



**RANCANG-BANGUN APLIKASI “JAKA SOKOAJI”
UNTUK MENGENALKAN KESENIAN TRADISIONAL
JARAN KEPANG DESA SOKOYOSO KAB.
PEKALONGAN BERBASIS ANDROID**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Oleh

Ade Majid Marsetyanto NIM.5302413075

**PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER**

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Ade Majid Marsetyanto
NIM : 5302413075
Program Studi : S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi : Rancang-Bangun Aplikasi Jaka Sokoaji untuk
Mengenalkan Kesenian Tradisional Jaran Kepang Desa
Sokoyoso Kab. Pekalongan Berbasis Android

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik UNNES.

Semarang, 05 September 2019

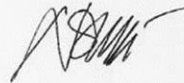
Pembimbing I,



Drs. Sugeng Purbawanto, M.T

NIP. 195703281984031001

Pembimbing II,



Drs. Said Sunardiyo, M.T

NIP. 196505121991031003

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Rancang-Bangun Aplikasi Jaka Sokoaji untuk Pengenalan Kesenian Tradisional Jaran Kepang Desa Sokoyoso Kabupaten Pekalongan telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada Tanggal 19 Bulan November Tahun 2019.

Oleh :

Nama : Ade Majid Marsetyanto
NIM : 5302413075
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, S1

Panitia :

Ketua Panitia

Sekretaris



Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T., IPM
NIP.196605051997022001



Budi Sunarko, S.T., M.T., Ph.D.
NIP.197101042006041001

Penguji I

Penguji II/Pembimbing I

Penguji III/Pembimbing II



Alfa Faridh Suni, S.T., M.T
NIP.198210192014041001



Drs. Sugeng Purbawanto, M.T
NIP.195703281984031001



Drs. Said Sunardiyo, M.T
NIP.196505121991031003

Mengetahui :

Dekan Fakultas Teknik UNNES

Nur Qudus, M.T., IPM
NIP.196911301994031001

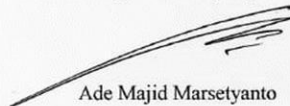
PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan dari Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebut nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, 15 September 2020

Yang membuat pernyataan,



Ade Majid Marsetyanto

NIM. 5302413075

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Terkadang kita hidup itu dibawah atau bahkan lebih rendah maka bekerja keraslah untuk merangkak naik keatas dan jika sudah berada di atas janganlah lupa kalau dulu kamu pernah dibawah.

Semua yang kita miliki itu hanya bersifat sementara, tidak ada yang abadi maka bersyukurlah terhadap apa yang kamu miliki saat ini karena orang lain belum tentu memiliki apa yang kita miliki. (Dhian Yogo P., 2011)

SKRIPSI INI PENULIS PERSEMBAHKAN UNTUK

1. Kedua Orang Tua yang sudah memberikan banyak dukungan, baik secara materil, moral, dan dorongan agar bisa terus sukses,
2. Kampus tercinta UNNES, khususnya untuk Prodi PTIK dan Jurusan Teknik Elektro yang sudah banyak memberikan banyak kenangan dan pembelajaran,
3. Mas Fajar dan Mas Eki yang telah memberikan banyak motivasi dan pembelajaran,
4. Sahabat – sahabat yang telah memberikan banyak bantuan : Grace, Aye, Ade Dwi, Banu, Fajar, dan Anam,
5. Teman – teman Rombel 2 PTIK 2013 yang telah memberikan *spirit* dan motivasi serta pembelajaran hidup.
6. Teman – teman Sanggar Sokoaji dan masyarakat Sokoyoso

INTISARI

Marsetyanto, Ade Majid. 2018. **“RANCANG-BANGUN APLIKASI “JAKA SOKOAJI” UNTUK MENGENALKAN KESENIAN TRADISIONAL JARAN KEPANG DESA SOKOYOSO KEC. KAJEN KAB. PEKALONGAN BERBASIS ANDROID”**. Skripsi. Jurusan Teknik Elektro. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Drs. Sugeng Purbawanto, M.T dan Drs. Said Sunaryo, M.T

Kata Kunci : Kesenian, Jaran Kepang, Desa Sokoyoso

Kini kesenian tradisional kalah bersaing dengan kesenian populer dan modern. Hal ini dibuktikan dengan mulai menurunnya minat masyarakat untuk menyaksikan ataupun mempelajarinya. Salah satu faktornya adalah dengan adanya kemajuan teknologi. Berdasarkan pernyataan diatas, dapat ditemukan identifikasi masalah yaitu, semakin tenggelamnya kesenian tradisional khususnya tradisi jaran kepeng di zaman modern ini, semakin berkurangnya minat masyarakat sekarang untuk mempelajari dan melestarikan kesenian tradisional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan dan mempromosikan Sanggar SokoAji dengan keseniannya salah satu warisan budaya yaitu jaran kepeng yang ada di Sokoyoso, dan rancang bangun ini merupakan media untuk mengenalkan kesenian tradisional tersebut.

Metode penelitian yang digunakan adalah Metode Research and Development (RND). Pada pengujian aplikasi yang dibuat digunakan beberapa jenis pengujian, yaitu uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media, serta uji kelayakan yang dilakukan oleh beberapa masyarakat Desa Sokoyoso. Pengujian menggunakan Teknik angket.

Hasil pengujian ahli materi diatas mendapatkan prosentase 80%, dikarenakan pada lembar penelitian yang diberikan serta pada media (aplikasi) yang ditunjukkan, mereka memperhatikan beberapa poin yang membuat hasil pengujian cukup tinggi, begitu juga untuk hasil pengujian ahli media, mendapatkan prosentase sebesar 85%. Dapat dikatakan mereka sangat memperhatikan semua aspek yang diberikan, serta aspek didalam media (aplikasi) yang dibuat. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibuat layak dan disetujui oleh para ahli. Saran untuk penelitian kedepannya yaitu, penelitian ini hanya terbatas pada apa yang peneliti dapat dari observasi yang cukup singkat, serta penelitian ini belum sempat melakukan uji *blackbox* dan diharapkan untuk kedepannya dapat dilakukan uji tersebut.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, bimbingan dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“RANCANG-BANGUN APLIKASI JAKA SOKOAJI UNTUK PENGENALAN KESENIAN TRADISIONAL JARAN KEPANG DESA SOKOYOSO KEC. KAJEN KAB. PEKALONGAN BERBASIS ANDROID”**.

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Kedua orangtua serta keluarga tercinta, yang selama ini selalu memberikan dukungan moral dan materil.
2. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi.
3. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam perijinan pelaksanaan penelitian.
4. Ketua dan Sekretaris Jurusan Teknik Elektro UNNES yang telah memberikan berbagai kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Sugeng Purbawanto, M.T dan Drs. Said Sunardiyo, M.T selaku dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, bantuan, kritik dan saran serta motivasi dalam penyusunan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Adzhom, Ibu Manik, Bapak Ghanis, Ibu Wahyu, dan Bapak Sri yang telah bersedia menjadi validator, memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan aplikasi.

8. Mas Amin Arso dan Winarto selaku pengurus Sanggar Sokoaji yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
9. Masyarakat Desa Sokoyoso yang bersedia menjadi sampel penelitian.
10. Teman-teman PTIK 2013 yang selama ini menjadi tempat untuk saling bertukar pikir dan berbagi ilmu mata kuliah.
11. Teman dan sahabat saya yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah menyemangati dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Atas segala bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan semoga mendapat balasan yang melimpah dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pembaca yang telah berkenan membaca skripsi ini, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Semarang, 15 September 2020

Ade Majid Marsetyanto

NIM. 5302413075

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
INTISARI.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	7
1.7. Penegasan Istilah.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	10
2.1. Deskripsi Teoritik	10
2.1.1. Senidan Kesenian	10
2.1.2. Kesenian Tradisional	14
2.1.3. Jaran Kepang atau Jathilan atau Kuda Lumping	16
2.1.4. Android Operating System	22
2.1.5. Desa Sokoyoso	26
2.1.6. Sanggar Sokoaji.....	31

2.2. Kajian Penelitian Relevan.....	31
2.3. Kerangka Pikir	36
2.4. Pembahasan Kerangka Pikir	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
3.1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan	38
3.2. Metode Penelitian	38
3.3. Tahap Studi Pandahuluan	42
3.3.1. Studi Pustaka	42
3.3.2. Studi Lapangan.....	42
3.4. Tahap Pengembangan Aplikasi.....	43
3.4.1. Analisis Kebutuhan	43
3.4.2. Desain Aplikasi	44
3.4.3. Validasi Produk	51
3.4.4. Implementasi	55
3.4.5. Uji Black Box	56
3.4.6. Revisi Produk	58
3.5. Ujicoba Produk	58
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	59
3.6.1. Wawancara	59
3.6.2. Kuesioner.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
4.1. Hasil Ujicoba Aplikasi.....	61
4.1.1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media.....	64
4.1.2. Hasil Revisi Aplikasi.....	64
4.2. Pembahasan.....	67
4.2.1. Pembahasan Hasil Uji Validasi	67
4.3. Pembahasan Hasil Revisi Aplikasi	69
4.4. Pembahasan Implementasi Aplikasi	69
4.4.1. Proses Implementasi	70

4.4.2. Tampilan Aplikasi	76
BAB V PENUTUP.....	83
5.1. Simpulan	83
5.2. Kritik dan Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin	28
Tabel 2.2 Data Penduduk Berdasarkan Rentang Usia	28
Tabel 2.3 Data Penduduk Berdasarkan Kelompok Tenaga Kerja.....	28
Tabel 2.4 Data Penduduk Berdasarkan Jenis Pekerjaan	29
Tabel 2.5 Data Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan Masyarakat	30
Tabel 2.6 Data penduduk Berdasarkan Agama yang Dianut	30
Tabel 3.1 Kisi – Kisi Instrument	52
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Instrument Uji Materi	52
Tabel 3.3 KriteriaSkorUji ValiditasKelayakanAplikasi	54
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Instrumen Uji <i>Blackbox</i>	57
Tabel 3.5 Skala Likert Pengujian Ahli Media dan Materi	60
Tabel 4.1 Daftar Nama PengujiMateri	61
Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi Ahli.....	62
Tabel 4.3 Daftar Nama Ahli Media.....	63
Tabel 4.4 Hasil Uji Media.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Desa Sokoyoso.....	27
Gambar 2.2 Kerangka Pikir	36
Gambar 3.1 Langkah – langkah Penggunaan Metode RND	39
Gambar 3.2 Tahap Kegiatan Penelitian dan Pengembangan Produk.....	41
Gambar 3.3 Struktur <i>use case</i> dari aplikasi.....	45
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> aplikasi.....	46
Gambar 3.5 Navigasi aplikasi	47
Gambar 3.6 <i>Splash screen</i> aplikasi	48
Gambar 3.7 Tampilan Menu Utama.....	48
Gambar 3.8 Menu Info Sejarah	49
Gambar 3.9 Tampilan Menu Bantuan	49
Gambar 3.10 Tampilan Menu Tentang	50
Gambar 3.11 Tampilan Menu Keluar	50
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama, Terdapat Fitur Petunjuk	65
Gambar 4.2 Tampilan dari Materi Sanggar Setelah Revisi	65
Gambar 4.3 Tampilan dari Materi Jaran Kepang Setelah Revisi.....	66
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Petunjuk.....	66
Gambar 4.5 Tampilan dari Menu Tentang yang Sudah Revisi.....	67
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Gambar Latar belakang dan <i>Splashscreen</i>	71
Gambar 4.7 Proses Pembuatan Materi Utama	72
Gambar 4.8 Proses Pembuatan Materi Jaran Kepang	73

Gambar 4.9 Proses Pembuatan Menu Utama Kiri	73
Gambar 4.10 Proses Pembuatan Menu Utama Kanan	74
Gambar 4.11 Proses Pembuatan Menu Utama Tengah.....	75
Gambar 4.12 Proses Pembuatan <i>Splash Screen</i>	75
Gambar 4.13 Tampilan <i>Splashscreen</i>	76
Gambar 4.14 Tampilan Menu Utama didalam Jaka Sokoaji	77
Gambar 4.15 Tampilan Materi Utama Sanggar	78
Gambar 4.16 Tampilan Materi Utama Perkembangan Jaran Kepang.....	79
Gambar 4.17 Tampilan Galeri didalam Jaka Sokoaji	80
Gambar 4.18 Tampilan Tentang Aplikasi	81
Gambar 4.19 Tampilan Menu Keluar	82

LAMPIRAN

Hasil Uji Ahli Materi	89
Hasil Uji Ahli Media.....	90
Hasil Uji Pengguna	92
Dokumentasi	94
Bukti <i>Submit</i> Jurnal.....	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesenian tradisional adalah unsur dari kesenian yang melekat pada diri dari kaum tertentu. Kesenian tersebut sudah ada sejak jaman dahulu. Tradisional adalah suatu tingkah laku yang secara alamiah keluar karena suatu kebutuhan dari nenek moyang kita terdahulu (Yunita, 2010).

Tradisi sendiri adalah suatu bagian dari unsur tradisional yang saling berkaitan karena tradisi tersebut menggerakkan didalam unsur tersebut. Tradisi dapat luntur bahkan hilang karena ketidakmauan dan ketidakinginan masyarakat atau orang untuk melestarikannya dan mengikuti tradisi itu.

Seni tradisional Jawa secara sempit yaitu seni yang berasal dan diciptakan dari Pulau Jawa. Kesenian tradisional dari Jawa ada berbagai macam. Namun secara umum berasal dari 3 sumber kelompok besar yaitu Banyumasan, Jawa Tengah, dan Jawa Timuran.

Salah satu kesenian tradisional dari Jawa Tengah adalah Jathilan atau Jaran Kepang. Jathilan atau jaran keping adalah suatu tarian paling tua yang ada di Jawa. Tarian ini menggambarkan atau memvisualisasikan kegagahan prajurit di medan perang dengan menunggang kuda sambil memainkan sebuah pedang atau yang sejenisnya. Penari tersebut menunggang kuda tiruan yang terbuat dari anyaman bambu atau ada juga

yang terbuat dari kulit hewan yang disebut jaran kepang, dan di iringi oleh alat musik tradisional seperti bonang, kendang, gendang, dan lain lain. (Fransiskus, 2015)

Namun, di jaman sekarang yang terbilang sudah cukup maju ini, sepertinya masyarakat sudah kurang berminat dengan tontonan ini. Mereka lebih memilih untuk menonton dan menggunakan *gadget* untuk sekedar mencari hiburan. Di jaman yang serba maju ini juga sudah banyak aplikasi untuk menghibur sendiri.

Dengan adanya permasalahan tersebut, penelitian ini bermaksud untuk tetap menghidupkan kesenian tradisional yang semakin lama semakin ‘tenggelam’ dengan adanya berbagai aplikasi yang dapat memusnahkan kesenian tersebut. Oleh karena itu, Rancang-Bangun Aplikasi Android JaKa SokoAji App untuk Mengenalkan Kesenian Tradisional Jaran Kepang dari Sanggar SokoAji Desa Sokoyoso, Kabupaten Pekalongan ini dimaksudkan untuk memberitahu bahwa kesenian tradisional khas Desa Sokoyoso masih tetap eksis.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Gia Anggraini dan Siti Ardianty dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Pariwisata Sumatera Selatan Berbasis Android, mengemukakan bahwa aplikasi yang dikembangkan tersebut sudah memenuhi tujuan awal dari pembuatan aplikasi yaitu dapat mempermudah proses pengenalan dan mempersingkat waktu proses pencarian informasi mengenai pariwisata provinsi Sumatera Selatan kepada masyarakat sendiri maupun pendatang. Sedangkan

berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agus Tria Pradnyana Udayana dkk dengan judul Pengembangan Aplikasi Panduan Pariwisata Berbasis Android di Kabupaten Klungkung, mereka menyatakan bahwa pengujian terhadap aplikasi ini yang berupa *black box* ataupun *white box*, semua pengujian ini berhasil dan lancar serta aplikasi dapat digunakan dengan baik.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Riska Eka Cahyani yang berjudul Bentuk dan Fungsi Kesenian Kuda Lumping Dalam Upacara Merti Desa di Desa Kaliwungu Kec. Bruno Kab. Purworejo mengatakan, kuda lumping atau jaranan ini berkaitan dengan upacara merti desa yaitu kuda lumping merupakan kesenian yang pertama kali muncul di Desa Kaliwungu dan juga digunakan pada upacara merti desa pada zaman mbah Diyem. Keterkaitan ini juga mengacu pada tradisi lain yang sangat dekat ataupun berkaitan dengan jaran kepeng. Sedangkan penelitian lain yang telah dilakukan oleh Heristina Dewi yang berjudul Perubahan Makna Pertunjukan Jaran Kepang pada Masyarakat Jawa di Kelurahan Tanjungsari, Medan mengatakan bahwa jaran kepeng masih tetap bermakna dan ditampilkan pada acara-acara besar seperti pesta perkawinan, sunatan, dan perayaan Hari Kemerdekaan Indonesia. Pada artikel ini, jaran kepeng tidak hanya ditampilkan pada upacara adat saja, namun di acara formal masyarakat pun jaran kepeng masih tetap dipertontonkan. Namun, jika dilihat dari segi norma-norma yang pernah diteliti oleh Indra Yunita Setyorini dengan judul penelitian Kesenian Kuda Lumping Ditinjau dari

Perspektif Norma norma Masyarakat menjelaskan bahwa kuda lumping ini tidak lepas dari norma norma yang berlaku di masyarakat yaitu norma kesusilaan, norma kesopanan, norma hokum namun tidak dapat dihubungkan antara kesenian dengan norma agama, karena norma agama merupakan tuntutan hidup dan kesenian sendiri merupakan kebutuhan hidup, yang sasarannya adalah batin.

Ditinjau dari peran nya, kuda lumping ini sangat berperan sebagai media komunikasi tradisional dalam upaya melestarikan nilai budaya untuk pedoman tata kelakuan yang ada di masyarakat, khususnya masyarakat Jawa, seperti yang telah ditulis dan diteliti oleh Langoday Hieronimus Aldo Yediya dalam jurnal yang berjudul Peran Pagelaran Seni Tari Kuda Lumping Sebagai Media Komunikasi Budaya Dalam Melestarikan Nilai Budaya Tradisional. Dan jika ditinjau dari tata cara nya, ada empat tahap seperti yang telah ditulis oleh Fransiskus Indra Udhi Prabowo dalam jurnalnya yang bertajuk Pelestarian Kesenian Kuda Lumping oleh Paguyuba Sumber Sari di Desa Pandansari Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen. Empat tahap itu adalah tahap persiapan pra pertunjukan, tahap pertunjukan, pasca petunjukan dan unsur pendukung.

Aplikasi ini dibuat dengan sederhana. Namun tidak sesederhana yang biasa dijumpai. Akan banyak nilai yang terkandung dalam aplikasi ini, seperti edukasi, hiburan, dan lain sebagainya. Aplikasi ini nantinya akan muncul dengan *interface* yang sangat bersahabat dengan masyarakat sekarang ini, apalagi masyarakat desa yang masih dikatakan kurang bisa

menyeimbangi dengan teknologi di zaman ini. Juga nantinya akan diisi dengan konten-konten yang memuat segala hal mengenai jaran kepang khas dari Desa Sokoyoso, khususnya di Sanggar SokoAji.

Dengan aplikasi ini, pengguna tidak hanya disuguhkan konten seperti profil, dan sejarah, namun juga didalam aplikasi ini terdapat nilai edukasinya seperti bagaimana awal sejarah terbentuknya sanggar, bagaimana teknik untuk memainkan tari ini, bagaimana cara menari tarian jaran kepang ini, serta bagaimana lagu atau musik yang biasa mengiringi tarian jaran kepang khas mereka, dan lain sebagainya. Tentunya masyarakat akan lebih tahu mereka dan apa yang mereka pertontonkan itu tetap eksis di zaman yang serba maju ini. Dengan harapan aplikasi ini dapat memenuhi tujuan awal pembuatan aplikasi yaitu dapat mengenalkan kesenian Jaran Kepang Sanggar SokoAji kepada masyarakat Pekalongan khususnya masyarakat Kec. Kajen.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat ditemukan identifikasi masalah yaitu:

1. Semakin tenggelamnya kesenian tradisional khususnya tradisi jaran kepang di zaman modern ini.
2. Semakin berkurangnya minat masyarakat sekarang untuk mempelajari dan melestarikan kesenian tradisional.

3. Kurangnya minat untuk sekedar melihat dan menikmati pertunjukan khas dari daerah mereka, walaupun masih ada yang dapat menikmati namun hanya sedikit.

C. Batasan Masalah

Dalam perumusan masalah diatas, dapat ditarik suatu batasan dari permasalahan tersebut, yaitu :

1. Aplikasi ini hanya sebatas pada kesenian jaran kepang dari Sanggar Kesenian SokoAji Desa Sokoyoso
2. Aplikasi ini nantinya dapat dioperasikan atau pun diinstal di Android OS dengan versi minimal 4.4 atau Jelly Bean.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat ditemukan suatu masalah yaitu :

1. Bagaimana mengenalkan budaya Jaran Kepang yang ada di Sokoyoso ?
2. Bagaimana cara mempromosikan Sangaar SokoAji ?
3. Bagaimana masyarakat agar tahu bahwa atraksi Jaran Kepang ini masih eksis ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengenalkan salah satu warisan budaya yaitu jaran kepang yang ada di Sokoyoso
2. Untuk mempromosikan Sanggar SokoAji dengan keseniannya
3. Agar masyarakat tahu bahwa kesenian jaran kepang masih eksis dan masih digemari oleh banyak orang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan pasti terdapat manfaat didalamnya. Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dapat mengenalkan kesenian tradisional yang kini makin tenggelam oleh perkembangan teknologi.
2. Orang – orang penikmat kesenian jaran kepang dapat lebih tahu dan dapat belajar bagaimana cara nya menarik, adat apa saja yang dilakukan, bagaimana kostum mereka, sejarah berkembangnya kesenian tersebut, dan juga dapat mengenal Sanggar SokoAJi lewat keseniannya.
3. Bagi SokoAji, sanggar yang menampilkan kesenian ini, dapat lebih dikenal masyarakat luas dan juga dapat memajukan sanggar mereka.
4. Bagi desa Sokoyoso, lewat kesenian jaran kepang dapat dikenal oleh masyarakat luas khususnya masyarakat Kajen dan umumnya masyarakat Pekalongan.

G. Penegasan Istilah

Didalam penelitian ini terdapat berbagai istilah, diantaranya :

1. Kesenian

Kesenian bermula dari kata seni, dan seni itu didalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kesanggupan dan keahlian akal dalam menciptakan suatu karya yang bernilai tinggi. Plato, yaitu seseorang yang jenius di zaman dahulu mengartikan seni adalah peniruan terhadap alam, sehingga karya seni merupakan tiruan dari bentuk alam seperti manusia, hewan dan tumbuhan

Dapat dikatakan bahwa seni atau kesenian itu sendiri adalah bagian dari kebudayaan, dalam hal ini diartikan sebagai gagasan manusia yang diekspresikan melalui pola kelakuan tertentu sehingga menghasilkan karya indah dan bermakna tinggi.

2. Jaran Kepang atau Jathilan atau Kuda Lumping

Jaran kepeng atau juga bisa disebut jathilan atau kuda lumping adalah tarian tradisional Jawa menampilkan sekelompok prajurit tengah menunggang kuda. Kuda yang dipakai terbuat dari bambu atau bahan lainnya yang dianyam dan dipotong menyerupai bentuk kuda dengan hiasan rambut tiruan dari tali plastik atau sejenisnya dengan cara digelung atau dikepeng.

Tarian ini biasanya hanya menampilkan adegan prajurit berkuda. Namun ada beberapa penampilan mereka yang diantaranya menyuguhkan adegan kesurupan, kekebalan, dan kekuatan magis. Meskipun tarian ini

berasal dari Jawa, tarian ini juga diwariskan oleh orang-orang Jawa yang menetap diberbagai daerah di Indonesia, bahkan ada yang sudah sampai ke luar negeri.

3. Desa Sokoyoso

Desa Sokoyoso merupakan salah satu desa di Kecamatan Kajen Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah. Jarak desa dari pusat kecamatan sekitar 3,8 km dengan batas wilayah sebagai berikut :

1. Sebelah Utara : Desa Tanjung Kulon,
2. Sebelah Selatan : Desa Pringsurat
3. Sebelah Barat : Desa Sinangoh Prendeng
4. Sebelah Timur : Desa Gutomo

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teoritik

2.1.1 Seni dan Kesenian

Kesenian adalah bagian dari budaya dan merupakan sarana yang digunakan untuk mengekspresikan rasa keindahan dari dalam jiwa manusia.

Kesenian merupakan salah satu sistem kebudayaan universal yang terdapat di setiap masyarakat di dunia. Salah satu kesenian yang berperan besar dalam kehidupan masyarakat adalah kesenian tradisional. Sakralitas kebudayaan dan seni tradisi terletak pada apresiasi masyarakat terhadap sejarah masa lalunya, bukan pada obyek yang diapresiasi. Dari sudut historis kesenian tradisional merupakan sumber sejarah yang penting yang menyimpan keberlangsungan dan dinamika serta identitas budaya pemiliknya.

Instruksi Presiden RI Nomor 16 Tahun 2005 tentang Kebijakan Pembangunan Kebudayaan dan Pariwisata menegaskan agar pemerintah daerah mengambil langkah nyata guna mengoptimalkan akselerasi pembangunan kebudayaan dan pariwisata dalam upaya tidak hanya

melestarikan tetapi juga menyejahterakan masyarakat, membuka lapangan kerja, dan pemerataan pembangunan. Namun, dalam konteks kekinian di mana pola pikir dan modernisasi terus berkembang, kebudayaan dan seni tradisi yang pernah ada dan tumbuh berkembang di masyarakat tidak hanya semakin terpinggirkan, bahkan acapkali berbenturan dengan pemahaman perubahan masyarakat.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, masyarakatpun mengalami perkembangan yang mengarah kepada perubahan. Perubahan tersebut telah memberikan pengaruh yang hampir menyeluruh terhadap berbagai medan sendi kehidupan, termasuk berkesenian. Perubahan selera berkesenian yang dialami oleh masyarakat dewasa ini diantisipasi oleh para pekerja seni agar seni dapat terus diminati (M. Mukhsin Jamil, *et all.* 2011: 41 – 51).

Menurut Koentjaraningrat (2000: 203) kebudayaan meliputi unsur bahasa, sistem pencaharian hidup, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem religi dan kesenian. Unsur tersebut merupakan unsur kebudayaan universal yang dapat ditemukan di semua bangsa di dunia bahkan di setiap daerah.

Unsur-unsur kebudayaan tersebut tentunya juga ada yang sulit berubah dan ada yang mudah berubah.

Unsur yang sulit berubah yaitu sistem religi dan kepercayaan, sedangkan unsur yang mudah berubah seiring perkembangan zaman seperti sistem pengetahuan, bahasa, sistem peralatan hidup dan teknologi dan kesenian. Secara khusus, kesenian sebagai salah satu unsur kebudayaan merupakan aspek yang sangat dinamis dalam kehidupan manusia sebab terkait dengan ekspresi dan kreasi estetis manusia.

Kesenian merupakan salah satu bentuk aktivitas masyarakat, yang dalam perkembangannya tidak dapat berdiri sendiri. Perkembangan dan pertumbuhan kesenian menggambarkan warna ciri kehidupan itu sendiri.

Sebagai pendukungnya hampir di setiap daerah memiliki latar belakang sejarah dan kondisi sosial yang berbeda-beda tiap daerah. Selain itu, kesenian dalam masyarakat juga mempunyai hubungan yang sangat erat dengan sistem kepercayaan suatu masyarakat, yang umumnya berisi keyakinan tentang hal-hal yang bersifat supernatural dan sulit dijelaskan dengan nalar biasanya. Hadirnya unsur sistem kepercayaan atau religi dalam

kesenian ini merupakan salah satu ciri dari kesenian-kesenian yang hidup dalam masyarakat (Putra, 2000:22).

Kesenian menurut Indra Yunita Setyorini dalam artikelnya yang berjudul Kesenian Kuda Lumping Ditinjau dari Perspektif Norma – Norma Masyarakat adalah salah satu dari tujuh unsur kebudayaan yang mempunyai wujud, fungsi, dan arti didalam kehidupan masyarakat. Bentuk – bentuk kesenian yang tersebar diseluruh tanah air menunjukkan corak dan karakter yang sangat beraneka ragam.

Berbagai kesenian dan kebudayaan yang beraneka ragam warisan nenek moyang kita telah ditinggalkan oleh semua kalangan, baik kalangan orang tua atau kalangan muda. Kini orang orang beralih, dengan mudah menerima kesenian dan kebudayaan dari luar negeri baik dari segi ekonomi, kesenian, budaya, dan juga gaya hidup semuanya itu berubah meniru dari adat dan kesenian orang lain. Bukan hanya masyarakat kota saja yang terkontaminasi akan tetapi udah mewabah sampai ke masayrakat pedesaan.

Masyarakat desa pun sudah mulai meninggalkan kesenian dan budaya warisan nenek moyang kita. Dalam hal ini perlu segera di benahi oleh semua kalangan baik kalangan

akademisi, tokoh agama, atau pun tokoh masyarakat, dibawah naungan pemerintah.

Keberadaan kesenian sebagai bagian dari kebudayaan tidak terlepas dari masyarakat pendukung yang memiliki perbedaan pikiran dan daerahnya masing masing, dan dari perbedaan itu akan menghasilkan suatu bentuk kesenian yang berbeda pula. Suatu karya seni mencerminkan identitas masyarakat dimana mereka tinggal, baik berupa adat istiadat maupun tata cara kehidupannya.

2.1.2 Kesenian Tradisional

Sementara secara kultural, kesenian tradisional biasanya menjadi wahana transmisi pewarisan nilai-nilai dari generasi ke generasi. Meskipun kesenian tradisional memiliki signifikansi semacam itu, kini kesenian tradisional kalah bersaing dengan kesenian populer modern. Hal ini dibuktikan dengan semakin menurunnya minat masyarakat untuk menyaksikan ataupun mempelajari kesenian tradisional. Sejalan dengan semakin majunya suatu masyarakat, semakin besar pula pengaruh dari luar yang diterima oleh masyarakat. Salah satu faktor penting adalah pengaruh teknologi informasi.

Dengan kenyataan ini maka sebenarnya keberadaan kesenian tradisional di Kota Semarang dapat memperkuat eksistensi Semarang sebagai kota yang memiliki signifikansi historis dan kultural itu. Keberadaan kesenian tradisional juga bisa memberi kontribusi pembangunan di bidang pendidikan, seni budaya dan pariwisata.

Seni tradisional tidak lepas dari masyarakat pendukungnya, karena pada dasarnya seni budaya tumbuh dan berkembang dari leluhur masyarakat daerah pendukungnya. Seni tradisional hidup di tengah tengah masyarakat yang selalu mencoba mempertahankan eksistensinya. Seni tradisional tidak akan terlepas dari masyarakat dimana seni itu lahir. Kesenian tradisional yang ada di Indonesia sangat beragam sesuai dengan latar belakang suku bangsa. Adanya etnisitas yang beragam inilah yang menjadikan seni tradisional di Indonesia mempunyai ciri khas yang berlainan, yang mempunyai nilai estetik sendiri-sendiri (Angga Khodrat Gustiar, 2016).

Fungsi Kesenian Tradisional sebagai berikut :

A. Sebagai sarana ritual

Fungsi sarana ritual biasanya berkaitan dengan daur hidup manusia yang dianggap penting meliputi kelahiran, khitanan, pernikahan, dan kematian.

B. Sebagai ungkapan atau sarana hiburan pribadi

Fungsi sebagai ungkapan terjadi apabila penikmat seni melibatkan diri dalam pertunjukan.

C. Sebagai presentasi estetis

Fungsi sebagai presentasi estetis memerlukan penggarapan dalam penyajian, karena penikmat menuntut sajian pertunjukan yang baik.

2.1.3 Jaran Kepang atau Jathilan atau Kuda Lumping

Sebuah warisan budaya tradisional yang masih bisa kita temui dan memiliki unsur-unsur konsep “bermain” adalah Kuda Lumping, karena memiliki unsur menghibur dalam pertunjukannya. Kuda lumping tergolong unik, karena dari jaman kuno hingga sekarang masih ada, meskipun dalam perjalanannya mengalami perubahan dan perkembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat saat itu. Pada awalnya Kuda Lumping sebagai salah satu bentuk ritual dalam sebuah religio magis, dimana terdapat unsur tari sebagai pendukung yang mengandung gerak dan irama. Dalam perkembangan jaman Kuda Lumping tetap mempertahankan ciri khasnya yaitu “moment trance” (ndadi/kerasukan) yang menjadi salah satu daya tariknya.

Kuda lumping merupakan salah satu bentuk ritual religio magis masa kuno yang masih ada hingga sekarang. Ritual ini menggunakan media tari dan musik yang monoton. Gerakan dan musik yang monoton dapat memunculkan trance, yang menjadi ciri khas pertunjukan kuda lumping, yang sebelumnya tentu saja didahului dengan upacara-upacara tertentu.

Kuda Lumping merupakan sebuah pertunjukan yang dapat ditampilkan pada saat hari besar nasional maupun dijadikan pelengkap dalam sebuah acara yang bertujuan untuk menambah kemeriahan suasana. Dapat dipastikan, Kuda Lumping menjadi atraksi yang menarik bagi penonton karena pertunjukannya termasuk unik, yaitu dengan atraksi-atraksi “*abnormal*” yang dipengaruhi “*trance*”. *Trance* merupakan sebuah kondisi tidak sadar (kesadaran di luar dirinya) yang dilakukan/dibentuk dengan niat secara sadar, dimana kesadaran dibentuk dan diarahkan menuju ketidaksadaran dengan tujuan menyatukan diri dengan “roh” atau kekuatan “*adi kodrati*”.

Sebuah kekaguman yang tidak biasa terlintas dalam benak penulis, dimana suasana pertunjukan menjadi mencekam dan menakutkan (membuat giris) pada saat klimaks. Pada saat ini, penari yang kerasukan dapat

melakukan hal-hal di luar kemampuan manusia biasa, misalnya makan kaca (beling), makan bara api, ataupun memanjat pohon bambu dengan sangat mudahnya.

Kekaguman akan sesuatu yang tidak wajar ini merupakan bentuk penghargaan batin atas rasa terpesona dan rasa takut. Dalam pertunjukan Kuda Lumping dapat dirasakan adanya suasana yang sakral. Kesakralan inilah yang menjadi daya tarik dan berusaha diangkat penulis menjadi ide dalam penciptaan karya seni keramik (Asih Setianingsih 2005: 2-3).

Pada mulanya kuda Kepang hidup dalam masyarakat di Jawa, kemudian berkembang sampai ke luar budaya asalnya. Penyebaran ini terjadi karena orang Jawa merantau dan membawanya ke daerah rantaunya seperti di Kecamatan Sei Baman, Serdang Bedagai. Salah satu daya tarik Kuda Kepang adalah terjadinya peristiwa kesurupan pada penarinya. Kesurupan ini dipercaya disebabkan karena adanya endang (roh halus) memasuki tubuh penari.

Pada waktu kesurupan penari melakukan tingkah laku aneh seperti berguling di tanah, dicambuk, makan padi, makan bara api, batang pisang, keladi, kelapa, bunga, dan makan kaca. Tradisi pertunjukan ini hidup dan berkembang

di Serdang Bedagai. Kondisi ini didukung oleh rasa cinta masyarakat Jawa terhadap kesenian daerahnya.

Kuda Kepang telah dikenal luas karena adanya kelompok Kuda Kepang yang mengadakan pertunjukan keliling dan ditampilkan dalam acara ritus kehidupan seperti selamatan, sunatan, dan hari besar lainnya (Heristina Dewi, 2016: 140).

Orang Jawa di Sumatera Utara, menyebut dan disebut sebagai Pujakesuma, yaitu Putra Jawa Kelahiran Sumatera. Mereka tetap memelihara kebudayaan yang dibawa dari Jawa, termasuk kesenian. Menurut dalam sejarah kebudayaan Jawa, Kuda Lumping atau yang lazim juga disebut dengan kuda kepang, Jara Kepang, jathilan, atau ebeg, merupakan salah satu bentuk seni pertunjukan masyarakat Jawa.

Asal-usulnya, menurut cerita rakyat Jawa, kesenian kuda Lumping merupakan bentuk apresiasi dan dukungan rakyat jelata terhadap pasukan berkuda Pangeran Diponegoro dalam menghadapi penjajah Belanda, dalam Perang Diponegoro tahun 1825-1830 (Tri Angel, Vol 02 No.01 2013).

Kesenian Jathilan adalah sebuah kesenian yang menyatukan antara unsur gerakan tari dengan magis. Jenis

kesenian ini dimainkan dengan properti berupa kuda tiruan yang terbuat dari anyaman bambu atau kepang.

Mengenai asal-usul dari kesenian Jathilan ini, tidak ada catatan sejarah yang dapat menjelaskan dengan rinci, hanya cerita-cerita verbal yang berkembang dari satu generasi ke generasi lain. Dalam hal ini, ada beberapa versi tentang asal-usul adanya kesenian Jathilan (Cecep Megantara, 2012).

Jaran kepang atau kuda lumping adalah salah satu bentuk seni pertunjukan rakyat yang secara umum cirinya menggunakan properti kuda kepang, yaitu kuda mainan yang dibuat dari bambu dengan cara dianyam. Kesenian kuda kepang atau kuda lumping ini menjadi beraneka ragam berdasarkan dimana kesenian tersebut hidup atau berdasarkan kewilayahan (Prihatini, 2008: 162 – 163).

Bentuk fisik atau sajian kuda lumping sendiri sebagai ungkapan seniman dengan perincian : tari tarian, musik/gamelan, rias dan busana, tempat pementasan, waktu pementasan, penari, dan sesajen (Prihatini, 2008: 165 – 166).

Adapun jenis jenis dari kesenian kuda lumping atau jaran kepang, diantaranya :

- a. Jaranan Thek Ponorogo
- b. Jaranan Kediri

- c. Jaranan Senterewe, Tulungagung
- d. Jaranan Turonggo Yakso, Trenggalek
- e. Jaranan Buto, Banyuwangi
- f. Jaranan Dor, Jombang
- g. Jaran Sang Hyang, Bali
- h. Jathilan Diponegoro, Yogya, Jawa Tengah
- i. Jathlian Hamengkubuwono, Yogya, Jawa Tengah

2.1.4 Android Operating System

Android merupakan salah satu sistem operasi mobile terkenal yang diciptakan oleh perusahaan Google. Pengertian sistem operasi android sendiri secara singkat adalah sebuah sistem operasi berbasis linux yang diperuntukkan untuk telepon selular (smartphone).

Kelebihan sistem operasi android sendiri ialah menyediakan *platform* terbuka (*open source*) bagi para pengembang untuk menciptakan berbagai jutaan aplikasi mereka sendiri yang nantinya akan dipergunakan untuk berbagai macam piranti bergerak (*mobile devices*) (Winda Yuningsih, et al., 2007).

Android adalah sebuah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang dan dikembangkan untuk perangkat bergerak dengan dukungan *touchscreen* atau layar sentuh seperti halnya ponsel pintar atau *smartphone* dan komputer tablet.

Android tadinya dikembangkan oleh perusahaan kecil di Silicon Valley yang bernama Android Inc. Selanjutnya Google mengambil alih sistem operasi tersebut pada tahun 2005 dan mencanangkan bahwa sistem operasi ini bersifat *open source*. Sebagai konsekuensinya siapapun dapat memanfaatkannya dengan gratis termasuk dalam hal *source code* yang menyusun sistem operasi ini. Pertumbuhan pasar perangkat berbasis

Android tentu saja mendorong pertumbuhan pengembangan aplikasi berbasis Android. Bagi sisi pengembang, peranti yang memudahkan pembuatan aplikasi tentu saja diharapkan. Beruntung sekali situs Android Developer (developer.android.com) menyediakan Android Software Development Kit (SDK) yang memudahkan bagi siapapun untuk membuat aplikasi Android (Abdul Khadir, 2014: 2 - 3)

Perangkat berbasis android hanya mempunyai satu layar foreground. Normalnya saat menghidupkan android, yang pertama Kamu lihat adalah home. Kemudian bila Kamu menjalankan sebuah aplikasi catur, *User Interfacenya* (UI) akan menumpuk diatas layar sebelumnya (home).

Kemudian bila melihat *help*-nya catur, maka UI *help* akan menimpa UI sebelumnya (catur), begitu seterusnya. Semua proses diatas direkam di application stack oleh sistem *Activity manager*. Menekan tombol kembali hanya kembali ke halaman sebelumnya, analoginya mirip dengan browser dimana ketika Kamu meng-klik tombol *back* browser akan kembali menampilkan halaman sebelumnya.

Android sendiri mempunyai beberapa komponen aplikasi yang sangat penting, seperti :

A. *Activity*

Normalnya setiap *activity* menampilkan satu buah *user interface* kepada pengguna. Misalnya sebuah *activity* menampilkan daftar menu minuman, kemudian pengguna dapat memilih satu jenis minuman. Contoh lainnya pada aplikasi sms, dimana satu *activity* digunakan untuk menulis pesan, *activity* berikutnya untuk menampilkan nomor kontak tujuan, atau aktivitas lainnya digunakan untuk menampilkan pesan-pesan lama.

Meskipun *activity* – *activity* diatas terdapat dalam satu aplikasi sms, namun masing-masing aktivitas berdiri sendiri. Untuk pindah dari satu *activity* ke *activity* lainnya dapat melakukan suatu event misalnya tombol diklik atau melalui *trigger* tertentu.

B. *Service*

Service tidak memiliki *user interface*, namun berjalan di belakang layar. Misalnya *music player*, sebuah aktivitas digunakan untuk memilih lagu kemudian dimainkan. Agar *music player* bisa berjalan dibelakang aplikasi lain maka harus menggunakan *service*.

C. *Intens*

Intens adalah mekanisme untuk menggambarkan sebuah aksi secara detail seperti bagaimana cara mengambil sebuah foto.

D. *Content Providers*

Menyediakan cara untuk mengakses data yang dibutuhkan oleh suatu *activity*, misalnya kita menggunakan aplikasi berbasis peta (MAP). *Activity* membutuhkan cara untuk mengakses data kontak untuk prosedur navigasi. Disinilah peran *content providers*.

E. *Resources*

Resource digunakan untuk menyimpan file – file nonkoding yang diperlukan pada sebuah aplikasi misalnya file ikon, file gambar, file audio, file video atau yang lain.

Gambar berformat JPG atau PNG sebuah aplikasi biasanya disimpan dalam folder *res/drawable*, ikon aplikasi disimpan dalam *res/drawable-ldpi* dan file audio disimpan dalam folder *res/raw*. File XML untuk membentuk sebuah *user interface* disimpan dalam folder *res/layout* (Arif Akbarul Huda, 10 dan 12).

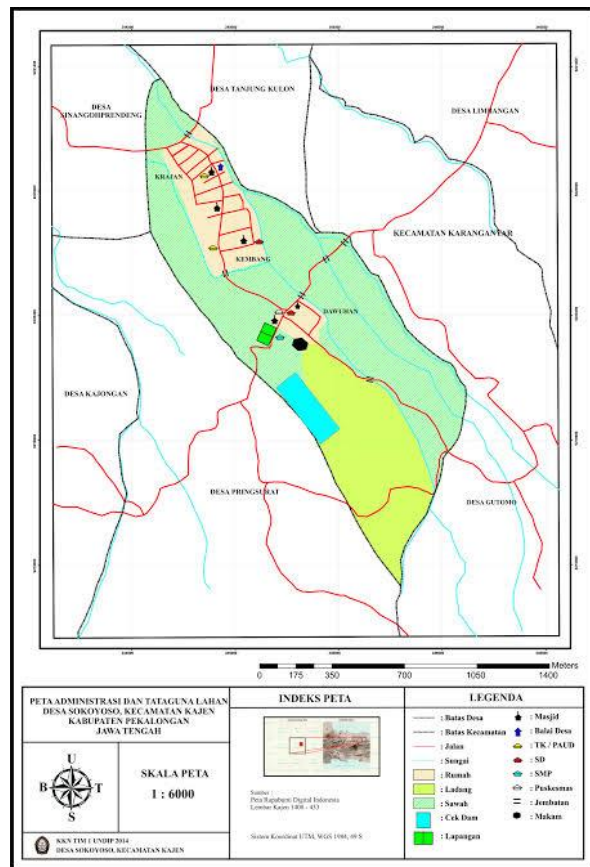
2.1.5 Desa Sokoyoso

2.1.5.1 Gambaran Umum

Desa Sokoyoso merupakan salah satu desa di Kecamatan Kajen Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah. Jarak desa dari pusat kecamatan sekitar 3,8 km dengan batas wilayah sebagai berikut :

1. Sebelah Utara : Desa Tanjung Kulon,
2. Sebelah Selatan : Desa Pringsurat
3. Sebelah Barat : Desa Sinangoh Prendeng
4. Sebelah Timur : Desa Gutomo

Desa Sokoyoso terdiri atas 6 Rukun Tetangga atau RT yang tergabung dalam tiga Rukun Warga atau RW dan tiga Pedukuhan.



Gambar 2.1. Peta Desa Sokoyoso

2.1.5.2 Kondisi Monografi

1.) Komposisi Penduduk

Jumlah penduduk Desa Sokoyoso Kec Kajen Kab Pekalongan Bulan Agustus Tahun 2016 terdiri atas 1642 jiwa, dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 2.1. Jumlah Penduduk berdasarkan jenis kelamin.
 Sumber: Papan Monografi Desa Sokoyoso bulan Agustus 2016

JenisKelamin	Jumlah
Laki-laki	816 jiwa
Perempuan	819 jiwa
Jumlah	1.642 jiwa

Tabel 2.2. Data Penduduk berdasarkan rentang usia.
 Sumber: Papan Monografi Desa Sokoyoso bulan Agustus 2016

Rentangusia (tahun)	Jumlah
Usia 0-15	371 jiwa
Usia 16-65	1.183 jiwa
Usia 65 keatas	89 jiwa

Tabel 2.3. Data Penduduk berdasarkan kelompok tenaga kerja.
 Sumber: Papan Monografi Desa Sokoyoso tahun 2016

Usia	Jumlah
10-14 tahun	-
15-19 tahun	13 orang
20-26 tahun	125 orang
27-40 tahun	174 orang
41-56 tahun	108 orang
57 – keatas	51 orang

2.) Mata Pencaharian

Berikut adalah tabel mata pencaharian masyarakat

Desa Sokoyoso :

Tabel 2.4. Data Penduduk berdasarkan jenis pekerjaan.
Sumber: Papan Monografi Desa Sokoyoso Bulan Agustus 2016

Jenispekerjaan	Jumlah
Pegawai Negeri Sipil	14 orang
ABRI	-
Karyawanswasta	16 orang
Wiraswasta/pedagang	94 orang
Tani	241 orang
Pertukangan	13 orang
Buruhtani	235 orang
Pensiunan	6
Nelayan	-
Pemulung	-
Jasa	11

3.) Pendidikan

Dibawahiniadalah table yang memuatjenjang

Pendidikan masyarakat di DesaSokoyoso :

Tabel 2.5. Data Penduduk berdasarkan tingkat pendidikan masyarakat.
Sumber: Papan Monografi Desa Sokoyoso bulan Agustus tahun 2016

Jenjang pendidikan	Jumlah
Taman Kanak-kanak	15 orang
Sekolah Dasar	396 orang
SMP/SLTP	296 orang
SMA/SMU	213 orang
Akademi/ D1-D3	8 orang
Sarjana	11 orang

4.) Keadaan Sosial

1. Agama

Tabel 2.6. Data penduduk berdasarkan agama yang dianut.

Sumber: Papan Monografi Desa Sokoyoso bulan Agustus tahun 2016

Jenis pekerjaan	Jumlah
Islam	1.635 orang
Kristen	-
Katholik	-
Hindu	-
Budha	-

2. Bahasa

Meskipun bahasa resmi masyarakat Desa Sokoyoso adalah Bahasa Indonesia, umumnya sebagian besar menggunakan Bahasa Jawa sebagai bahasa sehari – hari mereka.

3. Suku

Sebagian besar masyarakat Sokoyoso berasal dari suku Jawa dan sebagian kecil berasal dari suku lain yang merupakan warga pendatang.

2.1.6 Sanggar SokoAji

Sanggar Genjring SokoAji merupakan sanggar kesenian kuda lumping yang berada di Desa Sokoyoso. Arti Sokoaji berasal dari kata Soko yang artinya tiang, dan Aji yang artinya kemuliaan.

Sanggar SokoAji bertempat di Desa Sokoyoso RT 5 RW 2, Kecamatan Kajen, Kab. Pekalongan. Genjring SokoAji mengawali kegiatan di bidang seni, terutama kesenian kuda lumping.

Pada tahun 1995, paguyuban ini berdiri dengan nama Genjring Sokoyoso, dan di tahun 2016 telah diresmikan oleh Pemerintah Kab. Pekalongan (Dewan Kesenian Daerah) dengan nama Sanggar tradisi SokoAji. Sanggar SokoAji sebagai wadah kesenian tradisional yang meliputi seni tradisi, tari – tarian, kuda lumping, dan debus.

2.2 Kajian Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Gia Anggraini dan Siti Ardianty dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Pariwisata

Sumatera Selatan Berbasis Android, mengemukakan bahwa aplikasi yang di kembangkan tersebut sudah memenuhi tujuan awal dari pembuatan aplikasi yaitu dapat mempermudah proses pengenalan dan mempersingkat waktu proses pencarian informasi mengenai pariwisata provinsi Sumatera Selatan kepada masyarakat sendiri maupun pendatang.

Sedangkan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agus Tria Pradnyana Udayana dkk dengan judul Pengembangan Aplikasi Panduan Pariwisata Berbasis Android di Kabupaten Klungkung, mereka menyatakan bahwa pengujian terhadap aplikasi ini yang berupa *black box* ataupun *white box*, semua pengujian ini berhasil dan lancar serta aplikasi dapat digunakan dengan baik.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Riska Eka Cahyani yang berjudul Bentuk dan Fungsi Kesenian Kuda Lumping Dalam Upacara Merti Desa di Desa Kaliwungu Kec. Bruno Kab. Purworejo mengatakan, kuda lumping atau jaranan ini berkaitan dengan upacara merti desa yaitu kuda lumping merupakan kesenian yang pertama kali muncul di Desa Kaliwungu dan juga digunakan pada upacara merti desa pada zaman mbah Diyem. Keterkaitan ini juga mengacu pada tradisi lain yang sangat dekat ataupun berkaitan dengan jaran kepang.

Sedangkan penelitian lain yang telah dilakukan oleh Heristina Dewi yang berjudul Perubahan Makna Pertunjukan Jaran Kepang pada Masyarakat Jawa di Kelurahan Tanjungsari, Medan mengatakan bahwa

jaran kepeng masih tetap bermakna dan ditampilkan pada acara-acara besar seperti pesta perkawinan, sunatan, dan perayaan Hari Kemerdekaan Indonesia. Pada artikel ini, jaran kepeng tidak hanya ditampilkan pada upacara adat saja, namun di acara formal masyarakat pun jaran kepeng masih tetap dipertontonkan.

Namun, jika dilihat dari segi norma-norma yang pernah diteliti oleh Indra Yunita Setyorini dengan judul penelitian Kesenian Kuda Lumping Ditinjau dari Perspektif Norma-norma Masyarakat menjelaskan bahwa kuda lumping ini tidak lepas dari norma-norma yang berlaku di masyarakat yaitu norma kesusilaan, norma kesopanan, norma hukum namun tidak dapat dihubungkan antara kesenian dengan norma agama, karena norma agama merupakan tuntutan hidup dan kesenian sendiri merupakan kebutuhan hidup, yang sarannya adalah batin.

Ditinjau dari perannya, kuda lumping ini sangat berperan sebagai media komunikasi tradisional dalam upaya melestarikan nilai budaya untuk pedoman tata kelakuan yang ada di masyarakat, khususnya masyarakat Jawa, seperti yang telah ditulis dan diteliti oleh Langodan Hieronimus Aldo Yediya dalam jurnal yang berjudul Peran Pagelaran Seni Tari Kuda Lumping Sebagai Media Komunikasi Budaya Dalam Melestarikan Nilai Budaya Tradisional.

Jika ditinjau dari tata caranya, ada empat tahap seperti yang telah ditulis oleh Fransiskus Indra Udhi Prabowo dalam jurnalnya yang

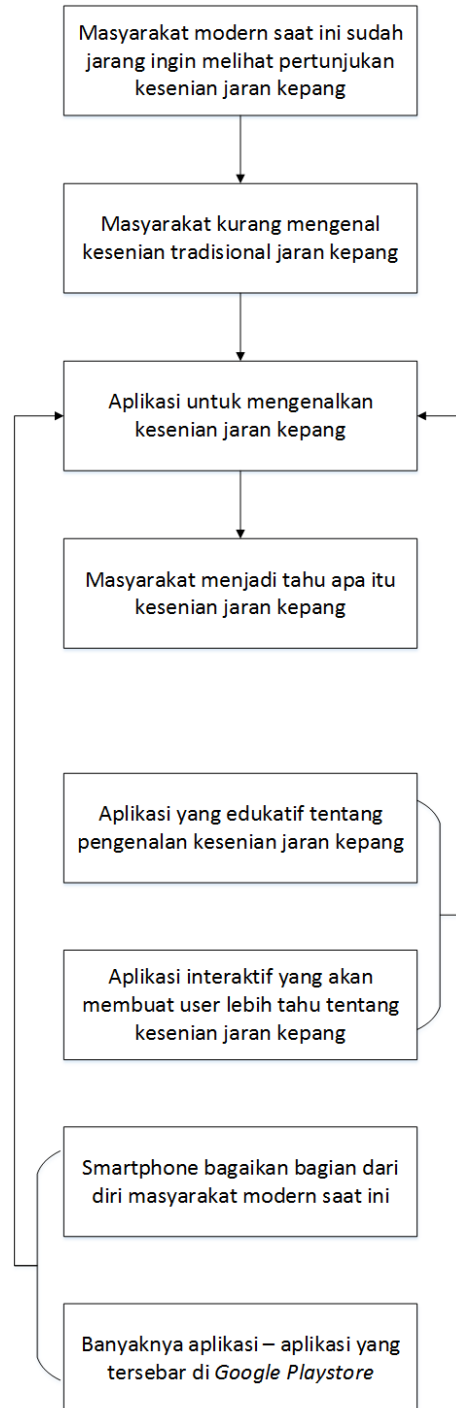
bertajuk Pelestarian Kesenian Kuda Lumping oleh Paguyuba Sumber Sari di Desa Pandansari Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen. Empat tahap itu adalah tahap persiapan pra pertunjukan, tahap pertunjukan, pasca pertunjukan dan unsur pendukung.

Melihat dari sisi pengembangan aplikasi Android, Busran dan Nindya Debby Yunanda dalam artikelnya yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra' untuk Anak Usia Dini Berbasis Android menyatakan bahwa perangkat mobile seperti smartphone bagi masyarakat sudah tidak asing lagi. Berbagai kalangan dari berbagai kalangan umur memanfaatkan smartphone untuk berbagai hal, salah satunya di bidang pendidikan. Telah banyak aplikasi android dikembangkan oleh *developer* yang dipublikasikan di *Google Play Store* sehingga banyak membantu dalam bidang tersebut.

Adapun dari penelitian lain yang telah dilaksanakan oleh Andi Juansyah pada artikelnya yang berjudul Pembangunan Aplikasi *Child Tracker* Berbasis *Assisted – Global Positioning Sistem (A-GPS)* Dengan Platform Android menyatakan bahwa pada masa kini yang jauh lebih maju, *smartphone* sangat dibutuhkan, khususnya pada aplikasi ini yang membantu mengecek keberadaan anak mereka lewat A-GPS di dalam Android. Dengan begitu jika anak dalam keadaan darurat, aplikasi ini menyediakan tombol sos dan langsung terhubung ke *smartphone* orang tua mereka dan segera membantunya.

Dari segi penyajian musik iringan jathilan, seperti yang pernah diteliti oleh Cecep Megantara dalam artikelnya yang berjudul Bentuk Penyajian Iringan Musik Pada Kesenian Jathilan di Kabupaten Temanggung menyatakan bahwa musik pengiring Jathilan yang pada awalnya hanya berbentuk sangat sederhana dan alat musik yang seadanya, berupa kendhang, bendhe, angklung, gong kempul. Dengan demikian iringan yang dimainkan tentu saja terpengaruh oleh alat musik sehingga iringan yang di mainkan sangat sederhana dan monoton. Kemudian perkembangan berlanjut dengan adanya gamelan gamelan laras pelog yang digunakan, sehingga gendhing yang digunakan sebagai iringanpun lebih variatif. Bentuk gendhing yang digunakan sebagai pola iringan Jathilan adalah bentuk gendhing lancar, hal ini dikarenakan lancar merupakan gendhing yang bersifat cepat, sigrak, sehingga mendukung suasana dalam penyajian Jathilan.

2.3 Kerangka Pikir



Gambar 2.2. Kerangka pikir

2.4 Pembahasan Kerangka Pikir

Di zaman yang maju ini, masyarakat lebih memilih menggunakan *smartphone* mereka untuk untuk menghibur diri. Sepertinya, *smartphone* sudah menjadi bagian dalam hidup mereka. Dikarenakan banyaknya aplikasi – aplikasi yang menghibur dan permainan yang seru untuk dimainkan. Maka, masyarakat perlahan melupakan dan kurang mengenal kesenian tradisional dari nenek moyang kita sendiri yaitu jaran kepang. Dari permasalahan tersebut, akan dibuat sebuah aplikasi yang interaktif dan edukatif untuk mengenalkan kesenian tradisional jaran kepang khas dari Desa Sokoyoso. Dari aplikasi inilah masyarakat akan menjadi tahu dan mengenal jaran kepang khas dari Desa Sokoyoso, dan juga dapat ikut serta dalam melestarikan kesenian ini.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Untuk tempat penelitian dilaksanakan di Sanggar Sokoaji RT 03 RW 03 Desa Sokoyoso, Kecamatan Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah. Adapun waktu yang dibutuhkan untuk melakukan observasi ialah saat KKN pada bulan November sampai awal Desember 2016 dan pada tanggal 11 Agustus 2017. Selanjutnya akan dilaksanakan penelitian aplikasi yang akan dilaksanakan pada bulan November 2017.

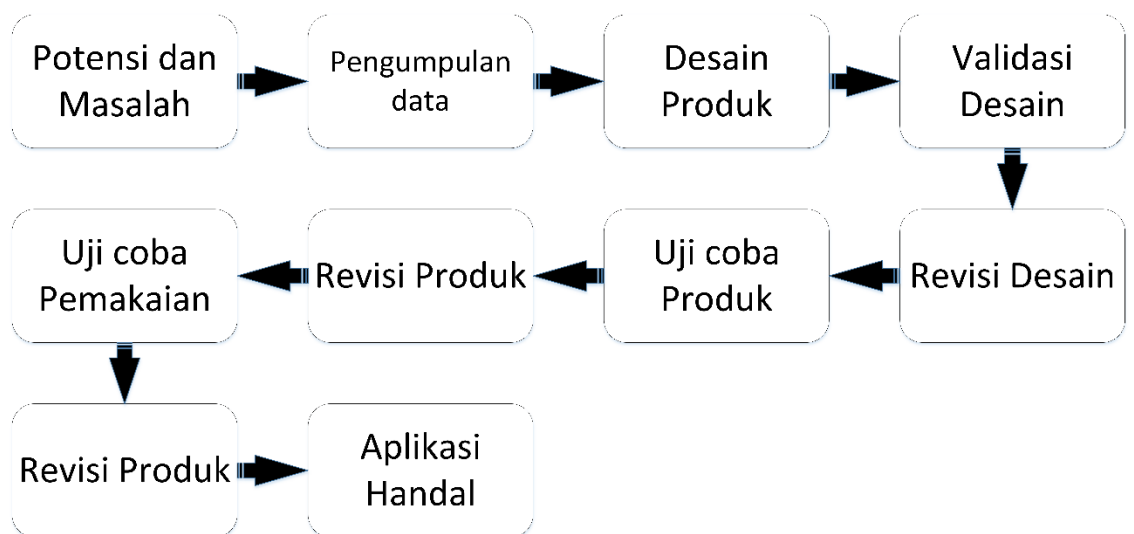
3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Metode *Research and Development* (RND). Metode yang dipilih ini adalah metode yang memang untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan juga untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010: 407).

Metode RND yang dipilih dalam penelitian ini bertujuan untuk pembuatan dan pengembangan produk yaitu sebuah aplikasi android yang bertujuan untuk mengenalkan kesenian jaran kepeng khas dari Desa Sokoyoso yaitu Aplikasi JaKa SokoAji. Aplikasi ini dibuat dan dikembangkan untuk mengenalkan kesenian yang berupa jaran kepeng yang khas dan unik dari Desa Sokoyoso, dan pembawanya ialah Sanggar Sokoaji. Pengembangan aplikasi Jaka Sokoaji ini dilakukan dengan tiga

tahap penelitian, antara lain studi pustaka dan studi lapangan, pengembangan produk dan implementasi dalam pengenalan kesenian jaran kepong.

Pelaksanaan penelitian dengan metode RND yang digunakan mengacu pada prosedur yang dikembangkan oleh Sugiyono (2010) dengan tahapan seperti gambar di bawah ini :



Gambar 3.1 Langkah – langkah Penggunaan Metode RND

Dari diagram diatas, hanya diambil 7 dari 10 langkah. Penjabaran langkah – langkah yang diambil adalah sebagai berikut :

1. Potensi dan masalah

Pada langkah ini dilakukan kajian pustaka, analisis terhadap perkembangan kesenian tradisional yang ada di lapangan, identifikasi permasalahan yang dijumpai, dan merangkum permasalahan tersebut.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendapatkan data – data yang tepat sesuai untuk diolah dalam penelitian, terutama sebagai bahan untuk merancang sebuah produk.

3. Desain produk

Desain produk merupakan hasil akhir dari serangkaian penelitian awal, pada tahap ini hasil akhir berupa aplikasi.

4. Validasi desain

Validasi dilakukan untuk menilai desain atau rancangan produk, proses ini meliputi pelaksanaan uji ahli media, dan ahli materi.

5. Revisi desain

Revisi desain dilakukan setelah diketahui kelemahannya atau bila disarankan oleh validator.

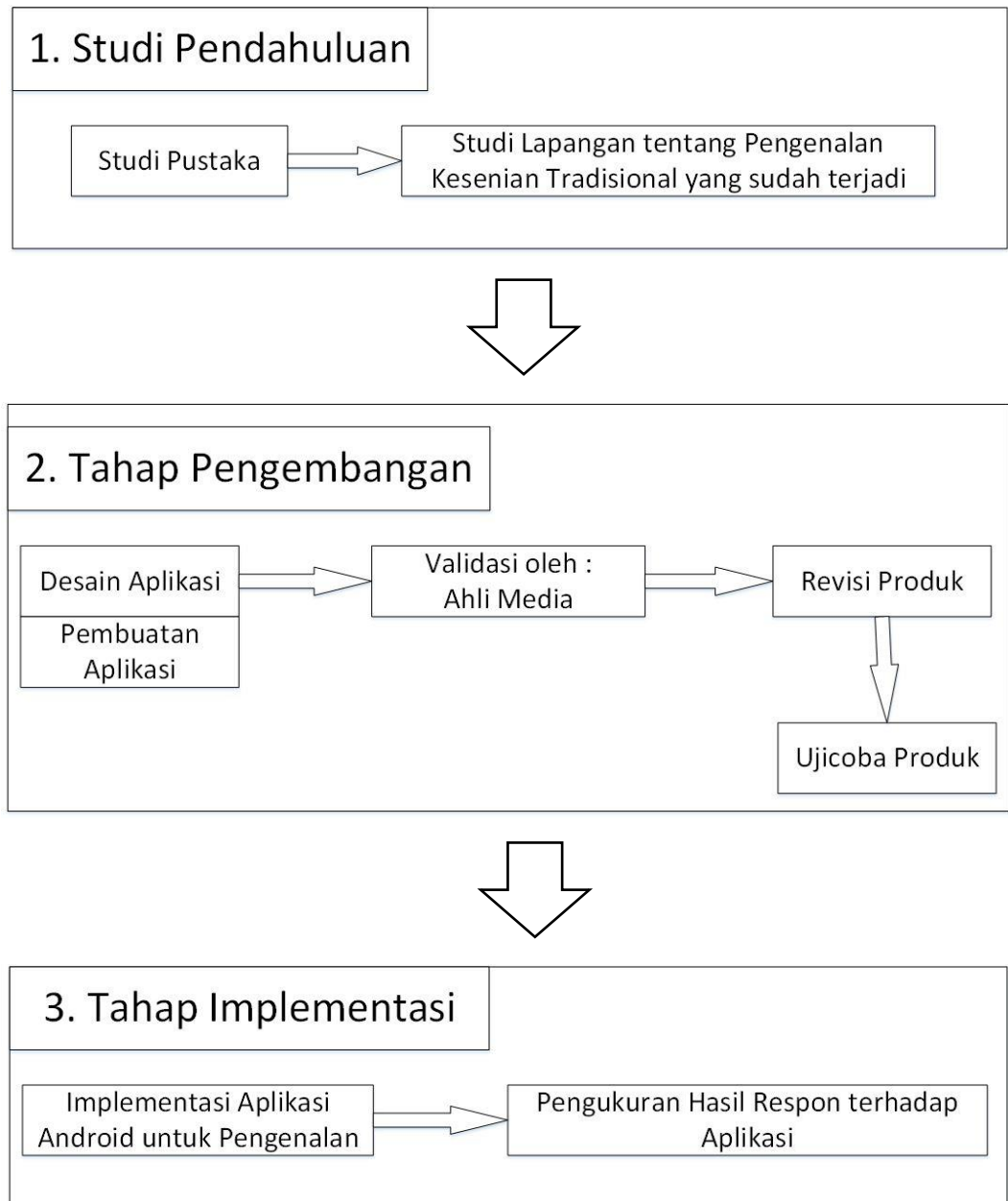
6. Ujicoba produk

Ujicoba produk dilakukan pada subjek ujicoba untuk mengimplementasikan aplikasi dan mengetahui pengaruhnya pada masa mendatang.

7. Revisi produk

Apabila hasil pada ujicoba produk tersebut masih ditemukan hal – hal yang perlu diperbaiki, maka dilakukan revisi. Selanjutnya perbaikan – perbaikan seperlunya.

Metode penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap penelitian yang akan ditunjukkan dengan diagram alir dibawah,



Gambar 3.2 Tahap Kegiatan Penelitian dan Pengembangan Produk

3.3 Tahap Studi Pendahuluan

Tahap studi Pendahuluan merupakan tahap pertama dari metode penelitian RND. Pada tahap ini dilakukan studi pustaka dan studi lapangan untuk mengetahui perkembangan didalam pengenalan kesenian tradisional.

3.3.1 Studi Pustaka

Menurut Arikunto (2010: 58), studi pustaka adalah kegiatan untuk mendalami, mencermati, menelaah, dan mengidentifikasi semua pengetahuan yang sudah diteliti oleh peneliti – peneliti terdahulu. Dalam penelitian ini, studi pustaka yang dilakukan adalah mencermati dan menelaah jurnal – jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini, sehingga didapatkan landasan teori, hasil penelitian, dan menentukan model penelitian yang tepat.

3.3.2 Studi Lapangan

Studi lapangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan wawancara dan observasi. Wawancara adalah teknik pengambilan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan berbagai permasalahan yang akan diteliti dan juga hal – hal yang diperlukan peneliti untuk mengetahui lebih dalam keperluan data tambahan (Sugiyono, 2010: 194). Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan di rumah pengurus sanggar. Selain wawancara, dilakukan juga sebuah observasi di Sanggar Sokoaji dan juga mengikuti kegiatan sanggar. Menurut Sugiyono (2010: 172), observasi adalah sebuah teknik pengumpulan data yang

dilakukan apabila obyek penelitian mempunyai data data yang valid. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan sebelumnya, maka didapatkanlah permasalahan yang menjadi bahan untuk latar belakang penelitian ini.

3.4 Tahap Pengembangan Aplikasi

Tahap pengembangan aplikasi merupakan tahapan edua dari metode RND. Tahap ini adalah lanjutan dari tahapan yang sebelumnya. Pada tahap ini sebuah produk sudah memulai perancangannya dari desain produk, uji validitas, uji – dan revisi produk.

3.4.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahapan awal dalam pembuatan aplikasi. Analisi yang dilakukan berupa analisis perangkat keras dan perangkat. Pembuatan aplikasi ini menggunakan perangkat keras seperti *Personal Computer/Laptop* dengan spesifikasi :

- a. Intel® Core™ i3-4005U
- b. CPU @ 1.70 GHz
- c. RAM 2GB

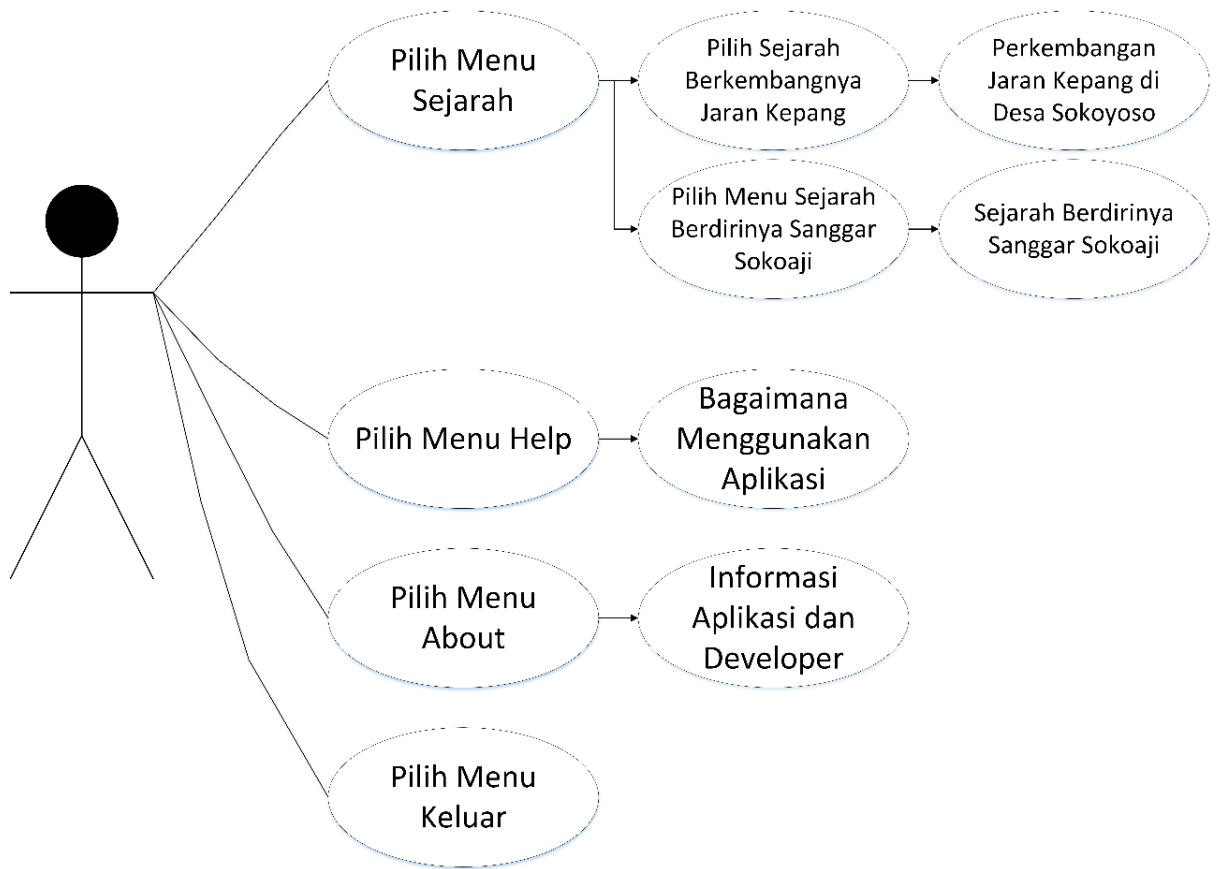
Sedangkan perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan aplikasi android ini adalah sebagai berikut :

- a. *Operating System* Windows 10 x64-bit
- b. Android Studio/Eclipse
- c. Adobe Photoshop CS3/CorelDRAW X7

3.4.2 Desain Aplikasi

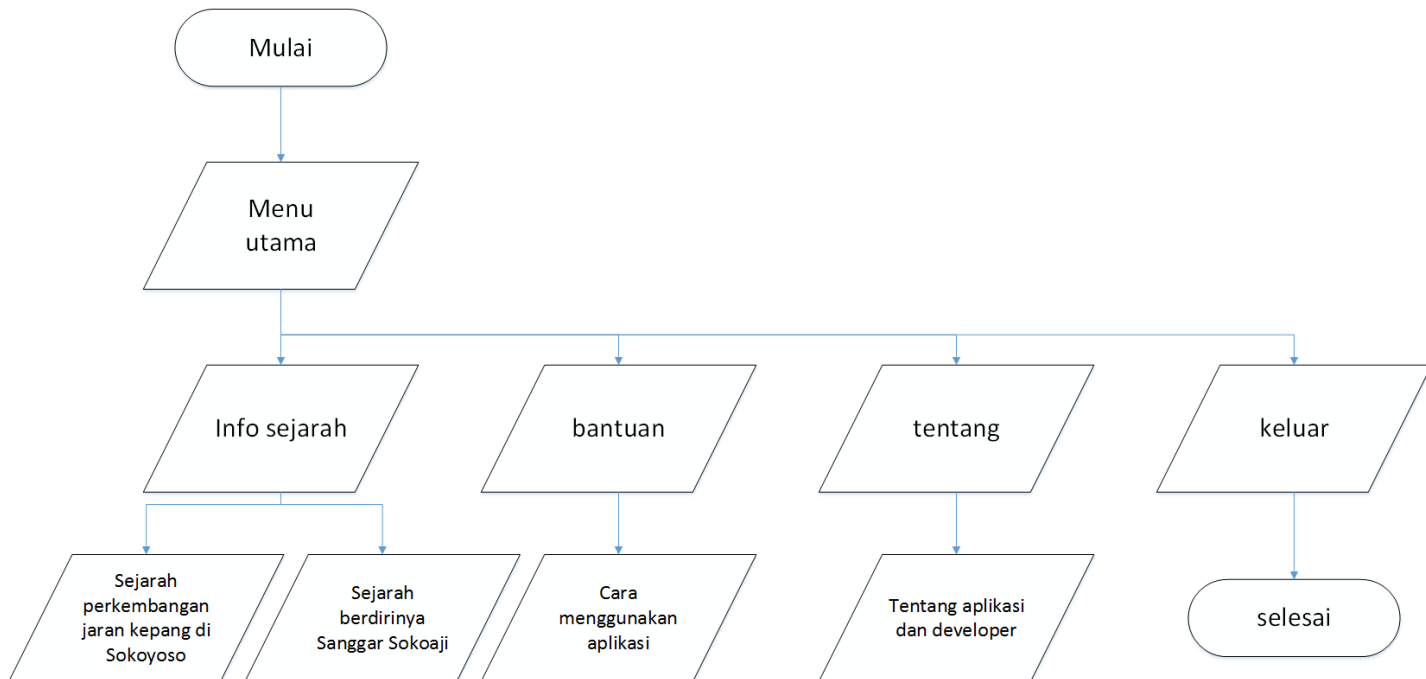
Menurut Sugiyono (2010: 413), desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan pembuatannya. Dalam produk yang berupa sistem perlu dijelaskan mekanisme penggunaan dari sistem yang dibuat, cara kerja serta kekurangan dan kelebihanannya. Proses pembuatan aplikasi Jaka Sokoaji ini dilakukan dengan meliputi *use case diagram*, *flowchart*, dan struktur navigasi dari aplikasi.

a. *Use Case Diagram*



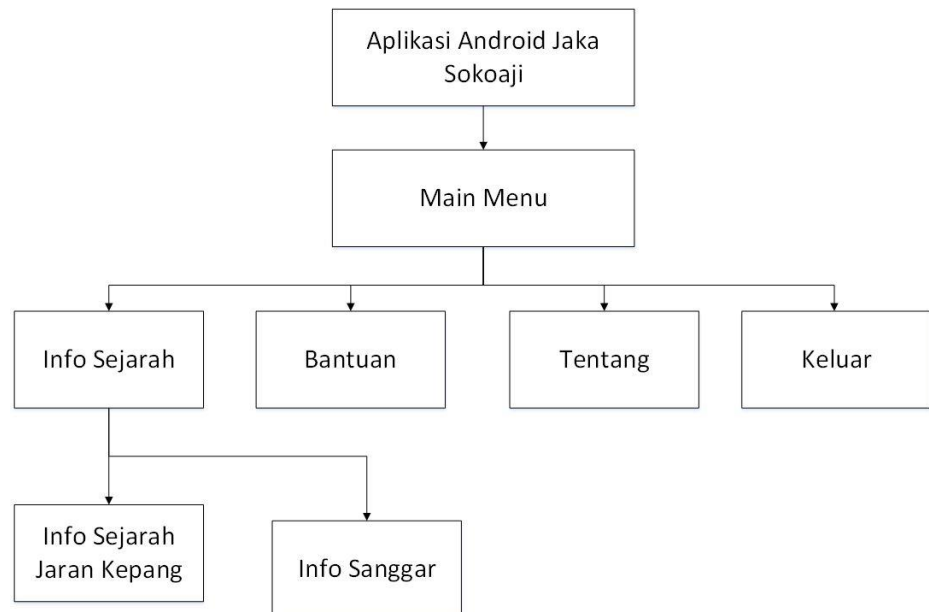
Gambar 3.3 Struktur *use case* dari aplikasi

Gambar 3.3 merupakan sebuah diagram *use case* pada aplikasi ini. diagram tersebut menjelaskan bagaimana interaksi aplikasi dengan pengguna. Atau dengan kata lain, diagram *use case* ini merupakan deskripsi fungsionalis aplikasi dari sudut pandang pengguna yang mana seperti gambar diatas adalah satu set aktifitas yang disatukan untuk memberikan sebuah nilai kepada pengguna Aplikasi Jaka Sokoaji.

b. *Flowchart*Gambar 3.4 *Flowchart* aplikasi

Flowchart atau diagram alur kerja sebuah program diatas menunjukkan alur kerja pada Aplikasi Jaka Sokoaji secara detail semua proses yang terjadi pada aplikasi. Sebuah aplikasi akan mengadakan suatu proses yang berulang dan terjadi terus menerus sampai pengguna menyelesaikan proses tersebut. Jika ada suatu proses yang tidak berjalan atau *error*, maka aplikasi akan kembali ke menu utama atau pun keluar dengan paksa (*force close*).

c. Struktur Navigasi

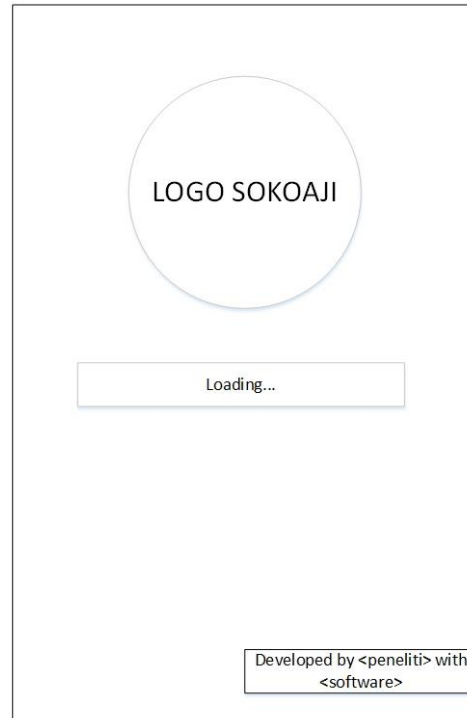


Gambar 3.5 Navigasi aplikasi

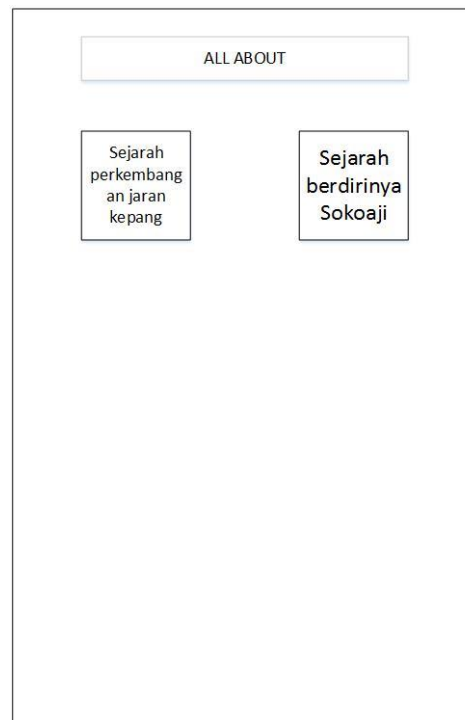
Gambar diatas merupakan struktur navigasi dari Aplikasi Jaka Sokoaji.

Pada gambar diatas dijelaskan menu apa saja yang ada didalam aplikasi, dan pilihan – pilihan apa saja yang ada didalam menu utama aplikasi.

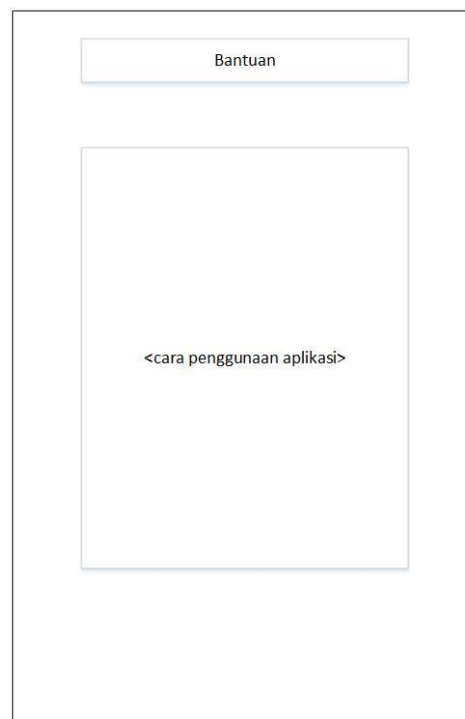
d. Desain Tampilan

Gambar 3.6 *Splash screen* aplikasi

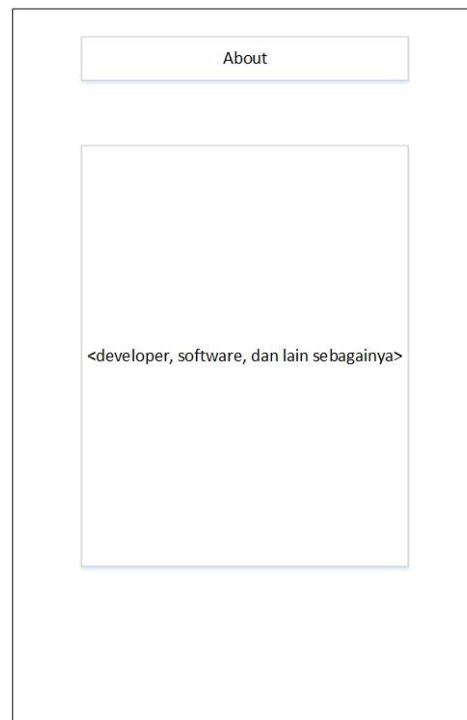
Gambar 3.7 Tampilan Menu Utama



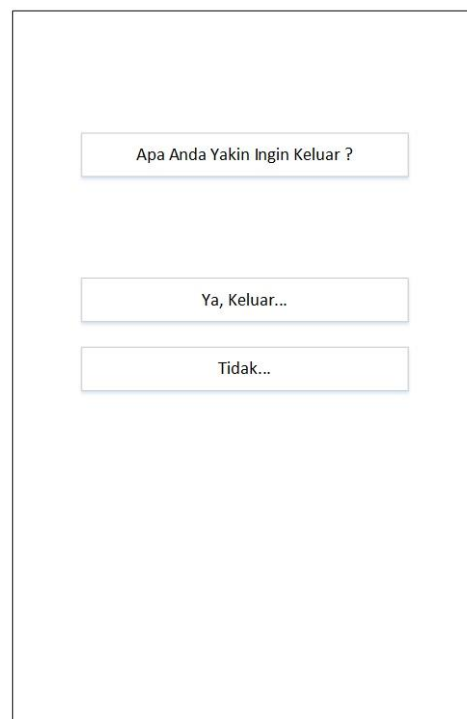
Gambar 3.8 Menu Info Sejarah



Gambar 3.9 Tampilan Menu Bantuan



Gambar 3.10 Tampilan Menu Tentang



Gambar 3.11 Tampilan Menu Keluar

3.4.3 Validasi Produk

Validasi Produk yang dimaksudkan disini adalah sebuah aplikasi. Validasi Aplikasi merupakan suatu kegiatan untuk menilai sebuah aplikasi atau system yang telah dibuat. Validasi dilakukan oleh para ahli yang sudah berpengalaman dibidangnya. Menurut Sugiyono (2010: 414), setiap pakar diminta untuk menilai desain sebuah aplikasi sehingga selanjutnya dapat diketahui dimana letak kelebihan dan kekurangan dari sebuah aplikasi yang telah selesai dirancang.

Pada tahap pengujian validasi pada sebuah aplikasi atau system ini menggunakan dua jenis uji validasi yaitu uji kelayakan dan uji *Black Box* serta menggunakan penilaian dari ahli media dan juga ahli materi.

Dalam pengujian kelayakan pada sebuah aplikasi atau system digunakan ISO. Pada pengujian validasi aplikasi ini, ISO yang digunakan adalah ISO 9126. ISO 9126 adalah salah satu standar pengujian perangkat lunak yang dikembangkan dalam upaya mengidentifikasi kualitas atribut suatu aplikasi atau *software* pada computer (ISO/IEC, 2009 : 6). ISO 9126 meliputi pengujian fungsional, reliabilitas, *usability*, efisiensi, *maintability*, dan *portability*. Pada pengujian aplikasi ini, akan digunakan *usability* dan *portability*.

Dalam proses validasi desain, pengumpulan data menggunakan teknik angket. Sebelum pembuatan angket, harus membuat kisi – kisi untuk angket tersebut. Kisi – kisi instrument merupakan kumpulan table, kolom, dan baris yang memberikan gambaran tentang hal yang berkaitan antara objek sasaran

evaluasi, instrument, dan nomor – nomor butir dalam instrument (Arikunto, 2009: 98).

Tabel 3.1 Kisi – kisi instrument

No.	Aspek	Indikator	Nomor dalam instrumen	Jumlah indikator
1	<i>Usability</i>	Tampilan	1,2,3	3
2		Kemudahan	4,5,6	3
3		Kualitas	7,8,9	3
4	<i>Portability</i>	Kemampuan	10	1
Total				10

Tabel 3.2 Kisi – kisi instrument uji materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah indikator
1	Penyajian Materi	1,2,3	3
2	Pembelajaran	4,5	2
3	Evaluasi	6	1
			6

Setelah kisi – kisi dibuat, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dimana responden hanya memberikan tanda *check* pada

kolom yang disediakan. Untuk perhitungan angket, digunakan metode skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tertentu tentang fenomenal sosial (Sugiyono, 2010: 134).

Jawaban yang diberikan pada setiap indicator dalam instrument adalah dengan cara memberikan tanda *check* (V) pada angka – angka rentang jawaban yang dianggap tepat.

Rentang tersebut adalah sebagai berikut :

1 = Sangat Setuju / Sangat Baik

2 = Setuju / Baik

3 = Kurang Setuju / Kurang Baik

4 = Tidak Setuju / Tidak Baik

5 = Sangat Tidak Setuju / Sangat Tidak Baik

Setelah dilakukan penilaian dan pengujian oleh para ahli, kemudian dihitung hasil penilaiannya dengan tiap masing – masing nilai indicator dibagi dengan jumlah maksimum dan dikalikan dengan 100%. Perhitungan tersebut sudah dikemukakan oleh Haryadi (2009) dalam Susanto (2009: 75).

Perhitungan yang dijabarkan dalam rumus adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentase

f = Frekuensi yang sedang dicari atau skor yang diperoleh

N = *Number of case* atau skor maksimal

Hasil dari presentase yang sudah didapatkn tadi kemudian dibuat kedalam table agar pembacaan hasil penelitian menjadi mudah. Kriteria yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

- 1) Menentukan presentase skor ideal (skor maksimum) yaitu sebesar

$$\frac{5}{5} \times 100\% = 100\%$$

- 2) Menentukan presentase skor minimum yaitu sebesar $\frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$

- 3) Menentukan suatu rentang yaitu $100 - 20 = 80$

- 4) Menentukan lebar interval ($\frac{80}{5} = 16,00$)

- 5) Berdasarkan perhitungan diatas maka rentang presentase dan kriteria kualitatif dapat dilihat seperti pada table dibawah :

Table 3.3 Kriteria skor uji validitas kelayakan aplikasi

No.	Rentang Skor	Keterangan
1	84% <skor ≤ 100%	Sangat Setuju
2	68% <skor ≤ 84%	Setuju
3	52% <skor ≤ 68%	Kurang Setuju
4	36% <skor ≤ 52%	Tidak Setuju
5	20% <skor ≤ 36%	Sangat Tidak Setuju

3.4.3.1 Validasi Ahli Media dan Aplikasi

Ahli media dalam penelitian ini yaitu Bapak Adzhom Syachrul, S.T. dan Kepala BPMPK Kota Semarang Ibu Manikowati, M.Pd.

3.4.3.2 Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian yang dilakukan ini adalah pengurus atau ketua Sanggar Sokoaji yaitu Mas Amin, Mas Win, dan Dosen Seni Tari FBS UNNES Ibu Dr. Wahyu Lestari, M.Pd.

3.4.4 Implementasi

Desain yang sebelumnya telah dibuat, akan diterjemahkan kedalam bentuk perangkat lunak. Langkah implementasi ini dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis. Pada tahap ini mulai dilakukan pengubahan bentuk dari desain kedalam Bahasa pemrograman melalui proses pengkodean atau *coding*. Bahasa pemrograman yang digunakan pada aplikasi ini adalah Bahasa Java yang mana banyak digunakan programmer dalam pembuatan aplikasi *mobile* berbasis android dan *software* yang digunakan adalah Android Studio dan/atau Eclipse.

3.4.5 Uji *Black Box*

Uji *Black Box* atau Uji Kotak Hitam atau juga uji perilaku, focus kepada kebutuhan fungsional sebuah software atau aplikasi (Gracella, 2017: 53). Dengan menggunakan uji *Black Box* mendemonstrasikan fungsi dari aplikasi maupun *software* yang akan diuji, dengan mengecek *input* yang diberikan apakah sudah baik serta *output* yang dihasilkan bisa disesuaikan dengan harapan para penguji.

Uji *Black Box* memiliki tujuan untuk berusaha menemukan eror pada beberapa kategori, yaitu :

1. Fungsi yang salah
2. Tampilan eror
3. Eror pada struktur data
4. Eror perilaku aplikasi
5. Inisialisasi maupun terminasi yang eror

Tabel 3.4 Kisi – kisi instrumen uji *black box*

No.	Aspek	Indikator	Jumlah indikator
1	Penyajian tampilan menu utama	1,2	2
2	Pengujian tombol menu utama	3,4	2
3	Pengujian tombol di materi info sejarah	5,6	2
4	Pengujian tombol di menu bantuan	7	1
5	Pengujian tombol di menu tentang	8	1
6	Pengujian tombol di menu keluar	9,10	2
Total			10

Hasil dari uji *black box* ini bisa melihat apakah hasil dari pengujiannya sesuai atau tidak, setiap menu yang akan diuji secara urutan rangkaian aplikasi maupun acak.

3.4.6 Revisi Produk

Setelah uji validitas dan uji *black box* diatas, maka ditemukan kelebihan dan kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara perbaikan desain aplikasi (Sugiyono, 2010: 414). Tahap ini dilakukan untuk menyempurnakan desain awal yang telah dibuat agar menghasilkan sebuah produk yang lebih baik dari sebelumnya.

3.5 Ujicoba Produk

Uji coba produk dilaksanakan untuk mengumpulkan data yang dimana data tersebut dapat digunakan untuk melihat tingkat kelayakan suatu aplikasi atau system. Selain itu, uji coba produk ini juga salah satu syarat dalam penelitian pengembangan yang harus dilaksanakan agar dapat menyimpulkan apakah produk yang telah dihasilkan benar – benar bermutu, tepat guna, dan tepat sasaran (Dian Yogo P, 2015: 38-39).

Tahap uji coba merupakan tahap terakhir dalam penelitian ini. Pada tahap ini didapatkan hasil dari penerapan aplikasi pada objek penelitian. Menurut Sugiyono (2010: 414), dalam bidang pendidikan desain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung diujicobakan, setelah divalidasi dan di revisi. Uji coba tahap awal digunakan dengan simulasi penggunaan metode tersebut. Setelah melakukan simulasi maka dapat diujicobakan kepada kelompok yang terbatas (Gracella, 2017: 55).

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah untuk memperoleh beberapa data ataupun informasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Teknik pengumpulan data dan alat pengumpulan data memiliki perbedaan makna dan arti. Teknik pengumpulan data dapat berarti cara yang dilakukan untuk memperoleh data data. Sedangkan alat pengumpulan data berarti instrument atau perangkat yang digunakan untuk memperoleh data data yang relevan.

Dalam pemilihan Teknik ini perlu adanya pertimbangan kesesuaian dari segi kualitas alat. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan beberapa cara, yaitu dengan cara wawancara, kuesioner, dan tes.

3.6.1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dan sarana studi awal untuk merumuskan serta menemukan suatu permasalahan yang akan digunakan sebagai bahan penelitian (Sugiyono, 2010: 194). Teknik ini dipilih karena dirasa tepat untuk menemukan suatu permasalahan yang ada disekitar objek penelitian.

Wawancara dilakukan antara peneliti dan objek penelitian, yaitu kepada pengurus sanggar Sokoaji untuk memperoleh informasi – informasi tentang isu – isu yang berkembang dikalangan masyarakat tentang kesenian tradisional.

3.6.2. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk mereka jawab. Dalam penelitian ini, dibuat beberapa angket yang akan diberikan kepada para ahli ataupun responden. Arikunto (2010: 101) menyatakan angket adalah kumpulan dari pertanyaan – pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang dan dengan cara menjawab pertanyaan dengan tertulis juga.

Angket ini menggunakan perhitungan skala likert untuk menentukan sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang suatu fenomena social yang tengah terjadi (Sugiyono. 2010: 134). Skala likert yang bernilai positif akan mempunyai skor seperti pada table dibawah begitupun skala yang bernilai negative. Angket digunakan pada uji materi, uji media, dan uji respon.

Table 3.5 Skala likert pengujian ahli media dan materi

Variabel	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Ujicoba Aplikasi

4.1.1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

4.1.1.1 Hasil Uji Ahli Materi

Uji validasi kelayakan suatu aplikasi oleh ahli materi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa layak konten atau isi dari suatu aplikasi yang telah dirandang dan dibuat. Uji ini dilakukan di rumah pengurus sanggar dan dilakukan oleh dua ahli yang sekiranya dapat memahami isi dan juga dapat mengkritik atau memberi masukan untuk isi dari materi yang telah ditambahkan kedalam aplikasi. Hasil dari uji validasi ini dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini :

Tabel 4.1 Daftar Nama PengujiMateri

No.	Nama	Alamat	Jabatan
1.	Amin Arso	Sokoyoso	Ketua Sanggar
2.	Winardi	Sokoyoso	Pengurus
3.	Dr. Wahyu Lestari, M.Pd	FBS UNNES	Dosen

Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi Ahli

No.	Aspek	Item	Skor			Total
			Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	
1	Penyajian	1	5	5	3	13
	Materi	2	4	4	4	12
2	Pembelajaran	3	4	4	3	11
		4	4	5	4	13
3	Evaluasi	5	4	4	3	11
			21	22	17	60

4.1.1.2 Hasil Uji Ahli Media

Uji ahli media ini bertujuan untuk mengetahui seberapa layak aplikasi yang telah dibuat untuk bisa dinikmati masyarakat dan memberikan pengetahuan tentang apa yang ada didalam aplikasi yang dibuat.

Untuk Ahli Media yang telah menguji aplikasi ini dapat dilihat pada tabel 4.3 dan hasil dari uji tersebut dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini :

Tabel 4.3 Daftar Nama Ahli Media

No.	Nama	Jabatan	Instansi
2.	Sachrul Adzom, S.T	Software Developer Supervisor	PT. Multimedia Data Solusi
3.	Manikowati, M.Pd	Kepala BPMPK	Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan Kementrian Pendidikan

Tabel 4.4 Hasil Uji Media

No.	Indikator	No. Item	Total		Total Skor
			Ahli 1	Ahli 2	
1.	Tampilan	1	5	4	9
		2	5	4	9
		3	5	4	9
2.	Kemudahan	4	5	3	8
		5	5	4	9
		6	3	4	7
3.	Kualitas	7	4	5	9
		8	4	4	8
		9	4	3	7
4.	Kemampuan	10	5	5	10
			45	40	85

4.1.2. Hasil Revisi Aplikasi

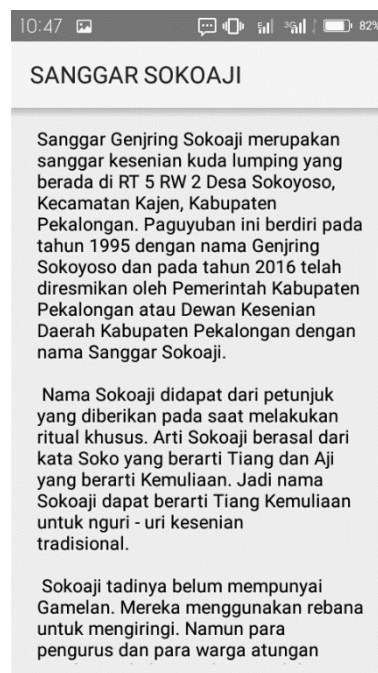
Dalam uji Ahli Media maupun ahli Materi telah didapatkan beberapa revisi didalam aplikasi yang telah dibuat. Revisi – revisi tersebut diantaranya :

1. Menambah fitur Petunjuk Penggunaan Aplikasi
2. Memperkecil ukuran tulisan

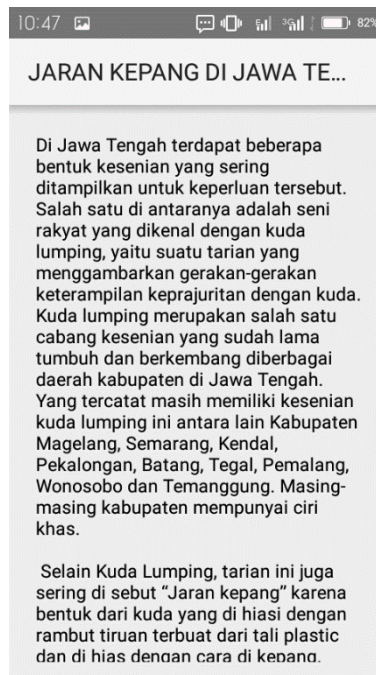
Sebagai hasil dari revisi diatas, dapat ditunjukkan dalam beberapa *screenshoot* yang diambil dari aplikasi.



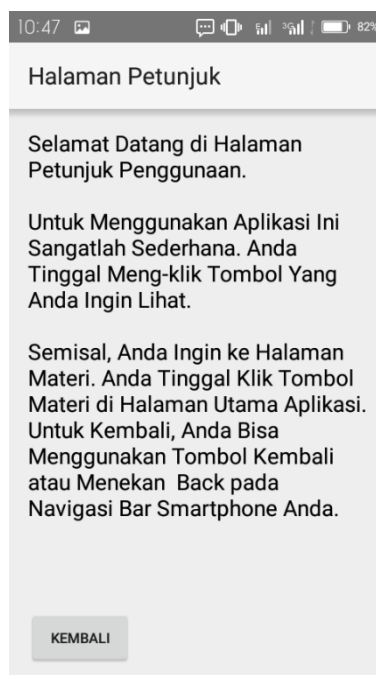
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama, Terdapat Fitur Petunjuk



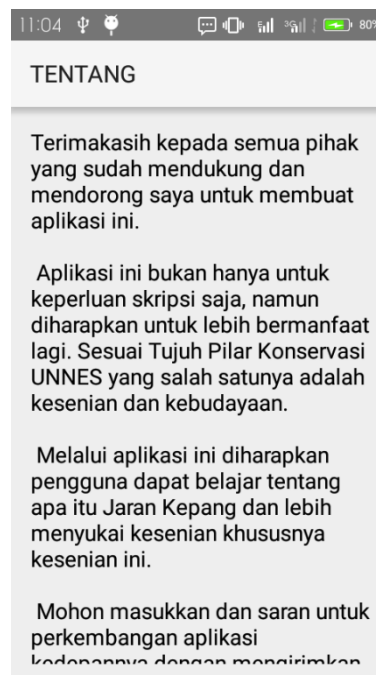
Gambar 4.2 Tampilan dari Materi Sanggar Setelah Revisi



Gambar 4.3 Tampilan dari Materi Jaran Kepang Setelah Revisi



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Petunjuk



Gambar 4.5 Tampilan dari Menu Tentang yang Sudah Revisi

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pembahasan Hasil Uji Validasi

4.2.1.1 Hasil Uji Ahli Materi

Total hasil dari uji Ahli Materi sebesar 60 poin dari jumlah keseluruhan skor sempurna pada tabel 4.2 yaitu 60 poin. Dengan demikian prosentase total hasil uji Ahli Materi dari aplikasi Jaka Sokoaji adalah :

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{jumlah total skor ahli}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{20}{25} \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan prosentase diatas dihasilkan prosentase sebesar 80%. Prosentase tersebut apabila dimasukkan dalam kategori yang telah ditentukan sebelumnya termasuk dalam kategori **Setuju** dengan aplikasi yang dibuat.

4.2.1.2 Hasil Uji Ahli Media

Total hasil dari pengujian Ahli Media sebesar 85 poin dari jumlah skor maksimal yang diperoleh sempurna yaitu sebesar 85 poin, seperti yang dapat dilihat pada Tabel 4.4. untuk prosentase hasil uji Ahli Media aplikasi Jaka Sokoaji adalah :

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{jumlah total skor ahli}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{42,5}{50} \times 100\% \\ &= 85\% \end{aligned}$$

Dengan demikian hasil prosentase penghitungan uji Ahli Media adalah 85%. Jika dimasukkan ke dalam kategori yang telah ditentukan sebelumnya, prosentase tersebut masuk dalam kategori **Sangat Setuju** dengan aplikasi yang dibuat.

Hasil analisis pengujian yang telah dilakukan terhadap aplikasi Jaka Sokoaji kepada ahli materi dan ahli media, aplikasi tersebut berdasarkan hasil uji kedua ahli menunjukkan kategori Sangat Setuju dengan hasil prosentase Ahli Materi sebesar 86% dan prosentase Ahli Media sebesar 85%.

Hasil pengujian ahli materi diatas mendapatkan prosentase 80%, dikarenakan pada lembar penelitian yang diberikan serta pada media

(aplikasi) yang ditunjukkan, mereka memperhatikan pada poin pertama pada lembar pengujian tersebut, juga pada poin keempat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.2 diatas. Disitu dapat dilihat bahwa poin 1 dan poin 4 mendapatkan rerata paling tinggi yaitu 4,3.

Begitu juga untuk hasil pengujian ahli media, mendapatkan prosentase sebesar 85%. Prosentase tersebut diperoleh berdasar Tabel 4.4 bahwa rerata paling tinggi adalah 5 yang mana rerata tersebut berada pada poin 10. Dapat dikatakan mereka sangat memperhatikan semua aspek yang diberikan, serta aspek didalam media (aplikasi) yang dibuat.

4.3 Pembahasan Hasil Revisi Aplikasi

Dari beberapa ahli yang menguji aplikasi Jaka Sokoaji, terdapat beberapa hal yang perlu direvisi didalam aplikasi tersebut, diantaranya :

1. Menambahkan fitur petunjuk penggunaan aplikasi
2. Mengurangi ukuran font didalam aplikasi
3. Menambahkan foto dokumentasi dan memberi keterangan
4. Menambahkan foto untuk uraian materi agar lebih menarik

4.4 Pembahasan Implementasi Aplikasi

Implementasi aplikasi ini berupa implementasi proses pembuatan serta hasil dari implementasi aplikasi yang telah didesain dan dibuat.

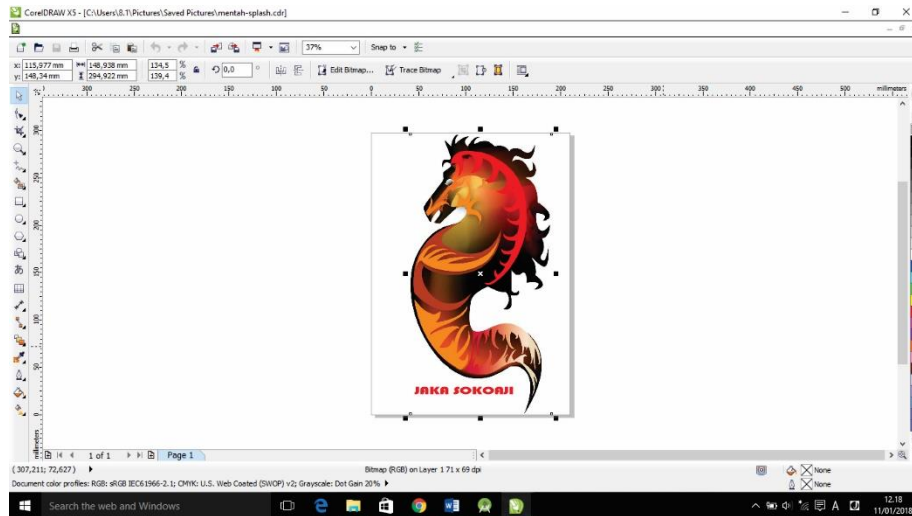
4.4.1 Proses Implementasi

Proses implementasi pada aplikasi yang dibuat menggunakan beberapa *software*, yang diantaranya CorelDraw X5, CorelDraw X7, Android Studio, Eclipse, dan HD Video Converter.

Software diatas digunakan untuk mendukung pembuatan aplikasi Jaka Sooaji. Aplikasi CorelDraw digunakan untuk membuat *background* aplikasi dan gambar pembuka aplikasi. Aplikasi Android Studio dan Eclipse digunakan untuk pembuatan koding aplikasi. Menggunakan dua *software* diatas berfungsi untuk membandingkan mana yang lebih efektif untuk pembuatan aplikasi. Untuk detail implementasi aplikasi Jaka Sokoaji sebagai berikut :

1. Proses Desain Pada CorelDraw

CorelDraw adalah salah satu *software* yang digunakan untuk mengolah obyek seperti foto, gambar, dan sejenisnya. Maka, pada *software* ini digunakan untuk mendesain dan membuat gambar latar belakang pada aplikasi Jaka Sokoaji. Pada *software* ini juga digunakan untuk membuat gambar *splashscreen* untuk pembuka aplikasi ketika aplikasi pertama kali dibuka. Untuk lebih jelasnya, bisa dilihat pada gambar 4.6 dibawah :



Gambar 4.6 Proses Pembuatan Gambar Latar belakang dan *Splashscreen*

2. Proses Implementasi Koding

Pada proses ini adalah proses pembuatan aplikasi dari sudut koding. Pembuatan aplikasi ini tadinya menggunakan dua *software* pembuat aplikasi android. Namun disini hanya dipilih satu *software* saja yaitu dengan menggunakan Android Studio. Android Studio yang digunakan karena *software* ini dinilai lebih efektif untuk pembuatan sebuah aplikasi android, dan juga tidak masalah dengan android *framework* yang terpasang. Pada proses ini yang dibuat adalah *splashscreen*, menu utama, dan sub – sub menu yang telah rancang. Untuk lebih jelasnya dapat ditunjukkan pada gambar dibawah ini :

```

25
26
27 <VideoView
28     android:layout_width="330dp"
29     android:layout_height="250dp"
30     android:id="@+id/videoView"
31     android:clickable="true" />
32
33 <TextView
34     android:id="@+id/Sokoaji"
35     android:layout_height="wrap_content"
36     android:layout_width="wrap_content"
37     android:text="Sanggar Genjring Sokoaji merupakan sanggar kesenian kuda lumping yang berada di
38     \n
39     \n Nama Sokoaji didapat dari petunjuk yang diberikan pada saat melakukan ritual khusus. Arti
40     \n
41     \n Sokoaji tadinya belum mempunyai Gamelan. Mereka menggunakan rebana untuk mengiringi. Namun
42     \n
43     \n Sanggar Sokoaji sebagai wadah kesenian tradisional yang meliputi seni tradisi, tari - tari
44     \n
45     \n Sanggar Sokoaji menerima permintaan tersebut bukan semata - mata untuk pertunjukkan saja,
46     \n
47     \n Saat ini, anggota dari sanggar adalah 61 orang yang dimana para anggotanya tidak hanya dar
48     android:padding="5dp"
49     android:textSize="15dp"
50     android:textColor="#000000" />
51
52
53
54
55

```

Gambar 4.7 Proses Pembuatan Materi Utama

Proses diatas merupakan proses pembuatan materi. Ada dua materi yang tersedia. Materi Sanggar Sokoaji dan juga Materi tentang Perkembangan Jaran Kepang atau Kuda Lumping di Jawa Tengah. Untuk gambar diatas menunjukkan proses pembuatan Materi Sanggar Sokoaji yang ditunjukkan pada TextView. Untuk fungsi VideoView nya penulis tambahkan video untuk memutar dokumentasi tentang sejarah Sanggar Sokoaji. Untuk Materi Jaran Kepang sendiri akan ditunjukkan pada gambar dibawah,

```

22 <TextView
23     android:layout_width="wrap_content"
24     android:layout_height="wrap_content"
25     android:text="Di Jawa Tengah terdapat beberapa bentuk kesenian yang sering ditampilkan
26     \n
27     \n Selain Kuda Lumping, tarian ini juga sering disebut "Jaran kepang" karena bentuknya
28     \n
29     \n Kesenian kuda lumping semula dikenal sebagai kesenian jathilan yang selanjutnya
30     \n
31     \n Dalam pertunjukannya, Penari Kuda Lumping biasanya terbagi menjadi 3 bagian. Pertama
32     \n
33     \n Dalam pertunjukan Kuda Lumping ini biasanya dikawal oleh beberapa pawang atau dalang
34     \n
35     \n Sesuai dengan perkembangan jaman, seni kuda lumping yang selalu ditampilkan untuk
36     \n
37     \n Kostum yang digunakan dalam pertunjukan Kuda Lumping biasanya adalah pakaian paksi
38     \n
39     \n Property yang digunakan dalam pertunjukan Kuda Lumping ini adalah kuda kepang,
40     \n
41     \n Seni rakyat kuda lumping yang semula hanya digemari oleh masyarakat Jawa kini mulai
42     android:padding="5dp"
43     android:textSize="15dp"
44     android:textColor="#000000"
45     android:gravity="left"/>
46

```

Gambar 4.8 Proses Pembuatan Materi Jaran Kepang di Jawa Tengah

```

26
27 <LinearLayout
28     android:layout_width="wrap_content"
29     android:layout_height="match_parent"
30     android:orientation="vertical"
31     android:layout_weight="1">
32     <Button
33         android:id="@+id/button1"
34         android:layout_width="wrap_content"
35         android:layout_height="wrap_content"
36         android:text="Materi"
37         android:layout_weight="0.05"
38         android:clickable="true" />
39
40     <Button
41         android:id="@+id/button2"
42         android:layout_width="wrap_content"
43         android:layout_height="wrap_content"
44         android:text="Tentang"
45         android:layout_weight="0.05"
46         android:clickable="true" />
47
48
49

```

Gambar 4.9 Proses Pembuatan Menu Utama Kiri

Pada proses diatas, menunjukkan Menu yang ada pada sisi kiri, yaitu Menu Materi dan Menu Tentang yang ditunjukkan pada fungsi Button. Kedua Button tersebut bisa diletakkan di sisi kiri karena penulis memakai fungsi LinearLayout.

```
52 <LinearLayout
53     android:layout_width="wrap_content"
54     android:layout_height="match_parent"
55     android:orientation="vertical"
56     android:layout_weight="0">
57
58     <Button
59         android:id="@+id/button3"
60         android:layout_width="wrap_content"
61         android:layout_height="wrap_content"
62         android:text="Galeri"
63         android:layout_weight="0.05"
64         android:clickable="true" />
65
66     <Button
67         android:id="@+id/button4"
68         android:layout_width="wrap_content"
69         android:layout_height="wrap_content"
70         android:text="Mini Quiz"
71         android:layout_weight="0.05"
72         android:clickable="true" />
73
74 </LinearLayout>
75
```

Gambar 4.10 Proses Pembuatan Menu Utama Kanan

Pada proses diatas, menunjukkan Menu yang ada pada sisi kanan, yaitu Menu Galeri dan Menu Mini Quiz yang ditunjukkan pada fungsi Button. Kedua Button tersebut bisa diletakkan di sisi kanan karena penulis memakai fungsi LinearLayout.

```

77
78 <Button
79     android:id="@+id/buttonVideo"
80     android:layout_width="wrap_content"
81     android:layout_height="wrap_content"
82     android:text="Video Pertunjukan"
83     android:layout_weight="0.05"
84     android:clickable="true"
85     android:layout_centerHorizontal="true"
86     android:layout_below="@+id/buttonPetunjuk" />
87
88 <Button
89     android:id="@+id/buttonExit"
90     android:layout_width="wrap_content"
91     android:layout_height="wrap_content"
92     android:text="Keluar"
93     android:layout_weight="0.05"
94     android:clickable="true"
95     android:layout_below="@+id/buttonVideo"
96     android:layout_alignLeft="@+id/buttonPetunjuk"
97     android:layout_alignStart="@+id/buttonPetunjuk" />
98
99 <Button
100     android:id="@+id/buttonPetunjuk"
101     android:layout_width="wrap_content"
102     android:layout_height="wrap_content"
103     android:text="Petunjuk"
104     android:layout_weight="0.05"
105     android:clickable="true"
106     android:layout_below="@+id/linearLayout"
107     android:layout_centerHorizontal="true" />

```

Gambar 4.11 Proses Pembuatan Menu Utama

Proses diatas menunjukkan tiga Button untuk Menu Video Pertunjukkan, Menu Keluar, dan Menu Petunjuk. Penulis meletakkan tiga Button tersebut ditengah karena penulis tidak menggunakan fungsi LinearLayout. Melainkan dengan menggunakan fungsi `layout_centerHorizontal` yang membuat tombol tersebut berada di tengah tengah.

```

8 <ImageView
9     android:layout_width="match_parent"
10    android:layout_height="match_parent"
11    android:src="@drawable/splash"
12    android:scaleType="fitXY"/>

```

Gambar 4.12 Proses Pembuatan *Splashscreen*

Proses ini merupakan proses yang mana untuk implementasi gambar pembuka suatu aplikasi. Pada proses diatas, untuk menampilkan gambar latar pembuka, digunakan fungsi `ImageView`. Fungsi `scaleType` pada proses diatas digunakan agar gambar bisa memuat satu layar penuh.

4.4.2 Tampilan Aplikasi

1. Tampilan *Splashscreen*

Tampilan *splashscreen* pada JakaSokoaji yang telah di *convert* ke aplikasi dan dijalankan di *smartphone*



Gambar 4.13 Tampilan *Splashscreen*

2. Tampilan Menu Utama

Menu utama yang tersedia setelah dijalankan di *smartphone*



Gambar 4.14 Tampilan Menu Utama didalam Jaka Sokoaji

3. Tampilan Materi Sanggar

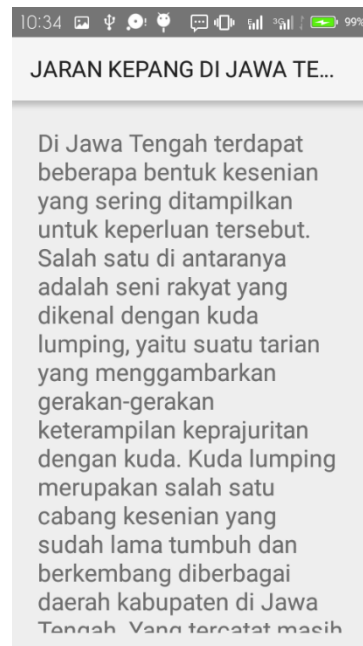
Materi utama yang tersedia ada dua, dan salah satunya adalah Materi tentang Sanggar Sokoaji.



Gambar 4.15 Tampilan Materi Utama Sanggar

4. Tampilan Materi Perkembangan Jaran Kepang

Materi kedua yaitu Materi tentang Perkembangan Jaran Kepang khususnya di Jawa Tengah

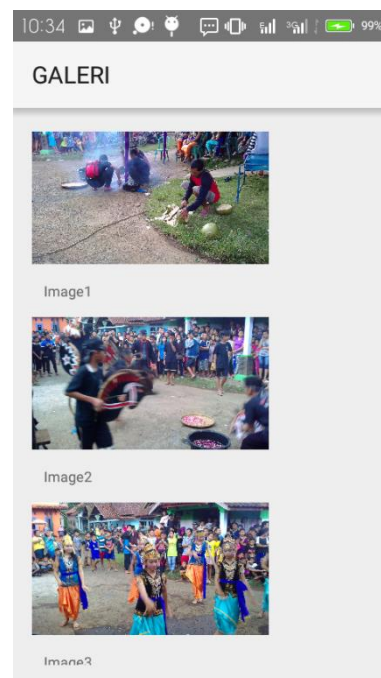


Gambar 4.16 Tampilan Materi Utama Perkembangan Jaran

Kepang

5. Tampilan Galeri

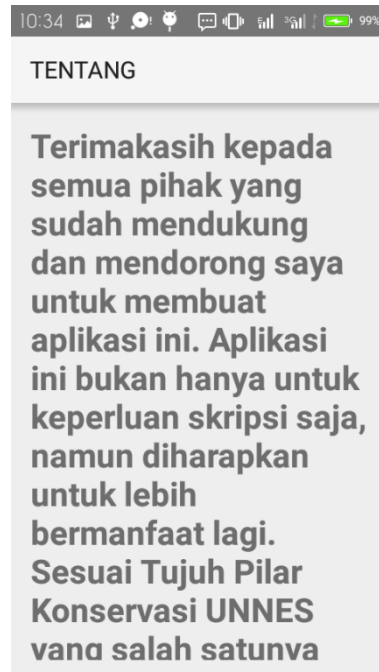
Tampilan galeri yang sudah tersedia didalam aplikasi Jaka Sokoaji



Gambar 4.17 TampilanGalerididalamJakaSokoaji

6. Tampilan Tentang Aplikasi

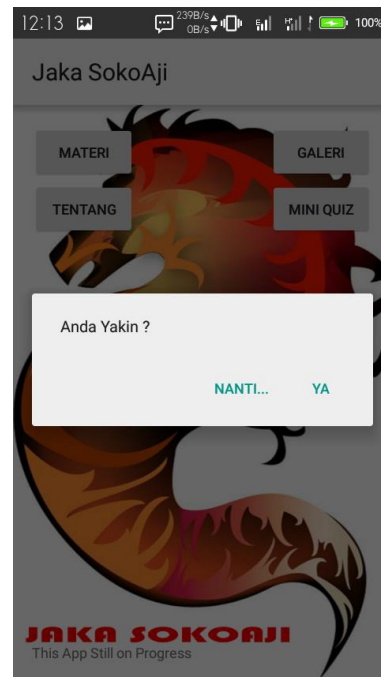
Tampilan sub-menu Tentang dari aplikasi Jaka Sokoaji



Gambar 4.18 Tampilan Tentang Aplikasi

7. Tampilan Saat Tombol *Back* Ditekan

Tampilan saat pengguna menekan tombol *Back* pada *smartphone*



Gambar 4.19 Tampilan Menu Keluar

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya, maka didapatkan beberapa kesimpulan dari penelitian yang berjudul “Rancang-Bangun Aplikasi Jaka Sokoaji Untuk Mengenalkan Kesenian Tradisional Jaran Kepang Desa Sokoyoso Kabupaten Pealongan Berbasis Android”. Beberapa kesimpulan yang dapat diambil yaitu sebagai berikut :

1. Telah dikembangkan dan dibuat sebuah media untuk memperkenalkan kesenian tradisional berupa jaran keping khas dari Desa Sokoyoso dibuat dengan *software* Android Studio dengan versi 3.1.
2. Berdasarkan hasil dari beberapa pengujian, yaitu pengujian terhadap ahli materi dan ahli media, didapatkan hasil yang dapat dikatakan layak dijadikan media untuk memperkenalkan sebuah kesenian tradisional. Dari pengujian kedua ahli diatas didapatkan hasil sebesar 80% untuk hasil dari ahli materi dan 85% untuk hasil dari uji ahli media. Hasil dari uji materi dan media, kedua uji tersebut menyatakan hasil yang sangat memuaskan. Sehingga dapat dikatakan aplikasi yang dibuat sudah cukup layak untuk masyarakat.
3. Pembuatan media ini juga menunjukkan bahwa kesenian tradisional jaran keping masih ada dan masih digemari oleh masyarakat.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu :

1. Penelitian ini terbatas pada apa yang peneliti dapat dari observasi yang singkat dan melakukan penelitian yang hanya singkat. Diharapkan untuk kedepannya dilakukan penelitian yang lebih mendalam dan menyeluruh.
2. Penelitian yang telah dilakukan ini belum melakukan uji *blackbox*, pada kesempatan yang akan datang diharapkan dapat dilakukan uji tersebut dan juga uji *whitebox* untuk mengetahui tingkat kerumitan *source code* yang ditulis dan kelayakannya.
3. Aplikasi yang dibuat hanya berisikan materi tentang sejarah dan pengertian tentang Jaran Kepang. Diharapkan kedepannya akan ditambahkan hal yang lebih menarik lagi seperti *mini game* dan sejenisnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Deva Andrian. 2015. *Pelestarian Kesenian Lengger Di Era Modern*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Ardianto, Wahyu, dkk. 2012. *Pembuatan Sistem Pakar Untuk Pendeteksian dan Penanganan Dini Pada Penyakit Sapi Berbasis Android Dengan Kajian Kinerja Teknik Knowledge Representation*. Vol. 1. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember
- Binanto, Iwan. *Analisa Metode Classic Life Cycle (Waterfall) Untuk Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Dewi, Heristina. 2016. *Keberlanjutan dan Perubahan Seni Pertunjukan Kuda Kepang di Sei Baman, Serang Bedagai, Sumatera Utara*. Vol. 26 No. 2. Sumatera Utara: Universitas Sumatera Utara
- Fahrurrozi, Imam, dan Azhari SN. *Proses Pemodelan Software Dengan Metode Waterfall Dan Extreme Programming Studi Perbandingan*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Gramlich, Nicholas. *Andbook!*. <http://andbook.anndev.org> (diakses tanggal 17 Mei 2017)
- Huda, Arif Akbarul. *24 Jam Pintar Pemrograman Android*. www.omayib.com (diakses tanggal 17 Mei 2017)
- ISO/IEC 9126. 2009. *Software Engineering – Product Quality*. International Standard
- Jamil, M. Muhsin, dkk. 2011. *Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Lunturnya Kesenian Tradisional Semarang*. Vol. 5 No.II. RIPTEK
- Juansyah, Andi. 2015. *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted-Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android*. ISSN: 2089-9033 Vol. 1 Edisi 1. Bandung: Universitas Komputer Indonesia
- Kadir, Abdul. 2014. *From Zero to Hero: Pemrograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Katysovas, Tomas. 2008. *A First Look at Google Android*. Bolzano: Free University of Bolzano
- Khannedy, Eko Kurniawan. 2012. *Membuat Aplikasi Android Sederhana*. <http://StripBandunk.com> (diakses tanggal 17 Mei 2017)
- Masyhuril, Sigit. 2008. *Perubahan Apresiasi Masyarakat Terhadap Kesenian Tradisional*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

- Megantara, Cecep. 2012. *Bentuk Penyajian Musik Iringan Pada Kesenian Jathilan Di Kabupaten Temanggung*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Muharom, Arzan, dkk. 2013. *Pengembangan Aplikasi Berbasis Sunda Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)*. ISSN: 2303-7339 Vol 10 No. 01. Garut: Sekolah Tinggi Teknologi Garut
- Prabowo, Dhian Yogo. 2015. *“Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Fitur API Gesture Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mengenal Aksara Korea Di SMK Negeri 1 Purbalingga”*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Semarang. Semarang
- Prabowo, Indra Jaya Krisna Gede, dkk. *Pengembangan Sistem Mobile Journal Berbasis Android Untuk Referensi Belajar Mahasiswa Di Lingkungan Fakultas Ekonomi UNY*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Ramadhan, Taufik, dan Victor G Utomo. 2014. *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Untuk Notifikasi Jadwal Kuliah Berbasis Android*. ISSN: 2087-0868 Vol. 5 No. 2. Semarang: STMIK PROVINSI
- Rohadi, Dedi Rianto. 2014. *Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android*. ISSN: 2355-4614/2085-1588 Vol. 6 No. 1 Hal.: 661-671. Palembang: Universitas Bina Darma Palembang
- Rokhim, Nur. 2013. *Popularitas Kesenian Jaranan Senterewe Di Kabupaten Tulungagung*. Vol. 12 No. 2. Surakarta: Institut Seni Indonesia
- Septiani, Gracella Marsaulina. 2017. *“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality Pada Materi Pengenalan Anatomi Tubuh Manusia Untuk Sekolah Dasar”*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Semarang. Semarang
- Setianingsih, Asih. 2005. *Nilai – Nilai Sakral Dalam Kuda Lumping Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Keramik*. Tugas Akhir. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Sholih, Fachrul Barry. 2014. *Perancangan Aplikasi Penjualan Batik Berbasis Android*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Suares, Roemaldo, dkk. 2016. *Game Pembelajaran Alat Musik Tradisional Rebana Berbasis Android*. ISSN: 2252-4908 Vol 5 No. 1 Hal.:51-59. Semarang: Politeknik Negeri Semarang
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sulihati, dan Andriyani. 2016. *Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa*. ISSN: 1978-001X Vol. XI No. 1. Jakarta: Universitas Tama Jagakarsa

Yuningsih, Winda, dkk. *Aplikasi Pengenalan Budaya Suku Baduy Berbasis Android*. Bogor: Univeristas Pakuan Bogor

L A M P I R A N

Angket Uji Ahli Materi

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI (AHLI MATERI)

Nama :

Alamat/Instansi :

Angket kuesioner pengujian aplikasi ini diisi setelah penguji/ahli telah menguji sistem/aplikasi yang telah dibuat. Cara pemberian jawaban adalah dengan cara memberi tanda *check* (V) pada kolom jawaban yang sudah disediakan.

Keterangan jawaban :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

C = Cukup

KS = Kurang Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Aspek	Indikator	SS	S	C	KS	STS
Penyajian materi	Tampilan aplikasi menarik					
	Uraian materi mudah dipahami					
Pembelajaran	Petunjuk mudah untuk dipahami					
	Penggunaan bahasa mudah dipahami					
Evaluasi	Keseluruhan aplikasi serta isi mudah digunakan					

Angket Uji Ahli Media

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI (AHLI MEDIA)

Nama :

Jabatan :

Alamat/Instansi :

Angket kuesioner pengujian aplikasi ini diisi setelah penguji/ahli telah menguji sistem/aplikasi yang telah dibuat. Cara pemberian jawaban adalah dengan cara memberi tanda *check* (V) pada kolom jawaban yang sudah disediakan.

Keterangan jawaban :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

C = Cukup

KS = Kurang Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Aspek	Indikator	Pertanyaan Indikator	SS	S	C	KS	STS
<i>Usability</i>	Tampilan	Penggunaan warna dan desain latar belakang					
		Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang					
		Kesesuaian ukuran dan warna tombol					
	Kemudahan	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi					
		Penggunaan tombol navigasi aplikasi					
		Kesesuaian ukuran tulisan					

	Kualitas	Penggunaan jenis <i>font</i> dalam aplikasi					
		Kesesuaian jumlah tombol dalam aplikasi					
		Kenyamanan dalam penggunaan					
<i>Portability</i>	Kemampuan	Ketepatan fungsi tombol dan menu dengan tujuan yang diinginkan					

Angket Uji Pengguna

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI TERHADAP PENGGUNA

Nama :

Alamat:

Angket kuesioner pengujian aplikasi ini diisi setelah penguji (pengguna) telah menguji sistem/aplikasi yang telah dibuat. Cara pemberian jawaban adalah dengan cara memberi tanda *check* (V) pada kolom jawaban yang sudah disediakan.

Keterangan jawaban :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

C = Cukup

KS = Kurang Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Indikator	SS	S	C	KS	STS
1	Tampilan menarik bagi pengguna					
2	Ukuran tombol sesuai					
3	Tulisan yang terdapat di tombol dapat terbaca					
4	Fungsi tombol sesuai					
5	Ukuran tulisan di halaman materi dapat terbaca					
6	Uraian materi mudah dipahami					
7	Petunjuk aplikasi mudah dipahami					

8	Penggunaan bahasa mudah dipahami					
9	Warna latar belakang tidak mengganggu pengguna					
10	Aplikasi mudah digunakan					

Dokumentasi



BuktiSubmitJurnal

The screenshot shows a Gmail interface in a browser window. The email subject is "[iptekkom] Submission Acknowledgement". The sender is Nur Zaini (jurnaliptekkom@gmail.com) and it was received 13:25 (1 minute ago). The email content is as follows:

Ade Majid:

Thank you for submitting the manuscript, "RANCANG-BANGUN APLIKASI "JAKA SOKOAJI" UNTUK MENGENALKAN KESENIAN TRADISIONAL JARAN KEPANG DESA SOKOYOSO KEC. KAJEN KAB. PEKALONGAN BERBASIS ANDROID" to JURNAL IPTEKKOM : Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi. With the online journal management system that we are using, you will be able to track its progress through the editorial process by logging in to the journal web site:

Manuscript URL:
<https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/iptekkom/author/submission/2465>
 Username: ademajid

If you have any questions, please contact me. Thank you for considering this journal as a venue for your work.

Nur Zaini
 JURNAL IPTEKKOM : Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi

"What we know is a drop, what we don't know is an ocean" Isaac Newton

Sincerely,
 Jurnal IPTEK-KOM

At the bottom of the browser window, there is a notification: "It looks like you haven't started Firefox in a while. Do you want to clean it up for a fresh, like-new experience? And by the way, welcome back!" and a system tray showing the time as 13:26 PM, Tuesday, 10 Sep 2019.