

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian mencakup beberapa langkah penerapan yang meliputi tahapan penelitian, lokasi penelitian dan waktu penelitian.

3.1.1 Tahapan Penelitian

Adapun pembuatan aplikasi ini memerlukan beberapa tahapan untuk merancang aplikasi. Ada beberapa tahapan desain aplikasi dan data yang terkumpulkan.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

1. Identifikasi masalah

Pada tahap identifikasi masalah, agar peneliti bisa membedah apa saja yang bisa menjadi nilai tambah saat diaplikasikan. Mata pelajaran seni budaya

sebagian besar materi adalah baru dan diterapkan, dengan cara ini siswa diharapkan memiliki pilihan untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk dapat memahami materi, siswa harus melalui beberapa siklus untuk mengomunikasikan keinovatifannya. Pelaksanaan pembelajaran disekolah SMP N 008 Batam sudah sesuai standar proses Pendidikan tetapi belum optimal dan aplikasi yang akan dirancang mempunyai potensi yang layak untuk digunakan siswa untuk menambah ilmu pengetahuan. Bagi siswa yang ingin menggunakan aplikasi ini dapat lebih mudah mengingat materi yang dipelajari karena dalam aplikasi dilengkapi dengan materi yang mudah untuk dipahami, evaluasi untuk memaksimalkan hasil belajar, panduan untuk menggunakan aplikasi dan juga memiliki audio agar aplikasi tidak terlihat monoton.

2. Pengumpulan data.

Ada beberapa metode pengumpulan data, metode yang digunakan peneliti seperti, studi Pustaka mengenai proses pembuatan aplikasi media pembelajaran yang dapat memudahkan peneliti dalam proses merancang aplikasi tersebut dan wawancara untuk mengumpulkan informasi lebih mengenai penelitian ini.

3. Perancangan aplikasi

Perancangan aplikasi membutuhkan perangkat lunak seperti *Adobe Animate*, *adobe AIR* .

4. Pengujian

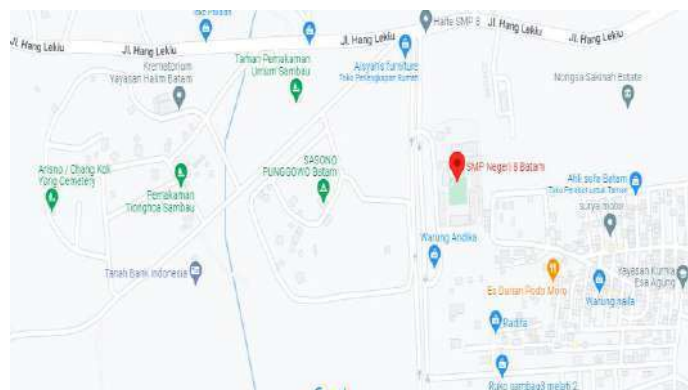
Pengujian adalah untuk mencoba aplikasi kepada pengguna apakah aplikasi yang sudah dirancang dapat berfungsi dengan baik.

5. *Implementasi*

Implementasi ditujukan kepada pengguna yang akan menggunakan aplikasi. Hal ini bertujuan agar aplikasi yang sudah dirancang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan bagi pengguna.

3.1.2 Tempat Penelitian

Tempat yang menjadi objek penelitian yaitu SMP N 008 Batam Nongsa yang beralamat Jl. Hang Lekiu, Sambau, Kecamatan Nongsa, Kota Batam, Kepulauan Riau 29465.



Gambar 3. 2 Tempat lokasi penelitian

Sumber: (smpn8batam.com)

3.1.3 Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Ada beberapa proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti diantaranya yaitu:

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan memperoleh beberapa sumber informasi melalui buku dan jurnal ilmiah yang sudah

memiliki No ISSN atau E-ISSN yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibuat yaitu aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Guru Seni Budaya SMP N 8 Nongsa Batam yaitu Bapak Drs.Misrodin di rumah beliau yang beralamat di perumahan Bunga Raya tahap 5 Blok LH No 17.

3.2 Proses Perancangan Sistem

Dalam penelitian ini proses perancangan system menggunakan metode Waterfall. Adapun tahapan-tahapan metode waterfall adalah sebagai berikut:

1. Analisis dan definisi kebutuhan Layanan sistem.

Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi untuk mendapat semua informasi mengenai informasi akan software yang digunakan dan peneliti juga melakukan wawancara untuk mendapatkan data-data informasi mengenai kebutuhan pengguna akan software yang digunakan.

2. Perancangan sistem dan perangkat lunak

Pada tahap ini peneliti melakukan Perencanaan/desain sebelum proses pengkodean dimulai. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang perlu dilakukan dan seperti apa sistem yang diinginkan.

3. Implementasi dan pengujian unit

Proses coding ada pada fase ini. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil, yang kemudian dirakit pada langkah selanjutnya. Pada tahap

ini, modul yang sudah selesai juga diperiksa lebih dekat untuk melihat apakah sudah menjalankan fungsi yang diinginkan atau belum.

4. Integrasi dan pengujian system

Pada langkah keempat ini, modul yang diproduksi sebelumnya dirakit. Kemudian diuji apakah perangkat lunak tersebut sesuai dengan rancangan yang diinginkan dan apakah masih terdapat kesalahan atau tidak.

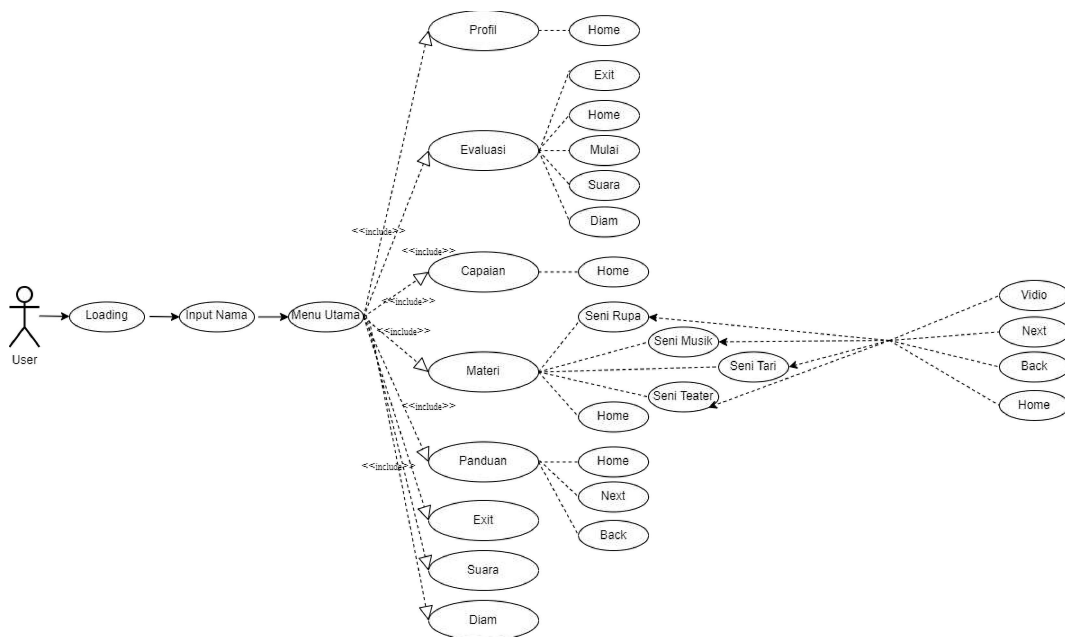
5. Operasi dan pemeliharaan

Operasi dan pemeliharaan merupakan fase terakhir dari metode pengembangan waterfall. Di sini, perangkat lunak siap pakai untuk digunakan atau digunakan oleh para penggunanya. Adapun pengguna perangkat yang sudah selesai ditujukan untuk siswa SMP kelas VII.

3.2.1 *Unified Modelling Language (UML)*

1. *Usecase Diagram*

Diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibangun. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibangun.



Gambar 3.3 Diagram Usecase
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan diagram *Usecase* diatas, dapat dijelaskan bahwa aplikasi yang akan dirancang yaitu, Ketika *user* membuka aplikasi, *user* akan diminta menunggu proses loading kemudian *user* akan masuk ke form input Nama. pada form input Nama, *user* harus menginput empat karakter lalu klik masuk. Setelah masuk ke Aplikasi *user* akan diarahkan ke menu utama dimana pada menu utama terdapat beberapa tombol seperti tombol Profil, Evaluasi, Target Capaian, Materi, Panduan, Exit, suara dan diam. *User* mempunyai peran untuk mengontrol semua objek yang terdapat didalam aplikasi. Berikut keterangan *Usecase* diagram:

- 1) Profil merupakan Informasi atau Biodata mengenai peneliti dan terdapat tombol home untuk Kembali ke menu utama.
- 2) Evaluasi merupakan penilaian dari hasil belajar, pada menu evaluasi pengguna dapat mengerjakan soal-soal Latihan yang sudah disediakan oleh aplikasi. Pada menu evaluasi terdapat tombol mulai untuk memulai

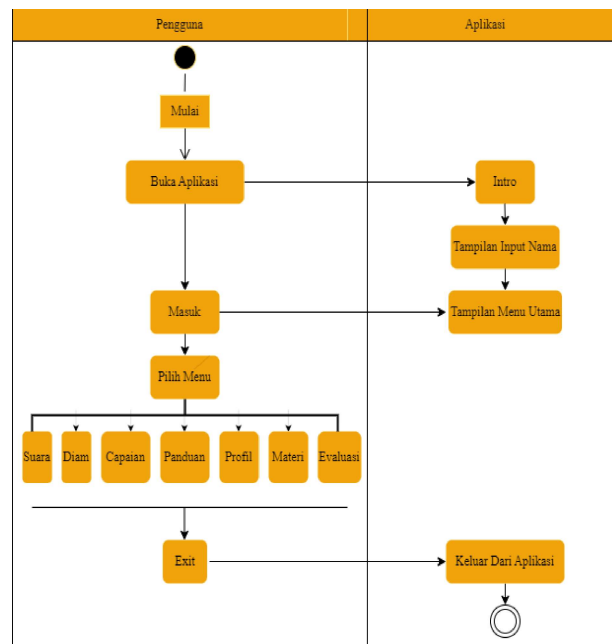
mengerjakan soal, tombol *home* untuk Kembali ke menu utama, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi, tombol suara untuk mengaktifkan suara pada aplikasi dan tombol diam untuk mengoff-kan suara.

- 3) Capaian. menginformasikan maksud dari pembuat aplikasi kepada pengguna atau audiens dan terdapat tombol *home* untuk Kembali ke menu utama
- 4) Materi. Ketika pengguna mengklik menu materi maka akan terdapat beberapa submenu yang Berisikan materi seni budaya seperti seni tari, seni music, seni rupa dan seni teater pada menu materi terdapat tombol *home*, tombol suara dan tombol diam. Didalam masing-masing submenu terdapat tombol video untuk melihat video sesuai dengan materi pembelajaran, tombol home untuk kembali ke submenu , tombol next untuk melanjutkan materi pembelajaran dan tombol back untuk kembali ke materi sebelumnya.
- 5) Panduan. untuk pengguna adalah beberapa keterangan mengenai tombol-tombol yang terdapat pada aplikasi. Pada menu panduan terdapat tombol *home*, *next* dan *back*.
- 6) *Exit* akan keluar atau menutup aplikasi.
- 7) Tombol suara untuk mengaktifkan suara pada aplikasi.
- 8) Tombol diam untuk mengoff-kan suara.

2. *Activity Diagram*

a. Menu Utama

Berikut *Activity* diagram dari menu utama:



Gambar 3. 4 Activity Diagram Menu Utama

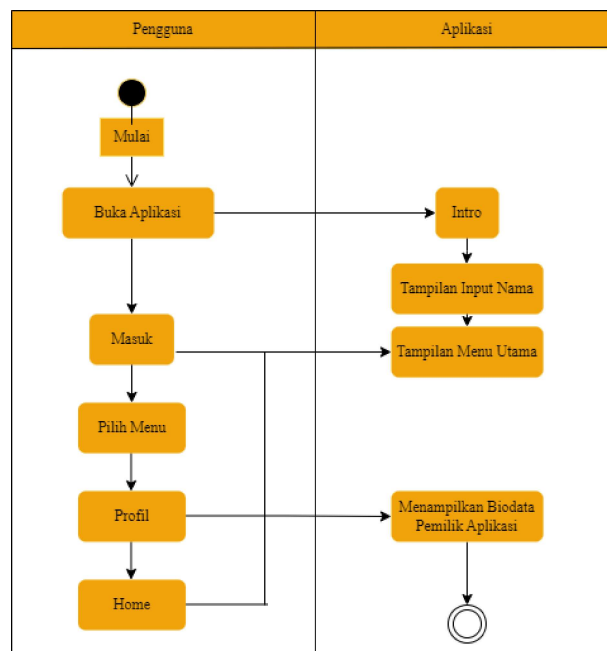
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Adapun penjelasan gambar diatas sebagai berikut:

- 1) Pengguna membuka aplikasi, lalu menunggu proses loading. Setelah proses loading selesai pengguna diarahkan ke tampilan input nama, pada tampilan ini pengguna diminta menginput nama minimal 4 karakter lalu klik masuk.
- 2) Pengguna akan dialihkan pada tampilan menu utama dimana pada menu utama terdapat 5 submenu dan 3 tombol. Submenu berupa menu profil, capaian, panduan, materi dan evaluasi. Tombol berupa on(suara), off(diam) dan exit.
- 3) Menu profil menampilkan informasi mengenai perancang aplikasi, menu capaian menginformasikan maksud perancang kepada pengguna, menu panduan menampilkan panduan penggunaan aplikasi, menu materi menampilkan sub menu berupa menu seni tari, musik, rupa dan teater. Menu evaluasi menampilkan soal latihan berupa pilihan ganda dan esai.

- 4) Tombol on untuk mengaktifkan suara pada aplikasi, tombol off untuk menonaktifkan suara dan tombol exit untuk keluar dari aplikasi.
 - 5) Selesai.
- b. Menu Profil

Berikut *Activity* diagram dari menu Profil:



Gambar 3. 5 *Activity* Diagram Menu Profil
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

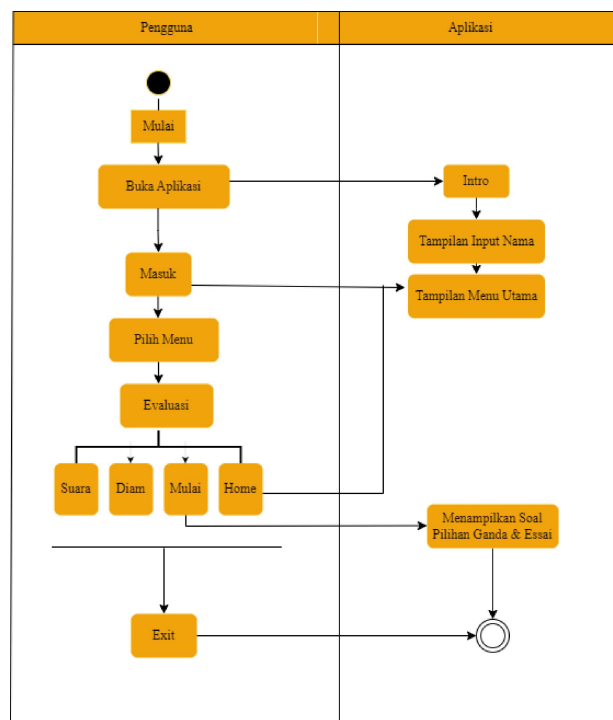
Berikut penjelasan dari gambar diatas:

- 1) Pengguna membuka aplikasi kemudian menunggu beberapa detik untuk *loading*. kemudian pengguna diminta untuk menginput nama lalu klik masuk maka pengguna akan dialihkan ke menu utama.
- 2) Pengguna memilih menu Profil dan secara otomatis aplikasi akan menampilkan biodata pemilik/perancang aplikasi.
- 3) Didalam menu Profil terdapat tombol home dimana tombol *home* digunakan untuk Kembali ke menu utama.

4) Selesai.

c. Menu Evaluasi

Berikut *Activity* Diagram dari menu Evaluasi:



Gambar 3. 6 *Activity* Diagram Menu Evaluasi
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

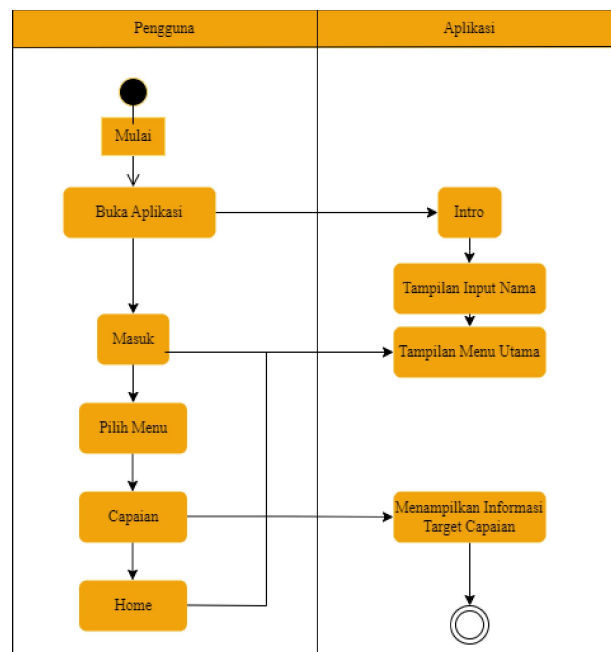
Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Pengguna membuka aplikasi kemudian menunggu beberapa detik untuk *loading*. kemudian pengguna diminta untuk menginput nama lalu pengguna Akan dialihkan ke menu utama.
- 2) Pengguna memilih menu Evaluasi dan secara otomatis aplikasi akan mengarahkan ke soal-soal Latihan.
- 3) Didalam menu Evaluasi terdapat tombol *home* dimana tombol home digunakan untuk Kembali ke menu utama. Tombol mulai untuk mulai

mengerjakan soal, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi, tombol suara untuk mengaktifkan suara pada aplikasi dan tombol diam untuk mengoff-kan suara.

- 4) Selesai.
- d. Menu Capaian

Berikut *Activity Diagram* dari menu Capaian:



Gambar 3. 7 *Activity Diagram* Menu Capaian
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

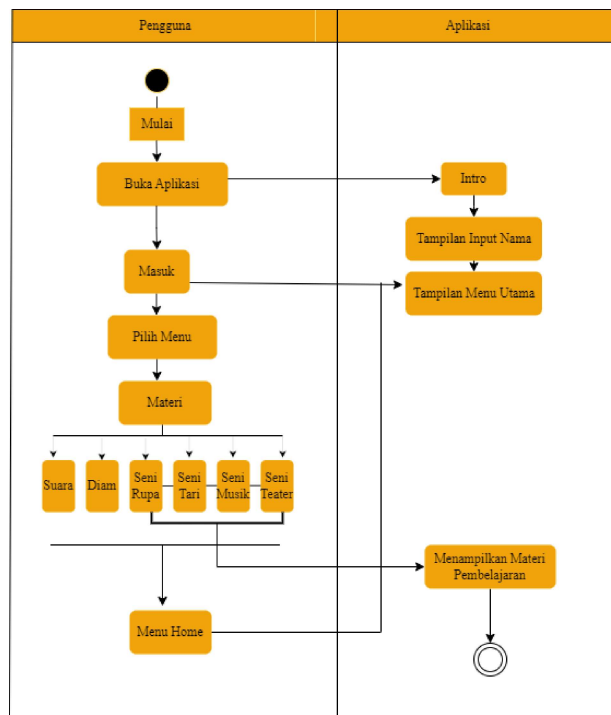
Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Pengguna membuka aplikasi kemudian menunggu beberapa detik untuk *loading*. kemudian pengguna diminta untuk menginput nama lalu pengguna Akan dialihkan ke menu utama.
- 2) Pengguna memilih menu Capaian dan secara otomatis aplikasi akan mengarahkan ke tampilan Informasi Target Capaian.
- 3) Didalam menu Capaian terdapat tombol *home* yang digunakan untuk Kembali ke menu utama.

4) Selesai.

e. Menu Materi

Berikut *Activity Diagram* dari menu Materi:



Gambar 3. 8 *Activity Diagram* Menu Materi

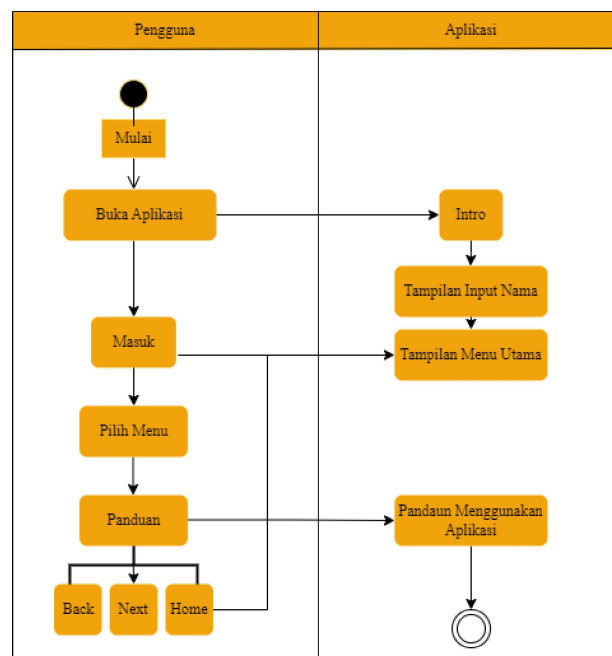
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Pengguna membuka aplikasi kemudian menunggu beberapa detik untuk *loading*. kemudian pengguna diminta untuk menginput nama lalu pengguna Akan dialihkan ke menu utama
- 2) Pengguna memilih menu Materi dan secara otomatis aplikasi akan mengarahkan ke submenu dari menu Materi.
- 3) Pengguna memilih materi yang mau dipelajari.

- 4) Didalam submenu materi terdapat tombol *home* yang digunakan untuk Kembali ke menu utama. tombol suara untuk mengaktifkan suara pada aplikasi dan tombol diam untuk mengoff-kan suara.
- 5) Selesai.
- f. Menu Panduan

Berikut Diagram *Activity* dari menu Panduan:



Gambar 3. 9 *Activity* Diagram Menu Panduan
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa:

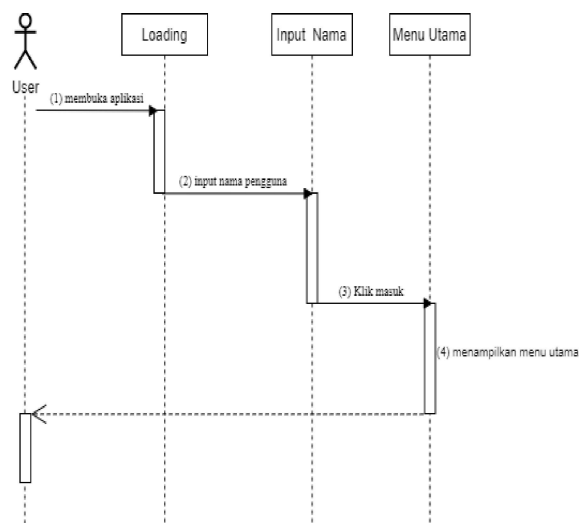
- 1) Pengguna membuka aplikasi kemudian menunggu beberapa detik untuk *loading*. kemudian pengguna diminta untuk menginput nama lalu pengguna Akan dialihkan ke menu utama
- 2) Pengguna memilih menu Panduan dan secara otomatis aplikasi akan mengarahkan ke tampilan mengenai tombol-tombol panduan.

3) Didalam menu Panduan terdapat tombol *home* yang digunakan untuk Kembali ke menu utama. Tombol *next* untuk pindah ke form selanjutnya dan tombol *back* untuk kembali ke form sebelumnya.

4) Selesai.

3. *Sequence Diagram*

a. Menu Utama

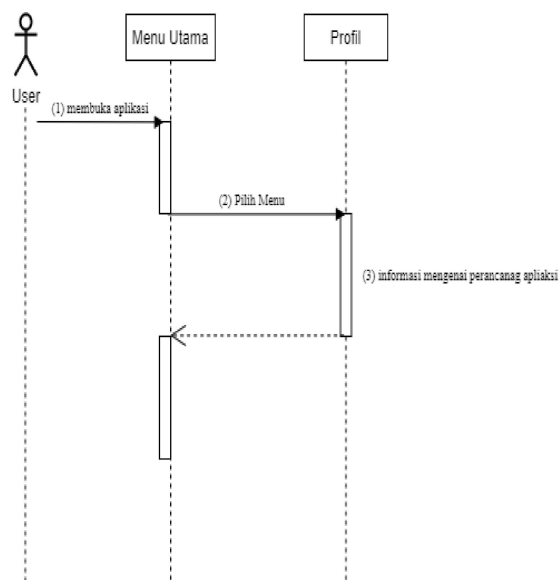


Gambar 3. 10 *Sequence Diagram* Menu Utama
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) User membuka aplikasi, setelah itu user menunggu proses loading setelah proses loading selesai maka user akan diarahkan ke tampilan input nama. Pada tampilan input nama user wajib memasukkan nama pengguna dengan syarat 4 karakter lalu klik masuk.
- 2) User akan dialikan ke tampilan menu utama. Pada menu utama terdapat 5 menu dan 3 tombol. Menu profil, menu capaian, menu panduan, menu materi dan menu evaluasi. Adapun tombol yaitu, tombol *exit*, tombol *on* (suara) dan tombol *off*(diam).

- 3) Menu profil menampilkan informasi mengenai perancang aplikasi, menu capaian menginformasikan maksud perancang kepada pengguna, menu panduan menampilkan panduan penggunaan aplikasi, menu materi menampilkan sub menu berupa menu seni tari, musik, rupa dan teater. Menu evaluasi menampilkan soal latihan berupa pilihan ganda dan esai.
 - 4) Tombol on untuk mengaktifkan suara pada aplikasi, tombol off untuk menonaktifkan suara dan tombol exit untuk keluar dari aplikasi.
 - 5) Selesai.
- b. Menu Profil

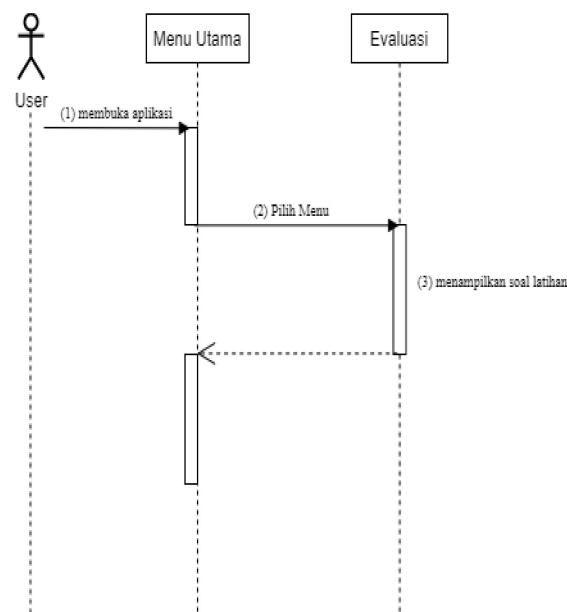


Gambar 3. 11 *Sequence Diagram Menu Profil*
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan gambar dari menu Profil diatas dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Pengguna membuka aplikasi, kemudian pengguna menunggu proses *loading* lalu pengguna diarahkan ke menu Input Nama. Setelah pengguna mengklik tombol Masuk pada layar Input Nama maka Akan dialihkan ke menu utama.

- 2) Pengguna memilih menu / tombol Profil dan akan menampilkan informasi mengenai biodata penulis/perancang aplikasi.
 - 3) Pengguna bisa Kembali ke menu utama jika menekan tombol *home* pada tampilan dari menu Profil.
 - 4) Selesai.
- c. Menu Evaluasi

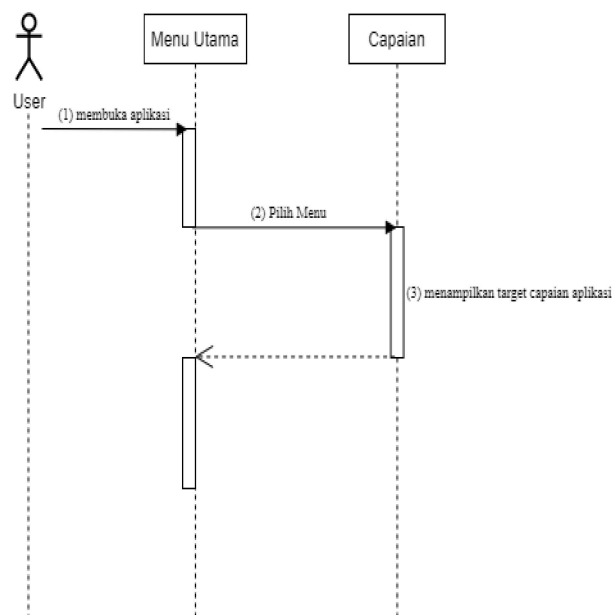


Gambar 3. 12 Sequence Diagram Menu Evaluasi
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan gambar dari menu Evaluasi diatas dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Pengguna membuka aplikasi, kemudian pengguna menunggu proses *loading* lalu pengguna diarahkan ke tampilan Input Nama. Setelah pengguna menginput nama, lalu klik tombol masuk pada layar Input Nama maka Akan dialihkan ke menu utama.
- 2) Pengguna memilih menu / tombol Evaluasi. Kemudian klik mulai pada menu Evaluasi dan akan menampilkan soal-soal Latihan.

- 3) Pengguna bisa Kembali ke menu utama dengan menekan tombol *home* pada tampilan dari menu Evaluasi. Pengguna juga bisa keluar dari aplikasi dengan menekan tombol *Exit* yang terdapat pada menu tampilan evaluasi.
 - 4) Selesai.
- d. Menu Capaian

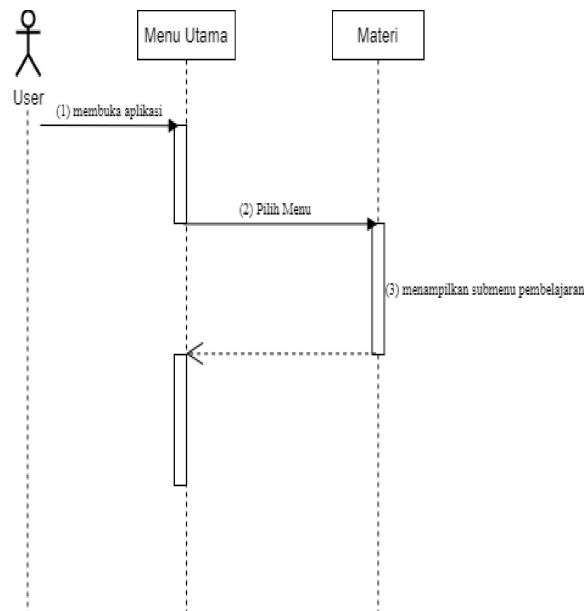


Gambar 3. 13 Sequence Diagram Menu Capaian
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan gambar dari menu Capaian diatas dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Pengguna membuka aplikasi , kemudian pengguna menunggu proses *loading* lalu pengguna diarahkan ke tampilan Input Nama. Setelah pengguna mengklik tombol mulai pada menu Input Nama maka Akan dialihkan ke menu utama.
- 2) Pengguna memilih menu / tombol dari Capaian dan akan menampilkan informasi dari target capaian.
- 3) Pengguna bisa Kembali ke menu utama jika menekan tombol *home* pada tampilan dari menu Capaian.

- 4) Selesai.
- e. Menu Materi

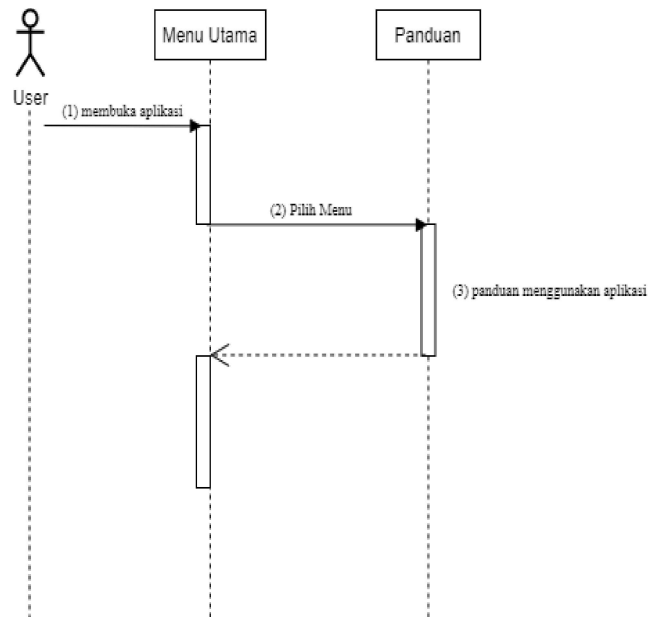


Gambar 3. 14 *Sequence Diagram Menu Materi*
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan gambar dari Menu Materi diatas dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Pengguna membuka aplikasi, kemudian pengguna menunggu proses *loading* lalu pengguna diarahkan ke tampilan Input Nama. Setelah pengguna mengklik tombol masuk pada tampilan Input Nama maka Akan dialihkan ke menu utama.
- 2) Pengguna memilih menu / tombol Materi dan akan menampilkan beberapa pilihan submenu seperti menu Seni tari, Seni music, Seni rupa dan Seni teater.
- 3) Pengguna bisa Kembali ke menu utama jika menekan tombol *home* yang terdapat pada setiap tampilan menu dan submenu.
- 4) Selesai.

f. Menu Panduan



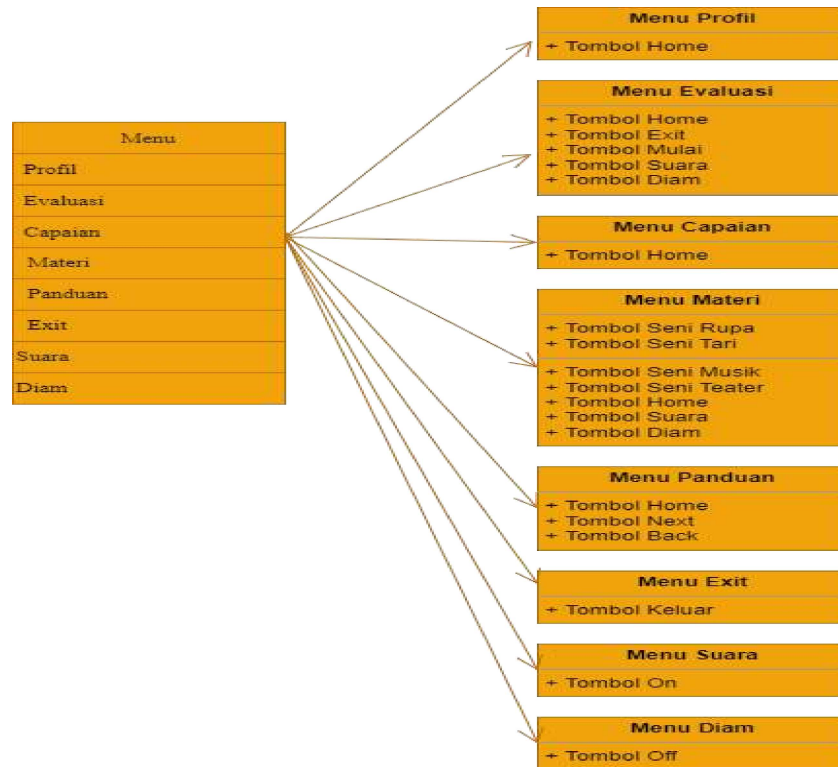
Gambar 3. 15 Sequence Diagram Menu Panduan
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan gambar dari Menu Panduan diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pengguna membuka aplikasi, kemudian pengguna menunggu proses *loading* lalu pengguna diarahkan ke menu Input Nama. Setelah pengguna mengklik tombol mulai pada menu Input Nama maka Akan dialihkan ke menu utama.
- 2) Pengguna memilih menu / tombol Panduan dan akan menampilkan informasi mengenai tombol-tombol yang terdapat pada aplikasi.
- 3) Pengguna bisa Kembali ke menu utama jika menekan tombol *home* pada tampilan dari menu Panduan.
- 4) Selesai.

4. *Class Diagram*

Berikut adalah gambaran dari *Class Diagram*



Gambar 3. 16 *Class Diagram*
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Adapun penjelasan mengenai gambar diatas adalah sebagai berikut:

- 1) Pengguna membuka aplikasi lalu *loading* kemudian input nama lalu masuk ke aplikasi dan terdapat beberapa menu utama seperti menu Profil, Evaluasi, Capaian, Materi, Panduan, tombol *exit*, tombol suara dan tombol diam.
- 2) Menu Profil terdapat informasi berupa Biodata penulis/ perancang aplikasi dan terdapat tombol *home*.
- 3) Menu Evaluasi terdapat soal-soal Latihan dan juga terdapat tombol *home*, *exit*, mulai, suara dan diam.

- 4) Menu Capaian terdapat informasi mengenai capaian target pembelajaran dan terdapat tombol *home*.
- 5) Pada menu Materi terdapat sub menu seperti menu seni tari, seni music, seni rupa dan seni teater. Setiap menu terdapat tombol *home*, tombol suara dan tombol diam.
- 6) Menu Panduan terdapat informasi mengenai tombol-tombol yang ada didalam aplikasi dan terdapat tombol *home* untuk Kembali ke menu utama, tombol *next* untuk pindah ke menu berikutnya dan tombol *Back* untuk kembali ke menu sebelumnya.
- 7) Menu *Exit* untuk menutup aplikasi.
- 8) Tombol suara untuk mengaktifkan suara pada aplikasi.
- 9) Tombol diam untuk mengoff-kan suara.

3.2.2 Konsep

Berikut ini beberapa tahapan untuk menentukan konsep :

1. Menentukan tujuan aplikasi (Hiburan, Pelatihan, Informasi, dan lain-lain)
2. Menentukan identifikasi pengguna (*User*)
3. Menentukan bentuk aplikasi (Interaktif, Presentasi, dan lain-lain)
4. Menentukan spesifikasi umum (Ukuran aplikasi, Dasar perancangan, Target, dan lain-lain) Menghasilkan Output yaitu berupa dokumen dengan penulisan yang bersifat naratif untuk mengungkap tujuan proyek.

Dalam tahapan konsep juga dilengkapi tabel Deskripsi Konsep, sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Deskripsi Konsep

Judul	Rancang bangun media pembelajaran interaktif seni budaya kelas VII SMPN 8 Batam berbasis <i>Android</i> menggunakan <i>Adobe Animate</i>
Pendengar	Umum dan Developer
Durasi	-
File Gambar	Diambil dari Internet dengan format JPG yang digunakan untuk Background, tombol, dan lain-lain
File Suara	Diambil dari Internet dengan format WAV, MP3 yang Digunakan untuk memberikan efek suara
Animasi	Animasi pada efek tombol-tombol dan gif
Interaktivitas	Tombol Mulai, <i>Home</i> , <i>Back</i> , <i>Next</i> , <i>Exit</i> , dan beberapa tombol Pada menu utama.

Sumber: (Data Penelitian, 2022)

3.2.3 Desain Perancangan Aplikasi

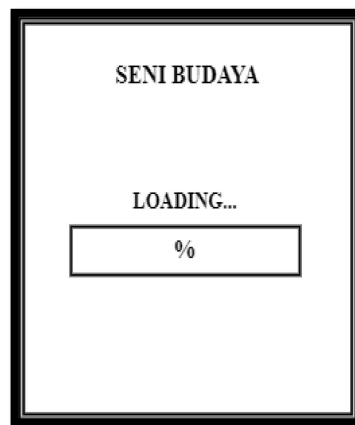
Storyboard adalah suatu sketsa gambar yang disusun dengan urut berdasarkan naskah cerita, dengan adanya *Storyboard* maka peneliti bisa menyampaikan ide cerita lebih mudah kepada orang lain. *Storyboard* memiliki fungsi yaitu sebagai suatu konsep dan ungkapan yang kreatif dalam menyampaikan ide atau gagasan, pada *Storyboard* juga bisa menambahkan arahan seperti arahan Audio, letak atau arahan yang lainnya.

Adapun beberapa fungsi lainnya dari *Storyboard* adalah :

1. Dalam pembuatan suatu Film misalnya *Storyboard* berguna untuk menggambarkan alur cerita berdasarkan garis besarnya saja dari bagian awal, tengah dan akhir.
2. Dalam pembuatan suatu Game misalnya *Storyboard* berguna untuk membuat sketsa alur Game yang dari awal sampai akhir.

Berikut ini *Storyboard* yang digunakan untuk membuat Aplikasi Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya SMP N 8 Batam Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Animate*.

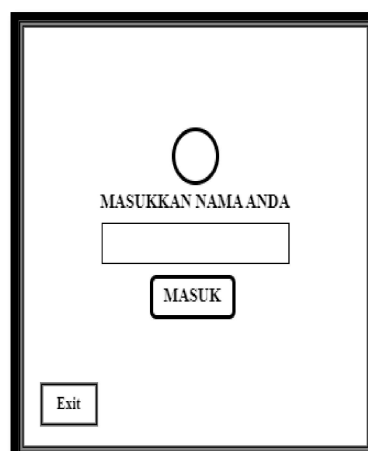
1. Tampilan Awal Aplikasi



Gambar 3. 17 Desain Awal Aplikasi
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas merupakan tampilan awal setelah Aplikasi dibuka, pada tampilan ini pengguna diminta untuk menunggu proses *loading* sebelum lanjut ke tampilan menu selanjutnya.

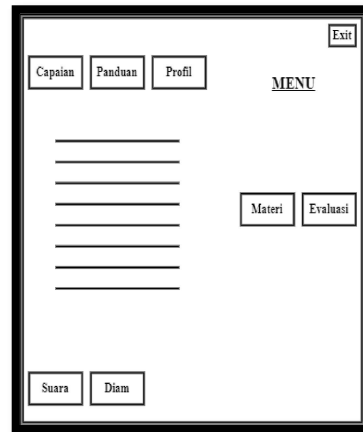
2. Tampilan Input Nama



Gambar 3. 18 Desain Input Nama
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas merupakan tampilan setelah loading dimana pengguna diminta untuk menginput Nama sebanyak minimal 4 karakter, lalu klik masuk. Pada tampilan ini juga terdapat tombol *Exit* yang digunakan untuk keluar dari Aplikasi.

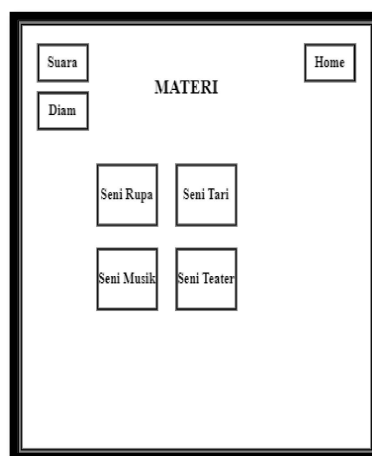
3. Menu Utama



Gambar 3. 19 Desain Menu Utama
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas adalah tampilan setelah menu input Nama dimana pada tampilan Menu utama terdapat beberapa menu yaitu menu Capaian, Panduan, Profil, Materi, Evaluasi, Tombol *Exit*, Suara dan Tombol Diam.

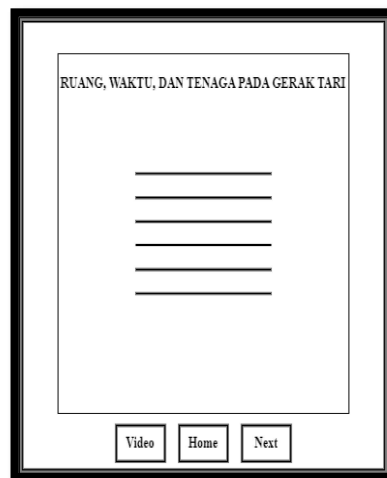
4. Menu Materi



Gambar 3. 20 Desain Menu Materi
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas merupakan tampilan dari Menu Materi. pada Menu Materi terdapat 4 submenu pembelajaran yaitu menu Seni Rupa, Seni Tari, Seni Musik dan Seni Teater. Pada tampilan ini juga terdapat Tombol *Home* untuk kembali ke menu Utama, Tombol Suara dan Tombol Diam.

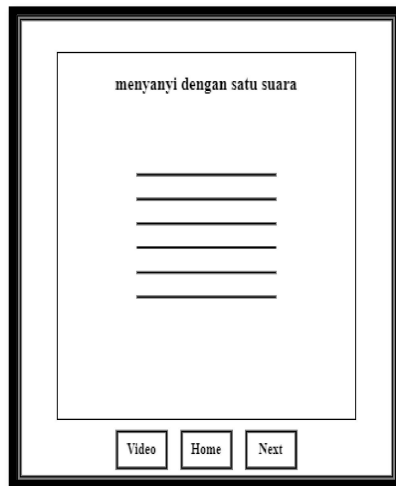
5. Menu Seni Tari



Gambar 3. 21 Desain Menu Seni Tari
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas adalah tampilan dari submenu Materi yaitu Menu Seni Tari. Pada Menu ini pengguna mulai mempelajari materi seputar Seni Tari dan Pada tampilan Menu Seni Tari ini terdapat Tombol *Home* yang digunakan untuk kembali ke Menu Utama, Tombol *Next* digunakan untuk lanjut ke tampilan pembelajaran berikutnya dan *Back* untuk kembali ke tampilan pembelajaran sebelumnya, dan tombol Video untuk melihat video sesuai dengan materi pembelajaran.

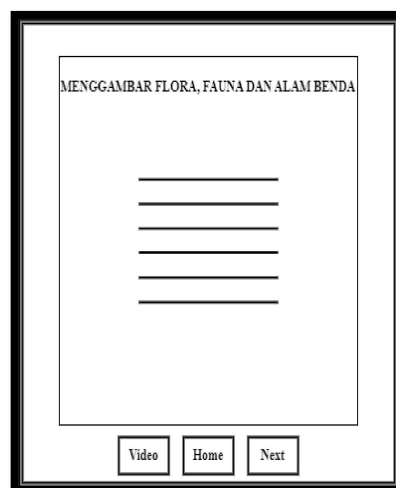
6. Menu Seni Musik



Gambar 3. 22 Desain Menu Seni Musik
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas adalah tampilan dari submenu Materi yaitu Menu Seni Musik. Pada Menu ini pengguna mulai mempelajari materi seputar Seni Musik dan Pada tampilan Menu Seni Musik ini terdapat Menu *Back*, *Next*, video dan *Home*.

7. Menu Seni Rupa



Gambar 3. 23 Desain Menu Seni Rupa
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas adalah tampilan dari submenu Materi yaitu Menu Seni Rupa. Pada Menu ini pengguna mulai mempelajari materi seputar Seni Rupa dan Pada tampilan Menu Seni Rupa ini terdapat Tombol *Home* yang digunakan untuk kembali ke Menu Utama, Tombol *Next* digunakan untuk lanjut ke tampilan pembelajaran berikutnya dan *Back* untuk kembali ke tampilan pembelajaran sebelumnya, dan tombol Video untuk melihat video sesuai dengan materi pembelajaran.

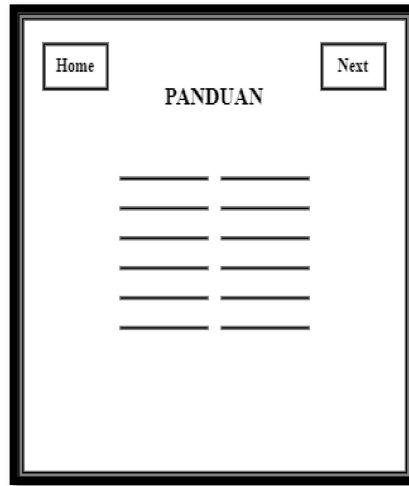
8. Menu Seni Teater



Gambar 3. 24 Desain Menu Seni Teater
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas adalah tampilan dari submenu Materi yaitu Menu Seni Teater. Pada Menu ini pengguna mulai mempelajari materi seputar Seni Teater dan Pada tampilan Menu Seni Teater ini terdapat Tombol *Home* yang digunakan untuk kembali ke Menu Utama, Tombol *Next* digunakan untuk lanjut ke tampilan pembelajaran berikutnya dan *Back* untuk kembali ke tampilan pembelajaran sebelumnya, dan tombol Video untuk melihat video sesuai dengan materi pembelajaran.

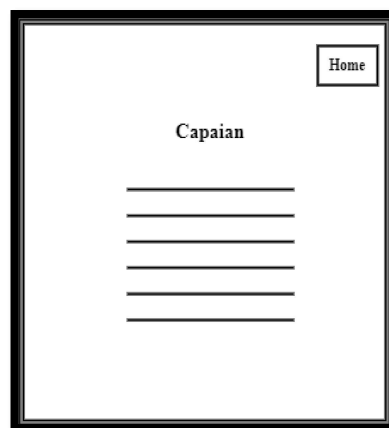
9. Menu Panduan



Gambar 3. 25 Desain Menu Panduan
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas merupakan tampilan dari Menu Panduan. Pada Menu Panduan terdapat Panduan berupa Nama Tombol-tombol yang terdapat pada Aplikasi. Pada Menu Panduan terdapat Tombol *Home* untuk kembali ke menu Utama, *Next* untuk berpindah ke tampilan atau panduan berikutnya dan *Back* untuk kembali ke panduan sebelumnya.

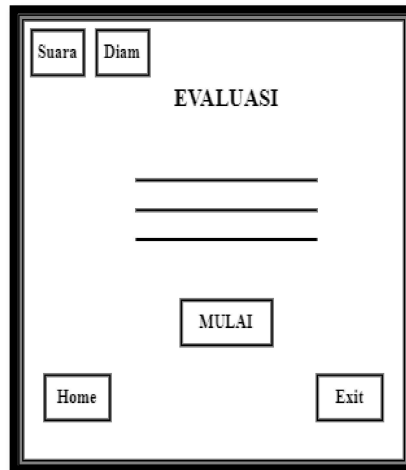
10. Menu Capaian



Gambar 3. 26 Desain Menu Capaian
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

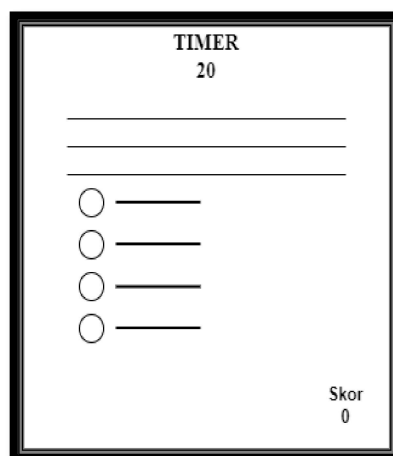
Gambar diatas adalah tampilan dari Menu Capaian yang menginformasikan maksud dari pembuat aplikasi kepada pengguna atau audiens dan terdapat tombol *home* untuk Kembali ke menu utama

11. Menu Evaluasi



Gambar 3. 27 Desain Menu Evaluasi
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas merupakan tampilan dari Menu Evaluasi. Pada menu evaluasi terdapat 5 submenu yaitu, menu Mulai, *Home*, *Exit*, Suara dan Diam.



Gambar 3. 28 Desain evaluasi pilihan ganda
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas merupakan desain dari evaluasi jenis pilihan ganda. terdapat waktu selama mengerjakan soal dan skor dari setiap jawaban.

Gambar 3. 29 Desain evaluasi esai
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas merupakan desain untuk menu evaluasi jenis esai. Terdapat skor untuk setiap jawaban dan terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama evaluasi.

3.3 Metode Pengujian Sistem

Metode yang digunakan untuk pengujian sistem yang dirancang adalah metode *Blackbox* dan metode *Whitebox* yang bertujuan agar Aplikasi yang dirancang bisa berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

3.4 Lokasi dan Jadwal Penelitian

Penelitian dan *Implementasi* dilakukan di SMP N 8 Batam Nongsa, yang beralamat Jl. Hang Lekiu, Sambau, Kecamatan Nongsa, Kota Batam, Kepulauan Riau 29465. Penelitian ini memakan waktu selama 5 bulan dan berikut Jadwal kegiatan selama penelitian:

Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian

Kegiatan	Waktu kegiatan																			
	September 2022				Oktober 2022				November 2022				Desember 2022				Januari 2022			
	Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan judul	■	■	■																	
Penyusunan BAB I				■	■	■														
Penyusunan BAB II							■	■												
Penyusunan BAB III									■	■	■	■								
Penyusunan BAB IV													■	■						
Penyusunan BAB I-V															■	■	■	■	■	
Pengumpulan skripsi																				■

Sumber: (Data Penelitian, 2022)