

SKRIPSI

**APLIKASI TEBAK GAMBAR DAN PENGENALAN PAKAIAN
ADAT BERBASIS ANROID**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Mencapai Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Jurusan Informatika



Oleh:

FATIN FURIYANTI

NIM: 131080200101

**FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI
INFOMATIKA UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SIDOARJO**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

**APLIKASI TEBAK GAMBAR DAN PENGENALAN PAKAIAN ADAT
BERBASIS ANDROID**

Skripsi S1

Program Studi Informatika

Disusun Oleh :

FATIN FURIYANTI

131080200101

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Mochammad Alfian Rosid, S.Kom., M.Kom

**FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO
2018**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fatin Furiyanti

Tempat, Tgl Lahir : Sidoarjo, 01 Juli 1995

NIM : 131080200101

Fakultas / Jurusan : Teknik / Informatika

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “APLIKASI TEBAK GAMBAR DAN PENGENALAN PAKAIAN ADAT BERBASIS ANDROID” bukan skripsi atau karya ilmiah orang lain, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademis.

Sidoarjo, 20 Februari 2018



ng Menyatakan,

(Fatin Furiyanti)

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

(Mochamad Alfian Rosid, S.Kom., M.Kom)

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI TEBAK GAMBAR DAN PENGENALAN PAKAIAN ADAT BERBASIS ANDROID

Skripsi disusun untuk salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer (S.Kom)

Di

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Oleh:

Nama : Fatin Furiyanti

NIM : 131080200101

Tanggal Ujian : 09 Februari 2018

Periode Wisuda : 2018

Disetujui Oleh:

1. Mochammad Alfian Rosid, S.Kom., M.Kom
NIK. 210381



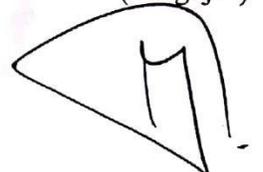
(Pembimbing)

2. Ir. Sumarno, MM
NIK. 970070



(Penguji I)

3. Dr. Hindarto, S.Kom., MT
NIP. 197307302005011002



(Penguji II)



Izza Anshory, ST.,MT
NIK. 202239

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah skripsi ini saya persembahkan untuk orang – orang yang senantiasa sayang, senantiasa mendoakan, dan mendukung saya :

1. Kedua orang tua tersayang, yang memberikan dukungan sepenuhnya kepada saya.
2. Adik dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan do'a.
3. Dosen Teknik Informatika yang ikhlas dan sabar mengenalkan, memberikan ilmu, membimbing, dan mendidik saya.
4. Bapak Mochammad Alfian Rosid, S.Kom., M.Kom selaku dosen wali dan dosen pembimbing yang sabar membimbing saya.
5. Keluarga besar Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, teman – teman seperjuangan di Jurusan Teknik Informatika.
6. Terutama Sahabat Saya semuanya dari kelas B2 Teknik Informatika yang telah memberikan semangat dan suport kepada saya.
7. Terima kasih teman - teman angkatan 2013 khususnya (Teknik Informatika Malam B2) yang telah susah, senang bersama selama kuliah. Semoga kekompakan selamat 4 tahun ini tetap terjalin sillaturahmi. Dan tidak akan lupa kenangan selama menempuh perkuliahan di umsida ini.

MOTTO

“Memulailah dengan penuh Keyakinan, Menjalankan penuh Keikhlasan, Menyelesaikan dengan penuh Kebahagiaan”

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada tuhanmulah engkau berharap”

(QS.Al-Insyirah,6-8)

APLIKASI TEBAK GAMBAR DAN PENGENALAN PAKAIAN ADAT BERBASIS ANDROID

Fatin Furiyanti ^[1], Moch. Alfian Rosid, S.Kom., M.Kom ^[2]

Prodi Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Jl.HM.Ridwan
Gelam No.250, Gelam, Candi, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61271
Telp. 031-8962773 dan Fax. 031-8962740.

Email : furiyantifatin@gmail.com

ABSTRAK

Kebudayaan mengenai asal-usul daerah, adat istiadat, benda yang dikeramatkan dan kebiasaan masyarakat ditiap daerah dan juga masih banyak kebudayaan-kebudayaan ditiap daerah-daerah Indonesia yang belum diketahui oleh masyarakat secara umum. Salah satu unsur kebudayaan berbentuk material yang masih belum banyak diketahui masyarakat umum adalah Pakaian Adat.

Namun seiring perkembangan jaman, pakaian adat daerah ini cenderung ditinggalkan. Masyarakat pada umumnya cenderung lebih suka terhadap pakaian modern. Maka dengan adanya aplikasi pengenalan pakaian adat indonesia berbasis android ini dapat mempermudah proses belajar dan memperkenalkan pakaian adat indonesia, agar masyarakat tidak meninggalkan pakaian adat daerah. Dengan diciptakannya aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dalam proses belajar dan bermain pengenalan pakaian adat indonesia. Adapun hasil survei yang ditujukan kepada 10 orang dari beberapa kalangan, didapat tingkat kepuasan sebesar 90 % yang berarti sangat puas.

Kata kunci: *pengenalan, pakaian adat, Android.*

APLIKASI TEBAK GAMBAR DAN PENGENALAN PAKAIAN ADAT BERBASIS ANDROID

Fatin Furiyanti ^[1], Moch. Alfian Rosid, S.Kom., M.Kom ^[2]

Prodi Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Jl.HM.Ridwan
Gelam No.250, Gelam, Candi, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61271
Telp. 031-8962773 dan Fax. 031-8962740.

Email : furiyantifatin@gmail.com

ABSTRACT

Culture about the origin of the region, customs, objects that are sacred and habits of people in each region and also there are many cultures in every region of Indonesia that is not yet known by the public in general. One element of a material-shaped culture that is still not widely known to the general public is Customary Clothes. But over the times, custom clothing in this area tends to be abandoned. The general public tends to prefer modern clothing. This is supported by learning media about the introduction of traditional clothing area. Android-based devices in the current era is very rapidly growing, both from the standpoint of developers and users. Applications Guess Image And Introduction Of Indigenous Clothes Indonesia Based Android This To simplify who want to learn custom clothing Indonesia. Created in the form of mobile aims to be easy to carry anywhere and easy to learn. With the creation of this learning media allows users to interact directly in the process of learning and playing the introduction of indigenous clothing Indonesia. The results of a survey aimed at 10 people from some circles, obtained a satisfaction level of 90% which means very satisfied.

Keywords: *introduction, Indigenous clothes, Android*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Aplikasi Tebak Gambar Dan Pengenalan Pakaian Adat Berbasis Android”**.

Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide, maupun pemikiran. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Hidayatulloh, M.Si, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
2. Izza Anshory, S.T., M.T selaku Dekan Teknik Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
3. Yulian Findawati, S.T, M.MT selaku Kepala Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
4. Mochammad Alfian Rosid, S.Kom., M.Kom selaku Dosen pembimbing skripsi.
5. Dr. Hindarto, S.Kom., MT, selaku Dosen penguji skripsi.
6. Ir. Sumarno, MM, selaku Dosen penguji skripsi.
7. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Sekolah Tinggi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah banyak membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.

Semoga segala bantuan yang tidak ternilai harganya ini mendapat imbalan di sisi Allah SWT sebagai amal ibadah.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan ke depan.

Sidoarjo, 20 Februari 2018

(Fatin Furiyanti)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 Pengertian Pakaian Adat.....	7
2.2.2 Sejarah Singkat Pakaian Adat.....	8
2.2.3 Media Pembelajaran	8
2.2.4 Aplikasi.....	9
2.2.5 CorelDraw.....	9
2.2.5.1 Definisi CorelDraw.....	9
2.2.5.2 Keunggulan CorelDraw	9

2.2.5.3	Fasilitas Dasar CorelDraw	10
2.3	Jenis Pakaian Adat	11
2.4	Flowchart	34
2.5	Pengenalan Desain Android	37
2.5.1	Android	37
2.5.2	Sejarah Android	37
2.5.3	Android 4.4 KitKat	38
2.5.4	Android Software Development Kit (SDK)	38
2.5.5	Android Development Tools (ADT)	39
2.5.6	Java	40
2.6	Use Case Diagram	40
2.7	Activity Diagram	41
2.8	Class Diagram	42
2.9	Squence Diagram	44

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Lokasi Dan Waktu Penelitian	46
3.2	Alat Dan Bahan Penelitian	46
3.2.1	Alat Penelitian	46
3.2.2	Bahan Penelitian	46
3.3	Metode Waterfall	47
3.3.1	Analisis	47
3.3.2	Perancangan	48
3.4	Flowchart Pembuatan Sistem	49
3.5	Activitiy Diagram	50
3.6	Sequence Diagram	53
3.7	Desain Interface	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	64
4.2	Implementasi Pembelajaran	64

4.2.1	Desain Antar Muka Halaman Utama.....	64
4.2.2	Desain Antar Muka Halaman Menu Utama	68
4.2.3	Desain Antar Muka Halaman Tampilan Menu Pakaian Adat	70
4.2.4	Desain Antar Muka Belajar Pakaian Adat.....	72
4.2.5	Tampilan Permainan.....	73
4.2.6	Tampilan Mulai Permainan	76
4.2.7	Tampilan Nilai	78
4.2.8	Desain Antar Muka Tampilan Menu Bantuan.....	80
4.2.9	Desain Antar Muka Halaman Tampilan Menu Tentang.....	81
4.2.3	Uji Coba Aplikasi Dan Kuisiner.....	82

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran.....	87

DAFTAR PUSTAKA	88
----------------------	----

LAMPIRAN

6.1	Lampiran Source Code Tampilan Utama.....	89
6.2	Lampiran Source Code Menu Utama.....	89
6.3	Lampiran Source Code Tampilan Menu Pakaian Adat.....	91
6.4	Lampiran Source Code Belajar Pakaian Adat.....	94
6.5	Lampiran Source Code Tampilan Permainan	95
6.6	Lampiran Source Code Tampilan Mulai Permainan.....	97
6.7	Lampiran Source Code Tampilan Nilai	100
6.8	Lampiran Source Code Tampilan Menu Bantuan	101
6.6	Lampiran Source Code Tampilan Menu Tentang.....	103

LAMPIRAN RESPONDEN KUISINOER
---	--------------

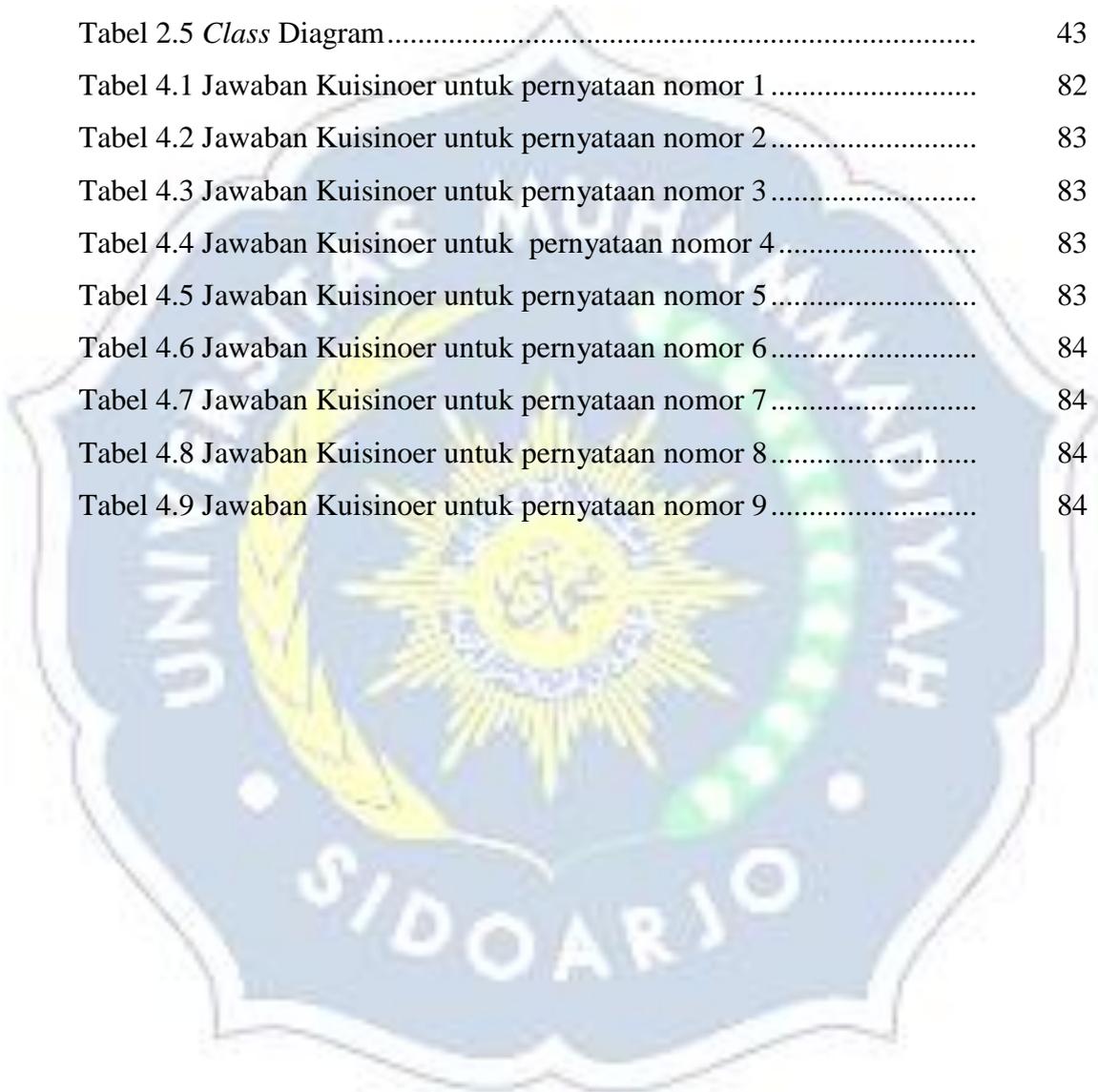
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pakaian Adat Aceh	11
Gambar 2.2 Pakaian Adat Sumatra Utara	12
Gambar 2.3 Pakaian Adat Sumatra Selatan	13
Gambar 2.4 Pakaian Adat Sumatra Barat	13
Gambar 2.5 Pakaian Adat Riau	14
Gambar 2.6 Pakaian Adat Kepulauan Riau	15
Gambar 2.7 Pakaian Adat Bangka Belitung	15
Gambar 2.8 Pakaian Adat Jambi	16
Gambar 2.9 Pakaian Adat Bengkulu	17
Gambar 2.10 Pakaian Adat Lampung	17
Gambar 2.11 Pakaian Adat Banten	18
Gambar 2.12 Pakaian Adat DKI Jakarta	19
Gambar 2.13 Pakaian Adat Jawa Barat	19
Gambar 2.14 Pakaian Adat Jawa Tengah	20
Gambar 2.15 Pakaian Adat Jawa Timur	21
Gambar 2.16 Pakaian Adat Yogyakarta	21
Gambar 2.17 Pakaian Adat Kalimantan Barat	22
Gambar 2.18 Pakaian Adat Kalimantan Timur	23
Gambar 2.19 Pakaian Adat Kalimantan Selatan	23
Gambar 2.20 Pakaian Adat Kalimantan Utara	24
Gambar 2.21 Pakaian Adat Kalimantan Tengah	25
Gambar 2.22 Pakaian Adat Sulawesi Barat	25
Gambar 2.23 Pakaian Adat Sulawesi Tengah	26
Gambar 2.24 Pakaian Adat Sulawesi Tenggara	27
Gambar 2.25 Pakaian Adat Sulawesi Selatan	27
Gambar 2.26 Pakaian Adat Sulawesi Utara	28
Gambar 2.27 Pakaian Adat Gorontalo	29
Gambar 2.28 Pakaian Adat Maluku	29
Gambar 2.29 Pakaian Adat Maluku Utara	30

Gambar 2.30 Pakaian Adat Bali.....	31
Gambar 2.31 Pakaian Adat Nusa Tenggara Barat	32
Gambar 2.32 Pakaian Adat Nusa Tenggara Timur	33
Gambar 2.33 Pakaian Adat Papua.....	33
Gambar 2.34 Pakaian Adat Papua Barat	34
Gambar 2.35 Notasi Sequence Diagram	45
Gambar 3.1 Metode Waterfall.....	47
Gambar 3.2 Use Case Diagram	48
Gambar 3.3 Flowchart Sistem.....	50
Gambar 3.4 Activity Diagram Memilih Menu Utama	51
Gambar 3.5 Activity Memilih Pakaian Adat.....	52
Gambar 3.6 Activity Memilih Permainan.....	53
Gambar 3.7 Activity Memilih Tentang.....	54
Gambar 3.8 Sequence Diagram.....	55
Gambar 3.9 Tampilan Tampilan Awal.....	56
Gambar 3.10 Tampilan Menu Awal.....	57
Gambar 3.11 Gambar Menu Pakaian Adat	58
Gambar 3.12 Gambar Tampilan Belajar Pakaian Adat.....	59
Gambar 3.13 Tampilan Permainan Tebak Gambar.....	60
Gambar 3.14 Tampilan Mulai Permainan	60
Gambar 3.15 Tampilan Score	61
Gambar 3.16 Tampilan Tentang	62
Gambar 3.17 Tampilan Menu Bantuan.....	63
Gambar 4.1 Halaman Utama.....	64
Gambar 4.2 Tampilan Menu	68
Gambar 4.3 Tampilan Menu Pakaian Adat.....	70
Gambar 4.4 Tampilan Belajar Pakaian Adat.....	72
Gambar 4.5 Tampilan Permainan	73
Gambar 4.6 Tampilan Mulai Permainan	76
Gambar 4.7 Tampilan Nilai.....	78
Gambar 4.8 Tampilan Menu Bantuan	80
Gambar 3.9 Tampilan Menu Tentang	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	5
Tabel 2.2 Simbol – simbol Flowchart	35
Tabel 2.3 Simbol – simbol <i>Use Case Diagram</i>	41
Tabel 2.4 Simbol <i>Activity Diagram</i>	42
Tabel 2.5 <i>Class Diagram</i>	43
Tabel 4.1 Jawaban Kuisinoer untuk pernyataan nomor 1	82
Tabel 4.2 Jawaban Kuisinoer untuk pernyataan nomor 2.....	83
Tabel 4.3 Jawaban Kuisinoer untuk pernyataan nomor 3	83
Tabel 4.4 Jawaban Kuisinoer untuk pernyataan nomor 4.....	83
Tabel 4.5 Jawaban Kuisinoer untuk pernyataan nomor 5.....	83
Tabel 4.6 Jawaban Kuisinoer untuk pernyataan nomor 6.....	84
Tabel 4.7 Jawaban Kuisinoer untuk pernyataan nomor 7	84
Tabel 4.8 Jawaban Kuisinoer untuk pernyataan nomor 8.....	84
Tabel 4.9 Jawaban Kuisinoer untuk pernyataan nomor 9.....	84



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara yang kaya akan budaya, berbagai suku, upacara adat dan pakaian adat yang dimiliki. Bermula dari Sabang melangkah menuju Merauke begitu banyak kebudayaan ditiap daerah. Kebudayaan mengenai asal-usul daerah, adat istiadat, benda yang dikeramatkan dan kebiasaan masyarakat ditiap daerah dan juga masih banyak kebudayaan-kebudayaan ditiap daerah-daerah Indonesia yang belum diketahui oleh masyarakat secara umum. Salah satu unsur kebudayaan berbentuk material yang masih belum banyak diketahui masyarakat umum adalah Pakaian Adat.

Pembelajaran tentang budaya, harus ditanamkan sejak dini. Namun sekarang ini banyak yang sudah tidak menganggap pentingnya mempelajari budaya lokal. Padahal melalui pembelajaran budaya, kita dapat mengetahui pentingnya budaya lokal dalam membangun budaya bangsa serta bagaimana cara mengadaptasi budaya lokal di tengah perkembangan zaman. Apabila budaya lokal dapat dijaga dengan baik, Indonesia akan dipandang sebagai negara yang dapat mempertahankan identitasnya di mata internasional. (Makmun, 2013).

(Jupriyanto dan Erlina, 2013) Idola Ganis mealukan penelitian pengenalan adat tradisional indonesia berbasis mulitmedia namun kekurangan dalam penelitan ini hanya melakukan pembelajaran media ini waktu disekolah saja belum tersedianya sistem dimana seorang pelajar yang tidak hanya belajar waktu di sekolah saja. Selain itu (Satriadi, 2015) melakukan penelitian rancang bangun pengenalan alat musik tradisional indonesia berbasis android yang dapat mempermudah pelajar melakukan belajar dirumah menggunakan sistem ini tanpa di sekolah namun kekurangan dari penelitian ini hanya pengenalan alat musik tradisional saja tidak ada game atau pertanyaan dalam aplikasi tersebut untuk belajar. Selain itu (Atiq, 2015) melakukan penelitian game tebak gambar untuk anak usia 4 – 6 tahun berbasis web mobile yang dapat mempermudah anak usia dini bisa mengerti gambar hewan, buah dan kata benda.

Permainan tebak gambar ini dapat merangsang anak untuk belajar namun kekurangan dalam penelitian ini hanya bisa digunakan melalui *browser* saja tidak bisa digunakan di *Smartphone Android*.

Perangkat lunak yang dapat membantu untuk meminimalisir waktu dalam hal pembelajaran tebak gambar dan pengenalan pakaian adat di Indonesia adalah perangkat lunak berbasis android. Dengan aplikasi berbasis android ini siswa lebih semangat belajar dan lebih mudah untuk belajar kebudayaan nusantara.

Oleh karena itu, dirancang sebuah aplikasi berbasis Android untuk mempermudah dan mempelajarinya dengan harapan dapat membantu siapa saja yang ingin menambah wawasan tentang kebudayaan nusantara dengan memanfaatkan telepon selular dengan sistem operasi Android. Hal tersebut menjadi latar belakang untuk merancang sebuah aplikasi dengan judul “ Aplikasi Tebak Gambar Dan Pengenalan Pakaian Adat Indonesia Berbasis Android “.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang diatas, maka di tarik suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi tebak gambar dan pengenalan pakaian adat Indonesia berbasis android dengan menggunakan android studio.?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi ini meliputi :

1. Target pengguna dari aplikasi ini adalah pelajar tingkat sekolah dasar kelas 2 sampai 6.
2. Target usia pengguna aplikasi ini adalah usia 7 sampai 12 tahun.
3. Dalam aplikasi ditambahkan latar belakang suara yang memperkenalkan pakaian adat sesuai masing-masing daerah.
4. Menampilkan 34 macam pakaian adat Indonesia dari berbagai daerah, meliputi Aceh, Sumatera Utara, Sumatera Selatan, Sumatera Barat, Riau, Kepulauan Riau, Bangka Belitung, Jambi, Bengkulu, Lampung, Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, Yogyakarta,

Kalimantan Barat, Kalimantan Timur, Kalimantan Selatan, Kalimantan Utara, Kalimantan Tengah Sulawesi Barat, Sulawesi Tengah, Sulawesi Tenggara, Sulawesi Selatan, Sulawesi Utara, Gorontalo, Maluku, Maluku Utara, Bali, NTB, NTT, Papua, dan Papua Barat.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan kemudahan bagi siapa saja yang ingin menambah wawasan tentang pakaian adat yang ada di seluruh nusantara.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
 - a) Menerapkan teori dan praktek yang diperoleh dibangku kuliah untuk dapat diaplikasikan dalam suatu sistem sehingga menambah wawasan yang berguna di masa yang akan datang.
 - b) Meningkatkan keilmuan dan kreatifitas mahasiswa.
2. Bagi Universitas
 - a) Sebagai bahan acuan untuk keberhasilan dalam mengajar.
 - b) Sebagai studi banding bagi mahasiswa yang akan datang.
3. Bagi Siswa
 - a) Dengan adanya game ini bisa belajar lebih efektif untuk memperkenalkan budaya indonesia untuk anak-anak.
 - b) Mengurangi rasa bosan anak dalam belajar.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan diterapkan dalam Skripsi ini adalah

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II : Kajian Pustaka dan Dasar Teori.

Bab ini menguraikan tentang teori yang berhubungan dengan judul Skripsi, seperti Aplikasi Tebak Gambar Dan Pengenalan Pakaian Adat Indonesia Berbasis Android.

BAB III : Metodologi Penelitian

Bab ini menguraikan tentang tempat penelitian, alat dan bahan serta kerangka penelitian.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Membahas tentang hasil system serta pembahasan system yang telah disesuaikan

BAB V : Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan Skripsi ini, serta saran untuk pengembangan system selanjutnyaa.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian sebelumnya yang berhubungan pada aplikasi tebak gambar pakaian adat, untuk dijadikan bahan masukan guna ketepatan pelaksanaan sistem diuraikan sebagai berikut :

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Tahun	Judul	Metode	Deskripsi/Hasil
1.	Jupriyanto	2013	Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan	Metode Waterfall	Menerapkan pembelajaran interaktif serta memperkenalkan adat tradisional Indonesia berbasis multimedia dalam proses belajar mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Ngadirejan
2.	Atiq Ainunnisa	2015	Game Tebak Gambar Untuk Anak usia 4 – 6 Tahun Berbasis Web Mobile	Metode Waterfall	Anak bisa mengerti gambar hewan, buah, dan kata benda dan mudah menebak gambar.

Indra Satriadi, S.T., M.Kom	2015	Rancang Bangun Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Berbasis Android	Metode Prototype	Menghasilkan perangkat lunak dengan memanfaatkan teknologi android sehingga masyarakat diluar Indonesia dapat mengetahui alat musik tradisional Indonesia serta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan khususnya di bidang seni dan budaya.
-----------------------------	------	---	------------------	--

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Jupriyanto pada tahun 2013 dengan peneliti yang sekarang adalah aplikasi terdahulu adalah yang hanya bisa *install* di *windows* saja. Sedangkan untuk peneliti sekarang anak bisa menggunakan aplikasi ini dengan menggunakan *smartphone Android* dan menjadikan anak menjadi giat dan tertarik dengan menggunakan aplikasi tebak gambar. Tetapi penelitian yang dilakukan oleh Jupriyanto, (2013) ini memiliki persamaan dengan sekarang yaitu sama-sama merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mempermudah anak belajar mengenal kebudayaan yang ada di Indonesia salah satunya adalah pakaian adat.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Atiq, (2015) dengan peneliti sekarang adalah peneliti terdahulu yang memperkenalkan gambar jenis-jenis

hewan, buah dan kata benda yang berbasis web. Yang hanya bisa digunakan melalui *browser*, Sedangkan peneliti sekarang memperkenalkan pakaian adat tradisional berbasis android. Agar anak bisa menambah dan mempermudah belajar tentang budaya Indonesia khususnya pakaian adat. Selain perbedaan ada persamaan dalam penelitian tersebut yaitu sama-sama bisa digunakan untuk media pembelajaran untuk anak usia dini.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Satriadi, (2015) dengan peneliti sekarang, pertama adalah penelitian terdahulu yang memperkenalkan jenis-jenis alat musik tradisional Indonesia berbasis android. Perbedaan yang kedua yang dilakukan Indra Satriadi adalah aplikasi dapat menampilkan gambar atau video mengenai musik tradisional Indonesia. Sedangkan penelitian sekarang ingin mengembangkan aplikasi ini untuk memperkenalkan pakaian adat tradisional Indonesia dan game tebak gambar dengan pilihan ganda agar dapat merangsang daya pikir anak. Permainan tebak gambar tidak hanya sekedar membuat anak menikmati permainan tetapi agar anak teliti dan tekun mengerjakan permainan tersebut. Selain perbedaan juga ada persamaan dalam penelitian tersebut yaitu sama-sama bisa digunakan untuk media pembelajaran kebudayaan Indonesia khususnya seni budaya. Dan dapat mempermudah dan mempercepat anak belajar kebudayaan Indonesia. Serta membuat anak menikmati permainan tersebut.

2.2. Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Pakaian Adat

Pakaian Adat Tradisional Indonesia adalah kelengkapan yang dipakai oleh seseorang, khususnya Indonesia yang menunjukkan etos kebudayaan masyarakat Indonesia (Mustofa, 2017). Pakaian adat Indonesia tersebut bermacam-macam sesuai dengan daerah yang ada di Indonesia. Pakaian adat mencirikan setiap daerah dan memiliki model, warna, hiasan dan motif yang berbeda-beda pula. Biasanya, perbedaan itu muncul karena adanya percampuran budaya asli dengan budaya pendatang, misalnya budaya India, Arab dan China.

Pakaian adat Indonesia merupakan bagian dari kebudayaan nasional yang bersifat khas dan bermutu dari suku bangsa yang ada di Indonesia. Kekhasan

tersebut dalam pandangan Ki Hajar Dewantara dianggap sebagai puncak-puncak kebudayaan daerah yang dapat mengidentifikasikan diri dan menimbulkan rasa bangga.

2.2.2 Sejarah Singkat Pakaian Adat

Pada mulanya, pakaian berguna untuk menutupi atau melindungi bagian tubuh yang rentan terhadap lingkungan sekitar, baik pelindung dari terik maupun dari dingin yang mencekam. Namun seiring berjalannya waktu, pakaian pun dijadikan sebagai kelengkapan untuk mengetahui status sosial, budaya, dan kondisi wilayah tertentu sehingga muncullah pakaian adat Indonesia yang beragam.

Selain untuk pengamanan jasmaniah, terdapat pula fungsi-fungsi menurut pesan-pesan nilai budaya yang terkandung di dalam pakaian adat Indonesia, yang berkaitan pula dengan aspek-aspek lain dari kehidupan berkebudayaan. Pemahaman nilai budaya yang dipesankan itu biasanya lahir melalui simbol-simbol dari berbagai macam hias pakaian adat Indonesia dari suatu masyarakat. Misalnya saja masyarakat suku Tolaki yang telah terhimpun dalam masyarakat kerajaan Konawe dan Mekongga, sudah tentu pakaian adat tradisional sejak saat itu mengandung fungsi religius di samping fungsi-fungsi lainnya (Peto Amier, 2010).

Bahkan secara keseluruhan, masyarakat Sulawesi Tenggara menerima pengaruh dari berbagai kebudayaan luar, baik dari luar daerah maupun dari luar negeri. Dari arti simbolik yang dikandung oleh pakaian adat Indonesia tradisional sekaligus mengungkapkan bahwa warna, bentuk dan letak serta cara pemakaian pakaian adat Indonesia itu mengandung fungsi-fungsi etika, estetika, religius, sosial dan simbolis (Amier, 2010)

2.2.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar. (Miarso, 2004).

2.2.4 Aplikasi

Aplikasi Jogyanto (1999:12) adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*intruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*. Program merupakan kumpulan *instruction set* yang akan dijalankan oleh pemroses, yaitu berupa *software*. Bagaimana sebuah sistem komputer berpikir diatur oleh program ini. Program inilah yang mengendalikan semua aktifitas yang ada pada pemroses. Program berisi konstruksi logika yang dibuat oleh manusia, dan sudah diterjemahkan ke dalam bahasa mesin sesuai dengan format yang ada pada *instruction set*.

2.2.5 CorelDraw

2.2.5.1 Definisi CorelDraw

CorelDraw adalah sebuah software komputer yang melakukan pengolahan dan editing pada garis vektor. Program ini dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan software yang berkantor pusat di Ottawa, Kanada. Corel draw memiliki fungsi untuk mengolah dan mengedit gambar, oleh karena itu banyak orang yang menggunakan untuk menunjang pekerjaan dalam bidang publikasi, percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.

2.2.5.2 Keunggulan CorelDraw

Suatu software yang mumpuni tentu saja memiliki keunggulan yang signifikan sebagai senjata utamanya. Beberapa keunggulan program Corel Draw antara lain adalah :

1. Gambar yang dihasilkan dengan vektor atau berbasis vektor bisa ditekan pada tingkat yang paling rendah yang hasilnya tidak akan blur atau pecah.
2. Penggunaan Corel Draw, terutama pada tool-tool yang ada di dalamnya sangat mudah dipahami oleh penggunanya, bahkan oleh orang yang baru pertama menggunakannya. Karena tool-toolnya yang sangat terintegrasi

memudahkan kita langsung menemukan tujuan dan maksud kita untuk mengolah gambar.

3. Corel Draw sangat penting untuk mengkolaborasikan antara tulisan dengan gambar, bahkan bisa melebihi Adobe Photoshop , tentunya dengan teknik yang baik.

Banyaknya pengguna CorelDraw, membuat adanya komunitas dengan jumlah anggota yang besar. Hal ini akan membuat kita tidak kesulitan jika ingin mempelajari Corel Draw lebih mendalam karena banyak ditemukan tutorial, tips dan trik yang dibagikan oleh pengguna lain.

2.2.5.3 Fasilitas Dasar CorelDraw

CorelDraw memiliki beberapa fasilitas yang untuk kemudahan pengguna, antara lain :

1. Quick Start.

Quick start adalah halaman yang pertama kali muncul untuk menawarkan kepada user beberapa pilihan pengenalan CorelDraw, seperti Quick start, *What's New*, Learning Tools, Gallery dan Updates.

2. Hints.

Hint adalah petunjuk berupa informasi mengenai apa dan bagaimana cara kerja tool tertentu.

3. Menu Bar.

Menu bar adalah sekumpulan menu coreldraw yang berada di sebelah kiri atas window.

4. Standard Toolbar.

Standard toolbar berisi tool menu berupa icon yang letaknya berada di bawah menu bar.

5. Toolbox.

Toolbox adalah sekumpulan tool coreldraw yang di gunakan untuk menggambar di area kanvas. Posisinya berada di bagian paling kiri window.

6. Property bar.

Property bar adalah fasilitas tambahan yang muncul setelah memilih salah satu alat dalam fasilitas toolbox. Tujuannya untuk mempermudah pemakaian alat toolbox yang sedang di pilih. Posisinya di bawah toolbar.

7. Color Palette.

Color Palette adalah sekumpulan kotak warna yang posisinya berada di sebelah kanan.

8. Status bar.

Status bar biasanya berisi informasi mengenai objek gambar atau teks yang sedang di sorot. Posisinya ada di sebelah bawah window.

2.3. Jenis Pakaian Adat

Pakaian adat di Indonesia mempunyai 34 jenis, diantaranya sebagai berikut :

1. Pakaian Adat Aceh

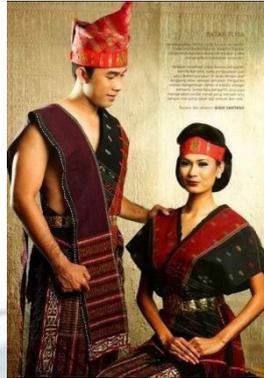
Pakaian adat Aceh bernama pakaian Ulee Balang. Pakaian ini untuk pria disebut baju Linto Baro, sedangkan pakaian untuk wanita disebut baju Daro Baro. Kedua pakaian tersebut memiliki ciri khas pada setiap bagian-bagiannya. Dahulunya, pakaian ini hanya digunakan oleh para sultan dan pembesar kerajaan, namun sekarang keduanya lebih sering dipakai oleh para pengantin.



Gambar 2.1 Pakaian Adat Aceh

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

2. Pakaian Adat Sumatra Utara



Gambar 2.2 Pakaian Adat Sumatra Utara

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta

Sumatera Utara memiliki penduduk yang heterogen. Beragam suku bangsa seperti suku Nias, suku Melayu, dan suku Batak tinggal di provinsi ini. Kendati begitu, suku paling mendominasi dan menjadi mayoritas adalah suku Batak. Suku Batak sendiri memiliki pakaian adat yang bernama kain ulos. Secara umum, kain ulos inilah yang menjadi identitas dan ciri utama pakaian adat Sumatera Utara di kancah nasional. Gambar di atas merupakan contoh dari sepasang muda mudi yang tengah memakai kain ulos.

3. Pakaian Adat Sumatra Selatan

Ada 2 jenis gaya busana pakaian adat Palembang yang cukup dikenal di kancah nasional. Keduanya yaitu Aesan Geda dan Aesan Pasangko. Aesan gede adalah pakaian yang menunjukkan keagungan, sementara aesan paksangko adalah pakaian yang menunjukkan keanggunan. Di masa silam, kedua pakaian tersebut hanya digunakan oleh raja dan para pembesar kerajaan. Namun sekarang lebih umum digunakan oleh sepasang pengantin Palembang dalam upacara pernikahannya.



Gambar 2.3 Pakaian Adat Sumatra Selatan

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

4. Pakaian Adat Sumatra Barat



Gambar 2.4 Pakaian Adat Sumatra Barat

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta

Kisah Malin Kundang yang berasal dari cerita turun temurun nenek moyang suku Minangkabau sedikit banyak telah mempengaruhi berbagai aspek budaya di tanah Sumatera Barat. Salah satu yang paling kentara adalah dijunjung tingginya peran seorang ibu dalam adat istiadat mereka. Nah, hal tersebut bisa dilihat pula dalam ragam pakaian adat Sumatera Barat yang bernama pakaian adat Bundo Kandung. Semua segi dan aksesoris pakaian ini memiliki nilai filosofis yang berhubungan dengan peran seorang ibu dalam keluarga dan strata sosial.

Diatas adalah gambar seorang wanita yang menggunakan pakaian adat Bundo Kandung.

5. Pakaian Adat Riau

Ada 4 jenis pakaian adat dalam kebudayaan masyarakat Melayu Riau. Masing-masing pakaian digunakan untuk keperluan yang berbeda-beda. Namun, secara umum pakaian adat yang menjadi identitas provinsi ini di kancah Nasional adalah sebuah busana yang bernama pakaian adat Melayu Riau. Gambar di bawah adalah gambar sepasang pengantin yang mengenakan pakaian adat Melayu.



Gambar 2.5 Pakaian Adat Riau

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

6. Pakaian Adat Kepulauan Riau

Letak provinsi Kepulauan Riau yang begitu strategis dalam jalur pelayaran masa silam telah membuat budaya masyarakat provinsi ini menjadi sangat khas. Proses akulturasi budaya melayu sebagai penduduk lokal dengan budaya para pendatang seperti budaya China, Arab, dan Eropa menghasilkan bentuk budaya unik yang salah satu bentuknya bisa kita temukan pada pakaian adat Kepulauan Riau saat ini yaitu pakaian adat kebaya labuh dan teluk belanga.



Gambar 2.6 Pakaian Adat Kepulauan Riau

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

7. Pakaian Adat Bangka Belitung



Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

Pakaian adat dari Bangka Belitung namanya adalah baju seting dan kain cual. Pakaian ini diduga adalah pakaian yang dipengaruhi akulturasi budaya masyarakat Arab, China, dan Melayu pada masa silam. Seperti diketahui, wilayah sekitar Bangka Belitung dulunya memang adalah wilayah yang sering dikunjungi oleh bangsa-bangsa di seluruh dunia saat melakukan perjalanan laut (pelayaran) dan perdagangan.

8. Pakaian Adat Jambi



Gambar 2.8 Pakaian Adat Jambi

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

Secara umum, pakaian adat Jambi yang akan dijelaskan pada artikel kali ini bukanlah pakaian adat yang dikenakan masyarakat melayu Jambi dalam kesehariannya. Pakaian adat suku Jambi yang dikenakan sehari-hari umumnya sangat sederhana. Wanitanya menggunakan baju tanpa lengan, sedangkan pria menggunakan celana hitam dengan ukuran yang melebar di bagian betisnya lengkap dengan kopiah sebagai penutup kepala.

9. Pakaian Adat Bengkulu

Suku asli masyarakat Bengkulu seperti suku Serawai, Rejang, Lembak, dan Pekal sebenarnya merupakan bagian dari sub suku Melayu. Oleh sebab itu, adat dan budaya dari suku-suku tersebut juga memiliki sumber yang sama, yaitu budaya Melayu. Kendati begitu, budaya Melayu Bengkulu memiliki perbedaan dengan budaya Melayu pada umumnya. Perbedaan ini tercipta karena adanya kekhasan alam sekitar yang menyebabkan akulturasi budaya.



Gambar 2.9 Pakaian Adat Bengkulu

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

10. Pakaian Adat Lampung



Gambar 2.10 Pakaian Adat Lampung

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

Kendati memiliki penduduk dari suku yang heterogen, kebudayaan masyarakat asli Lampung sendiri hingga kini masih tetap lestari. Salah satu peninggalan budaya tersebut yang saat ini masih dapat sering kita lihat adalah pakaian adat Lampung. Pakaian adat Lampung adalah peninggalan budaya Lampung yang sangat khas dan memiliki nilai seni yang tinggi. Pakaian adat ini sering digunakan para pengantin sebagai simbol kebesaran budaya Lampung. Pakaian ini juga kadang digunakan dalam pertunjukan seni tari daerah Lampung, seperti tari sembah, tari bedana, dan lain sebagainya.

11. Pakaian Adat Banten



Gambar 2.11 Pakaian Adat Banten

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

Tak bisa dipungkiri bahwa budaya Banten memang sangat mirip dengan budaya Sunda di Jawa Barat. Hal ini dapat dibuktikan dengan ragam jenis pakaian adat yang dikenakan oleh masyarakatnya. Dalam adat Banten dikenal pakaian adat yang bernama baju Panganten. Pakaian ini sesuai namanya hanya digunakan oleh para pengantin saat upacara pernikahannya. Dari bentuk, motif dan desainnya pakaian ini nyaris serupa dengan pakaian adat Sunda. Para pria mengenakan baju koko berkerah, kain batik sebagai bawahan, penutup kepala, dan selendang untuk ikat pinggangnya. Sementara para pria mengenakan kebaya, kain batik, dan hiasan kepala berupa kembang goyang. Gambar diatas adalah gambar pakaian adat Penganten Banten.

12. Pakaian Adat DKI Jakarta

Kendati Meski dari sejarahnya tidak ada satu suku pun yang menjadi suku asli DKI Jakarta, namun saat ini dikenal suku Betawi-lah yang paling pertama bermukim dan mendiami wilayah yang saat ini menjadi ibu kota negara tersebut. Oleh karena itu, setiap budaya yang menjadi identitas provinsi DKI Jakarta saat ini tak pernah dilepaskan dari budaya Betawi. Salah satu contohnya mengenai pakaian adatnya. Pakaian adat Betawi ada beberapa jenis tergantung dari kepentingan penggunaannya. Hanya saja, yang paling dikenal adalah baju pengantin yang

bernama Dandanan Care Haji dan Dandanan Care None Penganten Chine. Gambar diatas adalah sepasang pengantin yang tengah mengenakan pakaian adat tersebut.



Gambar 2.12 Pakaian Adat DKI Jakarta

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

13. Pakaian Adat Jawa Barat



Gambar 2.13 Pakaian Adat Jawa Barat

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

Dalam berpakaian, masyarakat Sunda –Jawa Barat mengenal ragam jenis pakaian yang penggunaannya didasarkan pada fungsi, umur, dan strata sosial pemakainya. Akan tetapi, secara umum kita cenderung lebih mudah menemukan 3

jenis pakaian adat Jawa Barat yang hingga kini masih tetap populer, yaitu pakaian rakyat, kaum menengah, dan para bangsawan. Sementara untuk urusan upacara pernikahan, budaya Sunda mengenal sebuah pakaian pengantin yang bernama pakaian Sukapura. Pakaian ini memiliki model dan desain seperti disajikan pada gambar di samping.

14. Pakaian Adat Jawa Tengah



Gambar 2.14 Pakaian Adat Jawa Tengah

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

Ada banyak jenis pakaian tradisional yang dikenal dalam adat suku Jawa di Jawa Tengah. Akan tetapi, jenis pakaian adat yang menjadi ikon Jawa Tengah di kancah nasional adalah jenis pakaian resmi yang bernama Jawi Jangkep dan Kebaya. Gambar diatas adalah gambar sepasang wanita dan pria Jawa yang mengenakan pakaian adat tersebut.

15. Pakaian Adat Jawa Timur

Pakaian adat Jawa Timur bernama baju pesaan dan baju mantenan. Baju pesaan sebetulnya adalah pakaian adat khusus masyarakat Madura. Pakaian ini sarat akan nilai filosofis yang menggambarkan keberanian dan kekuatan suku Madura dalam entitas budaya Jawa Timur. Sementara baju mantenan adalah baju adat yang dikhususkan untuk dikenakan para pengantin (manten). Baik masyarakat Madura maupun masyarakat Jawa Timur umumnya akan mengenakan pakaian ini saat

upacara pernikahannya. Gambar diatas adalah sepasang pengantin yang mengenakan baju mantenan.



Gambar 2.15 Pakaian Adat Jawa Timur

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

16. Pakaian Adat Yogyakarta



Gambar 2.16 Pakaian Adat Yogyakarta

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

Kendati Dalam adat yogyakarta, dapat kita temukan banyak sekali ragam pakaian adat tradisional yang dalam telah diatur sedemikian rupa berdasarkan hukum adat, termasuk pula dalam aturan kapan, dimana, dan siapa yang menggunakan pakaian tersebut. Namun, secara keseluruhan pakaian adat yang paling sering dikenakan adalah pakaian rakyat. Untuk pria menggunakan baju

sorjan, kain batik, serta blangkon sebagai penutup kepala. Adapun untuk wanita, dikenakan kebaya, kain batik, dan sanggul rambut yang ditata sedemikian rupa.

17. Pakaian Adat Kalimantan Barat



Gambar 2.17 Pakaian Adat Kalimantan Barat

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

Masyarakat Kalimantan Barat secara umum didominasi suku Dayak dan suku Melayu. Dalam hal berbusana, keduanya memiliki beberapa perbedaan. Pakaian adat suku Dayak Kalimantan Barat bernama King Bibinge dan King Baba. King Bibinge adalah pakaian wanita, sedangkan King Baba adalah pakaian yang digunakan oleh pria. Kedua pakaian tersebut dibuat dari kulit kayu. Sementara aksesorisnya seperti kalung, manik-manik, atau penutup kepalanya dibuat dari bulu burung, biji-bijian, dan bahan alam lainnya.

18. Pakaian Adat Kalimantan Timur

Masyarakat Kalimantan Timur tersusun atas 2 entitas besar yaitu suku Dayak dan Suku Kutai. Kedua suku ini memiliki pakaian adat yang berbeda. Suku dayak mengenakan pakaian bernama Ta'a dan Sapei Sapaq sementara suku Kutai mengenakan pakaian bernama baju kustim. Gambar diatas adalah gambar sepasang pria dan wanita Kutai yang tengah menggunakan pakaian adat Kustim. Antara pakaian Ta'a dan Sapei Sapaq maupun baju kustim, keduanya memiliki beberapa perbedaan.



Gambar 2.18 Pakaian Adat Kalimantan Timur

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

19. Pakaian Adat Kalimantan Selatan



Gambar 2.19 Pakaian Adat Kalimantan Selatan

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

Masyarakat Kalimantan Selatan mayoritas penduduknya dihuni oleh suku Banjar. Suku Banjar sendiri memiliki 4 jenis baju adat, yaitu Pengantin Babaju Kun Galung Pacinan, Pengantin Baamar Galung Pancar Matahari, Pengantin Bagejah Gamuling Baular Lulut, dan Pangantin Babaju Kubaya Panjang. Gambar diatas adalah gambar sepasang pengantin yang mengenakan baju Pangantin Babaju Kubaya Panjang.

20. Pakaian Adat Kalimantan Utara



Gambar 2.20 Pakaian Adat Kalimantan Utara

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

Provinsi Kalimantan Utara adalah hasil pemekaran provinsi Kalimantan Timur yang sekaligus menjadi provinsi paling muda di Indonesia. Oleh karena itu, budaya masyarakat provinsi ini tak jauh berbeda dengan budaya Kalimantan Timur, mengingat suku Dayak juga menjadi mayoritas suku penduduknya. Hal ini dicirikan dengan pakaian adat Kalimantan Utara yang persis sama dengan baju Sapei Sapaq dan Baju Ta'a khas Kalimantan Timur. Kendati demikian, baju Sapei Sapaq dan Taa dari Kalimantan Utara punya beberapa perbedaan.

21. Pakaian Adat Kalimantan Tengah

Masyarakat Kalimantan Tengah mayoritas penduduknya adalah masyarakat suku Dayak Ngaju. Dalam hal berpakaian, sub suku Dayak ini memiliki sebuah busana khas yang bernama baju sangkarut. Baju sangkarut merupakan baju model rompi yang terbuat dari serat kulit kayu. Baju ini dicat sedemikian rupa dengan pewarna alami dan dihiasi dengan pernik uang logam, kancing, serta kulit trenggiling. Baju ini dikenakan bersama cawat sebagai bawahan, dan senjata tradisional khas Dayak seperti mandau, perisai, dan tombak.



Gambar 2.21 Pakaian Adat Kalimantan Tengah

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

22. Pakaian Adat Sulawesi Barat



Gambar 2.22 Pakaian Adat Sulawesi Barat

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

Penduduk provinsi Sulawesi Barat dihuni oleh 4 suku bangsa, di antaranya suku Mandar, suku Bugis, suku Toraja, dan suku Makassar. Akan tetapi dari 4 suku tersebut, suku yang paling mendominasi adalah Suku Mandar dengan jumlah 50% dari populasi penduduknya. Oleh karena hal itu, ketika berbicara mengenai budaya Sulawesi Barat, dalam hal ini pakaian adatnya, maka kita tidak akan lepas dari budaya dan pakaian adat suku Mandar. Adapun dalam hal berpakaian, suku Mandar di masa silam mengenal jenis pakaian yang bernama Pakaian adat Pattuquduq

Towaine. Pakaian ini adalah pakaian khas wanita Mandar yang terdiri dari baju kurung, bawahan dan beragam aksesoris yang terbuat dari logam.

23. Pakaian Adat Sulawesi Tengah



Gambar 2.23 Pakaian Adat Sulawesi Tengah

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

Dirunut dari demografinya, masyarakat Sulawesi Tengah terdiri atas campuran 8 suku besar, yaitu Suku Kaili, suku Mori, suku Bugis, suku Toli Toli, suku Babasal, suku Saluan, suku Gorontalo, dan suku Pamona. Masing-masing suku tersebut memiliki budaya yang berbeda. Namun, bila bicara tentang pakaian adat Sulawesi Tengah, kita hanya akan menuju pada pakaian adat suku Kaili yang bernama Baju Nggembe dan Baju Koje. Baju Nggembe adalah baju adat khusus wanita atau remaja putri, sementara Baju Koje adalah pakaian khusus pria. Kedua pakaian ini umumnya hanya dikenakan saat pesta atau upacara adat.

24. Pakaian Adat Sulawesi Tenggara

Suku bangsa yang mendominasi masyarakat Sulawesi Tenggara adalah suku Tolaki. Suku ini memiliki pakaian adat yang bernama Babu Nggawi dan Babu Nggawi Langgai. Babu Nggawi adalah pakaian khusus pengantin Wanita, sementara Babu Nggawi Langgai adalah pakaian pengantin pria. Di kancah nasional, kedua pakaian inilah yang menjadi ikon pakaian adat Sulawesi Tenggara.

Diatas ini adalah gambar sepasang pengantin yang mengenakan pakaian adat tersebut.



Gambar 2.24 Pakaian Adat Sulawesi Tenggara

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

25. Pakaian Adat Sulawesi Selatan



Gambar 2.25 Pakaian Adat Sulawesi Selatan

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

Ada banyak jenis pakaian adat yang dikenal dalam budaya masyarakat Sulawesi Selatan. Hanya saja, yang paling terkenal di antaranya adalah pakaian adat yang bernama Baju Bodo. Baju Bodo adalah baju dengan desain yang sangat sederhana. Baju ini sangat minim jahitan. Selain itu, ia dianggap sebagai baju paling tua dan bahkan tercantum dalam Kitab Patuntung, kitab peninggalan nenek moyang suku Makassar. Baju Bodo umumnya juga dikenakan bersama aksesoris yang

terbuat dari logam sebagai hiasannya. Penggunaan baju Bodo saat ini cenderung hanya dilakukan pada saat upacara adat atau pertunjukan tarian adat.

26. Pakaian Adat Sulawesi Utara



Gambar 2.26 Pakaian Adat Sulawesi Utara

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

Pakaian adat Sulawesi Utara dari suku Sangihe Talaud bernama pakaian Laku Tepu. Pakaian ini dibuat dari bahan serat kofu atau sejenis tanaman pisang dengan serat batang yang kuat. Pakaian ini umumnya hanya dikenakan pada saat upacara Tulude. Laku tepu adalah pakaian dengan baju lengan panjang dan untaianya sampai tumit. Pakaian ini dikenakan bersama perlengkapan lain yaitu popehe (ikat pinggang), paporong (penutup kepala), bandang (selendang di bahu), dan kahiwu (rok rumbai). Pakaian dan perlengkapan ini digunakan baik oleh wanita maupun para pria dengan warna dasar kuning, merah, hijau, atau warna cerah lainnya.

27. Pakaian Adat Gorontalo

Pakaian adat Gorontalo dari suku Gorontalo bernama Mukuta dan Biliu. Pakaian ini umumnya hanya dikenakan pada saat upacara perkawinan. Mukuta adalah pakaian bagi mempelai pria dan Biliu adalah pakaian bagi mempelai wanita. Mukuta dan Biliu dapat ditemukan dalam 4 jenis warna, yaitu kuning, hijau, ungu, dan merah tua. Masing-masing warna tersebut melambangkan kelas

kasta pemakainya. Gambar diatas adalah sepasang pengantin Gorontalo yang mengenakan pakaian adat Mukuta dan Biliu.



Gambar 2.27 Pakaian Adat Gorontalo

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara* 34 *PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

28. Pakaian Adat Maluku



Gambar 2.28 Pakaian Adat Maluku

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara* 34 *PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

Nama pakaian adat Maluku adalah baju cele atau kain salele. Baju cele adalah baju sederhana yang mewakili karakteristik adat suku-suku di Kepulauan Maluku. Baju cele adalah baju berwarna merah terang bermotif garis-garis geometris warna emas atau perak yang dibuat dari kain tebal. Untuk wanita,

umumnya baju cele dipadukan dengan kain kebaya atau sarung tenun dengan warna yang sama. Sementara untuk pria, baju cele dibentuk menyerupai jas dan dikenakan bersama kemeja sebagai dalaman dan celana panjang formal berwarna hitam atau putih sebagai bawahannya.

29. Pakaian Adat Maluku Utara



Gambar 2.29 Pakaian Adat Maluku Utara

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

Ada 4 jenis pakaian adat yang akrab dalam kehidupan masyarakat Maluku Utara. Namun, yang paling unik dan dikenal di kancah nasional adalah pakaian adat bernama Manteren Lamo dan Kimun Gia. Pakaian Manteren Lamo digunakan oleh sultan dan sementara pakaian Kimun Gia digunakan oleh permaisuri kerajaan Ternate dan Tidore di masa silam. Penggunaan pakaian adat Manteren Lamo dan Kimun Gia biasanya dilengkapi dengan beragam pernik yang menunjukkan kemewahan, seperti mahkota, konde, gelang, cincin dan aksesoris lainnya yang terbuat dari emas.

30. Pakaian Adat Bali

Tidak ada nama khusus yang diberikan untuk pakaian adat Bali. Oleh karena itu, ketika banyak orang luar menanyakan tentang hal ini, orang-orang Bali umumnya akan kebingungan. Mereka hanya akan menyebut pakaian yang dikenakannya dengan nama “pakaian adat Bali” seraya menjelaskan nama-nama

aksesoris pakaian tersebut dan kegunaannya. Untuk pakaian adat Bali pria terdiri dari beberapa aksesoris yang di kamen, antaranya ikat kepala (udeng), baju, kampuh (saput), serta selendang pengikat (umpal). Sementara, pakaian adat Bali wanita terdiri atas kebaya, kamen, senteng atau selendang, bulang pasang, sanggul, dan bunga sebagai penghias rambut.



Gambar 2.30 Pakaian Adat Bali

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

31. Pakaian Adat Nusa Tenggara Barat

Suku Sasak dan Suku Bima adalah dua suku besar yang menjadi mayoritas penduduk Nusa Tenggara Barat. Dalam hal budaya, keduanya memiliki karakteristik yang berbeda, termasuk dalam hal pakaian adat yang dikenakan masyarakatnya. Adapun bila dikaitkan di kancah nasional, pakaian adat yang sering menjadi ikon dari budaya Nusa Tenggara Barat adalah pakaian bernama Lambung dan Pegon, khas dari Suku Sasak. Lambung digunakan para wanita, sedangkan Pegon untuk para pria. Pakaian adat ini biasa dikenakan dalam perhelatan acara adat, termasuk juga dalam upacara penyambutan tamu, upacara mendakin, dan upacara nyongkol.



Gambar 2.31 Pakaian Adat Nusa Tenggara Barat

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

32. Pakaian Adat Nusa Tenggara Timur

Provinsi NTT dihuni oleh 7 suku yaitu suku Rote, suku Helong, suku Sabu, suku Atoni atau Dawan, suku Sumba, suku Manggarai, dan suku Lio. Masing-masing suku ini memiliki pakaian adat yang khas. Adapun bila dikancah nasional, pakaian adat yang paling di kenal dari budaya masyarakat Provinsi NTT adalah pakaian adat Suku Rote. Pakaian ini begitu dikenal karena desainnya yang sangat estetik, di mana salah satu keunikannya terletak pada desain Ti'i langga. Ti'i langga adalah sebuah penutup kepala dengan bentuk seperti topi sombrero khas Meksiko yang dibuat dari daun lontar kering. Selain untuk pelengkap penampilan, topi adat suku Rote ini juga dianggap sebagai simbol wibawa dan kepercayaan diri bagi para pria Rote.



Gambar 2.32 Pakaian Adat Nusa Tenggara Timur

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

33. Pakaian Adat Papua

Dalam pemenuhan kebutuhan sandang, hubungan erat antara masyarakat Papua dan alam dapat dilihat dari pakaian adat tradisional yang biasa dikenakan. Pakaian adat Papua dan aksesorisnya secara keseluruhan terbuat dari 100% bahan alami dengan cara pembuatan yang sangat sederhana. Pakaian tersebut bernama koteka dan rok rumbai. Koteka adalah sebuah penutup kemaluan sekaligus pakaian adat laki-laki Papua. Pakaian ini berbentuk selongsong yang mengerucut ke bagian depannya. Koteka dibuat dari bahan buah labu air tua yang dikeringkan dan bagian dalamnya (biji dan daging buah) dibuang.



Gambar 2.33 Pakaian Adat Papua

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

34. Pakaian Adat Papua Barat



Gambar 2.34 Pakaian Adat Papua Barat

Sumber : Ir. Suryanto Tabrani, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

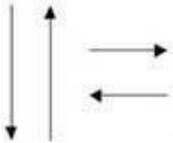
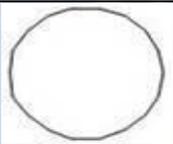
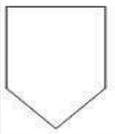
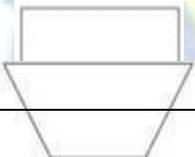
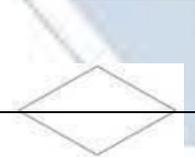
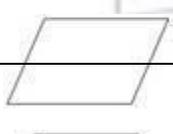
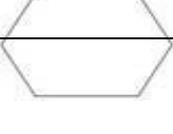
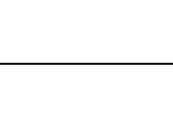
Nama pakaian adat Papua Barat adalah pakaian adat Ewer. Pakaian ini murni terbuat dari bahan alami yaitu jerami yang dikeringkan. Dengan kemajuan dan pengaruh modernisasi, pakaian adat ini kemudian dilengkapi dengan kain untuk atasannya. Berikut ini gambar dari pakaian adat Ewer khas masyarakat Papua Barat. Saat ini, bahan alam berupa jerami atau serat kering hanya digunakan sebagai bawahan rok untuk para perempuan. Rok tersebut dibuat dengan mengambil serat-serat tumbuhan dan merangkainya menggunakan tali di bagian atasnya. Rok ini dibuat dengan 2 lapisan, lapisan dalam sebatas lutut, dan lapisan luarnya lebih pendek. Untuk menguatkan ikatan rok, digunakan ikat pinggang yang terbuat dari kulit kayu yang diukir sedemikian rupa. Biasanya motif ukiran tersebut tidaklah rumit, yaitu motif kotak dengan susunan yang geometris.

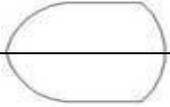
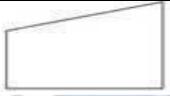
2.4. Flowchart

Bagan alir (*flowchart*) sangat penting dipahami karena penggunaan *flowchart* ini dapat diaplikasikan ke dalam berbagai bidang ilmu. Hampir seluruh bidang ilmu pasti menggunakan *flowchart* sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Bagan alir (*flowchart*) merupakan kumpulan dari notasi diagram simbolik yang menunjukkan aliran data dan urutan operasi dalam sistem. Bagan alir (*flowchart*) merupakan metode teknik analisis yang dipergunakan untuk mendeskripsikan

sejumlah aspek dari sistem informasi secara jelas, ringkas, dan logis. Sebuah bagan alir akan merepresentasikan grafikal pada suatu sistem yang menggambarkan terjadinya relasi fisik antara entitas kuncinya. Auditor, analis sistem, dan pemrogram merupakan orang-orang yang paling mengenal notasi ini (Mardi,2011).

Tabel 2.2 Simbol-simbol flowchart

Simbol	Nama	Penjelasan
	Flow Direction Symbol	Yaitu simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain.
	Terminator Symbol	Yaitu simbol untuk pemulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kejadian.
	Connector Symbol	Yaitu simbol untuk keluar – masuk atau penyambungan proses dalam lembar/halaman yang sama.
	Connector Symbol	Yaitu simbol untuk keluar – masuk atau penyambungan proses dalam lembar/halaman yang berbeda.
	Processing Symbol	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer.
	Symbol Manual Operation	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer.
	Symbol Decision	Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.
	Symbol Input Output	Simbol yang menyatakan proses berdasarkan kondisi yang ada.
	Symbol Preparation	Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage.

	Symbol Predefine Proses	Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program)/prosedure.
	Symbol Display	Simbol yang menyatakan peralatan output yang akan digunakan yaitu layar, printer dsb.
	Symbol disk and storage	Simbol yang menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk.
	Document	Sebuah dokumen atau laporan dokumen dapat dibuat tangan atau dicetak komputer.
	Symbol manual input	Simbol untuk memasukkan data secara manual on-line keyboard.

Notasi yang digunakan untuk membuat bagan alir (flowchart) dapat dibagi menjadi kelompok berikut.

- Simbol masukan/keluaran merupakan media yang memberikan input untuk pemrosesan output dari suatu sistem.
- Simbol pemrosesan merupakan media yang dipergunakan untuk memproses data atau menunjukkan kapan proses dilakukan secara manual.
- Simbol penyimpanan (*storage symbols*) media ini berfungsi sebagai tempat menyimpan data yang sementara waktu menunggu proses oleh sistem.
- Simbol arus dan lain-lain menunjukkan arus data dan barang mengalir, media ini menjelaskan awal atau akhir sebuah sistem, bagaimana membuat keputusan dan komentar yang dibutuhkan.

Bagan alir (*flowchart*) dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut.

- Bagan alir Sistem, yaitu bagan yang menunjukkan gambaran diagram arus data melalui serangkaian operasional dalam sistem pemrosesan data otomatis.
- Bagan alir Dokumen, yaitu diagram yang menggambarkan atau dokumen melalui berbagai departemen dan fungsi dalam sebuah organisasi.
- Bagan alir Program, yaitu menunjukkan proses penjelasan yang dibutuhkan oleh auditor untuk memperjelas proses yang dituangkan pada bagan alir sistem.

2.5. Pengenalan Desain Android

2.5.1 Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang didesain khusus untuk perangkat *mobile* dan berbasis *touch screen* seperti *smartphone* dan komputer tablet. Android dikembangkan oleh Android,inc. Sebelum kemudian diakuisisi oleh Google pada tahun 2005. Android dikenalkan pada tahun 2007. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari banyak perusahaan *hardware*, *software* dan telekomunikasi. Android bersifat *open source* dan Google merilis kode-kode Android dibawah Apache License. Hal ini menjadikan sistem operasi Android dapat bebas dimodifikasi dan didistribusikan oleh para pengembang. Selain itu Android memiliki pasar untuk penjualan aplikasi Android yang bernama Google Play.

2.5.2 Sejarah Android

Pada saat perilisan perdana Android, 5 november 2007, Android bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan open source pada perangkat mobile. Di lain pihak Google menulis kode – kode aAndroid dibawah license Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan *open platform* perangkat seluler.

Di dunia ini terdapat dua jenis distributor system operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau *Google Mail Service (GSM)* dan kedua alah yang benar – benar bebas didistribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai *Open Handset Distribution (OHD)*.

Sekitar September 2007 google mengenalkan *Nexus One*, salah satu jenis *smartphone* yang menggunakan Android sebagai sistem operasinya. Telepon seluler ini diproduksi oleh *HTC Corporation* dan tersedia dipasaran pada 5 Januari 2010. Pada 9 Desember 2008, diumumkan anggota baru yang bergabung dalam program kerja *Android ARM Holdings*, *Atheros Communication*, diproduksi oleh Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan Vodafone Group Plc. Seiring pembentukan *Open Handset Alliance*, *OHA* megumumkan produk perdana mereka, Android, perangkat *mobile* yang merupakan modifikasi kernel Linux 2,6 Sejak Android

dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan bug dan penambahan fitur baru.

Tidak hanya menjadi system operasi di smartphone, saat ini Android menjadi pesaing utama dari Apple pada system operasi Table PC. Pesatnya pertumbuhan Android itu sendiri adalah *platform* yang sangat lengkap baik itu sistem operasinya, Aplikasi dan *Tool* Pengembangan, Market aplikasi android serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas *Open Source* di dunia, sehingga android terus berkembang pesat baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah device yang ada di dunia. (Safaat,2015)

2.5.3 Android 4.4 KitKat

Android 4.4 “KitKat” adalah versi dari sistem operasi telepon genggam Android yang dikembangkan oleh Google. Google mengumumkan Android 4.4 KitKat pada tanggal 3 September 2013. Meskipun pada awalnya di bawah nama sandi “*Key Lime Pie*” (“*KLP*”), nama itu berubah karena “sangat sedikit orang benar – benar tahu rasa key lime pie”. Beberapa blogger teknologi juga mengharapkan rilis “*Key Lime Pie*” menjadi Android 5. KitKat memulai debutnya pada Google Nexus 5 pada tanggal 31 oktober 2013, dan dioptimalkan untuk berjalan pada rentang yang lebih besar sebagai minimum yang disarankan; perbaikan-perbaikan yang dikenal sebagai “Proyek Langsing” internal di Google. Jumlah minimum RAM yang diperlukan yang tersedia untuk Android adalah 340 MB, dan semua perangkat dengan kurang dari 512 MB RAM harus melaporkan diri mereka sebagai perangkat dengan “RAM rendah” (Safaat,2015)

2.5.4 Android Software Development Kit (SDK)

Android SDK adalah *tools Application Programming Interface (API)* yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman java. Android merupakan subset perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi, *Middlewre* dan aplikasi kunci yang direlease oleh Google. Saat ini disediakan Android SDK sebagai alat bantu dan API untuk mulai mengembangkan aplikasi pada *platform* Android menggunakan bahasa Java. Sebagai *platform* aplikasi – netral, Android memberi

kesempatan untuk membuat aplikasi yang dibutuhkan oleh pengguna yang bukan merupakan aplikasi bawaan Handphone. Beberapa fitur – fitur Android yang paling penting adalah :

- a. *Framework* Aplikasi yang mendukung penggantian komponen dan reusable.
- b. Mesin *Virtual Dalvik* dioptimalkan untuk perangkat *mobile*.
- c. *Integrated browser* berdasarkan *engine open source WebKu*.
- d. Grafis yang dioptimalkan dan didukung oleh *libraries grafis 2D, grafis 3D* berdasarkan spesifikasi *opengl ES 1,0 (Opsional akselerasi hardware)*.
- e. SQLite untuk penyimpanan data.
- f. Media Support yang mendukung audio, video, dan gambar (MPEG4, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG, GIF) GSM Telephony (tergantung hardware).
- g. Bluetooth, GPS, Kompas, dan accelerometer (tergantung hardware).
- h. Lingkungan *Development* yang lengkap dan kaya termasuk perangkat emulator, *tools* untuk *debugging*, profil dan kinerja memori, dan plugin untuk Android Studio.

2.5.5 Android Development Tools (ADT)

ADT adalah plugin yang didesain untuk Android Studio yang memberikan kemudahan dalam mengembangkan aplikasi android dengan menggunakan Android Studio. Dengan menggunakan ADT untuk Android Studio akan memudahkan user dalam membuat aplikasi project android, membuat GUI aplikasi, dan menambahkan komponen – komponen yang lainnya, begitu juga user dapat melakukan running aplikasi menggunakan Android SDK melalui Android Studio. Dengan ADT juga user dapat melakukan pembuatan package android (apk) yang digunakan untuk distribusi aplikasi android yang dirancang.

Mengembangkan aplikasi android dengan menggunakan ADT di android studio sangat dianjurkan dan sangat muda untuk memulai mengembangkan aplikasi android. Berikut adalah versi ADT untuk android studio yang sudah dirilis :

- a. ADT 12.0.0 (July 2011)

- b. ADT 11.0.0 (Juni 2011)
- c. ADT 10.0.1 (March 2011)
- d. ADT 10.0.0 (February 2011)
- e. ADT 9.9.0 (January 2011)
- f. ADT 8.0.1 (Desember 2010)
- g. ADT 8.0.0 (Desember 2010)
- h. ADT 0.9.9 (September 2010)
- i. ADT 0.9.8 (September 2010)
- j. ADT 0.9.7 (May 2010)
- k. ADT 0.9.6 (March 2010)
- l. ADT 0.9.5 (Desember 2009)
- m. ADT 0.9.4 (October 2009)

Semakin tinggi platform android yang digunakan, dianjurkan menggunakan ADT yang lebih terbaru, karena biasanya munculnya platform baru diikuti oleh munculnya versi ADT yang terbaru.

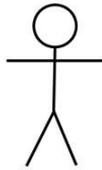
2.5.6 Java

Java adalah sebuah bahasa pemrograman komputer yang berbasis pada *Object Oriented Programming*. *Java* diciptakan setelah *c++* dan merupakan penyederhanaan dari *C++*. *Java* didesain sedemikian rupa hingga ukurannya kecil, sederhana, dan portable (dapat dipindah-pindahkan antara bermacam *platform* dan sistem operasi). Program dihasilkan pada bahasa *java* dapat berupa applet (aplikasi kecil berjalan diatas *web browser*) ataupun (Afriyudi,2007).

2.6. Use Case Diagram

Menurut teori Booch (2005), use case diagram adalah suatu diagram interaksi yang menekankan pada pengaturan waktu dari pesan-pesan. Diagram ini sangat penting untuk mengorganisir dan pemodelan suatu sistem. Use case diagram digunakan untuk melihat sudut pandang sistem secara statik.

Tabel 2.3 Simbol-simbol Use Case Diagram

No	Nama	Simbol
1.	Aktor	
2.	Use case	
3.	Communicate	
4.	Extends	
5.	Include	

Keterangan :

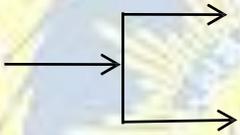
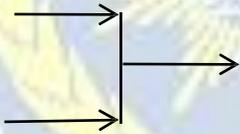
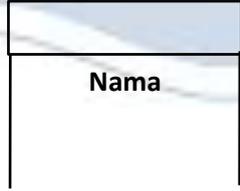
1. Aktor adalah segala sesuatu yang berinteraksi dengan use case. Aktor digambarkan menyerupai orang.
2. Use case adalah deskripsi dari sekumpulan urutan tindakan. Use case digambarkan menggunakan elips.
3. Communicate adalah garis yang menghubungkan antara aktor dengan use case.
4. Extend digunakan untuk menetapkan bahwa use case yang dituju memperpanjang perilaku dari sumber use case.
5. Include digunakan untuk menetapkan bahwa use case awal secara eksplisit menggabungkan perilaku dari use case yang ditunjuk oleh use case awal.

2.7 Activity Diagram

Activity Diagram adalah *diagram* yang bisa digunakan untuk menggambarkan aliran proses bisnis, langkah-langkah dari *use case*, atau logika suatu *method* dari suatu objek secara grafis (Whitten Bentley, 2007). Secara grafis *activity diagram* sama dengan *flowchart* yang menggambarkan aliran sekuensial aktivitas bisnis atau *use case*. Tetapi perbedaannya adalah *activity diagram*

memiliki mekanisme untuk menggambarkan aktivitas yang terjadi secara paralel. Karena itulah diagram ini sangat berguna dalam memodelkan suatu aksi yang akan dilakukan ketika suatu operasi dijalankan bersamaan dengan hasil dari aksi tersebut.

Tabel 2.4 Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Keterangan
1.		Start Point
2.		End Point
3.		Activities
4.		Fork
5.		Join
6.		Decision
7.		Swimlane

Keterangan :

1. *Start point* menunjukkan titik awal dari workflow, hanya ada satu start point dalam satu activity diagram.
2. *End point* menunjukkan titik akhir dari activity diagram, dalam satu diagram bisa terdapat lebih dari satu end point.
3. *Activity* menggambarkan sebuah pekerjaan / aktivitas dalam workflow.
4. *Fork* menunjukkan adanya percabangan secara paralel dari aktivitas.
5. *Join* menunjukkan adanya penggabungan aktivitas.
6. *Decision* mengindikasikan suatu kondisi dimana ada kemungkinan perbedaan transisi.
7. *Swimlane* menggambarkan objek mana yang bertanggung jawab terhadap suatu aktivitas tertentu.

2.8 Class Diagram

Menurut Booch (2005), *class diagram* menunjukkan sekumpulan kelas, antar muka, dan kerjasama serta hubungannya. *Class diagram* digunakan untuk memodelkan perancangan statik dari gambaran sistem. Biasanya meliputi permodelan *vocabulary* dari sistem, permodelan kerjasama, atau permodelan skema.

Class diagram dapat digunakan untuk membangun sistem yang dapat dieksekusi melalui *forward and reverse*, selain untuk penggambaran, penspesifikasian, dan pendokumentasian struktur model. *Class diagram* terdiri dari Nama *Class*, Atribut, Operasi/Method.

Tabel 2.5 Class Diagram (Wahono, R.S, 2003)

Nama Class
Atribut
Operasi / Method

Atribut dan metoda dapat memiliki salah satu sifat berikut :

1. *Public*, dapat dipanggil oleh *class* siapa saja.
2. *Private*, hanya dapat dipanggil oleh dirinya sendiri (tidak dapat dipanggil dari luar *class* yang bersangkutan).

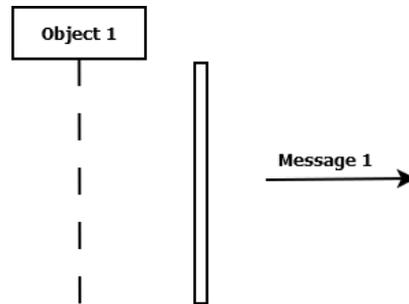
3. *Protected*, hanya dapat dipanggil atau diakses oleh *class* yang bersangkutan dan *class* turunannya.

Hubungan Antar *Class*

1. Asosiasi, yaitu hubungan statis antar *class*. Umumnya menggambarkan *class* yang memiliki atribut berupa *class* lain, atau *class* yang harus mengetahui eksistensi *class* lain. Panah *navigability* menunjukkan arah *query* antar *class*.
2. Agregasi, yaitu hubungan yang menyatakan bagian (“terdiri atas..”).
3. Pewarisan, yaitu hubungan hirarkis antar *class*. *Class* dapat diturunkan dari *class* lain dan mewarisi semua atribut dan metoda *class* asalnya dan menambahkan fungsionalitas baru, sehingga ia disebut anak dari *class* yang diwarisinya. Kebalikan dari pewarisan adalah generalisasi.
4. Hubungan dinamis, yaitu rangkaian pesan (*message*) yang di-*passing* dari satu *class* kepada *class* lain. Hubungan dinamis dapat digambarkan dengan menggunakan *sequence diagram* yang akan dijelaskan kemudian.

2.9 *Sequence Diagram*

Menurut Booch (2005), suatu *sequence diagram* adalah suatu diagram interaksi yang menekankan pada pengaturan waktu dari pesan-pesan. Diagram ini menampilkan sekumpulan peran dan pesan-pesan yang dikirim dan diterima oleh instansi yang memegang peranan tersebut. *Sequence diagram* menangkap objek dan *class* yang terlibat dalam skenario dan urutan pesan yang ditukar antara objek diperlukan untuk melaksanakan fungsionalitas skenario. *Sequence diagram* berasosiasi dengan *use case* selama proses pengembangan. Dalam *Unified Model Language* (UML), objek yang diberi garis bawah. Objek dapat diberi nama dengan tiga cara : (nama objek), (nama objek dan *class*) atau (hanya nama *class* (*anonymous object*)). Berikut notasi *sequence diagram* seperti terlihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.35 Notasi Sequence Diagram



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Dalam penulisan proposal skripsi ini, lokasi penelitian dilakukan di Candi tepatnya di Desa Balong Gabus Candi, yang beralamatkan di Desa Balong Gabus Kec.Candi, Kabupaten Sidoarjo.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan setelah proposal penelitian dapat persetujuan untuk dilaksanakan sampai terdapat bahwa proposal disetujui.

3.2. Alat dan Bahan Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan alat bantu dalam menganalisis dan mempelajari system yang ada dan system yang akan dirancang.

3.2.1. Alat Penelitian

Adapun alat penelitian yang akan digunakan dalam melakukan penelitian sebagai berikut :

a. Hardware

1. Laptop Lenovo, Core I3
2. Flashdisk Toshiba 8gb
3. Smartphone Oppo (Hostpot Wifi)

b. Software

1. Operating System Windows 10 .32-Bit
2. Android Studio versi 2.3
3. CorelDraw

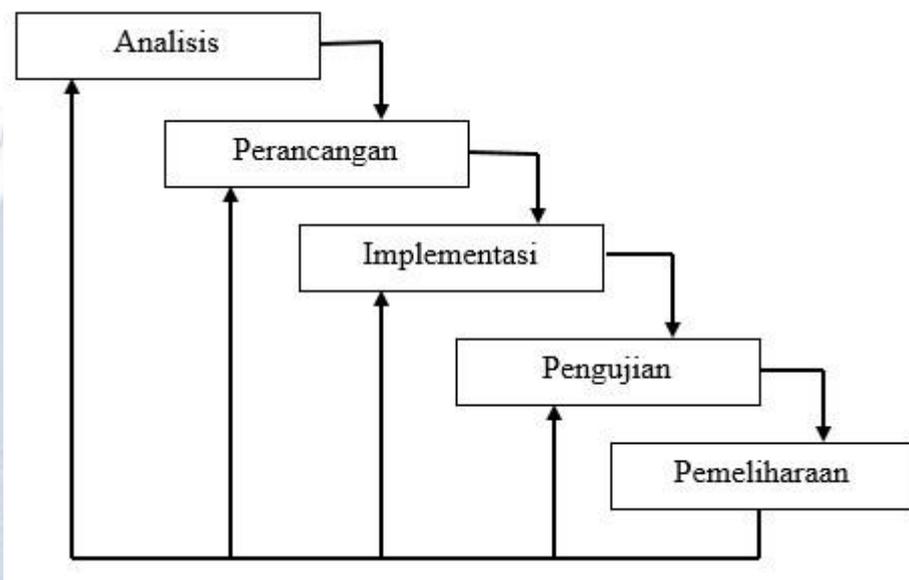
3.2.2. Bahan Penelitian

Bahan yang akan digunakan penulis untuk melakukan penelitian ini berupa laporan penelitian terdahulu serta buku-buku referensi tentang aplikasi

pakaian adat, referensi buku-buku bagaimana mengimplementasikan pada android dan bagaimana penerapan aplikasi pada Android.

3.3 Metode Waterfall

Metode aplikasi yang penulis gunakan adlah metode waterfall. Metode ini sudah digunakan secara luas untuk membangun aplikasi perangkat lunak. Waterfall yang dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Metode Waterfall yang digunakan dalam membangun aplikasi

Dalam aplikasi ini, peneliti memilih metode waterfall karena metode ini memiliki kelebihan yaitu pengaplikasiannya yang mudah. Meskipun demikian, kekurangan dari penggunaan metode ini adalah ketika suatu tahap terhambat maka tahap selanjutnya tidak dapat dikerjakan dengan baik.

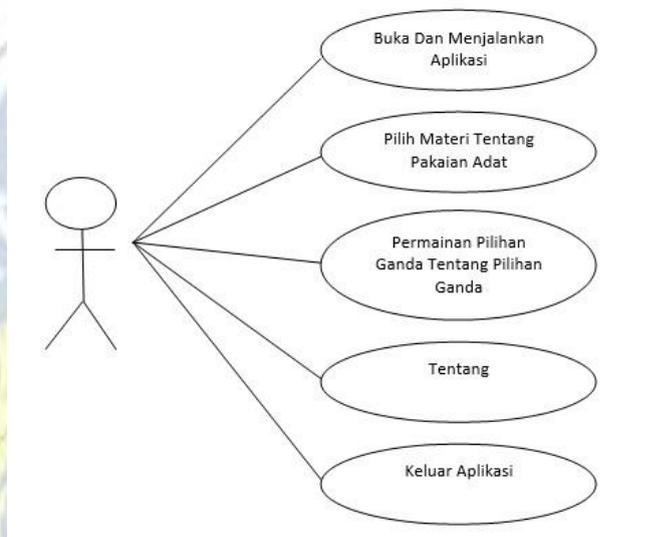
3.3.1 Analisis

Peneliti mengumpulkan data dan mempelajari data-data. Data dalam ini berkaitan dengan kebutuhan sistem sebagai bahan materi pembelajaran dan dapat dijadikan pembelajaran yang interaktif dan dapat mempermudah kepada pengguna untuk mempelajari budaya indonesia yaitu tentang pakaian adat indonesia.

3.3.2 Perancangan

Perancangan UML hanya meliputi perancangan , dan berdasarkan dari analisis kebutuhan sistem aplikasi pengenalan, maka dapat dibuat suatu *use case* dari sistem yang akan dibangun. *Use case* itu sendiri meliputi dari *use case diagram*, definisi aktor dan definisi *use case*.

a. Use Case Diagram



Gambar 3.2 Use Case Diagram

Use case diagram berfungsi untuk menggambarkan fasilitas yang diberikan aplikasi pengenalan pakaian adat untuk *user*, dan perancangan *use case* untuk aplikasi pengenalan hanya membutuhkan operator yaitu guru dan siswa. *Use case* diagram menjelaskan bahwa *user operator* mendapatkan fasilitas sepenuhnya untuk membuka setiap materi yang ada dalam aplikasi pengenalan pakaian adat dan mengoperasikan soal tebak gambar pakaian adat dengan pilihan ganda yang disediakan dalam aplikasi tersebut.

b. Definisi Aktor

Menerangkan tentang fasilitas yang didapat oleh operator selaku *user* dari aplikasi pengenalan pakaian adat indonesia. Operator (guru atau siswa) yaitu orang yang memiliki hak akses untuk masuk ke aplikasi

pengenalan pakaian adat dan membuka setiap materi yang tersedia lalu dapat menjawab setiap soal tebak gambar dengan pilihan ganda yang ada dalam aplikasi.

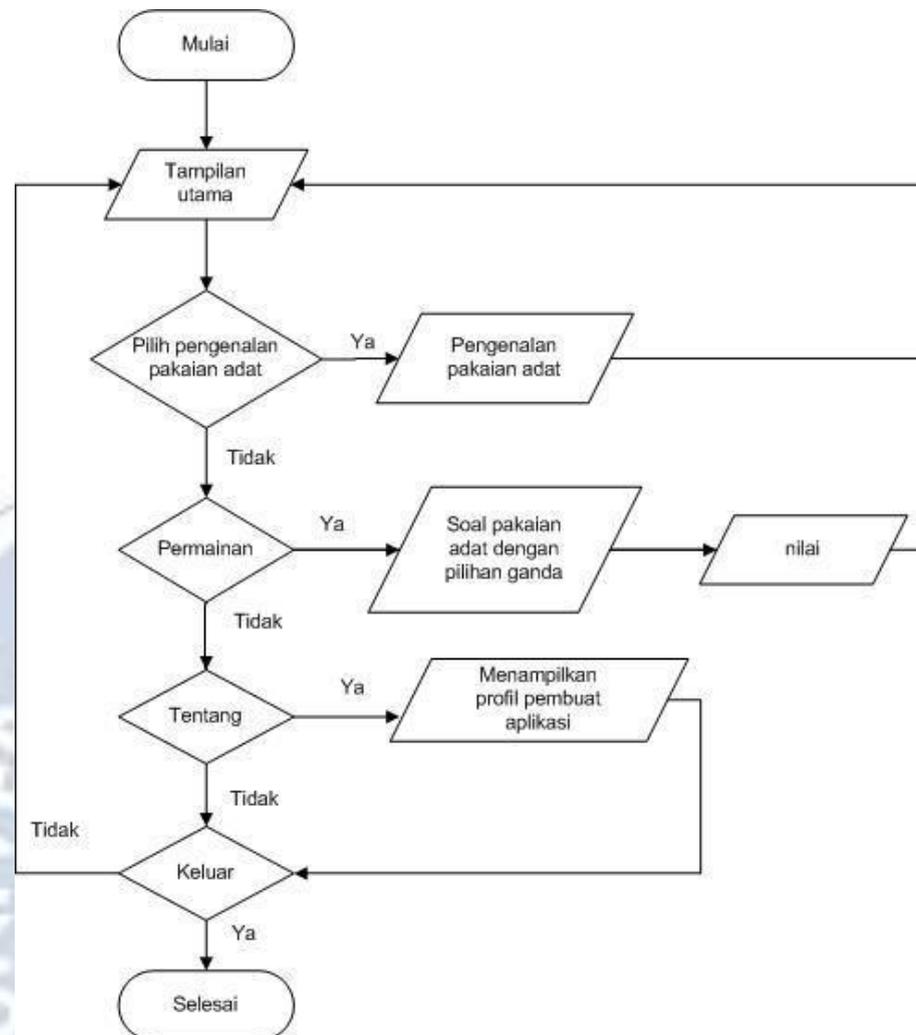
c. Definisi *use case*

Definisi *use case* yang meliputi materi pengenalan pakaian adat indonesia dan soal tebak gambar pakaian adat dengan pilihan ganda.

1. Buka dan Menjalankan Aplikasi. Bagian ini user dapat memulai atau menjalankan aplikasi.
2. Materi Pengenalan Pakaian Adat. Bagian ini *user* dapat membuka atau melihat dan mempelajari materi tentang pengenalan pakaian adat indonesia.
3. Permainan Tebak Gambar dengan Pilihan Ganda. Bagian tebak gambar ini user dapat berlatih mengerjakan soal-soal pilihan ganda tentang pakaian adat.
4. Tentang. Bagian ini menampilkan profil pembuat aplikasi.
5. Keluar. Bagian ini jika user ingin keluar dari aplikasi.

3.4. Flowchart Pembuatan Sistem

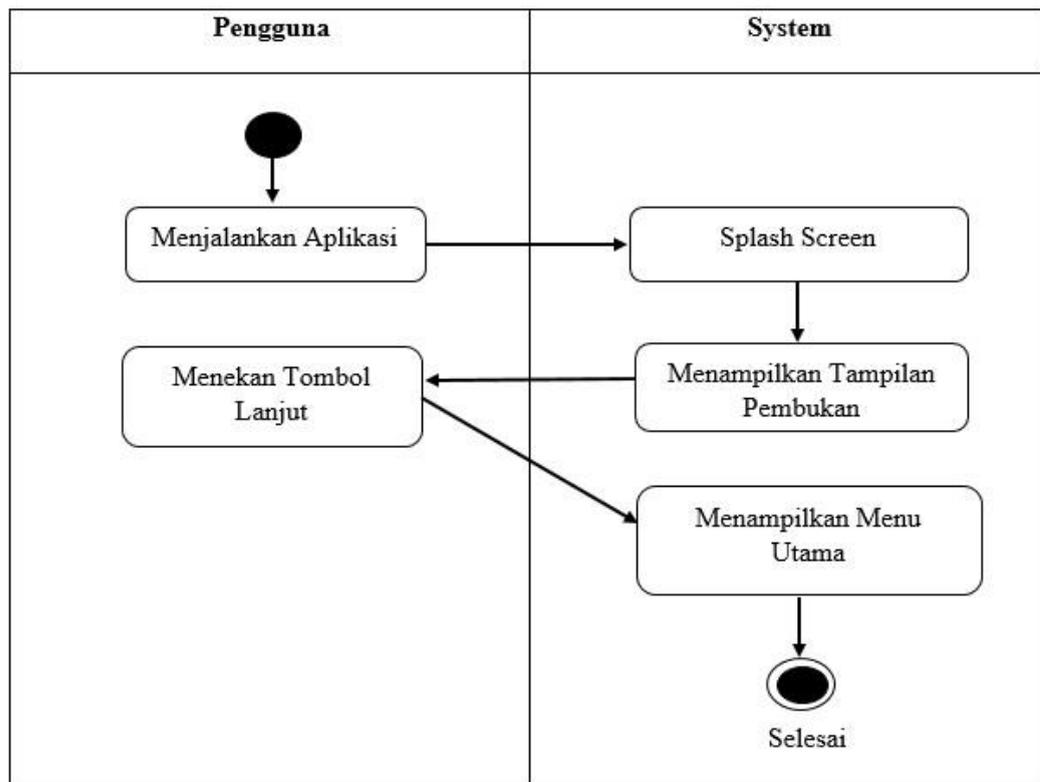
Pada pembuatan aplikasi ini terdapat 2 menu yang akan dibuat diantaranya satu, pengenalan pakaian adat dan kedua, soal tebak gambar pakaian adat yang terdapat di menu permainan. Algoritmanya akan tampak, seperti gambar 3.3.



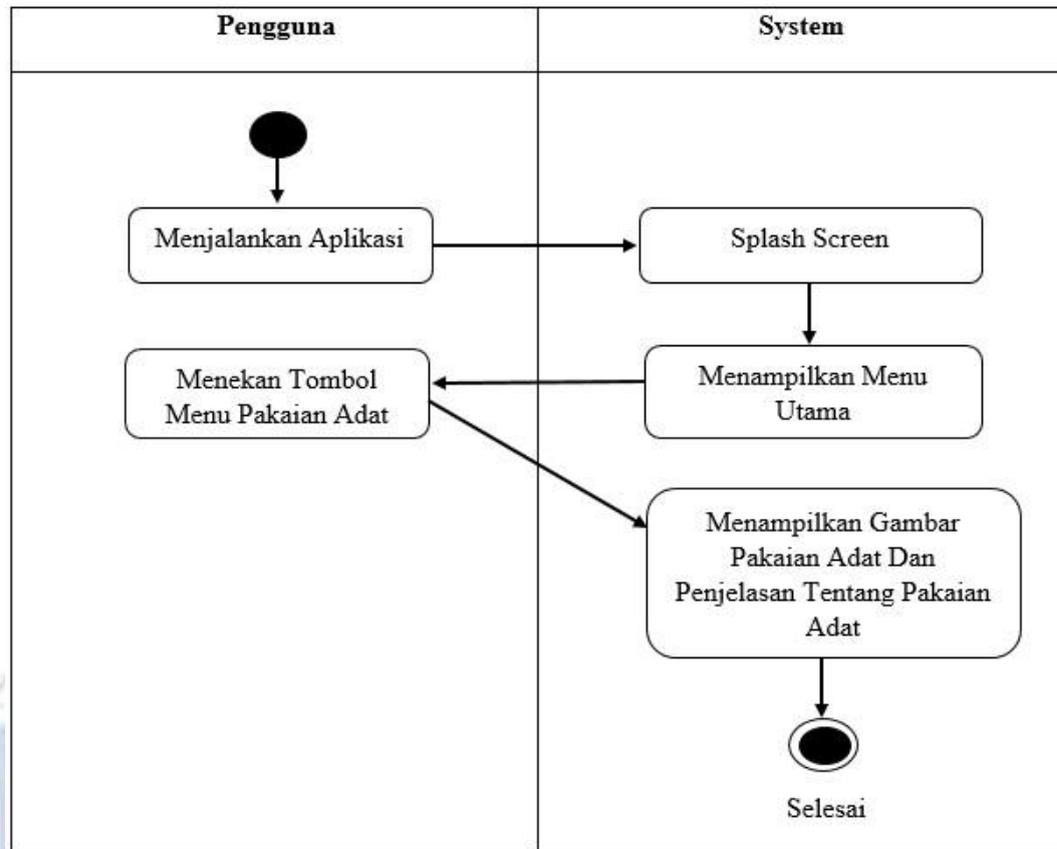
Gambar 3.3 Flowchart sistem

3.5. Activity Diagram

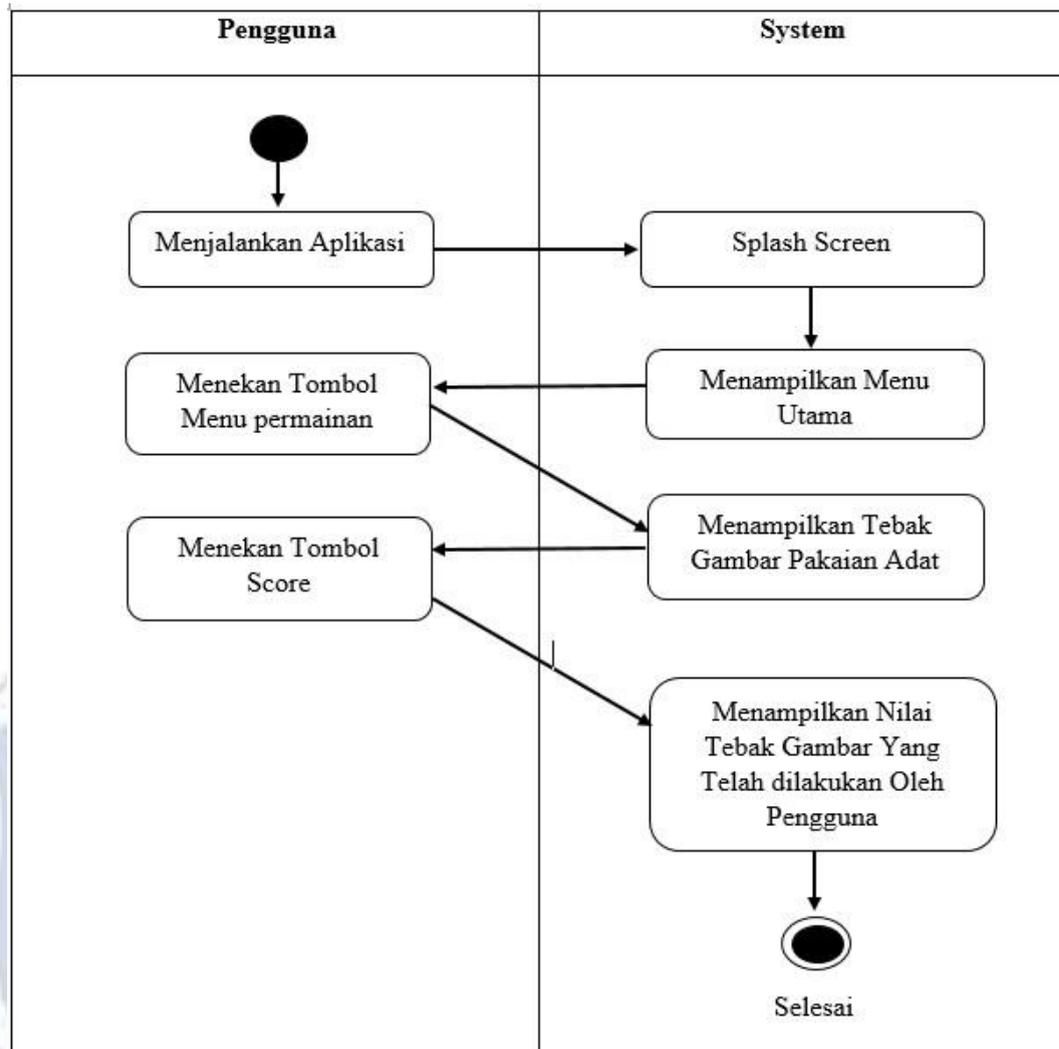
Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing – masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.



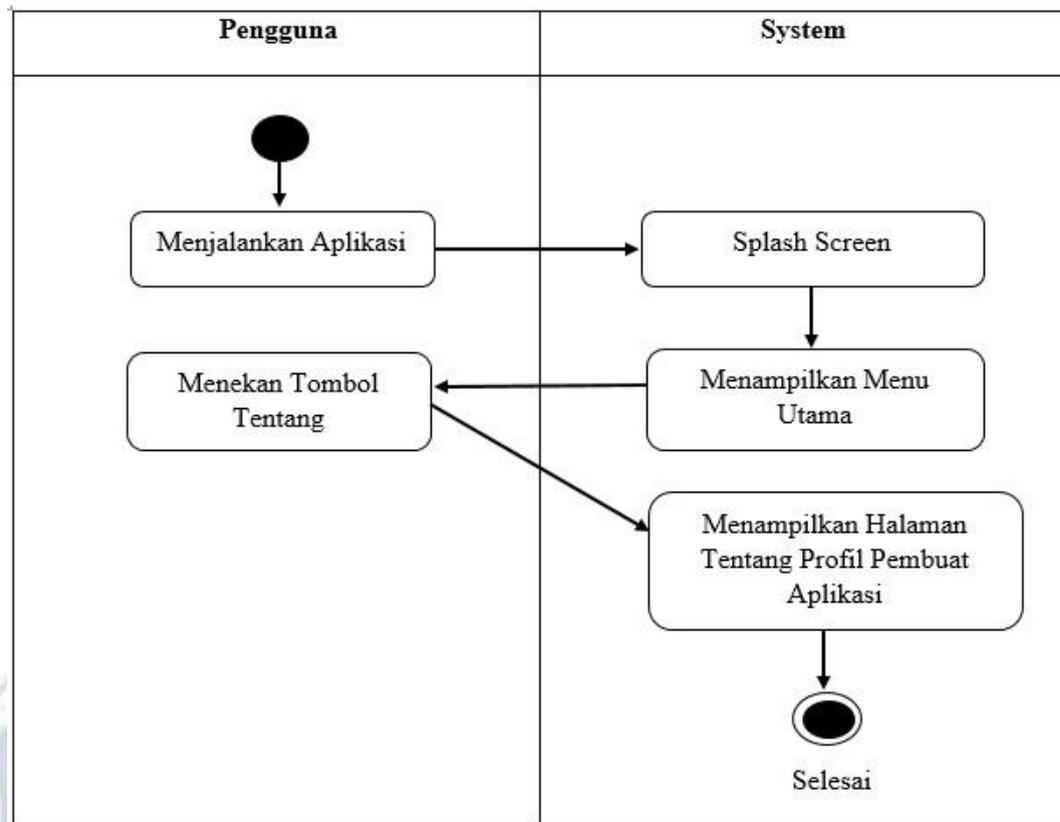
Gambar 3.4 Activity Diagram Memilih Menu Utama



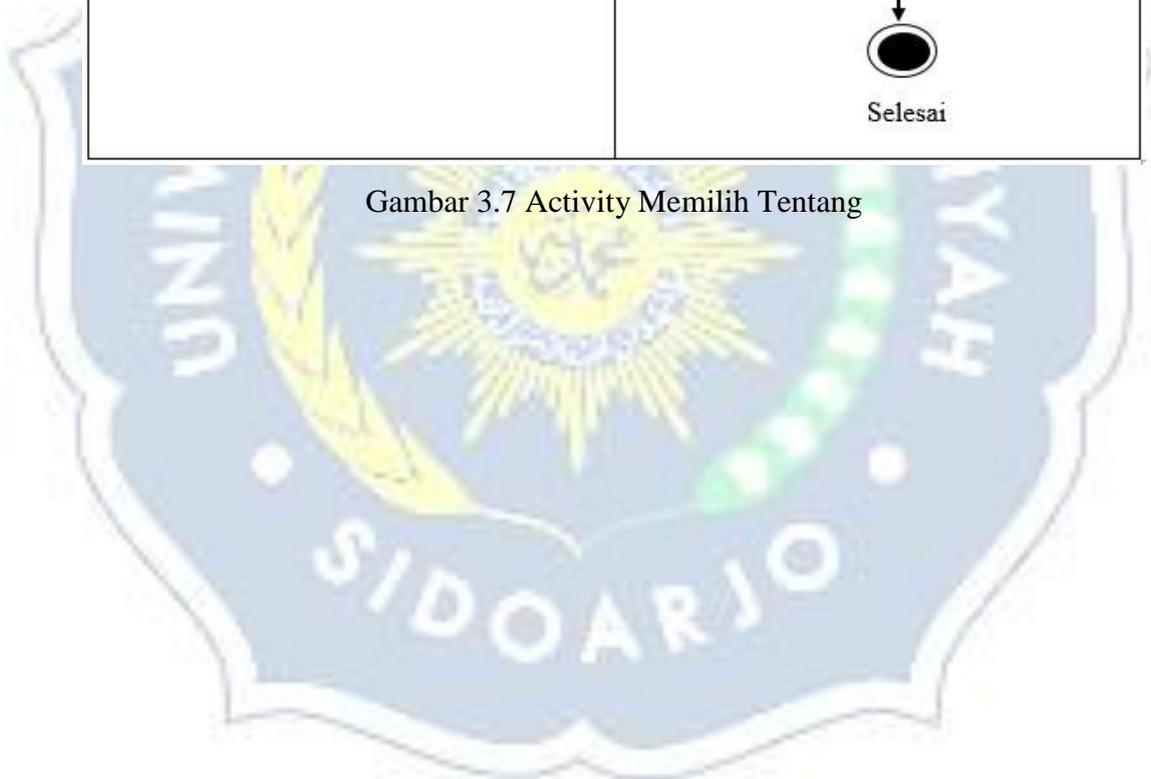
Gambar 3.5 Activity Memilih Pakaian Adat



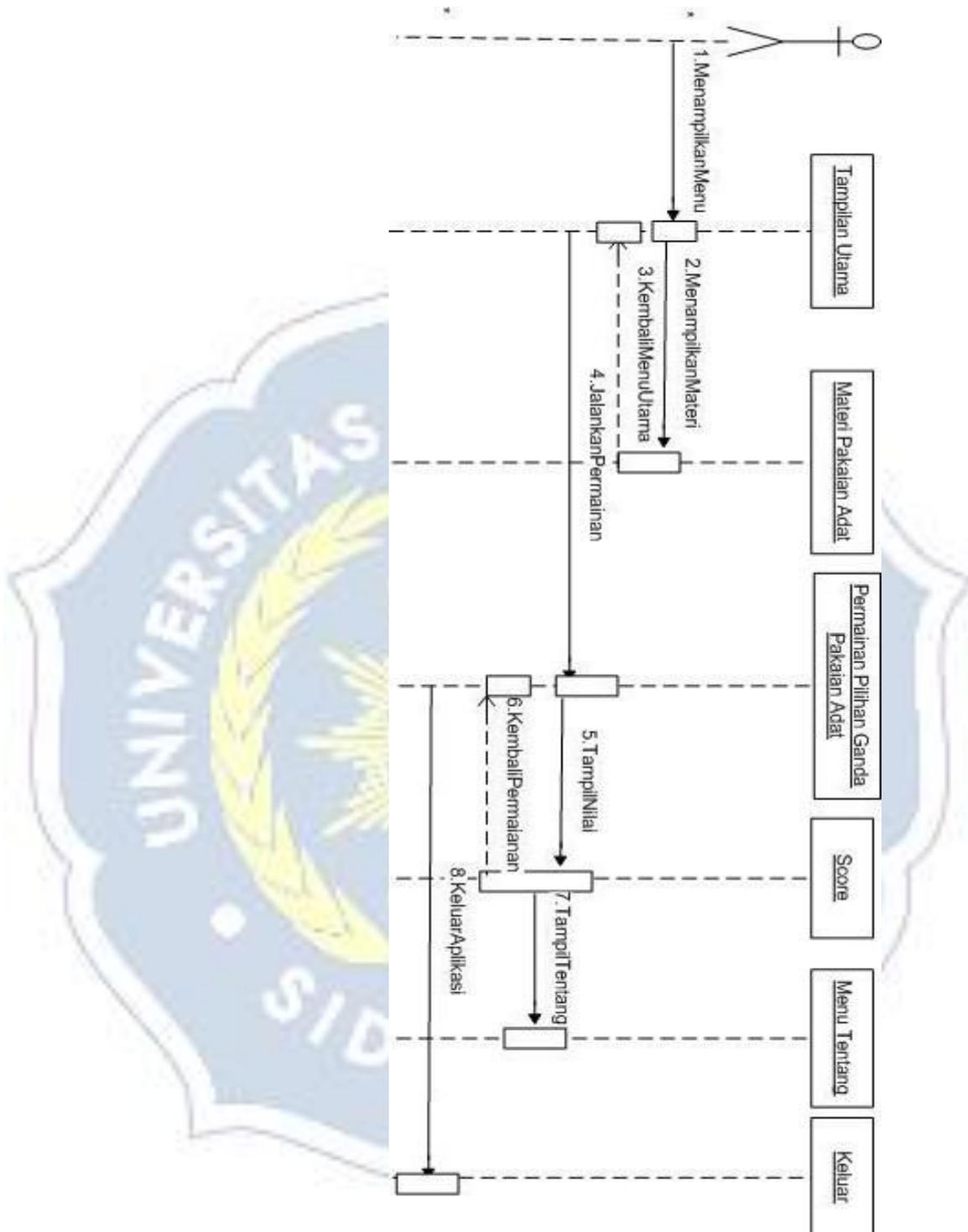
Gambar 3.6 Activity memilih Permainan



Gambar 3.7 Activity Memilih Tentang



3.6. Sequence Diagram



Gambar 3.8 Sequence Diagram

3.7. Desain Interface

a. Tampilan awal

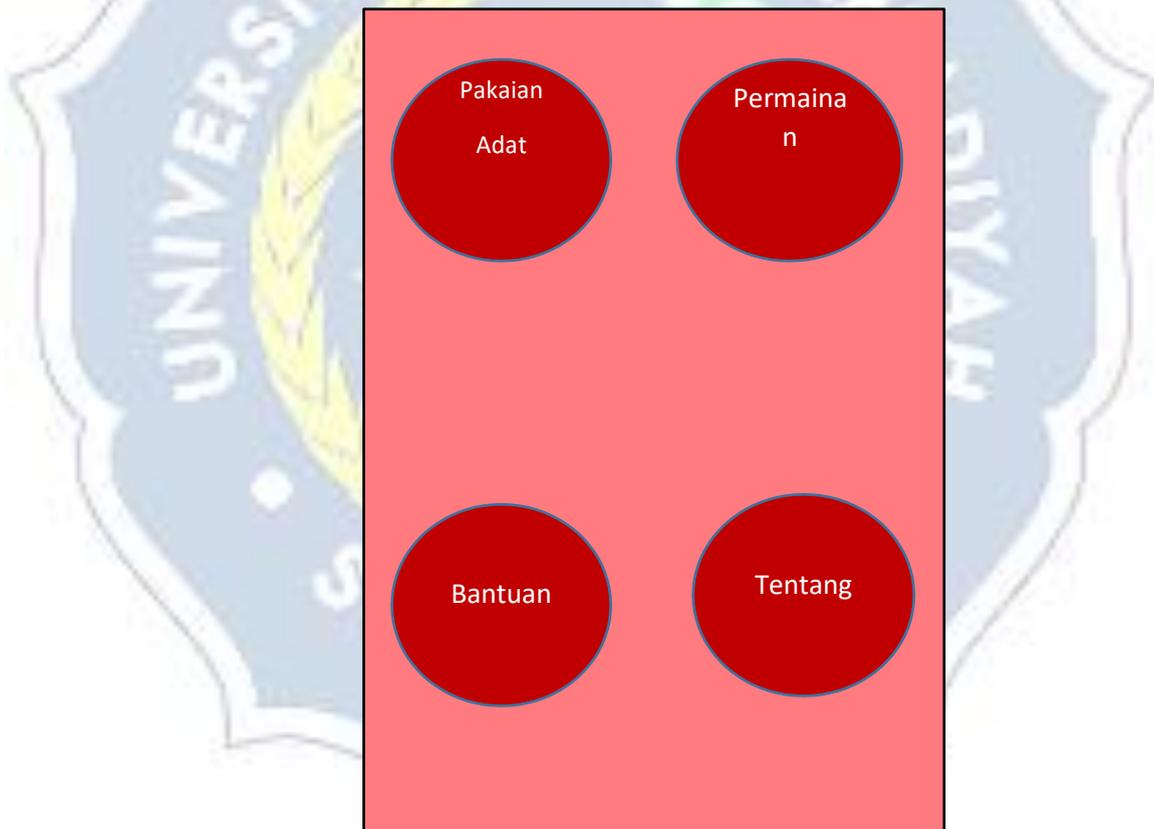
Tampilan awal yang terdapat button “Mulai” yang dimaksudkan untuk masuk atau memulai dalam menu aplikasi tersebut serta button “Keluar” yang digunakan untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 3.9 Tampilan Awal

b. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu Utama ini adalah tampilan utama pada saat memasuki program, yang berisi 4 tombol pilihan, diantaranya: tombol “Pakaian Adat” yang berfungsi untuk belajar materi tentang pengenalan pakaian adat indonesia dalam tiap provinsi, selanjutnya tombol ”Permainan” yaitu agar pengguna dapat menggunakan atau memulai permainan tebak gambar tentang pakaian adat indonesia, kemudian tombol “Bantuan” yaitu halaman yang bertujuan untuk memberikan informasi tentang bagian-bagian pengenalan pakaian adat yang akan dipelajari oleh user, dan yang terakhir tombol “Tentang” yang berisi profil atau tentang pembuat aplikasi.



Gambar 3.10 Tampilan Menu Utama

c. Gambar Menu Pakaian Adat

Pada halaman menu pakaian adat ini yang berisi nama-nama pakaian adat tiap provinsi yang ada di Indonesia.



Gambar 3.11 Tampilan Menu Pakaian Adat

d. Gambar Tampilan Belajar Pakaian Adat

Halaman tampilan belajar ini yang berisi tentang materi belajar untuk pengenalan pakaian adat tiap provinsi yang ada di Indonesia.



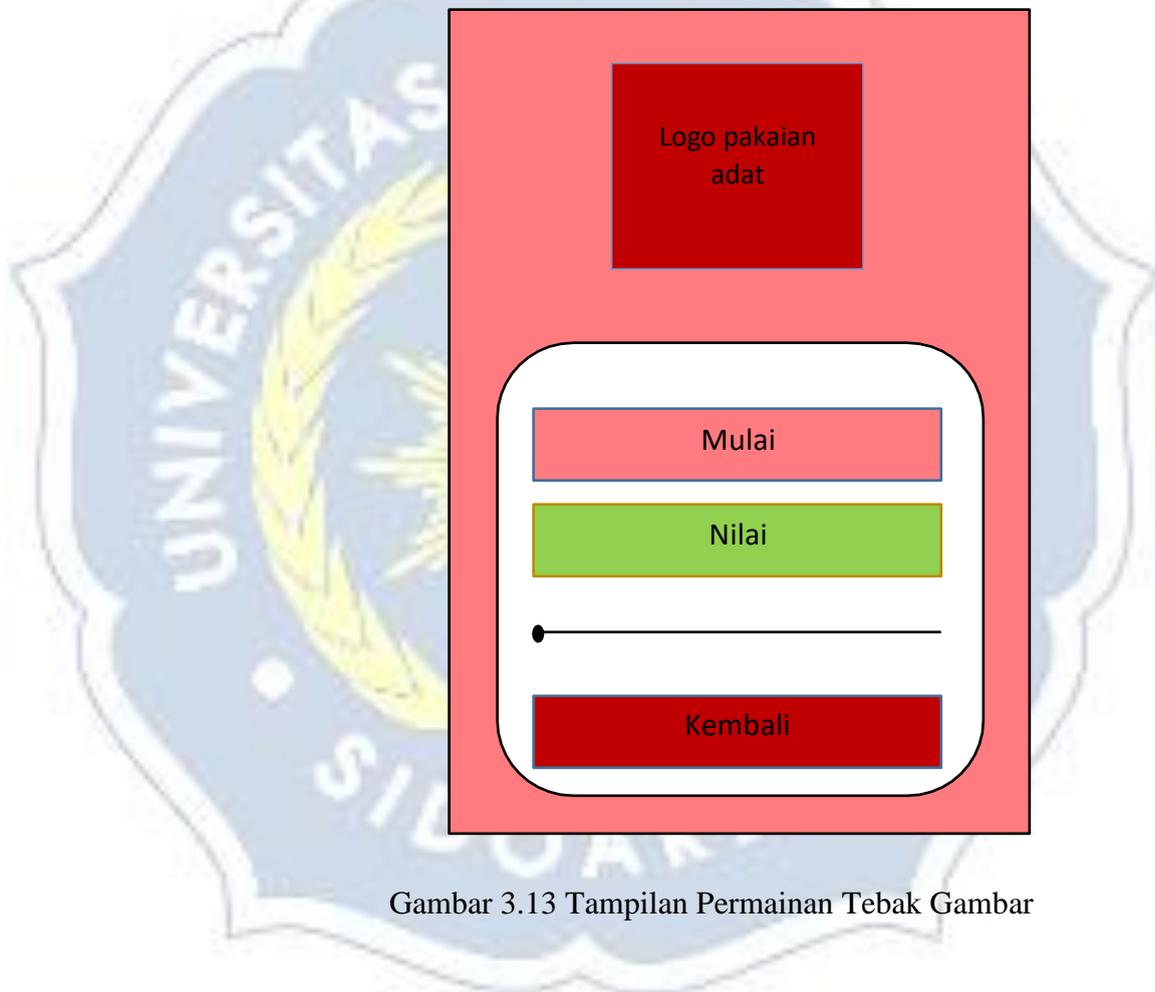
Nama Pakaian Adat

Penjelasan pakaian adat

Gambar 3.12 Tampilan belajar Pakaian Adat

e. Tampilan Permainan Tebak Gambar

Pada tampilan permainan tebak gambar ini terdapat logo pakaian adat yang menandai bahwa permainan ini yang berisi tentang pakaian adat indonesia, button “ Mulai” yang digunakan untuk memulai permainan, kemudian button “Nilai” yang berisi daftar nilai terbaik, serta dalam permainan ini terdapat 3 level permainan yaitu: Easy, Medium, hight. Dan pada button “ Kembali” digunakan untuk jika pengguna ingin keluar dari permainan ini.



Gambar 3.13 Tampilan Permainan Tebak Gambar

f. Tampilan Mulai Permainan

Tampilan mulai permainan yang berisi memulai permainan tebak gambar pakaian adat indonesia. Gambar pakaian adat yang menunjukkan bahwa permainan ini berisi tentang pakaian adat dan ada 10 pertanyaan yang disuguhkan pada pengguna.



Gambar 3.14 Tampilan Mulai Menu

g. Tampilan Skor

Pada tampilan skor ini ketika pengguna sudah menyelesaikan pertanyaan yang disuguhkan pada pengguna maka akan muncul nilai. Dan pada tombol “mulai lagi” jika user ingin mengulang permainan kembali.



Gambar 3.15 Tampilan Score

h. Tampilan Bantuan

Pada tampilan bantuan yang berisi tentang informasi tata cara penggunaan aplikasi.



Gambar 3.16 Tampilan Tentang Aplikasi

i. Tampilan Menu Tentang

Pada tampilan tentang yaitu berisi tentang profil pembuat aplikasi.



Gambar 3.17 Tampilan Bantuan Aplikasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Pada bagian ini merupakan bagian dari penelitian program, setelah melakukan percobaan pada pengenalan pakaian adat :

1. Hasil dari penelitian ini adalah membangun sebuah pengenalan pakaian adat agar bisa lebih maju dan efisien. Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi dan aplikasi ini dapat dijadikan media pendukung dalam sebuah pembelajaran pengenalan pakaian adat untuk anak sekolah dasar.
2. Media Pembelajaran yang dapat membangun dan mempermudah belajar pengenalan pakaian adat. Aplikasi ini menyediakan suatu pembelajaran yang sangat efisien .

4.2. Implementasi Pembelajaran

4.2.1. Desain Antar Muka Halaman Utama

Pada halaman menu utama ini terdapat 2 (dua) button yaitu batton mulai dan batton keluar. Button mulai digunakan untuk memulai aplikasi dan button keluar untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 4.1 Halaman Utama

Tampilan halaman utama pada Gambar 4.1 diatas, merupakan hasil implementasi dari rancangan Gambar 3.9.

Source Code 4.1 Halaman Utama

Source code ini merupakan hasil dari tampilan halaman utama seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.1.

```

public class MainActivity extends AppCompatActivity {

    final Context context = this;
    Button pindah;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main1);

        pindah = (Button) findViewById(R.id.button);
        pindah.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View view) {
                Intent intent = new Intent(MainActivity.this,
                menu.class);
                startActivity(intent);
            }
        });

        Button btn = (Button) findViewById(R.id.button1);

        // add button listener
        btn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            @Override
            public void onClick(View arg0) {

```

```
AlertDialog.Builder alertDialogBuilder = new
AlertDialog.Builder(
    context);

// set title
alertDialogBuilder.setTitle("Pengenalan Pakaian
Adat Indonesia");

// set dialog message
alertDialogBuilder
    .setMessage("Apakah Anda Ingin Keluar
Dari Aplikasi?")
    .setCancelable(false)
    .setPositiveButton("Iya", new
DialogInterface.OnClickListener() {
        public void onClick(DialogInterface
dialog, int id) {
            // if this button is clicked,
close
            // current activity
            MainActivity.this.finish();
        }
    })
    .setNegativeButton("Tidak", new
DialogInterface.OnClickListener() {
        public void onClick(DialogInterface
dialog, int id) {
            // if this button is clicked,
just close
            // the dialog box and do nothing
            dialog.cancel();
        }
    });

// create alert dialog
AlertDialog alertDialog =
alertDialogBuilder.create();
```

```
        // show it
        alertDialog.show();
    }
});
}

public void onBackPressed(){
    final AlertDialog.Builder builder = new
AlertDialog.Builder(Main1Activity.this);
    builder.setMessage("Apakah anda yakin ingin keluar?");
    builder.setCancelable(true);
    builder.setNegativeButton("Tidak", new
DialogInterface.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(DialogInterface dialogInterface,
int i) {
            dialogInterface.cancel();
        }
    });
    builder.setPositiveButton("Iya", new
DialogInterface.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(DialogInterface dialogInterface,
int i) {
            finish();
        }
    });
    AlertDialog alertDialog = builder.create();
    alertDialog.show();
}
}
```

4.2.2 Desain Antar Muka Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama merupakan halaman yang menyediakan pilihan menu utama aplikasi yang berisi 4 pilihan menu, yaitu:

- Pakaian adat : apabila pengguna memilih menu ini, pengguna dapat belajar tentang pakaian adat tiap provinsi.
- Permainan : apabila pengguna memilih menu ini, pengguna dapat memulai permainan tebak gambar pakaian adat yang akan disuguhkan dengan beberapa soal pertanyaan mengenai pakaian adat.
- Bantuan : apabila pengguna memilih menu ini, akan menampilkan penjelasan saat mengoperasikan aplikasi.
- Tentang : apabila pengguna memilih menu ini, akan menampilkan profil tentang pembuat aplikasi.



Gambar 4.2 Tampilan Menu

Tampilan halaman menu utama pada gambar 4.2 diatas, merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 3.10.

Source Code 4.2 Tampilan Utama

Source code ini merupakan hasil dari tampilan halaman menu utama seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.2.

```
public class menu extends AppCompatActivity {  
  
    Button pindah;  
  
    @Override  
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        setContentView(R.layout.activity_menu);  
  
        pindah = (Button) findViewById(R.id.button3);  
        pindah.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
            @Override  
            public void onClick(View view) {  
                Intent intent = new Intent(menu.this,  
                PadatActivity.class);  
                startActivity(intent);  
            }  
        });  
  
        pindah = (Button) findViewById(R.id.button4);  
        pindah.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
            @Override  
            public void onClick(View view) {  
                Intent intent = new Intent(menu.this,  
                MainActivity.class);  
                startActivity(intent);  
            }  
        });  
    }  
}
```

4.2.3 Desain Antar Muka Tampilan Menu Pakaian Adat

Tampilan menu pakaian adat ini merupakan tampilan yang berisi menu-menu tentang pakaian adat tiap provinsi yang ada di Indonesia.



Gambar 4.3 Tampilan menu pakaian adat

Tampilan menu pakaian adat pada gambar 4.3 diatas, merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 3.11.

Source Code 4.3 Tampilan Menu Pakaian Adat

Source code ini merupakan hasil untuk tampilan menu pakaian adat seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.3.

```
public class PadatActivity extends AppCompatActivity {
    Button pindah;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_padat);

        pindah = (Button) findViewById(R.id.button6);
        pindah.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View view) {
                Intent intent = new Intent(PadatActivity.this,
                AcehActivity.class);
                startActivity(intent);
            }
        });
    }
}
```

```

    }
  });
  pindah = (Button) findViewById(R.id.button7);
  pindah.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {
      Intent intent = new Intent(PadatActivity.this,
SumutActivity.class);
      startActivity(intent);
    }
  });
  pindah = (Button) findViewById(R.id.button8);
  pindah.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {
      Intent intent = new Intent(PadatActivity.this,
SumselActivity.class);
      startActivity(intent);
    }
  });
  pindah = (Button) findViewById(R.id.button9);
  pindah.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {
      Intent intent = new Intent(PadatActivity.this,
SumbarActivity.class);
      startActivity(intent);
    }
  });
  pindah = (Button) findViewById(R.id.button10);
  pindah.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {
      Intent intent = new Intent(PadatActivity.this,
RiauActivity.class);
      startActivity(intent);
    }
  });
  pindah = (Button) findViewById(R.id.button19);
  pindah.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {
      Intent intent = new Intent(PadatActivity.this,
JabarActivity.class);
      startActivity(intent);
    }
  });
  pindah = (Button) findViewById(R.id.button20);
  pindah.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {
      Intent intent = new Intent(PadatActivity.this,
JatengActivity.class);
      startActivity(intent);
    }
  });
  });

```

4.2.4 Desain Antar Muka Belajar Pakaian Adat

Tampilan belajar pakaian adat merupakan bagian dari materi pembelajaran tentang pakaian adat tiap provinsi.



Gambar 4.4 *Tampilan Belajar Pakaian Adat*

Tampilan belajar pakaian adat pada gambar 4.4 diatas, merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 3.12.

Source Code 4.4 Tampilan Belajar Pakaian Adat

Source code ini merupakan hasil untuk tampilan belajar pakaian adat seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.4.

```
public class AcehActivity extends AppCompatActivity {

    MediaPlayer soundbackground;
    MediaPlayer Soundbackground = null;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_aceh);
    }
}
```

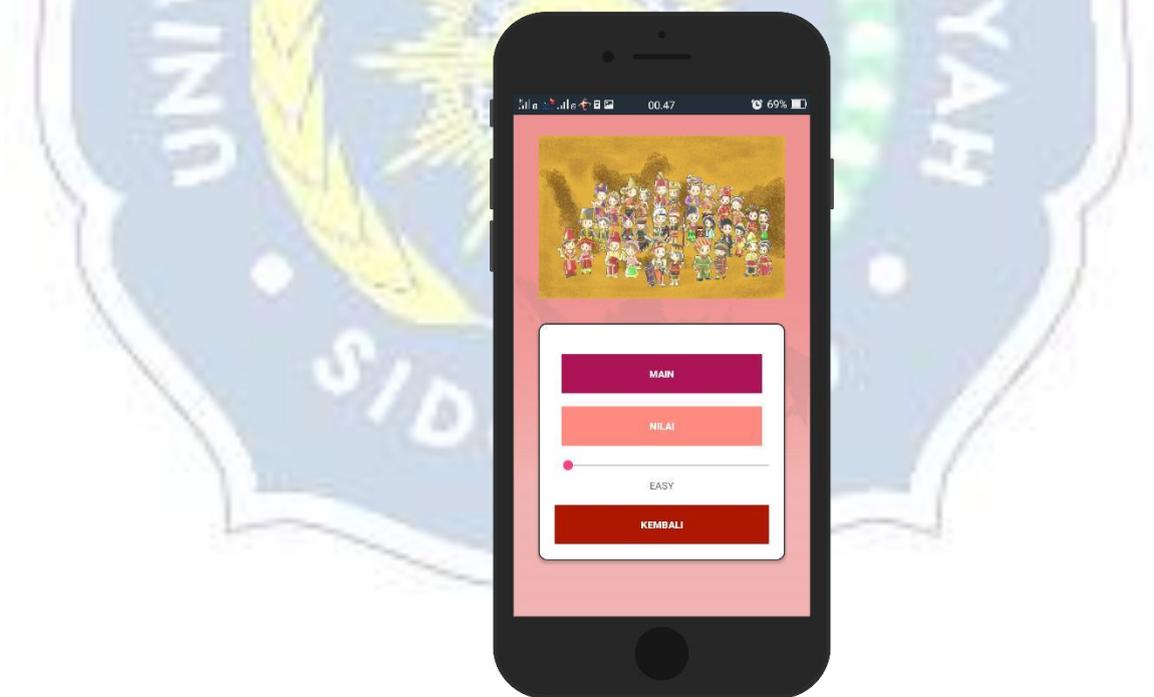
```
        soundbackground = MediaPlayer.create(this, R.raw.aceh);

        soundbackground.setLooping(false);
        soundbackground.setVolume(1,1);
        soundbackground.start();
    }

    @Override
    public void onBackPressed() {
        super.onBackPressed();
        if (soundbackground !=null)
            soundbackground.stop();
        super.onBackPressed();
    }
}
```

4.2.5 Tampilan Permainan

Tampilan permainan ini terdapat 3 button yaitu : button main digunakan untuk memulai permainan, button nilai yaitu untuk melihat nilai yang terbaik, dan button kembali digunakan untuk kembali ke menu utama.



Gambar 4.5 Tampilan Permainan

Tampilan permainan pada gambar 4.5 diatas, merupakan hasil implementasi dari rancangan pada Gambar 3.13.

Source Code 4.5 Tampilan Permainan

Souce code ini merupakan hasil dari tampilan permainan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.5.

```

public class MainActivity extends AppCompatActivity {

    SeekBar seekBar;
    TextView txtMode;
    Button btnPlay,btnScore;
    DbHelper db;
    Button pindah;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        pindah = (Button) findViewById(R.id.btnBack);
        pindah.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View view) {
                Intent intent = new Intent(MainActivity.this,
                menu.class);
                finish();
            }
        });

        seekBar = (SeekBar) findViewById(R.id.seekBar);
        txtMode = (TextView) findViewById(R.id.txtMode);
        btnPlay = (Button) findViewById(R.id.btnPlay);
        btnScore = (Button) findViewById(R.id.btnScore);

        db = new DbHelper(this);
        try{
            db.createDataBase();
        }
        catch (IOException e){
            e.printStackTrace();
        }

        //Event
        seekBar.setOnSeekBarChangeListener(new
        SeekBar.OnSeekBarChangeListener() {
            @Override
            public void onProgressChanged(SeekBar seekBar, int
            progress, boolean fromUser) {
                if(progress == 0)

```

```

txtMode.setText(Common.MODE.EASY.toString());
        else if(progress == 1)

txtMode.setText(Common.MODE.MEDIUM.toString());
        else if(progress == 2)

txtMode.setText(Common.MODE.HARD.toString());
    }

    @Override
    public void onStartTrackingTouch(SeekBar seekBar) {

    }

    @Override
    public void onStopTrackingTouch(SeekBar seekBar) {

    }
});
btnPlay.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),Playing.class);
        intent.putExtra("MODE",getPlayMode()); // Send
Mode to Playing page
        startActivity(intent);
        finish();
    }
});

btnScore.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        Intent intent = new
Intent(getApplicationContext(),Score.class);
        startActivity(intent);
        finish();
    }
});
}

private String getPlayMode() {
    if(seekBar.getProgress()==0)
        return Common.MODE.EASY.toString();
    else if(seekBar.getProgress()==1)
        return Common.MODE.MEDIUM.toString();
    else
        return Common.MODE.HARD.toString();
}
}
}

```

4.2.6 Tampilan Mulai Permainan

Tampilan mulain permainan merupakan halam untuk menguji dan mengevaluasi pemahaman aplikasi tentang pengenalan pakaian adat. Pada halaman mulai permainan ini terdapat 10 soal pertanyaan yang harus diselesaikan oleh pengguna.



Gambar 4.6 *Tampilan Mulai Permainan*

Tampilan mulai permainan pada gambar 4.5 diatas, merupakan hasil implementasi dari rancangan pada Gambar 3.14.

Source Code 4.6 Tampilan Mulai Permainan

Souce code ini merupakan hasil dari tampilan mulai permainan seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.6.

```
public class Playing extends AppCompatActivity implements
View.OnClickListener {

    final static long INTERVAL = 1000; // 1 second
    final static long TIMEOUT = 7000; // 7 sconds
    int progressValue = 0;

    CountdownTimer mCountDown; // for progressbar
    List<Question> questionPlay = new ArrayList<>(); //total
    Question
    DBHelper db;
    int
    index=0, score=0, thisQuestion=0, totalQuestion, correctAnswer;
    String mode="";
```

```

//Control
ProgressBar progressBar;
ImageView imageView;
Button btnA,btnB,btnC,btnD;
TextView txtScore,txtQuestion;

@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_playing);

    //Get Data from MainActivity
    Bundle extra = getIntent().getExtras();
    if(extra != null)
        mode=extra.getString("MODE");

    db = new DBHelper(this);

    txtScore = (TextView) findViewById(R.id.txtScore);
    txtQuestion = (TextView) findViewById(R.id.txtQuestion);
    progressBar =
(ProgressBar) findViewById(R.id.progressBar);
    imageView = (ImageView) findViewById(R.id.question_flag);
    btnA=(Button) findViewById(R.id.btnAnswerA);
    btnB=(Button) findViewById(R.id.btnAnswerB);
    btnC=(Button) findViewById(R.id.btnAnswerC);
    btnD=(Button) findViewById(R.id.btnAnswerD);

    btnA.setOnClickListener(this);
    btnB.setOnClickListener(this);
    btnC.setOnClickListener(this);
    btnD.setOnClickListener(this);
}

@Override
protected void onResume() {
    super.onResume();

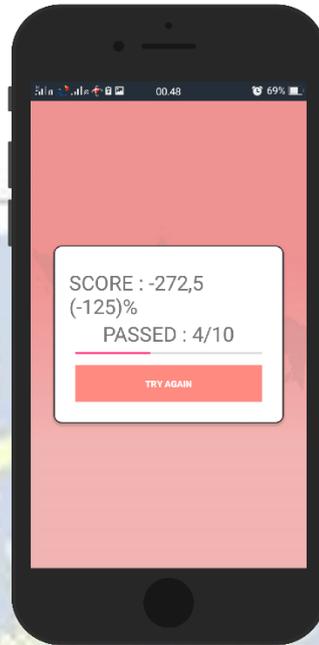
    questionPlay = db.getQuestionMode(mode);
    totalQuestion = questionPlay.size();

    mCountDown = new CountdownTimer(TIMEOUT, INTERVAL) {
        @Override
        public void onTick(long millisUntilFinished) {
            progressBar.setProgress(progressValue);
            progressValue++;
        }

        @Override
        public void onFinish() {
            mCountDown.cancel();
            showQuestion(++index);
        }
    };
    showQuestion(index);
}
}

```

Apabila pengguna telah menyelesaikan seluruh pertanyaan, maka akan muncul halaman skor akhir seperti pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan Nilai

Tampilan nilai pada Gambar 4.7 diatas , merupakan hasil implementasi dari rancangan pada Gambar 3.15.

Source Code 4.7 Tampilan Nilai

Source code ini merupakan hasil untuk tampilan nilai seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.7.

```
private void showQuestion(int index) {
    if(index < totalQuestion){
        thisQuestion++;

txtQuestion.setText(String.format("%d/%d",thisQuestion,totalQuestion));

        progressBar.setProgress(0);
        progressValue = 0;

        int
ImageId=this.getResources().getIdentifier(questionPlay.get(index)
).getImage().toLowerCase(),"drawable",getPackageName());
        imageView.setBackgroundResource(ImageId);
```

```

        btnA.setText(questionPlay.get(index).getAnswerA());
        btnB.setText(questionPlay.get(index).getAnswerB());
        btnC.setText(questionPlay.get(index).getAnswerC());
        btnD.setText(questionPlay.get(index).getAnswerD());

        mCountDown.start();
    }
    else{
        Intent intent = new Intent(this,Done.class);
        Bundle dataSend = new Bundle();
        dataSend.putInt("SCORE",score);
        dataSend.putInt("TOTAL",totalQuestion);
        dataSend.putInt("CORRECT",correctAnswer);
        intent.putExtras(dataSend);
        startActivity(intent);
        finish();
    }
}

@Override
public void onClick(View v) {

    mCountDown.cancel();
    if(index < totalQuestion){
        Button clickedButton = (Button)v;

        if(clickedButton.getText().equals(questionPlay.get(index).getCorrectAnswer()))
        {
            score+=10; // increase score
            correctAnswer++; //increase correct answer
            showQuestion(++index);
        }
        else
            showQuestion(++index); // If choose right , just
            go to next question

            txtScore.setText(String.format("%d",score));
        }
    }
}
}

```

4.2.8. Desain Antar Muka Tampilan Menu Bantuan

Tampilan menu bantuan ini yang berisi cara penggunaan aplikasi ketika user kesulitan untuk mengoperasikan.



Gambar 4.8 Tampilan Menu Bantuan

Tampilan menu bantuan pada Gambar 4.8 diatas, merupakan hasil implementasi dari rancangan pada Gambar 3.16.

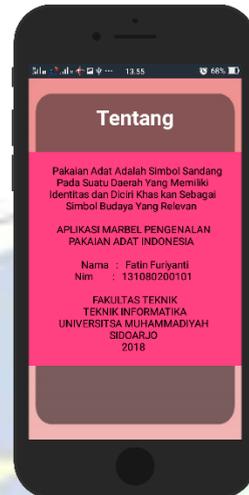
Source Code 4.8 Tampilan Menu Bantuan

Source code ini merupakan hasil dari tampilan menu bantuan seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.8.

```
public class BantuanActivity extends AppCompatActivity {
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_bantuan);
    }
}
```

4.2.9 Desain Antar Muka Tampilan Menu Tentang

Tampilan menu tentang yang berisi profil pembuat pembuat aplikasi,.



Gambar 4.9 *Tampilan Menu Tentang*

Tampilan menu tentang pada Gambar 4.9 diatas, merupakan hasil implementasi dari rancangan pada Gambar 3.17.

Source Code 4.9 Tampilan Menu Tentang

Souce code ini merupakan hasil untuk tampilan menu tentang seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.9.

```
public class TentangActivity extends AppCompatActivity {
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_tentang);
    }
}
```

4.3. Uji coba Aplikasi dan kuisisioner

Pengujian dilakukan di lingkungan pengguna tanpa kehadiran pihak pembangun aplikasi. Pengujian ini bersifat langsung di lingkungan yang sebenarnya. Pengguna melakukan penilaian aplikasi dengan menggunakan media kuisisioner. Dari hasil kuisisioner tersebut dapat ditarik kesimpulan apakah aplikasi yang dibangun telah sesuai dengan tujuan atau tidak.

Pengujian dilakukan terhadap beberapa pengguna aplikasi dengan menggunakan kuisisioner. Untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari pengguna terhadap aplikasi ini, telah tersebar kuisisioner kepada 10 responden. Kuisisioner ini disebar menggunakan Teknik sampling yaitu Simple Random Sampling yang disebar kepada beberapa pengguna. Dari hasil kuisisioner tersebut akan dilakukan perhitungan agar dapat ditarik kesimpulan terhadap penilaian penerapan aplikasi yang dibangun. Berikut adalah pertanyaan dan hasil kuisisioner yang telah dibagikan dengan menggunakan rumus:

$$Y = \frac{P}{Q} \times 100 \%$$

Keterangan:

Y = Nilai presentase

P = Banyaknya jawaban responden pada tiap pertanyaan

Q = Jumlah responden

Berikut ini adalah hasil presentase masing-masing nilai jawaban kuisisioner yang diujikan kepada 10 responden dan telah dihitung dengan rumus.

1. Apakah informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah dimengerti?

Tabel 4.1 Jawaban kuisisioner untuk pertanyaan nomor 1

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	7	70%
Setuju	3	30%
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total Responden	10	100%

2. Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan?

Tabel 4.2 Jawaban kuisisioner untuk pertanyaan nomor 2

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	3	30%
Setuju	6	60%
Tidak Setuju	1	10%
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total Responden	10	100%

3. Apakah aplikasi nyaman digunakan?

Tabel 4.3 Jawaban kuisisioner untuk pertanyaan nomor 3

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	3	30%
Setuju	7	70%
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total Responden	10	100%

4. Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan?

Tabel 4.4 Jawaban kuisisioner untuk pertanyaan nomor 4

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	7	70%
Setuju	3	30%
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total Responden	10	100%

5. Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari?

Tabel 4.5 Jawaban kuisisioner untuk pertanyaan nomor 5

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	6	20%
Setuju	2	60%
Tidak Setuju	2	20%
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total Responden	10	100%

6. Apakah aplikasi ini mudah dioperasikan?

Tabel 4.6 Jawaban kuisisioner untuk pertanyaan nomor 6

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	6	20%
Setuju	2	60%
Tidak Setuju	2	20%
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total Responden	10	100%

7. Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna?

Tabel 4.7 Jawaban kuisisioner untuk pertanyaan nomor 7

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	6	60%
Setuju	4	40%
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total Responden	10	100%

8. Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik?

Tabel 4.8 Jawaban kuisisioner untuk pertanyaan nomor 8

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	4	40%
Setuju	6	60%
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total Responden	10	100%

9. Apakah aplikasi ini mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan?

Tabel 4.9 Jawaban kuisisioner untuk pertanyaan nomor 9

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	5	50%
Setuju	5	50%
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total Responden	10	100%

Dari jawaban responden dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibuat mudah dimengerti, sangat setuju dengan adanya aplikasi ini, dan diharapkan kedepannya aplikasi ini dapat membantu pengguna yang ingin mempelajari tentang pakaian adat.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini mengenai Pengenalan Pakaian Adat Indonesia ada beberapa kesimpulan diantaranya :

1. Penulis berpendapat bahwa Pembelajaran ini dapat membantu pengguna untuk mempelajari pakaian adat indonesia .
2. Pengguna juga dapat mempelajari tentang pakaian adat indonesia yang berupa tebak gambar dengan soal pilihan ganda dan langsung bisa belajar di aplikasi tebak gambar dan pengenalan pakaian adat indonesia ini.

5.2. Saran

Skripsi yang penulis kerjakan tentu masih banyak kekurangan baik dari segi penulisan, sistem dan teori yang digunakan. Oleh karena itu untuk pengembangan selanjutnya disarankan :

1. Pembuatan materi pembelajaran yang kurang maksimal.
2. Adanya kekurangan belum adanya lagu adat tiap provinsi, mungkin pengembang selnjutnya bisa melanjutkan.

Bagi para pembaca semoga hasil sistem ini dapat bermanfaat. Mengingat masih banyak kekurangan maka saran untuk kedepanya mungkin bisa dikembangkan untuk menjadi sistem yang lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] *Mengenal Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian Adat Dan Senjata Tradisional*, Penerbit PT Niagawa Swadaya, 2009.
- [2] Jalung, Melkias. 2015. *Analisis Semiotika Pakaian Adat Dayak Bahau Sebagai Alat Komunikasi Budaya Dalam Berinteraksi Dengan Masyarakat*. Universitas Mulawarman: Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 3, No. 4:131-142.
- [3] Nugraha, Taufik Sapta dan Dewi Tresnawati. 2015. *Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kesenian Daerah Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android*. Garut: Jurnal Algoritma. Vol. 12, No. 1.
- [4] Kovalevsdeno Al Fajar Amiton, KM. Syarif Haryana, dan Rohmat Nur Ibrahim. 2013. *Pengembangan Aplikasi Belajar Menulis Alfabet Dan Angka Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android Dan IOS Menggunakan Framework COCOS2*. STMIK Mardira Indonesia, Bandung: Jurnal Computech & Bisnis. Vol. 7, No. 1.
- [5] Yofan Eko Prasetyo 2016. *Aplikasi Pengenalan Negara Dan Informasi Umum Benua Eropa Berbasis Android*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- [6] Ir. Suryanto Tabrani, MM, 2015. *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 PROVINSI*. Penerbit BINTANG INDONESIA Jakarta.

LAMPIRAN

6.1 Lampiran Source Code Tampilan Utama

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:background="@drawable/bg"

tools:context="com.example.lenovo.pakaianadat.Main1Activity">

    <Button android:id="@+id/button"
        style="?android:attr/borderlessButtonStyle"
        android:layout_width="212dp"
        android:layout_height="212dp"
        android:layout_marginBottom="167dp"
        android:alpha="0.75"
        android:background="@drawable/button_menu"
        android:onClick="buttonClickFunction"
        android:text="MULAI"
        android:textStyle="bold|italic"
        android:textColor="@android:color/holo_red_dark"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintLeft_toLeftOf="parent"
        app:layout_constraintRight_toRightOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
        app:layout_constraintVertical_bias="0.528"
        android:layout_alignParentBottom="true"
        android:layout_centerHorizontal="true" />

    <Button android:id="@+id/button1"
        android:layout_width="100dp"
        android:layout_height="100dp"
        android:layout_marginBottom="62dp"
        android:background="@drawable/btnkeluar"
        android:layout_alignParentBottom="true"
        android:layout_centerHorizontal="true" />

</RelativeLayout>
```

6.2 Lampiran Source Code Tampilan Menu Utama

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
```

```
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:background="@drawable/bg1"
tools:context="com.example.lenovo.pakaianadat.menu">
```

```
<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical">
```

```
<LinearLayout android:id="@+id/linear1"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_weight="1.0"
    android:layout_marginBottom="40dp"
    android:layout_marginTop="40dp"
    android:gravity="center"
    android:orientation="horizontal"
    android:padding="20dp">
```

```
<Button android:id="@+id/button3"
    android:layout_width="150dp"
    android:layout_height="150dp"
    android:layout_marginLeft="10dp"
    android:layout_marginRight="10dp"
    android:layout_weight="1"
    android:background="@drawable/btnadat" />
```

```
<Button android:id="@+id/button4"
    android:layout_width="150dp"
    android:layout_height="150dp"
    android:layout_marginLeft="10dp"
    android:layout_marginRight="10dp"
    android:layout_weight="1"
    android:background="@drawable/btnmain" />
```

```
</LinearLayout>
```

```
<LinearLayout android:id="@+id/linear2"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_weight="1.0"
    android:layout_marginBottom="40dp"
    android:layout_marginTop="40dp"
    android:gravity="center"
    android:orientation="horizontal"
    android:padding="20dp">
```

```
<Button android:id="@+id/button6"
    android:layout_width="150dp"
    android:layout_height="150dp"
```

```

        android:layout_weight="1"
        android:layout_marginLeft="10dp"
        android:layout_marginRight="10dp"
        android:background="@drawable/btnbantuan" />

        <Button android:id="@+id/button5"
            android:layout_width="150dp"
            android:layout_height="150dp"
            android:layout_weight="1"
            android:layout_marginLeft="10dp"
            android:layout_marginRight="10dp"
            android:background="@drawable/btntentang" />

    </LinearLayout>
</LinearLayout>

</RelativeLayout>

```

6.3 Lampiran Source Code Tampilan Menu Pakaian Adat

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<RelativeLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/bg1"

    tools:context="com.example.lenovo.pakaianadat.PadatActivity">

    <TextView android:id="@+id/textView"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentLeft="true"
        android:layout_alignParentStart="true"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_marginTop="48dp"
        android:elevation="1dp"
        android:text="Pakaian Adat"
        android:textAlignment="center"
        android:textAllCaps="false"
        android:textAppearance="@style/TextAppearance.AppCompat"
        android:textColor="@android:color/background_light"
        android:textSize="40sp"
        android:textStyle="bold" />

    <ScrollView
        android:id="@+id/scrollView2"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="500dp"
        android:layout_marginTop="24dp"
        android:layout_below="@+id/textView"

```

```

android:layout_alignParentLeft="true"
android:layout_alignParentStart="true">

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="vertical">

    <Button android:id="@+id/button6"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="50dp"
        android:background="@drawable/btnputih"
        android:text="Aceh"
        android:textAllCaps="false"
        android:textColor="@android:color/holo_red_dark"
        android:textSize="28sp"
        android:textStyle="bold" />

    <Button android:id="@+id/button7"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="50dp"
        android:background="@drawable/btnputih"
        android:text="Sumatera Utara"
        android:textAllCaps="false"
        android:textColor="@android:color/holo_red_dark"
        android:textSize="28sp"
        android:textStyle="bold" />

    <Button android:id="@+id/button8"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="50dp"
        android:background="@drawable/btnputih"
        android:text="Sumatera Selatan"
        android:textAllCaps="false"
        android:textColor="@android:color/holo_red_dark"
        android:textSize="28sp"
        android:textStyle="bold" />

    <Button android:id="@+id/button9"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="50dp"
        android:background="@drawable/btnputih"
        android:text="Sumatera Barat"
        android:textAllCaps="false"
        android:textColor="@android:color/holo_red_dark"
        android:textSize="28sp"
        android:textStyle="bold" />

    <Button android:id="@+id/button10"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="50dp"
        android:background="@drawable/btnputih"
        android:text="Riau"
        android:textAllCaps="false"

```

```

        android:textColor="@android:color/holo_red_dark"
        android:textSize="28sp"
        android:textStyle="bold" />

<Button android:id="@+id/button11"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="50dp"
        android:background="@drawable/btnputih"
        android:text="Kepulauan Riau"
        android:textAllCaps="false"
        android:textColor="@android:color/holo_red_dark"
        android:textSize="28sp"
        android:textStyle="bold" />

<Button android:id="@+id/button12"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="50dp"
        android:background="@drawable/btnputih"
        android:text="Bangka Belitung"
        android:textAllCaps="false"
        android:textColor="@android:color/holo_red_dark"
        android:textSize="28sp"
        android:textStyle="bold" />

<Button android:id="@+id/button13"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="50dp"
        android:background="@drawable/btnputih"
        android:text="Jambi"
        android:textAllCaps="false"
        android:textColor="@android:color/holo_red_dark"
        android:textSize="28sp"
        android:textStyle="bold" />

<Button android:id="@+id/button14"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="50dp"
        android:background="@drawable/btnputih"
        android:text="Bengkulu"
        android:textAllCaps="false"
        android:textColor="@android:color/holo_red_dark"
        android:textSize="28sp"
        android:textStyle="bold" />
</LinearLayout>
</ScrollView>

</RelativeLayout>

```

6.4 Lampiran Source Code Belajar Pakaian Adat

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:background="@drawable/pg5"
tools:context="com.example.lenovo.pakaianadat.AcehActivity">

<ImageView android:id="@+id/imageView"
android:layout_width="200dp"
android:layout_height="220dp"
app:srcCompat="@drawable/aceh"
android:layout_marginTop="21dp"
android:layout_alignParentTop="true"
android:layout_centerHorizontal="true" />

<TextView android:id="@+id/textView2"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:text="Aceh"
android:textColor="@android:color/background_light"
android:textSize="30sp"
android:textStyle="bold"
android:layout_below="@+id/imageView"
android:layout_centerHorizontal="true"
android:layout_marginTop="32dp" />

<ScrollView android:layout_width="310dp"
android:layout_height="250dp"
android:layout_alignParentBottom="true"
android:layout_centerHorizontal="true"
android:layout_marginBottom="8dp"
android:id="@+id/scrollView5">

<LinearLayout
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="wrap_content"
android:orientation="vertical">

<TextView android:id="@+id/textView4"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="wrap_content"
android:text="
Pakaian adat Aceh
bernama pakaian Ulee Balang. Pakaian ini untuk pria disebut baju
Linto Baro, sedangkan pakaian untuk wanita disebut baju Daro
Baro. Kedua pakaian tersebut memiliki ciri khas pada setiap
bagian-bagiannya. Dahulunya, pakaian ini hanya digunakan oleh
para sultan dan pembesar kerajaan, namun sekarang keduanya lebih
sering dipakai oleh para pengantin."
android:textColor="@android:color/background_dark">
```

```

        android:textSize="20sp" />
    </LinearLayout>
</ScrollView>
</RelativeLayout>

```

6.5 Lampiran Source Code Tampilan Permainan

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
android:id="@+id/activity_main"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:background="@drawable/bg2"
tools:context="com.example.lenovo.pakaianadat.MainActivity">

<ImageView android:id="@+id/flags"
    android:layout_width="300dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:layout_alignParentTop="true"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:layout_marginTop="25dp"
    android:background="@drawable/gadat"
    android:gravity="center"/>

<RelativeLayout
    android:layout_below="@+id/flags"
    android:layout_marginLeft="30dp"
    android:layout_marginRight="30dp"
    android:layout_marginTop="30dp"
    android:padding="20dp"
    android:elevation="4dp"
    android:background="@drawable/round_corner"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="wrap_content">

    <LinearLayout
        android:orientation="vertical"
        android:id="@+id/btnGroup"
        android:paddingTop="10dp"
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="wrap_content">

        <Button android:id="@+id/btnPlay"
            style="@style/Widget.AppCompat.Button.Borderless"
            android:layout_margin="8dp"
            android:background="#AD1457"

            android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground"
            android:text="MAIN"
            android:textColor="#FFFFFF"
            android:textStyle="bold"

```

```

        android:theme="@style/MyButton"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content" />
<Button
    android:id="@+id/btnScore"
    style="@style/Widget.AppCompat.Button.Borderless"
    android:layout_margin="8dp"
    android:background="#FF8A80"

    android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground"
    android:text="NILAI"
    android:textColor="#FFFFFF"
    android:textStyle="bold"
    android:theme="@style/MyButton"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content" />

</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:layout_below="@+id/btnGroup"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:id="@+id/linearLayout">

    <SeekBar android:id="@+id/seekBar"
        android:max="2"
        android:layout_width="300dp"
        android:layout_height="wrap_content" />
    <TextView android:id="@+id/txtMode"
        android:layout_gravity="center"
        android:text="EASY"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content" />

</LinearLayout>

<Button android:id="@+id/btnBack"
    style="@style/Widget.AppCompat.Button.Borderless"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:background="#AE1702"

    android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground"
    android:text="KEMBALI"
    android:textColor="#FFFFFF"
    android:textStyle="bold"
    android:theme="@style/MyButton"
    android:layout_below="@+id/linearLayout"
    android:layout_alignParentLeft="true"
    android:layout_alignParentStart="true"
    android:layout_marginTop="16dp" />

```

```
</RelativeLayout>

</RelativeLayout>
```

6.6 Lampiran Source Code Tampilan Mulai Permainan

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
android:id="@+id/activity_playing"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:background="@drawable/bg2"
tools:context="com.example.lenovo.pakaianadat.Playing">

    <ImageView android:id="@+id/question_flag"
        android:layout_width="300dp"
        android:layout_height="200dp"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_centerHorizontal="true"
        android:layout_marginTop="25dp"
        android:background="@drawable/gadat"
        android:gravity="center"/>

    <TextView android:id="@+id/TextView"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_below="@+id/question_flag"
        android:layout_weight="1"
        android:layout_marginLeft="30dp"
        android:layout_marginRight="30dp"
        android:gravity="center"
        android:text="Berasal Darimanakah Gambar Pakaian Adat Di
Atas.?"
        android:textColor="@android:color/background_dark"
        android:textSize="24sp"
        android:textStyle="bold" />

    <RelativeLayout
        android:layout_below="@+id/TextView"
        android:layout_alignParentBottom="true"
        android:layout_marginBottom="15dp"
        android:layout_marginTop="5dp"
        android:layout_marginLeft="30dp"
        android:layout_marginRight="30dp"
        android:background="@drawable/round_corner"
        android:elevation="4dp"
        android:paddingTop="5dp"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content">
```

```

<LinearLayout
    android:orientation="vertical"
    android:id="@+id/btnGroup"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="wrap_content">

    <LinearLayout android:weightSum="2"
        android:orientation="horizontal"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content">

        <TextView android:id="@+id/txtScore"
            android:layout_weight="1"
            android:background="@drawable/button_border"
            android:gravity="center"
            android:text="0"
            android:textSize="36sp"
            android:layout_width="0dp"
            android:layout_height="wrap_content" />

        <TextView android:id="@+id/txtQuestion"
            android:layout_weight="1"
            android:gravity="center"
            android:text="1/30"
            android:textSize="36sp"
            android:layout_width="0dp"
            android:layout_height="wrap_content" />

    </LinearLayout>

    <ProgressBar
        android:id="@+id/progressBar"
        style="@style/Widget.AppCompat.ProgressBar.Horizontal"
        android:layout_marginLeft="8dp"
        android:layout_marginRight="8dp"
        android:max="5"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content" />

    <Button
        android:id="@+id/btnAnswerA"
        style="@style/Widget.AppCompat.Button.Borderless"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="40dp"
        android:layout_margin="8dp"
        android:background="#ff8a80"
        android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground"
        android:text="Answer A"
        android:textColor="#FFFFFF"
        android:textStyle="bold"
        android:theme="@style/MyButton"
    />

```

```

<Button
    android:id="@+id/btnAnswerB"

style="@style/Widget.AppCompat.Button.Borderless"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="40dp"
    android:layout_margin="8dp"
    android:background="#ff8a80"

    android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground"
    android:text="Answer B"
    android:textColor="#FFFFFF"
    android:textStyle="bold"
    android:theme="@style/MyButton"
/>

<Button
    android:id="@+id/btnAnswerC"

style="@style/Widget.AppCompat.Button.Borderless"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="40dp"
    android:layout_margin="8dp"
    android:background="#ff8a80"

    android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground"
    android:text="Answer C"
    android:textColor="#FFFFFF"
    android:textStyle="bold"
    android:theme="@style/MyButton"
/>

<Button
    android:id="@+id/btnAnswerD"

style="@style/Widget.AppCompat.Button.Borderless"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="40dp"
    android:layout_margin="8dp"
    android:background="#ff8a80"

    android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground"
    android:text="Answer D"
    android:textColor="#FFFFFF"
    android:textStyle="bold"
    android:theme="@style/MyButton"
/>

</LinearLayout>

<TextView
    android:id="@+id/txtQuestion"
    android:layout_width="0dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    android:layout_alignParentEnd="true"
    android:layout_alignParentRight="true"
    android:layout_marginBottom="147dp"
    android:layout_marginEnd="45dp"

```

```

        android:layout_marginRight="45dp"
        android:layout_weight="1"
        android:gravity="center"
        android:text="1/30"
        android:textSize="36sp" />

    </RelativeLayout>
</RelativeLayout>

```

6.7 Lampiran Source Code Tampilan Nilai

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
android:id="@+id/activity_main"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:background="@drawable/bg2"
tools:context="com.example.lenovo.pakaianadat.MainActivity">

    <RelativeLayout
        android:layout_centerHorizontal="true"
        android:layout_centerVertical="true"
        android:layout_marginLeft="30dp"
        android:layout_marginRight="30dp"
        android:layout_marginTop="30dp"
        android:padding="20dp"
        android:elevation="4dp"
        android:background="@drawable/round_corner"
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="wrap_content">

        <LinearLayout
            android:orientation="vertical"
            android:id="@+id/btnGroup"
            android:paddingTop="10dp"
            android:layout_width="fill_parent"
            android:layout_height="wrap_content">

            <TextView android:id="@+id/txtTotalScore"
                android:layout_gravity="center"
                android:text="Score : 0"
                android:textSize="30sp"
                android:layout_width="wrap_content"
                android:layout_height="wrap_content" />

            <TextView
                android:id="@+id/txtTotalQuestion"
                android:layout_gravity="center"
                android:text="Passed : 0/30"
                android:textSize="30sp"
                android:layout_width="wrap_content"

```

```

        android:layout_height="wrap_content" />

        <ProgressBar
style="@style/Widget.AppCompat.ProgressBar.Horizontal"

        android:id="@+id/doneProgressBar"
        android:layout_marginRight="8dp"
        android:layout_marginLeft="8dp"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content" />

        <Button
        android:id="@+id/btnTryAgain"

style="@style/Widget.AppCompat.Button.Borderless"
        android:layout_margin="8dp"
        android:background="#FF8A80"

        android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground"
        android:text="TRY AGAIN"
        android:textColor="#FFFFFF"
        android:textStyle="bold"
        android:theme="@style/MyButton"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content" />

    </LinearLayout>

</RelativeLayout>
</RelativeLayout>

```

6.8 Lampiran Source Code Tampilan Menu Bantuan

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/bg2"

tools:context="com.example.lenovo.pakaianadat.BantuanActivity">

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_weight="1.0"
        android:orientation="vertical">

```

```

<TextView android:id="@+id/textView59"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginTop="42dp"
    android:text="Bantuan"
    android:textAlignment="center"
    android:textColor="@android:color/background_light"
    android:textSize="40sp"
    android:textStyle="bold"/>

<ScrollView android:id="@+id/scrollView2"
    android:layout_width="340dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_below="@+id/textView"
    android:layout_marginTop="35dp"
    android:layout_weight="1.0"
    android:background="@color/colorAccent"
    android:paddingRight="9dp">

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_weight="1.0"
        android:padding="20dp"
        tools:layout_editor_absoluteY="8dp">

        <TextView android:id="@+id/textView2"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_weight="21.72"
            android:text="
                1. Klik Mulai Untuk
                Memilih Menu yang Diinginkan.\n\n
                2. Pilih Menu Pakaaia Adat Untuk Belajar Nama-Nama Pakaian
                Adat Yang Di Indonesia.\n\n
                3. Pilih Menu Permainan Untuk Bermain Tebak Gambar Pakaian
                Adat Di Indonesia.\n\n
                4. Pilih Menu Tentang Untuk Mengetahui Info Pembuat."
            android:textAlignment="viewStart"
            android:textColor="@android:color/background_dark"
            android:textSize="20sp"
            tools:layout_editor_absoluteX="16dp"
            tools:layout_editor_absoluteY="161dp" />

        </LinearLayout>
    </ScrollView>

</LinearLayout>

</RelativeLayout>

```

6.9 Lampiran Source Code Tampilan Menu Tentang

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/bg1"

    tools:context="com.example.lenovo.pakaianadat.TentangActivity">

    <TextView android:id="@+id/textView"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginTop="42dp"
        android:text="Tentang"
        android:textAlignment="center"
        android:textColor="@android:color/background_light"
        android:textSize="40sp"
        android:textStyle="bold"
        tools:layout_editor_absoluteX="162dp"
        tools:layout_editor_absoluteY="66dp" />

    <ScrollView android:id="@+id/scrollView2"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_below="@+id/textView"
        android:layout_marginTop="35dp"
        android:layout_weight="1.0"
        android:background="@color/colorAccent"
        android:paddingRight="9dp">

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_weight="1.0"
            android:padding="20dp"
            tools:layout_editor_absoluteY="8dp">

            <TextView android:id="@+id/textView2"
                android:layout_width="wrap_content"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:layout_weight="21.72"
                android:text="
                Pakaian Adat Adalah Simbol
                Sandang Pada Suatu Daerah Yang Memiliki Identitas dan Diciri
                Khas kan Sebagai Simbol Budaya Yang Relevan \n\n
                APLIKASI MARBEL PENGENALAN PAKAIAN ADAT INDONESIA \n\n

                Nama : Fatin Furiyanti\n Nim : 131080200101\n\n
                FAKULTAS TEKNIK\n
                TEKNIK INFORMATIKA\n
```

```
UNIVERSITSA MUHAMMADIYAH\nSIDOARJO\n2018"
```

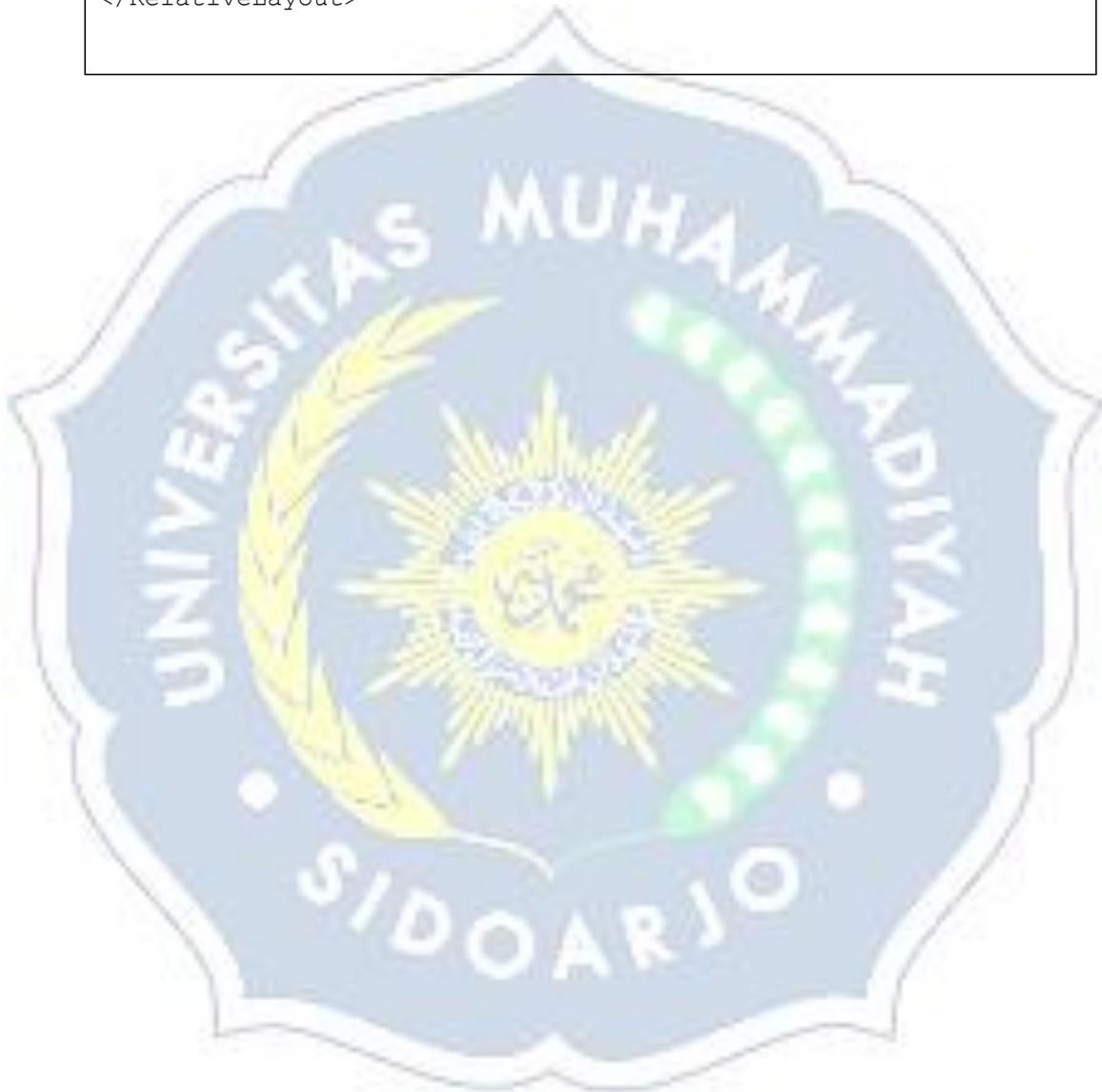
```
        android:textAlignment="center"
```

```
        android:textColor="@android:color/background_dark"  
        android:textSize="20sp"  
        tools:layout_editor_absoluteX="16dp"  
        tools:layout_editor_absoluteY="161dp" />
```

```
    </LinearLayout>
```

```
</ScrollView>
```

```
</RelativeLayout>
```



LAMPIRAN
KUISIONER PENELITIAN
APLIKASI TEBAK GAMBAR DAN PENGENALAN PAKAIAN ADAT
BERBASIS ANDROID

Nama : Ika Rusdiana

Umur : 12 Tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Setuju
- 4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?			X	
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?			X	
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?			X	
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?			X	
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?			X	
6	Apakah aplikasi mudah di operasikan.?				X
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?				X
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

LAMPIRAN
KUISIONER PENELITIAN
APLIKASI TEBAK GAMBAR DAN PENGENALAN PAKAIAN ADAT
BERBASIS ANDROID

Nama : Dinar Nur Fitri

Umur : 5 Tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Setuju
- 4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?				X
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?				X
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?			X	
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?				X
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di operasikan.?				X
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?				X
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

LAMPIRAN
KUISIONER PENELITIAN
APLIKASI TEBAK GAMBAR DAN PENGENALAN PAKAIAN ADAT
BERBASIS ANDROID

Nama : M.Iqbal Firmansyah

Umur : 5 Tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Setuju
- 4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?				X
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?			X	
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?			X	
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?				X
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di operasikan.?				X
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?				X
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

LAMPIRAN
KUISIONER PENELITIAN
APLIKASI TEBAK GAMBAR DAN PENGENALAN PAKAIAN ADAT
BERBASIS ANDROID

Nama : Satrio Aril wardana

Umur : 9 Tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Setuju
- 4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?				X
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?			X	
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?			X	
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?				X
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di operasikan.?				X
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?			X	
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

LAMPIRAN
KUISIONER PENELITIAN
APLIKASI TEBAK GAMBAR DAN PENGENALAN PAKAIAN ADAT
BERBASIS ANDROID

Nama : Zhery Al Muzakki

Umur : 9 Tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Setuju
- 4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?				X
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?			X	
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?				X
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?				X
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di operasikan.?				X
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?			X	
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

LAMPIRAN
KUISIONER PENELITIAN
APLIKASI TEBAK GAMBAR DAN PENGENALAN PAKAIAN ADAT
BERBASIS ANDROID

Nama : Moch. Bayu Andrianto

Umur : 9 Tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Setuju
- 4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?			X	
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?			X	
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?			X	
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?				X
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di operasikan.?				X
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?			X	
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

LAMPIRAN
KUISIONER PENELITIAN
APLIKASI TEBAK GAMBAR DAN PENGENALAN PAKAIAN ADAT
BERBASIS ANDROID

Nama : Moch. Dika Nur Rohman

Umur : 9 Tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Setuju
- 4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?			X	
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?			X	
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?			X	
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?				X
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di operasikan.?				X
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?			X	
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

LAMPIRAN
KUISIONER PENELITIAN
APLIKASI TEBAK GAMBAR DAN PENGENALAN PAKAIAN ADAT
BERBASIS ANDROID

Nama : Moch. Yusril Rahmat Dani

Umur : 11 Tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Setuju
- 4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?			X	
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?			X	
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?			X	
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?				X
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di operasikan.?			X	
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?			X	
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

LAMPIRAN
KUISIONER PENELITIAN
APLIKASI TEBAK GAMBAR DAN PENGENALAN PAKAIAN ADAT
BERBASIS ANDROID

Nama : Rachmat Abil Maulana

Umur : 12 Tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Setuju
- 4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?			X	
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?			X	
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?			X	
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?				X
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di operasikan.?			X	
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?			X	
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

LAMPIRAN
KUISIONER PENELITIAN
APLIKASI TEBAK GAMBAR DAN PENGENALAN PAKAIAN ADAT
BERBASIS ANDROID

Nama : Aqilah Indi Virdausi

Umur : 12 Tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Setuju
- 4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?			X	
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?		X		
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?			X	
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?				X
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di operasikan.?			X	
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?		X		
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

