

**MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT UNTUK SISWA SD  
BERBASIS ANDROID  
(STUDI KASUS SDN TASIK MADU 2 MALANG)**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh :  
DIKI HERMANTO  
11.18.109**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2015**

---



**LEMBAR KEASLIAN**  
**PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DIKI HERMANTO  
Nim : 1118109  
Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA S-1  
Fakultas : TEKNOLOGI INDUSTRI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul :

**“MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID”** adalah skripsi saya sendiri bukan duplikat serta mengutip atau menyandur seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, 28 Maret 2015

Yang membuat pernyataan



**Diki Hermanto**

**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**  
**MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT UNTUK SISWA SD**  
**BERBASIS ANDROID**  
**(STUDI KASUS SDN TASIKMADU 2 MALANG)**

**DIKI HERMANTO (11.18.109)**

Program Studi Teknik Informatika S-1

Fakultas Teknologi Industri

Institut Teknologi Nasional Malang

Jln. Raya Karanglo Km. 2 Tasikmadu – Malang

Email :dikylidy@yahoo.co.id

*Abstrak*

*Media mengajar yang diterapkan pada SDN Tasikmadu 2 untuk para siswanya dirasa kurang karena masih menerapkan metode guru menyangkai murid menuliskan. Proses mengajar juga masih terlalu ketinggalan teknologi sehingga membuat para siswa mengalami kesulitan dalam penyerapan materi yang disampaikan oleh guru.*

*Pada aplikasi yang dibuat ini akan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran untuk siswa. Juga membuat solusi baru dalam memberikan materi pelajaran sehingga siswa tidak akan bosan karena dalam aplikasi yang dibuat dapat dipelajari atau digunakan pada smartphone. Aplikasi dengan menggunakan Software Android berbasis Java Eclipse.*

*Hasil yang diperoleh dari pengujian user didapatkan bahwa aplikasi ini dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran untuk siswa dengan lebih mudah dan membuat siswa tidak cenderung bosan untuk belajar, sedangkan untuk siswa dapat menggunakan aplikasi ini untuk belajar dirumah melalui smartphone. Untuk hasil pengujian pada user dilakukan pada sembilan belas user yaitu tiga belas Siswa SDN Tasikmadu 2 Malang, tiga Guru SDN Tasikmadu Malang, dan tiga Mahasiswa ITN 2 Malang. Hasil prosentase dari sembilan belas user yang didapat untuk soal no 1, 2, 3, 4, 5 yang menjawab (A) sebesar 67%, untuk jawaban (B) sebesar 27% dan untuk jawaban (C) sebesar 1%, sedangkan untuk jawaban (D) 0%.*

*Kata Kunci : Pembelajaran, Pakaian Adat, Eclipse.*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas kasih dan karunianya yang telah diberikan selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir atau skripsi ini dengan Judul “**Media Pembelajaran Pakaian Adat untuk Siswa SD Berbasis Android (Studi Kasus SDN Tasikmadu 2 Malang)**”.

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 kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ir. Soeparno, MT selaku Rektor ITN Malang.
2. Bapak Ir. Anang Subardi, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri ITN Malang.
3. Bapak Joseph Dedyrawan, ST, MT selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1 ITN Malang.
4. Bapak Dr. Eng. Komang Somawirata, ST, MT. selaku Dosen pembimbing I.
5. Ibu Nurlaily Vendhyansyah, ST. selaku Dosen pembimbing II.
6. Bapak dan Ibu Dosen Teknik Informatika S-1 selaku pengamat dan penguji.
7. Kedua orang tua tercinta.
8. Serta semua pihak yang telah membantu dan doa untuk terselesaikannya skripsi ini.

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

Malang, Februari 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR KEASLIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Gambaran Dasar Kurikulum SDN Tasik Madu 2 .....	6
2.2 Tujuan Pendidikan Dasar di SDN Tasik Madu 2 .....	7
2.3 Visi dan Misi SDN Tasik Madu 2 .....	7
2.4 Tugas Seksi Pelayanan Teknik di Balitas .....	8
2.5 Tugas dan Kewajiban Kepala Sekolah SDN Tasik Madu 2.....	8
2.6 Tugas dan Kewajiban Guru di SDN Tasik Madu 2 .....	9
2.7 Tata Tertib SDN Tasik Madu 2 .....	11
2.8 Media Pembelajaran .....	13
2.9 Pakaian Adat .....	15
2.10 Android .....	15
2.11 Eclipse .....	18
2.12 Notepad.....	18
2.13 Xampp.....	19

<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>20</b>
3.1 Analisa Kebutuhan Fungsi .....	20
3.2 Analisa Kebutuhan Software .....	20
3.2.1 Perancangan Site Map.....	22
3.2.2 Entity Relationship Diagram.....	26
3.3 Flowchart Sistem .....	28
3.3.1 Perancangan Layout.....	34
3.3.1.1 Halaman Cara Penggunaan....	34
3.3.1.2 Halaman Masuk Aplikasi.....	35
3.3.1.3 Halaman Kuis untuk Siswa....	36
3.3.1.4 Halaman About.....	37
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>38</b>
4.1 Implementasi pada Smartphone .....	38
4.1.1 Halaman Awal .....	38
4.1.2 Halaman Cara Penggunaan .....	39
4.1.3 Halaman Materi Adat .....	40
4.1.3.1 Halaman Sub Menu Pakaian Adat dan Kebudayaan .....	40
4.1.3.2 Halaman Pakaian Adat .....	41
4.1.3.3 Halaman Kebudayaan .....	41
4.1.4 Halaman Kuis untuk Siswa .....	42
4.1.5 Halaman About .....	42
4.2 Pengujian User .....	43
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>44</b>
5.1 Kesimpulan .....	44
5.2 Saran .....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>45</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>46</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Tabel Pengguna .....	23
<b>Tabel 3.2</b> Tabel Slide .....	24
<b>Tabel 3.3</b> Tabel Informasi .....	24
<b>Tabel 3.4</b> Tabel Provinsi .....	25
<b>Tabel 3.5</b> Tabel Jawaban .....	26
<b>Tabel 3.6</b> Tabel Soal.....	26

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1</b> Perancangan Site Map .....	22
<b>Gambar 3.2</b> Entity Relationship Diagram.....	27
<b>Gambar 3.3</b> Flowchart Sistem .....	33
<b>Gambar 3.4</b> Perancangan Layout Halaman Cara Penggunaan .....	34
<b>Gambar 3.5</b> Halaman Aceh Darusalam dan Tiga Puluh Tiga Provinsi lainnya ..	35
<b>Gambar 3.6</b> Halaman Kuis untuk Siswa .....	36
<b>Gambar 3.7</b> Halaman About .....	37
<b>Gambar 4.1</b> Halaman Awal .....	38
<b>Gambar 4.2</b> Halaman Cara Penggunaan .....	39
<b>Gambar 4.3</b> Halaman Materi Adat.....	39
<b>Gambar 4.4</b> Halaman Sub Menu Pakaian Adat dan Kebudayaan .....	40
<b>Gambar 4.5</b> Halaman Pakaian Adat.....	40
<b>Gambar 4.6</b> Halaman Kebudayaan .....	41
<b>Gambar 4.7</b> Halaman Kuis untuk Siswa.....	41
<b>Gambar 4.8</b> Halaman About.....	42

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pakaian adalah salah satu kebutuhan pokok manusia, dengan pakaian manusia dapat mempercantik diri dan menghiasi diri agar terlihat menarik, tapi berbeda dengan segala jenis pakaian yang ada, pakaian yang satu ini digunakan untuk acara tertentu seperti acara pernikahan dan acara adat karena itu pakaian ini disebut pakaian adat.

Proses pembelajaran yang digunakan saat ini belum bisa dikatakan sudah berjalan secara maksimal, dikarenakan proses mengajar yang dilakukan dirasa kurang karena metode yang diterapkan masih terlalu ketinggalan teknologi. Sehingga membuat para siswa mengalami kesulitan dalam penyerapan materi yang disampaikan oleh guru. Dalam menerangkan materi tentang pakaian adat guru mempunyai materi yang kurang lengkap yang didapat dari buku ajar. Kurang efisien dalam penyampaian materi diarekan guru materi yang terbatas dari buku ajar hanya menerangkan beberapa pengertian dan penjelasan tentang pakaian adat. Kurangnya alat bantu guru dalam proses mengajar membuat siswa cenderung bosan dan kurang menyerap materi yang disampaikan. Guru hanya menerangkan dan siswa mendengarkan akan sulitnya tercapai suasana mengajar yang baik.

Pengunaan alat bantu untuk mengajar sangat dibutuhkan oleh guru dalam menerangkan materi kepada siswa. Sebelumnya kekurangan dari proses mengajar yang dilakukan dimana guru menerangkan kepada siswa dan siswa mendengarkan. Siswa akan bosan dan tidak dapat menyerap materi yang disampaikan sepenuhnya. Kecenderungan ini dapat mempengaruhi proses mengajar yang kurang efektif apabila dilakukan terus menerus.

Disini penulis mengambil sebuah solusi yang dapat digunakan dalam proses mengajar supaya lebih efektif dan efisien. Penggunaan alat bantu dalam proses mengajar sangat dibutuhkan karena dapat meningkatkan kemauan siswa dalam belajar dan penyerapan materi yang disampaikan dengan cepat. Penulis membuat sebuah solusi baru dalam mengajar untuk membantu penyampaian materi kepada siswa yang lebih efektif.

Penulis membuat aplikasi untuk menyampaikan materi tentang pakaian adat agar dapat membantu proses pengajaran yang dilakukan supaya lebih efektif dan tidak monoton. Aplikasi yang dibuat hanya diperuntukan untuk Siswa SD yang akan mendapat materi tentang pakaian adat. Aplikasi ini menyajikan gambar yang menarik dan penjelasan tentang materi yang akan disampaikan tentang pakaian adat dan juga dilengkapi kuis tentang pakaian adat. Dimana siswa dapat menjawab sepuluh soal yang ada pada aplikasi dan mendapat nilai dari soal yang benar. Dengan begini dapat dicapai pembelajaran atau mengajar yang tidak membosankan karena terdapat interaksi antara siswa dengan pengajar. Adapun judul yang diambil oleh penuli adalah “Media Pembelajaran Pakaian Adat untuk Siswa SD Berbasis Android”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan membangun, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut Bagaimana merancang aplikasi Media Pembelajaran Pakaian Adat untuk Siswa SD Berbasis *Android* ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

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

1. Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pendidikan tentang Pakaian Adat untuk Siswa SD kelas 3-4 .

2. Menciptakan suasana yang tidak monoton dalam memberikan materi yang disampaikan oleh guru, karena terdapat kuis dalam aplikasi yang dibuat sehingga siswa dan guru dapat saling berinteraksi.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Dalam perancangan Media Pembelajaran berbasis android ini dilakukan beberapa batasan sebagai berikut:

1. Berlaku untuk smartphone dan tablet yang bersistem operasi *android*.
2. Materi didapat dari buku Menenal Adat dan Budaya 34 Provinsi di Indonesia dan dari buku ajar Guru.
3. Aplikasi ini hanya diperuntukkan untuk Siswa SD kelas 3-4 SDN Tasik Madu 2 Malang.
4. Studi kasus di SDN Tasik Madu 2 Malang.
5. Dalam aplikasi terdapat dua level pengguna yaitu level guru dan level siswa, dalam level guru mempunyai hak akses untuk menambah dan mengurangi data yang ada pada aplikasi Media Pembelajaran Pakaian Adat sedangkan untuk level siswa hanya menggunakan aplikasi, siswa tidak bisa menambah dan mengurangi data yang ada pada aplikasi Media Pembelajaran Pakaian Adat.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

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

1. Membuat inovasi dalam menyampaikan materi mengajar tentang Pakaian Adat untuk siswa SD kelas 3-4 di SDN 2 Tasik Madu .
2. Dapat membuat inspirasi baru dalam proses mengajar supaya lebih baik lagi dan memotivasi penulis untuk mengembangkan *software-software* yang lebih baik lagi.

## 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 Pakaian Adat 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 : Analisa dan Perancangan**

Berisi mengenai perancangan aplikasi pembelajaran pakaian adat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar mengenai pakaian adat menggunakan *Eclipse* yang akan di buat.

**BAB IV : Implementasi dan Pengujian**

Berisi implementasi terhadap proses aplikasi pembelajaran pakaian adat 34 provinsi di Indonesia dan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa yang cenderung malas , serta melakukan pengujian terhadap aplikasi tersebut apakah berjalan dengan baik.

**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 Gambaran Dasar Kurikulum SDN Tasik Madu 2

Kurikulum SDN Tasikmadu 2 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang dikembangkan berdasarkan landasan filosofis dimana dalam mengembangkan kurikulum menentukan kualitas peserta didik yang akan dicapai kurikulum, sumber dan isi kurikulum, proses pembelajaran, posisi peserta didik, penilaian hasil belajar, hubungan peserta didik dengan masyarakat dan lingkungan alam sekitarnya.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka kurikulum SDN Tasikmadu 2 dikembangkan menggunakan filosofi sebagai berikut:

1. Pendidikan berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang .Pandangan ini menjadikan kurikulum SDN Tasikmadu 2 dikembangkan berdasarkan budaya Bangsa Indonesia yang beragam, diarahkan untuk membangun kehidupan bangsa yang lebih baik di masa depan. Mempersiapkan peserta didik untuk kehidupan masa depan.
2. Peserta didik adalah pewaris budaya bangsa yang kreatif. Hal ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu berfikir rasional dan cemerlang,dan dapat memberikan makna terhadap apa yang dilihat, didengar, dibaca, dipelajari dari warisan budaya, sehingga tumbuh rasa bangga yang diaplikasikan dan dimanifestasikan dalam kehidupan pribadi,dalam interaksi sosial di masyarakat sekitarnya dalam kehidupan berbangsa masa kini.
3. Pendidikan ditujukan untuk mengembangkan kecerdasan intelektual dan kecermelangan akademik melalui pendidikan disiplin ilmu, yang bertujuan mengembangkan kemampuan intelektual dan kecermelangan akademik.

4. Pendidikan yang bertitik tolak untuk membangun masa kini dan masa depan yang lebih baik dari masa lalu dengan berbagai kemampuan intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap, sosial, kepedulian dan bangsa yang lebih baik ,berfikir reflektif, bagi penyelesaian masalah sosial di masyarakat dan untuk membangun kehidupan masyarakat demokratis yang lebih baik.

## **2.2 Tujuan Pendidikan Dasar di SDN Tasik Madu 2**

Tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan dirumuskan mengacu pada tujuan umum pendidikan. Adapun tujuan umum pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

## **2.3 Visi dan Misi SDN Tasik Madu 2**

Berdasarkan visi dan misi yang terdapat di SDN 2 Tasik Madu yaitu:

### **1. Visi SDN Tasik Madu 2**

Ungul berprestasi dalam bidang imtaq, iptek, dan beralaqul karima serta peduli lingkungan.

### **2. Misi SDN Tasik Madu 2**

1. Membina insan yang bertaqwa kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur dan berakhlak mulia.
2. Menyiapkan pribadi unggul baik akademis maupun non akademis.
3. Mengembangkan insan yang cinta seni budaya, tanah air dan bangsa.
4. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM yang berbasis pendidikan karakter untuk semua tingkatan kelas.
5. Pengembangan kultur sekolah berdasarkan IPTEK dan perkembangan global.
6. Mengembangkan pendidikan yang berwawasan lingkungan.

## **2.4 Tujuan SDN Tasik Madu 2**

Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Berdasarkan tujuan pendidikan dasar tersebut, maka Sekolah Dasar Negeri Tasikmadu 2 menetapkan tujuan sekolah sebagai berikut :

1. Membina dan mengamalkan ajaran agama sebagai hasil proses pembelajaran.
2. Menumbuhkan sikap budi luhur dan berakhlak mulia.
3. Meningkatkan nilai rata-rata kelas pada ujian akhir.
4. Meraih kejuaraan lomba mata pelajaran, seni budaya dan olah raga minimal tingkat kota
5. Menyelenggarakan berbagai kegiatan di bidang IPTEK, bahasa, olah raga dan seni budaya sesuai dengan bakat, minat dan potensi.
6. Terlaksananya pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
7. Melestarikan lingkungan sekolah yang tetap hijau dan asri.

## **2.5 Tugas dan Kewajiban Kepala Sekolah SDN Tasik Madu 2**

1. **Dalam melaksanakan kepemimpinan, kepala sekolah wajib :**
  - a. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bersikap sopan, adil, jujur, demokratis dan bijaksana sehingga menjadi panutan seluruh warga sekolah.
  - b. Menciptakan suasana kekeluargaan.
  - c. Mewujudkan kerjasama yang sehat dengan guru.
  - d. Berusaha untuk selalu meningkatkan pengetahuan kemampuan serta kesejahteraan warga sekolah.
  - e. Bersifat terbuka dalam pelaksanaan tugas dan tanggung jawab.
  - f. Peka terhadap setiap perkembangan, pembaharuan dan kemajuan di bidang ilmu pengetahuan maupun sosial kemasyarakatan.

- g. Tidak boleh memimpin lebih dari satu sekolah.
- 2. Dalam memelihara disiplin kerja kepala sekolah wajib berupaya keras agar Hadir di sekolah 30 menit sebelum pelajaran dimulai dan pulang setelah pelajaran selesai.**
  - a. Sedapat mungkin berdomisili di sekitar tempat kerja.
  - b. Menandatangani daftar hadir setiap hari.
  - c. Memiliki catatan lengkap tentang disiplin kerja guru.
  - d. Memberi penghargaan atas prestasi kerja yang dicapai oleh guru.
  - e. Mengadakan teguran atau hukuman atas kelalaian guru secara bertahap.
- 3. Dalam tata tertib pelaksanaan tugas kepala sekolah wajib.**
  - a. Melaksanakan pengelolaan dan pembinaan kurikulum, administrasi, ketenagaan, saran dan prasarana, kemuridan dengan sebaik-baiknya.
  - b. Melaksanakan supervisi kelas secara terprogram dan teratur.
  - c. Ikut serta dalam pertemuan-pertemuan kelompok kerja guru dan berperan aktif pada kelompok kerja kepala sekolah.
  - d. Mendelegasikan tugas kepada guru yang ditunjuk apabila ada di tempat tugas.
  - e. Mengikut sertakan guru dalam menyusun dan melaksanakan rencana anggaran dan belanja sekolah (RAPBS).
  - f. Menyampaikan laporan tepat pada waktunya, baik yang bersifat rutin maupun insidental.

## **2.6 Tugas dan Kewajiban Guru di SDN Tasik Madu 2**

- 1. Dalam memelihara wibawa dan keteladanan guru wajib :**
  - a. Menempatkan diri sebagai suri teladan bagi peserta didik dan masyarakat
  - b. Cinta dan bangga terhadap sekolahnya
  - c. Bangga atas profesi sebagai guru
  - d. Selalu kreatif dan inovatif dalam menata kelasnya
  - e. Selalu berpenampilan sopan, rapi dan bersih

f. Meningkatkan kecakapan dan kemampuan profesional guru

**2. Dalam sikap dan disiplin guru wajib :**

- a. Hadir disekolah 15 menit sebelum pelajaran dimulai dan pulang setelah pelajaran selesai
- b. Menandatangani daftar hadir setiap hari
- c. Memberitahukan kepada kepala sekolah sebelumnya apabila berhalangan hadir
- d. Tidak meninggalkan sekolah tanpa ijin kepala sekolah.
- e. Tidak meninggalkan sekolah sebelum libur dan mulai sebelum sekolah dimulai.
- f. Tidak mengajar disekolah lain tanpa ijin resmi dari pejabat yang berwenang.
- g. Bertanggung jawab atas ketertiban di sekolah di dalam maupun di luar pelajaran.
- h. Berpartisipasi aktif dalam melaksanakan program sekolah.
- i. Mematuhi semua peraturan yang berlaku bagi pegawai negeri sipil.
- j. Loyal terhadap atasan

**3. Dalam tertib pelaksanaan tugas, guru wajib :**

- a. Memiliki rasa kasih sayang terhadap semua peserta didik.
- b. Membuat program semester.
- c. Membuat persiapan harian, menguasai materi, metode serta media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
- d. Memeriksa dan menilai semua tugas, pekerjaan dan pelatihan yang diberikan kepada peserta didiknya.
- e. Mengatur dan melaksanakan program pemberian bantuan khusus bagi anak lambat belajar dan memberikan pengayaan bagi anak yang cerdas.
- f. Ikut serta dan berperan dalam semua program kegiatan kelompok kerja guru dalam gugus sekolah.
- g. Ikut serta dalam upacara bendera hari senin, peringatan hari besar dan upacara lain yang diselenggarakan oleh sekolah

- h. Mengawasi peserta didik dalam melaksanakan tugas kebersihan
  - i. Membiasakan peserta didik berbaris sebelum masuk kelas dan memeriksa kebersihan rambut dan badan, kuku, pakaian, sepatu dan lain-lain
  - j. Mengerjakan administrasi kelas secara baik.
  - k. Membuat dan mengisi catatan pribadi peserta didik.
- 4. Dalam membina kemasyarakatan guru :**
- a. Membina dan memelihara hubungan baik antara sekolah dan masyarakat.
  - b. Mengadakan hubungan baik dengan tokoh masyarakat, pemuda dan instansi setempat.

## **2.7 Tata Tertib SDN Tasik Madu 2**

### **1. Hal Masuk Sekolah**

- a. Semua siswa harus hadir di sekolah selambat-lambatnya 10 (lima) menit sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai.
  - b. Siswa yang datang terlambat di sekolah harus lapor guru piket.
- 2. Siswa yang tidak hadir di sekolah karena sakit atau karena ada keperluan lain wajib membawa surat ijin / keterangan dokter.**
- 3. Siswa yang tidak hadir di sekolah tanpa keterangan pada waktu masuk kembali harus melaporkan kepada guru kelas dengan menyerahkan surat ijin / keterangan dokter.**
- 4. Siswa yang diperingatkan dan sering tidak hadir di sekolah tanpa keterangan, orang tua / wali akan diundang ke sekolah.**

### **5. Hak-Hak Siswa**

- a. Siswa berhak mengikuti kegiatan belajar mengajar baik intra maupun ekstra kurikuler.
- b. Siswa berhak meminjam buku-buku perpustakaan sekolah dengan mentaati peraturan yang telah ditetapkan oleh sekolah.

- c. Siswa berhak mendapatkan perlakuan yang sama sepanjang tidak melanggar peraturan / tatib sekolah.

#### **6. Kewajiban-Kewajiban Siswa**

- a. Menghormati semua tenaga kependidikan yang ada di sekolah.
- b. Ikut bertanggung jawab atas keamanan, ketertiban, kebersihan, keindahan, kekeluargaan, dan kesehatan kelas serta sekolah pada umumnya.
- c. Membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas maupun di sekolah pada umumnya.
- d. Ikut menjaga nama baik sekolah, tenaga kependidikan baik di dalam maupun di luar sekolah.
- e. Saling menghormati dan menghargai antara sesama siswa.
- f. Membayar uang sumbangan pendidikan (infaq) yang sudah ditetapkan Komite Sekolah selambat-lambatnya tanggal 10 pada tiap bulan, kecuali bagi siswa yang dibebaskan membayar.
- g. Apabila timbul permasalahan antara siswa dengan siswa, siswa dengan sekolah diselesaikan dengan musyawarah.

#### **7. Larangan Siswa**

- a. Meninggalkan sekolah selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, kecuali telah mendapatkan ijin dari Kepala Sekolah / Wali Kelas / Guru Piket.
- b. Memakai perhiasan emas / asesoris berlebihan.
- c. Semua siswa putra dilarang memakai perhiasan.
- d. Meminjam / menarget uang dan alat-alat pelajaran kepada sesama siswa.
- e. Berada dalam kelas selama waktu istirahat.
- f. Berkelahi dan main hakim sendiri jika terjadi persoalan antar sesama teman
- g. Mewarna rambut, memelihara kuku panjang bagi semua siswa.
- h. Tidak membawa komik, majalah, buku porno

- i. Tidak memalsu tanda tangan guru atau orang tua.
- j. Tidak membuka, merekam, menyebarkan situs porno lewat HP maupun fasilitas sekolah.

#### **8. Hal Pakaian dan Lain-Lain**

- a. Setiap siswa wajib mengenakan seragam sekolah lengkap sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan sekolah.
- b. Pakaian olahraga sesuai dengan ketentuan sekolah.

#### **9. Sanksi**

- a. Setiap siswa yang melanggar tata tertib sekolah perlu dikenai sanksi dengan ketentuan sekolah.
- b. Sanksi yang diberikan bersifat persuasif, edukatif dan motivatif.
- c. Siswa yang melanggar tata tertib diberi nasihat, kemudian diperingatkan, dan terakhir baru dikenai sanksi.

### **2.8 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa.

Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antar guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:

**a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan**

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antara guru dan murid dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa yang satu dengan yang lain walupun berbeda tempat.

**b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik**

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

**c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif**

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

**d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga**

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

**e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa**

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik

**f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja**

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.[1]

## 2.9 Pakaian Adat

Pakaian adalah salah satu kebutuhan pokok manusia, dengan pakaian manusia dapat mempercantik diri dan menghiasi diri agar terlihat menarik, tapi berbeda dengan segala jenis pakaian yang ada, pakaian yang satu ini digunakan untuk acara tertentu seperti acara pernikahan dan acara adat karena itu pakaian ini di sebut pakaian adat .

Pakaian adat merupakan pakaian khas untuk untuk mewakili setiap daerah, Pakaian ini dapat menunjukkan jati diri suatu daerah tertentu dan ciri khas dari suatu daerah, pakaian adat juga tidak begitu saja digunakan oleh seseorang karena pakaian ini digunakan untuk acara tertentu seperti acara pernikahan, penyambutan tamu, acara pergelaran seni dan acara tertentu yang diwajibkan menggunakan pakaian adat, khususnya pakaian adat untuk seluruh Indonesia. Daerah yang ada di Indonesia kebanyakan memiliki ciri dan pakaian adat tertentu yang mewakilinya. [2]

## 2.10 Android

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

yang mendapat dukungan penuh dari *Google* atau *Google Mail Services (GMS)* dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung *Google* atau dikenal sebagai *Open Handset Distribution (OHD)*.

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

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

Android versi 1.0 (Beta)  
Android versi 1.1  
Android versi 1.5 (Cupcake)  
Android versi 1.6 (Donut)  
Android versi 2.0/2.1 (Eclair)  
Android versi 2.2 (Froyo: Frozen Yoghurt)  
Android versi 2.3 (Gingerbread)  
Android versi 3.0/3.1 (Honeycomb)  
Android versi 4.0 (ICS: Ice Cream Sandwich)  
Android versi 4.1 (Jelly Bean)  
Android versi 4.2 (Jelly Bean)  
Android versi 1.4 (Kitkat)

Fitur yang tersedia di Android adalah:

Kerangka aplikasi: itu memungkinkan penggunaan dan penghapusan komponen yang tersedia.

Dalvik mesin virtual: mesin virtual dioptimalkan untuk perangkat telepon seluler.

Grafik: grafik di 2D dan grafis 3D berdasarkan pustaka OpenGL.

SQLite: untuk penyimpanan data.

Mendukung media: audio, video, dan berbagai format gambar (MPEG4, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG, PNG, GIF)

*GSM, Bluetooth, EDGE, 3G, 4G dan WiFi* (tergantung piranti keras).

Kamera, *Global Positioning System* (GPS), kompas, NFC dan *accelerometer* (tergantung piranti keras).

Android memiliki berbagai keunggulan sebagai piranti lunak yang memakai basis kode komputer yang bisa didistribusikan secara terbuka (*open source*) sehingga pengguna bisa membuat aplikasi baru di dalamnya. Android memiliki aplikasi *native* Google yang terintegrasi seperti *pushmail Gmail*,

*Google Maps*, dan *Google Calendar*. Para penggemar *open source* kemudian membangun komunitas yang membangun dan berbagi *Android* berbasis *firmware* dengan sejumlah penyesuaian dan fitur-fitur tambahan, seperti *FLAC lossless audio* dan kemampuan untuk menyimpan *download* aplikasi pada *microSD card*. Mereka sering memperbaharui paket-paket *firmware* dan menggabungkan elemen-elemen fungsi *Android* yang belum resmi diluncurkan dalam suatu *carrier-sanction firmware*.

### 2.3 Eclipse

Eclipse adalah sebuah IDE (Integrated Development Environment) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua *platform* (platform independent).

Berikut ini adalah sifat dari *Eclipse*:

Multi-platform: Target sistem operasi *Eclipse* adalah *Microsoft Windows*, *Linux*, *Solaris*, *ALX*, *HP-UX* dan *Mac OS X*.

Mult-language: Eclipse dikembangkan dengan bahasa pemrograman Java, akan tetapi Eclipse mendukung pengembangan aplikasi berbasis bahasa pemrograman lainnya, seperti *C/C++*, *Cobol*, *Python*, *Perl*, *PHP*, dan lain sebagainya.

Multi-role: Selain sebagai IDE untuk pengembangan aplikasi, *Eclipse* pun bisa digunakan untuk aktivitas dalam siklus pengembangan perangkat lunak, seperti dokumentasi, test perangkat lunak, pengembangan web, dan lain sebagainya. [3]

### 2.4 Notepad

Notepad adalah *software* bawaan dari *windows* yang sangat simple dalam penggunaannya karena hanya terdiri dari menu-menu yang sangat *simple*. Banyak pengguna computer yang sering mengabaikan aplikasi ini padahal aplikasi ini berguna untuk pembuatan *website* juga. Dan dengan menu-menu yang sangat mudah tidak membingungkan pengguna. [4]

## 2.5 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama *XAMPP* merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. [4]

XAMPP dikembangkan dari sebuah tim proyek bernama *Apache Friends*, yang terdiri dari Tim Inti (*Core Team*), Tim Pengembang (*Development Team*) & Tim Dukungan.

Mengenal bagian XAMPP yang biasa digunakan pada umumnya :

- a. **htdocs** adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas *PHP*, *HTML* dan *script* lainnya.
- b. **phpMyAdmin** adalah bagian untuk mengelola basis data *MySQL* yang ada di komputer. Untuk membukanya, buka *browser* lalu ketikkan alamat *localhost/phpMyAdmin*, maka akan muncul halaman *phpMyAdmin*.
- c. **Control Panel** yang berfungsi untuk mengelola layanan (*service*) *XAMPP*. Seperti menghentikan layanan (*stop service*), atau memulai layanan (*start service*).

## **BAB III**

### **ANALISA DAN PERANCANGAN**

#### **3.1 Analisa Kebutuhan Fungsi**

##### **1. Terdapat dua level user dalam aplikasi yang dibuat sebagai berikut :**

- a. Level Guru : Di sini guru mempunyai hak akses sebagai admin, guru dapat menambah atau mengurangi data yang ada pada aplikasi.
- b. Level Siswa : Di sini siswa mempunyai hak akses sebagai pengguna, dimana siswa hanya dapat menggunakan aplikasi yang ada. Siswa tidak bisa menambah atau mengurangi data yang ada pada aplikasi.

##### **2. Kuis dalam Aplikasi**

- a. Kuis : Kuis digunakan untuk memberi nilai pada siswa, kuis berisi tentang materi pakaian adat. Soal pada kuis berjumlah sepuluh, semua soal pilihan ganda.
- b. Score : Score dinilai dari soal yang dijawab dengan benar oleh siswa. Perhitungan score kuis setiap jawaban yang benar bernilai sepuluh poin, sedangkan soal kuis terdiri dari sepuluh soal
- c. Guru : Guru disini bertindak sebagai pengajar untuk memberikan materi tentang pakaian adat dan sekaligus memberikan nilai kepada siswa dalam kuis.

#### **3.2 Analisa Kebutuhan Software**

##### **1. Eclipse**

Eclipse adalah sebuah *IDE (Integrated Development Environment)* untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua *platform*

(*platform independent*).

Berikut ini adalah sifat dari *Eclipse*:

Multi-platform: Target sistem operasi *Eclipse* adalah *Microsoft Windows*, *Linux*, *Solaris*, *AIX*, *HP-UX* dan *Mac OS X*.

Mult-language: *Eclipse* dikembangkan dengan bahasa pemrograman Java, akan tetapi *Eclipse* mendukung pengembangan aplikasi berbasis bahasa pemrograman lainnya, seperti *C/C++*, *Cobol*, *Python*, *Perl*, *PHP*, dan lain sebagainya.

Multi-role: Selain sebagai *IDE* untuk pengembangan aplikasi, *Eclipse* pun bisa digunakan untuk aktivitas dalam siklus pengembangan perangkat lunak, seperti dokumentasi, test perangkat lunak, pengembangan web, dan lain sebagainya.

## 2. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*. Nama *XAMPP* merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU General Public License* dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat mendownload langsung dari web resminya.

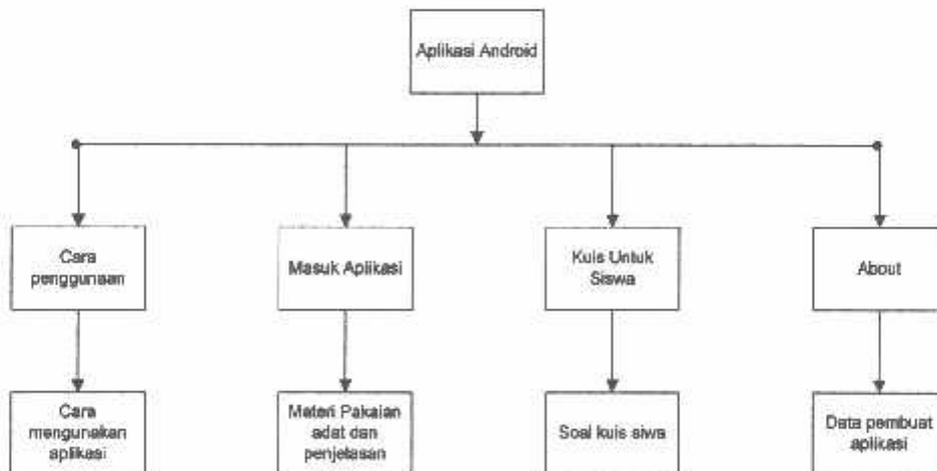
XAMPP dikembangkan dari sebuah tim proyek bernama *Apache Friends*, yang terdiri dari *Tim Inti (Core Team)*, *Tim Pengembang (Development Team)* & *Tim Dukungan*.

Mengenal bagian XAMPP yang biasa digunakan pada umumnya :

- a. **htdocs** adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas PHP, HTML dan *script* lainnya.
- b. **phpMyAdmin** adalah bagian untuk mengelola basis data MySQL yang ada di komputer. Untuk membukanya, buka *browser* lalu ketikkan alamat `localhost/phpMyAdmin`, maka akan muncul halaman phpMyAdmin.
- c. **Control Panel** yang berfungsi untuk mengelola layanan (*service*) XAMPP. Seperti menghentikan layanan (*stop service*), atau memulai layanan (*start service*).

### 3.2.1 Perancangan Site Map

Perancangan Spesifikasi sistem untuk aplikasi Media Pembelajaran Pakaian Adat untuk Siswa SD Berbasis Android dapat dilihat pada gambar 3.1:



*Gambar 3.1 Perancangan Site Map*

#### 1. Cara Penggunaan

Cara Penggunaan berisi tentang cara untuk menggunakan aplikasi Media Pembelajaran Pakaian Adat untuk Siswa SD Berbasis Android.

## 2. Masuk Aplikasi

Pada menu Masuk Aplikasi berisi tentang gambar pakaian adat beserta penjelasan tentang pakaian adat.

## 3. Kuis untuk Siswa

Pada menu Kuis untuk Siswa berisi soal-soal tentang pakaian adat yang berjumlah sepuluh soal dan terdapat skor nilai untuk setiap soal yang dijawab siswa.

## 4. About

Pada menu About berisi tentang data diri pembuat aplikasi.

### 3.2.2 Perancangan Tabel

Tabel 3.1 berikut merupakan tabel pengguna yang berisikan field user, password, level disini pengertian dari field user adalah pengguna aplikasi, terdapat dua pengguna aplikasi yaitu guru dan siswa, disini guru dapat mengubah dan menambah data yang ada pada aplikasi atau bertindak sebagai admin, sedangkan untuk siswa hanya dapat memakai aplikasi yang ada.

Tabel 3.1 Tabel pengguna

Kolom	Type
User	Varchar (20)
Password	Varchar (40)
Level	Int (11)

Tabel 3.2 berikut merupakan tabel slide yang berisikan field id\_slide, gambar, penjelasan, status disini pengertian dari field gambar berisikan gambar dari tiga puluh empat provinsi tentang pakaian adat, penjelasan berisikan penjelasan tentang gambar pakaian adat yang ada pada database, sedangkan status berisikan tentang status gambar dan penjelasan di aktifkan atau tidak untuk ditampilkan pada aplikasi android.

Tabel 3.2 Tabel Slide

Kolom	Type
Id_slide	Int (11)
Gambar	Varchar (100)
Penjelasan	Text
Status	Int (11)

Tabel 3.3 berikut merupakan tabel informasi yang berisikan field id\_informasi, judul, isi, gambar, id\_provinsi, id\_informasi disini pengertian field judul adalah judul dari isi dan gambar dari keterangan pakaian adat yang akan ditampilkan pada aplikasi, isi disini menerangkan tentang pakaian adat dan penjelasan tentang pakaian adat dari setiap daerah, sedangkan gambar adalah gambar pakaian adat yang berjumlah tiga puluh empat provinsi .

Table 3.3 Tabel Informasi

Kolom	Type
Id_informasi	Int (11)

Judul	Varchar (50)
Isi	Text
Gambar	Varchar (50)
Id_provinsi	Int (11)
Jenis	Int (11)

Tabel 3.4 berikut merupakan tabel provinsi yang berisikan field id\_provinsi, provinsi disini pengertian field provinsi berisikan 34 provinsi dari setiap pakaian adat yang ada.

Tabel 3.4 Tabel Provinsi

Kolom	Type
Id_provinsi	Int (11)
Provinsi	Varchar (20)

Tabel 3.5 berikut merupakan tabel jawaban yang berisikan field id\_jawaban, jawaban, skor, id\_soal disini pengertian field jawaban berisikan jawaban tentang pakaian adat yang ada pada soal, jawaban pada kuis berisikan pilihan ganda sedangkan pengertian dari field skor berisikan nilai dari soal yang dijawab oleh siswa, setiap soal yang benar yang dijawab mempunyai poin sepuluh sedangkan untuk soal yang salah mempunyai poin nol, jumlah semua soal yang ada terdapat sepuluh soal.

Tabel 3.5 Tabel Jawaban

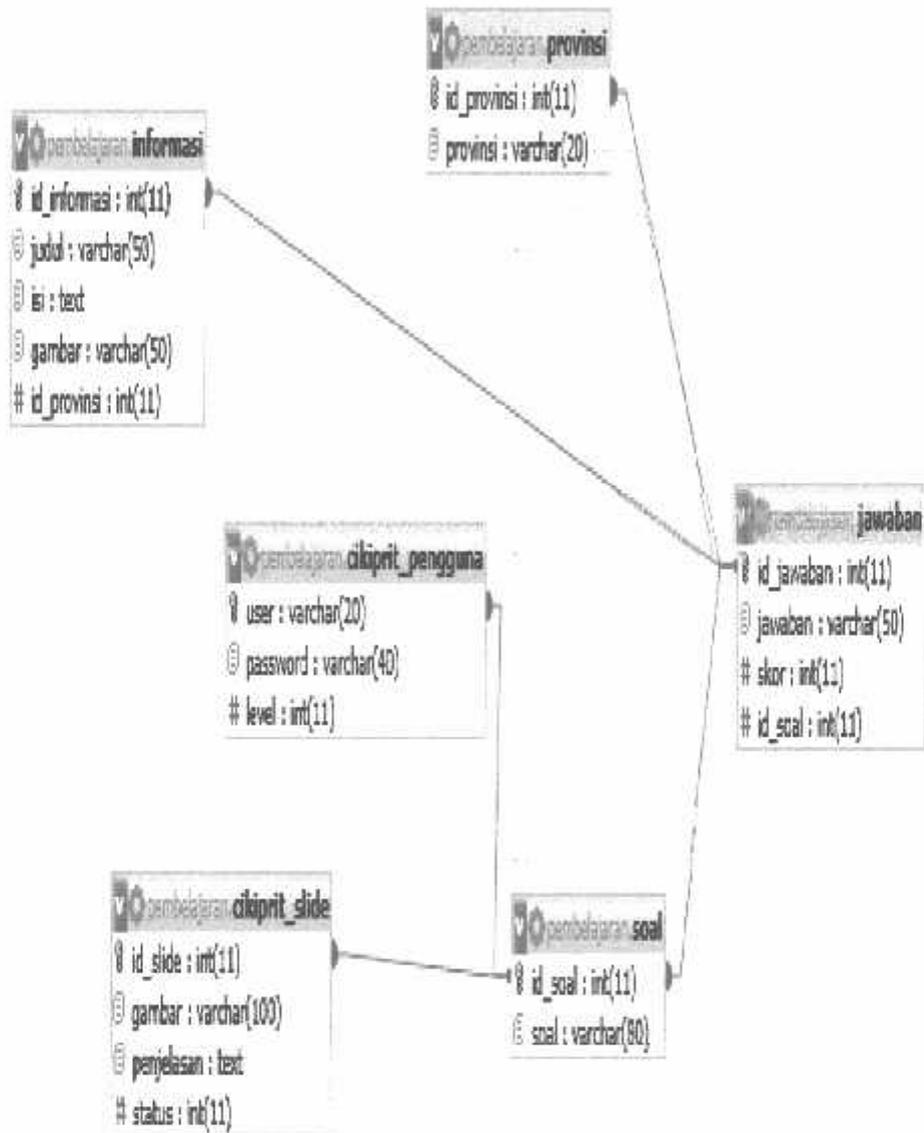
Kolom	Type
Id_jawaban	Int (11)
Jawaban	Varchar (50)
Skor	Int (11)
Id_soal	Int (11)

Tabel 3.6 berikut merupakan tabel soal yang berisikan field id\_soal, soal disini pengertian dari field soal berisikan soal yang ada pada aplikasi yang ada, soal yang dibuat berjumlah sepuluh, setiap poin dalam soal bernilai sepuluh.

Tabel 3.6 Tabel Soal

Kolom	Type
Id_soal	Int (11)
Soal	Varchar (80)

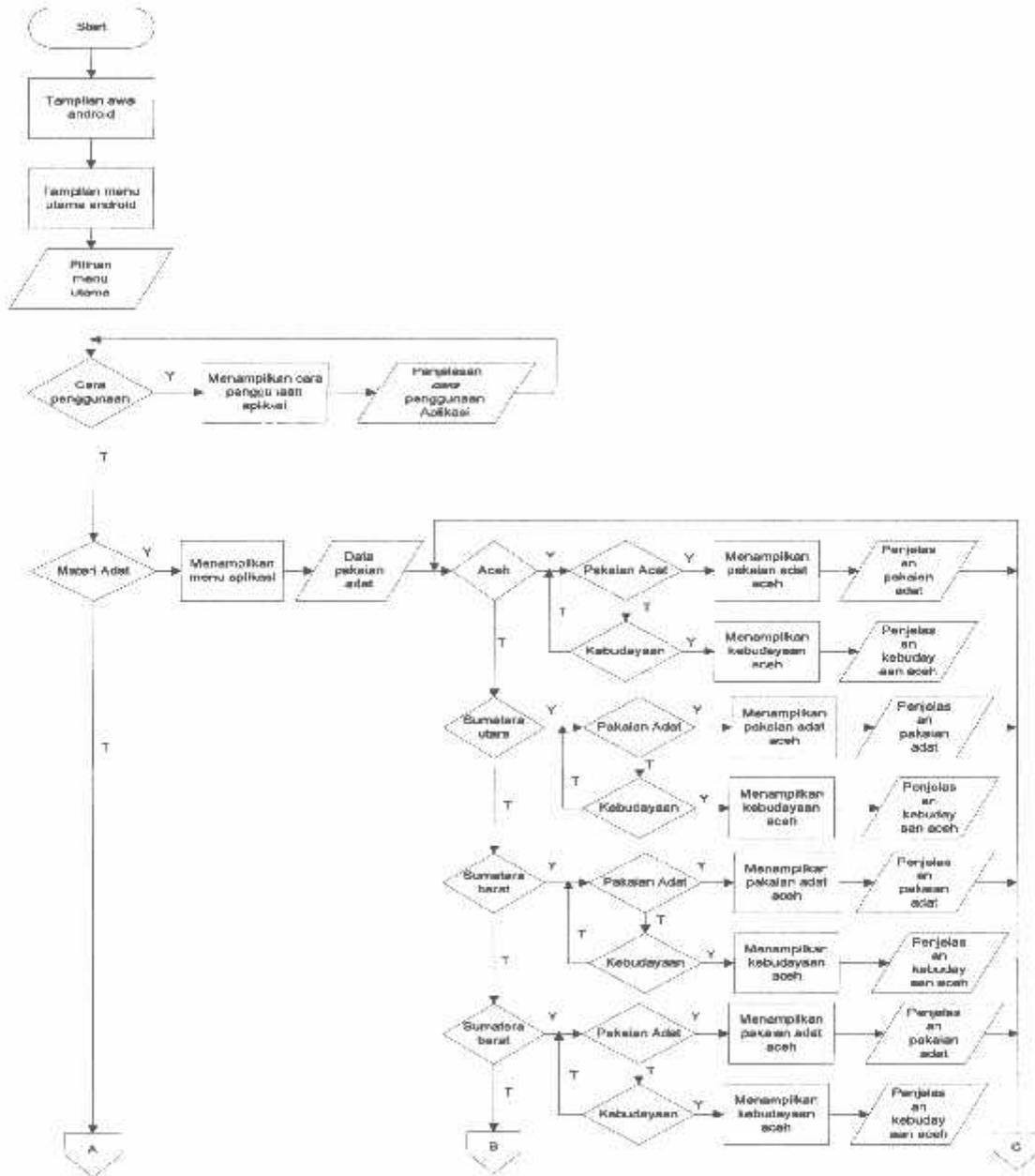
### 3.2.3 Entity Relationship Diagram

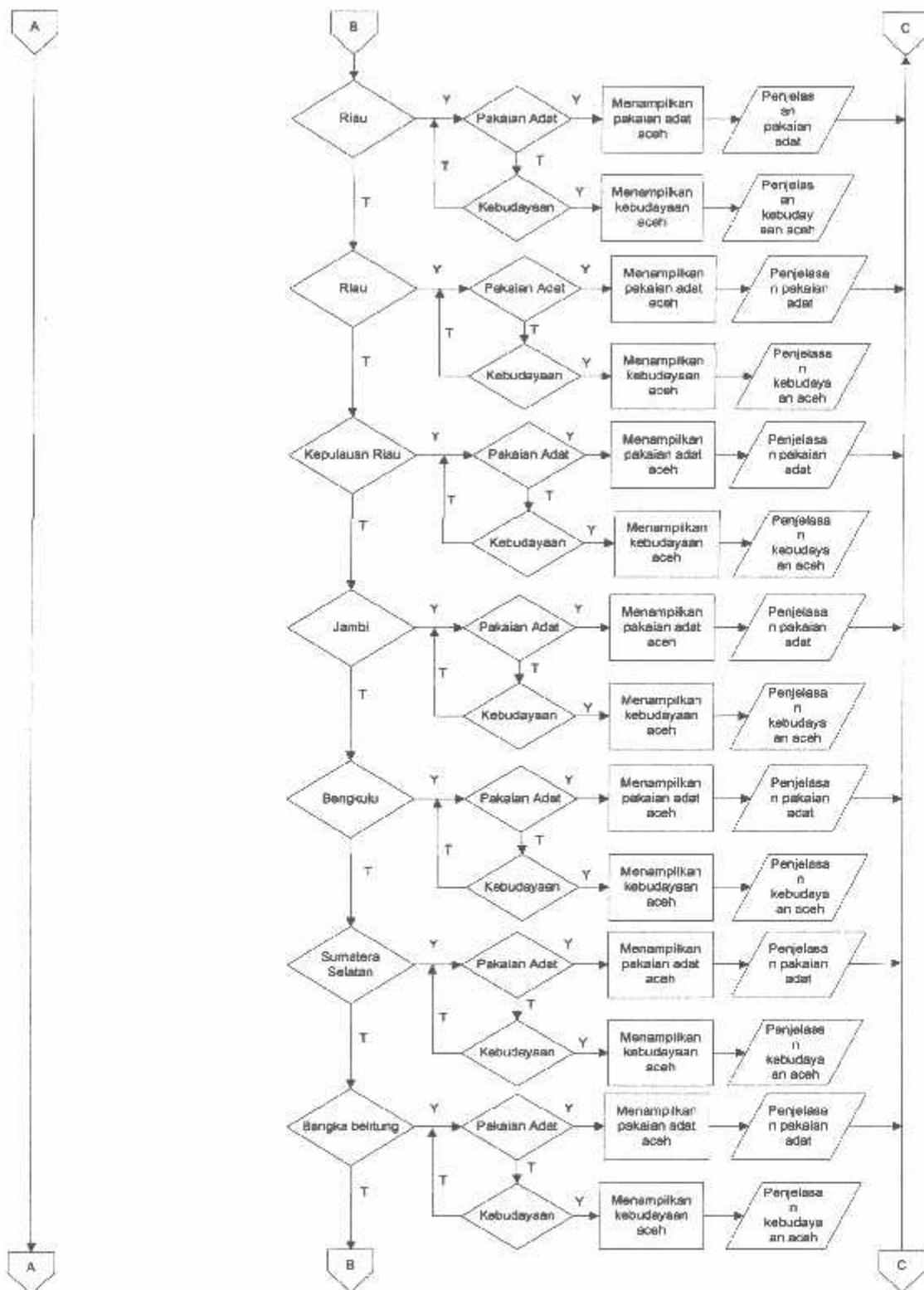


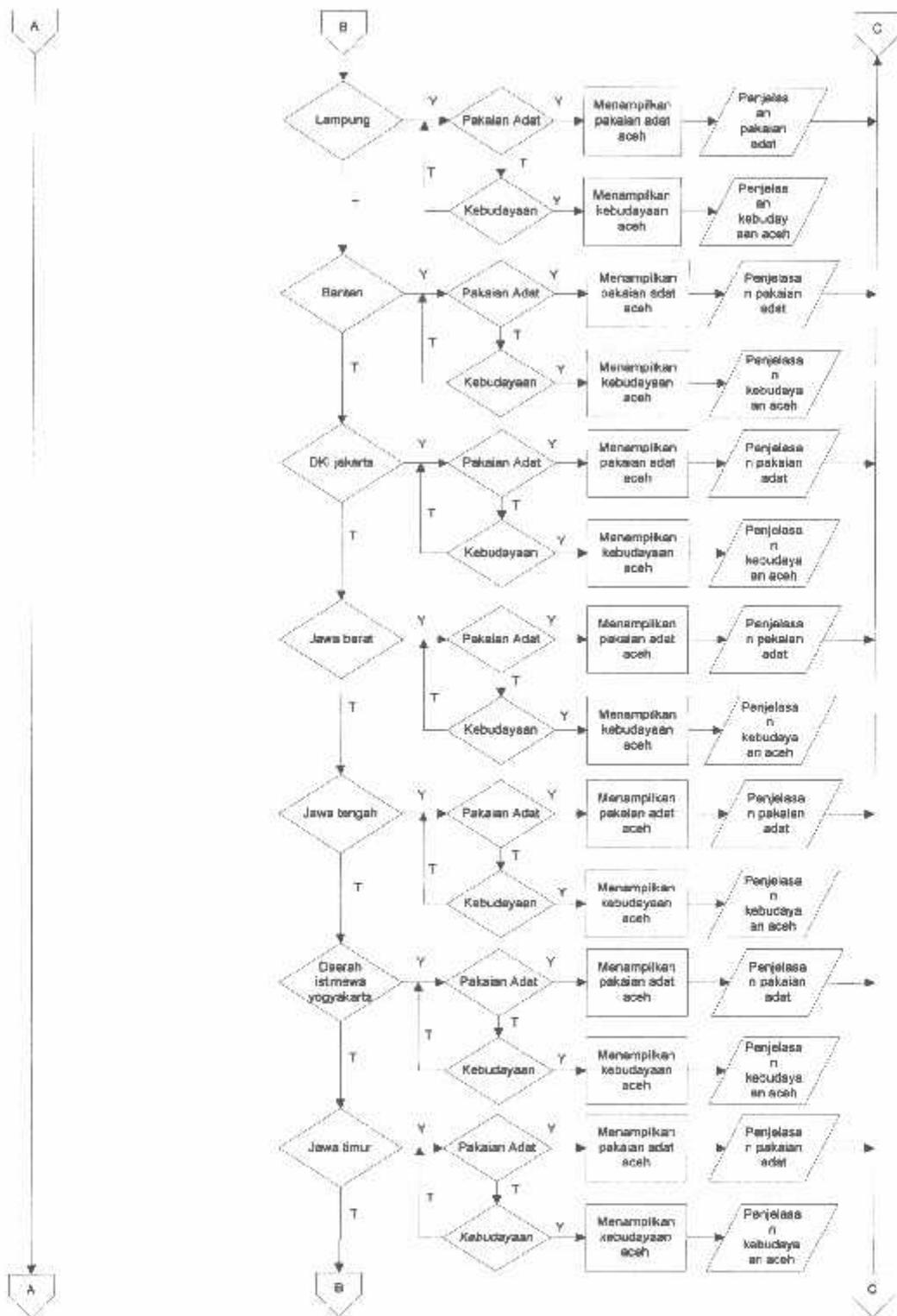
Gambar 3.2 Entity Relationship Diagram

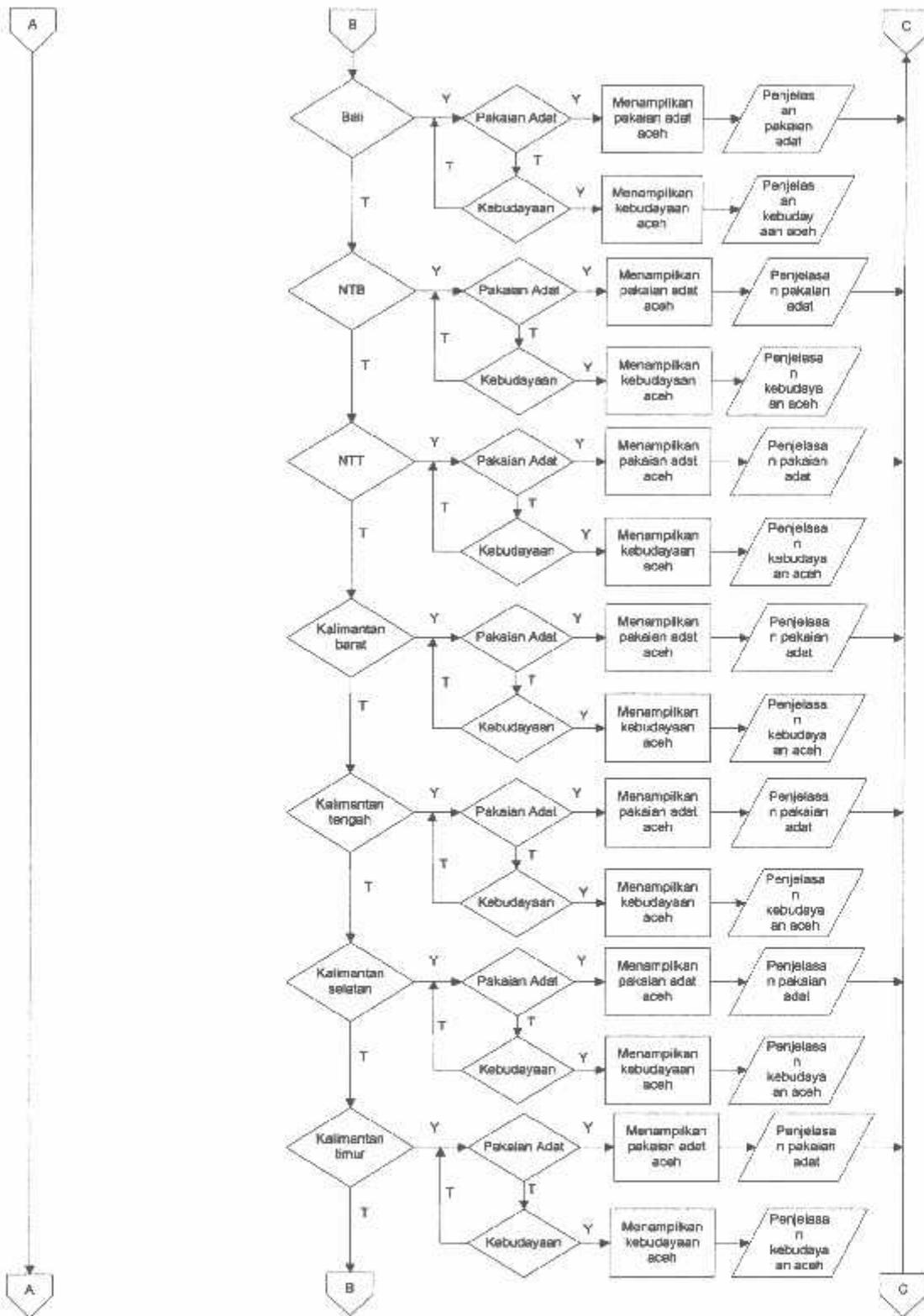
### 3.3 Flowchart Sistem

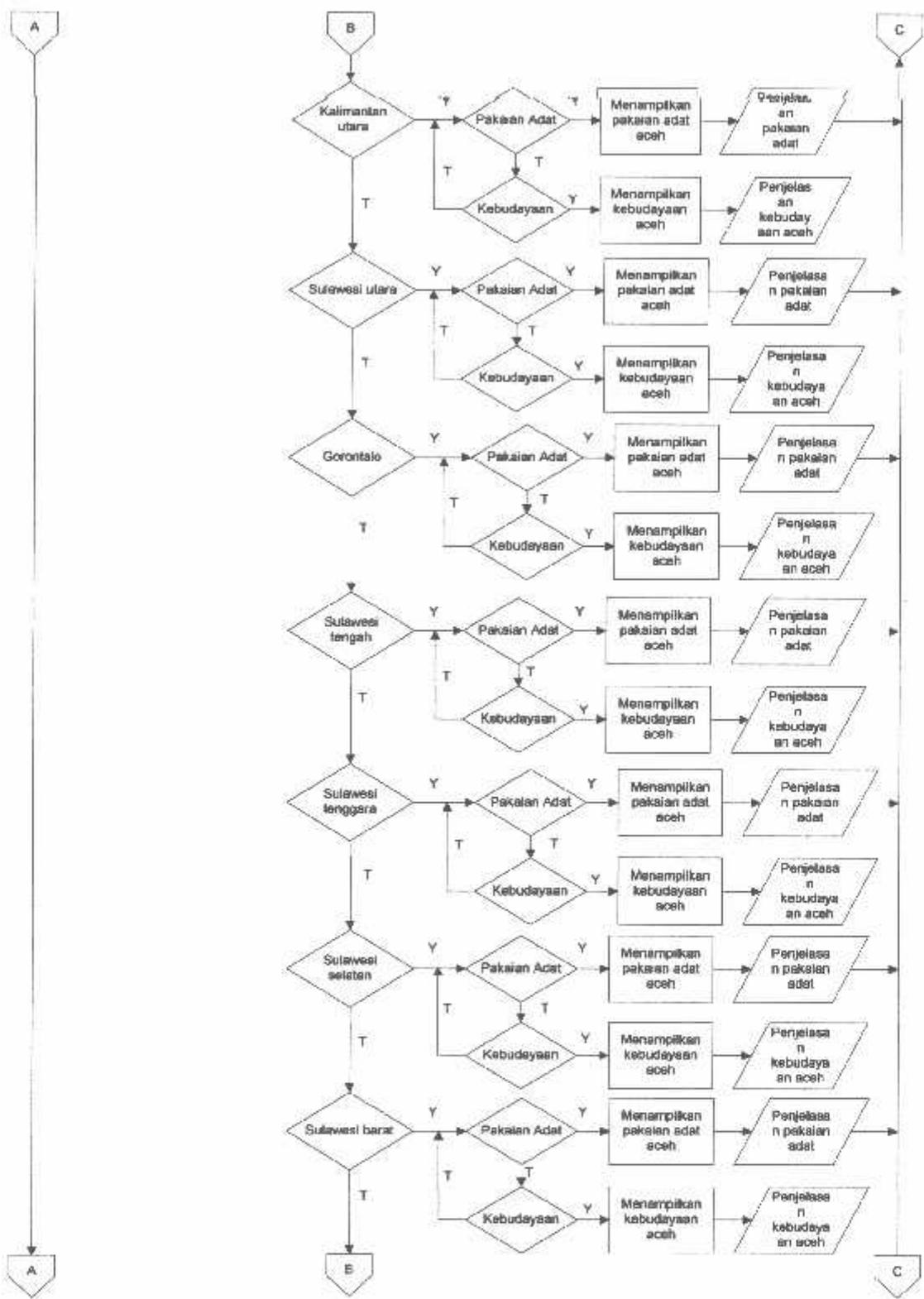
Pada gambar 3.2 dibawah ini merupakan rancangan aplikasi dalam bentuk flowchart. Pada flowchart ini menjelaskan tentang alur kerja dari aplikasi yang dibuat.

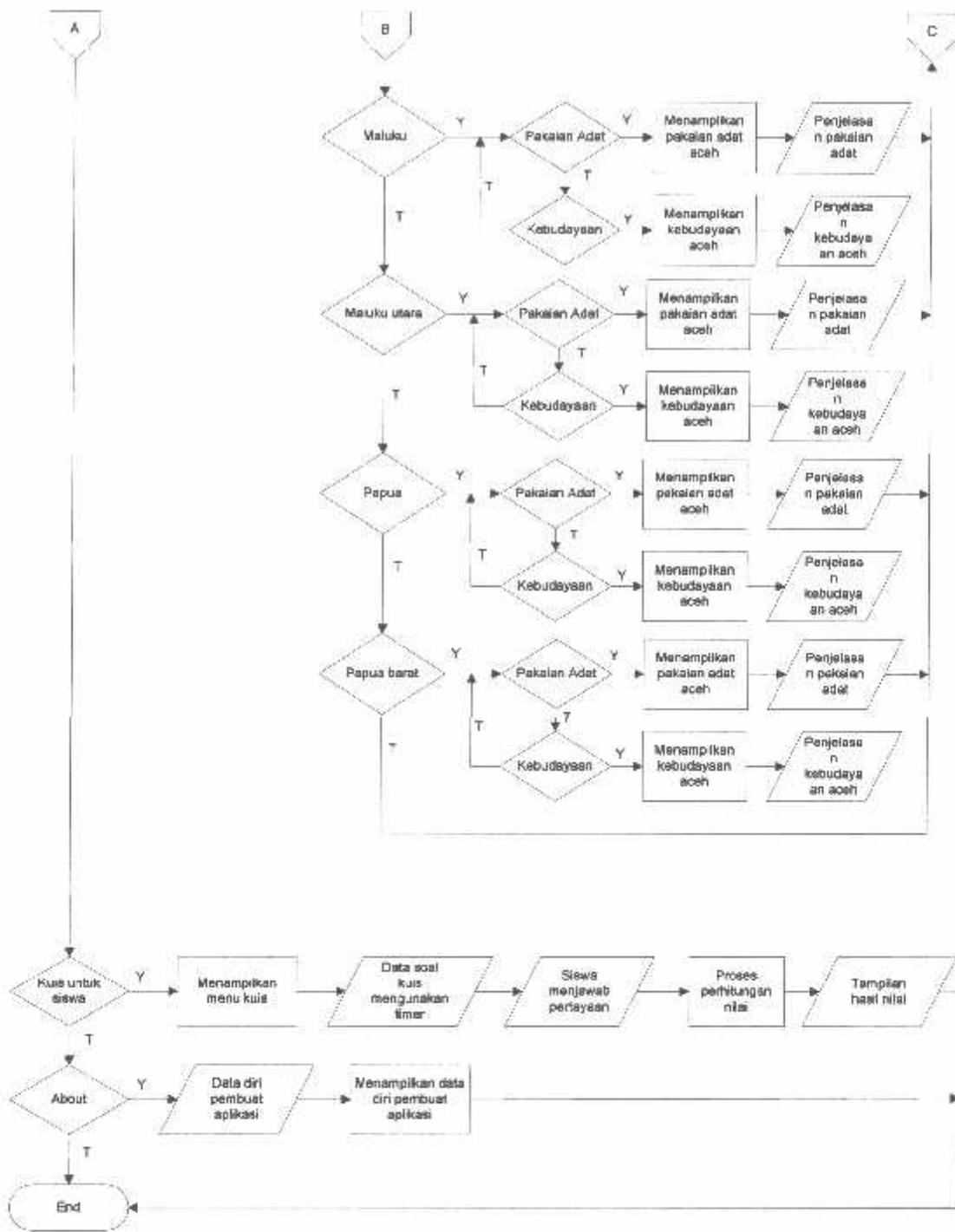












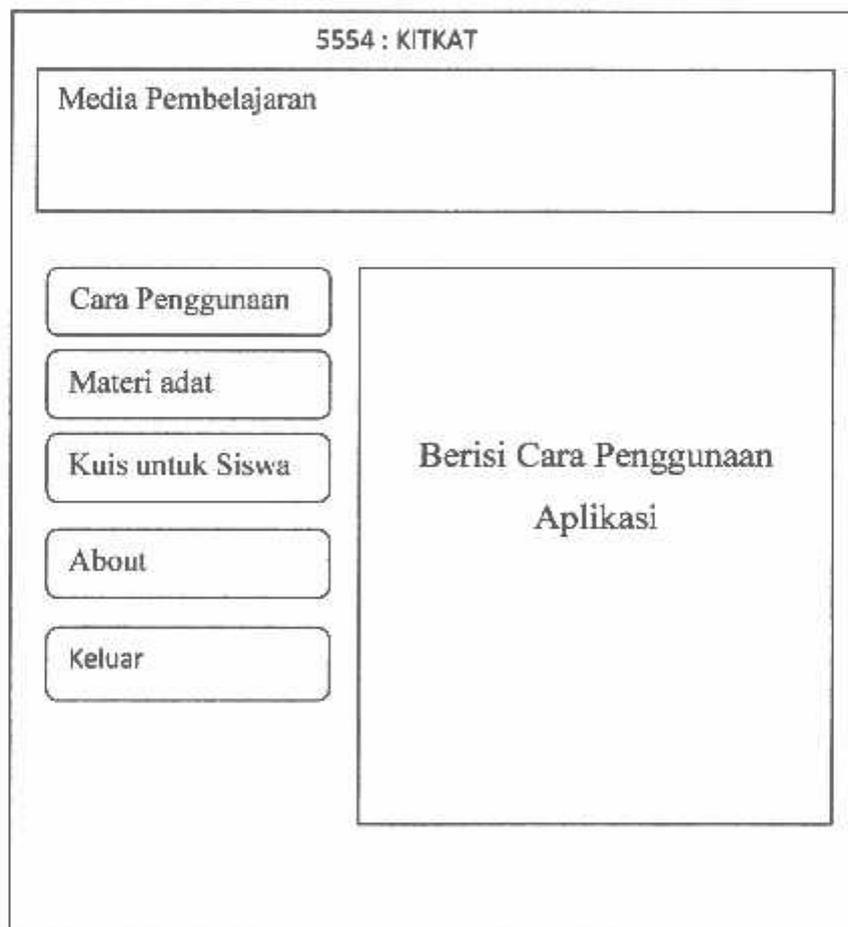
Gambar . 3.3 flowchart Sistem

### 3.3.1 Perancangan Layout

Penulis menempatkan setiap konten-konten yang terdapat pada aplikasi yang dibuat dengan tujuan untuk memudahkan pengguna yang tidak perlu lagi beradaptasi dengan tampilan aplikasi yang telah dibuat.

#### 3.3.1.1 Halaman Cara Penggunaan

Tampilan halaman Cara Penggunaan pada gambar 3.3 ini seperti gambar dapat dilihat pada bagian atas terdapat header yang tertulis Media Pembelajaran dan pada bagian bawah header terdapat menu *cara penggunaan, masuk aplikasi, kuis untuk siswa, about*.

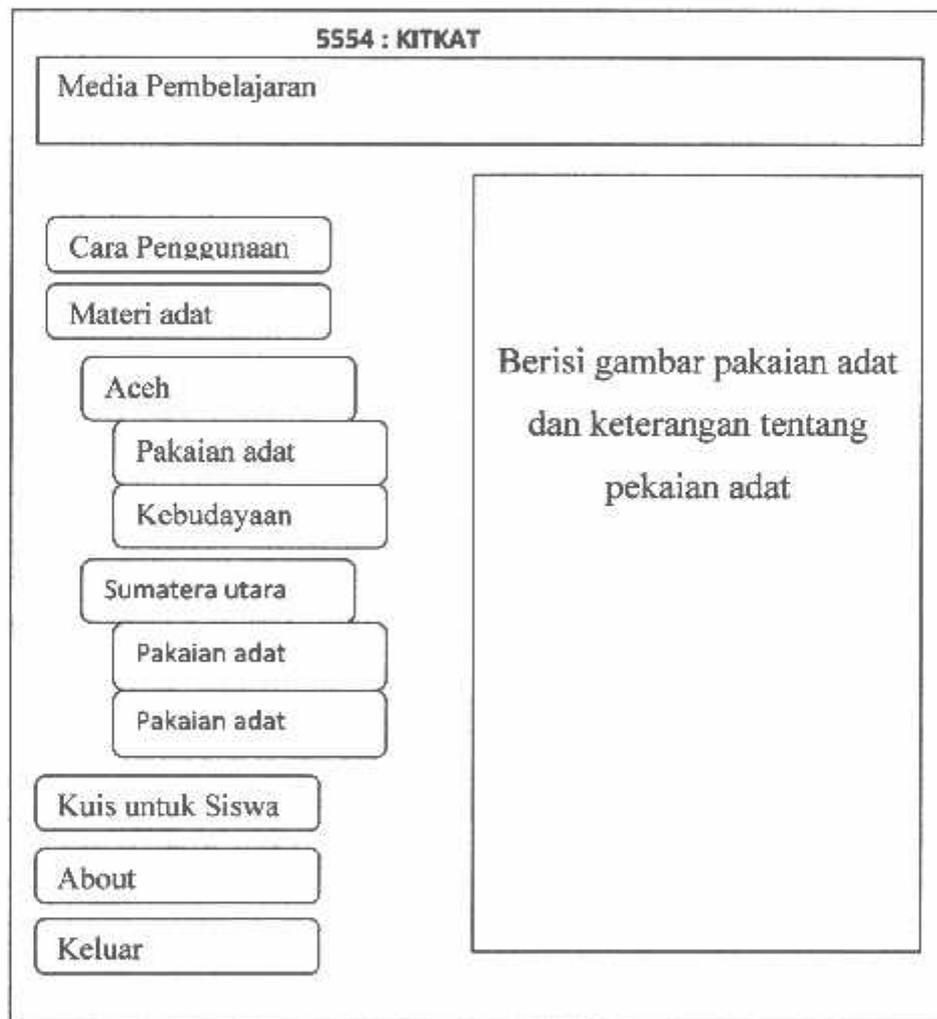


Gambar 3.4 Perancangan Layout Halaman Cara Penggunaan

### 3.3.1.2 Halaman Masuk Aplikasi

#### 1. Halaman Nangroe Aceh Darussala dan Tiga Puluh Tiga Provinsi Lainnya

Tampilan halaman Masuk Aplikasi gambar 3.4 ini seperti gambar dapat dilihat pada bagian atas terdapat header yang tertulis Media Pembelajaran dan pada bagian bawah header terdapat menu *cara penggunaan, masuk aplikasi* apabila dipilih akan terdapat tiga puluh empat sub menu yang berisi data tentang pakaian adat, terdapat dua menu *kuis untuk siswa, about*.



Gambar 3.5 Halaman Nangroe Aceh Darusalam dan Tiga Puluh Tiga Provinsi lainnya.

### 3.3.1.3 Halaman Kuis untuk Siswa

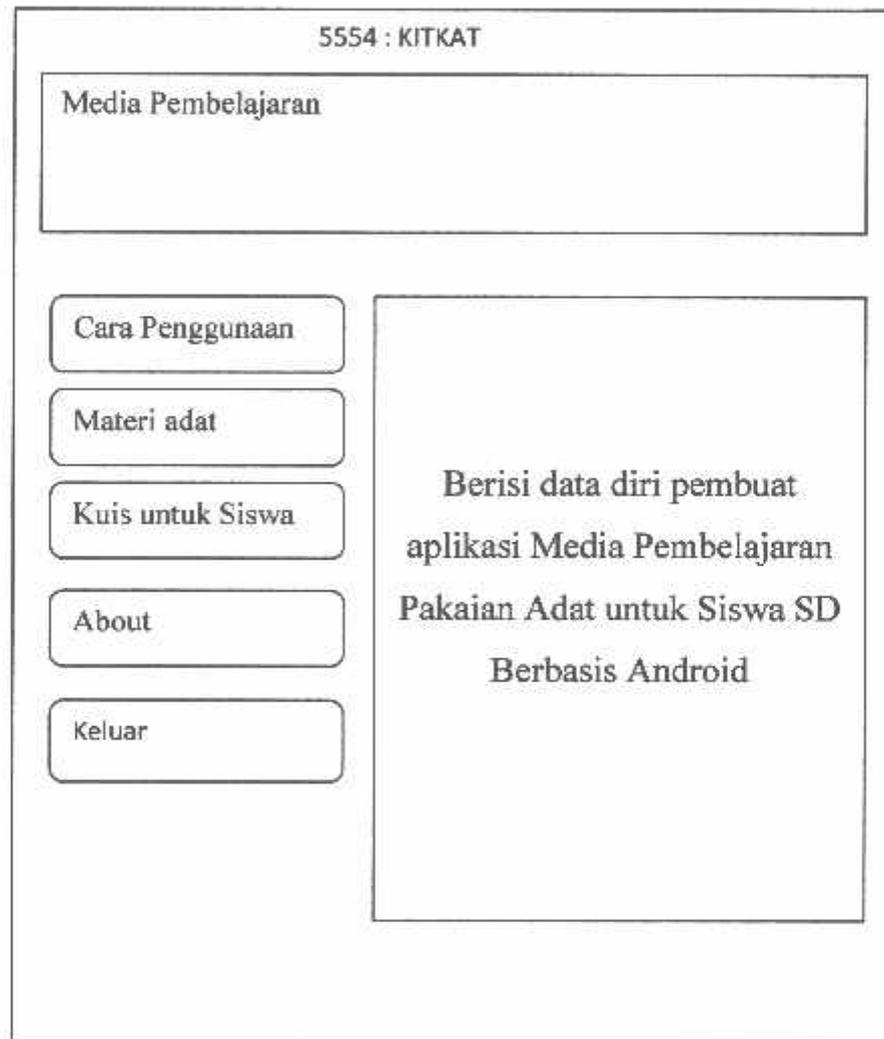
Tampilan halaman Kuis untuk Siswa pada gambar 3.5 ini seperti gambar dapat dilihat pada bagian atas terdapat header yang tertulis Media Pembelajaran dan pada bagian bawah header terdapat menu *cara penggunaan, masuk aplikasi, kuis untuk siswa, about, keluar* disini akan dijelaskan tentang menu kuis untuk siswa, jika dipilih menu kuis untuk siswa maka akan keluar sepuluh soal yang berisi pilihan ganda dan untuk setiap soal yang dijawab dengan benar untuk setiap soalnya bernilai sepuluh poin.



Gambar 3.6 Halaman Kuis untuk Siswa.

### 3.3.1.4 Halaman About

Tampilan halaman About pada gambar 3.6 ini seperti gambar dapat dilihat pada bagian atas terdapat header yang tertulis Media Pembelajaran dan pada bagian bawah header terdapat menu *cara penggunaan, masuk aplikasi, kuis untuk siswa, about, keluar* disini akan dijelaskan tentang menu about, jika pada menu about dipilih maka akan keluar tentang data diri pembuat aplikasi Media Pembelajaran Pakaian Adat untuk Siswa SD Berbasis Android .



Gambar 3.7 Halaman About

## BAB IV

### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

#### 4.1 Implementasi Pada Smartphone

Pengujian aplikasi pembelajaran dilakukan supaya mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah berjalan dengan baik di smartphone dan dapat digunakan oleh user tanpa mengalami kesulitan seperti yang dijelaskan pada bab sebelumnya. Pengujian dilakukan oleh pembuat perangkat lunak dan dalam pengujian modul, perangkat lunak dijalankan pada beberapa smartphone. Dapat dilihat pada Tabel 1 pengujian perangkat lunak sebagai berikut:

*Tabel 1 Hasil Pengujian Program*

Lebar layar	OS yang digunakan	Speck Smartphone	Aplikasi bisa Landscape	Nilai Pengujian Aplikasi
5.8 Ich	V 4.2.2 Jelly Bean	Dual Core 1,4 Ghz	0	1
4.4 Ich	V 4.2.2 Jelly Bean	Dual Core 1,3 Ghz	0	1
4.0 Ich	V 4.2.2 Kitkat	Dual Core 1,2 Ghz	0	1
5.0 Ich	V 4.4.4 Kitkat	Quad Core 2,5 Ghz	0	1

Jika aplikasi berjalan dengan baik beri nilai (1), jika aplikasi tidak berjalan dengan baik beri nilai (0).

##### 4.1.1 Halaman Awal

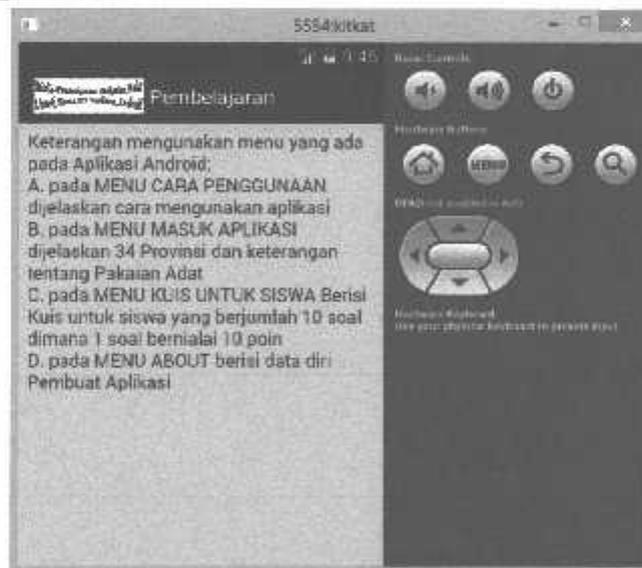
Gambar 4.1.1 berikut merupakan tampilan halaman awal ketika memasuki halaman aplikasi android. Pada halaman ini ditampilkan menu-menu pada aplikasi android.



*Gambar 4.1 Halaman Awal*

#### **4.1.2 Halaman Cara Penggunaan**

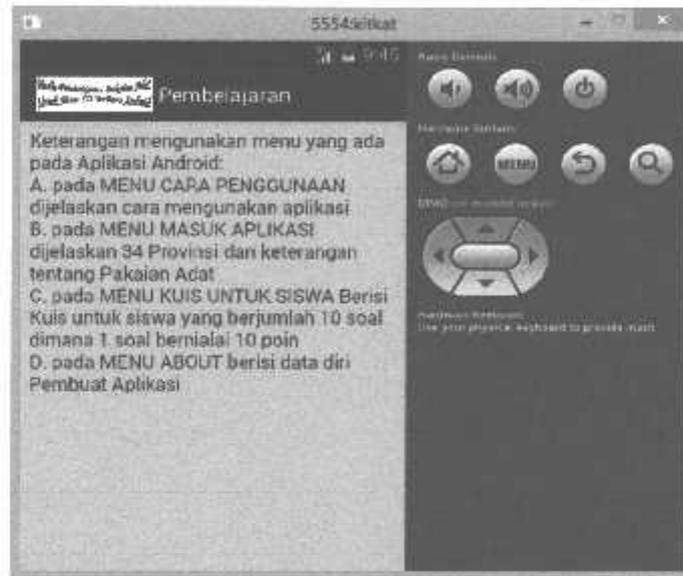
Gambar 4.1.2 berikut merupakan halaman yang berisikan cara penggunaan aplikasi android, yang berisikan penjelasan dari setiap menu-menu yang ada pada aplikasi android yang dibuat.



*Gambar 4.2 Halaman Cara Penggunaan*

### 4.1.3 Halaman Materi Adat

Pada halaman materi adat terdapat menu tentang tiga puluh empat provinsi dan ketika dipilih menu provinsi terdapat dua sub menu lagi yang berisi Pakaian adat dan kebudayaan.



Gambar 4.3 Halaman Materi Adat

#### 4.1.3.1 Halaman Sub Menu Pakaian Adat dan Kebudayaan

Pada sub menu salah satu provinsi jika dipilih maka akan terdapat dua sub menu lagi yaitu pakaian adat dan kebudayaan.



Gambar 4.4 Halaman Sub Menu Pakaian adat dan Kebudayaan

#### 4.1.3.2 Halaman Pakaian Adat

Pada halaman Pakaian adat berisikan tentang penjelasan pakaian adat dari provinsi yang dipilih, yang menjelaskan tentang pakaian adat pria dan wanita dari provinsi yang dipilih.



Gambar 4.5 Halaman Pakaian Adat

#### 4.1.3.3 Halaman Kebudayaan

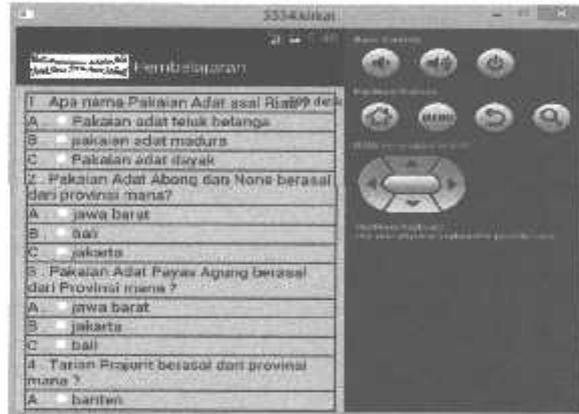
Pada halaman Kebudayaan berisikan tentang penjelasan kebudayaan dari provinsi yang dipilih, yang menjelaskan tentang rumah adat, senjata tradisional, tarian adat, alat musik.



Gambar 4.6 Halaman Kebudayaan

#### 4.1.4 Halaman Kuis untuk Siswa

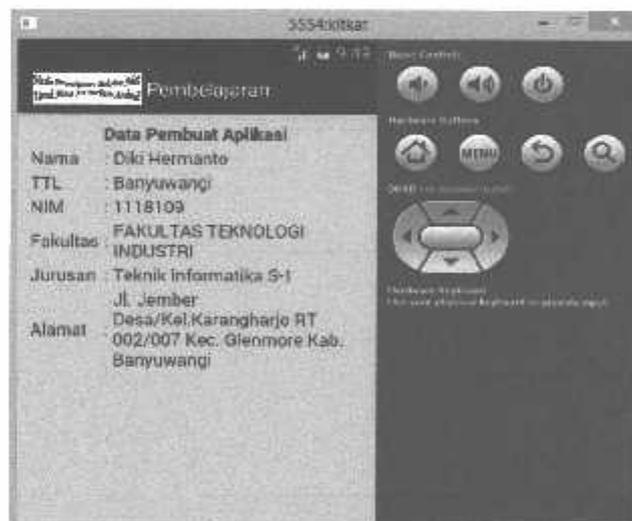
Pada halaman kuis untuk siswa berisikan soal yang berjumlah sepuluh soal untuk setiap soal bernilai sepuluh poin terdapat juga random soal yang dimana soal yang akan terpilih secara acak sehingga soal anar siswa tidak akan sama dan dilengkapi juga dengan timer yang diberikan untuk menjawab soal, untuk satu soal diberikan waktu satu menit, disini terdapat sepuluh soal jadi total waktu yang diberikan untuk sepuluh soal adalah sepuluh menit.



Gambar 4.7 Halaman Kuis untuk Siswa

#### 4.1.5 Halaman About

Pada halaman About berisikan penjelasan tentang data diri pembuat aplikasi “Media Pembelajaran Pakaian Adat untuk Siswa SD Berbasis Android”.



Gambar 4.8 Halaman About

#### 4.2 Pengujian User

Pengujian aplikasi pembelajaran pada user dilakukan supaya mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah berjalan dengan baik dan user tidak bingung untuk menggunakan aplikasi yang telah dibuat. Disini terdapat sembilan belas user yang telah menerima pengujian aplikasi yang telah dibuat. Dan untuk user memberikan penilaian dengan mengisi kuisioner.

No Soal	Nilai A	Nilai B	Nilai C	Nilai D
1	10	9	-	-
2	13	5	1	-
3	18	1	-	-
4	14	5	-	-
5	12	7	-	-
Skor Nilai	67	27	1	-

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain :

1. Pada aplikasi yang dibuat dilakukan pengujian user dengan memberikan kuisioner kepada Siswa SD sebanyak tiga belas kuisioner, pada Guru SD sebanyak tiga kuisioner, pada Mahasiswa sebanyak tiga kuisioner. Dan didapatkan penilaian untuk Nilai A = 67%, Nilai B = 27%, dan Nilai C = 1%.
2. Media Pembelajaran yang terdapat pada smartphone memudahkan siswa untuk belajar dimanapun tanpa harus membawah buku, mempermudah guru untuk memberikan materi pakaian adat kepada siswa tanpa harus repot-repot membaca buku panduan mengajar terlebih dahulu.

#### 5.2 Saran

Dalam pembuatan Media Pembelajaran Pakaian Adat untuk Siswa SD Berbasis Android ini masih memiliki banyak kekurangan sehingga untuk perkembangan lebih lanjut disarankan :

1. Desain untuk tampilan awal dan pada menu-menu bisa ditambahkan suara dan gambar-gambar pakaian adat agar para siswa merasa tidak bosan jika belajar.
2. Pengembangan materi yang terdapat dalam aplikasi supaya lebih lengkap lagi.
3. Aplikasi Media Pembelajaran yang telah dibangun ini agar dijadikan bahan untuk pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran yang lain, contoh Media Pembelajaran Matematika, Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arif Akbarul Huda. *Membuat Sendiri Aplikasi Android Untuk Pemula*. Yogyakarta.
- [2] Yudi Achyadi. (1981). *Pakaian Adat Indonesia*.
- [3] Nazzaruddin Safaat. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika Bandung. Bandung. Februari 2012.
- [4] Ivan Michel Siregar, S.T., M.T. 2011. *Membongkar Source Code Berbagai Aplikasi ANDROID*. Yogyakarta: Gava Media.
- [5] Arief Ramadhan, S.Kom., 2005. *Pemrograman Web Menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript*. Jakarta: Media Komputindo
- [6] Slamet Riyanto. 2002. *Kupas Tuntas Situs Web Dinamis Berbasis Desktop, Tablet dan Smartphone*. Jakarta: Media Komputindo.
- [7] Mahadewa Adi Seta. 2013. *Mengenal Adat dan Budaya 34 Provinsi di Indonesia*.
- [8] Nazruddin Safaat. *Aplikasi Berbasis Android Berbagai Implementasi dan Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android*. Informatika Bandung. Agustus 2013.

## Lampiran 1. Halaman Pengguna

```
<?php
class mcikiprit_pengguna extends Model {
    function mcikiprit_pengguna() {
        parent::Model();
        $this->CI =& get_instance();}
    function tampil(){
        $query=$this->db->get('cikiprit_pengguna');
        $record=$query->result();
        return $record;}
    function tambah(){
        $user=$this->input->post('user');
        $password=$this->input->post('password');
        $pengacak="f3rry553pth14n4n664r4";

        $password=md5(md5($pengacak).$password.md5($pengacak));
        $level=$this->input->post('level');
        $data=array(
            'user'=>$user,
            'password'=>$password,
            'level'=>$level);
        $this->db->insert('cikiprit_pengguna',$data);}
    function pilih($id){
        $this->db->where('user',$id);
        $query=$this->db->get('cikiprit_pengguna');
        return $query->row_array();}
    function ubah();
```

```

$id=$this->input->post('id');

$user=$this->input->post('user');

$password=$this->input->post('password');

$pengacak="f3rry553pth14n4n664r4";

$password=md5(md5($pengacak).$password.md5($pengacak));

$level=$this->input->post('level');

$data=array

(

    'user'=>$user,

    'password'=>$password,

    'level'=>$level);

$this->db->where('user',$id);

$this->db->update('cikiprit_pengguna',$data);

function delete($user)

{

    $this->db->

>delete('cikiprit_pengguna',array('user'=>$user));

}

?>

```

## Lampiran 2. Halaman Slide

```
<?php
class mcikiprit_slide extends Model {
    function mcikiprit_slide() {
        parent::Model();
        $this->CI =& get_instance();
    }
    function tampil(){
        $query=$this->db->get('cikiprit_slide');
        $record=$query->result();
        return $record;}
    function tambah(){
        $tmp_name=$_FILES['gambar']['tmp_name'];
        $gambar=$_FILES['gambar']['name'];
        if(!empty($gambar)){
            move_uploaded_file($tmp_name,'file/gambar/'.$gambar);}
        $penjelasan=$this->input->post('penjelasan');
        $status=$this->input->post('status');
        $data=array(
            'gambar'=>$gambar,
            'penjelasar'=>$penjelasan,
            'status'=>$status
        );
        $this->db->insert('cikiprit_slide',$data);
    }
    function pilih($id){
```

```

$this->db->where('id_slide', $id);

$query=$this->db->get('cikiprit_slide');
return $query->row_array();}

function ubah(){
    $id=$this->input->post('id');
    $tmp_name=$_FILES['gambar']['tmp_name'];
    $gambar=$_FILES['gambar']['name'];
    $hasil=$this->pilih($id);
    if(!empty($gambar)){
        unlink('file/gambar/'.$hasil['gambar']);

move_uploaded_file($tmp_name, 'file/gambar/'.$gambar);
    }else{
        $gambar=$hasil['gambar'];}
    $penjelasan=$this->input->post('penjelasan');
    $status=$this->input->pcst('status');

    $data=array(
        'gambar'=>$gambar,
        'penjelasan'=>$penjelasan,
        'status'=>$status);
    $this->db->where('id_slide', $id);
    $this->db->update('cikiprit_slide', $data);}

function delete($id_slide){
    $hasil=$this->pilih($id_slide);
    unlink('file/gambar/'.$hasil['gambar']);
    $this->db->
>delete('cikiprit_slide', array('id_slide'=>$id_slide));}

function pilihaktif(){

```

```

$this->db->where('status','1');

$query=$this->db->get('cikiprit_slide');
$record=$query->result();

return $record;}

function jumlah(){

$query=$this->db->query("SELECT COUNT(*) AS jumlahdata
FROM cikiprit_slide WHERE status='1'");

$record=$query->row_array();

return $record['jumlahdata'];}}?>

```

### Lampiran 3. Halaman Informasi

```

class minformasi extends Model {

function minformasi() {parent::Model();

$this->CI =& get_instance();}

function tampil(){

$query=$this->db->get('informasi');

$record=$query->result();

return $record;}

function tambah(){

$judul=$this->input->post('judul');

$isi=$this->input->post('isi');

$gambar=$_FILES['gambar']['name'];

if(!empty($gambar)){

$tmp_name=$_FILES['gambar']['tmp_name'];

move_uploaded_file($tmp_name,'file/penjelasan/'.$gambar);}

$id_provinsi=$this->input->post('id_provinsi');

$jenis=$this->input->post('jenis'); $data=array(

```

```

$data=array(
    'judul'=>$judul,
    'isi'=>$isi,
    'gambar'=>$gambar,
    'id_provinsi'=>$id_provinsi,
    'jenis'=>$jenis);

$this->db->insert('informasi',$data);}

function pilih($id){
    $this->db->where('id_informasi',$id);
    $query=$this->db->get('informasi');
    return $query->row_array();}

function pilih_provinsi($id,$jenis){
    $ic=str_replace('_', ' ', $id);
    $this->db->where(array('provinsi'=>$id));
    $query=$this->db->get('provinsi');
    $reccrd=$query->row_array();
    $id_provinsi=$reccrd['id_provinsi'];
    $this->db->
>where(array('id_provinsi'=>$id_provinsi,'jenis'=>$jenis));
    $query=$this->db->get('informasi');
    return $query->row_array();}

function ubah(){
    $id=$this->input->post('id');
    $judul=$this->input->post('judul');
    $isi=$this->input->post('isi');
    $gambar=$_FILES['gambar']['name'];
    if(!empty($gambar)){
        $tmp_name=$_FILES['gambar']['tmp_name'];
        move_uploaded_file($tmp_name,'file/penjelasan/'.$gambar);
    }
}

```

```

    }

    $id_provinsi=$this->input->post('id_provinsi');
    $jenis=$this->input->post('jenis');
    $data=array(
        'judul'=>$judul,
        'isi'=>$isi,
        'gambar'=>$gambar,
        'id_provinsi'=>$id_provinsi,
        'jenis'=>$jenis
    );
    $this->db->where('id_informasi',$id);
    $this->db->update('informasi',$data);
}

function delete($id_informasi){
    $this->db->delete('informasi',array('id_informasi'=>$id_informasi));}??>

```

#### Lampiran 4. Halaman Jawaban

```

<?php
class mjawaban extends Model {
    function mjawaban() {
        parent::__construct();
        $this->CI =& get_instance();
    }
    function tampil(){
        $query=$this->db->get('jawaban');
        $record=$query->result();
        return $record;
    }
}

```

```

function tambah(){
    $jawaban=$this->input->post('jawaban');
    $skor=$this->input->post('skor');
    $id_soal=$this->input->post('id_soal');
    $data=array(
        'jawaban'=>$jawaban,
        'skor'=>$skor,
        'id_soal'=>$id_soal);$this->db-
>insert('jawaban',$data);}function pilih($id){
    $this->db->where('id_jawaban',$id);
    $query=$this->db->get('jawaban');
    return $query->row_array();}function ubah(){
    $id=$this->input->post('id');
    $jawaban=$this->input->post('jawaban');
    $skor=$this->input->post('skor');
    $id_soal=$this->input->post('id_soal');
    $data=array('jawaban'=>$jawaban,
        'skor'=>$skor,
        'id_soal'=>$id_soal);
    $this->db->where('id_jawaban',$id);
    $this->db->update('jawaban',$data);}function
delete($id_jawaban){
    $this->db->delete('jawaban',array('id_jawaban'=>$id_jawaban));}
    function pilih2(){ $query=$this->db->get('jawaban');
    $record=$query->result();foreach($record as $stampil){
    $hasil[$stampil->id_soal][$stampil->id_jawaban]=array('jawaban'=>$stampil-
>jawaban,'skor'=>$stampil->skor);}return $hasil;}}?>

```

## Lampiran 5. Halaman Jawaban

```
<?php
class mproses extends Model {
    function mproses() {parent::Model();
        $this->CI =& get_instance();}
    public $tabelDefault="informasi";
    function jumlah($tabel){
$query=$this->db->query("SELECT COUNT(*) AS jumlahdata FROM$tabel");
        $record=$query->row_array();
        return $record['jumlahdata'];}
    function primary($tabel){
        $query=$this->db->query("DESCRIBE $tabel;");
        $record=$query->row_array();
        return $record['Field'];}
    function field($tabel){
        $query=$this->db->query("DESCRIBE $tabel;");
        $record=$query->result();
        foreach($record as $stampil){
            $datafield[]=$stampil->Field;}
        return $datafield;}
    function tampil($tabel,$jumlahTampil,$halaman){
        if(empty($tabel)){
            $tabel=$this->tabelDefault;
```

```

        }if(empty($halaman)||$halaman<0){
        $halaman=0;}

        $this->db->orderby($this-
>primary($tabel),'desc')->limit($jumlahTampil,$halaman);

        $query=$this->db->get($tabel);
        $record=$query->result();

        return $record;}

function halaman($jumlahTampil){
    $tabel=$this->input->post('tabel');
    if(empty($tabel)){
        $tabel=$this->tabelDefault;}
    $halaman=$this->input->post('halaman');
    if(empty($halaman)||$halaman<0){
        $halaman=0;}

    $page=$jumlahTampil*$halaman-$jumlahTampil;
    return array(
        'page'=>$page,
        'halaman'=>$halaman,
        'tabel'=>$tabel);}

function cari(){
    $tabel=$this->input->post('tabel');
    if(empty($tabel)){
        $tabel=$this->tabelDefault;}

    $cari=$this->input->post('cari');

    $datafield=$this->field($tabel);
    $mirip="";
    foreach($datafield as $stampil){
        $mirip." $stampil LIKE '%" . $cari . "%' OR";
    }$mirip.=" ";
}

```

```

$mirip=str_replace("OR;",',;', $mirip);

$query=$this->db->query("SELECT * FROM $tabel
WHERE $mirip"); $record=$query->result();return
array('tabel'=>$tabel, 'hasil'=>$record);}function masuk(){

$user=$this->input->post('user');

$password=$this->input->post('password');

$pengacak="f3rry553pth14n4n664r4";

$password=md5(md5($pengacak).$password.md5($pengacak))
;

$this->db-
>where(array('user'=>$user, 'password'=>$password));

$query=$this->db->get('cikiprit_pengguna');
$record=$query->row_array();
if(!empty($record)){
$_SESSION['cikiprit_user']=$record['user'];
$_SESSION['cikiprit_level']=$record['level'];}
function level(){
$level[1]="Admin";
$level[2]="Pengguna";
return $level;}
function statusSlide(){
$statusSlide[0]="Non-Aktif";
$statusSlide[1]="Aktif";
return $statusSlide;}
function informasi(){
$query=$this->db->get('informasi');
$record=$query->result();
foreach($record as $stampil){
$informasi[$stampil->id_informasi]=$stampil->judul;}
return $informasi;
)

```

## Lampiran 6. Halaman Provinsi

```
function provinsi(){
    $query=$this->db->get('provinsi');
    $record=$query->result();
    foreach($record as $stampil){
        $provinsi[$stampil->id_provinsi]=$stampil->provinsi;}return
$provinsi;}function soal(){
    $query=$this->db->get('soal');
    $record=$query->result();
    foreach($record as $stampil){
        $soal[$stampil->id_soal]=$stampil->soal;}return
$soal;    }    function pencarian($cari){
    $cari=str_replace('_',' ', $cari);

    $provinsi=$this->provinsi();

    $query=$this->db->query("SELECT * FROM informasi
WHERE judul LIKE '%$cari%' OR isi LIKE '%$cari%' OR gambar LIKE
'%$cari%'");

    $record=$query->result();

    foreach($record as $stampil){
        $hasil[]-array(
            'id_provinsi'=>$stampil->id_provinsi,
            'provinsi'=>$provinsi[$stampil-
>id_provinsi]
        );
    }
    return $hasil;
}
?>
```

```

<?phpclass mprovinsi extends Model {
    function mprovinsi() {
        parent::Model();
        $this->CI =& get_instance(); }
    function tampil(){
        $query=$this->db->get('provinsi');
        $record=$query->result();
        return $record;}
    function tambah(){
        $provinsi=$this->input-
        >post('provinsi');$data=array('provinsi'=>$provinsi);
        $this->db->insert('provinsi',$data);}function pilih($id){
        $this->db->where('id_provinsi',$id);
        $query=$this->db->get('provinsi');
        return $query->row_array(); } function
        ubah(){ $id=$this->input->post('id');$provinsi=$this->input-
        >post('provinsi');$data=array( 'provinsi'=>$provinsi );
        $this->db->where('id_provinsi',$id);
        $this->db->update('provinsi',$data);
    }
    function delete($id_provinsi){
        $this->db->delete
        ('provinsi',array('id_provinsi'=>$id_provinsi));
    }
}
?>

```

## Lampiran 7. Halaman Soal

```
<?phpclass soal extends Controller {function soal() {  
  
    session_start();parent::Controller();  
    if(empty($_SESSION['cikiprit_level'])||$_SESSION['cikiprit_level'  
]!=1){redirect('cikiprit/login');        }$this->load-  
>helper('flexigrid', 'url');}function index() {  
  
$colModel['ubah'] = array('UBAH',40,TRUE,'center',2);$colModel['hapus']  
= array('HAPUS',40,TRUE,'center',2);  
  
        $colModel['no'] = array('NO',40,TRUE,'left',2);  
  
        $colModel['id_soal'] = array('ID  
SOAL',100,TRUE,'left',2);  
  
        $colModel['soal'] = array('SOAL',100,TRUE,'left',2);  
  
        $gridParams = array('width' => '100%','height' =>  
'100%','rp' => 15,'rpOptions' => '[10,15,20,25,40]',  
'pagestat' => 'Displaying: {from} to {to} of {total} items.',  
        'blockOpacity' => 0.5,'title' => 'DATA TABEL SOAL',  
'showTableToggleBtn' => true);  
  
        $buttons[] = array('separator');  
  
        $buttons[] = array('Tambah','add','test');  
  
        $buttons[] = array('Print','print','test');  
  
        $buttons[] = array('separator');  
  
        $grid_js =  
build_grid_js('flex1',site_url("/ajax/asoal"),$colModel,'id_soal','asc'  
, $gridParams, $buttons);  
  
        $data['js_grid'] = $grid_js;  
  
        $data['tabel']='soal';
```

```
$this->load->view('admin_atas');

    $this->load->view('flexigrid', $data);

    $this->load->view('admin_bawah');}

function tambah(){

    $this->load->view('admin_atas');

    $this->load->view("tambahsoal");

    $this->load->view('admin_bawah');}

function insert(){

    $this->load->model('msoal');

    $this->msoal->tambah(); redirect('soal');}

function ubah($id){$this->load->model('msoal');

    $data=$this->msoal->pilih($id);

    $this->load->view('admin_atas');

    $this->load->view("ubahsoal", $data);

    $this->load->view('admin_bawah');}

function update(){$this->load->model('msoal');

    $this->msoal->ubah(); redirect('soal');}

function hapus($id){

    $this->load->model('msoal');

    $this->msoal->delete($id);

    redirect('soal');

}

}
```



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

---

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

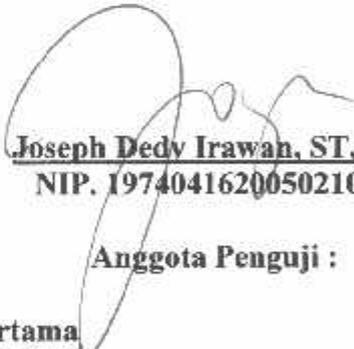
Nama : Diki Hermanto  
NIM : 1118109  
Jurusan : Teknik Informatika S-1  
Judul : Media Pembelajaran Pakaian Adat untuk Siswa SD Berbasis  
Android

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

Hari : Rabu  
Tanggal : 25 Februari 2015  
Tempat : Ruang Lab Multimedia  
Nilai : A

**Panitia Ujian Skripsi :**

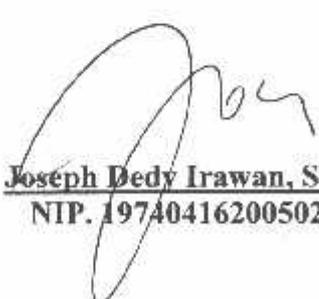
**Ketua Majelis Penguji**

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

**Anggota Penguji :**

**Penguji Pertama**

**Penguji Kedua**

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

  
**Sony Prasetio, ST, MT.**  
NIP.P.1031000433

---

Malang, 27 Oktober 2014

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

Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Dr.Eng. Komang Sumawirata, ST. MT.**  
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : DIKI HERMANTO  
Nim : 1118109  
Prodi : Teknik Informatika S-1

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

**Media Pembelajaran Pakaian Adat Untuk Siswa SD ~~Manggamsari~~  
Bekasari ~~Aplikasi~~ Android (~~ECLIPSE~~)**

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,

DIKI HERMANTO

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : DIKI HERMANTO

NPM : 1118109

Program Studi : Teknik Informatika

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

Media Pembelajaran Pakaian Adat Untuk Siswa SD ~~Menggunakan Aplikasi~~  
Berbasis Android (~~ECIPSE~~)

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, 30-10-2014

Hormat Kami,



Dr.Eng. Komang Sumawirata, ST.  
MT.

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

Form S-3b

Malang, 27 Oktober 2014

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

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

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : DIKI HERMANTO  
Nim : 1118109  
Prodi : Teknik Informatika S-1

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

**Media Pembelajaran Pakaian Adat Untuk Siswa SD ~~Menggunakan~~  
Berbasis ~~Apikasi~~ Android (~~ECLIPSE~~)**

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

Prodi T. Informatika S-1  
etua,  
  
Joseph Dedy Irawan, ST., MT.  
NIP : 197404162005021002

Hormat Kami,



DIKI HERMANTO

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : DIKI HERMANTO

Nim : 1118109

Program Studi : Teknik Informatika

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

Media Pembelajaran Pakaian Adat Untuk Siswa SD ~~Menggunakan Aplikasi~~  
Berbasis Android (~~PLIPSE~~)

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, 30 - 10 - 2019

Hormat Kami,



Nurlaily Vandyansyah, ST

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

Form S-3b

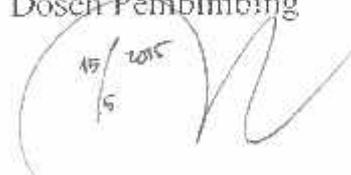


## FORMULIR BIMBINGAN SEMINAR PROGRES

nama : Diki Hermanto  
 nim : 1118109  
 masa Bimbingan : 27 Oktober 2014 s/d 27 April 2015  
 judul Skripsi : Media Pembelajaran Pakan Apat Untuk Siswa SD Berbasis Android

No.	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	29/11 2014	Perbaiki Bab 1, 2, 3	
2	1/12 2014	Demo Program	
3	21/1 2015	flowchart : Tampilan app; Ma	
4	22/1 2015	Makalah Seminar Hasil	
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Malang,  
 Dosen Pembimbing

  
 ( MURLAILY )  
 NIP.P



## FORMULIR BIMBINGAN SEMINAR PROGRES

Nama : Diki Hermanto  
 NIM : 1118109  
 Masa Bimbingan : 27 Oktober 2014 s/d 27 April 2015  
 Judul Skripsi : Media Pembelajaran Papan Abak untuk Siswa SD Berbasis Android

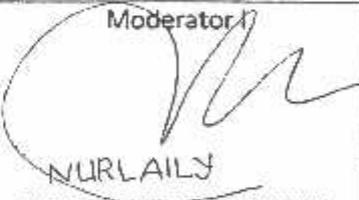
No.	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	24-11-2014	Konsultasi Bab I, II & III - bisa & optikan → offline	
2	3-12-2014	Revisi & penyempurnaan.	
3	4-12-2014	Revisi Flowchart & searching.	
4	12-1-2015	Penyempurnaan Bab IV - diimplementasikan ke smart phone - dan penyempurnaan	
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Malang,  
 Dosen Pembimbing

( \_\_\_\_\_ )  
 NIP.P



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

No	Nama Mahasiswa : <u>Diki Hermanto</u>		Nim <u>10.18.109</u>						
1	Keterangan	Tanggal <u>7-10-2014</u>	Waktu <u>12.30</u>						
2	Pelaksanaan		Tempat <u>Ruang Rapat</u>						
Spesifikasi Judul (berilah tanda silang)**)									
3	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; border: none;">a. Jaringan komputer</td> <td style="width: 50%; border: none;">c. Basis data</td> </tr> <tr> <td style="border: none;">b. <u>Multimedia</u></td> <td style="border: none;">d. Pemrograman &amp; RPL</td> </tr> <tr> <td style="border: none;">e. Lainnya.....</td> <td style="border: none;"></td> </tr> </table>			a. Jaringan komputer	c. Basis data	b. <u>Multimedia</u>	d. Pemrograman & RPL	e. Lainnya.....	
a. Jaringan komputer	c. Basis data								
b. <u>Multimedia</u>	d. Pemrograman & RPL								
e. Lainnya.....									
4	Judul proposal yang diseminarkan mahasiswa	.....							
5	Perubahan judul yang diusulkan oleh kelompok dosen keahlian	<u>MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID.</u>							
6	Catatan : ..... ..... .....								
Persetujuan judul skripsi									
7	Disetujui, Dosen keahlian I	Disetujui, Dosen keahlian II	Disetujui, Dosen keahlian III						
	 <u>Karina. A</u>	 <u>NURLAILI</u>	  						
	Mengetahui, Ketua Prodi T.Informatika	Moderator I	Moderator II						
	<u>Joseph Dedy Irawan. ST.MT</u> NIP. 19740416 200501 1 002	  	  						



## FORMULIR PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL /JUDUL

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

Nama : Diki Hermanto

NIM : 7-10-2014

Perbaikan Meliputi : \_\_\_\_\_

Perbaiki laporan sesuai cat cover dari  
laporan

Malang, 7-10-2014

( A. A.)



PEMERINTAH KOTA MALANG  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH DASAR NEGERI TASIKMADU 2**  
KECAMATAN LOWOKWARU

Jl. Atletik 123-124 Kel. Tasikmadu, Malang Telp. (0341) 498114  
E-mail: [sdntasikmadu2\\_malang@yahoo.co.id](mailto:sdntasikmadu2_malang@yahoo.co.id) - <http://www.sdntasikmadu2malang.blogspot.com>  
Kode Pos 65143

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 421.2 / 355 / 35.73.307.05 / 242 / 2014

Yang bertanda-tangan di bawah ini :

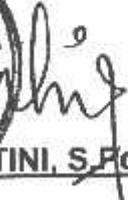
Nama : **SRI HARTINI, S.Pd**  
NIP : 19640510 198606 2 006  
Pangkat/Gol : Pembina, IV/a  
Jabatan : Kepala SDN Tasikmadu 2

Memberi ijin kepada:

Nama : **DIKI HERMANTO**  
NIM : 11.18.109  
Sekolah : **INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL ( ITN ) MALANG**

Bahwa nama tersebut di atas diberi ijin untuk melaksanakan Survey untuk keperluan penelitian skripsi. Adapun pelaksanaan survey dilakukan pada tanggal 08 Oktober s/d 08 Desember 2014.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dilaksanakan dengan penuh rasa tanggung jawab dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 15 Oktober 2014  
Kepala Sekolah  
  
**SRI HARTINI, S.Pd**  
Pembina  
NIP. 19640510 198606 2 006





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, 8 Oktober 2014

Nomor : ITN-10-345/IX.T.INF/2014  
Lampiran : -  
Perihal : **PENELITIAN SKRIPSI / SURVEI**  
Kepada : Yth. Kepala SDN 2 Tasik Madu  
Jl. Atletik Tasik Madu 124, Karanglo  
Malang

Dengan hormat,

Bersama dengan surat ini kami mohon kebijaksanaan Bapak/Ibu agar Mahasiswa kami dari **Fakultas Teknologi Industri, Program Studi Teknik Informatika S-1** dapat di ijinakan untuk melaksanakan Survey untuk keperluan penelitian skripsi.

Survey akan dilakukan pada : 8 Oktober 2014 s/d 8 Desember 2014  
Adapun mahasiswa tersebut adalah :

Diki Hermanto                      NIM : 11.18.109

Setelah melaksanakan survey, hasil dari survey akan digunakan untuk penulisan laporan penelitian/skripsi.  
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami ucapkan banyak terima kasih.

Program Studi  
Teknik Informatika S-1  
Ketua



Tembusan Kepada :  
1. Arsip

## LEMBAR PEMANTAUAN SEMINAR PROGRES SKRIPSI

: DIKI HERMANTO

: 10.18.109

: 9 / 12 / 2014

Skripsi :

4 PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT UNTUK SD B

Komentar :

Uji coba dg buku materi

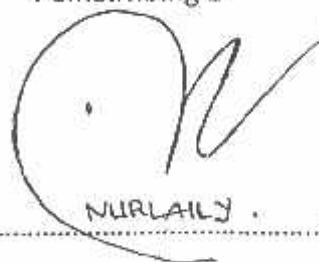
Mengetahui,  
Program Studi T.Informatika  
Ketua

Dedy Irawan, ST.MT  
9740416 200501 1 002

Pembimbing 1

(.....)

Pembimbing 2

  
NURLAILY

(.....)

LEMBAR PEMANTAUAN SEMINAR PROGRES SKRIPSI

DIKI HERMANTO

10.18.109

9/12/2014

Isi : Pembelajaran Pakiaian Adat Untuk Siswa SD Berbasis Android

Comentar :

Penggunaan  
Tampilan  
Spesifik

dan dapat di download

vari adat → [Problema] → Pakiaian adat  
kebudayaan

data = Random Number, score

Pengetahuan,  
Program Studi T.Informatika  
Ketua

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Dedy Irawan, ST.MT  
1740416 200501 1 002

(.....) (.....)

Penguji



(SURYO ADI WIBOMO)



## FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

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

Nama : DIKI HERMANTO  
NIM : 11.18.109  
Perbaikan Meliputi :

1. Lampiran data pengujian user &

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

  
( \_\_\_\_\_ )



## FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

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

Nama : DIKI HERMANTO  
NIM : 11.18.109  
Perbaikan Meliputi :

- Kesimpulan
- Pengujian Fungsi program
- Tampilan program dibuat lebih menarik

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

(  )

**KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

Nama : Bagus satriawan

Nim : -

Perkerjaan : siswa

Jurusan : -

Umur : 10 tahun

**Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.**

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?  
 a. Sangat baik     b. Baik    c. Cukup    d. Kurang
2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?  
 a. Sangat baik    b. Baik    c. Cukup    d. Kurang
3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?  
 a. Sangat baik    b. Baik    c. Cukup    d. Kurang
4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?  
 a. Sangat baik    b. Baik    c. Cukup    d. Kurang
5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?  
 a. Sangat baik    b. Baik    c. Cukup    d. Kurang

Malang, Februari 2015  
16-2-2015

Bagus  
-----  
Bagus

**KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

Nama : Adriano Reifah.p

Nim : —

Perkerjaan : Siswa

Jurusan : —

Umur : 9 + 1/2

**Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.**

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?

a. Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?

a. Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?

a. Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?

a. Sangat baik       b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?

a. Sangat baik       b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

Malang, 16 Februari 2015

  
-----  
Adriano

**KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

Nama : Hanima putri faila

Nim :-

Perkerjaan : siswa

Jurusan :-

Umur : 10 TH

**Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.**

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?  
 a. Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?  
 a. Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?  
 a. Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?  
 a. Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?  
 a. Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

Malang, 16 Februari 2015



-----  
Hanima putri faila

**KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

Nama : Desi hermahwati sayidah

Nim : -

Perkerjaan : siswa

Jurusan : -

Umur : 12th

**Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.**

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?

Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?

Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?

Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

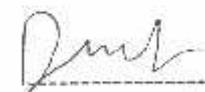
4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?

Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?

Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

Malang, 16 Februari 2015

  
Desi hermahwati sayidah

**KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

Nama : Gasty Yovana Indakita

Nim : 1

Perkerjaan : Siswa

Jurusan : -

Umur : 10

Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik     Baik    c. Cukup    d. Kurang
2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?  
 Sangat baik    b. Baik    c. Cukup    d. Kurang
3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?  
 Sangat baik    b. Baik    c. Cukup    d. Kurang
4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?  
 Sangat baik    b. Baik    c. Cukup    d. Kurang
5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik     Baik    c. Cukup    d. Kurang

Malang, Februari 2015  
Tgl 16-2-2015

Gasty  
-----  
Gasty

**KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

Nama : *winarti, S.Pd*  
Nim / nip : *19661228 200801 2 006*  
Perkerjaan : *guru*  
Jurusan :  
Umur :

**Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.**

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

Malang, 17 Februari 2015



---

**KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

Nama : YASIR ARAFAT FIRDAUS  
Nim : 11.18.060  
Perkerjaan : MAHASISWA  
Jurusan : T. INFORMATIKA S-1  
Umur : 22

Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik       Baik      c. Cukup      d. Kurang
2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik       Baik      c. Cukup      d. Kurang
3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?  
a. Sangat baik       Baik      c. Cukup      d. Kurang
5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

Malang, 12 Februari 2015

  
-----  
Yasir Arafat F

0200

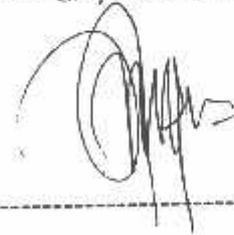
**KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

Nama : *Siti Juliatika, S.Ag*  
Nim : *0750 7546 5630 0012*  
Perkerjaan : *guru*  
Jurusan :  
Umur :

**Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.**

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

Malang, 17 Februari 2015



\_\_\_\_\_

**KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

Nama : Laili Mas'udah, S.Pd.  
Nim : 9551 7666 6730 0022  
Perkerjaan : guru  
Jurusan :  
Umur :

**Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.**

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik    ~~b. Baik~~    c. Cukup    d. Kurang
2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik    b. Baik    ~~c. Cukup~~    d. Kurang
3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?  
a. Sangat baik    ~~b. Baik~~    c. Cukup    d. Kurang
4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?  
a. Sangat baik    ~~b. Baik~~    c. Cukup    d. Kurang
5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik    ~~b. Baik~~    c. Cukup    d. Kurang

Malang, 17 Februari 2015



\_\_\_\_\_

KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID

Nama : ALIFIA PEALOVA

Nim : —

Perkerjaan : siswa

Jurusan : —

Umur : 9 + 4

Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik     b. Baik    c. Cukup    d. Kurang
2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?  
 a. Sangat baik    b. Baik    c. Cukup    d. Kurang
3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?  
 a. Sangat baik    b. Baik    c. Cukup    d. Kurang
4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?  
a. Sangat baik     b. Baik    c. Cukup    d. Kurang
5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?  
 a. Sangat baik    b. Baik    c. Cukup    d. Kurang

Malang, 16 Februari 2015



ALIFIA P.E.L

**KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

Nama : Moch Mey Iqbal Azzazi  
Nim : 1118108  
Perkerjaan : Mahasiswa  
Jurusan : T. Keorganisasian  
Umur : 21

Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik     Baik    c. Cukup    d. Kurang
2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik     Baik    c. Cukup    d. Kurang
3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?  
 Sangat baik    b. Baik    c. Cukup    d. Kurang
4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?  
 Sangat baik    b. Baik    c. Cukup    d. Kurang
5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik     Baik    c. Cukup    d. Kurang

Malang, Februari 2015

  
Moch Mey Iqbal Azzazi

**KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

Nama : Alvin Ramonius A.

Nim : —

Perkerjaan : —

Jurusan : —

Umur : 11

**Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.**

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik     b. Baik    c. Cukup    d. Kurang
2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?  
 a. Sangat baik    b. Baik    c. Cukup    d. Kurang
3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?  
 a. Sangat baik    b. Baik    c. Cukup    d. Kurang
4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?  
 a. Sangat baik    b. Baik    c. Cukup    d. Kurang
5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik     b. Baik    c. Cukup    d. Kurang

Malang, Februari 2015  
16-2-2015

Alvin Ramonius A.  
-----  
Nama

**KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

Nama : Fitriana Muhammad Maulana

Nim : —

Perkerjaan : Siswa

Jurusan : —

Umur : 11

**Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.**

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik       Baik      c. Cukup      d. Kurang
2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik       Baik      c. Cukup      d. Kurang

Malang, Februari 2015

Tgl 16-2-2015



-----  
Fitriana

**KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

Nama : Adella galuh S

Nim : —

Perkerjaan : Siswa

Jurusan : —

Umur : 8 tahun

**Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.**

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?

Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?

a. Sangat baik       Baik      c. Cukup      d. Kurang

3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?

Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?

Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?

Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

Malang, 16 Februari 2015



Adella galuh S.

**KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

Nama : Fanya Shelena Sepdigofti

Nim : —

Perkerjaan : Siswa

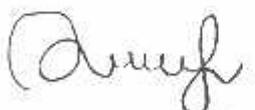
Jurusan : —

Umur : 8 tahun

**Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.**

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?  
 a. Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik       b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?  
 a. Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?  
 a. Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?  
 a. Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

Malang, 16 Februari 2015

  
Fanya Shelena S

**KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

Nama : Kartaningseh Aprilia

Nim : —

Perkerjaan : SISWA

Jurusan : —

Umur : 10th

**Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.**

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

Malang, 16 Februari 2015



Kartaningseh Aprilia

**KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

Nama : Zefanya Anggia Siahaon

Nim : -

Perkerjaan : Siswa

Jurusan : -

Umur : 10 th

**Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.**

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?

Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?

Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?

Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?

Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?

Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

Malang, 16 Februari 2015

  
Zefanya Anggia Siahaon

**KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

Nama : ARISCHA EGY FORALYING

Nim : -

Perkerjaan : SISWA

Jurusan : -

Umur : 9 th

**Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.**

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik       b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?  
 a. Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?  
 a. Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?  
a. Sangat baik       b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?  
 a. Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang

Malang, 16 Februari 2015

  
ARISCHA

**KUISIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

Nama : Merya Cipta Sari  
Nim : 1118123  
Perkerjaan : Mahasiswa  
Jurusan : Teknik Informatika  
Umur : 21

**Beri tanda (X) untuk jawaban yang anda pilih.**

1. Apakah aplikasi yang disajikan sudah berjalan dengan baik ?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
2. Apakah semua fitur yang ada di aplikasi sudah berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik       Baik      c. Cukup      d. Kurang
3. Bagaimana pembuat aplikasi menerangkan tentang aplikasi yang dibuat kepada anda ?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
4. Apakah isi dari materi adat sudah sesuai dengan isi buku yang dibuat acuan pembuat aplikasi?  
 Sangat baik      b. Baik      c. Cukup      d. Kurang
5. Apakah menu Kuis untuk Siswa dapat berjalan dengan baik ?  
a. Sangat baik       Baik      c. Cukup      d. Kurang

Malang, 15 Februari 2015

  
.....  
Merya Cipta Sari

# RIWAYAT HIDUP

## PENULIS

### Data Pribadi :

Nama : Diki Hermanto  
Tempat Lahir : Banyuwangi, Jawa Timur  
Tanggal Lahir : 26 Februari 1993  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Tinggi Badan : 172 cm  
Berat Badan : 55 kg  
Agama : Islam  
Alamat Rumah : DSN. Karangharjo, Rt/Rw 002/007, Kec. Glenmore,  
Kab.Banyuwangi  
Email : [irfydiky@yahoo.co.id](mailto:irfydiky@yahoo.co.id)  
Handphone : 081937960849

**Motto : "JALAN YANG KITA HARAPKAN BELUM TENTU SESUAI DENGAN YANG ALLAH SWT KEHENDAKI, KARENA ITU JANGAN PANTANG MENYERAH SELALU HADAPI WALAUPUN SESULIT APAPUN RINTANGAN DI DEPAN KITA"**

---