingan dan masukan.
5. Ibu Nurlaily Vendyansyah, ST, selaku Dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan bimbingan dan masukan.
6. Ibu Sandy Nataly Mantja, S.kom, selaku Dosen Penguji I, yang selalu memberikan masukan dan saran.
7. Ibu Hani Zulfia Zahro², S.Kom, M.Kom, selaku Dosen Penguji II, yang selalu memberikan masukan dan saran.
8. Semua dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bahan-bahan bagi kelancaran penyusunan skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR KEASLIAN	iii
ABSTRAKSI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Seni Budaya	5
2.2 Multimedia	5
2.3 Media Pembelajaran.....	6
2.4 Adobe Flash.....	7
2.5 Actionscript	8
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	12
3.1 Analisis	12
3.1.1 Sistem yang sedang berjalan.....	12
3.1.2 Sistem yang akan dibangun	12
3.1.3 Software Yang Dipakai.....	12
3.2 Perancangan	13
3.2.1 Struktur Menu.....	13
3.2.2 Flowchart Aplikasi	14
3.2.3 Flowchart Kuis	20

3.3	Perancangan Layout Aplikasi.....	21
3.4	Perancangan Layout Provinsi.....	22
3.5	Perancangan Layout Kuis.....	23
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		25
4.1	Implementasi Hasil.....	25
4.1.1	Tampilan Menu Utama.....	25
4.1.2	Tampilan Menu Provinsi	25
4.1.3	Tampilan Menu Peta.....	26
4.1.4	Tampilan Menu Pakaian Adat	27
4.1.5	Tampilan Menu Rumah Adat	27
4.1.6	Tampilan Menu Tari Adat	28
4.1.7	Tampilan Menu Lagu Daerah.....	28
4.1.8	Tampilan Menu Alat Musik Tradisional	29
4.1.9	Tampilan Menu Kesenian dan Adat Istiadat	29
4.1.10	Tampilan Menu Senjata Traadisional.....	30
4.1.11	Tampilan Menu Profile.....	30
4.1.12	Tampilan Menu Awal Kuis	31
4.1.13	Tampilan Menu Halaman Kuis.....	31
4.2	Pengujian Sistem	32
4.2.1	Pengujian Fungsional	32
4.2.2	Pengujian Pengguna	44
BAB V PENUTUP		47
5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah Negara kepulauan yang memiliki ras, suku, dan beranekaragam kebudayaan. Setiap pulau mempunyai kebudayaan yang berbeda. Di setiap seni budaya yang ada di Indonesia memiliki arti dan unsur nilai – nilai kehidupan sosial yang tinggi. Namun untuk mempelajari ataupun mengenal seni dan budaya sangat sulit sehingga kebudayaan Indonesia mulai ditinggalkan.

Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan informasi serta memberi pembelajaran kepada siswa dan masyarakat umum. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran mampu meningkatkan pada aspek tersebut. Pada kondisi saat ini untuk media pembelajarannya masih manual menggunakan buku sebagai sarana mengajar kepada siswa. Sehingga dalam penyampainya kurang menarik untuk siswa dalam kegiatan belajar. Untuk itu diperlukan sebuah teknologi untuk membangun media pembelajaran yang menarik.

Dengan adanya kemajuan teknologi yang sekarang semakin maju dengan menggunakan software Adobe Flash. Adobe Flash adalah suatu software yang digunakan untuk membuat animasi dan media pembelajaran. Dengan memadukan gambar, suara, video dan animasi, sehingga media pembelajaran yang dibuat lebih menarik. Penulis ingin membuat aplikasi media pembelajaran yang berisi tentang seni budaya di Indonesia untuk menarik minat untuk mempelajari seni budaya yang diwariskan kepada masyarakat Indonesia dari nenek moyang. Hal inilah yang mendasari pemilihan judul skripsi “Media Pembelajaran Seni Budaya Indonesia” dengan harapan supaya dapat cepat mengenal seni budaya di Indonesia secara interaktif dan komunikatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis akan merumuskan masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi dengan Adobe Flash CS6?
2. Bagaimana menggunakan teknik animasi menggunakan Adobe Flash CS 6, action script 2.0

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini agar menjadi sistematis dan mudah dimengerti, maka akan diterapkan beberapa batasan masalah. Batasan – batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Seni Budaya Indonesia meliputi peta, pakaian adat, rumah adat, tarain adat lagu daerah, alat musik daerah, kesenian daerah dan adat istiadat dan senjata tradisional.
2. Aplikasi dibangun menggunakan Perangkat Lunak Adobe Flash CS6 Actionsript 2.0.
3. Materi didapat dari buku “Mengenal Seni & Budaya 34 Provinsi di Indonesia” dan sumber lainnya.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan penyusunan skripsi ini Adapun tujuan - tujuan dari perancangan Media Pembelajaran Seni Budaya di Indonesia ini adalah sebagai berikut :

1. Mengenalkan seni budaya yang ada di Indonesia kepada masyarakat dan pelajar.
 2. Memberi pemahaman akan pentingnya seni budaya yang ada di Indonesia kepada masyarakat dan pelajar.
 3. Menumbuh kembangkan minat masyarakat untuk akan sadar mempelajari lebih dalam budaya Indonesia.
-

1.5 Metodologi Penelitian

Untuk dapat Mencapai keinginan dalam pembuatan aplikasi Media pembelajaran seni budaya Indonesia ini, maka perlu dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Studi literatur
Pengumpulan literatur dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan referensi baik dari buku, artikel, paper, jurnal, makalah, maupun situs-situs internet. Studi literatur yang dilakukan terkait dengan seni budaya.
 2. Perancangan Sistem
Tahap ini dilakukan analisis terhadap hasil studi literatur untuk mengetahui dan mendapatkan informasi yang didapat.
 3. Pembuatan Program dan Perancangan Sistem
Pada tahap ini dilakukan perancangan arsitektur, perancangan data dan perancangan antarmuka aplikasi. Proses perancangan dilakukan berdasarkan hasil studi literatur dan analisa permasalahan.
 4. Implementasi
Pada tahap ini dilakukan proses implementasi yang merupakan tahap membangun aplikasi dan pengkodean program dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah dipilih yang sesuai dengan analisis dan perancangan yang sudah dilakukan.
 5. Pengujian sistem
Tahap pengujian dilakukan jika semua bagian sistem telah selesai dibuat. Pengujian dilakukan ke semua bagian *interface* sistem untuk mengetahui apakah sistem berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
 6. Penyusunan laporan
Tahap terakhir merupakan penyusunan laporan yang memuat dokumentasi mengenai pembuatan, implementasi, serta hasil pengujian aplikasi yang telah dibuat.
-

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Seni Budaya

Kebudayaan meliputi gagasan-gagasan, cara berpikir, ide-ide, yang menghasilkan norma-norma, adat istiadat, hukum dan kebiasaan-kebiasaan yang merupakan pedoman bagi tingkah laku dalam masyarakat. Kebudayaan dapat dikatakan merupakan hasil karya dari manusia yang dijadikan sebagai pedoman dalam kehidupan. Pedoman-pedoman itu yang mengatur pola hidup dan juga tingkah laku dari manusia itu sendiri. Tingkah laku dan kebiasaan dari setiap manusia itu bisa dikatakan sebagai kebudayaan. (Wahyu Nur Alifiana,2013)

2.2 Multimedia

Multimedia merupakan penggabungan digital teks (tertulis), grafik (tampilan program), animasi, audio (dialog, cerita, efek suara), gambar diam (gambar dan penarik perhatian visual) dan video yang bergerak. Melalui gabungan media-media ini pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi. Artinya, informasi bahkan tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan juga dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Berdasarkan tiga definisi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia merupakan suatu gabungan antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya. (Dwi Priyanto,2009)

2.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu yang digunakan oleh tenaga pengajar dalam membantu tugasnya dalam pengajaran. Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang harus dipelajari, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. (Reza Fitra Kesuma, 2013)

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan ketrampilan.

Pada hakikatnya berbagai batasan yang dikemukakan di atas mengandung pengertian dasar yang sama. Dalam berkomunikasi kita membutuhkan media atau sarana. Secara umum makna media adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber Informasi ke penerima informasi. Jadi media pembelajaran merupakan “perangkat lunak” (*Software*) yang berupa pesan atau informasi

pendidikan yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (*Hardware*) agar pesan/informasi tersebut dapat sampai kepada mahasiswa. Di sini jelas bahwa media berbeda dengan peralatan tetapi keduanya merupakan unsur-unsur yang saling terkait satu sama lain dalam usaha menyampaikan pesan/informasi pendidikan kepada mahasiswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. (Ali Muhson,2010)

2.4 Adobe Flash

Adobe Flash (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe System. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension *.swf* dan dapat diputar dipenjelajah web yang telah dipasang *adobe Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*.

Adobe Flash adalah hasil akuisi dilakukan oleh *Adobe* oleh *Macromedia* yang salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *adobe* systems. *Adobe flash* memiliki kemampuan untuk membuat animasi mulai dari yang sederhana hingga kompleks. *Adobe flash* dapat menggabungkan gambar, suara, dan video ke dalam animasi yang dibuat. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension *.fla*. file ini kemudian dapat dipublikasikan sehingga dihasilkan file *.swf*. file *.swf* inilah yang menjadi file yang berisi animasi. (Hasrul,2011)

Flash adalah *authoring tool* yaitu suatu perangkat lunak yang digunakan sebagai sarana untuk mengkombinasikan berbagai media seperti teks, gambar, suara, video, link, dan tombol navigasi menjadi satu produk multimedia interaktif. Dengan Flash kita bisa langsung membuat gambar grafis vektor dan teks, mengimpor gambar grafis vektor, bitmaps, video dan sound, serta membuat

simbol, sebagai suatu objek atau isi media yang dapat dipakai ulang. Kita juga bias menambahkan Action Script untuk membuat dokumen flash dinamis, dan efek-efek khusus seperti efek blur, transisi, transformasi dan *explode*.(Dedi,et all,2015)

Media *flash* sering digunakan oleh para animator pembuatan animasi interaktif maupun non interaktif, seperti : animasi pada media mengajar di sekolah, animasi kartun, presentasi, portofolio sebuah perusahaan, *game* dan beberapa media animasi lainnya. Namun begitu, dengan *flash*, seorang guru juga dapat membuat animasi yang cukup bagus tentang materi yang akan diajarkan di sekolah.(Nurhamidah Nasution,2014)

2.5 Actionscript

ActionScript adalah bahasa pemrograman yang dibuat berdasarkan ECMAScript, yang digunakan dalam pengembangan situs web dan perangkat lunak menggunakan platform *Adobe Flash Player*. *ActionScript* juga dipakai pada beberapa aplikasi basis data, seperti *Alpha Five*. Bahasa yang terpengaruh oleh bahasa pemrograman *JavaScript* dan *Java* ini awalnya dikembangkan oleh macromedia, tapi kini sudah dimiliki dan dilanjutkan perkembangannya oleh *Adobe*, yang membeli macromedia pada tahun 2005. *ActionScript* dimulai sebagai bahasa *scripting* yang dimiliki oleh *Macromedia Flash*, sekarang dikembangkan oleh *Adobe Systems* seperti *Adobe Flash*. Pada tiga versi awal, *Flash* menyediakan fitur interaktivitas yang terbatas. Pada awalnya, para pengembang *Flash* dapat melampirkan perintah sederhana, disebut "*action*", pada tombol atau bingkai yang merupakan kontrol navigasi dasar seperti "*play*", "*stop*", "*getURL*", dan "*gotoAndPlay*". Seiring dirilisnya *Flash 4* pada tahun 1999, maka "*action*" di atas ditetapkan sebagai suatu bahasa pemrograman sederhana. Kemampuan baru mulai diperkenalkan untuk *Flash 4*. *Actionscript* terdapat 3 macam yaitu *Actionscript 1.0*, *Actionscript 2.0*, *Actionscript 3.0*.(Adobe,2015)

a. Actionscript 1.0

ActionScript 1.0 mengacu pada versi bahasa yang digunakan dalam Flash Player 6 dan sebelumnya. Bahkan pada tahap awal perkembangan ini, model objek *ActionScript* didasarkan pada konsep objek sebagai tipe data fundamental. Sebuah objek *ActionScript* adalah tipe data senyawa dengan sekelompok properti. Ketika mendiskusikan model objek, sifat jangka mencakup segala sesuatu yang melekat pada sebuah objek, seperti variabel, fungsi, atau metode.

Meskipun ini generasi pertama dari *ActionScript* tidak mendukung definisi kelas dengan kata kunci kelas, Anda dapat menentukan kelas menggunakan jenis khusus dari objek yang disebut objek prototipe. Alih-alih menggunakan kata kunci *class* untuk membuat definisi kelas abstrak yang Anda *instantiate* menjadi objek konkrit, seperti yang Anda lakukan dalam bahasa berbasis kelas seperti *Java* dan *C++*, bahasa berbasis prototipe seperti *ActionScript 1.0* menggunakan obyek yang ada sebagai model (atau prototipe) untuk benda-benda lain. Sementara objek dalam bahasa berbasis kelas dapat menunjukkan kelas yang berfungsi sebagai template-nya, benda di titik bahasa berbasis prototipe bukan untuk tujuan lain, prototipe-nya, yang berfungsi sebagai template-nya.

Untuk membuat sebuah kelas di *ActionScript 1.0*, Anda mendefinisikan sebuah fungsi konstruktor untuk kelas itu. Dalam *ActionScript*, fungsi adalah obyek yang sebenarnya, bukan hanya definisi abstrak. (Adobe, 2015)

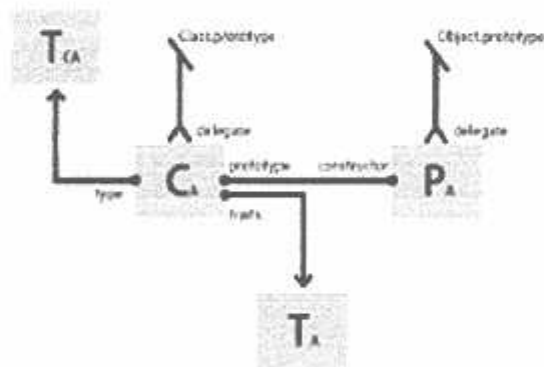
b. Actionscript 2.0

ActionScript 2.0 memperkenalkan kata kunci baru seperti kelas, meluas, masyarakat, dan swasta, yang memungkinkan Anda untuk menentukan kelas dengan cara yang akrab bagi siapa saja yang bekerja dengan bahasa berbasis kelas seperti *Java* dan *C++*. Sangat penting untuk memahami bahwa mekanisme warisan yang mendasari tidak berubah antara *ActionScript 1.0* dan *ActionScript 2.0*. *ActionScript 2.0* hanya menambahkan sintaks baru untuk mendefinisikan kelas. Rantai prototipe bekerja dengan cara yang sama di kedua versi bahasa. *ActionScript 2.0* juga menambahkan dukungan untuk definisi *interface*, yang memungkinkan untuk lebih menyempurnakan program berorientasi objek dengan protokol yang ditetapkan secara resmi untuk komunikasi antar-objek. (Adobe, 2015)

c. **Actionscript 3.0**

Sebuah paradigma pemrograman berorientasi obyek umum, paling sering dikaitkan dengan Java dan C ++, menggunakan kelas untuk menentukan jenis objek. Bahasa pemrograman yang mengadopsi paradigma ini juga cenderung menggunakan kelas untuk membangun contoh dari tipe data yang mendefinisikan kelas. *ActionScript* menggunakan kelas untuk kedua tujuan ini, tapi akarnya sebagai bahasa berbasis prototipe menambahkan karakteristik yang menarik. *ActionScript* menciptakan untuk setiap definisi kelas objek kelas khusus yang memungkinkan berbagi baik perilaku dan negara. Bagi banyak programmer *ActionScript*, bagaimanapun, perbedaan ini mungkin tidak memiliki coding implikasi praktis. *ActionScript 3.0* ini dirancang sedemikian rupa sehingga Anda dapat membuat aplikasi *ActionScript* canggih berorientasi obyek tanpa menggunakan, atau bahkan memahami, obyek kelas khusus. Untuk programmer canggih yang ingin mengambil keuntungan dari obyek kelas, bagian ini membahas isu-isu secara mendalam.

Diagram berikut menunjukkan struktur dari obyek kelas yang merupakan kelas sederhana bernama A yang didefinisikan dengan kelas pernyataan A { } :



Setiap persegi panjang dalam diagram merupakan objek. Setiap objek dalam diagram memiliki karakter A subscript untuk mewakili bahwa itu milik kelas A. kelas objek (CA) berisi referensi ke sejumlah objek penting lainnya. Sebuah contoh objek sifat (TA) menyimpan sifat contoh yang didefinisikan dalam definisi kelas. Sebuah ciri kelas objek (TCA) merupakan jenis internal kelas dan menyimpan sifat statis didefinisikan oleh kelas (karakter subscript C singkatan

dari "kelas"). Prototipe objek (PO) selalu mengacu pada kelas objek yang awalnya terpasang melalui properti *konstruktor*.

ActionScript 3.0 juga menyediakan *opsi compiler* untuk setiap set properti sehingga dapat menerapkan AS3 namespace untuk seluruh program. *Opsi compiler -as3* mewakili AS3 namespace, dan opsi *-es compiler* merupakan pilihan warisan prototipe (es singkatan ECMAScript). Untuk membuka AS3 namespace untuk seluruh program Anda, mengatur *opsi compiler -as3* untuk benar dan *opsi compiler -es* ke false. Untuk menggunakan versi prototipe, mengatur pilihan *compiler* untuk nilai-nilai yang berlawanan. Pengaturan *compiler default* untuk *Adobe Flex Builder 3* dan *Adobe Flash CS4 Professional* adalah *-as3 - true* dan *-es = fals*. (Adobe,2015)

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Sistem

Pada tahapan ini ditentukan apa saja yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi. Termasuk perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang akan digunakan untuk menunjang pembuatan aplikasi. Yang nantinya hasil aplikasi tersebut akan ditampilkan kepada pengguna (*user*).

3.1.1 Sistem yang sedang berjalan

Sistem yang sedang berjalan dalam media pembelajaran seni budaya Indonesia saat ini sudah ada tetapi materi yang disampaikan masih belum lengkap dan pengajarannya masih menggunakan buku untuk menyajikan materi tersebut.

3.1.2 Sistem yang akan dibangun

Sistem yang akan dibangun dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran seni budaya Indonesia yang didalamnya terdapat 34 menu peta provinsi, menu kuis, menu tentang penulis, serta terdapat tombol untuk mematikan *sound* dan tombol keluar aplikasi. Untuk menu peta 34 provinsi didalamnya masing – masing terdapat 8 submenu yaitu submenu peta, submenu pakaian adat, submenu rumah adat, submenu tari adat, submenu lagu daerah, submenu alat musik daerah, submenu kesenian daerah dan adat istiadat dan submenu senjata tradisional.

3.1.3 Software Yang Dipakai

Software yang digunakan dalam aplikasi pembuatan media pembelajaran seni budaya Indonesia adalah:

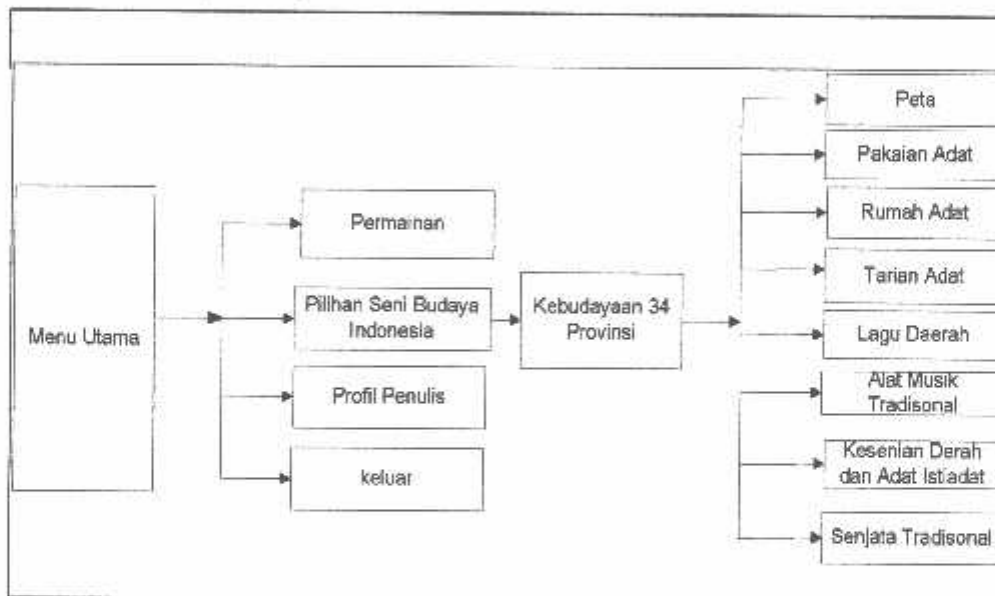
- a. Sistem Operasi Windows 7 Ultimate 64bit
- b. Adobe Flash CS6
- c. Adobe Photoshop CS6
- d. Adobe Firework

3.2 Perancangan

Pada tahap perancangan diuraikan mengenai aplikasi tentang seni media pembelajaran seni budaya. Dimana terdapat perancangan struktur, perancangan desain *layout*.

3.2.1 Struktur Menu

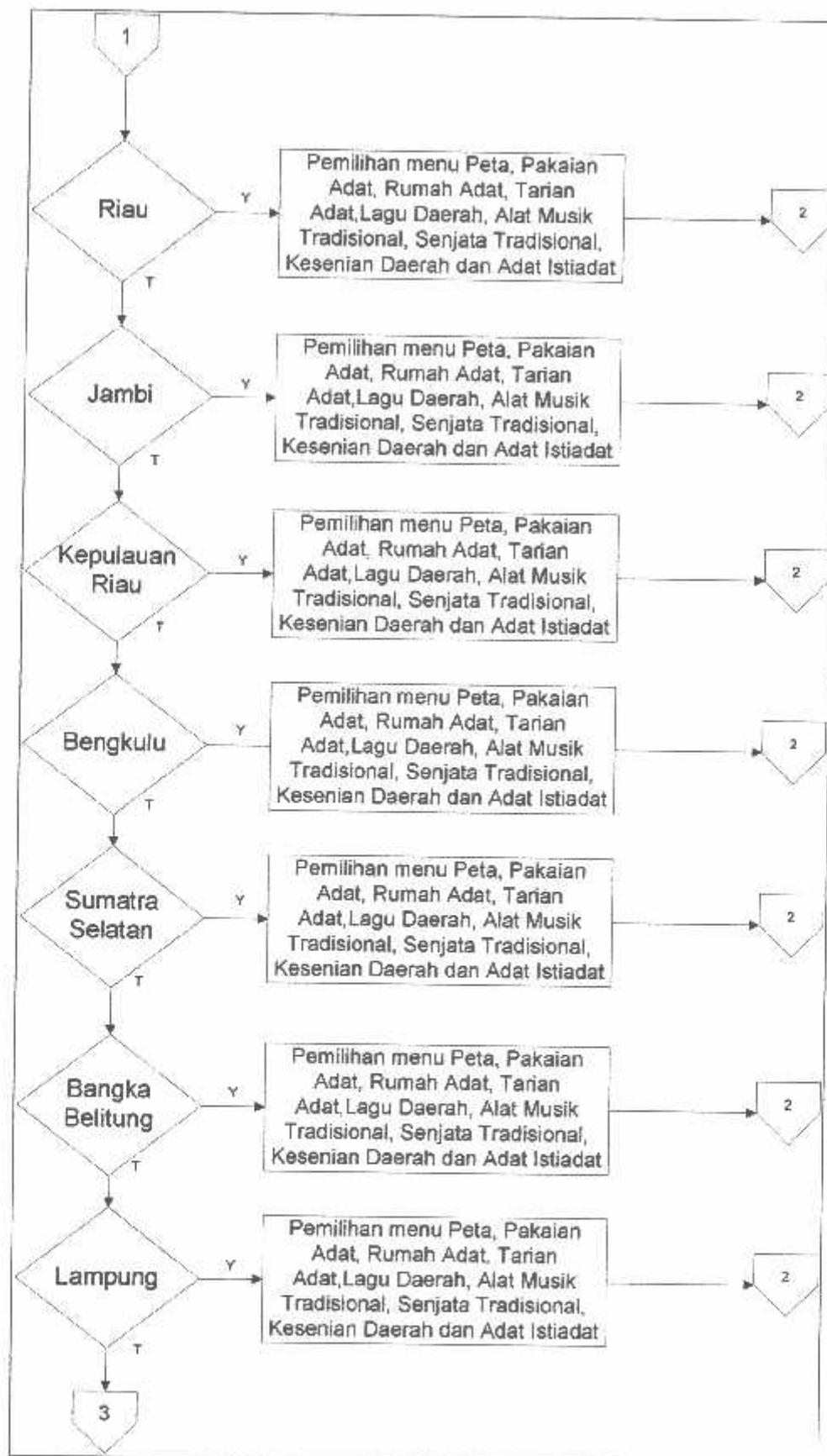
Pada tahap ini melakukan perancangan desain struktur menu untuk menjelaskan urutan-urutan pada tiap bagian aplikasi. Dan menunjukkan gambaran link halaman ke halaman lainnya. Struktur menu memudahkan untuk melakukan interaksi antara tombol-tombol pada aplikasi dengan halaman-halaman yang ada pada aplikasi. Karena dengan struktur menu digambarkan dengan jelas rancangan interaksi dari menu-menu dan *sub-submenu* pada aplikasi yang dibuat. Struktur menu dapat ditunjukkan pada Gambar 3.1.

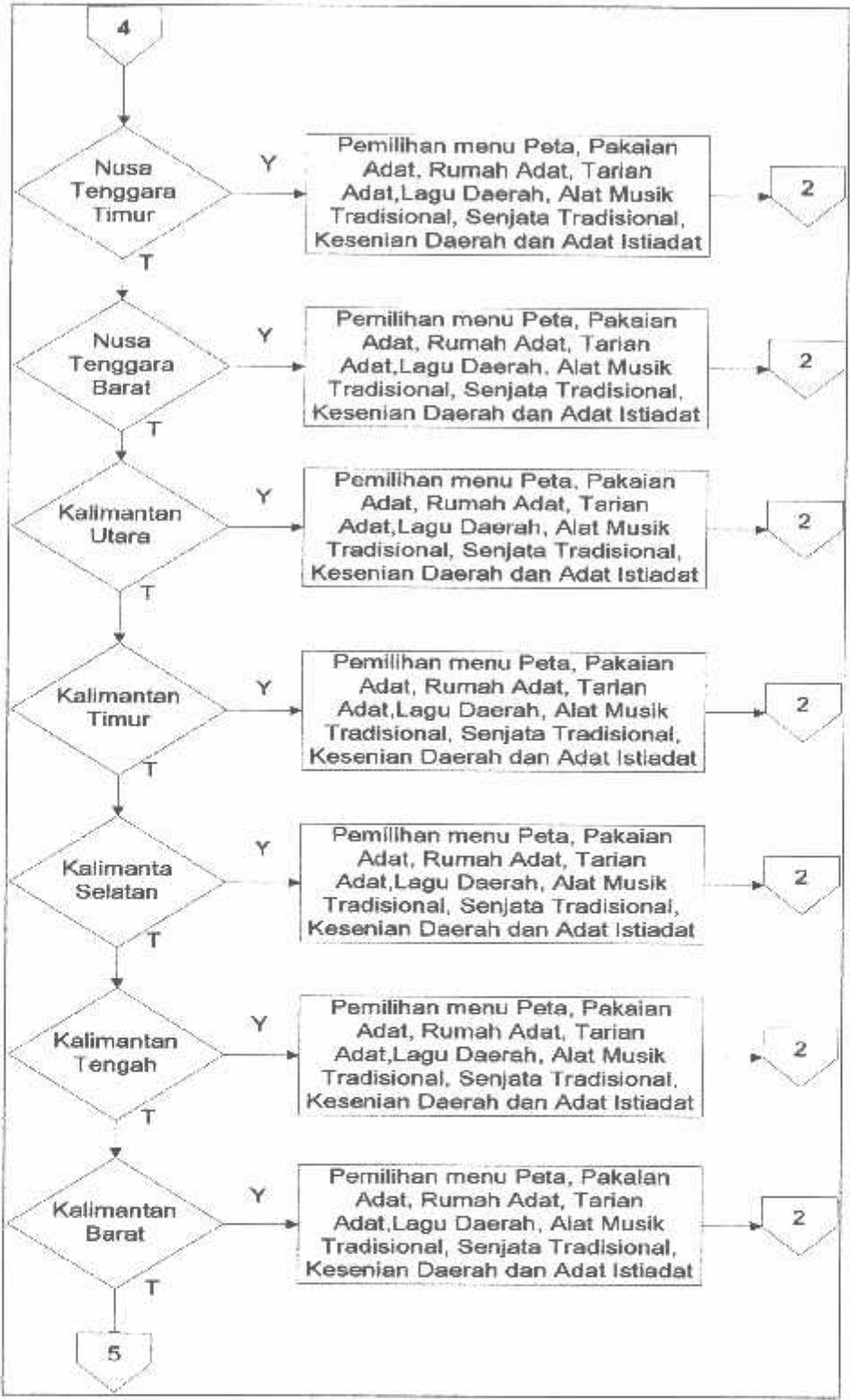


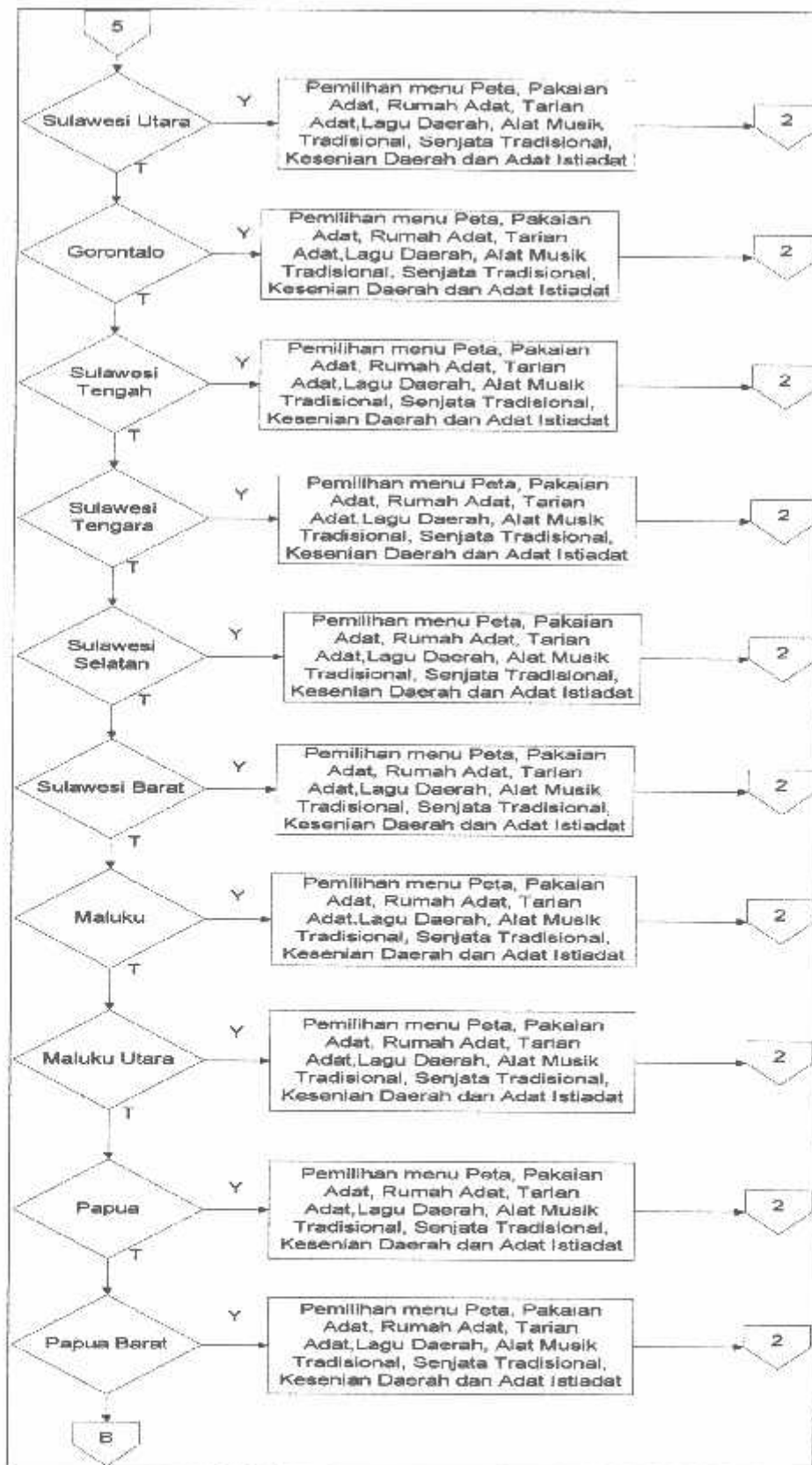
Gambar 3.1 Srtuktur Menu

Seperti terlihat dalam Gambar 3.1 Pada bagian ini, akan dijelaskan tentang bagian-bagian strukur menu pada aplikasi yang akan dibuat. Serta menggambarkan bagaimana alur dari program. Berikut penjelasan dari Gambar 3.1 diatas yang merupakan Struktur menu perancangan dari sistem:

1. Pertama membuka aplikasi.
2. Tampil halaman Utama.
3. Pada tampilan Utama terdapat peta budaya yang terdapat 34 menu provinsi dan terdapat 4 menu yaitu menu untuk kuis, menu untuk profil, menu untuk keluar.







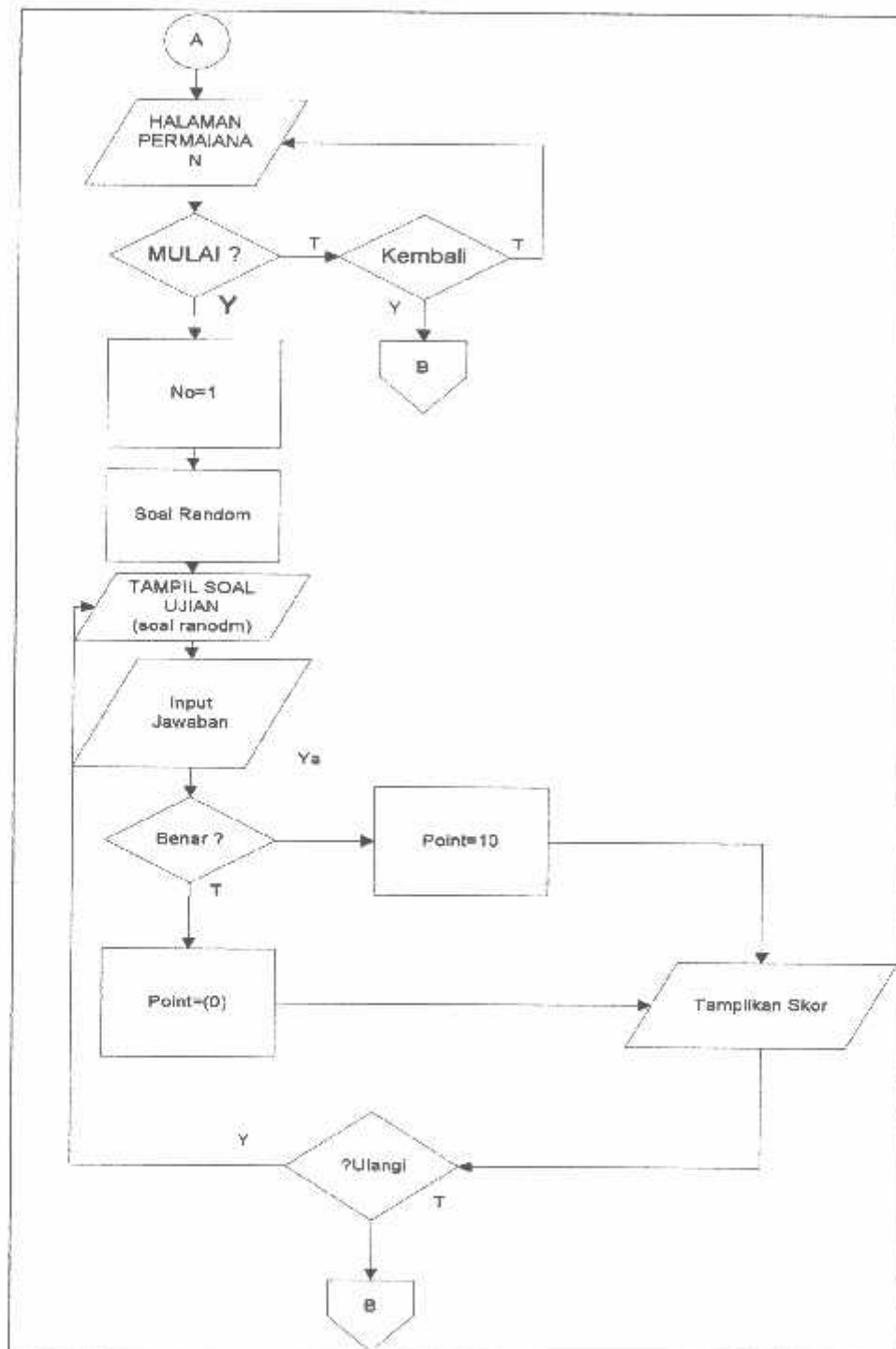
Gambar 3.2 Flowchart Aplikasi

Pada diagram alur sistem aplikasi Gambar 3.2 diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pengguna menjalankan aplikasi media pembelajaran seni budaya Indonesia.
 2. Setelah menjalankan aplikasi, pengguna dihadapkan pada menu utama yang terdapat peta budaya 34 provinsi untuk memilih kebudayaan salah satu provinsi dan terdapat tombol untuk mematikan *sound*, menu untuk melihat profil, menu untuk kuis, menu untuk keluar aplikasi .
 3. Jika pengguna memilih salah satu provinsi yang dipilih maka akan tampil menu provinsi yang dipilih, di menu tiap-tiap provinsi terdapat menu peta, pakaian adat, tarian adat, rumah adat, alat musik, lagu daerah, kesenian daerah dan adat istiadat, dan yang terakhir menu senjata tradisional.
 4. Jika sudah memilih menu provinsi, maka akan kembali ke menu utama.
 5. Setelah memilih menu provinsi, pengguna dihadapkan dua menu yaitu menu profil dan menu kuis.
 6. Jika pengguna memilih menu profil, maka akan tampil profil penulis.
 7. Jika pengguna memilih menu kuis, maka akan tampil halaman kuis.
 8. Selesai
-

3.2.3 Flowchart Kuis

Pada Gambar 3.3 menjelaskan bentuk flowchart tentang alur kuis. Pada flowchart ini menjelaskan tentang alur jalanya kerja pada menu kuis.



Gambar 3.3 Flowchart kuis

2. Nomor 1 sampai 34 adalah tombol button 34 provinsi di Indonesia yang berbentuk peta.
3. Nomor 35 adalah tombol untuk menghentikan dan memainkan lagu kembali *backsong*.
4. Nomor 36 adalah tombol untuk kuis.
5. Nomor 37 adalah tombol untuk biodata penulis.
6. Nomor 38 adalah tombol untuk keluar aplikasi.

3.4 Perancangan Layout Provinsi

Perancangan layout provinsi adalah tampilan perancangan isi provinsi yang didalamnya terdapat tombol – tombol informasi tentang seni budaya dan permainan berikut adalah tampilan seperti ditunjukkan pada Gambar 3.5.

Logo Provinsi	NAMA PROVINSI
Peta Pakaian Adat Rumah Adat Tari Adat Lagu Daerah Alat Musik Tradisional Kesenian & Adat Istiadat Senjata Tradisional 1 2 3	

Gambar 3.5 Perancangan layout provinsi.

Pada perancangan tampilan Gambar 3.5 aplikasi di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Terdapat logo provinsi disebelah kiri.
2. Terdapat nama provinsi di atas pada tampilan aplikasi.
3. Tempat untuk menampilkan data.
4. Terdapat tombol peta untuk menampilkan peta setiap provinsi .
5. Terdapat tombol pakaian adat untuk menampilkan informasi pakaian adat provinsi.

menekan tombol mulai untuk masuk halaman kuis. Di bagian kiri bawah terdapat tombol untuk kembali ke halaman utama. Selanjutnya pada halaman ini akan dijelaskan halaman kuis, setelah menekan tombol mulai di halaman awal.

Pada halaman ini menampilkan halaman rancangan kuis setelah menekan tombol mulai. Di halaman perancangan kuis terdapat 9 kotak berupa textarea. Dua kotak textarea untuk menampilkan jumlah soal yang sudah dijawab dan jumlah soal. Kemudian textarea di atas kanan untuk waktu untuk menjawab soal. Satu textarea untuk menampilkan soal dan yang 4 textarea berbentuk kotak untuk menampilkan pilihan jawaban, *radio button* untuk memilih jawaban dan terdapat sebuah tombol untuk menjawab setelah memilih salah satu jawaban yang ada pada radio button. Seperti ditunjukkan pada Gambar 3.7.

The image shows a web form layout for a quiz. At the top left, there are two input fields labeled 'Soal' and 'dari'. At the top right, there is an input field labeled 'Waktu'. In the center, a large rectangular box contains the text 'Soal Pertanyaan'. Below this box, on the left side, there are four radio buttons, each followed by an empty text input field. On the right side, there is a label 'Skor' above a box containing the number '0'. At the bottom left, there is a button labeled 'Jawab'.

Gambar 3.7 Perancangan layout kuis

Pada Gambar 3.7. merupakan tampilan rancangan halaman kuis yang terdapat soal pertanyaan pilihan. Terdapat tombol untuk jawab untuk menjawab setelah pengguna memilih jawaban disertai waktu dan skor ketika pengguna mulai menjawab soal dan jumlah keseluruhan soal.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1. Implementasi Hasil

Implementasi hasil merupakan sebuah proses tahap akhir. Dalam tahap ini bagaimana tampilan yang telah dibangun. Dalam tahap implementasi ini membuat beberapa tampilan sebagai berikut:

4.1.1 Tampilan Menu Utama

Tampilan Menu Utama aplikasi media pembelajaran seni budaya Indonesia terdapat sebuah peta budaya dimana ada 34 menu sesuai jumlah provinsi di Indonesia dan terdapat 5 *button* yaitu berupa *button* mematikan *sound*, *button* untuk kuis, *button* untuk profil penulis, *button* untuk keluar. Serta terdapat musik dan terdapat animasi awan, balon, dan perahu. Seperti pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan awal media pembelajaran seni budaya Indonesia

4.1.2 Tampilan Menu Provinsi

Tampilan Provinsi merupakan tampilan menu dari setiap provinsi aplikasi media pembelajaran ini. Pada tampilan menu ini terdapat 8 menu yaitu menu peta, menu pakaian adat, menu rumah adat, menu tari adat, menu lagu daerah, menu alat musik daerah, menu kesenian daerah dan adat istiadat, menu senjata, efek

sound, tombol kembali ke menu utama, tombol untuk mematikan *sound*, dan tombol keluar seperti pada Gambar 4.2 .



Gambar 4.2 Tampilan menu provinsi

4.1.3 Tampilan Menu Peta

Pada tampilan menu peta ini menyajikan sebuah peta dari salah satu provinsi. Isi dari materi peta ini berbeda pada tiap provinsi namun untuk *layoutnya* semuanya sama dan mempunyai jumlah *button* yang sama. berikut adalah tampilan sample dari salah satu provinsi didalam media pembelajaran seni budaya ini. Seperti pada Gambar 4.3 berikut.



Gambar 4.3 Tampilan sample menu peta dari salah satu provinsi

4.1.4 Tampilan Menu Pakaian Adat

Pada tampilan menu pakaian adat ini terdapat materi yang menjelaskan tentang pakaian adat pria dan wanita yang disertai gambar ilustrasi pakaian adat pria dan wanita dan teks yang dapat dilihat pada Gambar 4.4 berikut.



Gambar 4.4 Tampilan menu pakaian adat

4.1.5 Tampilan Menu Rumah Adat

Tampilan menu rumah adat merupakan tampilan dimana terdapat sebuah gambar rumah adat yang menggambarkan rumah adat dan terdapat teks sebagai keterangan nama rumah adat tersebut seperti pada Gambar 4.5 berikut.



Gambar 4.5 Tampilan menu rumah adat.

4.1.8 Tampilan Menu Alat Musik Tradisional

Tampilan menu alat musik tradisional ini adalah menu yang menampilkan alat-alat musik tradisional sesuai khas provinsi masing-masing. Pada menu ini terdapat gambar dan teks sebagai keterangan nama alat musik seperti pada Gambar 4.8 berikut.



Gambar 4.8 Tampilan alat musik tradisional

4.1.9 Tampilan Menu Kesenian dan Adat Istiadat

Tampilan menu kesenian dan adat istiadat merupakan tampilan untuk menampilkan kesenian daerah dan adat istiadat berikut adalah tampilan pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Tampilan menu kesenian dan adat istiadat

4.2. Pengujian Sistem

Pengujian Sistem adalah proses yang penting dikarenakan pengujian sistem merupakan tahap uji coba terhadap sistem yang telah dibuat. Pengujian sistem dilakukan untuk mengidentifikasi masalah pada sistem bila terjadi kesalahan dan bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan aplikasi.

4.2.1 Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional adalah pengujian mengenai proses fungsional yang terjadi dalam *menu* pengembangan media pembelajaran seni budaya Indonesia. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengujian Fungsional

No.	Fungsi	Win7		Win8	
		32	64	32	64
1	Animasi Awan	✓	✓	✓	✓
2	Animasi Balon	✓	✓	✓	✓
3	Anmasi Kapal	✓	✓	✓	✓
4	Button Mematikan Backsound Halaman Utama	✓	✓	✓	✓
5	Button Permainan	✓	✓	✓	✓
6	Button kembali kehalaman utama	✓	✓	✓	✓
7	Button Profil Penulis	✓	✓	✓	✓
8	Button kembali kehalaman utama	✓	✓	✓	✓
9	Button Bantuan	✓	✓	✓	✓
10	Button Keluar	✓	✓	✓	✓
11	Menu Nanggroe Aceh Darussalam	✓	✓	✓	✓
12	a) Menu Peta	✓	✓	✓	✓
13	b)Menu Pakaia Adat	✓	✓	✓	✓
14	c)Menu Rumah Adat	✓	✓	✓	✓
15	d)Menu Tarian Adat	✓	✓	✓	✓
16	e)Menu Lagu Daerah	✓	✓	✓	✓
17	d)Menu Alat Musik Daerah	✓	✓	✓	✓
18	e)Menu Kesenian Daerah dan Adat Istiadat	✓	✓	✓	✓
19	f)Menu Senjata Tradisional	✓	✓	✓	✓
20	g)Button kembali kehalaman utama	✓	✓	✓	✓
21	h)Button untuk keluar	✓	✓	✓	✓
22	i)Button untuk mematikan Sound	✓	✓	✓	✓
23	j)Backsound	✓	✓	✓	✓

No.	Fungsi	Win7		Win8	
		32	64	32	64
24	Menu Sumatra Utara	√	√	√	√
25	a) Menu Peta	√	√	√	√
26	b)Menu Pakaia Adat	√	√	√	√
27	c)Menu Rumah Adat	√	√	√	√
28	d)Menu Tarian Adat	√	√	√	√
29	c)Menu Lagu Daerah	√	√	√	√
30	d)Menu Alat Musik Daerah	√	√	√	√
31	e)Menu Kesenian Derah dan Ada Istiadat	√	√	√	√
32	f)Menu Senjata Tradisional	√	√	√	√
33	g)Button kembali kehalaman utama	√	√	√	√
34	h)Button untuk keluar	√	√	√	√
35	i)Button untuk mematikan Sound	√	√	√	√
36	j)Bcksound	√	√	√	√
37	Menu Sumatra Barat	√	√	√	√
38	a) Menu Peta	√	√	√	√
39	b)Menu Pakaia Adat	√	√	√	√
40	c)Menu Rumah Adat	√	√	√	√
41	d)Menu Tarian Adat	√	√	√	√
42	e)Menu Lagu Daerah	√	√	√	√
43	d)Menu Alat Musik Daerah	√	√	√	√
44	e)Menu Kesenian Derah dan Ada Istiadat	√	√	√	√
45	f)Menu Senjata Tradisional	√	√	√	√
46	g)Button kembali kehalaman utama	√	√	√	√
47	h)Button untuk keluar	√	√	√	√
48	i)Button untuk mematikan Sound	√	√	√	√
49	j)Bcksound	√	√	√	√
50	Menu Riau	√	√	√	√
51	a) Menu Peta	√	√	√	√
52	b)Menu Pakaia Adat	√	√	√	√
53	c)Menu Rumah Adat	√	√	√	√
54	d)Menu Tarian Adat	√	√	√	√
55	e)Menu Lagu Daerah	√	√	√	√
56	d)Menu Alat Musik Daerah	√	√	√	√
57	e)Menu Kesenian Derah dan Ada Istiadat	√	√	√	√
58	f)Menu Senjata Tradisional	√	√	√	√
59	g)Button kembali kehalaman utama	√	√	√	√
60	h)Button untuk keluar	√	√	√	√
61	i)Button untuk mematikan Sound	√	√	√	√

No.	Fungsi	Win7		Win8	
		32	64	32	64
100	i)Button untuk mematikan Sound	√	√	√	√
101	j)Bcksound	√	√	√	√
102	Menu Sumatra Selatan	√	√	√	√
103	a) Menu Peta	√	√	√	√
104	b)Menu Pakaia Adat	√	√	√	√
105	c)Menu Rumah Adat	√	√	√	√
106	d)Menu Tarian Adat	√	√	√	√
107	e)Menu Lagu Daerah	√	√	√	√
108	d)Menu Alat Musik Daerah	√	√	√	√
109	e)Menu Kesenian Derah dan Ada Istiadat	√	√	√	√
110	f)Menu Senjata Tradisional	√	√	√	√
111	g)Button kembali kehalaman utama	√	√	√	√
112	h)Button untuk keluar	√	√	√	√
113	i)Button untuk mematikan Sound	√	√	√	√
114	j)Bcksound	√	√	√	√
115	Menu Bangka Belitung	√	√	√	√
116	a) Menu Peta	√	√	√	√
117	b)Menu Pakaia Adat	√	√	√	√
118	c)Menu Rumah Adat	√	√	√	√
119	d)Menu Tarian Adat	√	√	√	√
120	e)Menu Lagu Daerah	√	√	√	√
121	d)Menu Alat Musik Daerah	√	√	√	√
122	e)Menu Kesenian Derah dan Ada Istiadat	√	√	√	√
123	f)Menu Senjata Tradisional	√	√	√	√
124	g)Button kembali kehalaman utama	√	√	√	√
125	h)Button untuk keluar	√	√	√	√
126	i)Button untuk mematikan Sound	√	√	√	√
127	j)Bcksound	√	√	√	√
128	Menu Lampung	√	√	√	√
129	a) Menu Peta	√	√	√	√
130	b)Menu Pakaia Adat	√	√	√	√
131	c)Menu Rumah Adat	√	√	√	√
132	d)Menu Tarian Adat	√	√	√	√
133	e)Menu Lagu Daerah	√	√	√	√
134	d)Menu Alat Musik Daerah	√	√	√	√
135	e)Menu Kesenian Derah dan Ada Istiadat	√	√	√	√
136	f)Menu Senjata Tradisional	√	√	√	√
137	g)Button kembali kehalaman utama	√	√	√	√

No.	Fungsi	Win7		Win8	
		32	64	32	64
176	g)Button kembali kehalaman utama	✓	✓	✓	✓
177	h)Button untuk keluar	✓	✓	✓	✓
178	i)Button untuk mematikan Sound	✓	✓	✓	✓
179	j)Bcksound	✓	✓	✓	✓
180	Menu Jawa Tengah	✓	✓	✓	✓
181	a) Menu Peta	✓	✓	✓	✓
182	b)Menu Pakaia Adat	✓	✓	✓	✓
183	c)Menu Rumah Adat	✓	✓	✓	✓
184	d)Menu Tarian Adat	✓	✓	✓	✓
185	e)Menu Lagu Daerah	✓	✓	✓	✓
186	d)Menu Alat Musik Daerah	✓	✓	✓	✓
187	e)Menu Kesenian Derah dan Ada Istiadat	✓	✓	✓	✓
188	f)Menu Senjata Tradisional	✓	✓	✓	✓
189	g)Button kembali kehalaman utama	✓	✓	✓	✓
190	h)Button untuk keluar	✓	✓	✓	✓
191	i)Button untuk mematikan Sound	✓	✓	✓	✓
192	j)Bcksound	✓	✓	✓	✓
193	Menu Yogyakarta	✓	✓	✓	✓
194	a) Menu Peta	✓	✓	✓	✓
195	b)Menu Pakaia Adat	✓	✓	✓	✓
196	c)Menu Rumah Adat	✓	✓	✓	✓
197	d)Menu Tarian Adat	✓	✓	✓	✓
198	e)Menu Lagu Daerah	✓	✓	✓	✓
199	d)Menu Alat Musik Daerah	✓	✓	✓	✓
200	e)Menu Kesenian Derah dan Ada Istiadat	✓	✓	✓	✓
201	f)Menu Senjata Tradisional	✓	✓	✓	✓
202	g)Button kembali kehalaman utama	✓	✓	✓	✓
203	h)Button untuk keluar	✓	✓	✓	✓
204	i)Button untuk mematikan Sound	✓	✓	✓	✓
205	j)Bcksound	✓	✓	✓	✓
206	Menu Jawa Timur	✓	✓	✓	✓
207	a) Menu Peta	✓	✓	✓	✓
208	b)Menu Pakaia Adat	✓	✓	✓	✓
209	c)Menu Rumah Adat	✓	✓	✓	✓
210	d)Menu Tarian Adat	✓	✓	✓	✓
211	e)Menu Lagu Daerah	✓	✓	✓	✓
212	d)Menu Alat Musik Daerah	✓	✓	✓	✓
213	e)Menu Kesenian Derah dan Ada Istiadat	✓	✓	✓	✓

No.	Fungsi	Win7		Win8	
		32	64	32	64
252	e)Menu Kesenian Daerah dan Ada Istiadat	√	√	√	√
253	f)Menu Senjata Tradisional	√	√	√	√
254	g)Button kembali kehalaman utama	√	√	√	√
255	h)Button untuk keluar	√	√	√	√
256	i)Button untuk mematikan Sound	√	√	√	√
257	j)Bacsound	√	√	√	√
258	Menu Kalimantan Utara	√	√	√	√
259	a) Menu Peta	√	√	√	√
260	b)Menu Pakaia Adat	√	√	√	√
261	c)Menu Rumah Adat	√	√	√	√
262	d)Menu Tarian Adat	√	√	√	√
263	e)Menu Lagu Daerah	√	√	√	√
264	d)Menu Alat Musik Daerah	√	√	√	√
265	e)Menu Kesenian Daerah dan Ada Istiadat	√	√	√	√
266	f)Menu Senjata Tradisional	√	√	√	√
267	g)Button kembali kehalaman utama	√	√	√	√
268	h)Button untuk keluar	√	√	√	√
269	i)Button untuk mematikan Sound	√	√	√	√
270	j)Bacsound	√	√	√	√
271	Menu Kalimntan Timur	√	√	√	√
272	a) Menu Peta	√	√	√	√
273	b)Menu Pakaia Adat	√	√	√	√
274	c)Menu Rumah Adat	√	√	√	√
275	d)Menu Tarian Adat	√	√	√	√
276	e)Menu Lagu Daerah	√	√	√	√
277	d)Menu Alat Musik Daerah	√	√	√	√
278	e)Menu Kesenian Daerah dan Ada Istiadat	√	√	√	√
279	f)Menu Senjata Tradisional	√	√	√	√
280	g)Button kembali kehalaman utama	√	√	√	√
281	h)Button untuk keluar	√	√	√	√
282	i)Button untuk mematikan Sound	√	√	√	√
283	j)Bacsound	√	√	√	√
284	Menu Kalimntan Selatan	√	√	√	√
285	a) Menu Peta	√	√	√	√
286	b)Menu Pakaia Adat	√	√	√	√
287	c)Menu Rumah Adat	√	√	√	√
288	d)Menu Tarian Adat	√	√	√	√
289	e)Menu Lagu Daerah	√	√	√	√

No.	Fungsi	Win7		Win8	
		32	64	32	64
328	e)Menu Lagu Daerah	✓	✓	✓	✓
329	d)Menu Alat Musik Daerah	✓	✓	✓	✓
330	e)Menu Kesenian Derah dan Ada Istiadat	✓	✓	✓	✓
331	f)Menu Senjata Tradisional	✓	✓	✓	✓
332	g)Button kembali kchalaman utama	✓	✓	✓	✓
333	h)Button untuk keluar	✓	✓	✓	✓
334	i)Button untuk mematikan Sound	✓	✓	✓	✓
335	j)Backsound	✓	✓	✓	✓
336	Menu Gorontalo	✓	✓	✓	✓
337	a) Menu Peta	✓	✓	✓	✓
338	b)Menu Pakaia Adat	✓	✓	✓	✓
339	c)Menu Rumah Adat	✓	✓	✓	✓
340	d)Menu Tarian Adat	✓	✓	✓	✓
341	e)Menu Lagu Daerah	✓	✓	✓	✓
342	d)Menu Alat Musik Daerah	✓	✓	✓	✓
343	e)Menu Kesenian Derah dan Ada Istiadat	✓	✓	✓	✓
344	f)Menu Senjata Tradisional	✓	✓	✓	✓
345	g)Button kembali kehalaman utama	✓	✓	✓	✓
346	h)Button untuk keluar	✓	✓	✓	✓
347	i)Button untuk mematikan Sound	✓	✓	✓	✓
348	j)Backsound	✓	✓	✓	✓
349	Menu Sulawesi Tengah	✓	✓	✓	✓
350	a) Menu Peta	✓	✓	✓	✓
351	b)Menu Pakaia Adat	✓	✓	✓	✓
352	c)Menu Rumah Adat	✓	✓	✓	✓
353	d)Menu Tarian Adat	✓	✓	✓	✓
354	e)Menu Lagu Daerah	✓	✓	✓	✓
355	d)Menu Alat Musik Daerah	✓	✓	✓	✓
356	e)Menu Kesenian Derah dan Ada Istiadat	✓	✓	✓	✓
357	f)Menu Senjata Tradisional	✓	✓	✓	✓
358	g)Button kembali kehalaman utama	✓	✓	✓	✓
359	h)Button untuk keluar	✓	✓	✓	✓
360	i)Button untuk mematikan Sound	✓	✓	✓	✓
361	j)Backsound	✓	✓	✓	✓
362	Menu Sulawesi Tenggara	✓	✓	✓	✓
363	a) Menu Peta	✓	✓	✓	✓
364	b)Menu Pakaia Adat	✓	✓	✓	✓
365	c)Menu Rumah Adat	✓	✓	✓	✓

No.	Fungsi	Win7		Win8	
		32	64	32	64
366	d)Menu Tarian Adat	✓	✓	✓	✓
367	e)Menu Lagu Daerah	✓	✓	✓	✓
368	d)Menu Alat Musik Daerah	✓	✓	✓	✓
369	e)Menu Kesenian Daerah dan Ada Istiadat	✓	✓	✓	✓
370	f)Menu Senjata Tradisional	✓	✓	✓	✓
371	g)Button kembali kehalaman utama	✓	✓	✓	✓
372	h)Button untuk keluar	✓	✓	✓	✓
373	i)Button untuk mematikan Sound	✓	✓	✓	✓
374	j)Backsound	✓	✓	✓	✓
375	Menu Sulawesi Selatan	✓	✓	✓	✓
376	a) Menu Peta	✓	✓	✓	✓
377	b)Menu Pakaian Adat	✓	✓	✓	✓
378	c)Menu Rumah Adat	✓	✓	✓	✓
379	d)Menu Tarian Adat	✓	✓	✓	✓
380	e)Menu Lagu Daerah	✓	✓	✓	✓
381	d)Menu Alat Musik Daerah	✓	✓	✓	✓
382	e)Menu Kesenian Daerah dan Ada Istiadat	✓	✓	✓	✓
383	f)Menu Senjata Tradisional	✓	✓	✓	✓
384	g)Button kembali kehalaman utama	✓	✓	✓	✓
385	h)Button untuk keluar	✓	✓	✓	✓
386	i)Button untuk mematikan Sound	✓	✓	✓	✓
387	j)Backsound	✓	✓	✓	✓
388	Menu Sulawesi Barat	✓	✓	✓	✓
389	a) Menu Peta	✓	✓	✓	✓
390	b)Menu Pakaian Adat	✓	✓	✓	✓
391	c)Menu Rumah Adat	✓	✓	✓	✓
392	d)Menu Tarian Adat	✓	✓	✓	✓
393	e)Menu Lagu Daerah	✓	✓	✓	✓
394	d)Menu Alat Musik Daerah	✓	✓	✓	✓
395	e)Menu Kesenian Daerah dan Ada Istiadat	✓	✓	✓	✓
396	f)Menu Senjata Tradisional	✓	✓	✓	✓
397	g)Button kembali kehalaman utama	✓	✓	✓	✓
398	h)Button untuk keluar	✓	✓	✓	✓
399	i)Button untuk mematikan Sound	✓	✓	✓	✓
400	j)Backsound	✓	✓	✓	✓
401	Menu Maluku Utara	✓	✓	✓	✓
402	a) Menu Peta	✓	✓	✓	✓
403	b)Menu Pakaian Adat	✓	✓	✓	✓

No.	Fungsi	Win7		Win8	
		32	64	32	64
404	c)Menu Rumah Adat	✓	✓	✓	✓
405	d)Menu Tarian Adat	✓	✓	✓	✓
406	e)Menu Lagu Daerah	✓	✓	✓	✓
407	d)Menu Alat Musik Daerah	✓	✓	✓	✓
408	e)Menu Kesenian Derah dan Ada Istiadat	✓	✓	✓	✓
409	f)Menu Senjata Tradisional	✓	✓	✓	✓
410	g)Button kembali kehalaman utama	✓	✓	✓	✓
411	h)Button untuk keluar	✓	✓	✓	✓
412	i)Button untuk mematikan Sound	✓	✓	✓	✓
413	j)Backsound	✓	✓	✓	✓
414	Menu Maluku	✓	✓	✓	✓
415	a) Menu Peta	✓	✓	✓	✓
416	b)Menu Pakaia Adat	✓	✓	✓	✓
417	c)Menu Rumah Adat	✓	✓	✓	✓
418	d)Menu Tarian Adat	✓	✓	✓	✓
419	e)Menu Lagu Daerah	✓	✓	✓	✓
420	d)Menu Alat Musik Daerah	✓	✓	✓	✓
421	e)Menu Kesenian Derah dan Ada Istiadat	✓	✓	✓	✓
422	f)Menu Senjata Tradisional	✓	✓	✓	✓
423	g)Button kembali kehalaman utama	✓	✓	✓	✓
424	h)Button untuk keluar	✓	✓	✓	✓
425	i)Button untuk mematikan Sound	✓	✓	✓	✓
426	j)Backsound	✓	✓	✓	✓
427	Menu Papua Barat	✓	✓	✓	✓
428	a) Menu Peta	✓	✓	✓	✓
429	b)Menu Pakaia Adat	✓	✓	✓	✓
430	c)Menu Rumah Adat	✓	✓	✓	✓
431	d)Menu Tarian Adat	✓	✓	✓	✓
432	e)Menu Lagu Daerah	✓	✓	✓	✓
433	d)Menu Alat Musik Daerah	✓	✓	✓	✓
434	e)Menu Kesenian Derah dan Ada Istiadat	✓	✓	✓	✓
435	f)Menu Senjata Tradisional	✓	✓	✓	✓
436	g)Button kembali kehalaman utama	✓	✓	✓	✓
437	h)Button untuk keluar	✓	✓	✓	✓
438	i)Button untuk mematikan Sound	✓	✓	✓	✓
439	j)Backsound	✓	✓	✓	✓
440	Menu Papua	✓	✓	✓	✓
441	a) Menu Peta	✓	✓	✓	✓

No.	Fungsi	Win7		Win8	
		32	64	32	64
442	b)Menu Pakaia Adat	✓	✓	✓	✓
443	c)Menu Rumah Adat	✓	✓	✓	✓
444	d)Menu Tarian Adat	✓	✓	✓	✓
445	e)Menu Lagu Daerah	✓	✓	✓	✓
446	d)Menu Alat Musik Daerah	✓	✓	✓	✓
447	e)Menu Kesenian Derah dan Ada Istiadat	✓	✓	✓	✓
448	f)Menu Senjata Tradisional	✓	✓	✓	✓
449	g)Button kembali kehalaman utama	✓	✓	✓	✓
450	h)Button untuk keluar	✓	✓	✓	✓
451	i)Button untuk mematikan Sound	✓	✓	✓	✓
452	j)Backsound	✓	✓	✓	✓

Keterangan Simbol:

✓ = Berfungsi

X = Tidak berfungsi

4.2.2 Pengujian Pengguna

Pengujian user pada aplikasi media pembelajaran seni budaya Indonesia dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada user yang disasarkan atas pengujian setelah menggunakan aplikasi.

Tabel 2. Pengujian Pengguna

No	Pertanyaan	Jumlah Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran seni budaya Indonesia ini?	Baik	8
		Cukup	2
		Kurang	-
2.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini membantu dalam proses belajar ?	Baik	6
		Cukup	3
		Kurang	1
3.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini dapat meningkatkan minat belajar seni budaya Indonesia?	Baik	7
		Cukup	3
		Kurang	-
4.	Apakah media pembelajaran Seni budaya Indonesia ini bermanfaat?	Baik	8
		Cukup	2
		Kurang	-

5.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini menyenangkan?	Baik	7
		Cukup	3
		Kurang	-
6	Apakah media pembelajaran ini mudah untuk digunakan?	Baik	8
		Cukup	2
		Kurang	-

Keterangan :

- Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran seni budaya Indonesia ini?
 Baik : $\frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$
 Cukup : $\frac{2}{10} \times 100\% = 20\%$
- Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini membantu dalam proses belajar?
 Baik : $\frac{6}{10} \times 100\% = 60\%$
 Cukup : $\frac{3}{10} \times 100\% = 30\%$
 Kurang : $\frac{1}{10} \times 100\% = 10\%$
- Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini dapat meningkatkan minat belajar seni budaya Indonesia?
 Baik : $\frac{7}{10} \times 100\% = 70\%$
 Cukup : $\frac{3}{10} \times 100\% = 30\%$
- Apakah media pembelajaran Seni budaya Indonesia ini bermanfaat?
 Baik : $\frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$
 Cukup : $\frac{2}{10} \times 100\% = 20\%$
- Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini menyenangkan?

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengujian aplikasi yang dikembangkan pada penelitian yang dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan dari hasil pengujian fungsional, semua fungsi yang ada pada aplikasi media pembelajaran seni budaya Indonesia yang dibuat berjalan sesuai dengan fungsi yang ditetapkan .
2. Berdasarkan dari hasil pengujian fungsional aplikasi ini telah berjalan pada Operating Sistem yang telah ditentukan dan berhasil pada Windows 7 32bit dan 64 bit, dan Windows 8 32 bit dan 64 bit.
3. Pada pengujian tampilan aplikasi dari 10 orang responden memberikan penilaian dengan presentase 80 % memilih baik, 20 % memilih cukup, dan 0 % memilih kurang.
4. Pada pengujian apakah membantu dalam proses belajar pada aplikasi dari 10 orang responden memberikan penilaian dengan presentase 60% memilih baik, 30 % memilih cukup, dan 10 % memilih kurang.
5. Pada pengujian untuk meningkatkan minat belajar seni budaya Indonesia pada aplikasi dari 10 orang responden memberikan penilaian dengan presentase 70% memilih baik, 30 % memilih cukup, dan 0 % memilih kurang.
6. Pada pengujian pemanfaatan pada aplikasi dari 10 orang responden memberikan penilaian dengan presentase 80% memilih baik, 20 % memilih cukup, dan 0 % memilih kurang.
7. Pada pengujian apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini menyenangkan? dari 10 orang responden memberikan penilaian dengan presentase 70% memilih baik, 30 % memilih cukup, dan 0 % memilih kurang.
8. Pada pengujian kemudahan dalam penggunaan pada aplikasi dari 10 orang responden memberikan penilaian dengan presentase 80 % memilih baik, 20% memilih cukup, dan 0 % memilih kurang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiesta, Mahadewa.2013.Mengenal Adat dan Budaya 34 Provinsi di Indonesia.Baturetno Banguntapan,Yogyakarta:Laksana KIDZ.
- Alifiana, Wahyu Nur.2013.Perubahan Budaya Dalam Tradisi *Nyadran* Di Kelurahan Ngrantru Kecamatan Trenggalek Kabupaten Trenggalek Jawa Timur.Volume 02.Nomor 01.tersedia di URL:
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=71985&val=616>
- Adobe.2015.History of ActionScript OOP support. tersedia di URL:
http://help.adobe.com/en_US/ActionScript/3.0_ProgrammingAS3/WS5b3ccc516d4fbf351e63e3d118a9b90204-7f3f.html
- Bakri, Hasrul.2011. Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash Cs3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2, Volume 3, Nomor 2, tersedia di URL:
http://www.ftunm.net/medtek/Jurnal_MEDTEK_Vol.3_No.2_Oktober_2011_pdf/Jurnal%20Hasrul%20Bakri.pdf
- Dedi, dkk.2015. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis Flash. Volume.5 Nomor.1.tersedia di URL:
<http://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek8/article/viewFile/32/25>
- IACI(Inisiatif Budaya Kepulauan Indonesia).2011. tersedia di URL:<http://budaya-indonesia.org/>
- Kesuma, Reza Fitra.2013. Pembuatan Perangkat Lunak Sebagai Media Pembelajaran Kriptografi Modern Metode Blowfish. tersedia di URL:
http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_08.11.2273.pdf
- Kuswara, Revi.2014, (<http://www.indonesiaheritage.org/ind>)
- Muhson, Ali.2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,diambil dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/viewFile/949/759>
- Nasution, Nurhamidah.2014.Pengaruh Penerapan Pembelajaran Inquiry Terbimbing Menggunakan Macromedia Flash Player Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Struktur Atom.tersedia di URL:
<http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Article-29085-strategi%20pembelajaran-zulkifli.pdf>
-

Rizky, R, T.Wibsono.2015.Mengenal Seni & Budaya 34 Provinsi di Indonesia.
Jakarta:Cerdas Interaktif(Penebar Swadaya Grup).

Solich, dkk.2007.Seni Budaya dan Kumpulan Untuk Sekolah Dasar Kelas
IV,Ciracas,Jakarta:Erlangga.

Priyato, Dwi.2009. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer
Vol.14 No.1. tersedia di URL:
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=49343&val=3912>
<http://kebudayaanindonesia.net>
<http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbacch/category/artikel-budaya/>
<http://www.big.go.id/peta-provinsi/>
<http://petabudaya.belajar.kemdikbud.go.id/index.php?type=f935fdd7516ea757d17357423f45af43>
[http://www.seasite.niu.edu/indonesian/budaya_bangsa/tmii_new/More_About_Province
s/](http://www.seasite.niu.edu/indonesian/budaya_bangsa/tmii_new/More_About_Provinces/)

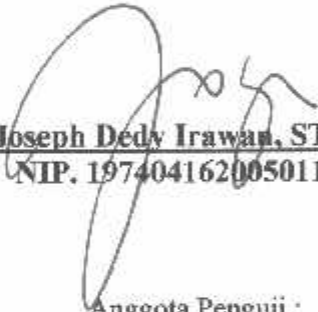
LAMPIRAN

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

NAMA : David Andrias Bastian Robot
NIM : 12.18.081
JURUSAN : Teknik Informatika S-1
JUDUL : Media Pembelajaran Seni Budaya Indonesia

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :
Hari : Sabtu
Tanggal : 16 Januari 2016
Nilai : 79,71 (B+)

Panitia Ujian Skripsi :
Ketua Majelis Penguji


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji :

Dosen Penguji I



Sandy Nataly Mantja, S.Kom
NIP. P. 1030800418

Dosen Penguji II



Hani Zulfia Zahro', S.Kom, M.Kom
NIP. P. 1031500480

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan ujian skripsi jenjang Strata 1 Program Studi Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan skripsi untuk mahasiswa :

NAMA : David Andrias Bastian Robot
NIM : 12.18.081
JURUSAN : Teknik Informatika S-1
JUDUL : Media Pembelajaran Seni Budaya Indonesia

No	Penguji	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Penguji I	16 Januari 2016	1. Abstrak. 2. Perbaiki Progam, Ada Video, Alat Musik (Suara / Video), Tarian Ada Video, Ciri / Keterangan Rumah Adat. 3. Soal Masih Error. 4. Tiap Daerah Lengkap.	
2.	Penguji II	16 Januari 2016	1. Revisi Laporan Total. 2. Progam.	

Dosen Penguji I



Sandy Nataly Mantja, S.Kom
NIP. P. 1030800418

Dosen Penguji II



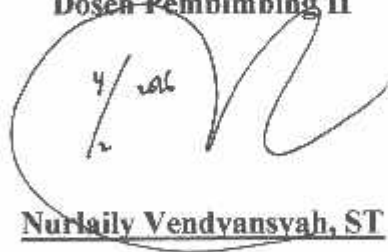
Hani Zulfia Zahro', S.Kom, M.Kom
NIP. P. 1031500480

Dosen Pembimbing I



Sonny Prasetyo, ST, MT
NIP.P. 1031000433

Dosen Pembimbing II



Nurlaily Vendyansyah, ST



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 Karangjo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 23 Oktober 2015

Nomor : ITN-593/I.INF/TA/2015

Lampiran : --

Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Sonny prasctio 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 : DAVID ANDRIAS BASTIAN ROBOT
Nim : 1218081
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

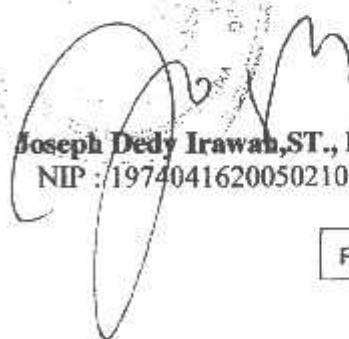
Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

23 Oktober 2015 S/D 23 Maret 2016

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**

T. 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, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 23 Oktober 2015

Nomor : ITN-593/LINF/TA/2015

Lampiran : —

Perihal : Bimbingan Skripsi

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

Dengan Hormat,

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : DAVID ANDRIAS BASTIAN ROBOT
Nim : 1218081
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

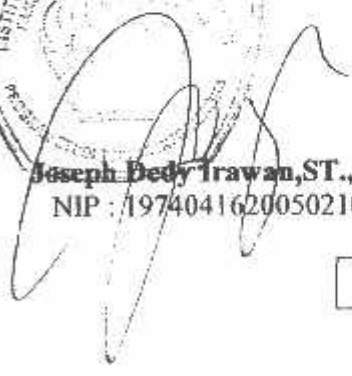
Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

23 Oktober 2015 S/D 23 Maret 2016

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,


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

Form S-4a

Malang, 23 Oktober 2015

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

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

Yang bertanda tangan dibawah ini:

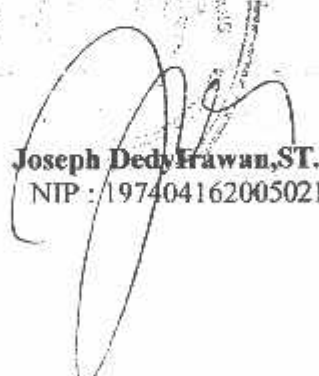
Nama : DAVID ANDRIAS BASTIAN ROBOT
Nim : 1218081
Prodi : Teknik InformatikaS-1

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

MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA INDONESIA

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik.

Demikian permohonan kami dan atas kesiadaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Prodi.T. InformatikaS-1
Ketua,

Joseph Dedy Hrawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Hormat Kami,



DAVID ANDRIAS BASTIAN ROBOT

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : DAVID ANDRIAS BASTIAN ROBOT

NPM : 1218081

Program Studi : Teknik Informatika S1

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

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, _____

Hormat Kami,
26 / 2015
Nurlaily Vendyansyah, ST

ditan :
Hal disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i
bersangkutan kepada administrasi Program Studi untuk diproses lebih lanjut
orek yang tidak perlu

Form S-3b

Malang, 23 Oktober 2015

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

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

Yang bertanda tangan dibawah ini:

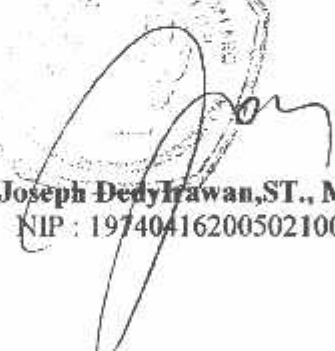
Nama : DAVID ANDRIAS BASTIAN ROBOT
Nim : 1218081
Prodi : Teknik InformatikaS-1

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

MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA INDONESIA

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. InformatikaS-1
Ketua

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

Hormat Kami,



DAVID ANDRIAS BASTIAN ROBOT

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Menanggapi permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : DAVID ANDRIAS BASTIAN ROBOT

NIM : 1218081

Program Studi : Teknik Informatika S1

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

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, _____

Hormat Kami,



Sonny prasetio ST,MT

Catatan :
Harap disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i
keg. bersangkutan kepada administrasi Program Studi untuk diproses lebih lanjut
dan coret yang tidak perlu

Form S-3b



BUKTI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : David Andrias Bastian Robot
Nim : 1218081
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Media Pembelajaran Seni Budaya Indonesia

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1.	23/11/2015	Perancangan Perhitungan Score, Proses Random Soal, Rev Bab III	
2.	23/11/2015	Revisi Bab I	
3.	23/11/2015	Revisi Bab II	
4.	24/11/2015	Revisi Flochart Aplikasi	
5.	26/11/2015	Seminar Progress	
6.	18/12/2015	ACC Paper Seminar Hasil	
7.	14/01/2016	Revisi Laporan	
8.	15/01/2016	Acc Ujian Kompre	

Dosen Pembimbing I



Sonny Prasetyo, ST, MT
NIP. P. 1031000433



BUKTI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : David Andrias Bastian Robot
Nim : 1218081
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Media Pembelajaran Seni Budaya Indonesia

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1.	21/11/2015	Flowchart Aplikasi	
2.	11/12/2015	Abstrak, Pembuatan Paper	
3.	12/12/2015	Revisi Pembuatan Paper	
4.	14/12/2015	Revisi Kuisisioner, Kesimpulan, dan Paper	
5.	18/12/2015	Revisi dan ACC Paper Seminar Hasil	
6.	05/01/2016	Revisi Laporan Bab I, Bab II, dan Bab III	
7.	11/01/2016	Revisi Bab IV dan V	
8.	15/01/2016	ACC Laporan dan Ujian Kompre	

Dosen Pembimbing II

4/2016

Nurlaily Vendyansyah, ST

KUISIONER
MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA INDONESIA

Nama Pengguna : Ira Widra Wati (Jara'an donowarih karangpbso)

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran seni budaya Indonesia ini ?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
2.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini membantu dalam proses belajar seni budaya Indonesia?	Baik	☐
		Cukup	☒
		Kurang	☐
3.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini dapat meningkatkan minat dalam belajar seni budaya Indonesia?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
4.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini bermanfaat?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
5.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini menyenangkan?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
6.	Apakah media pembelajaran Seni budaya Indonesia ini mudah untuk digunakan?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang (☒)ada salah satu jawaban.

TTD

()

KUISIONER
MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA INDONESIA

Nama Pengguna : Virda Septiantika
JI abdul gani atas

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran seni budaya Indonesia ini ?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
2.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini membantu dalam proses belajar seni budaya Indonesia?	Baik	☐
		Cukup	☐
		Kurang	☒
3.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini dapat meningkatkan minat dalam belajar seni budaya Indonesia?	Baik	☐
		Cukup	☒
		Kurang	☐
4.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini bermanfaat?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
5.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini menyenangkan?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
6.	Apakah media pembelajaran Seni budaya Indonesia ini mudah untuk digunakan?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang (✓) ada salah satu jawaban.

TTD

()

KUISIONER
MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA INDONESIA

Nama Pengguna : YUSUF Halim
Jl Arungjaya 661

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran seni budaya Indonesia ini ?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
2.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini membantu dalam proses belajar seni budaya Indonesia?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
3.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini dapat meningkatkan minat dalam belajar seni budaya Indonesia?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
4.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini bermanfaat?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
5.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini menyenangkan?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	
6.	Apakah media pembelajaran Seni budaya Indonesia ini mudah untuk digunakan?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang (✓)ada salah satu jawaban.

TTD

()

KUISIONER
MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA INDONESIA

Nama Pengguna : M. Chandani
Jl. Sarimun no 26 RT 04 RW 03, Beji

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran seni budaya Indonesia ini ?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	
2.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini membantu dalam proses belajar seni budaya Indonesia?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
3.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini dapat meningkatkan minat dalam belajar seni budaya Indonesia?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
4.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini bermanfaat?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
5.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini menyenangkan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
6.	Apakah media pembelajaran Seni budaya Indonesia ini mudah untuk digunakan?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu jawaban.

TTD


(M. Chandani)

KUISIONER
MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA INDONESIA

Nama Pengguna : Adhya Jimi KRS 1019
Jl. Brano 91 No 4

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran seni budaya Indonesia ini ?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
2.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini membantu dalam proses belajar seni budaya Indonesia?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
3.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini dapat meningkatkan minat dalam belajar seni budaya Indonesia?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
4.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini bermanfaat?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
5.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini menyenangkan?	Baik	☐
		Cukup	☒
		Kurang	☐
6.	Apakah media pembelajaran Seni budaya Indonesia ini mudah untuk digunakan?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang (☒) ada salah satu jawaban.

TTD

()
Adhya Jimi

KUISIONER
MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA INDONESIA

Nama Pengguna : Putri Nur Aini
: Jl. Imam Bonjol Gg III / 17.

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran seni budaya Indonesia ini ?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
2.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini membantu dalam proses belajar seni budaya Indonesia?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
3.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini dapat meningkatkan minat dalam belajar seni budaya Indonesia?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
4.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini bermanfaat?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
5.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini menyenangkan?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	
6.	Apakah media pembelajaran Seni budaya Indonesia ini mudah untuk digunakan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang (✓)ada salah satu jawaban.

TTD

()

KUISIONER

MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA INDONESIA

Nama Pengguna : LAMUR AHMAD DIFA
 Jl. Mojo Rejo. 17

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran seni budaya Indonesia ini ?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
2.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini membantu dalam proses belajar seni budaya Indonesia?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
3.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini dapat meningkatkan minat dalam belajar seni budaya Indonesia?	Baik	☐
		Cukup	☒
		Kurang	☐
4.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini bermanfaat?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
5.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini menyenangkan?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
6.	Apakah media pembelajaran Seni budaya Indonesia ini mudah untuk digunakan?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang (✓) ada salah satu jawaban.

TTD

()

KUISIONER
MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA INDONESIA

Nama Pengguna : *Shinta Dwi L (wonorejo, jember)*

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran seni budaya Indonesia ini ?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	
2.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini membantu dalam proses belajar seni budaya Indonesia?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	
3.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini dapat meningkatkan minat dalam belajar seni budaya Indonesia?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
4.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini bermanfaat?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
5.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini menyenangkan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
6.	Apakah media pembelajaran Seni budaya Indonesia ini mudah untuk digunakan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang (✓)ada salah satu jawaban.

TTD



KUISIONER
MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA INDONESIA

Nama Pengguna : Alya Yofananda
Alamat : Jl. W.R. Supratman 20 Batu

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran seni budaya Indonesia ini ?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
2.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini membantu dalam proses belajar seni budaya Indonesia?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
3.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini dapat meningkatkan minat dalam belajar seni budaya Indonesia?	Baik	☐
		Cukup	☒
		Kurang	☐
4.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini bermanfaat?	Baik	☐
		Cukup	☒
		Kurang	☐
5.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini menyenangkan?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
6.	Apakah media pembelajaran Seni budaya Indonesia ini mudah untuk digunakan?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang (✓)ada salah satu jawaban.

TTD


(Alya Yofananda)

KUISIONER
MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA INDONESIA

Nama Pengguna : Dwi Raharjo

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran seni budaya Indonesia ini ?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
2.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini membantu dalam proses belajar seni budaya Indonesia?	Baik	☐
		Cukup	☒
		Kurang	☐
3.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini dapat meningkatkan minat dalam belajar seni budaya Indonesia?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
4.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini bermanfaat?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
5.	Apakah media pembelajaran seni budaya Indonesia ini menyenangkan?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐
6.	Apakah media pembelajaran Seni budaya Indonesia ini mudah untuk digunakan?	Baik	☒
		Cukup	☐
		Kurang	☐

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang (✓)ada salah satu jawaban.

TTD

(Dwi)

SOURCE CODE

Source Code Untuk Full Screen :

```
fscommand("fullscreen",true);
```

Source Code Botton Peta Naggroe Aceh Darussalam:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("NAD",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Sumatra Barat:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("sumut", 1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Riau :

```
on (release) {  
    gotoAndStop("riau", 1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Kepulauan Riau:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("kep_riau",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Jambi:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("jambi",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Bengkulu:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("bengkulu",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Sumatra Selatan:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("sumsel",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Bangka Belitung:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("babel",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Lampung:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("lampung",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Banten:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("banten",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Jakarta:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("jakarta",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Jawa Barat:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("jabar",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Jawa Tengah:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("jateng",1);  
    StopAllSounds();  
};
```

Source Code Botton Peta DIY Yogyakarta:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("yogya",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Jawa Timur:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("jatim",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Bali:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("bali",1);  
    StopAllScunds();  
}
```

Source Code Botton Peta Nusa Tenggara Barat:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("ntb",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source CodeBotton Peta Nusa Tenggara Timur:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("ntt",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source CodeBotton Peta Kalimantan Utara:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("kaltra",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Kalimantan Timur:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("kaltim",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Kalimantan

```
on (release) {  
    gotoAndStop("kalsel",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Kalimantan Tengah:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("kalteng",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Kalimantan Barat:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("kalbar",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Sulawesi Utara:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("sulut",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Gorontalo:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("gorontalo",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Sulawesi Tengah :

```
on (release) {  
    gotoAndStop("sulteng",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Sulawesi Tenggara:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("sultra", 1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Sulawesi Selatan:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("sulsel", 1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Sulawesi Barat :

```
on (release) {  
    gotoAndStop("sulbar", 1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Maluku Utara:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("malut",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Maluku:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("maluku",1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Papua Barat

```
on (release) {  
    gotoAndStop("pabar", 1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Botton Peta Papua:

```
on (release) {  
    gotoAndStop("papua", 1);  
    StopAllSounds();  
}
```

Source Code Baksound :

```
var mysound:Sound = new Sound();
var pause_spot:Number = new Number();
StopAllSounds();
pause_spot = 0;
mysound.attachSound("backsound");

mysound.start(pause_spot,99);
pause_btn._visible = true;
play_btn._visible = false;

pause_btn.onRelease = function(){
    pause_spot = (mysound.position/1000);
    mysound.stop();
    pause_btn._visible = false;
    play_btn._visible = true;
}
play_btn.onRelease = function() {
    mysound.start(pause_spot,99);
    pause_btn._visible = true;
    play_btn._visible = false;
}
```

Source Code Kuis

```
//OK here it is hope it HELP;
//first we stop the timeline on the first frame
stop();
//define vars
var banksoal = new LoadVars();
//to load the content of the text;
var acakArray:Array;
//to make a random sequence of nomer in it
var z = 0;
//pos in ther acakArray
var score = 0;
var time = 90;
// i just put this enable coz it will be a restart button
and we need that
//-----
satu.enabled = true;
dua.enabled = true;
tiga.enabled = true;
empat.enabled = true;
next_btn.enabled = true;
skor = 0;

//-----
//load the file.
//banksoal.load("banksoal.txt");
banksoal.load("D:/MIX/SKRIPSI/PROGRAM/coba/banksoal.txt");
//event handler will trigger when the file is completely
loaded
banksoal.onLoad = function(sucess) {
    if (sucess) {
        _root.acakArray =
        _root.sekuensAcak(banksoal.jlhSoal);
        _root.soalNext();
    }
};
//this function is to generate a sequence of random nomer
with no duplication coz we need to do not reask the quest
multipule times
//-----
function sekuensAcak(nomer:Number):Array {
    var acakArray = new Array(nomer);
    var noAcak, noTambah, noSimpan;
    noTambah = nomer-1;
    for (var i = 0; i<nomer; i++) {
        acakArray[i] = i;
    }
    //trace(acakArray);
    while (noTambah>0) {
        noAcak = random(noTambah);
        //trace("noAcak:"+noAcak);
        noSimpan = acakArray[noTambah];
```

```

        //trace("noSimpan:"+noSimpan);
        acakArray[noTambah] = acakArray[noAcak];
        acakArray[noAcak] = noSimpan;
        noTambah--;
        //trace(acakArray);
    }
    //trace(acakArray);
    return acakArray;
}
//-----
function soalNext() {
    //check the end of the quest ?
    if (z<acakArray.length) {
        //NO display the next quest
        tekssoal.text = banksoal["soal"+acakArray[z]];
        //for (qq=0; qq<4; qq++) {
        jwb1.text= banksoal["jwbA"+acakArray[z]];
        jwb2.text= banksoal["jwbB"+acakArray[z]];
        jwb3.text= banksoal["jwbC"+acakArray[z]];
        jwb4.text= banksoal["jwbD"+acakArray[z]];
        //
        // _root.["jwb"+i].text =
        banksoal["jwb"+acakArray[z]];
        //}
        //unselect the radio buttons
        satu.selected = false;
        dua.selected = false;
        tiga.selected = false;
        empat.selected = false;
        //increment z
        z++;
        //display which Quest is in the user
        nomor = z;
        jumlah = banksoal.jlhSoal;
    } else {
        //Yes Do this :)
        satu.selected = false;
        dua.selected = false;
        tiga.selected = false;
        empat.selected = false;
        satu.enabled = false;
        dua.enabled = false;
        tiga.enabled = false;
        empat.enabled = false;
        next_btn.enabled = false;
        tekssoal.text = "";
        //nextFrame();
        gotoAndStop("selesai");
    }
}

```

```

// when the next button is pressed this will execute
//do nothing if no radio button is clicked
function evaluate() {
    //satu is the instance name of the radio button True
    if (satu.selected) {
        //compare the reponse to the rep in the file
        if (banksoal["valid"+acakArray[z-1]] == "A") {
            //we put z-1 coz we have increment it in the
last time with the function soalNext()
            //update score +
            score += 10;
            skor = score;

            bener.play();
        } else {
            //update score -

            salah.play();
        }
        //calling for the next Quest
        soalNext();
        return;
    }
    //dua is the instance name of the radio button False
    if (dua.selected) {
        if (banksoal["valid"+acakArray[z-1]] == "B") {
            score += 10;
            skor = score;
            bener.play();
        }
        else
        {
            salah.play();
        }
        soalNext();
        return;
    }
    if (tiga.selected) {
        if (banksoal["valid"+acakArray[z-1]] == "C") {
            score += 10;
            skor = score;
            bener.play();
        }
        else
        {
            salah.play();
        }

        return;
    }
}

```

```

        if (tiga.selected) {
            if (banksoal["valid"+acakArray[z-1]] == "C") {
                score += 10;
                skor = score;
                bener.play();
            }
            else
            {
                salah.play();
            }
            soalNext();
            return;
        }
        if (empat.selected) {
            if (banksoal["valid"+acakArray[z-1]] == "D") {
                score += 10;
                skor = score;
                bener.play();
            }
            else
            {
                salah.play();
            }
            soalNext();
            return;
        }
    }
    waktu.onEnterFrame=function()
    {
        if (_root.time==0)
        {
            If (skor>=50)
            {
                gotoAndStop(22);
                _root.time =0;
            }
            elseif
            {
                gotoAndStop(23);
                _root.time =0;
            }
        }
    }
}

```