

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TARI
DONGKREK KESENIAN KHAS MADIUN BERBASIS ANDROID
(Studi Kasus Sanggar Tari Dongkrek Krido Sakti Kabupaten Madiun)**

SKRIPSI



**DISUSUN OLEH :
Regar Arif Johansyah
10.18.185**

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

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TARI
DONGKREK KESENIAN KHAS MADIUN BERBASIS ANDROID
(Studi Kasus Sanggar Tari Dongkrek Krido Sakti Kabupaten Madiun)**

SKRIPSI

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

Disusun Oleh :

Regar Arif Johansyah

10.18.185

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT

NIP. Y. 1018800189

Suryo Adi Wibowo, ST, MT

NIP.P 1031000438

Program Studi Teknik Informatika

Ketua,

Joseph Dedy Irawan, ST, MT

NIP. 197404162005021002

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

2014

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Regar Arif Johansyah
NIM : 10.18.185
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul :

“Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tari DongkreK Kesenian Khas Madiun Berbasis Android” (Studi Kasus Sanggar Tari DongkreK Krido Sakti Kabupaten Madiun) adalah Skripsi saya sendiri bukan duplikat serta mengutip atau menyadur seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, 17 Agustus 2014

Yang membuat pernyataan


Regar Arif Johansyah

LEMBAR PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya...

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

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

Ayahku "Aman Ardianto" dan Ibuku "Puji Lestari" Yang Tercinta

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

Terima Kasih Ayah.... Terima Kasih Ibu...

"Your Is My Life n' My Inspirations"

"I Love You"

My Family

Sebagai tanda rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya ini kepada keluargaku tercinta khususnya kedua nenekku yang telah dipanggil oleh Sang pencipta semoga kalian diberi tempat terindah. Serta untuk kedua kakekku dan saudara-saudaraku yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang bisa mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta

Trimakasih ku untuk kalian

Kekasihku "Priska Rahmawati"

Sebagai tanda cinta kasihku, aku persembahkan karya kecil ini untukmu. Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, dukungan dan comelan-comelanmu yang telah memberikanku semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, semoga kamu pilihan yang terbaik buatku dan masa depanku. Terima kasih "Comelku"....

"I Love You"

My Best friend's

Buat sahabatku Rizki, Lalu, Yoga, Zam, Eico, Yosi, Snapp, Rega, Nicco, Moh. Arif, Huda, Emon, Ibad, Gobis, Ico, Percel, Sugeng, Ateng, Andi, Didik, Deni, Edi, Budi dan sahabat-sahabatku yang lain yang tidak bias saya sebutkan satu - persatu terima kasih atas bantuan, doa, nasehat, hiburan, dan semangat yang kalian berikan selama

aku kuliah, aku tak akan melupakan semua yang telah kalian berikan selama ini. Untuk teman – teman Tobaccos FC terimakasih atas kebersamaannya dalam 4 tahun terakhir ini, tanpa kalian semua aku tidak akan bias bermain futsal, walau terkadang melelahkan saat bermain bersama tetapi semua itu terasa menyenangkan karena bisa berkumpul dan berolahraga melepaskan beban tugas – tugas kuliah. Setiap keringat yang jatuh menetes adalah tinta untuk menulis kenangan bersama kalian dilubuk hatiku yang terdalam. Terima kasih atas bantuan kalian, semoga keakraban di antara kita selalu terjaga, dan juga club futsal Tobaccos FC bisa diteruskan oleh adik tingkat dan tidak hanya menjadi legend tim futsal Informatika ITN Malang, Salam Sukses...

Dosen Pembimbing Tugas Akhirku...

Bapak Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT dan Bapak Surya Adi Wibowo, ST, MT selaku dosen pembimbing tugas akhir ini, terima kasih banyak pak, saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak,
Terima kasih banyak dosen pembimbingku..

Seluruh Dosen Pengajar Jurusan Teknik Informatika ITN Malang:

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

Teman-teman angkatan 2010 :

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

"Salam Sukses Untuk Kita Semua"

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

Motto

*Kujadikan Kegagalan Di Hari Ini Sebagai Cambuk Semangat Dan Keyakinanku Untuk Meraih Indahmya
Cahaya Kesuksesan Di Esok Hari*

Regar Arif Johansyah, S.Kom

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TARI DONGKREK Kesenian Khas Madiun Berbasis Android

Regar Arif Johansyah

Program studi Teknik Informatika S-1

Fakultas Teknologi Industri

Institut Teknologi Nasional Malang

E-mail: regararief@yahoo.co.id

Abstraksi

Tari DongkreK merupakan kesenian tari rakyat yang berasal atau lahir di kabupaten Madiun tepatnya di kecamatan Mejayan. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki kesenian khas, akan tetapi setiap tarian mempunyai makna ataupun arti yang berbeda. Untuk mempermudah dalam proses penyampaian informasi kepada masyarakat dibutuhkan sebuah media pembelajaran. Sebab media pembelajaran dirasa lebih efektif karena memiliki tampilan dan isi informasi yang menarik sehingga masyarakat tidak merasa jenuh

Aplikasi ini dirancang sebagai media pembelajaran berbasis android menggunakan Adobe Flash Action script 3.0 yang didalamnya terdapat beberapa jenis pembelajaran yaitu pembelajaran sejarah, tokoh tari dongkreK, alat musik dan perlengkapan tari dongkreK. Dari beberapa jeni pembelajaran tersebut kemudian dibuatlah tiga macam soal pertanyaan yaitu pilihan ganda, soal bergambar dan soal suara yang harus dijawab oleh pengguna.

Dalam proses implementasinya, aplikasi ini dibuat untuk orientasi portrait. Dengan tingkat keakuratan kinerja dari fungsi sistem aplikasi mencapai 100 %. Hasil pengujian aplikasi ini meliputi pengujian kinerja aplikasi beserta layoutnya, pengujian operating system, dan pengujian user. Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Tari DongkreK Kesenian Khas Madiun Berbasis Android ini dapat digunakan kedalam sistem operasi Android antara versi Jelly Bean hingga Kitket. Pengujian pengguna dengan lima pertanyaan dan tiga kriteria jawaban yang diberikan kepada sepuluh pengguna diperoleh rata-rata presentase aplikasi, baik 74 %, cukup 24 % dan kurang 2 %

Kata Kunci: *Android, tari dongkreK , media pembelajaran, Madiun*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas karunia, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul **“Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tari Dongkrek Kesenian Khas Madiun Berbasis Android”**. Skripsi ini dapat terselesaikan tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Aman Ardianto dan Ibu Puji Lestari dan keluarga yang telah mendukung baik secara moril atau pun materil.
2. Bapak Ir. Soeparno Djiwo, MT selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Bapak Ir. H. Anang Subardi, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika S-1 Institut Teknologi Nasional Malang.
5. Bapak Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran dan bimbingannya dalam penyusunan laporan ini.
6. Bapak Suryo Adi Wibowo, ST, MT selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan motivasi serta memberikan berbagai masukan ide dalam proses penyusunan laporan ini.
7. Dosen pengajar dan seluruh karyawan Institut Teknologi Nasional Malang atas segala bantuannya selama perkuliahan.
8. Rekan-rekan Teknik Informatika Institut Teknologi Nasional Malang serta berbagai pihak yang turut membantu dalam penyelesaian laporan ini.

Semoga apa yang telah disajikan dapat memberikan manfaat dan pengetahuan bagi para pembaca. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun, diterima dengan senang hati sebagai tambahan ilmu pengetahuan.

Malang, 17 Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR KEASLIAN.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Penelitian	3
1.7. Sistematika Penulisan	4
 BAB II DASAR TEORI	 5
2.1. Media Pembelajaran.....	5
2.2. Pengertian Multimedia	6
2.3. Adobe Flash Profesional CS6	6
2.4. Android	9
2.5. XML (<i>Extensible Markup Language</i>)	20
2.6. Tari Dongkrek	21
 BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	 23
3.1. Analisa Kebutuhan	23
3.1.1. Analisa Kebutuhan Fungsi	23
3.1.2. Perangkat lunak (Software)	23
3.2. Desain Aplikasi	24
3.2.1. Perancangan Sistem.....	25
3.2.2. Menentukan Struktur Navigasi Aplikasi	25
3.2.3. Perancangan alur cerita (<i>Story Line</i>) Aplikasi	26
3.2.4. Membuat Flowchart Aplikasi	27
3.3. Desain Halaman aplikasi	33
3.3.1. Halaman Menu Utama.....	33
3.3.2. Halaman Menu Sejarah	34
3.3.3. Halaman Tari Dongkrek	36
3.3.4. Halaman Bagian Tari	41
3.3.5. Halaman Kuis	42
3.3.6. Halaman Bantuan	45
3.3.7. Halaman Menu <i>About Us</i>	46

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	48
4.1. Implementasi Sistem.....	48
4.2. Pengujian Sistem	48
4.2.1. Tampilan <i>User Interface</i>	48
4.2.1.1. Tampilan Menu Utama	49
4.2.1.2. Tampilan Menu Sejarah	49
4.2.1.3. Tampilan Menu Tari Dongkreng	51
4.2.1.3.1 Tampilan Menu Isi Cerita	52
4.2.1.3.2 Tampilan Menu Alat Musik	53
4.2.1.3.3 Tampilan Menu Tokoh Penari	58
4.2.1.3.4 Tampilan Menu Perlengkapan	63
4.2.1.4. Tampilan Menu Bagian Tari	66
4.2.1.5. Tampilan Menu Kuis	69
4.2.1.6. Tampilan Menu Bantuan	74
4.2.1.7. Tampilan Menu <i>About Us</i>	75
4.2.1.8. Tampilan Menu Keluar	76
4.3. Pengujian	76
4.3.1. Pengujian Fungsional Sistem	76
4.3.2. Pengujian Desain	78
4.3.3. Pengujian Latihan Pertama	79
4.3.4. Pengujian Latihan Kedua	80
4.3.5. Pengujian Kuis Akhir	80
4.3.6. Pengujian Pengguna	81
4.3.6. Pengujian Pengguna Sanggar.....	83
BAB V PENUTUP	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.	Tabel Pengujian Fungsional Sistem	77
Tabel 4.2.	Tabel Pengujian Desain	78
Tabel 4.3.	Tabel Pengujian Latihan Pertama.....	89
Tabel 4.4.	Tabel Pengujian Latihan Kedua	80
Tabel 4.5.	Tabel Hasil Pengujian Akhir	81
Tabel 4.6.	Tabel Hasil Pengujian Pengguna	82
Tabel 4.6.	Tabel Hasil Pengujian Pengguna Sanggar	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Blok Diagram	25
Gambar 3.2. Struktur Navigasi Aplikasi	26
Gambar 3.3. Flowchart Aplikasi	30
Gambar 3.4. Flowchart Kuis.....	32
Gambar 3.5. Desain Halaman Menu Utama	34
Gambar 3.6. Desain Halaman Menu Sejarah	34
Gambar 3.7. Desain Halaman Isi Sejarah Madiun	35
Gambar 3.8. Desain Halaman Isi Sejarah Tari Dongkrek	35
Gambar 3.9. Desain Halaman Tari Dongkrek	36
Gambar 3.10. Desain Halaman Isi Cerita	37
Gambar 3.11. Desain Halaman Alat Musik.....	37
Gambar 3.12. Desain Halaman Isi Alat Musik	38
Gambar 3.13. Desain Halaman Tokoh Penari	39
Gambar 3.14. Desain Halaman Isi Tokoh Penari	39
Gambar 3.15. Desain Halaman Perlengkapan.....	40
Gambar 3.16. Desain Halaman Isi Perlengkapan	41
Gambar 3.17. Desain Halaman Bagian Tari	41
Gambar 3.18. Desain Halaman Isi Bagian Tari	42
Gambar 3.19. Desain Halaman Kuis	43
Gambar 3.20. Desain Halaman Kuis Latihan Pertama.....	43
Gambar 3.21. Desain Halaman Kuis Latihan Kedua	44
Gambar 3.22. Desain Halaman Kuis Akhir	44
Gambar 3.23. Desain Halaman Nilai Tertinggi	45
Gambar 3.24. Desain Halaman Bantuan	46
Gambar 3.25. Desain Halaman About Us	46
Gambar 4.1. Tampilan Menu Utama	49
Gambar 4.2. Tampilan Menu Sejarah	50
Gambar 4.3. Tampilan Isi Sejarah Madiun	50
Gambar 4.4. Tampilan Isi Sejarah Tari Dongkrek	51
Gambar 4.5. Tampilan Menu Tari Dongkrek	52
Gambar 4.6. Tampilan Menu Isi Cerita	53
Gambar 4.7. Tampilan Menu Alat Musik	53
Gambar 4.8. Tampilan Isi Menu Bedug.....	54
Gambar 4.9. Tampilan Isi Menu Gong	55
Gambar 4.10. Tampilan Isi Menu Kendang	55
Gambar 4.11. Tampilan Isi Menu Kenong	56
Gambar 4.12. Tampilan Isi Menu Korek	57
Gambar 4.13. Tampilan Isi Menu Kentongan	57
Gambar 4.14. Tampilan Menu Tokoh Penari	58
Gambar 4.15. Tampilan Isi Menu Roro Tumpi	59
Gambar 4.16. Tampilan Isi Menu Wewe Putih	59
Gambar 4.17. Tampilan Isi Menu Genderuwo Hitam	60
Gambar 4.18. Tampilan Isi Menu Genderuwo Merah	61
Gambar 4.19. Tampilan Isi Menu Genderuwo Putih	61

Gambar 4.20. Tampilan Isi Menu Genderuwo Kuning	62
Gambar 4.21. Tampilan Isi Menu Ki Palang	63
Gambar 4.22. Tampilan Menu Perlengkapan	63
Gambar 4.23. Tampilan Isi Menu Keris	64
Gambar 4.24. Tampilan Isi Menu Topeng	65
Gambar 4.25. Tampilan Isi Menu Tongkat	65
Gambar 4.26. Tampilan Isi Menu Tongkat	66
Gambar 4.27. Tampilan Menu Bagian Tari	67
Gambar 4.28. Tampilan Isi Menu Tari Pembuka	67
Gambar 4.29. Tampilan Isi Menu Tari Inti	68
Gambar 4.30. Tampilan Isi Menu Tari Inti	68
Gambar 4.31. Tampilan Menu Masuk Kuis	69
Gambar 4.32. Tampilan Menu Utama Kuis	70
Gambar 4.33. Tampilan Isi Menu Latihan Pertama	70
Gambar 4.34. Tampilan Nilai Latihan Pertama	71
Gambar 4.35. Tampilan Isi Menu Latihan Kedua	71
Gambar 4.36. Tampilan Nilai Latihan Kedua	72
Gambar 4.37. Tampilan Isi Menu Kuis Akhir	73
Gambar 4.38. Tampilan Nilai Kuis Akhir	73
Gambar 4.39. Tampilan Nilai Tertinggi	74
Gambar 4.40. Tampilan Menu Bantuan	75
Gambar 4.41. Tampilan Menu <i>About Us</i>	75
Gambar 4.42. Tampilan Menu Keluar	76

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah sebuah Negara yang memiliki wilayah yang luas, salah satunya adalah kabupaten Madiun yang terletak di provinsi Jawa Timur. Seperti halnya daerah lain kabupaten Madiun juga mempunyai kesenian khas yaitu kesenian tari Dongkrek.

Tari Dongkrek merupakan kesenian tari rakyat yang berasal atau lahir di kabupaten Madiun tepatnya di kecamatan Mejayan. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki kesenian khas, akan tetapi setiap tarian mempunyai makna ataupun arti yang berbeda.

Untuk mempermudah dalam proses penyampaian informasi kepada masyarakat dibutuhkan sebuah media pembelajaran. Sebab media pembelajaran dirasa lebih efektif karena memiliki tampilan dan isi informasi yang menarik sehingga masyarakat tidak merasa jenuh.

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

Dari penjelasan diatas penulis melihat kebutuhan masyarakat terkait pendidikan dan kekurangan yang ada pada masyarakat Madiun khususnya. Kemudian dari penjelasan di atas di perlukan sebuah aplikasi pembelajaran kesenian tari Dongkrek kesenian khas Madiun berbasis *android* yang dimana nantinya dapat menjembatani perkembangan teknologi dan dunia pembelajaran untuk masyarakat Madiun dan masyarakat luas.

1.2. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengnalkan kesenian tari Dongkrek melalui media aplikasi *mobile*?
2. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran berbasis sistem android pembelajaran kesenian tari Dongkrek?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Berlaku untuk smartphone dan tablet yang bersistem operasi android.
2. Aplikasi ini hanya terintegrasi secara *offline*.
3. Aplikasi ini membahas tentang sejarah, alat musik, kostum, pemain dan cerita pada tari Dongkrek..
4. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah adobe flash professional CS6 dengan action script 3.0
5. Animasi dalam aplikasi hanya menampilkan gerakan inti pada kesenian tari Dongkrek.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Teknik Informatika S-1 ITN Malang.
 2. Membuat inovasi pada media pembelajaran kesenian tari Dongkrek berbasis sistem operasi *android*.
-

3. Memberi pengetahuan dan memperkenalkan kepada masyarakat tentang kesenian tari Dongrek.

1.5. Manfaat Penelitian

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

1. Membuat inovasi pada media pembelajaran kesenian tari Dongrek berbasis sistem operasi *Android*
2. Memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mempelajari kesenian tari Dongrek.
3. Menambah motivasi dan inspirasi penulis untuk mengembangkan *software* yang lebih baik, efektif, dan efisien.

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 literatur lainnya yang terkait dengan penelitian ini.

2. Analisis Aplikasi

Populasi dari analisis data ini, adalah semua data yang berkaitan dengan kesenian tari Dongrek 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 : Perancangan Aplikasi

Berisi mengenai perancangan aplikasi media pembelajaran tari Dongkrek berbasis sistem operasi *android* untuk mempermudah masarakat dalam mempelajari tari Dongkrek dengan menggunakan adobe flash professional CS6 yang akan di buat.

BAB IV : Implementasi dan Pengujian

Berisi implementasi terhadap proses aplikasi media pembelajaran tari Dongkrek berbasis sistem operasi *android* di kabupaten Madiun menggunakan adobe flash professional CS6 dari awal hingga akhir, serta melakukan pengujian terhadap aplikasi tersebut

BAB V : Penutup

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

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Media Pembelajaran

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

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

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

Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya :

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

2.2. Pengertian Multimedia

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

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

2.3. Adobe Flash Profesional CS6

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

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

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

Fitur-Fitur dari *Adobe Flash Profesional CS6* sebagai berikut :

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

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

2.4. Android

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

Pada Juli 2005, *Google* bekerjasama dengan *Android Inc.* perusahaan yang berada di Palo Alto, California Amerika Serikat. Para pendiri *Android Inc.* bekerja pada *Google*, di antaranya Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Saat itu banyak yang menganggap fungsi *Android Inc.* hanyalah sebagai perangkat

lunak pada telepon seluler. Sejak saat itu muncul rumor bahwa *Google* hendak memasuki pasar telepon seluler. Di perusahaan *Google*, tim yang dipimpin Rubin bertugas mengembangkan program perangkat seluler yang didukung oleh kernel *Linux*. Hal ini menunjukkan indikasi bahwa *Google* sedang bersiap menghadapi persaingan dalam pasar telepon seluler. Sekitar September 2007 sebuah studi melaporkan bahwa *Google* mengajukan hak paten aplikasi telepon seluler dan pada 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, Toshiha Corp, dan Vodafone Group Plc*. Seiring pembentukan *Open Handset Alliance, (OHA)* mengumumkan produk perdana mereka, *Android*, perangkat bergerak (*mobile*) yang merupakan modifikasi kernel *Linux 2.6*. Sejak *Android* dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan bug dan penambahan fitur baru. Telepon pertama yang memakai sistem operasi *Android* adalah *HTC Dream*, yang dirilis pada 22 Oktober 2008. Pada penghujung tahun 2009 diperkirakan di dunia ini paling sedikit terdapat 18 jenis telepon seluler yang menggunakan *Android*. Versi dari *Android* adalah sebagai berikut :

a) *Android versi 1.1*

Awalnya hanya untuk *HTC Dream*, *Android 1.1* juga dikenal dengan "Petit Four", meskipun nama ini tidak digunakan secara resmi. Versi ini memperbaiki beberapa bug, mengubah API *Android*, dan menambahkan beberapa fitur.

Fitur – fitur yang ada pada *android versi 1.1* sebagai berikut :

1. Rincian dan tinjauan tersedia saat pengguna mencari lokasi bisnis pada Peta.
 2. Kemampuan untuk menampilkan atau menyembunyikan tombol panggilan.
 3. Kemampuan untuk menyimpan lampiran pada pesan.
 4. Menambah dukungan marquee pada tata ruang sistem.
-

b) *Android versi 1.5 (Cupcake)*

Versi ini adalah rilis pertama yang secara resmi menggunakan nama kode berdasarkan nama-nama makanan pencuci mulut ("*Cupcake*"), nama yang kemudian digunakan untuk semua versi rilis selanjutnya. Pembaruan pada versi ini termasuk beberapa fitur baru dan perubahan.

Fitur – fitur yang ada pada *android versi 1.5* sebagai berikut :

1. Dukungan papan ketik *virtual* pihak ketiga dengan prediksi teks dan kamus pengguna.
2. Dukungan *Widget* – tampilan aplikasi miniatur yang tertanam dalam aplikasi lain dan menerima pembaruan secara periodik.
3. Kemampuan merekam dan memutar *video* berformat MPEG-4 dan 3GP.
4. Kemampuan memasang (*pairing*) dan dukungan *stereo* bagi *Bluetooth* (A2DP dan AVRCP).
5. Fitur salin dan tempel pada penjelajah *web*.
6. Foto pengguna ditampilkan pada kontak favorit.
7. Tanggal atau waktu ditampilkan pada *log* panggilan, dan akses satu sentuhan ke nomor kontak dari *log* panggilan.
8. Transisi layar *animasi*.
9. Opsi memutar otomatis.
10. Animasi *boot* baru.
11. Kemampuan untuk mengunggah *video* ke YouTube.
12. Kemampuan untuk mengunggah foto ke Picasa.

c) *Android versi 1.6 (Donut)*

Berdasarkan *kernel* Linux 2.6.29. Fitur-fitur barunya adalah sebagai berikut :

1. Entri pencarian teks dan suara diperluas, termasuk menyertakan riwayat *bookmark*, kontak, dan *web*.
 2. Kemampuan bagi para pengembang untuk menyertakan konten mereka pada hasil pencarian.
 3. Mesin *sisntesis* pengucapan multibahasa yang memungkinkan *aplikasi Android* tertentu mampu mengucapkan teks.
-

4. Pencarian yang lebih mudah dan kemampuan untuk melihat cuplikan *aplikasi di Android Market*.
5. Galeri, kamera, dan perekam *video* yang lebih terintegrasi, dengan akses kamera yang lebih cepat.
6. Kemampuan memilih banyak foto untuk dihapus.
7. Pembaruan dukungan teknologi bagi CDMA/EVDO, 802.1x, VPN, dan mesin pengucap teks.
8. Dukungan bagi resolusi layar WVGA.
9. Peningkatan kecepatan dalam pencarian dan *aplikasi* kamera.
10. Perluasan kerangka kerja Gestur dan penambahan perkakas pengembangan *GestureBuilder*.

d) *Android versi 2.0/2.1 (Eclair)*

Perubahan pada versi ini meliputi:

1. Sinkronisasi akun diperluas, yang memungkinkan pengguna menambahkan beberapa akun untuk sinkronisasi *surel* dan kontak.
 2. Dukungan *surel Microsoft Exchange*, dengan kemampuan menjelajah *surel* dari beberapa akun dalam satu halaman.
 3. Dukungan *Bluetooth 2.1*.
 4. Kemampuan untuk memilih foto kontak dan opsi untuk memanggil, mengirim SMS atau *surel* kepada kontak yang bersangkutan.
 5. Kemampuan untuk mencari semua SMS dan MMS tersimpan, pesan terlama akan dihapus jika batas yang ditentukan sudah tercapai.
 6. Menambahkan sejumlah fitur pada kamera, termasuk dukungan kilat (*flash*), perbesaran digital, *mode skin*, kejernihan, efek warna, dan fokus *makro*.
 7. Peningkatan kecepatan mengetik pada papan ketik *virtual*, dengan dukungan kamus yang mempelajari penggunaan kata-kata, termasuk nama kontak sebagai saran.
 8. UI penjelajah web yang baru, dengan fitur *bookmark thumbnail*, *double-tap zoom*, dan dukungan bagi HTML5.
-

9. Penyempurnaan tampilan agenda kalender; menampilkan status menghadiri untuk setiap undangan, dan kemampuan untuk mengundang tamu baru ke acara tertentu.
10. Mengoptimalkan kecepatan perangkat lunak dan perubahan UI.
11. Dukungan bagi lebih banyak resolusi dan ukuran layar, dengan rasio kecerahan yang lebih baik.
12. Peningkatan Google Maps 3.1.2.
13. MotionEvent ditingkatkan untuk melacak aktivitas *multi touch*.
14. Penambahan live wallpaper, yang menampilkan animasi pada latar belakang layar depan.
15. Perubahan API minor, perbaikan bug, dan perubahan kerangka kerja.

e) **Android versi 2.2 (Froyo: Frozen Yoghurt)**

Froyo, singkatan untuk frozen yogurt) dirilis, yang berbasis kernel Linux.

Perubahan pada *versi* ini meliputi:

1. Peningkatan kecepatan, penyimpanan, dan pengoptimalan kinerja.
 2. Peningkatan kecepatan aplikasi melalui kompilasi JIT.
 3. Integrasi mesin JavaScript V8 Chrome pada aplikasi penjelajah web.
 4. Dukungan bagi layanan *Android Cloud to Device Messaging (C2DM)*.
 5. Peningkatan dukungan *Microsoft Exchange*, termasuk kebijakan keamanan, pencarian otomatis, GAL, sinkronisasi kalender, dan pembersihan jarak jauh.
 6. Peningkatan peluncur aplikasi dengan jalan pintas ke Telepon dan aplikasi penjelajah web.
 7. Meningkatkan fungsionalitas USB tethering dan hotspot Wi-Fi.
 8. Opsi untuk mematikan akses data pada jaringan seluler.
 9. Pembaruan aplikasi *Market* dengan menambahkan fitur pembaruan otomatis.
 10. Kontak dan panggilan suara bisa dibagikan melalui *Bluetooth*.
 11. Dukungan bagi *Bluetooth-enabled car* dan *desk docks*.
 12. Dukungan bagi sejumlah kata sandi *alfanumerik*.
 13. Dukungan pengunggahan berkas pada aplikasi penjelajah web.
 14. Penjelajah web bisa menampilkan animasi GIF.
 15. Dukungan pemasangan aplikasi pada penyimpanan *eksternal*.
-

16. Dukungan *Adobe Flash*.
17. Dukungan tampilan PPI (hingga 320 ppi), misalnya layar 4" 720p.
18. *Gestur* pembesaran pada Galeri.
19. Perbaikan *bug*, pembaruan keamanan, dan peningkatan kinerja.
20. Perbaikan *bug minor*, termasuk *bug* SMS pada Nexus One.
21. Penambahan dua *patch* keamanan.

f) *Android versi 2.3 (Gingerbread)*

Perubahan pada *versi* ini meliputi:

1. Beberapa peningkatan dan perbaikan API.
2. Dukungan bagi obrolan video atau suara menggunakan *Google Talk*.
3. Dukungan *Open Accessory Library*.
4. Peningkatan kinerja jaringan pada Nexus S 4G, serta perbaikan lainnya.
5. Perbaikan *bug Bluetooth* pada Samsung Galaxy S.
6. Peningkatan kinerja aplikasi *Gmail*.
7. Tampilan animasi bayangan untuk daftar bergulir.
8. Peningkatan kinerja aplikasi kamera.
9. Peningkatan daya tahan baterai.
10. Perbaikan *bug* pada pencarian suara.
11. Pembaruan pada *versi* 2.3.6 menyebabkan bermasalahnya sambungan ke hotspot *Wi-Fi* pada sebagian besar perangkat Nexus S di Kanada. *Google* mengakui masalah ini dan memperbaikinya pada akhir September.
12. Dukungan *Google Wallet* bagi Nexus S 4G.

g) *Android versi 3.0/3.1 (Honeycomb)*

Pembaruan pertama *Android* yang ditujukan hanya untuk komputer *tablet* dirilis, berdasarkan *kernel* Linux 2.6.36. Perangkat pertama yang menggunakan *versi* ini adalah tablet Motorola Xoom, yang dirilis pada 24 Februari 2011. Fitur-fitur yang diperbarui antara lain:

1. Pengotimalan dukungan *tablet* dengan antarmuka pengguna virtual baru dan "*holografis*".

2. Menambahkan *System Bar*; memberi akses cepat pada *notifikasi*, status, dan tombol navigasi lunak, yang terdapat di bagian bawah layar.
 3. Menambahkan *Action Bar*; memberi akses pada opsi kontekstual, navigasi, *widget*, ataupun konten-konten lainnya di bagian atas layar.
 4. Multi-tugas sederhana – mengetuk *Recent Apps* pada *SystemBar* akan memungkinkan pengguna untuk melihat cuplikan aplikasi yang sedang berjalan, dan secara cepat bisa berpindah dari suatu aplikasi ke aplikasi lainnya.
 5. Mendesain ulang papan ketik, yang membuat mengetik jadi lebih cepat, efisien, dan akurat pada layar besar.
 6. Fungsi salin atau tempel yang lebih sederhana.
 7. Beberapa *tab* penjelajah web mengganti jendela peramban, serta penambahan *mode "incognito"* baru yang memungkinkan pengguna anonim bisa menjelajah.
 8. Akses cepat pada *eksposur*, *fokus*, *flash*, *zoom*, kamera depan, dan fitur-fitur lainnya pada kamera.
 9. Kemampuan untuk melihat album dan koleksi lainnya dalam *mode* layar penuh pada galeri.
 10. UI kontak dua panel dan gulir cepat yang memudahkan pengguna dalam mengelola dan mencari kontak.
 11. UI *surel* dua panel yang menampilkan dan mengelola pesan dengan lebih mudah, memungkinkan pengguna untuk memilih satu atau lebih pesan.
 12. Dukungan obrolan video dengan menggunakan *Google Talk*.
 13. Akselerasi perangkat keras.
 14. Dukungan prosesor *multi-core*.
 15. Kemampuan untuk mengenskripsikan semua data pengguna.
 16. Stak HTTPS ditingkatkan dengan Indikasi Nama *Server* (SNI).
 17. *Filesystem in Userspace* (FUSE; modul kernel).
 18. Perbaikan UI.
 19. Konektifitas bagi aksesoris USB.
 20. Memperluas daftar *Recent Apps*.
 21. *Widget* layar depan bisa diganti ukurannya.
-

22. Dukungan bagi papan ketik eksternal dan tetikus.
23. Dukungan bagi *joystick* dan *gamepad*.
24. Dukungan bagi pemutar audio FLAC.
25. Peningkatan kinerja *Wi-Fi*, koneksi *Wi-Fi* akan dipertahankan saat layar perangkat dalam keadaan mati.
26. Dukungan bagi proksi HTTP untuk setiap titik akses *Wi-Fi*.

b) *Android versi 4.0 (ICS: Ice Cream Sandwich)*

Berdasarkan kernel Linux 3.0.1, dirilis pada 19 Oktober 2011. Petinggi *Google*, *Gabe Cohen*, menyatakan bahwa *Android 4.0* "secara teoritis kompatibel" dengan perangkat *Android 2.3x* yang diproduksi pada saat itu. Kode sumber untuk *Android 4.0* tersedia pada tanggal 14 November 2011. Pembaruan pada *versi* ini antara lain:

1. Tombol lunak *tablet Android 3.x* tersedia bagi penggunaan di telepon pintar.
 2. Pemisahan *widget* di *tab* baru, terletak pada layar yang bersebelahan dengan aplikasi.
 3. Pembuatan folder yang lebih mudah, dengan gaya *drag-and-drop*.
 4. *Launcher* yang bisa dikustomisasi.
 5. Peningkatan fitur pesan suara *visual*, dengan kemampuan untuk mempercepat atau memperlambat kecepatan pesan suara.
 6. Fungsi '*cubit* untuk memperbesar' pada kalender.
 7. Pengintegrasian fungsi cuplikan layar (*screenshot*) dengan menekan dan menahan tombol daya dan *volume* turun secara bersamaan.
 8. Perbaikan kesalahan koreksi pada papan ketik.
 9. Kemampuan untuk mengakses aplikasi secara langsung dari layar kunci (*lock screen*).
 10. Perbaikan fungsi salin dan tempel.
 11. Integrasi suara yang lebih baik dan berkesinambungan.
 12. *Mode* buka kunci identifikasi wajah, fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuka perangkat menggunakan perangkat lunak pengenalan wajah.
 13. Penambahan penjelajah *web* bawaan *Chrome*, mampu membuka halaman hingga 16 tab.
-

14. Sinkronisasi otomatis pada penjelajah *web* dengan bookmark *Chrome* pengguna.
15. Penambahan jenis huruf baru.
16. Penggunaan data bisa dibatasi, pengguna akan diperingatkan jika penggunaan data sudah mendekati batas tertentu, dan menonaktifkan data yang digunakan ketika batas tersebut terlampaui.
17. Kemampuan untuk mematikan aplikasi yang menggunakan data di latar belakang.
18. Peningkatan fungsi aplikasi kamera dengan fitur-fitur seperti *zero shutter lag*, *time lapse settings*, mode panorama, dan kemampuan untuk memperbesar saat merekam video.
19. Penambahan aplikasi pengedit foto bawaan.
20. Tata letak galeri yang baru, bisa dikelola berdasarkan lokasi dan orang.
21. Pemutakhiran aplikasi "*People*" dengan integrasi pada jejaring sosial.
22. *Android Beam*, fitur komunikasi area dekat yang memungkinkan dilakukannya pertukaran jarak pendek bookmark *web*, info kontak, arah, video *YouTube*, dan data lainnya.
23. Dukungan format gambar WebP.
24. Akselerasi perangkat keras UI.
25. *Wi-Fi Direct*.
26. Merekam video 1080p bagi perangkat *Android* tertentu.
27. Modul kernel *Android VPN Framework* (AVF) dan TUN (bukan TAP).
Sebelum versi 4.0, perangkat lunak VPN membutuhkan rooting.
28. Perbaikan *bug* minor pada Samsung Galaxy Nexus.
29. Perbaikan *bug* minor pada *Verizon Galaxy Nexus*, peluncurannya di AS ditunda hingga Desember 2011.

i) ***Android versi 4.1 (Jelly Bean)***

Google mengumumkan *Android 4.1 (Jelly Bean)* dalam konferensi *Google I/O* pada tanggal 27 Juni 2012. Berdasarkan kernel Linux 3.0.31, *Jelly Bean* adalah pembaruan penting yang bertujuan untuk meningkatkan fungsi dan kinerja antarmuka pengguna (UI). Pembaruan ini diwujudkan dalam "*Proyek Butter*", perbaikan ini termasuk antisipasi sentuh, *triple buffering*, perpanjangan waktu

vsync, dan peningkatan frame rate hingga 60 fps untuk menciptakan UI yang lebih halus. Android 4.1 Jelly Bean dirilis untuk *Android Open Source Project* pada tanggal 9 Juli 2012. Perangkat pertama yang menggunakan sistem operasi ini adalah tablet Nexus 7, yang dirilis pada 13 Juli 2012.

1. Antarmuka pengguna yang lebih halus.
 2. Waktu *vsync* pada animasi UI dikelola oleh kerangka kerja Android, termasuk reaksi aplikasi, efek sentuh, komposisi layar, dan penyegaran tampilan.
 3. *Triple buffering* pada grafis.
 4. Peningkatan aksesibilitas.
 5. Teks dua bahasa dan dukungan bahasa lainnya.
 6. Papan ketik yang bisa dimodifikasi oleh pengguna.
 7. Perluasan notifikasi.
 8. Kemampuan untuk mematikan notifikasi pada aplikasi tertentu.
 9. Shortcut dan *widget* secara otomatis bisa disusun ulang atau diatur ukurannya.
 10. *Transfer data Bluetooth* bagi *Android Beam*.
 11. Diktasi suara *luring*.
 12. Tablet dengan layar kecil bisa menyesuaikan tata letak antarmuka dan layar depan seperti pada telepon pintar.
 13. Peningkatan pencarian suara.
 14. Peningkatan aplikasi kamera.
 15. *Google Wallet* (pada Nexus 7)
 16. Foto kontak *Google+* resolusi tinggi.
 17. Aplikasi pencarian *Google Now*.
 18. *Audio multi* saluran.
 19. Audio USB (bagi suara eksternal DACs).
 20. *Audio chaining*.
 21. Penjelajah *web* bawaan *Android* diganti dengan *Google Chrome* pada perangkat Android pra-instal.
 22. Kemampuan untuk menambahkan *widget* aplikasi tanpa akses *root*.
 23. Perbaikan bug pada Nexus 7 terkait dengan ketidakmampuan untuk mengubah orientasi layar pada aplikasi apapun.
 24. Dukungan rotasi layar depan atau layar kunci pada Nexus 7.
-

- 25. Gerakan satu jari untuk menampilkan atau menyembunyikan notifikasi.
- 26. Perbaikan bug dan peningkatan kinerja.

j) *Android versi 4.2 (Jelly Bean)*

Jelly Bean 4.2 didasarkan pada kernel Linux 3.4.0, dan pertama kali digunakan pada Nexus 4 LG dan Nexus 10 Samsung, yang dirilis pada 13 November 2012.

- 1. Foto panorama "*Photo Sphere*".
 - 2. Papan kunci dengan gestur ketikan.
 - 3. Peningkatan kinerja layar kunci, termasuk dukungan *widget* dan kemampuan untuk membuka aplikasi kamera secara langsung.
 - 4. Kontrol daya notifikasi ("Pengaturan Cepat").
 - 5. *Screensaver "Daydream"*.
 - 6. Akun pengguna lebih dari satu (hanya *tablet*).
 - 7. Dukungan tampilan *nirkabel (Miracast)*.
 - 8. Perbaikan aksesibilitas: ketuk-tiga kali untuk memperbesar seluruh layar, *pan and zoom* dengan dua jari, serta keluaran suara dan navigasi *Gesture Mode* bagi pengguna tunanetra.
 - 9. Aplikasi jam baru, disertai dengan jam dunia, *stop watch*, dan penghitung waktu mundur.
 - 10. Seluruh perangkat menggunakan tata letak antarmuka yang sama, terlepas dari ukuran layar.
 - 11. *SELinux*.
 - 12. VPN yang selalu terhubung.
 - 13. Konfirmasi SMS premium.
 - 14. *Group Messaging*.
 - 15. Perbaikan bug pada aplikasi "*People*".
 - 16. Penambahan *gamepad* dan *joysticks Bluetooth* yang mendukung HID.
 - 17. Perbaikan *bug* pada *streaming audio Bluetooth*.
 - 18. Notifikasi unduhan yang menampilkan persentase dan waktu perkiraan unduhan.
 - 19. Nada baru bagi pengisian *nirkabel* dan baterai lemah.
-

- 20. Animasi galeri baru yang memungkinkan pemuatan jadi lebih cepat.
- 21. Perbaikan USB *debug*.
- 22. Perbaikan *bug* dan peningkatan kinerja.

Fitur yang tersedia di *Android* adalah:

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

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

2.5. XML (*Extensible Markup Language*)

XML (*Extensible Markup Language*) adalah bahasa markup untuk keperluan umum yang disarankan oleh W3C untuk membuat dokumen markup keperluan pertukaran data antar sistem yang beraneka ragam. XML merupakan

kelanjutan dari HTML (*HyperText Markup Language*) yang merupakan bahasa standar untuk melacak Internet.

XML memiliki tiga tipe file :

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

Keunggulan XML bisa diringkas sebagai berikut :

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

2.6. Tari Dongkrek

Seni dongkrek merupakan salah satu kesenian dari Kabupaten Madiun yang lahir tahun 1867 di Mejayan oleh seorang yang bernama Raden Tumenggung Prawirodipoero III sebagai Palang Mejayan Caruban, setelah akhir pemerintahan R. M. T. Sosrodiningrat (Bupati Madiun 1879-1885). Seni Dongkrek mempunyai filosofi sebagai pengusir pagebluk atau wabah penyakit aneh yang mengganggu masyarakat Mejayan, ketika siang terserang penyakit maka sore hari meninggal dunia. Seni dongkrek juga dipercaya sebagai tolak bala yang dapat mengurangi keburukan dalam segala hal.

Ketika atraksi digelar, kesenian ini menunjukkan fragmentasi pertarungan seru dalam kehidupan, antara kebaikan dan kejahatan. Ada orang bajik bertarung dengan buto yang hendak menusukkan keburukan. Ada pihak yang dengan tegas

mencibir niat-niat jelek (wanita bertopeng). Sekelompok pihak lainnya mentahbiskan doa-doa keselamatan (pemusik). Dan begitu seterusnya, nyaris tanpa henti. Unsur penari topeng dan pemusik, masing-masing memiliki makna yang mendalam. Penari topeng buto melambangkan kejahatan dan ketiga penari lainnya melambangkan kebaikan. Sedangkan, semua musik melambangkan harmoni, keserasian, kebersihan hati serta menolak segala bentuk musibah dan keburukan.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisa Kebutuhan

Dalam pembuatan aplikasi “Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tari DongkreK Kesenian Khas Madiun Berbasis Android” ini dilakukan analisa kebutuhan mulai dari kebutuhan fungsi fitur aplikasi dan perangkat lunak (*software*) yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi.

3.1.1. Analisa Kebutuhan Fungsi

Adapun aplikasi “Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tari DongkreK Kesenian Khas Madiun Berbasis Android” yang akan dibangun adalah seperti berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran pengenalan tari dongkreK kesenian khas madiun berbasis android memiliki lima materi yang akan disajikan yaitu sejarah, alat musik, tokoh penari, perlengkapan tari dan gerakan tari dongkreK yang masing - masing ditampilkan dalam teks dan gambar.
2. Suara alat musik yang disajikan dalam aplikasi media pembelajaran ini berdasarkan bunyi yang dikeluarkan dari masing-masing alat musik saat dimainkan dalam pementasan tari dongkreK.
3. Video yang disajikan dalam aplikasi media pembelajaran ini berisikan tentang animasi dari tari dongkreK yang memiliki tiga macam video animasi yaitu video gerak tari pembuka, gerak tari inti dan gerak tari penutup.
4. Kuis dalam aplikasi media pembelajaran ini yaitu teks dan objektif. Kuis teks berisi gambar ataupun suara yang harus menjawab dengan menginputkan teks sebagai jawabannya sedangkan kuis objektif berisi soal yang *random* dan *timer* sebagai batas waktu untuk menjawab.

3.1.2. Perangkat lunak (*software*)

Adapun perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi “Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tari Dongkrek Kesenian Khas Madiun Berbasis Android” ini adalah sebagai berikut:

1. Adobe Flash Profesional CS6

Adobe Flash Profesional CS6 digunakan dalam pembuatan fungsi tombol aplikasi, mengisikan materi – materi yang akan disajikan dalam aplikasi, mengatur desai aplikasi dan untuk menjadikan aplikasi menjadi file APK.

2. Adobe Photosop CS3

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

3. Format Factory

Format Factory digunakan untuk memotong mp3 sesuai dengan kebutuhan dan mengubah format musik dari wav ke mp3 yang nantinya akan dimasukkan kedalam aplikasi.

4. Blender

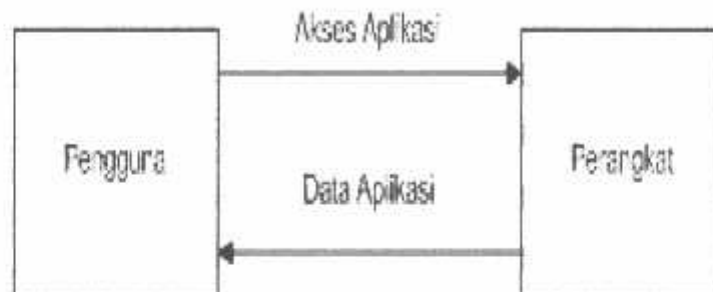
Blender digunakan untuk membuat animasi gerakan inti pada tari sehingga diharapkan akan lebih mempermudah dalam penyampaian informasi. Animasi yang dihasilkan dalam aplikasi blender adalah tiga dimensi.

3.2. Desain aplikasi

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

3.2.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem aplikasi “Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tari Dongkreng Kesenian Khas Madiun Berbasis Android” ditunjukkan dengan Gambar 3.1 di bawah ini.

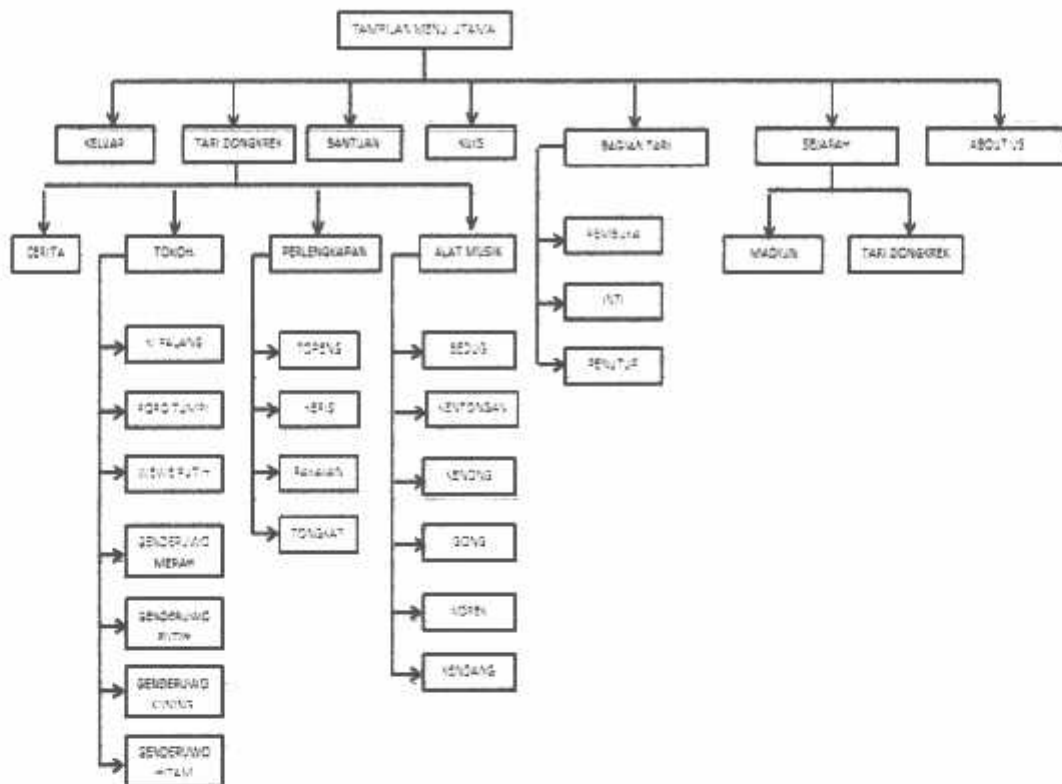


Gambar 3.1 Blok diagram

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

3.2.2. Menentukan Struktur Navigasi Aplikasi

Navigasi berfungsi untuk membuka halaman-halaman dalam aplikasi. Dengan adanya navigasi memudahkan pengguna untuk melakukan interaksi dengan tombol-tombol pada aplikasi untuk membuka halaman-halaman pada aplikasi. Menentukan struktur navigasi bertujuan untuk mempermudah pembuat aplikasi dalam membuat interaksi pada aplikasi. Karena dengan struktur navigasi dapat digambarkan dengan jelas rancangan interaksi dari menu dan sub menu pada aplikasi yang dibuat. Struktur navigasi dalam “Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tari Dongkreng Kesenian Khas Madiun Berbasis Android” ini dapat ditunjukkan pada Gambar 3.2



Gambar 3.2 Struktur Navigasi

Dalam perancangan struktur menu diawali dengan masuk ke menu utama dimana disini terdapat tujuh yaitu tari Dongkrek, sejarah, kuis, bantuan, about us , bagian tari dan keluar. Kemudian didalam menu tari dongkrek terdapat empat sub menu yaitu cerita, tokoh, perlengkapan dan alat musik, menu tokoh memiliki tujuh sub menu yaitu genderuwo merah, genderuwo kuning, genderuwo putih, genderuwo hitam, roro tumpi, wewe putih dan ki palang, menu perlengkapan memiliki empat sub menu yaitu topeng, keris, pakaian dan tongkat, menu alat music memiliki enam sub menu yaitu bedug, kenong, gong, korek, kendang, dan kentongan, di dalam menu sejarah mempunyai dua sub menu yaitu Madiun dan tari dongkrek dan didalam menu bagian tari mempunyai tiga sub menu yaitu pembuka, inti dan penutup.

3.2.3. Perancangan alur cerita (*StoryLine*) Aplikasi

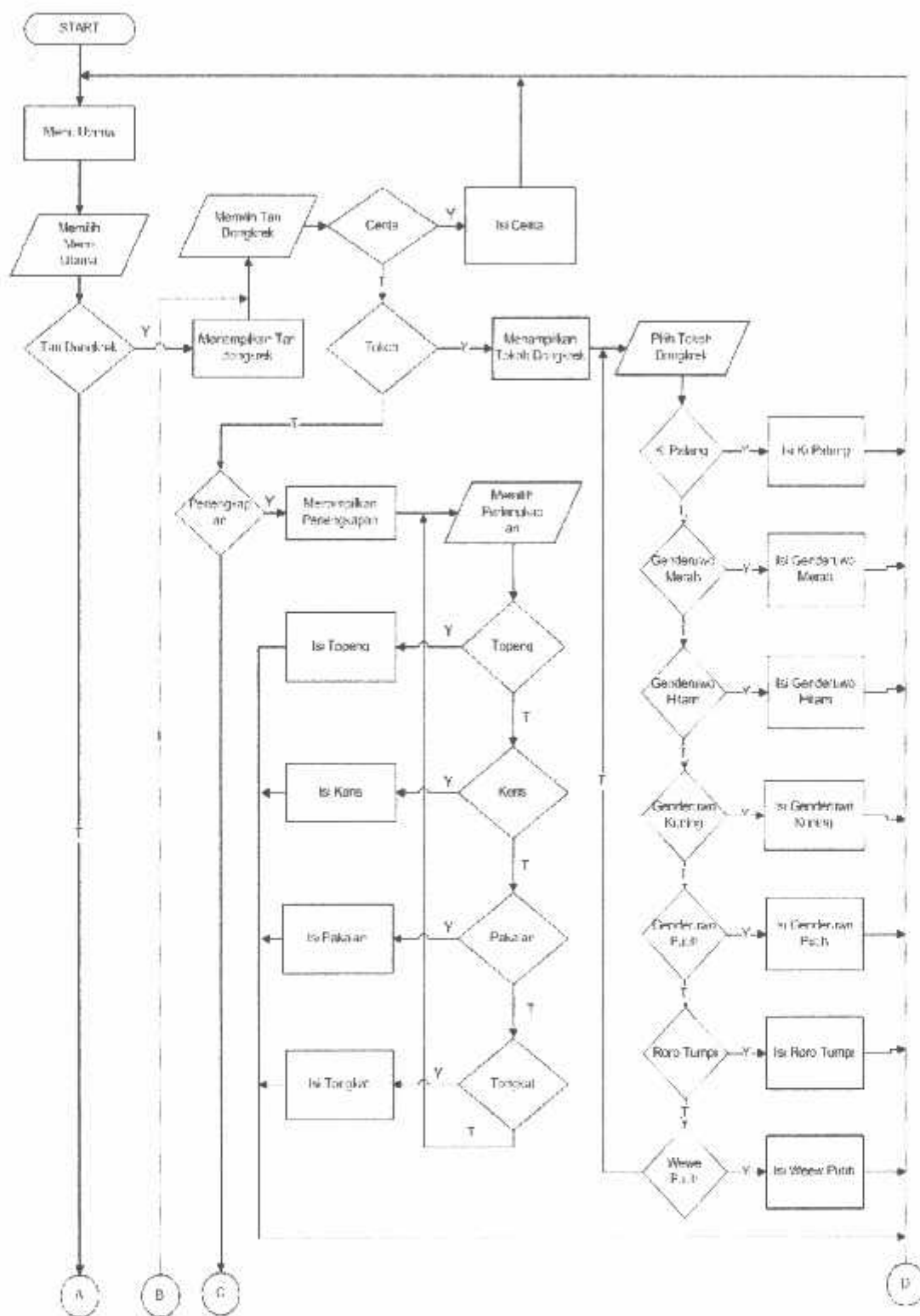
Alur cerita (*StoryLine*) dibuat dengan tujuan untuk membantu mempermudah dalam mengimplementasikan flowchart program dari aplikasi yang akan dibuat. Pada

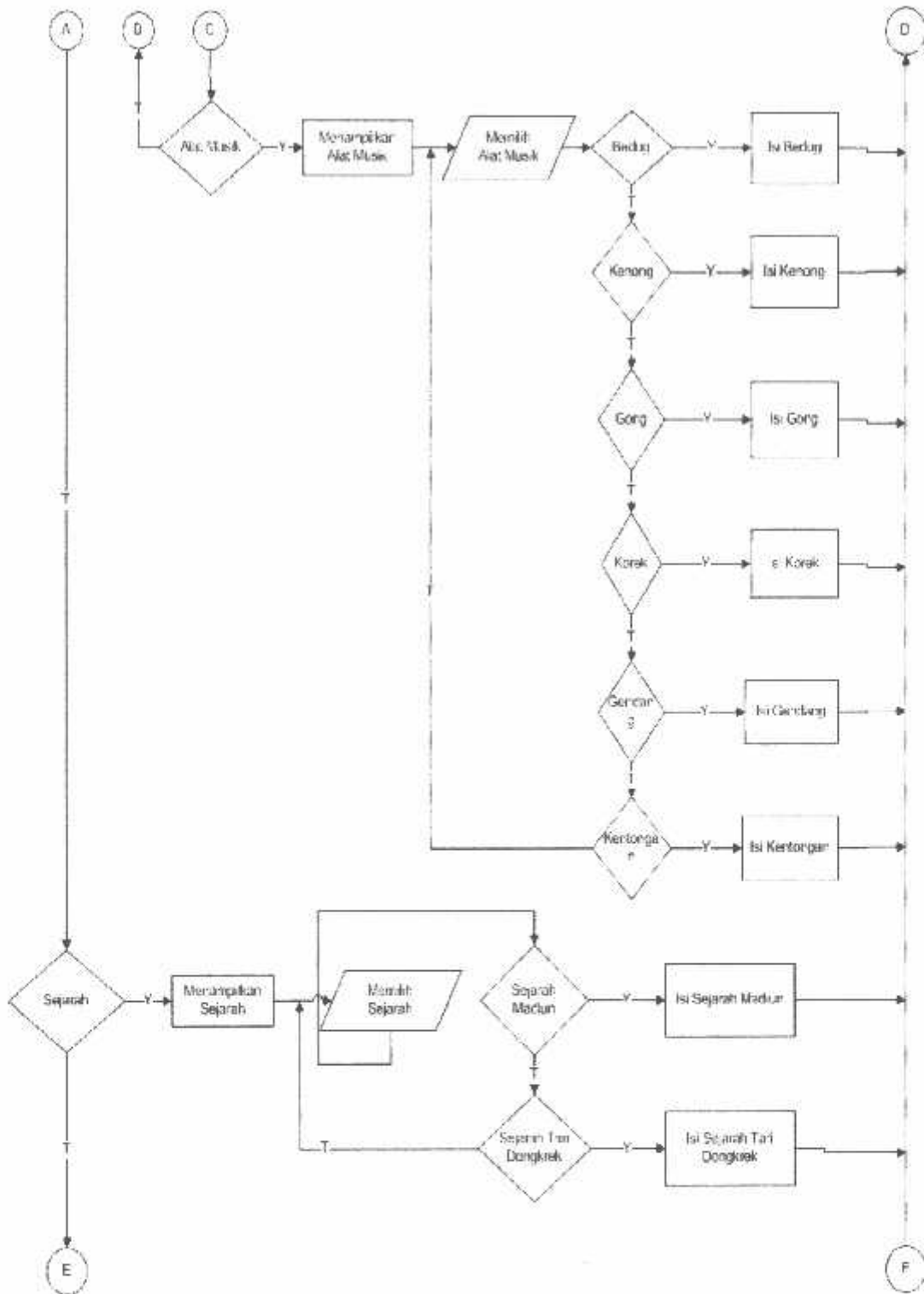
aplikasi “Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tari DongkreK Kesenian Khas Madiun Berbasis Android” ini alur ceritanya yaitu program dimulai dari menu utama. Pada halaman menu utama, terdapat tujuh pilihan menu yaitu, sejarah, kuis, bagian tari, keluar, *about us*, bantuan dan tari dongkreK.. Untuk masuk ke dalam sub menu tersebut, tinggal pilih tombol dari menu tersebut. Dalam sub menu yang telah dipilih tadi terdapat halaman konten yang berisi sub menu dari menu utama ke halaman selanjutnya dan tombol *home*, *back*, tombol *home* kembali ke halaman menu utama dan tombol *back* akan kembali ke menu sebelumnya. Pada menu sejarah terdapat tiga tombol sub menu diantaranya adalah tombol *home*, sejarah Madiun dan sejarah tari dongkreK. Pada menu kuis terdapat tiga kuis yaitu kuis pertama, kuis kedua dan kuis akhir. pada menu bagian tari terdapat tiga tombol *sub* menu yaitu tari pembuka, tari inti dan tari penutup. pada menu *about us* memberi informasi dari pembuat program yang berisi foto, nama, nim, nomor handphone dan alamat email. Pada menu bantuan terdapat informasi ataupun tata cara dalam menggunakan aplikasi ini secara tepat. Pada menu keluar apabila dipilih maka program akan secara otomatis diakhiri.

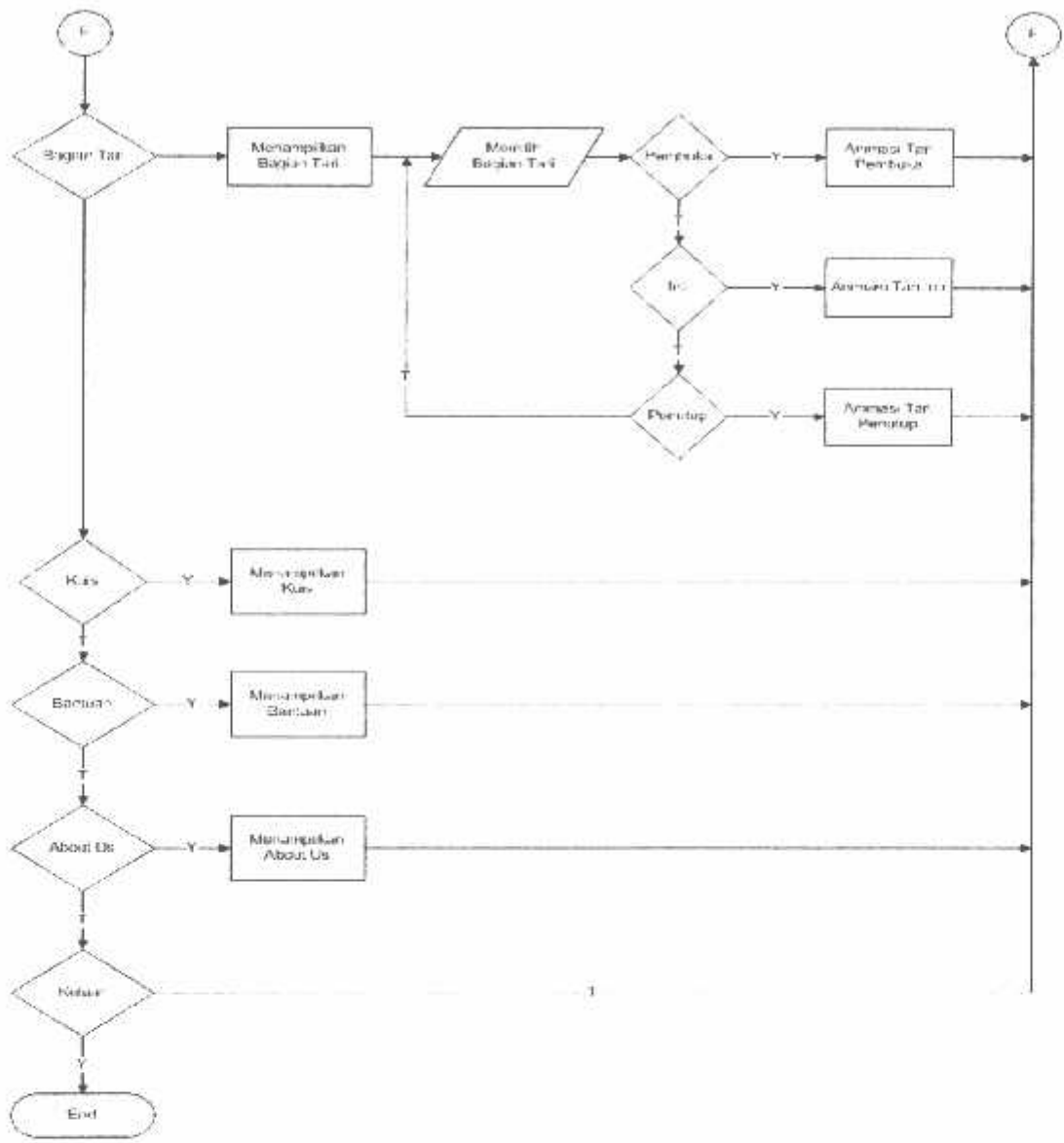
3.2.4. Membuat Flowchart Aplikasi

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

Secara garis besar alur kerja dari aplikasi “Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tari DongkreK Kesenian Khas Madiun Berbasis Android” ditunjukkan dengan flowchart pada gambar 3.3





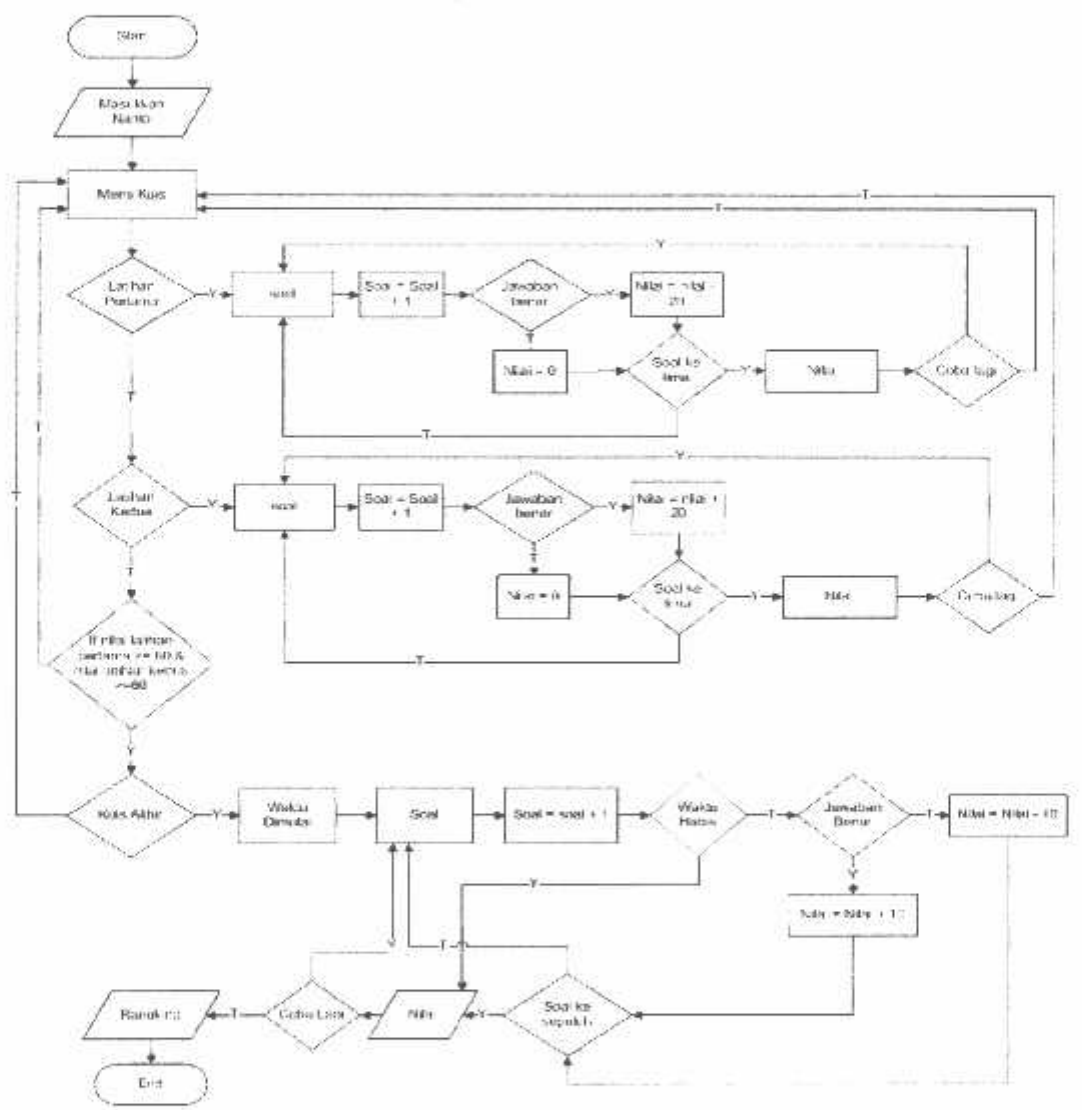


Gambar 3.3 Flowchart Aplikasi

Flowchart pada Gambar 3.3 menggambarkan pada saat aplikasi dimulai akan masuk ke halaman menu utama. Pada halaman menu utama ditampilkan tujuh pilihan menu yaitu, sejarah, kuis, bagian tari, keluar, *about us*, bantuan dan tari dongkrek. Jika pada menu utama user memilih sejarah maka akan tampil tiga tombol menu diantaranya adalah tombol *home*, sejarah Madiun dan sejarah tari dongkrek. Jika tombol *home* dipilih

maka akan kembali ke menu utama, jika memilih menu sejarah Madiun maka akan menampilkan isi tentang sejarah madiun, jika memilih sejarah tadi dongkreng maka akan menampilkan isi tentang sejarah tari dongkreng. Jika memilih menu kuis maka akan tampil lima tombol yaitu *home*, latihan pertama, latihan kedua, kuis akhir dan nilai tertinggi jika memilih latihan pertama maka akan menampilkan soal bergambar, jika memilih latihan kedua maka akan menampilkan soal suara, jika memilih kuis akhir maka akan menampilkan soal pilihan ganda dan jika memilih nilai tertinggi maka akan menampilkan daftar dari nilai yang tertinggi. Jika memilih menu bagian tari maka akan tampil tiga tombol menu yaitu tari pembuka, tari inti dan tari penutup jika memilih tari pembuka maka akan menampilkan animasi tari pembuka, jika memilih tari inti maka akan menampilkan animasi tari pembuka dan jika memilih tari penutup maka akan menampilkan animasi tari penutup. jika memilih bantuan maka akan menampilkan bantuan bagi mana penggunaan aplikasi secara benar dan tepat. Jika memilih tari dongkreng maka akan tampil enam tombol menu yaitu *home*, *back*, cerita, tokoh, alat musik dan perlengkapan jika memilih *home* maka akan kembali ke menu utama, jika memilih *back* maka akan kembali ke menu sebelumnya, jika memilih cerita maka akan menampilkan cerita yang digunakan dalam kesenian tari dongkreng, jika memilih tokoh akan tampil sembilan tombol yaitu *home*, *back*, genderuwo merah, genderuwo putih, genderuwo kuning, genderuwo hitam, roro tumpi, wewe putih dan ki palang jika memilih *home* maka akan kembali ke menu utama, jika memilih *back* maka akan kembali ke menu sebelumnya, jika memilih genderuwo merah maka akan menampilkan isi dari genderuwo merah, jika memilih genderuwo putih maka akan menampilkan isi dari genderuwo putih, jika memilih genderuwo kuning maka akan menampilkan isi dari genderuwo kuning, jika memilih genderuwo hitam maka akan menampilkan isi dari genderuwo hitam, jika memilih roro tumpi maka akan menampilkan isi roro tumpi, jika memilih wewe putih maka akan menampilkan isi wewe putih dan jika memilih ki palang maka akan menampilkan isi ki palang jika memilih alat musik maka akan tampil delapan tombol yaitu *home*, *back*, gong, korek, bedug, kentongan, gendang dan kenong jika memilih *home* maka akan kembali ke menu utama, jika memilih *back* maka akan kembali ke menu sebelumnya, jika memilih gong maka akan menampilkan isi gong, jika memilih korek maka akan menampilkan isi korek, jika memilih bedug maka akan

menampilkan isi bedug, jika memilih kentongan maka akan menampilkan isi dari kentongan, jika memilih gendang maka akan menampilkan isi gendang dan jika memilih kenong maka akan menampilkan isi kenong. Jika memilih perlengkapan maka akan tampil enam tombol yaitu home, back, pakaian, keris, tongkat dan topeng jika memilih *home* maka akan kembali ke menu utama, jika memilih *back* maka akan kembali ke menu sebelumnya, jika memilih pakaian maka akan menampilkan isi pakaian yang digunakan, jika memilih keris maka akan menampilkan isi keris, jika memilih tongkat maka akan menampilkan isi tongkat dan jika memilih topeng maka akan menampilkan isi topeng. Jika memilih keluar maka program akan ditutup.



Gambar 3.4 Flowchart Kuis

Flowchart pada Gambar 3.4 menggambarkan pada saat kuis pertama dijalankan dan pengguna selesai memasukkan nama maka akan tampil tombol kuis pertama dan kuis kedua jika memilih kuis pertama maka akan menampilkan soal bergambar jika memilih kuis kedua maka akan menampilkan soal suara. Jika nilai latihan pertama ≥ 60 dan nilai latihan kedua ≥ 60 maka akan tampil tombol kuis akhir jika memilih kuis akhir maka akan menampilkan soal pilihan ganda setelah pengguna selesai menjawab soal maka akan muncul nilai, tombol simpan dan tombol coba lagi jika memilih simpan maka nilai akan tersimpan dan jika memilih coba lagi maka akan memulai soal dari awal.

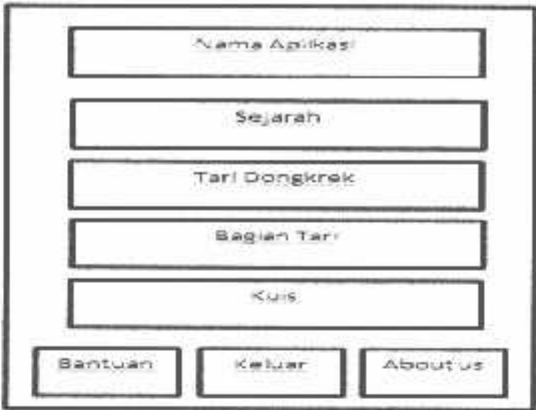
Penghitungan flowchart kuis pada Gambar 3.4 yaitu, untuk latihan pertama dan latihan kedua masing-masing terdapat lima soal setiap jawaban benar akan bernilai 20 dan jawaban soal atau yang tidak di jawab bernilai 0. Untuk soal kuis akhir disini terdapat sepuluh soal pilihan ganda dan setiap soal dengan jawaban benar mempunyai nilai 10, jawaban salah bernilai -10 dan tidak dijawab bernilai 0. Jika pengguna bisa menjawab semua soal yang diberikan maka nilai yang diperoleh adalah 100 yaitu 10 soal dikalikan 10 setiap soal yang telah dijawab.

3.3. Desain Halaman Aplikasi

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

3.3.1. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama merupakan halaman utama pada aplikasi. Pada halaman menu utama menampilkan menu yang terdapat pada aplikasi. Menu tersebut yang nantinya berfungsi langsung untuk masuk ke halaman isi dari aplikasi. Pada gambar 3.5 ditunjukkan desain dari halaman menu utama.



Gambar 3.5 Desain Halaman Menu Utama

Pada gambar 3.5 menunjukkan bahwa pada halaman menu utama terdapat judul halaman, sejarah, tari dongkrek, bagian tari, kuis, bantuan, keluar dan *about us*. tombol – tombol tersebut digunakan untuk masuk kedalam sub menu.

3.3.2. Halaman Menu Sejarah

Dalam menu sejarah terdapat tiga tombol pilihan yaitu tombol sejarah Madiun sejarah tari dongkrek dan *home*. Gambar 3.6 merupakan tampilan desain dari halaman menu sejarah yang menampilkan isi informasi dari sejarah Madiun dan sejarah tari dongkrek.



Gambar 3.6 Desain Halaman Menu Sejarah

Pada gambar 3.6 dapat dilihat bahwa pada desain halaman menu sejarah terdapat tiga tombol menu, yaitu tombol sejarah madiun, sejarah tari dongkrek dan *home* dimana pada bagian tersebut terdapat informasi-informasi seputar sejarah madiun dan tari dongkrek. Selain itu terdapat sebuah tombol yaitu, tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama.

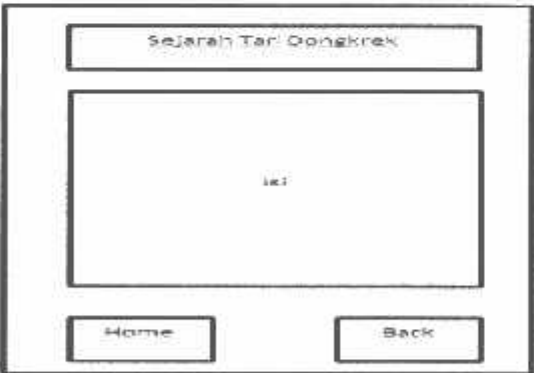
Sedangkan pada Gambar 3.7 menunjukkan desain halaman isi pada menu sejarah Madiun yang menampilkan informasi dari menu tersebut.



Gambar 3.7 Desain Halaman Isi Sejarah Madiun

Pada gambar 3.7 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan singkat dari sejarah madiun yang berfungsi membantu pengguna untuk memahami sejarah madiun. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman.

Sedangkan pada Gambar 3.8 menunjukkan desain halaman isi pada menu sejarah tari dongkrek yang menampilkan informasi dari menu tersebut.



Gambar 3.8 Desain Halaman Isi Sejarah Tari Dongkrek

Pada gambar 3.8 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan singkat dari sejarah tari dongkrek yang berfungsi membantu pengguna untuk memahami sejarah tari dongkrek. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman.

3.3.3. Halaman Tari Dongkrek

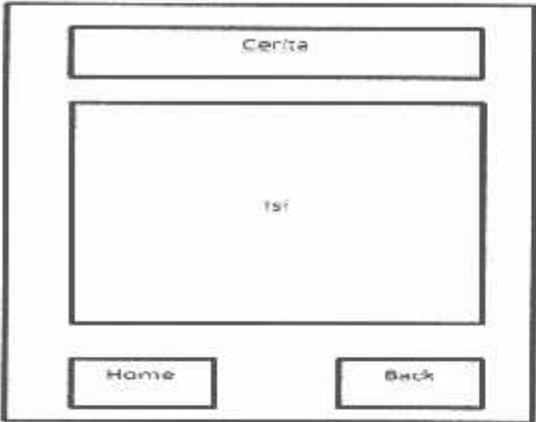
Dalam menu tari dongkrek terdapat lima tombol pilihan yaitu tombol cerita, alat musik, tokoh penari, perlengkapan dan *home*. Gambar 3.9 merupakan tampilan desain dari halaman menu sejarah yang menampilkan isi informasi dari setiap menu.



Gambar 3.9 Desain Halaman Tari Dongkrek

Pada gambar 3.9 dapat dilihat bahwa pada desain halaman menu sejarah terdapat lima tombol menu, yaitu tombol cerita, alat musik, tokoh penari, perlengkapan dan *home* dimana pada tombol cerita berisi tentang cerita dari tari dongkrek, tombol alat music berisi tentang alat music yang digunakan dalam tari dongkrek, tombol tokoh penari berisi tokoh yang dimainkan dalam tari dongkrek, tombol perlengkapan berisi tentang perlengkapan pendukung dalam tari dongkrek dan tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama.

Sedangkan pada Gambar 3.10 menunjukkan desain halaman isi pada menu cerita yang menampilkan informasi tentang cerita dari kesenian tari dongkrek.



Gambar 3.10 Desain Halaman Isi Cerita

Pada gambar 3.10 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dari cerita tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajari alur cerita tari dongkrek. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada Gambar 3.11 menunjukkan desain halaman isi pada menu alat musik yang menampilkan sub menu alat musik yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek.



Gambar 3.11 Desain Halaman Alat Musik

Pada gambar 3.11 dapat dilihat bahwa pada desain halaman menu alat musik terdapat delapan tombol menu, yaitu tombol bedug, kendang, korek, kenong, kentongan, gong, *back* dan *home* dimana pada setiap tombol menu berisi tentang penjelasan alat musik beserta suara dan cara memainkannya. Sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya.

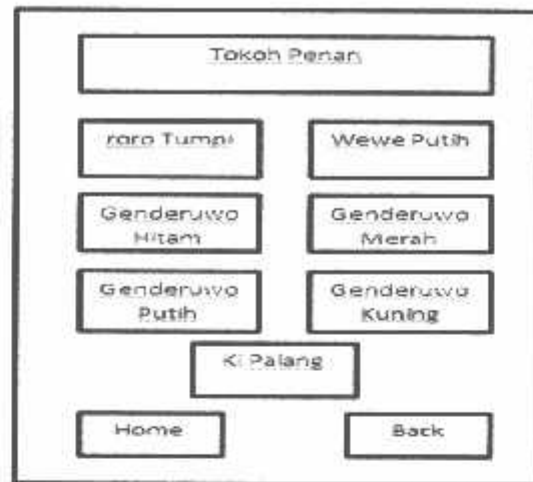
Sedangkan pada Gambar 3.12 menunjukkan desain halaman isi pada menu alat musik yang menampilkan penjelasan dari setiap alat musik yang digunakan dalam kesenian tari dongkreng.



Gambar 3.12 Desain Halaman Isi Alat Musik

Pada gambar 3.12 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar dari alat musik yang digunakan dalam kesenian tari dongkreng sehingga membantu pengguna untuk mempelajari alur cerita tari dongkreng. Tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada Gambar 3.13 menunjukkan desain halaman isi pada menu tokoh penari yang menampilkan sub menu tokoh penari yang diperankan dalam kesenian tari dongkreng.



Gambar 3.13 Desain Halaman Tokoh Penari

Pada gambar 3.13 dapat dilihat bahwa pada desain halaman menu tokoh penari terdapat sembilan tombol menu, yaitu tombol *roro tumpi*, *wewe putih*, *gendduwo hitam*, *gendduwo merah*, *gendduwo putih*, *gendduwo kuning*, *ki palang*, *back* dan *home* dimana pada setiap tombol menu berisi tentang penjelasan tokoh penari beserta gambarnya. Sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya.

Sedangkan pada Gambar 3.14 menunjukkan desain halaman isi pada menu tokoh penari yang menampilkan penjelasan dari setiap tokoh penari yang diperankan dalam kesenian tari dongkreng.



Gambar 3.14 Desain Halaman Isi Tokoh Penari

Pada gambar 3.14 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar dari tokoh penari yang berperan dalam kesenian tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajari dan mengenal tokoh yang digunakan. Tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

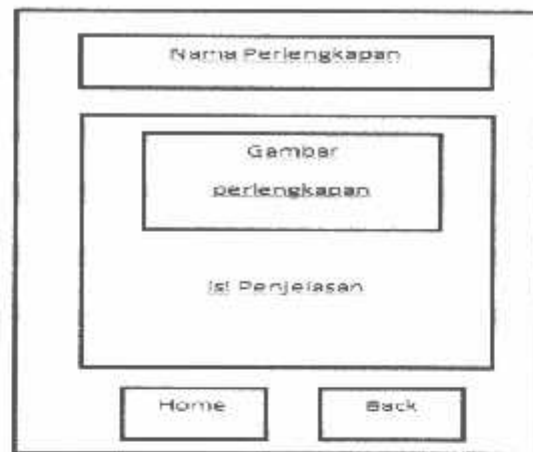
Sedangkan pada Gambar 3.15 menunjukkan desain halaman isi pada menu perlengkapan yang menampilkan sub menu perlengkapan yang digunakan dalam mendukung kesenian tari dongkrek.



Gambar 3.15 Desain Halaman Perlengkapan

Pada gambar 3.15 dapat dilihat bahwa pada desain halaman menu tokoh penari terdapat sembilan tombol menu, yaitu tombol keris, pakaian, topeng, tongkat, *back* dan *home* dimana pada setiap tombol menu berisi tentang penjelasan perlengkapan tari dongkrek beserta gambarnya. Sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya.

Sedangkan pada Gambar 3.16 menunjukkan desain halaman isi pada menu perlengkapan yang menampilkan penjelasan dari setiap perlengkapan yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek.

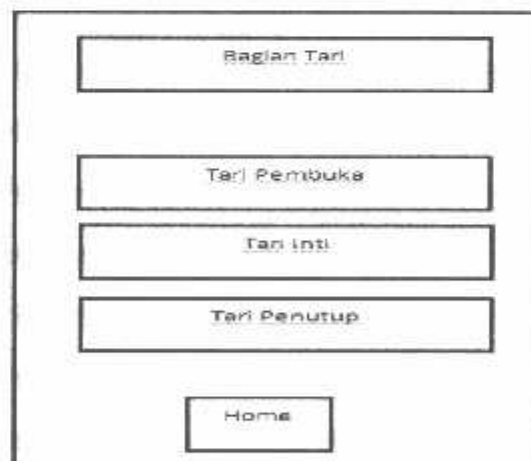


Gambar 3.16 Desain Halaman Isi Perlengkapan

Pada gambar 3.16 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar dari perlengkapan yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajari perlengkapan tari dongkrek. Tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

3.3.4. Halaman Bagian Tari

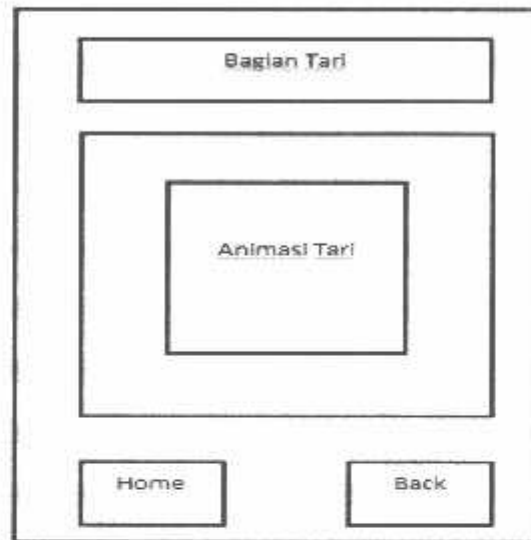
Dalam menu bagian tari terdapat empat tombol pilihan yaitu tombol tari pembuka, tari inti, tari penutup dan *home*. Gambar 3.17 merupakan tampilan desain dari halaman menu bagian tari yang menampilkan isi informasi dari setiap menu.



Gambar 3.17 Desain Halaman Bagian Tari

Pada gambar 3.17 dapat dilihat bahwa pada desain halaman menu tokoh penari terdapat semhilan tombol menu, yaitu tombol tari pembuka, tari intti, tari penutup, *back* dan *home* dimana pada setiap tombol menu berisi tentang animasi tari dongkrek. Sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu.

Sedangkan pada Gambar 3.18 menunjukkan desain halaman isi pada menu bagian tari yang menampilkan animasi dari gerakan tari dalam kesenian tari dongkrek berdasargan bagiannya.



Gambar 3.18 Desain Halaman Isi Bagian Tari

Pada gambar 3.18 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang animasi gerakan tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajari gerakan tari dongkrek. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

3.3.5. Halaman Kuis

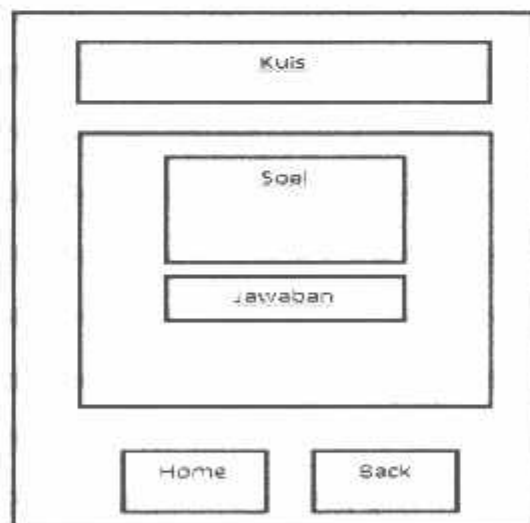
Dalam menu kuis terdapat lima tombol pilihan yaitu tombol latihan pertama, latihan kedua, kuis akhir, nilai tertinggi dan *home*. Gambar 3.19 merupakan tampilan desain dari halaman menu kuis yang menampilkan isi informasi dari setiap menu.



Gambar 3.19 Desain Halaman Kuis

Pada gambar 3.19 dapat dilihat bahwa pada desain halaman menu kuis terdapat lima tombol menu, yaitu tombol latihan pertama, latihan kedua, kuis akhir, nilai tertinggi, *back* dan *home* dimana pada setiap tombol menu berisi soal-soal latihan tari dongkreng. Sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu.

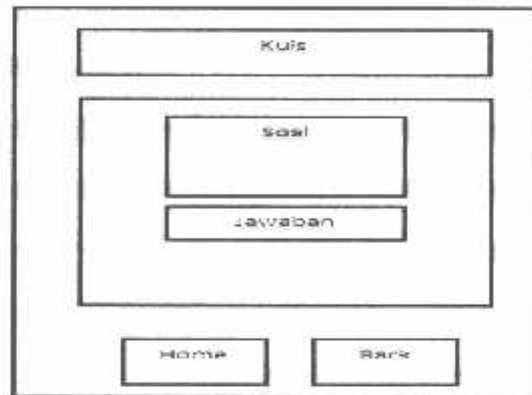
Sedangkan pada Gambar 3.20 menunjukkan desain halaman isi pada menu latihan pertama berisi tentang soal bergambar yang berhubungan dengan kesenian tari dongkreng.



Gambar 3.20 Desain Halaman Kuis Latihan Pertama

Pada gambar 3.20 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan soal bergambar yang sesuai dengan kesenian tari dongkrek. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

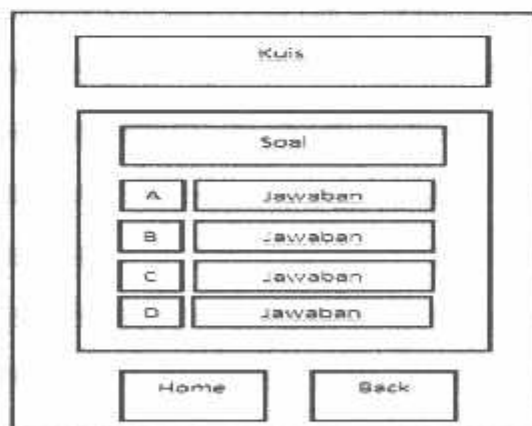
Sedangkan pada Gambar 3.21 menunjukkan desain halaman isi pada menu latihan kedua berisi tentang soal suara yang berhubungan dengan kesenian tari dongkrek.



Gambar 3.21 Desain Halaman Kuis Latihan Kedua

Pada gambar 3.21 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan soal suara yang sesuai dengan kesenian tari dongkrek. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada Gambar 3.22 menunjukkan desain halaman isi pada menu kuis akhir berisi tentang soal pilihan ganda yang sesuai dengan kesenian tari dongkrek.



Gambar 3.22 Desain Halaman Kuis Akhir

Pada gambar 3.22 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan soal pilihan ganda yang sesuai dengan kesenian tari dongkreng. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada Gambar 3.23 menunjukkan desain halaman isi pada menu nilai tertinggi berisi tentang rangking nilai berdasarkan nilai yang didapat setelah mengerjakan kuis akhir.

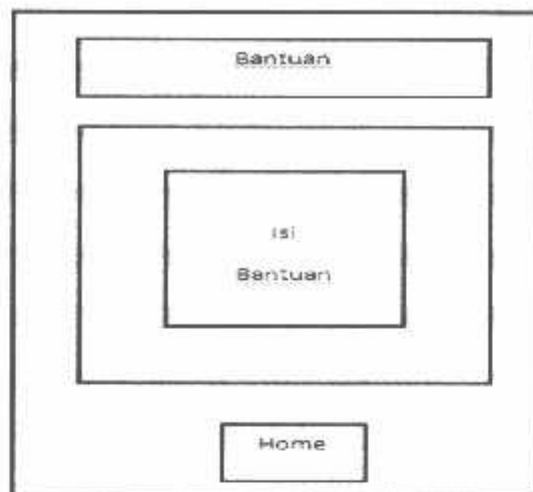
Nilai Tertinggi		
1	Nama	Nilai
2	Nama	Nilai
3	Nama	Nilai
4	Nama	Nilai
Kembali		
Home		

Gambar 3.23 Desain Halaman Nilai Tertinggi

Pada gambar 3.23 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan rangking nilai tertinggi yang diperoleh berdasarkan nilai dalam mengerjakan kuis akhir. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

3.3.6. Halaman Bantuan

Pada halaman bantuan menampilkan isi informasi yang berfungsi membantu pengguna untuk menggunakan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini secara benar. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.24

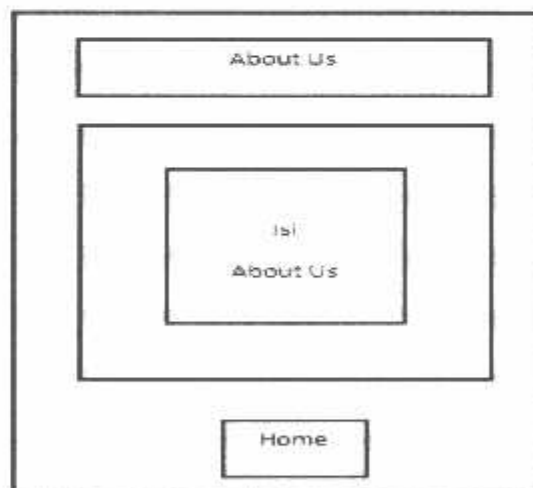


Gambar 3.24 Desain Halaman Bantuan

Pada gambar 3.24 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi yang berfungsi membantu pengguna untuk menggunakan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini secara benar. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama.

3.3.7. Halaman *About Us*

Pada halaman *about us* menampilkan isi informasi berupa biodata pembuat aplikasi media pembelajaran tari dongkreng. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.25.



Gambar 3.25 Desain Halaman *About Us*

Pada gambar 3.25 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan informasi yang berfungsi membantu pengguna untuk mengetahui biodata pembuat aplikasi media pembelajaran tari dongkreng. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI

4.1. Implementasi Sistem

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

Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Tari DongkreK Kesenian Khas Madiun Berbasis Android ini menggunakan Adobe Flash Profesional CS6 dengan Action Script 3.0 sebagai software utamanya. Dimana aplikasi ini mempunyai tujuh menu utama yaitu menu sejarah, tari dongkreK, bagian tari, kuis, *about us*, bantuan dan keluar yang semuanya berhubungan dengan kesenian tari dongkreK. Aplikasi ini dibuat dalam *frame-frame* pada Adobe Flash Profesional CS6 yang saling berhubungan antara frame satu dengan frame yang lain, sehingga isi dari aplikasi dapat berinteraksi. Pembuatan aplikasi ini meliputi pembuatan *background*, halaman isi aplikasi, *button* pada aplikasi, *animasi* pada aplikasi ini.

4.2. Pengujian sistem

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

4.2.1. Tampilan User Interface

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

4.2.1.1. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama merupakan tampilan awal saat aplikasi pertama kali dijalankan. Didalam tampilan menu terdapat beberapa tombol menu diantaranya tombol sejarah, tari dongkrek, bagian tari, kuis, bantuan, *about us* dan keluar seperti ditunjukkan pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama

Didalam tampilan Menu utama ini mempunyai tujuh tombol diantaranya tombol sejarah yang berfungsi untuk menuju ke menu sejarah madiun dan sejarah tari dongkrek, menu tari dongkrek berfungsi untuk menuju ke menu cerita, tokoh, perlengkapan dan alat musik, menu bagian tari berfungsi untuk menuju ke menu tari pembuka, tari inti dan tari penutup, menu kuis berfungsi untuk menuju ke menu latihan pertama, latihan kedua dan kuis akhir, menu bantuan berfungsi untuk menampilkan panduan penggunaan program, menu *about us* berfungsi untuk menampilkan biodata pembuat aplikasi dan menu keluar untuk mengakhiri aplikasi.

4.2.1.2. Tampilan Menu Sejarah

Dalam menu sejarah terdapat tiga tombol pilihan yaitu tombol sejarah Madiun, sejarah tari dongkrek dan *home*. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Sejarah

Didalam halaman menu sejarah terdapat tiga tombol menu, yaitu tombol sejarah madiun, sejarah tari dongkrek dan *home* dimana pada bagian tersebut terdapat informasi-informasi seputar sejarah madiun dan tari dongkrek. Selain itu terdapat sebuah tombol yaitu, tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama.

Sedangkan pada Gambar 4.3 menampilkan halaman sejarah madiun yang berisi informasi tentang sejarah Madiun dan terdapat dua tombol yaitu *home* dan *back*.



Gambar 4.3 Tampilan Isi Sejarah Madiun

Pada gambar 4.3 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan singkat dari sejarah madiun yang berfungsi membantu pengguna untuk memahami sejarah madiun. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman.

Sedangkan pada Gambar 4.4 menampilkan halaman sejarah tari dongkrek yang berisi informasi tentang sejarah dari tari dongkrek dan terdapat dua tombol yaitu *home* dan *back*.



Gambar 4.4 Tampilan Isi Sejarah Tari Dongkrek

Pada gambar 4.4 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan singkat dari sejarah tari dongkrek yang berfungsi membantu pengguna untuk memahami sejarah tari dongkrek. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman.

4.2.1.3. Tampilan Menu Tari Dongkrek

Dalam menu sejarah terdapat lima tombol pilihan yaitu tombol cerita, alat musik, tokoh penari, perlengkapan dan *home*. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Tampilan Menu Tari Dongkrek

Pada gambar 4.5 dapat dilihat bahwa pada halaman menu sejarah terdapat lima tombol menu, yaitu tombol cerita, alat musik, tokoh penari, perlengkapan dan *home* dimana pada tombol cerita berisi tentang cerita dari tari dongkrek, tombol alat music berisi tentang alat music yang digunakan dalam tari dongkrek, tombol tokoh penari berisi tokoh yang dimainkan dalam tari dongkrek, tombol perlengkapan berisi tentang perlengkapan pendukung dalam tari dongkrek dan tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama.

4.2.1.3.1. Tampilan Menu Isi Cerita

Dalam menu tampilan isi cerita yang berisi informasi tentang cerita dari tari dongkrek dan terdapat dua tombol yaitu *home* dan *back..* Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.6



Gambar 4.6 Tampilan Menu Isi Cerita

Pada gambar 4.6 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dari cerita tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajari alur cerita tari dongkrek. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

4.2.1.3.2. Tampilan Menu Alat Musik

Dalam menu alat musik terdapat delapan tombol pilihan yaitu tombol kentongan, bedug, kenong, korek, gong, kendang, *back* dan *home*. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan Menu Alat Musik

Pada gambar 4.7 dapat dilihat bahwa pada halaman menu alat musik terdapat delapan tombol menu, yaitu tombol bedug, kendang, korek, kenong, kentongan, gong, *back* dan *home* dimana pada setiap tombol menu berisi tentang penjelasan alat musik beserta suara dan cara memainkannya. Sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya.

Sedangkan pada gambar 4.8 menunjukkan halaman isi pada menu bedug yang menampilkan penjelasan, suara, cara memainkan dari alat musik bedug yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek.



Gambar 4.8 Tampilan Isi Menu Bedug

Pada gambar 4.8 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar serta sebuah tombol yang berfungsi untuk menjalankan animasi cara memainkan alat music bedug yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada gambar 4.9 menunjukkan halaman isi pada menu gong yang menampilkan penjelasan, suara, cara memainkan dari alat musik gong yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek.



Gambar 4.9 Tampilan Isi Menu Gong

Pada gambar 4.9 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar serta sebuah tombol yang berfungsi untuk menjalankan animasi cara memainkan alat musik gong yang digunakan dalam kesenian tari dongkreng sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada gambar 4.10 menunjukkan halaman isi pada menu gong yang menampilkan penjelasan, suara, cara memainkan dari alat musik gong yang digunakan dalam kesenian tari dongkreng.



Gambar 4.10 Tampilan Isi Menu Kendang

Pada gambar 4.10 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar serta sebuah tombol yang berfungsi untuk menjalankan animasi cara memainkan alat musik kendang yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada gambar 4.11 menunjukkan halaman isi pada menu kenong yang menampilkan penjelasan, suara, cara memainkan dari alat musik kenong yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek.



Gambar 4.11 Tampilan Isi Menu Kenong

Pada gambar 4.11 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar serta sebuah tombol yang berfungsi untuk menjalankan animasi cara memainkan alat musik kenong yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada gambar 4.12 menunjukkan halaman isi pada menu korek yang menampilkan penjelasan, suara, cara memainkan dari alat musik korek yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek.



Gambar 4.12 Tampilan Isi Menu Korek

Pada gambar 4.12 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar serta sebuah tombol yang berfungsi untuk menjalankan animasi cara memainkan alat musik korek yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada gambar 4.13 menunjukkan halaman isi pada menu kentongan yang menampilkan penjelasan, suara, cara memainkan dari alat musik kentongan yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek.



Gambar 4.13 Tampilan Isi Menu Kentongan

Pada gambar 4.13 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar serta sebuah tombol yang berfungsi untuk menjalankan animasi cara memainkan alat musik kenong yang digunakan dalam kesenian tari dongkreng sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

4.2.1.3.3. Tampilan Menu Tokoh Penari

Dalam menu tokoh penari terdapat sembilan tombol pilihan yaitu tombol roro tumpi, wewe putih, genderuwo merah, genderuwo putih, genderuwo merah, genderuwo kuning, kipalang, *back* dan *home*. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Tampilan Menu Tokoh Penari

Pada gambar 4.14 dapat dilihat bahwa pada halaman menu tokoh penari terdapat sembilan menu, yaitu tombol roro tumpi, wewe putih, genderuwo merah, genderuwo putih, genderuwo merah, genderuwo kuning, kipalang, *back* dan *home* dimana pada setiap tombol menu berisi tentang penjelasan alat musik beserta suara dan cara memainkannya. Sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya.

Sedangkan pada gambar 4.15 menunjukkan halaman isi pada menu roro tumpi yang menampilkan penjelasan dan gambar dari tokoh roro tumpi yang diperankan dalam kesenian tari dongkreng.



Gambar 4.15 Tampilan Isi Menu Roro Tumpi

Pada gambar 4.15 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar tokoh roro tumpi dalam kesenian tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada gambar 4.16 menunjukkan halaman isi pada menu wewe putih yang menampilkan penjelasan dan gambar dari tokoh wewe putih yang diperankan dalam kesenian tari dongkrek.



Gambar 4.16 Tampilan Isi Menu Wewe Putih

Pada gambar 4.16 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar tokoh wewe putih dalam kesenian tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada gambar 4.17 menunjukkan halaman isi pada menu genderuwo hitam yang menampilkan penjelasan dan gambar dari tokoh genderuwo hitam yang diperankan dalam kesenian tari dongkrek.



Gambar 4.17 Tampilan Isi Menu Genderuwo Hitam

Pada gambar 4.17 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar tokoh genderuwo hitam dalam kesenian tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada gambar 4.18 menunjukkan halaman isi pada menu genderuwo merah yang menampilkan penjelasan dan gambar dari tokoh genderuwo merah yang diperankan dalam kesenian tari dongkrek.



Gambar 4.18 Tampilan Isi Menu Genderuwo Merah

Pada gambar 4.18 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar tokoh genderuwo merah dalam kesenian tari dongkreng sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada gambar 4.19 menunjukkan halaman isi pada menu genderuwo putih yang menampilkan penjelasan dan gambar dari tokoh genderuwo putih yang diperankan dalam kesenian tari dongkreng.



Gambar 4.19 Tampilan Isi Menu Genderuwo Putih

Pada gambar 4.19 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar tokoh genderuwo putih dalam kesenian tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada gambar 4.20 menunjukkan halaman isi pada menu genderuwo kuning yang menampilkan penjelasan dan gambar dari tokoh genderuwo kuning yang diperankan dalam kesenian tari dongkrek.



Gambar 4.20 Tampilan Isi Menu Genderuwo Kuning

Pada gambar 4.20 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar tokoh genderuwo kuning dalam kesenian tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada gambar 4.21 menunjukkan halaman isi pada menu ki palang yang menampilkan penjelasan dan gambar dari tokoh ki palang yang diperankan dalam kesenian tari dongkrek.



Gambar 4.21 Tampilan Isi Menu Ki Palang

Pada gambar 4.21 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar tokoh ki palang dalam kesenian tari dongkreng sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

4.2.1.3.4. Tampilan Menu Perlengkapan

Dalam menu tokoh penari terdapat enam tombol pilihan yaitu tombol keris, topeng, pakaian, tongkat, *back* dan *home*. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.22..



Gambar 4.22 Tampilan Menu Perlengkapan

Pada gambar 4.22 dapat dilihat bahwa pada halaman menu tokoh penari terdapat enam menu, yaitu tombol keris, topeng, pakaian, tonngkat, *back* dan *home* dimana pada setiap tombol menu berisi tentang penjelasan alat musik beserta suara dan cara memainkannya. Sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya.

Sedangkan pada gambar 4.23 menunjukkan halaman isi pada menu keris yang menampilkan penjelasan dan gambar dari keris yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek.



Gambar 4.23 Tampilan Isi Menu Keris

Pada gambar 4.23 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar keris yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada gambar 4.24 menunjukkan halaman isi pada menu topeng yang menampilkan penjelasan dan gambar dari keris yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek.



Gambar 4.24 Tampilan Isi Menu Topeng

Pada gambar 4.24 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar topeng yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

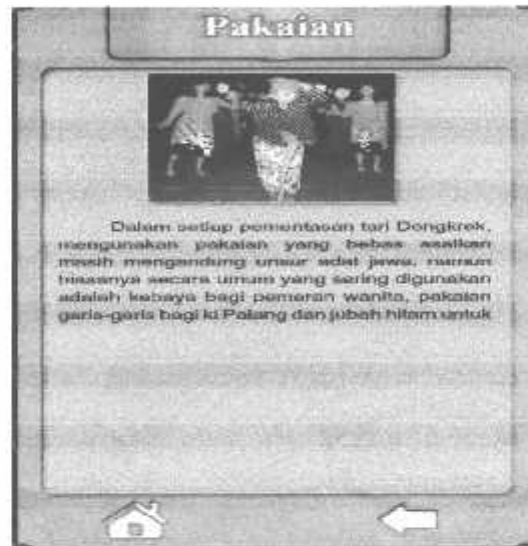
Sedangkan pada gambar 4.25 menunjukkan halaman isi pada menu tongkat yang menampilkan penjelasan dan gambar dari tongkat yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek.



Gambar 4.25 Tampilan Isi Menu Tongkat

Pada gambar 4.25 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar topeng yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada gambar 4.26 menunjukkan halaman isi pada menu pakaian yang menampilkan penjelasan dan gambar dari pakaian yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek.



Gambar 4.26 Tampilan Isi Menu Tongkat

Pada gambar 4.26 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang penjelasan dan gambar tongkat yang digunakan dalam kesenian tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

4.2.1.4. Tampilan Menu Bagian Tari

Dalam menu tokoh penari terdapat empat tombol pilihan yaitu tombol tari pembuka, tari inti, tari penutup dan *home*. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.27



Gambar 4.27 Tampilan Menu Bagian Tari

Pada gambar 4.27 dapat dilihat bahwa pada halaman menu bagian tari terdapat empat tombol pilihan yaitu tombol tari pembuka, tari inti, tari penutup dan *home* dimana pada setiap tombol menu berisi tentang animasi gerakan tari dongkreng. Sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama.

Sedangkan pada gambar 4.28 menunjukkan halaman isi pada menu tari pembuka yang menampilkan animasi gerakan tari dalam kesenian tari dongkreng.

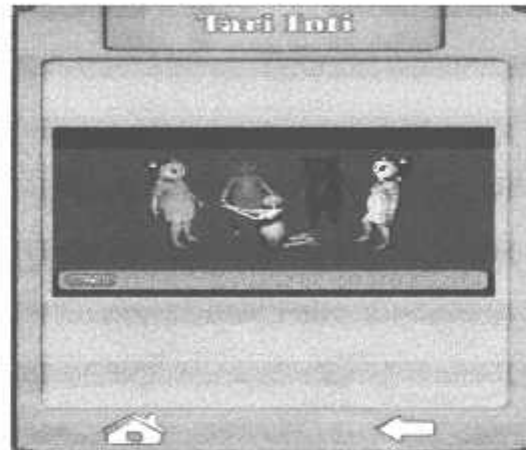


Gambar 4.28 Tampilan Isi Menu Tari Pembuka

Pada gambar 4.28 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang animasi gerakan tari dongkreng sehingga membantu pengguna

untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada gambar 4.29 menunjukkan halaman isi pada menu tari inti yang menampilkan animasi gerakan tari dalam kesenian tari dongkrek.



Gambar 4.29 Tampilan Isi Menu Tari Inti

Pada gambar 4.29 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang animasi gerakan inti tari dongkrek sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Sedangkan pada gambar 4.30 menunjukkan halaman isi pada menu tari penutup yang menampilkan animasi gerakan tari dalam kesenian tari dongkrek.



Gambar 4.30 Tampilan Isi Menu Tari Inti

Pada gambar 4.30 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan tentang animasi gerakan penutup tari dongkreng sehingga membantu pengguna untuk mempelajarinya. Tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

4.2.1.5. Tampilan Menu Kuis

Dalam menu kuis sebelum pengguna harus memasukkan nama sebelum memilih kategori kuis yang ingin di kerjakan pada halaman ini terdapat dua tombol pilihan yaitu tombol simpan dan *home*. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.31.



Gambar 4.31 Tampilan Menu Masuk Kuis

Pada gambar 4.31 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian untuk memasukkan nama, tombol *home* yang berfungsi untuk kembali kemenu utama dan tombol simpan berfungsi untuk menyimpan nama yang dimasukkan.

Sedangkan pada gambar 4.32 menunjukkan halaman menu kuis yang terdapat lima tombol pilihan yaitu tombol latihan pertama, latihan kedua, kuis akhir, nilai tertinggi dan *home*.



Gambar 4.32 Tampilan Menu Utama Kuis

Pada gambar 4.32 terlihat bahwa pada halaman menu utama kuis terdapat lima tombol pilihan yaitu tombol latihan pertama yang berisi soal bergambar, latihan kedua berisi soal suara, kuis akhir berisi soal pilihan ganda, nilai tertinggi berisi daftar nilai yang sudah mengerjakan kuis akhir dan *home* untuk kembali ke menu utama.

Sedangkan pada gambar 4.33 menunjukkan halaman menu latihan pertama yang terdapat dua buah tombol pilihan yaitu tombol jawab dan *home* serta sebuah *textbook*



Gambar 4.33 Tampilan Isi Menu Latihan Pertama

Pada gambar 4.33 terlihat bahwa pada halaman isi menu latihan pertama terdapat dua tombol pilihan yaitu tombol jawab untuk menjawab soal yang diberikan sekaligus

menuju soal lainnya dan *home* untuk kembali ke menu utama serta sebuah *textbook* yang berfungsi untuk memasukkan jawaban.

Sedangkan pada gambar 4.34 menunjukkan halaman nilai latihan pertama yang terdapat tiga buah tombol pilihan yaitu tombol *simpan*, *coba lagi* dan *home*.



Gambar 4.34 Tampilan Nilai Latihan Pertama

Pada gambar 4.34 terlihat bahwa pada halaman nilai latihan pertama terdapat tiga tombol pilihan yaitu tombol *simpan* untuk menyimpan nilai, *coba lagi* untuk mengulangi kuis dan *home* untuk kembali ke menu utama.

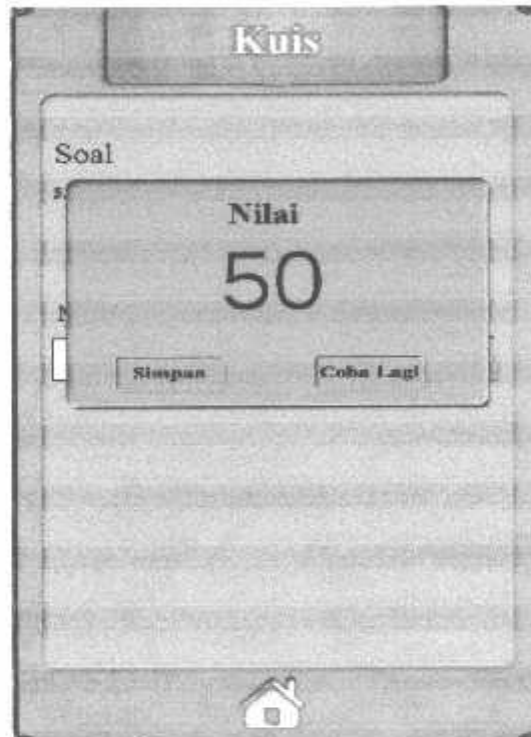
Sedangkan pada gambar 4.35 menunjukkan halaman menu latihan kedua yang terdapat tiga buah tombol pilihan yaitu tombol *jawab*, *suara* dan *home* serta sebuah *textbook*



Gambar 4.35 Tampilan Isi Menu Latihan Kedua

Pada gambar 4.35 terlihat bahwa pada halaman isi menu latihan pertama terdapat tiga tombol pilihan yaitu tombol jawab untuk menjawab soal yang diberikan sekaligus menuju soal lainnya, suara untuk membunyikan suara dan *home* untuk kembali ke menu utama serta sebuah *textbook* yang berfungsi untuk memasukkan jawaban.

Sedangkan pada gambar 4.36 menunjukkan halaman nilai latihan kedua yang terdapat tiga buah tombol pilihan yaitu tombol *simpan*, *coba lagi* dan *home*.



Gambar 4.36 Tampilan Nilai Latihan Kedua

Pada gambar 4.36 terlihat bahwa pada halaman nilai latihan kedua terdapat tiga tombol pilihan yaitu tombol *simpan* untuk menyimpan nilai, *coba lagi* untuk mengulangi kuis dan *home* untuk kembali ke menu utama.

Sedangkan pada gambar 4.37 menunjukkan halaman menu kuis akhir yang terdapat tiga buah tombol pilihan yaitu tombol *jawab*, *next* dan *home*.



Gambar 4.37 Tampilan Isi Menu Kuis Akhir

Pada gambar 4.37 terlihat bahwa pada halaman isi menu kuis akhir terdapat tiga tombol pilihan yaitu tombol jawab untuk menjawab soal yang diberikan, *next* untuk ke pertanyaan berikutnya dan *home* untuk kembali ke menu utama.

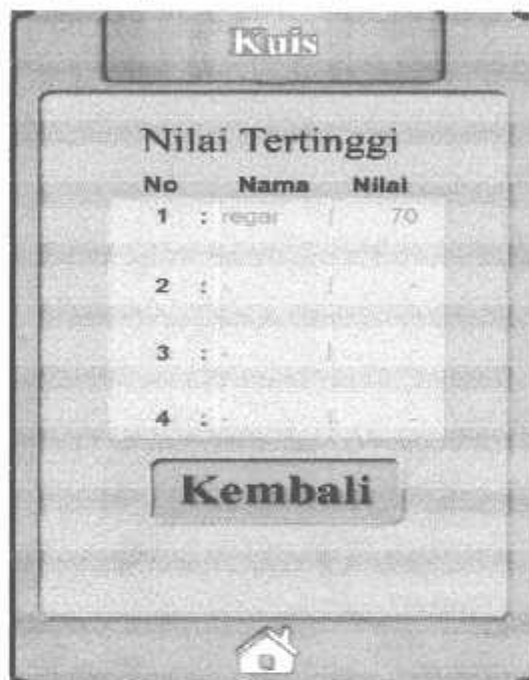
Sedangkan pada gambar 4.38 menunjukkan halaman nilai kuis akhir yang terdapat empat buah tombol pilihan yaitu tombol *simpan*, *coba lagi*, *nilai* dan *home*.



Gambar 4.38 Tampilan Nilai Kuis Akhir

Pada gambar 4.38 terlihat bahwa pada halaman isi menu kuis akhir terdapat empat tombol pilihan yaitu tombol simpan untuk menyimpan nilai, coba lagi untuk mengulangi kuis, nilai untuk menampilkan daftar nilai yang sudah mengikuti kuis dan *home* untuk kembali ke menu utama.

Sedangkan pada gambar 4.39 menunjukkan halaman daftar nilai tertinggi yang terdapat dua buah tombol pilihan yaitu tombol *kembali* dan *home*.

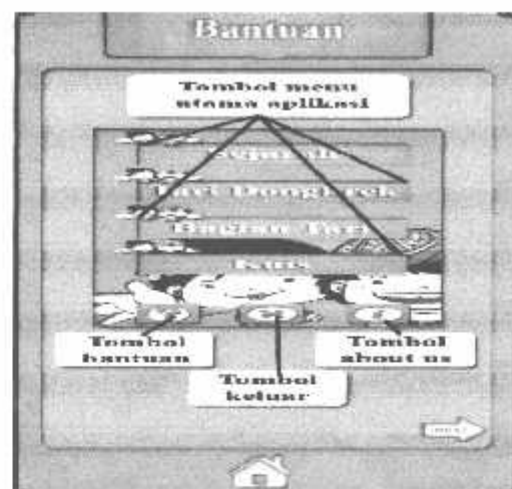


Gambar 4.39 Tampilan Nilai Tertinggi

Pada gambar 4.39 terlihat bahwa pada halaman daftar nilai tertinggi terdapat dua tombol pilihan yaitu tombol *kembali* untuk kembali kemenu utama kuis dan *home* untuk kembali ke menu utama.

4.2.1.6. Tampilan Menu Bantuan

Dalam menu bantuan dua tombol pilihan yaitu tombol *next* dan *home*. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.40.



Gambar 4.40 Tampilan Menu Bantuan

Tampilan menu bantuan merupakan tampilan yang berfungsi sebagai bantuan untuk menggunakan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini dengan benar. Agar memudahkan user dalam menjalankan aplikasi tersebut, dan terdapat tombol *home* yang terdapat di tengah atas aplikasi untuk kembali ke menu utama.

4.2.1.7. Tampilan Menu *About Us*

Tampilan menu *about us* merupakan tampilan yang berisi tentang biodata pembuat aplikasi dan terdapat tombol *home* yang terdapat di tengah atas aplikasi untuk kembali ke menu utama. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.41.



Gambar 4.41 Tampilan Menu *About Us*

4.2.1.8. Tampilan Menu Keluar

Tampilan menu keluar merupakan tampilan yang berisi tentang pertanyaan kepada pengguna apakah yakin ingin keluar dalam menu ini terdapat dua tombol yaitu tombol ya untuk setuju dan keluar dari aplikasi dan tombol tidak untuk tidak keluar dari aplikasi. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.42.



Gambar 4.42 Tampilan Menu Keluar

4.3. Pengujian

4.3.1. Pengujian Fungsional Sistem

Pengujian fungsional sistem merupakan proses untuk memperoleh adanya kesalahan pada aplikasi sebelum aplikasi tersebut diberikan kepada pengguna. Selain itu pengujian ini diperlukan untuk mengetahui tingkat keakuratan aplikasi media pembelajaran tari dongkrek yang telah dirancang. Pengujian dikatakan berhasil jika memiliki peluang untuk mendapatkan kesalahan yang belum diketahui.

Pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui atau mendeteksi jika terjadi error pada aplikasi saat dijalankan. Pada pengujian aplikasi ini dilakukan pada perangkat dengan system operasi android. Seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1. Tabel Pengujian Fungsional Sistem

Pengujian Kesesuaian Fungsi Dalam Sistem Android					
No	Menu	Proses	Hasil		
			A	B	C
1	Tombol Sejarah	Ke Sejarah	Y	Y	Y
2	Tombol Bagian tari	Ke Bagian tari	Y	Y	Y
3	Tombol Tari Dongkrek	Ke Tari Dongkrek	Y	Y	Y
4	Tombol Kuis	Ke Kuis	Y	Y	Y
5	Tombol Bantuan	Ke Bantuan	Y	Y	Y
6	Tombol About Us	Ke About Us	Y	Y	Y
7	Tombol Keluar	Ke Keluar	Y	Y	Y
8	Tombol Sejarah Madun	Ke Sejarah Madun	Y	Y	Y
9	Tombol Sejarah Tari Dongkrek	Ke Sejarah Tari Dongkrek	Y	Y	Y
10	Tombol Tari Pembuka	Ke Tari Pembuka	Y	Y	Y
11	Tombol Tari Inti	Ke Tari Inti	Y	Y	Y
12	Tombol Tari Penutup	Ke Tari Penutup	Y	Y	Y
13	Tombol Cerita	Ke Cerita	Y	Y	Y
14	Tombol Alat Musik	Ke Alat Musik	Y	Y	Y
15	Tombol Tokoh Penari	Ke Tokoh Penari	Y	Y	Y
16	Tombol Perlengkapan	Ke Perlengkapan	Y	Y	Y
17	Tombol Home	Ke Menu Utama	Y	Y	Y
18	Tombol Back	Ke Menu Sebelumnya	Y	Y	Y
19	Tombol Bedug	Ke Bedug	Y	Y	Y
20	Tombol Kendang	Ke Kendang	Y	Y	Y
21	Tombol Korek	Ke Korek	Y	Y	Y
22	Tombol Kendang	Ke Kendang	Y	Y	Y
23	Tombol Kenong	Ke Kenong	Y	Y	Y
24	Tombol Gong	Ke Gong	Y	Y	Y
25	Tombol genderuwo Merah	Ke genderuwo Merah	Y	Y	Y
26	Tombol Genderuwo Putih	Ke Genderuwo Putih	Y	Y	Y
27	Tombol Genderuwo Hitam	Ke Genderuwo Hitam	Y	Y	Y
28	Tombol Genderuwo Kuning	Ke Genderuwo Kuning	Y	Y	Y
29	Tombol Roro Tumpi	Ke Roro Tumpi	Y	Y	Y
30	Tombol Wawa Putih	Ke Wawa Putih	Y	Y	Y
31	Tombol Ki Palang	Ke Ki Palang	Y	Y	Y
32	Tombol Katis	Ke Katis	Y	Y	Y
33	Tombol Paksi	Ke Paksi	Y	Y	Y
34	Tombol Topeng	Ke Topeng	Y	Y	Y
35	Tombol Tongkat	Ke Tongkat	Y	Y	Y
36	Tombol Simpan	Ke Simpan	Y	Y	Y
37	Tombol Latihan Pertama	Ke Latihan Pertama	Y	Y	Y
38	Tombol Latihan Kedua	Ke Latihan Kedua	Y	Y	Y
39	Tombol Kuis Akhir	Ke Kuis Akhir	Y	Y	Y
40	Tombol Nilai Tertinggi	Ke Nilai Tertinggi	Y	Y	Y
41	Tombol Coba Lagi	Ke Soal Awal	Y	Y	Y

Keterangan :

A = CROSS A7S

960X540 (pixel)

Ice Cream Sandwich

B = Sony Xperia L
480 x 854 (*pixel*)
Jelly Bean

C = Samsung Galaxy S III
540 x 960 (*pixel*)
Kitkat

Y = Berhasil
T = Gagal

Prosentase Pengujian pada sistem android

$$(41/41) \times 100 \% = 100 \%$$

Pengujian menunjukkan bahwa dari 41 pengujian pada perangkat android Cross A7S (*ice cream sandwich*), Sony Xperia L (*Jelly Bean*) dan Samsung Galaxy SIII (*Kitkat*) semua berhasil, dengan demikian pada pengujian sistem android *Ice Cream Sandwich*, *Jelly Bean* dan *Kitkat* dapat berjalan baik dengan presentase 100 %.

4.3.2. Pengujian Desain

Pengujian ini merupakan pengujian untuk melihat kesesuaian desain aplikasi dari berbagai resolusi *hardware* yang berbeda pada perangkat android. Adapun hasil dari pengujian pengguna ini ditunjukkan pada tabel 4.2 dibawah ini.

Tabel 4.2 Hasil Pengujian Desain

No	Tipe Handphone	Layout Design (Pixel)	Portrait Orientation	Landscape Orientation
1	CROSS A7S	960x540	Y	T
2	Sony Xperia L	480 x 854	Y	T
3	Samsung Galaxy S III	540 x 960	Y	T

Keterangan :

Y = Berhasil
T = Gagal

Pengujian desain menunjukkan bahwa pada perangkat *android* Cross A7S, Sony Xperia I, dan Samsung Galaxy SII semua berhasil pada *Potrait orientation* akan tetapi pada *landscape orientation* tidak berhasil karena aplikasi memang tidak dirancang untuk *landscape orientation*.

4.3.3. Pengujian Latihan Pertama

Pengujian ini untuk melihat kesesuaian antara jawaban dan nilai dari soal kuis yang disajikan. Adapun hasil dari pengujian ini ditunjukkan pada tabel 4.3 dibawah ini.

Tabel 4.3 Hasil Pengujian Latihan Pertama

No	Jumlah Soal	Jawaban				Nilai Sistem	Nilai Analisis	Keakuratan Nilai (%)
		B	PB (%)	S	PS (%)			
1	5	5	100 %	0	0 %	100	100	100 %
2	5	3	60 %	2	40 %	60	60	100 %
3	5	0	0 %	5	100 %	0	0	100 %
4	5	4	80 %	1	20 %	80	80	100 %
5	5	2	40 %	3	60 %	40	40	100 %

Keterangan :

B = Benar

S = Salah

PB = Presentase Benar

PS = Presentase Salah

Dari perhitungan pengujian, jika jawaban benar maka bernilai 20 dan jika salah maka bernilai 0. Dari percobaan pertama dengan jumlah soal 5, jawaban benar 5 dan jawaban salah 0 maka nilai yang didapat adalah 100.

Pengujian kuis pertama dengan lima kali pengujian menghasilkan nilai sistem dan nilai analisis yang selalu sesuai jadi latihan pertama bekerja dengan keakuratan nilai 100%

4.3.4. Pengujian Latihan Kedua

Pengujian ini merupakan pengujian untuk melihat kesesuaian antara jawaban dan nilai dari soal kuis yang disajikan. Adapun hasil dari pengujian ini ditunjukkan pada tabel 4.4 dibawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Pengujian Latihan Kedua

No	Jumlah Soal	Jawaban				Nilai Sistem	Nilai Analisis	Keakuratan Nilai (%)
		B	PB (%)	S	PS (%)			
1	5	2	40 %	3	60 %	40	40	100 %
2	5	3	60 %	2	40 %	60	60	100 %
3	5	0	0 %	5	100 %	0	0	100 %
4	5	4	80 %	1	20 %	80	80	100 %
5	5	5	100 %	0	0 %	100	100	100 %

Keterangan :

B = Benar

S = Salah

PB = Presentase Benar

PS = Presentase Salah

Dari perhitungan pengujian, jika jawaban benar maka bernilai 20 dan jika salah maka bernilai 0. Dari percobaan pertama dengan jumlah soal 5, jawaban benar 2 dan jawaban salah 3 maka nilai yang didapat adalah 40.

Pengujian kuis kedua dengan lima kali pengujian menghasil nilai sistem dan nilai analisis yang selalu sesuai jadi kuis pertama bekerja dengan keakuratan nilai 100%

4.3.5. Pengujian Kuis Akhir

Pengujian ini merupakan pengujian untuk melihat kesesuaian antara jawaban dan nilai dari soal kuis yang disajikan. Adapun hasil dari pengujian ini ditunjukkan pada tabel 4.5 dibawah ini.

Tabel 4.5 Hasil Pengujian Kuis Akhir

No	Jumlah Soal	Jawaban						Nilai Sistem	Nilai Analisis	Keakuratan Nilai (%)
		B	PB (%)	S	PS (%)	L	PL (%)			
1	10	4	40 %	3	30 %	3	30 %	10	10	100 %
2	10	8	80 %	2	20 %	0	0 %	60	60	100 %
3	10	10	100 %	0	0 %	0	0 %	0	0	100 %
4	10	6	60 %	0	0 %	4	40 %	60	60	100 %
5	10	5	50 %	3	30 %	2	20 %	20	20	100 %

Keterangan :

B = Benar

S = Salah

L = Tidak Dijawab

PB = Presentase Benar

PS = Presentase Salah

PL = Presentase Tidak Dijawab

Dari perhitungan pengujian, jika jawaban benar maka bernilai 10, tidak dijawab bernilai 0 dan jika salah maka bernilai -10. Dari percobaan pertama dengan jumlah soal 10, jawaban benar 4, tidak dijawab 3 dan jawaban salah 3 maka nilai yang didapat adalah 10.

Pengujian kuis akhir dengan lima kali pengujian menghasil nilai sistem dan nilai analisis yang selalu sesuai dengan demikian kuis Akhir bekerja dengan keakuratan nilai 100%.

4.3.6. Pengujian Pengguna

Pengujian pengguna pada aplikasi media pembelajaran kesenian tari dongkreng ini dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada pengguna berdasarkan pengujian sistem aplikasi. Pengujian ini dilakukan kepada sepuluh orang untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi ini. Adapun hasil dari pengujian pengguna ini ditunjukkan pada tabel 4.6.

Tabel 4.6. Hasil Pengujian Pengguna

No	Pertanyaan	Baik	Cukup	Kurang
1	Tampilan	60%	40%	0%
2	Materi Yang Disajikan	70%	30%	0%
3	Kinerja Aplikasi	70%	20%	10%
4	Tingkat Kemudahan Aplikasi	80%	20%	0%
5	Fungsi Aplikasi	90%	10%	0%

Presentase Pengujian pengguna

1. Tampilan

$$6/10 \times 100 \% = 60 \%$$

Pengujian menunjukkan bahwa enam dari sepuluh pengguna memilih baik untuk tampilan aplikasi, sehingga memperoleh presentase 60 %, empat pengguna memilih cukup dengan presentasi 40% dan tidak ada pengguna yang memilih kurang.

2. Materi Yang Disajikan

$$7/10 \times 100 \% = 70 \%$$

Pengujian menunjukkan bahwa tujuh dari sepuluh pengguna memilih baik untuk materi yang disajikan, sehingga memperoleh presentase 70 %, tiga pengguna memilih cukup dengan presentase 30% dan tidak ada pengguna yang memilih kurang.

3. Kinerja Aplikasi

$$7/10 \times 100 \% = 70 \%$$

Pengujian menunjukkan bahwa tujuh dari sepuluh pengguna memilih baik untuk kinerja aplikasi, sehingga memperoleh presentase 70 %, dua pengguna memilih cukup dengan presentasi 20% dan satu pengguna memilih kurang dengan presentase 10%..

4. Tingkat Kemudahan Aplikasi

$$8/10 \times 100 \% = 80 \%$$

Pengujian menunjukkan bahwa delapan dari sepuluh pengguna memilih baik untuk tingkat kemudahan aplikasi, sehingga memperoleh prosentase 80 %, dua pengguna memilih cukup dengan prosentase 20%.

5. Fungsi Aplikasi

$$9/10 \times 100 \% = 90 \%$$

Pengujian menunjukkan bahwa sembilan dari sepuluh pengguna memilih baik untuk fungsi aplikasi, sehingga memperoleh prosentase 90 %, satu pengguna memilih cukup dengan presentase 10% dan tidak ada pengguna yang memilih kurang.

4.3.7. Pengujian Pengguna Sanggar

Pengujian pengguna Sanggar pada aplikasi media pembelajaran kesenian tari dongkreng ini dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada pengguna yang berada di sanggar Krido Sakti berdasarkan pengujian sistem aplikasi. Pengujian ini dilakukan kepada empat orang untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi ini. Adapun hasil dari pengujian pengguna ini ditunjukkan pada tabel 4.7.

Tabel 4.7. Hasil Pengujian Pengguna

No	Pertanyaan	Baik	Cukup	Kurang
1	Tampilan	75%	25%	0%
2	Kesesuaian Materi	100%	0%	0%
3	Keseuaian Gambar Tokoh	100%	0%	0%
4	Kesesuaian Suara	100%	0%	0%
5	Tinggkat Kemudahan	75%	25%	0%
6	Fungsi Aplikasi	100%	0%	0%

Presentase Pengujian pengguna

1. Tampilan

$$3/4 \times 100 \% = 75 \%$$

Pengujian menunjukkan bahwa tiga dari empat pengguna memilih baik untuk tampilan aplikasi, sehingga memperoleh presentase 75 %, satu pengguna memilih cukup dengan presentasi 25% dan tidak ada pengguna yang memilih kurang.

2. Kesesuaian Materi

$$4/4 \times 100 \% = 100 \%$$

Pengujian menunjukkan bahwa semua pengguna memilih baik untuk kesesuaian materi, sehingga memperoleh presentase 100 %.

3. Kesesuaian Gambar Tokoh

$$4/4 \times 100 \% = 100 \%$$

Pengujian menunjukkan bahwa semua pengguna memilih baik untuk kesesuaian gambar tokoh, sehingga memperoleh presentase 100 %.

4. Kesesuaian Suara

$$4/4 \times 100 \% = 100 \%$$

Pengujian menunjukkan bahwa semua pengguna memilih baik untuk kesesuaian Suara, sehingga memperoleh presentase 100 %.

5. Tingkat Kemudahan

$$3/4 \times 100 \% = 90 \%$$

Pengujian menunjukkan bahwa tiga dari empat pengguna memilih baik untuk tingkat kemudahan aplikasi, sehingga memperoleh presentase 75 %, satu pengguna memilih cukup dengan presentasi 25% dan tidak ada pengguna yang memilih kurang.

6. Fungsi Aplikasi

$$4/4 \times 100 \% = 100 \%$$

Pengujian menunjukkan bahwa semua pengguna memilih baik untuk fungsi aplikasi, sehingga memperoleh presentase 100 %.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan perancangan, implementasi, dan pengujian aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Tari DongkreK Kesenian Khas Madiun Berbasis Android ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Semua fungsi yang digunakan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkreK ini mencapai presentase keberhasilan 100 % pada perangkat android CROSS A7S Sony Xperia L dan Samsung Galaxy S III.
2. Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Tari DongkreK Kesenian Khas Madiun Berbasis Android ini dapat dijalankan di perangkat android yang mempunyai ukuran layar 960X540 *pixel*, 540 x 960 *pixel* dan 480 x 854 *pixel* dengan tingkat keakuratan mencapai 100 % dengan posisi layar *Potrait orientation*.
3. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi android versi *Jelly Bean*, *ice cream sandwich* dan *Kitkat*.
4. Pengujian latihan pertama, latihan kedua dan kuis akhir dengan masing dilakukan sebanyak lima kali pengujian menghasil nilai sistem dan nilai analisis yang selalu sesuai di setiap latihan dengan demikian diperoleh presentase keakuratan nilai 100%.
5. Pengujian pengguna dengan lima pertanyaan dan tiga kriteria jawaban yang diberikan kepada sepuluh pengguna diperoleh rata-rata presentase aplikasi, baik 74 %, cukup 24 % dan kurang 2 %.
6. Pengujian pengguna sanggar dengan enam pertanyaan dan tiga kriteria jawaban yang diberikan kepada empat pengguna diperoleh rata-rata presentase aplikasi, baik 92 %, cukup 8 % dan kurang 0 %.

5.2. Saran

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

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan untuk *landscape orientation* sehingga aplikasi dapat berjalan baik pada posisi layar *landscape*.
 2. Aplikasi ini dapat dikembangkan dan di *integrasi* secara *online* sehingga dapat dengan mudah apabila ingin memperbarui aplikasi apabila ada tambahan informasi tari dongkreng.
-

DAFTAR PUSTAKA

- ANDI. 2012. “ *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*” PENERBIT C.V ANDI OFFSET. Yogyakarta .
- Arif Akbarul Huda. 2012. *Membuat Sendiri Aplikasi Android Untuk Pemula*. Yogyakarta.
- Hartini, *Kajian Nilai, Fungsi, Dan Makna Yang Terkandung Dalam Seni Dongkrek*. Madiun: PGSD FIP IKIP PGRI Madiun.
- Huda Arif Akbarul. 2012 “*24 Jam Pintar Pemrograman Android*”. PENERBIT ANDI. Yogyakarta.
- Mahendra Djunaedi. 2005 *Menelusuri Jejak Masa Lalu*. Madiun
- Prawirodipoero Lo Ngabehi. *Dongkrek (Dongane Kawulo Rakyat Enggalo Kasarasan)*. Madiun.
- Sakti Krido. *Paguyuban Dongkrek Krido sakti Madiun*. Kabupaten Madiun
- Anonymous. 2013 Meload File SWF Eksternal Dengan AS3
<http://www.bengkelflash.com/2013/04/meload-file-swf-eksternal-dengan-as3/>
(diakses pada tanggal 20 Juni 2014. 19:00).
- Anonymous. 2012 pengenalan Adobe Flash <http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/> (diakses pada tanggal 17 April 2014. 23:00).
- Anonymous. 2014 Membuat Mobil Mengkilap Dengan Aplikasi Flash
<http://news.palcomtech.com/2013/01/membuat-mobil-mengkilap-dengan-aplikasi-flash/> (diakses pada tanggal 20 Juni 2014. 20:00)

LAMPIRAN



BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

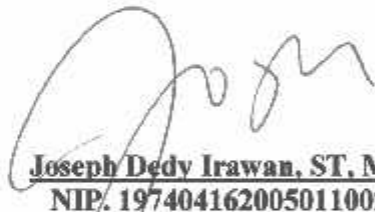
Nama : Regar Arif Johansyah
NIM : 1018185
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tari Dongkreng
Kesenian Khas Madiun Berbasis Android.

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

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

Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji

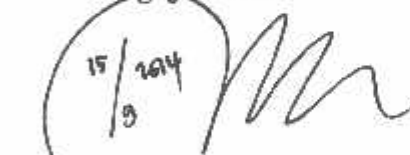

Joseph Dedv Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji :

Penguji Pertama


Sonny Prasetio, ST., MT
NIP.P. 1031000433

Penguji Kedua


Nurlaily Vendyansyah, ST



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Fakultas Teknologi Industri

Program Studi Teknik Informatika S1

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Regar Arif Johansyah
NIM : 1018185
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tari Dongkrek Kesenian Khas Madiun Berbasis Android.

Tanggal	Penguji	Uraian	Paraf
19 Agustus 2014	I	- Kesimpulan Pengujian Pengguna (sanggar)	
19 Agustus 2014	II	- Abstrak - Analisa Kebutuhan - Pengujian user kepada sanggar, kemudian masukkan dikesimpulan - Daftar Pustaka	

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Sonny Prasetio, ST, MT
NIP.P. 1031000433

Penguji Kedua

Nurlaily Vendi Vansyah, ST

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
NIP. Y. 1018800189

Dosen Pembimbing II

Suryo Adi Wibowo, ST, MT
NIP.P 1031000438



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

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

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

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

Malang, 21 April 2014

Nomor : ITN-253/INF/TA/2014

Lampiran : ---

Perihal : Bimbingan Skripsi

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

Dengan Hormat,

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : REGAR ARIF JOHANSYAH
Nim : 1018185
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

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

21 April 2014 S/D 21 September 2014

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

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

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,



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

Form S-4a



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Regar Arif Johansyah
NIM : 10.18.185
Masa Bimbingan : 21 April 2014 s/d 21 September 2014
Judul Skripsi : Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tari
Dongkreng Kesenian Khas Madiun Berbasis Andriod

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	02-05-2014	Konsultasi Rancangan Skripsi	
2	19-06-2014	Demo Program, Revisi Program	
3	17-07-2014	Demo Revisi Program	
4	04-08-2014	Makalah Seminar Hasil	
5	05-08-2014	Revisi Makalah Seminar Hasil Fix	
6	13-08-2014	Revisi Laporan Bab I, II, III, IV	
7	15-08-2014	Laporan Bab I, II, III, IV, V Fix	

Malang, 16 Agustus 2014

Dosen Pembimbing I

Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
NIP. Y. 1018800189



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Regar Arif Johansyah
NIM : 10.18.185
Masa Bimbingan : 21 April 2014 s/d 21 September 2014
Judul Skripsi : Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tari
Dongkreng Kesenian Khas Madiun Berbasis Andriod

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	03-04-2014	Konsultasi Judul Skripsi	
2	14-04-2014	Rancangan Program	
3	09-06-2014	Demo Program, Revisi Program	
4	19-06-2014	Demo Revisi Program	
5	15-07-2014	Laporan Bab I, II, III, IV	
6	19-07-2014	Makalah Seminar Hasil	
7	21-08-2014	Revisi Makalah Seminar Hasil Fix	
8	11-08-2014	Revisi Bab III, IV, V	
9	13-08-2014	Bab I, II, III, IV, V Fix	

Malang, 16 Agustus 2014

Dosen Pembimbing II

Suryo Adi Wibowo, ST, MT
NIP/P 1031000438

Form S-4b

Lampiran 1 Source Code Berhenti

```
Stop ();
```

Lampiran 2 Source Code Tombol

```
button_2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_3);

function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_3(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(11);
    //myChannel2= mySound2.play();
    //myTransform2.volume = 0.5;
}

btn_taridongkreng.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_12);

function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_12(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(21);
    //myChannel2= mySound2.play();
    //myTransform2.volume = 0.5;
}

button_6.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_17);

function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_17(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(31);
    //myChannel2= mySound2.play();
    //myTransform2.volume = 0.5;
}

kuls.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_127);

function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_127(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(96);
    //myChannel2= mySound2.play();
    //myTransform2.volume = 0.5;
}

buttonexittt_34.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_160);

function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_160(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(105);
    //myChannel2= mySound2.play();
    //myTransform2.volume = 0.5;
```

```

}
buttonaboutuss_34.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_163);

function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_163(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(106);
    //myChannel2= mySound2.play();
    //myTransform2.volume = 0.5;
}
movieClipbantuan_34.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_170);

function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_170(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(107);
    //myChannel2= mySound2.play();
    //myTransform2.volume = 0.5;
}

```

Lampiran 3 Source Code Input Nama

```

var data_player:SharedObject = SharedObject.getLocal("data_player");
var player:Object = data_player.data.p;
var nama:String;

movieYES_31.addEventListener(MouseEvent.CLICK, input);
function input(event:MouseEvent):void
{
    nama=String(nama_player.text);
    if( nama != "")
    {
        gotoAndStop(2);
    }
    else
    {
        nama_player.text="Input Name";
    }
}

```

Lampiran 4 Source Code Menampilkan Nilai Kuis

```

outnama.text=nama;
lat1.text=String(latihan2);
lat2.text=String(benar);
akhir.text=String(right_answers);

```

Lampiran 5 Source Code Menampilkan Menu Kuis Akhir

```
if (latihan2 <= 30) {  
    mulai.visible=false;  
}  
if (benar <= 30) {  
    mulai.visible=false;  
}
```

Lampiran 6 Source Code Memanggil File XML

```
import flash.events.MouseEvent;  
  
var questions:Array=new Array();  
var answers:Array=new Array();  
  
var loader:URLLoader = new URLLoader();  
loader.addEventListener(Event.COMPLETE, loadXML);  
loader.load(new URLRequest("sample.xml"));  
  
function loadXML(e:Event):void  
{  
    var myxml = new XML(e.target.data);  
    var loop =myxml.ques.length();  
    for (var i=0;i<loop;i++){questions[i]=myxml.ques[i].q1;  
  
        answers[i]=[myxml.ques[i].op1,myxml.ques[i].op2,myxml.ques[i].op3,myxml.ques[i].op4];  
    }  
}
```

Lampiran 7 Source Code Menyimpan Nilai Kuis

```
import flash.events.MouseEvent;  
//outnama.text=nama;  
nameField.text = nama;  
score.text=String(right_answers);  
ra.text=right;  
wa.text=wrong_answers;  
  
stop();  
  
coba.buttonMode=true;  
function klikcoba(e:MouseEvent){  
    gotoAndStop(2);  
}  
coba.addEventListener(MouseEvent.CLICK,klikcoba);  
buttonSave.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP, saveScore);  
buttonContinue.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP, continueStartM);  
function saveScore(event:MouseEvent) { // Save the score
```

```

        if (right_answers == 0) { // If the SCORE is equal to 0
            //nameField.textColor = 0x000000;
            //nameField.text = "No Points";
        } else if (right_answers < savedSN.score4) { // The score is to small to end up on the
leaderboard

            } else if (nameField.text == "" || nameField.text == "Name") {
            } else {
            /**// Save the score
                //test=nameField.text;
                if ((right_answers > savedSN.score1 || savedSN.score1 == "-") &&
right_answers != 0) {
                    trace("Score 1");
                    savedSN = {
                        name1:nama,
                        name2:savedSN.name1,
                        name3:savedSN.name2,
                        name4:savedSN.name3,
                        score1:right_answers,
                        score2:savedSN.score1,
                        score3:savedSN.score2,
                        score4:savedSN.score3};
                    soSavedScNa.data.nameScore = savedSN; // Set the data in the save
file to the savedSN variable
                    soSavedScNa.flush(); // Overwrite existing save file
                    buttonSave.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
saveScore);
                    //buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
continueStartM);
                    //gotoAndStop(1); // Go to the start menu
                } else if ((right_answers > savedSN.score2 || savedSN.score2 == "-") &&
right_answers != 0) {
                    trace("Score 2");
                    savedSN = { // Set the date the savedSN variable will have
                        name1:savedSN.name1,
                        //name2:nameField.text,
                        name2:nama,
                        name3:savedSN.name2,
                        name4:savedSN.name3,
                        score1:savedSN.score1,
                        score2:right_answers,
                        score3:savedSN.score2,
                        score4:savedSN.score3};
                    soSavedScNa.data.nameScore = savedSN; // Set the data in the save
file to the savedSN variable
                    soSavedScNa.flush(); // Overwrite existing save file
                    buttonSave.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
saveScore);
                    //buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
continueStartM);
                    //gotoAndStop(1); // Go to the start menu

```

```

    } else if ((right_answers > savedSN.score3 || savedSN.score3 == "-") &&
right_answers != 0) {
        trace("Score 3");
        savedSN = { // Set the date the savedSN variable will have
                    name1:savedSN.name1,
                    name2:savedSN.name2,
                    //name3:nameField.text,
                    name3:nama,
                    name4:savedSN.name3,
                    score1:savedSN.score1,
                    score2:savedSN.score2,
                    score3:right_answers,
                    score4:savedSN.score3};
        soSavedScNa.data.nameScore = savedSN; // Set the data in the save
file to the savedSN variable
        soSavedScNa.flush(); // Overwrite existing save file
        buttonSave.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
saveScore);
        //buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
continueStartM);
        //gotoAndStop(1); // Go to the start menu
    } else if ((right_answers > savedSN.score4 || savedSN.score4 == "-") &&
right_answers != 0) {
        trace("Score 4");
        savedSN = { // Set the date the savedSN variable will have
                    name1:savedSN.name1,
                    name2:savedSN.name2,
                    name3:savedSN.name3,
                    //name4:nameField.text,
                    name4:nama,
                    score1:savedSN.score1,
                    score2:savedSN.score2,
                    score3:savedSN.score3,
                    score4:right_answers};
        soSavedScNa.data.nameScore = savedSN; // Set the data in the save
file to the savedSN variable
        soSavedScNa.flush(); // Overwrite existing save file
        buttonSave.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
saveScore);
        //buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
continueStartM);
        //gotoAndStop(1); // Go to the start menu
    }
}
}
function checkTextName(event:Event) { // Set the nameField to the normal text color
    if (nameField.text != "" && nameField.text != "Name") { // If the nameField is not null and not
equal to 'Name'
        //nameField.textColor = 0x000000;
        this.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, checkTextName);
    }
}

```

```

}
function continueStartM(event:MouseEvent) { // Go to the start menu
    buttonSave.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, saveScore);
    buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, continueStartM);
    this.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, checkTextName);
    gotoAndStop(5); // Go to the start menu
}

```

Lampiran 8 Source Code Menampilkan Nilai Tertinggi

```

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

```

Lampiran 9 Source Code Kuis

```

var cek2:int=0;
var hurufPrediksi2:String;
var fl_benar2:ProLoader;
var fl_salah2:ProLoader;
var benar2:int;
var mySound2:Sound = new Sound();
var myChannel2:SoundChannel = new SoundChannel();
var myTransform2 = new SoundTransform();
mySound2.load(new URLRequest("nice.mp3"));

//event pada tombol cek2
cekBtn1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, cek2Huruf2);
function cek2Huruf2(event:MouseEvent):void
{
    hurufPrediksi2=String(inputTeks.text);

    if( hurufPrediksi2 == "genderuwo merah")
    {
        latihan2 = latihan2 + 20;
        //tampil.text= String(benar);
        //myChannel2= mySound2.play();
        //myTransform2.volume = 0.5;
        fl_benar2 = new ProLoader();
        //cek2
        if (cek2==0) {
            //fl_benar2.load(new URLRequest("benar1.png"));
            fl_benar2.x=-170;
            fl_benar2.y=-15;

```

```

        addChild(fl_benar2);
    }
    else {
        fl_salah2.unload()
        //fl_benar2.load(new URLRequest("benar1.png"));
        fl_benar2.x=-170;
        fl_benar2.y=-15;
        addChild(fl_benar2);
        cek2=0;
    }
    var timer2:Timer = new Timer(1000,1);
    timer2.addEventListener(TimerEvent.TIMER,go2);
    timer2.start();
}
else
{
    if (cek2==0) {
        display.text="salah";
        fl_salah2 = new ProLoader();
        //fl_salah2.load(new URLRequest("salah.png"));
        addChild(fl_salah2);
        cek2=1;
    }
    var timer22:Timer = new Timer(1000,1);
    timer22.addEventListener(TimerEvent.TIMER,go22);
    timer22.start();
}
}
function go2(e:TimerEvent):void{
    fl_benar2.unload();
    myChannel2.stop();
    gotoAndStop(9);
}
function go22(e:TimerEvent):void{
    fl_salah2.unload();
    //myChannel2.stop();
    gotoAndStop(9);
}
}

```

ANGKET SKRIPSI

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TARI DONGKREK KESENIAN KHAS MADIUN BERBASIS ANDROID

NAMA : PINARYO
ALAMAT : Nganyuk
PEKERJAAN : TNI - AD

Tanda Tangan



1. Menurut Anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - a. Baik
 - ☒ b. Cukup
 - c. Kurang
2. Bagaimana materi yang disajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - ☒ a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Kurang
3. Bagaimana kinerja aplikasi media pembelajaran tari dongkreng saat digunakan ?
 - a. Baik
 - b. Cukup
 - ☒ c. Kurang
4. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - ☒ a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Kurang
5. Bagaimana fungsi yang diberikan aplikasi sebagai media pembelajaran tari dongkreng ?
 - a. Baik
 - ☒ b. Cukup
 - c. Kurang

ANGKET SKRIPSI

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TARI DONGKREK KESENIAN KHAS MADIUN BERBASIS ANDROID

NAMA : Bina anggora Putra
ALAMAT : Nganjuk
PEKERJAAN : Mahasiswa

Tanda Tangan



1. Menurut Anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - a. Baik
 - ☒ b. Cukup
 - c. Kurang
 2. Bagaimana materi yang disajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - ☒ a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Kurang
 3. Bagaimana kinerja aplikasi media pembelajaran tari dongkreng saat digunakan ?
 - a. Baik
 - ☒ b. Cukup
 - c. Kurang
 4. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - ☒ a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Kurang
 5. Bagaimana fungsi yang diberikan aplikasi sebagai media pembelajaran tari dongkreng ?
 - ☒ a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Kurang
-

ANGKET SKRIPSI

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TARI DONGKREK KESENIAN KHAS MADIUN BERBASIS ANDROID

NAMA : Rega Aditya P
ALAMAT : Nganjuk, Tanggunganom
PEKERJAAN : Mahasiswa

Tanda Tangan



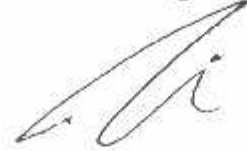
1. Menurut Anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - a. Baik
 - ☒ b. Cukup
 - c. Kurang
2. Bagaimana materi yang disajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - ☒ a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Kurang
3. Bagaimana kinerja aplikasi media pembelajaran tari dongkreng saat digunakan ?
 - a. Baik
 - ☒ b. Cukup
 - c. Kurang
4. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - ☒ a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Kurang
5. Bagaimana fungsi yang diberikan aplikasi sebagai media pembelajaran tari dongkreng ?
 - ☒ a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Kurang

ANGKET SKRIPSI

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TARI DONGKREK KESENIAN KHAS MADIUN BERBASIS ANDROID

NAMA : A-ZAMROZI
ALAMAT : Lumajang.
PEKERJAAN : Mahasiswa

Tanda Tangan



1. Menurut Anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - a. Baik
 - ☒ b. Cukup
 - c. Kurang
2. Bagaimana materi yang disajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - ☒ a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Kurang
3. Bagaimana kinerja aplikasi media pembelajaran tari dongkreng saat digunakan ?
 - ☒ a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Kurang
4. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - ☒ a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Kurang
5. Bagaimana fungsi yang diberikan aplikasi sebagai media pembelajaran tari dongkreng ?
 - ☒ a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Kurang

ANGKET SKRIPSI

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TARI DONGKREK KESENIAN KHAS MADIUN BERBASIS ANDROID

NAMA : EDI DWI HARIONO
ALAMAT : Malang
PEKERJAAN : Mahasiswa



1. Menurut Anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang
2. Bagaimana materi yang disajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang
3. Bagaimana kinerja aplikasi media pembelajaran tari dongkreng saat digunakan ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang
4. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang
5. Bagaimana fungsi yang diberikan aplikasi sebagai media pembelajaran tari dongkreng ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang

ANGKET SKRIPSI

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TARI DONGKREK KESENIAN KHAS MADIUN BERBASIS ANDROID

NAMA : Eka Cahjono
ALAMAT : Kepondan - Moleong
PEKERJAAN : mahasiswa

Tanda Tangan



1. Menurut Anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
☒ a. Baik
b. Cukup
c. Kurang
2. Bagaimana materi yang disajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
☒ a. Baik
b. Cukup
c. Kurang
3. Bagaimana kinerja aplikasi media pembelajaran tari dongkreng saat digunakan ?
☒ a. Baik
b. Cukup
c. Kurang
4. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
☒ a. Baik
b. Cukup
c. Kurang
5. Bagaimana fungsi yang diberikan aplikasi sebagai media pembelajaran tari dongkreng ?
☒ a. Baik
b. Cukup
c. Kurang

ANGKET SKRIPSI

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TARI DONGKREK KESENIAN KHAS MADIUN BERBASIS ANDROID

NAMA : DANAN EKATAMA . K
ALAMAT : JL PAWATTAN NO 13, MALANG
PEKERJAAN : MAHASISWA

Tanda Tangan



1. Menurut Anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - ☒ a. Baik
 - ☐ b. Cukup
 - ☐ c. Kurang
2. Bagaimana materi yang disajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - ☒ a. Baik
 - ☐ b. Cukup
 - ☐ c. Kurang
3. Bagaimana kinerja aplikasi media pembelajaran tari dongkreng saat digunakan ?
 - ☒ a. Baik
 - ☐ b. Cukup
 - ☐ c. Kurang
4. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - ☒ a. Baik
 - ☐ b. Cukup
 - ☐ c. Kurang
5. Bagaimana fungsi yang diberikan aplikasi sebagai media pembelajaran tari dongkreng ?
 - ☒ a. Baik
 - ☐ b. Cukup
 - ☐ c. Kurang

ANGKET SKRIPSI

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TARI DONGKREK KESENIAN KHAS MADIUN BERBASIS ANDROID

NAMA : Miftahul Huda
ALAMAT : Bojonegoro
PEKERJAAN : Mahasiswa

Tanda Tangan



1. Menurut Anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - ☒ a. Baik
 - ☐ b. Cukup
 - ☐ c. Kurang
2. Bagaimana materi yang disajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - ☐ a. Baik
 - ☒ b. Cukup
 - ☐ c. Kurang
3. Bagaimana kinerja aplikasi media pembelajaran tari dongkreng saat digunakan ?
 - ☒ a. Baik
 - ☐ b. Cukup
 - ☐ c. Kurang
4. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - ☐ a. Baik
 - ☒ b. Cukup
 - ☐ c. Kurang
5. Bagaimana fungsi yang diberikan aplikasi sebagai media pembelajaran tari dongkreng ?
 - ☒ a. Baik
 - ☐ b. Cukup
 - ☐ c. Kurang

ANGKET SKRIPSI

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TARI DONGKREK KESENIAN KHAS MADIUN BERBASIS ANDROID

NAMA : CHANDRA ETCHA SEPYANA
ALAMAT : MALANG
PEKERJAAN : MAHASISWA

Tanda Tangan



1. Menurut Anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang
2. Bagaimana materi yang disajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang
3. Bagaimana kinerja aplikasi media pembelajaran tari dongkreng saat digunakan ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang
4. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang
5. Bagaimana fungsi yang diberikan aplikasi sebagai media pembelajaran tari dongkreng ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang

ANGKET SKRIPSI

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TARI DONGKREK KESENIAN KHAS MADIUN BERBASIS ANDROID

NAMA : NICLO Barcelona S.
ALAMAT : JL Pelita
PEKERJAAN : Mahasiswa



1. Menurut Anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - ☒ a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Kurang
2. Bagaimana materi yang disajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - ☒ a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Kurang
3. Bagaimana kinerja aplikasi media pembelajaran tari dongkreng saat digunakan ?
 - ☒ a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Kurang
4. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
 - ☒ a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Kurang
5. Bagaimana fungsi yang diberikan aplikasi sebagai media pembelajaran tari dongkreng ?
 - ☒ a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Kurang

ANGKET SKRIPSI

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TARI DONGKREK KESENIAN KHAS MADIUN BERBASIS ANDROID

NAMA : WALGITA
ALAMAT : MEJAYAN
PEKERJAAN : SUNASTA

Tanda Tangan



1. Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran tari dongkrek ini ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang
2. Menurut anda bagaimana kesesuaian materi yang disajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkrek ini ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang
3. Menurut anda bagaimana kesesuaian gambar tokoh yang di sajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkrek ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang
4. Menurut anda bagaimana kesesuaian gambar dan suara alat musik yang di sajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkrek ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang
5. Menurut anda bagaimana tingkat kemudahan dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran tari dongkrek ini ?
☐ a. Baik
☒ b. Cukup
☐ c. Kurang
6. Menurut anda bagaimana fungsi yang diberikan aplikasi sebagai media pembelajaran tari dongkrek ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang

ANGKET SKRIPSI

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TARI DONGKREK KESENIAN KHAS MADIUN BERBASIS ANDROID

NAMA : *Sulasni*
ALAMAT : *Jl. P. Sudirman GgA*
PEKERJAAN : *Pens. PNS.*

Tanda Tangan



1. Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
☒ a. Baik
b. Cukup
c. Kurang
 2. Menurut anda bagaimana kesesuaian materi yang disajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
☒ a. Baik
b. Cukup
c. Kurang
 3. Menurut anda bagaimana kesesuaian gambar tokoh yang di sajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ?
☒ a. Baik
b. Cukup
c. Kurang
 4. Menurut anda bagaimana kesesuaian gambar dan suara alat musik yang di sajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ?
☒ a. Baik
b. Cukup
c. Kurang
 5. Menurut anda bagaimana tingkat kemudahan dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
☒ a. Baik
b. Cukup
c. Kurang
 6. Menurut anda bagaimana fungsi yang diberikan aplikasi sebagai media pembelajaran tari dongkreng ?
☒ a. Baik
b. Cukup
c. Kurang
-

ANGKET SKRIPSI

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TARI DONGKREK KESENIAN KHAS MADIUN BERBASIS ANDROID

NAMA : SUDARSONO
ALAMAT : JL. PRAWIRO DIPURAN 21
PEKERJAAN : Pensiunan PNS.



1. Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang
2. Menurut anda bagaimana kesesuaian materi yang disajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang
3. Menurut anda bagaimana kesesuaian gambar tokoh yang di sajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang
4. Menurut anda bagaimana kesesuaian gambar dan suara alat musik yang di sajikan dalam aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang
5. Menurut anda bagaimana tingkat kemudahan dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran tari dongkreng ini ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang
6. Menurut anda bagaimana fungsi yang diberikan aplikasi sebagai media pembelajaran tari dongkreng ?
☒ a. Baik
☐ b. Cukup
☐ c. Kurang