

---

# Aplikasi Pembelajaran Aneka Ketupat Berbasis Animasi

A.A Putu Ratih Maha Yoni, Luh Gede Surya Kartika, I Gede Harsemadi  
Program Studi Sistem Komputer

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer (STMIK) STIKOM Bali  
Jln. Raya Puputan Renon No.86 Telp (0361) 244445 Denpasar

Email: ratihmahayoni@gmail.com, kartika@stikom-bali.ac.id, gedeharsemadi@gmail.com

## Abstrak

Semakin pesat berkembangnya teknologi saat ini semakin pesat pula perkembangan masyarakat mengenai teknologi, tetapi sebagian besar masyarakat terutama generasi muda banyak yang tidak mengetahui bagaimana cara membuat Ketupat. Ketupat merupakan salah satu unsur dalam khasanah kebudayaan nusantara. Banyak orang mengenal ketupat, tetapi banyak pula masyarakat yang tidak bisa membuat ketupat. Untuk itu dibuatkan aplikasi tentang pembelajaran ketupat yang berjudul Aplikasi Pembelajaran Aneka Ketupat Berbasis Animasi. Aplikasi ini ditujukan kepada anak-anak tingkat Sekolah Dasar dan tidak menutup kemungkinan untuk masyarakat Bali terutama generasi muda. Aplikasi ini dapat memberikan pembelajaran mengenai pembuatan ketupat, kegunaan ketupat dan evaluasi pembelajaran. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk mengajarkan kepada generasi muda tentang pembuatan ketupat agar nantinya tradisi membuat ketupat tidak punah. Manfaat dari aplikasi ini adalah sebagai alat bantu mengajar secara interaktif dan mandiri untuk anak-anak tingkat Sekolah Dasar dan masyarakat Bali terutama generasi muda, karena pembelajaran ini sudah dilengkapi dengan langkah-langkah yang terstruktur dan dilengkapi dengan evaluasi pertanyaan tentang ketupat sehingga pengguna bisa mengetahui sejauh mana kemampuan mereka. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Waterfall. Kesimpulan yang didapat dari perekayasaan ini adalah aplikasi ini dapat memberikan pembelajaran mengenai pembuatan, kegunaan, dan evaluasi pembelajaran dari Ketupat *Nasi*, Ketupat *Taluh*, Ketupat *Gatep*, Ketupat *Sirikan Sibak*, Ketupat *Sirikan bungkulan*, dan Ketupat *Sari*.

**Kata Kunci :** Aplikasi pembelajaran, Ketupat,Flash, Animasi

## Abstract

*The more rapid development of today's technology is also increasingly rapid technological development of the society, but most people, especially the younger generation do not know how many ways to make Ketupat. Ketupat is one element in the cultural repertoire of the archipelago. Many people use ketupat, but many people who can not make it. For it made the application of learning entitled Ketupat Various Applications Based Learning Animation. This application is addressed to students elementary school level and did not rule out the possibility for the Balinese people, especially the younger generation. This application can provide lessons about making ketupat, ketupat and usability evaluation of learning. The purpose of making this application is to teach the younger generation about the making of the ketupat so that the tradition of making ketupat is not extinct. The benefit of this application is as an interactive teaching tool and independent elementary school level and the people of Bali, especially the younger generation, because learning is equipped with structured steps and comes with questions about the evaluation of the ketupat so that the user can determine the extent to where their abilities. Systems development method used is the Waterfall method. The conclusion of this application is the application can provide learning about the production, use and evaluation of learning Ketupat *Nasi*, Ketupat *Taluh*, Ketupat *Gatep*, Ketupat *Sirikan Sibak*, Ketupat *Sirikan Bungkulan*, and Ketupat *Sari*.*

**Keywords:** Application of learning, Ketupat, Flash, Animation

## 1. Pendahuluan

[Perkembangan teknologi](#) saat ini telah berkembang sangat pesat dan terkadang sulit untuk diikuti. Setiap individu mempunyai berbagai macam cara untuk mendapatkan informasi, terutama dari media-media yang mudah dimengerti umumnya oleh manusia atau individu itu sendiri. Komputer merupakan salah satu media untuk mendapatkan informasi, kemajuan yang sangat pesat dalam bidang elektronik

---

sekarang ini, juga sangat mempengaruhi [penggunaan komputer](#) dalam berbagai bidang. Termasuk dalam proses pembelajaran yang kurang dipahami oleh setiap manusia. Salah satunya yaitu pembelajaran dalam pembuatan ketupat.

Ketupat merupakan salah satu unsur dalam khasanah kebudayaan nusantara. Hampir di setiap pulau atau wilayah di Nusantara ini mengenal ketupat dengan istilah yang berbeda-beda. Di Bali dikenal dengan istilah *tipat* dan di Lombok *topat*. Di pulau Jawa Ketupat sangat populer terlebih lagi pada saat umat Islam merayakan hari Idul Fitri atau Lebaran. Biasanya mereka membuat ketupat sehingga dikenal dengan istilah ketupat Lebaran. Demikian juga ketupat dibuat untuk selamatan.[1]

Keberadaan Ketupat di Bali dan Lombok mempunyai nilai tersendiri, khususnya bagi umat Hindu. Di samping memiliki fungsi sosial budaya dan estetika Ketupat mempunyai fungsi religius yang bersifat spiritual. Secara sosial budaya Ketupat sering dipergunakan sebagai bekal saat seseorang bepergian jauh dalam waktu yang cukup lama. Secara religius Ketupat mempunyai fungsi penting yaitu Ketupat dijadikan sarana pelengkap upacara adat Bali atau *Banten*. *Banten* merupakan perlengkapan acara-acara ritual keagamaan. Banyak sekali upacara adat Bali atau *Banten* yang dilengkapi dengan Ketupat dalam penggunaannya. Salah satu contoh adalah pada *Banten Sesayut Pengambian* yang digunakan pada saat upacara *piodalan* sebagai pelengkap *Banten Ayaban (Otonan)*. Melihat bahan yang digunakan serta tatacara pembuatannya, Ketupat seperti halnya dengan sarana upacara lainnya merupakan cerminan dan rasa *Sraddha* dan *Bhakti* seorang *Bhakta* terhadap Tuhan Yang Maha Esa beserta kekuatan sinar sucinya. Oleh karena itu timbul rasa bhaktinya dan dituangkan dalam berbagai bentuk (rupa) Ketupat seperti Ketupat *Taluh*, Ketupat *Gong*, Ketupat *Gelatik* dan sebagainya.

Kebutuhan akan informasi pembelajaran yang tepat dan akurat bagi sebagian besar orang adalah sangat penting. Apalagi tentang pembelajaran membuat ketupat, banyak dari generasi muda yang belum mengetahui bagaimana langkah-langkah dalam membuat ketupat tersebut. Permasalahan yang terjadi karena kebanyakan para generasi muda lebih memilih cara praktis untuk mendapatkan ketupat yang sudah jadi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu anak-anak tingkat Sekolah Dasar dan masyarakat Bali khususnya generasi muda. Batasan pengembangan sistem adalah :

1. Ketupat yang dibuat hanya enam macam ketupat yaitu Ketupat *Nasi*, Ketupat *Sirikan Bungkulan*, Ketupat *Taluh*, Ketupat *Sari*, Ketupat *Sirikan Sibak*, Ketupat *Gatep*.
2. Aplikasi ini berbasis dekstop dan tidak menggunakan *database*.
3. Fitur dalam aplikasi ini dirancang dengan susunan menu dimana pada menu tersebut ada Tentang Ketupat, Pembelajaran Ketupat, Soal Latihan dan Data Diri.
4. Aplikasi ini dibuat untuk pengguna tingkat sekolah dasar, karena ketupat yang digunakan masih ketupat tahap dasar. Tetapi pengguna aplikasi ini tidak dibatasi, semua kalangan masyarakat Bali terutama generasi muda yang tertarik dengan pembelajaran Ketupat dapat memanfaatkan aplikasi ini.
5. Pengguna hanya dapat mengakses menu-menu yang ada dalam aplikasi pembelajaran.

Perancangan animasi ketupat menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6* dan bahasa pemrograman *ActionScript 2.0*.

## 2. Metode Penelitian

Belajar adalah usaha mengetahui pengetahuan, belajar juga dapat diartikan berlatih, dan juga belajar adalah mengubah kebiasaan buruk menjadi baik. Mengajar adalah memberikan pelajaran. Dalam Kamus besar bahasa Indonesia, pembelajaran dapat diartikan suatu proses, perbuatan, cara menjadikan orang/makhluk hidup belajar [3].

Berikut adalah beberapa pengertian tentang pembelajaran, yang diperoleh dari berbagai sumber dan latar belakang pemikiran yang mungkin berbeda, diantaranya adalah :

1. Gagne dan Briggs menyatakan bahwa Pembelajaran atau *Instruction* adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal [3].
2. Duffy dan Roehler menyatakan bahwa Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum [3].
3. Aaron Quinn Sartain menyatakan bahwa Pembelajaran merupakan suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan [3].

**2.2. Ketupat**

Ketupat sebagai karya budaya yang dikaitkan dengan suatu hasil dengan beraneka macam bentuk. Apabila dilihat dari maknanya ketupat merupakan ungkapan budaya yang mengandung falsafah hidup yang sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia, yaitu sebagai dasar dalam bersikap dan bertindak. Di Bali ketupat sering dipergunakan sebagai pelengkap upacara pada saat persembahyangan. Berikut adalah gambar jenis ketupat beserta banten yang digunakan [1].

1. Ketupat *Nasi* merupakan Ketupat yang berbentuk segiempat, dipergunakan untuk *Banten Sotan*, *Banten Pekeling* dan Ketupat ini juga bisa dipakai berjualan yang disebut dengan *Tipat Cantok*. *Tipat cantok* merupakan makanan khas daerah Bali yang sangat terkenal [1].



**Gambar 1.** Ketupat *Nasi* dan *Banten Sotan*

2. Ketupat *Sari* merupakan ketupat yang berbentuk seperti gunung/payudara wanita, ketupat ini biasanya dihaturkan pada saat *Soma Rebek* yaitu dua hari setelah hari Saraswati dan bisa juga dihaturkan pada saat sehari setelah *Banyu Pinaruh* [2].



**Gambar 2.** Ketupat *Sari* dan *Banten Soma Rebek*

3. Ketupat *Sirikan Bungkulan* merupakan Ketupat yang berbentuk segiempat dan memiliki dua fungsi yaitu sebagai *Banten* pada saat *Mejauman* yaitu upacara pada saat pernikahan dimana mempelai pria membawa *tipat sirikan bungkulan* ke rumah mempelai wanita. Dan pada saat upacara orang meninggal dunia [2].



**Gambar 3.** Ketupat *Sirikan Bungkulan* dan *Banten Mejauman*

4. Gambar 4 Merupakan Ketupat *Sirikan Sibak*. Ketupat ini dipergunakan sebagai pelengkap pada *Banten Daksina* biasanya disebut *Tipat Kelanan* [1]. Gambar 5 merupakan Ketupat *Gatep*, bentuknya menyerupai buah *gatep*, Ketupat ini mempunyai fungsi yang sama dengan Ketupat *Sirikan Sibak* yaitu sebagai pelengkap pada *Banten Daksina* [1].



**Gambar 4.** Ketupat *Sirikan Sibak*



**Gambar 5.** Ketupat *Gatep*

5. Ketupat *Taluh* merupakan Ketupat yang bentuknya menyerupai telur, Ketupat ini digunakan sebagai tempat telur pada *Banten Daksina* [1].



**Gambar 6.** Ketupat *Taluh*

### 2.3. Animasi

Animasi sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan spesial efek.



**2.4. Adobe Flash Professional CS6**

Adobe Flash adalah sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan aplikasi yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD interaktif, dan yang lainnya.

**3. Hasil dan Analisis**

**3.1. Analisa Sistem**

Pada tahap ini akan dilakukan langkah pengkajian terhadap suatu permasalahan yang ada pada sistem yang akan dibangun. Kemudian dilakukan perancangan model sistem tersebut dengan menggunakan bahasa pemodelan UML. Berdasarkan analisa sistem yang dilakukan pada Aplikasi Pembelajaran Aneka Ketupat Berbasis Animasi terdapat sistem *requirement* (kebutuhan) pada aplikasi ini yaitu kebutuhan *functional* dan kebutuhan *non functional*.

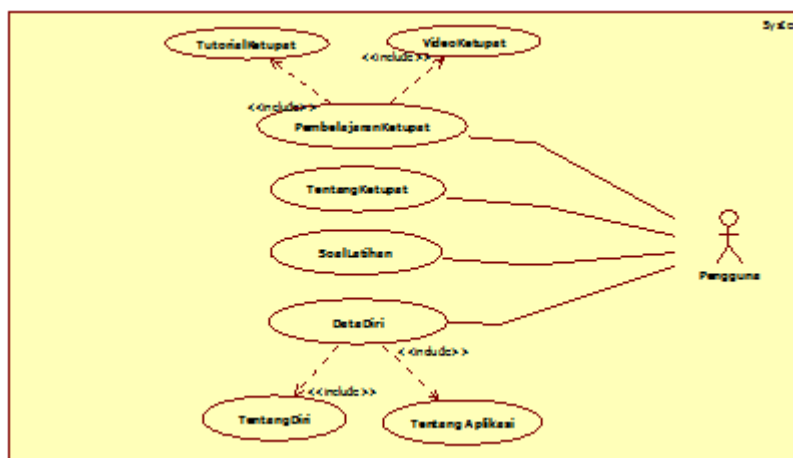
- a. Yang termasuk kebutuhan *Functional* adalah
  1. Perangkat Lunak ini dapat di pergunakan oleh Anak-anak tingkat Sekolah Dasar dan Umum, karena menu Ketupat yang disediakan masih pembelajaran Ketupat Dasar.
  2. Pengguna dapat melihat menu Tentang Ketupat, Pembelajaran Ketupat, Soal Latihan dan Data Diri
  3. Pengguna dapat mempelajari bagaimana cara membuat Ketupat, karena dalam Tutorial Ketupat terdapat langkah-langkah pembuatan dalam bentuk gambar dan teks dan dapat pula melihat dalam bentuk video tutorial untuk memahami lebih jelas. Pada aplikasi ini juga menyediakan beberapa pertanyaan/Soal Latihan mengenai ketupat untuk mengetahui sejauh mana pemahaman Pengguna tentang Ketupat.
  4. Pengguna dapat melihat penjelasan Tentang Ketupat
- b. Yang termasuk kebutuhan *Non Functional* adalah
  1. Pengguna hanya bisa mengakses menu-menu yang ada di dalam aplikasi
  2. Pengguna tidak bisa menambahkan fitur-fitur ke dalam aplikasi.

**3.2. Perancangan Sistem**

Tahap perancangan sistem adalah suatu tahap lanjutan dari tahapan analisa sistem, yang merupakan suatu tahap persiapan untuk rancangan dan implementasi sistem. Berdasarkan analisis terhadap objek penelitian yang telah dilakukan, maka penulis melanjutkan dengan melakukan perancangan sistem. Pada perancangan Aplikasi Pembelajaran Aneka Ketupat Berbasis Animasi menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) dan Struktur hierarki sebagai perancangan sistemnya.

**A. Use case Diagram**

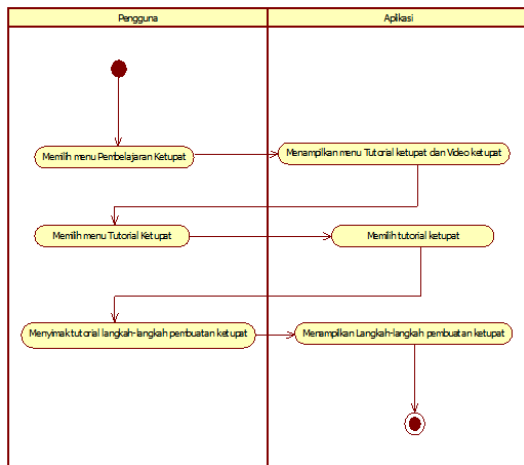
*Use case* ditentukan sesuai dengan jalannya sistem yang dibangun dan proses apa saja yang dapat dilakukan oleh pengguna terhadap sistem tersebut. Berikut merupakan gambaran dari *use case* diagram yang dibuat :



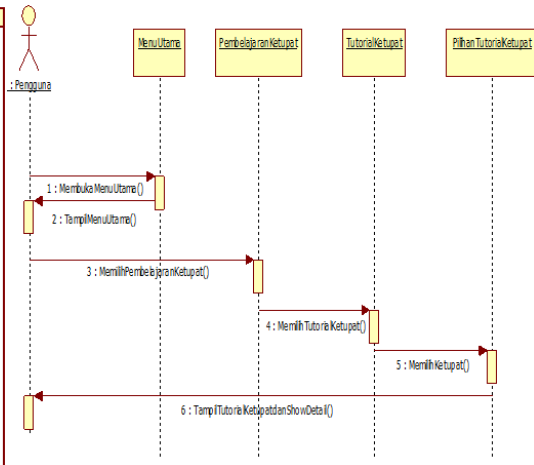
Gambar 7. Use case Diagram

Pada Gambar 7 dapat dilihat bahwa pengguna sebagai aktor dapat memilih salah satu dari pilihan *use case* yaitu Tentang Ketupat, Pembelajaran ketupat, Soal Latihan dan Data Diri. *Use case* Tentang Ketupat yakni dimulai dengan pengguna membaca teks penjelasan tentang ketupat pada aplikasi. *Use case* Pembelajaran ketupat yakni pengguna dapat memilih Tutorial Ketupat dan Video Ketupat lalu dipilih salah satu ketupat yang ingin dilihat. *Use case* Soal Latihan yaitu Pengguna dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh sistem dan sistem dapat menampilkan nilai hasil akhir. *Use case* Data Diri dimulai dengan pengguna memilih menu data diri kemudian pengguna dapat memilih Tentang Aplikasi dan Tentang diri. Kemudian pengguna dapat membaca dalam bentuk teks.

**B. Activity dan Sequence Diagram Melihat Tutorial Ketupat**



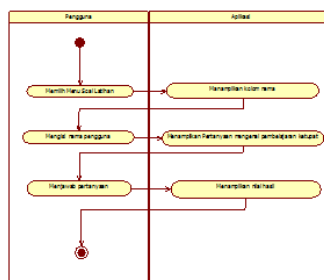
Gambar 10. Activity Diagram Video Ketupat



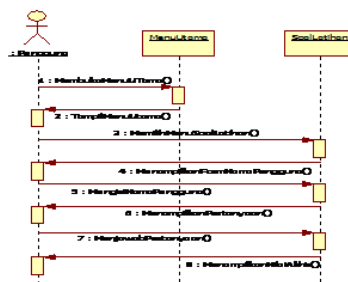
Gambar 11. Sequence Diagram Video Ketupat

Gambar 10 merupakan penggambaran alur proses *Activity Diagram* Video Ketupat dimana pada tahapan ini Pengguna ingin melihat video Tutorial yang ada dalam aplikasi tersebut. Gambar 11 merupakan alur proses *Sequence Diagram* Video Ketupat, dimana pengguna dapat memilih menu utama lalu memilih pembelajaran ketupat dan Video Ketupat. Setelah itu sistem akan menampilkan tutorial video pembuatan ketupat kepada pengguna.

**Activity dan Sequence Diagram Soal Latihan**



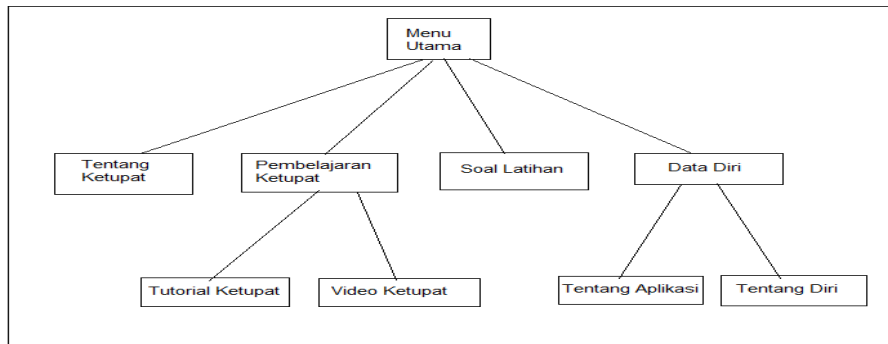
Gambar 12. Activity Diagram Soal Latihan



Gambar 13. Sequence Diagram Soal Latihan

Gambar 12 adalah gambaran tentang alur proses *Activity Diagram* Soal Latihan dimana pengguna dapat mengetahui seberapa jauh pemahaman tentang ketupat maka dibuatkan pertanyaan pada aplikasi ini. Pada tahap awal pengguna membuka aplikasi kemudian sistem merespon aplikasi yang diminta pengguna dan menampilkannya ke layar, setelah itu pengguna memilih menu Soal Latihan dan sistem menampilkan *form* nama sebelum menjawab pertanyaan yang disediakan. Setelah itu pengguna menjawab pertanyaan dan setelah selesai menjawab pertanyaan sistem menampilkan nilai secara otomatis. Gambar 13 adalah gambaran tentang alur proses *Sequence Diagram* Soal Latihan dimana pengguna membuka menu utama dan memilih menu Soal Latihan.

**Struktur Hierarki**



**Gambar 14.** Struktur Hierarki

Secara keseluruhan pada Gambar 14 dijelaskan bahwa Aplikasi Pembelajaran Aneka Ketupat Berbasis Animasi ini memiliki Struktur Hierarki yang terdiri dari Menu Utama, Tentang Ketupat, Pembelajaran Ketupat, Soal Latihan, Data Diri, Tutorial Ketupat, Video Ketupat, Tentang Aplikasi, dan Tentang Diri.

Tahap implementasi sistem adalah suatu tahap dimana sebuah sistem yang sudah dibuat bisa digunakan oleh pengguna. Pada tahap implementasi sistem terdapat pengujian sistem dengan metode *white box testing* dimana pada menu Pembelajaran Ketupat, Tentang Ketupat, Soal Latihan, dan Keluar telah dilakukan pengujian sistem dan hasil pengujian sesuai dengan yang diharapkan. Tahap implementasi juga merupakan tahap pelaksanaan dari rancangan yang sudah dibuat sebelumnya.

**4.1 Pengujian Sistem**

Pengujian sistem pada Aplikasi Pembelajaran Aneka Ketupat Berbasis Animasi akan mengamati semua aktifitas input, proses, dan output dalam bentuk data/*form* yang diamati. Tabel 1 merupakan pengujian sistem pada menu Pembelajaran Ketupat. Tabel 2 merupakan pengujian sistem pada menu Soal Latihan. Tabel 3 merupakan pengujian sistem pada menu Keluar.

**Tabel 1.** Pengujian menu Pembelajaran Ketupat

No	Data Yang Diamati	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
11.	Tutorial ketupat	Sistem Menampilkan gambar Ketupat setiap langkah pembuatannya setelah Pengguna memilih jenis Ketupat dan menekan arah panah yang ada pada kiri atau kanan gambar	Sesuai
22.	Video Ketupat	Sistem Menampilkan Video ketupat setelah Pengguna memilih jenis Ketupat yang akan di simak	Sesuai

**Tabel 2.** Pengujian menu Soal Latihan

No	Data Yang diamati	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
11.	Mengisi nama Pengguna	Sistem menampilkan Form untuk mengisi nama sebelum menjawab Soal Latihan. Apabila nama tidak diisi maka sistem tidak akan	Sesuai

		berlanjut ke form pertanyaan	
2.	Jawab Soal	Sistem menampilkan soal satu persatu dan Pengguna dapat menjawab	Sesuai

**Tabel 3.** Pengujian menu Keluar

No	Data Yang diamati	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	Keluar	Sistem akan membawa Pengguna ke halaman keluar ketika memilih Keluar	Sesuai

Kesimpulan hasil pengujian data yang diamati pada menu Pembelajaran Ketupat yaitu Tutorial Ketupat dan video Ketupat. Pada Tutorial Ketupat hasil yang diharapkan sesuai yaitu sistem menampilkan gambar ketupat setiap langkah pembuatannya. Video Ketupat hasil yang diharapkan sesuai yaitu sistem menampilkan video ketupat ke pengguna. Pada menu Soal Latihan data yang diamati yaitu mengisi nama pengguna dan jawab soal. Hasil yang diharapkan sesuai yaitu sistem menampilkan form nama sebelum menjawab pertanyaan.

Berikut merupakan tampilan Aplikasi Pembelajaran Aneka Ketupat Berbasis Animasi

**a. Tampilan Halaman Intro dan halaman Menu Utama**



**Gambar 15.** Tampilan Halaman Intro



**Gambar 16.** Tampilan Halaman Menu Utama

Gambar 15 merupakan tampilan Aplikasi sebelum memulai masuk ke menu utama. Pada tampilan ini ketika di tekan enter maka aplikasi menuju ke menu Utama. Gambar 16 merupakan tampilan menu utama. Pada tampilan ini berisi menu pilihan yaitu Tentang ketupat, Pembelajaran Ketupat, Soal Latihan, dan Data Diri

**b. Tampilan Halaman Tentang Ketupat**



**Gambar 17.** Tampilan Halaman Tentang Ketupat



**Gambar 18.** Tampilan Halaman Tutorial Ketupat



Gambar 17 menunjukkan bahwa pada halaman Tentang Ketupat berisi penjelasan tentang ketupat. Dimana pengguna hanya bisa membaca secara keseluruhan penjelasan tentang ketupat dan dapat menarik *scroll bar* yang ada di sebelah kanan. Gambar 18 menunjukkan Tutorial Ketupat, dimana pengguna dapat memilih salah satu ketupat yang akan diikuti langkah-langkahnya. Setelah selesai melihat tutorial pengguna juga bisa melihat secara detail fungsi dari masing-masing ketupat.

**c. Tampilan Halaman Video Ketupat dan *Form* Utama Soal Latihan**



**Gambar 19.** Tampilan Halaman Video Ketupat

**Gambar 20.** Tampilan *Form* Utama Soal Latihan

Gambar 19 menunjukkan tampilan Video Ketupat, dimana pengguna dapat memilih salah satu nama ketupat yang akan dilihat video tutorialnya. Gambar 20 merupakan tampilan *form* nama untuk menjawab pertanyaan yang ada pada aplikasi. Jika pada kolom nama tidak diisi maka aplikasi tidak akan melanjutkan ke halaman pertanyaan.

**d. Tampilan *Form* Soal Latihan dan *Form* Hasil Nilai**



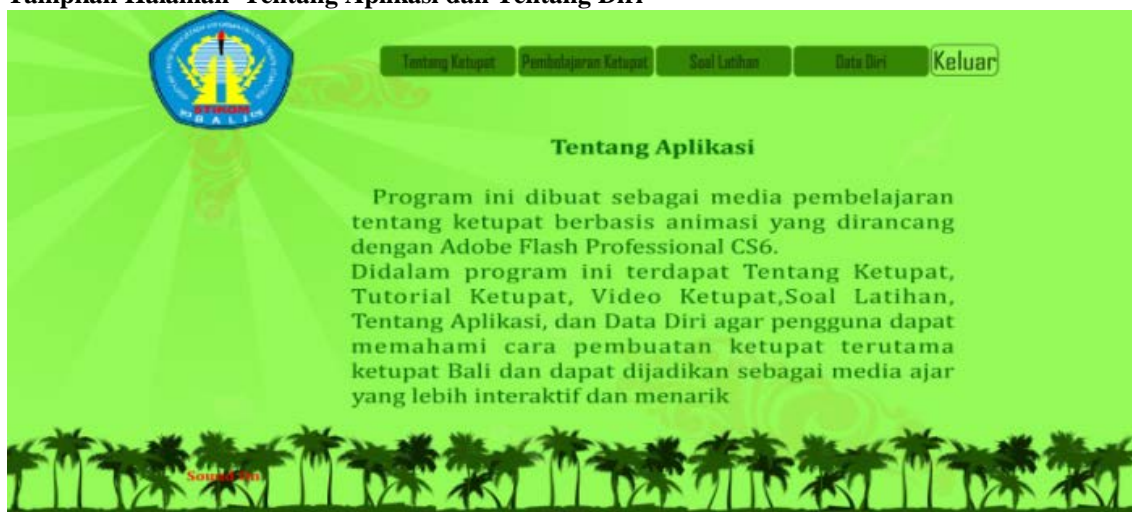
**Gambar 21.** Tampilan *Form* Soal Latihan



**Gambar 22.** Tampilan Form Hasil Nilai

Gambar 21 merupakan tampilan *form* pertanyaan yang ada pada aplikasi. Pada aplikasi ini terdapat sepuluh pertanyaan dan setiap pertanyaan yang terjawab dengan benar maka nilai akan bertambah otomatis pada kolom nilai di bagian atas. Gambar 22 merupakan tampilan *form* hasil nilai pada Aplikasi Pembelajaran Aneka Ketupat Berbasis Animasi. Nilai keseluruhan tampil setelah selesai menjawab pertanyaan dan Pengguna juga bisa meng-klik tombol ulangi jika ingin mengulangi.

**e. Tampilan Halaman Tentang Aplikasi dan Tentang Diri**



**Gambar 23.** Tampilan Halaman Tentang Aplikasi



**Gambar 24.** Tampilan Halaman Tentang Diri

Gambar 23 merupakan tampilan menu Tentang Aplikasi yang terdapat pada Menu Data Diri. merupakan sebuah halaman dimana pada halaman ini terdapat penjelasan mengenai aplikasi yang dibuat. Gambar 24 merupakan menu Tentang Diri yang terdapat pada menu Data Diri. Pada menu ini terdapat informasi tentang pembuat aplikasi.

#### f. Tampilan *Form* Keluar



**Gambar 25.** Tampilan *Form* keluar

Gambar 25 merupakan tampilan Keluar, dimana halaman ini berfungsi untuk Keluar dari aplikasi.

#### 4. Kesimpulan

Dalam pembuatan aplikasi ini memiliki tujuan untuk meningkatkan minat belajar membuat Ketupat untuk anak-anak tingkat Sekolah Dasar dan generasi muda khususnya masyarakat Bali. Dengan membuat aplikasi Pembelajaran yang menyenangkan dengan Gambar, Teks, Latihan soal, dan Video Tutorial. Dari hasil penelitian, perancangan, dan implementasi yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan pengujian dengan menggunakan teknik pengujian *white box* testing terhadap aplikasi ini, diperoleh hasil bahwa seluruh fungsi telah sesuai dengan hasil yang diharapkan yaitu pengujian pada menu Pembelajaran Ketupat, Soal Latihan, Tentang Ketupat, dan Keluar.
2. Aplikasi ini dapat memberikan pembelajaran mengenai pembuatan, kegunaan dan evaluasi pembelajaran dari Ketupat *Nasi*, Ketupat *Taluh*, Ketupat *Gatep*, Ketupat *Sari*, Ketupat *Sirikan Sibak*, Ketupat *Sirikan Bungkulan*.
3. Evaluasi pembelajaran dapat digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman tentang ketupat.
4. Aplikasi ini bisa dijalankan pada Dekstop dengan sistem operasi windows7

#### Daftar Pustaka

- [1] Oka Arwati Ngoerah, I Gusti Ayu. Mari Membuat Ketupat. Denpasar : Upada Sastra. 1998.

- [2] Raras, Niken Tambang. Fungsi dan Cara Membuat Tipat Versi Jawa-Bali. Surabaya : Paramita. 2007
- [3] Karlina, Md Candra. Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Gambar untuk Anak-anak dalam Bahasa Indonesia- Bahasa Inggris-Bahasa Mandarin. Denpasar : Sistem Komputer. 2012.
- [4] Prayoga, Made Andi Kurnia. Aplikasi Edukasi Menulis Huruf Alphabet untuk Balita dengan Teknik mengikuti titik dengan Menggunakan Flash. Denpasar : Sistem Komputer. 2012.
- [5] Ari Subekti. Seni Budaya dan Keterampilan Untuk kelas VI SD.PT Intan Pariwara. 2010.
- [6] Madcoms. Adobe Photoshop CS6 untuk pemula. Yogyakarta: Andi Offset. 2012.
- [7] Madcoms. Adobe Flash Professional untuk pemula. Yogyakarta: Andi Offset. 2012.
- [8] Jibril, Aaron. Jurus Kilat jago Adobe Flash. Jawa Barat: Dunia Komputer. 2011.
- [9] Fowler, Martin. UML Distilled 3th Ed. Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar. Third Edition. Yogyakarta: Andi. 2005.
- [10] Abdul Kadir, Ir. Konsep & Tuntunan Praktis Basis Data. Yogyakarta: Andi. 1999
- [11] Setiawan, Sulhan. Merancang Aplikasi Flash secara Optimal. Yogyakarta : Andi. 2007.