

PERANCANANGAN APLIKASI PENGENALAN ALAT KESENIAN PATINGTUNG BERBASIS ANDROID

Ahmad Dedi Jubaedi¹, Radi²

Universitas Serang Raya, Kota Serang – Banten
ahmadedijubaedi@gmail.com¹, radius4km@gmail.com²

Abstrak

Patingtung art is one of the arts in Banten, this art is usually held at the time of harvesting rice. At present Patingtung art is very rare and no one even uses it anymore. Patingtung art as one of the cultural riches that is almost extinct requires a way for the art to be known by the public. The tools used in this art have rarely been found and expertise in vocal fields is difficult to find. To solve this problem in this study a simulation of multimedia-based patingtung art tools was made so that this art could be recognized by the public.

Keywords : Art Tools, Patingtung Art, Android Applications, Multimedia

PENDAHULUAN

Banten merupakan sebuah provinsi dipulau jawa yang dikenal dengan kota religius, bukan hanya itu Banten juga kaya akan kesenian tradisionlnya. Sejarah Banten telah mencatat, bahwa budaya dari masyarakat termasuk berbagai kesenian tradisionalnya telah mengalami fase perkembangan dalam kurun waktu yang sangat lama, baik dari aspek kemanusiaannya, kegunaannya, maupun pertunjukannya serta dari aspek penontonnya.

Banten memiliki beberapa ragam kesenian tradisional diantaranya Debus, Patingtung, Gacle, Terebang Gede, Rudat dimana kesenian tersebut muncul atas dasar pemikiran suatu adat istiadat atau kepercayaan masyarakat tersebut.

Sampai saat ini, perkembangan seni tradisional tersebut telah mengalami pasang surut sebagai akibat perkembangan zaman yang semakin modern, dimana kemajuan zaman ini membawa dampak terhadap kesenian yang ada di indonesia termasuk kesenian yang ada di Banten, khususnya seni patingtung, kesenian patingtung saat ini sudah hampir punah dikarenakan oleh kemajemukan seni modern yang ada pada saat ini.

Sejarah Seni Patingtung ini sudah cukup lama, yaitu mulai jaman Kesultanan Banten. Sesuai dengan keadaan masyarakat zaman itu dimana agama Islam masuk ke

daerah Serang Banten. Para ulama yang menyebarkan agama Islam, mengajarkan pula seni bela diri yang diiringi dengan tabuhan yang berupa seperangkat gamelan kecil (orquestrasi musik kecil). Masyarakat pendukung Seni Patingtung beranggapan bahwa kata patingtung diambil dari bunyi-bunyian waditra atau alat musik, seperti gendang atau kendang. Patingtung dapat diuraikan menjadi tiga suku kata, yaitu pa-ting-tung. Pa dari kata pak dimaksudkan suara gendang kulanter atau talipak (kendang kecil yang diberdirikan); tung suara gendang talipung (kendang kecil yang dibaringkan) dan tung suara kendang atau bedug yang besar. Seni Patingtung merupakan jenis kesenian yang memadukan pencak silat dengan tarian. Keberadaan tarian di dalam seni Patingtung sebagai selingan. Adapun gerak dasar tarian dalam Seni Patingtung sangat didominasi oleh gerakan pencak silat sehingga seni ini dapat dikatakan identik dengan pencak silat. Akan halnya tarian dalam seni Patingtung bersifat atraktif karena gerakan-gerakannya menggambarkan ketangkasan, baik dalam hal menggunakan piring-piring dari beling maupun menggunakan belati yang ditikamkan di dada penari sendiri.

Sampai sekarang, seni musik patingtung telah banyak mengalami pasang surut. Berbagai generasi telah berupaya terus menerus untuk menghidupkan seni musik patingtung ini agar tetap populer. Namun karena tidak adanya pengenalan seni patingtung kesenian ini menjadi tidak begitu banyak dikenal, keberadaan seni musik patingtung yang kurang populer di masyarakat Banten, seolah-olah seni ini menjadi asing bagi masyarakatnya, terutama generasi muda di Banten. Hal ini dikarenakan generasi mudanya lebih mengenal seni-seni modern dibandingkan memberikan suatu apresiasi terhadap seni tradisionalnya.

Permasalahan

Sesuai dengan pendahuluan diatas, permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Kesenian patingtung yang hampir punah
2. Alat keseniannya juga sudah tidak ada yang membuatnya lagi
3. Pemain nya juga sudah jarang bahkan pemain vokalnya juga sulit di dapat
4. Belum ada aplikasi dan system informasi yang mengenalkan tentang kesenian patingtung
5. Maka perlu dibuatkan sebuah aplikasi berbasis multimedia untuk mengenalkan kesenian patingtung.
6. Untuk merancang aplikasi dibutuhkan data:
 - a. Apasaja alat kesenian patingtung

- b. Bagaimana suara yang dihasilkan agar dapat dengan mudah dilakukan digitalisasi suara alat tersebut.
- c. Bagaimana merancang aplikasi pengenalan alat kesenian patingtung

Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi hanya pada Alat Musik kesenian Patingtung di Kota Serang.
2. Aplikasi ini berfungsi untuk mengenalkan gambar, sejarah, musiknya dan alat musiknya.
3. Aplikasi berjalan pada smartphone berbasis Android 4.4.2 (KitKat) sampai 7.0 (Nougat) berbentuk file apk.
4. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi menggunakan Construct 2 dan Adobe Photoshop.
5. Alat musik yang dikenalkan tidak termasuk bunyi note do-re-mi dalam satu alat musik

Landasan Teori dan Literatur Review

1. Landasan Teori

a. Kesenian Patingtung

Seni patingtung dari beberapa literatur yang ada tidak dijelaskan kapan dan dari mana asal muasalnyanya. Namun secara umum grup-grup petingtung berkembang pada etnis jawa (masyarakat Banten yang sehari-harinya berbahasa jawa). Bahasa penduduk asli Banten merupakan campuran Bahasa Jawa dan Sunda. Penduduk dibagian pesisir Banten terutama Bahasa Jawa dan sebagian ada yang masih memakai Bahasa Lampung di Cikoneng Anyer dan Bahasa Bugis di karangantu, sedangkan didaerah daratan tinggi berbahasa Sunda campur sedikit bahasa Jawa. Munculnya seni patingtung ini menurut team Study Pengembangan Kesenian Tradisional Kabupaten Serang, bersamaan dengan zaman kesultanan Banten segala bentuk kesenian turut terangkat keberadaannya. Terlebih-lebih seni tradisional pada saat itu dijadikan sarana para ulama untuk menyebarkan agama islam. Demikian juga dengan seni tradisional patingtung yang muncul dimasyarakat pada awalnya sebagai sarana para ulama dalam mengumpulkan masyarakat adalah dengan menabuh gamelan atau sejenisnya. Bahkan menurut

cerita yang turun menurun “jika sudah waktunya untuk sembahyang atau menuju mushola selalu di tabuh gong, atau bedug yang bunyinya gong-gong, tung-tung, tong-tong”. (Halwany Michrob, Sejarah Perkembangan Arsitektur Kota Islam Banten (Jakarta : Yayasan Baluwarti, 1993) hal.32)

Bentuk pertunjukan kesenian patingtung merupakan suatu bentuk sajian pencak silat yang dibawakan secara tunggal, duet, dan kelompok yang diselingi dengan beberapa bentuk seni yang atraktif seperti tari piring dan pertunjukan kekebalan tubuh (debus). Pencak silat yang terdapat di dalam seni Patingtung Macan Paku Banten pada dasarnya sama seperti pencak silat-pencak silat pada grup-grup pencak silat pada umumnya yaitu suatu jurus bela diri yang sikap dan gerakannya kuat, keras dan gagah. Secara umum seni patingtung diadakan sebagai rasa syukur atas suatu kejadian penting. Biasanya acara ini dilaksanakan setelah acara pokok selesai, misalnya dalam acara khitanan atau perkawinan.

Penyajian patingtung pada dasarnya merupakan visualisasi pelaku tari dan karawitan. Dalam memaparkan pertunjukan seni seni patingtung, terbagi dalam tiga proses, yaitu pra pertunjukan, pertunjukan, dan pasca pertunjukan.

b. Metode Perancangan

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan multimedia model Luther Sutopo. Menurut Luther (1994), metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu:

1. Concept (Konsep)

Tahap concept (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat memengaruhi pembuatan desain. Selain itu, tahap ini juga akan menentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain). Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, misalnya ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Output dari yahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.

2. Design (Perancangan)

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu material collecting dan assembly, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Meskipun demikian, pada praktiknya, pengerjaan proyek pada tahap awal masih akan sering mengalami penambahan bahan atau pengurangan bagian aplikasi, atau perubahan-perubahan lain. Tahap ini biasanya menggunakan storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap scene, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke scene lain dan bagian alir (flowchart) untuk menggambarkan aliran dari satu scene ke scene lain. Pembuatan storyboard dapat menggunakan cara pembuatan storyboard film/animasi.

3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap assembly. Namun, pada beberapa kasus, tahap material collecting dan tahap assembly akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.

4. Assembly (Pembuatan)

Tahap assembly adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir, dan/atau struktur navigasi.

5. Testing (Pengujian)

Tahap Testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian alpha (alpha test) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

6. Distribution (Distribusi)

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya, (Iwan Binanto, 2010).

2. Literatur Review

- a. Khotim Hidayati, Nur Nafi'iyah, (2017). Aplikasi Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa Berbasis Android. Pada penelitian ini dihasilkan Aplikasi Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa yang dilengkapi dengan beberapa jenis gamelan, video, dan info yang telah di implementasikan kedalam Smartphone Android, aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa java dengan IDE Eclips, menggunakan software pendukung lain sebagai editor gambar seperti Adobe Photosop, dan Paint, sehingga menghasilkan aplikasi yang menarik untuk digunakan.
- b. Dewi Tresnawati, Taufik Sapta Nugraha, (2015). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kesenian Daerah Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. Pada penelitian ini dihasilkan sebuah program aplikasi yang dapat memutar lagu daerah, dan dilengkapi pakaian daerah, aplikasi ini menggunakan metode pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pengujian, dan pendistribusian.
- c. Wahyuzi Andriansyah, Erick Fernando, Ali Sadikin, (2015). Perancangan Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Nusantara Berbasis Android. Pada penelitian ini dihasilkan perancangan aplikasi pengenalan alat musik tradisional nusantara berbasis android yaitu terdapat fitur-fitur yang menarik dan desain gambar 3 Dimensi yang dapat diputar hingga 360 derajat yang membuat aplikasi ini unggul. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu memiliki cakupan yang lebih luas yaitu alat musik yang dikenalkan lebih banyak.
- d. Sri Wahyuni, Iyan Mulyana, M. Iqbal Suriansyah, (2015). Aplikasi Media Pengenalan dan Sinukasi Alat Musik Tradisional Indonesia Berbasis Android. Pada penelitian ini dibuat sebagai media sarana pengenalan dan alternatif pembelajaran untuk siswa/ pelajar, masyarakat, maupun wisatawan. Penelitian ini menggunakan tema tradisional serta fitur aplikasi didalamnya yang dapat sekaligus mengajarkan pengguna untuk bermain music tradisional. Sebagai media

pembelajaran pun, aplikasi ini dapat mendukung pemahaman terkait alat musik tradisional Indonesia. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada konsep pengenalan yang berbeda yang dimana penelitian terdahulu mengenalkan alat tradisional Indonesia sedangkan penelitian ini tidak, sedangkan penelitian ini menggunakan konsep pengenalan tradisional serang.

- e. Ahmad Dedi Jubaedi, (2017). Digital Learning Based Story Telling Model Untuk Pembelajaran Sejarah. Penelitian ini tentang pembuatan Game Edukasi sebagai media pembelajaran sejarah, sebagai bentuk pengembangan media pembelajaran dengan model Story Telling, pembuatan aplikasi menggunakan model Role Playing Game (RPG). Harapannya dengan adanya aplikasi ini dapat membantu dalam mempelajari sejarah secara interaktif. Pengembangan aplikasi dengan model Sutopo yaitu perancangan konsep, Desain, Material Collecting, Testing, Implementation, Distribution.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian Deskriptif Kualitatif, metode pengumpulan data antara lain:

1. Wawancara, dilakukan dengan menemui dan mewawancarai kepala sanggar. Pertanyaan disesuaikan dengan kebutuhan data.
2. Observasi, atau pengamatan langsung ditujukan untuk memperoleh gambaran langsung dari alat kesenian patingtung sehingga hasilnya mengarah 100% realtime.
3. Studi pustaka, dilakukan untuk memperoleh petunjuk bagaimana merancang dan mengembangkan aplikasi yang akan dibuat.

Perancangan

1. Perancangan Konsep

Konsep yang akan dibuat adalah aplikasi pengenalan kesenian patingtung dengan konsep perancangan berbasis Android. Yakni dengan aplikasi ini user dapat menggunakan aplikasi ini sehingga dapat memudahkan user mengetahui kesenian patingtung, jenis alat musik dan sejarahnya

Konsep yang digunakan sebagai berikut :

- a) Judul : Aplikasi Pengenalan Kesenian Patingtung di Banten Berbasis Android.
- b) Tujuan : Membuat aplikasi pengenalan kesenian patingtung sebagai aplikasi untuk memperkenalkan kesenian patingtung di Kota Serang.
- c) Objek Penelitian : Aplikasi pengenalan kesenian patingtung berbasis Android
- d) Analisa Audience
User: Masyarakat
- e) Studi Kelayakan

Studi yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembangan proyek system multimedia layak diteruskan atau dihentikan. Studi kelayakan merupakan kepadatan, versi ringkasan dari keseluruhan analisis system dan proses perancangan aplikasi.

a. Kelayakan Teknologi

Aplikasi Pengenalan Kesenian Patingtung untuk menginformasikan user dalam pengenalan kesenian patingtung.

b. Kelayakan Operasional

Hampir semua kalangan user menggunakan Smartphone Android sehingga dapat menggunakan aplikasi Pengenalan Kesenian Patingtung dengan mudah.

c. Kelayakan Ekonomi

Tidak berbayar, dapat diakses melalui Smartphone Android.

d. Struktur Linear

Struktur yang paling sederhana dalam mendesain aliran multimedia adalah struktur linear. Linear digunakan pada perancangan aplikasi.

pengguna dapat melakukan tiga *button* yaitu: Menu, Patingtung, dan Musik

a. Menu Utama

Menampilkan tampilan awal yaitu menu utama pada aplikasi kesenian patingtung, terdapat tiga *button* dan *about*.

b. Patingtung

Menampilkan *layout* gambar macam-macam alat musik patingtung dan informasi nama alat musik beserta soundnya.

c. Musik

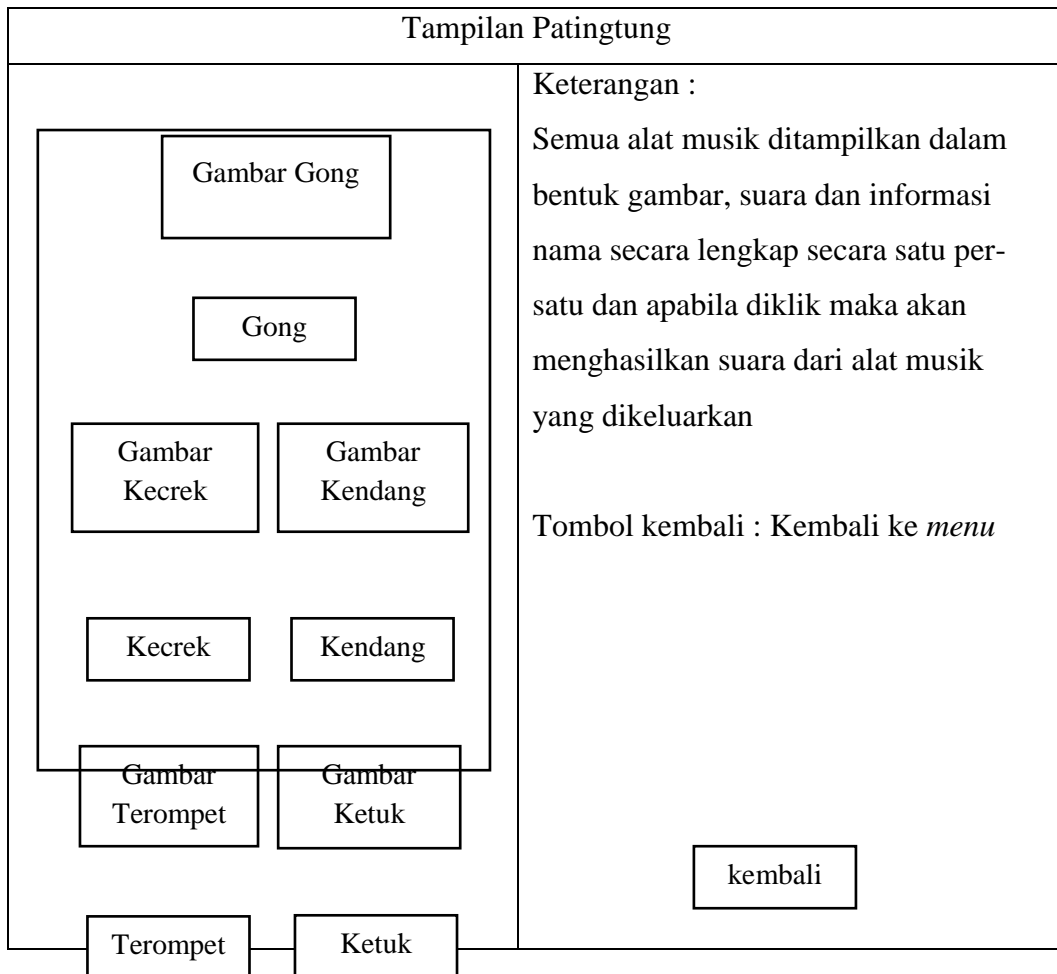
Menampilkan *layout* musik dari beberapa musik kesenian patingtung yang ada di Kota Serang.

b. Perancangan Storyboard

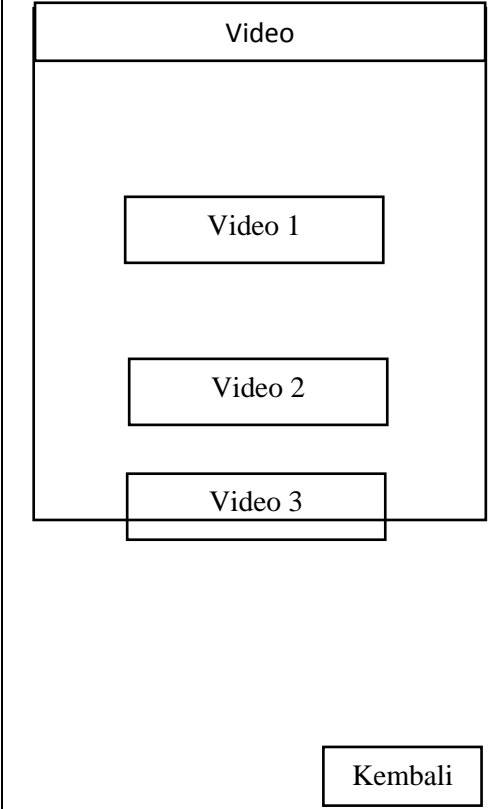
Tabel 1 *Storyboard* Menu

Tampilan <i>Menu</i> Utama	
	<p>Keterangan :</p> <p><i>User</i> secara otomatis menuju <i>menu</i> utama, yang dimana terdapat 3 tombol pilihan, yaitu About, Sejarah, Patingtung, dan Musik.</p> <p>Sejarah : Menampilkan Sejarah alat musik patingtung</p> <p>Patingtung : Menampilkan Gambarl dan deskripsi secara detail.</p> <p>Musik: Menampilkan musik dari suara patingtung yang dimainkan.</p> <p>About : Menampilkan deskripsi aplikasi</p>

Tabel 2 *Storyboard* Patingtung



Tabel 3 *Storyboard* Musik

Tombol Musik	
 <p>The storyboard diagram consists of a large outer rectangle labeled 'Tombol Musik'. Inside this rectangle, there is a smaller rectangle labeled 'Video'. Within the 'Video' rectangle, there are three smaller rectangles stacked vertically, labeled 'Video 1', 'Video 2', and 'Video 3'. At the bottom right of the 'Tombol Musik' rectangle, there is a separate rectangle labeled 'Kembali'.</p>	<p>Terdapat gambar dan pilihan musik dari alat musik patingtung dari beberapa kesenian tradisional yang memainkan kesenian patingtung.</p>

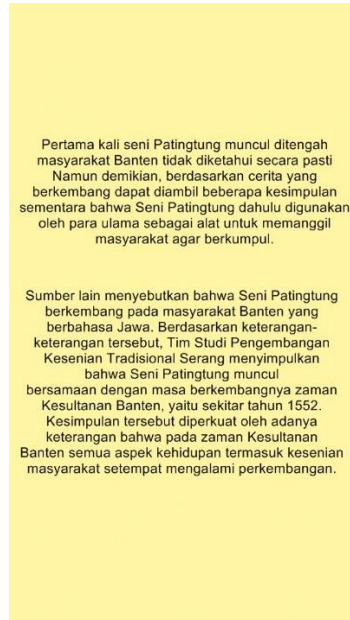
Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pengumpulan bahan aplikasi pengenalan kesenian patingtung, *image*, *audio*, dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya. Tahap pengumpulan bahan ini untuk menghasilkan sesuai yang di harapkan peneliti.

1. Rancangan Grafik

Tampilan atau *design* yang berada di dalam aplikasi *pengenalan kesenian paingtung* yaitu:

a. Text



Gambar 1 Text Sejarah

Jenis Text : Times New Roman

Ukuran text : 10

b. Tombol



Gambar 2 Tombol Menu Sejarah

Type : png

Scale : 546 X 49 pixel

Colour : Orange (#e53e14)

Font Type : Times New Roman

Font Size : 14

Patingtung

Gambar 3 Tombol Menu Patingtung

Type : *png*
Scale : *546 X 49 pixel*
Colour : *Orange (#e53e14)*
Font Type : *Times New Roman*
Font Size : *14*

Musik

Gambar 4 Tombol Menu Musik

Type : *png*
Scale : *546 X 49 pixel*
Colour : *Orange (#e53e14)*
Font Type : *Times New Roman*
Font Size : *14*

Kembali

Gambar 5 Tombol Kembali

Type : *png*
Scale : *326 X 116 pixel*
Colour : *Orange (#e53e14)*
Font Type : *Times New Roman*
Font Size : *14*

Musik 1

Gambar 6 Tombol Musik 1

Type : *png*
Scale : *460 X 106 pixel*
Colour : *Blue (#bdcdd8)*
Font Type : *Times New Roman*
Font Size : *14*

Musik 2

Gambar 7 Tombol Next

Type : *png*
Scale : *460 X 106 pixel*
Colour : *Blue (#bdcdd8)*
Font Type : *Times New Roman*
Font Size : *14*

Musik 3

Gambar 8 Tombol Musik 3

Type : *png*
Scale : *460 X 106 pixel*
Colour : *Blue (#bdcdd8)*
Font Type : *Times New Roman*
Font Size : *14*

Musik 4

Gambar 9 Tombol Musik 4

Type : png
Scale : 460 X 106 pixel
Colour : Blue (#bdcdd8)
Font Type : Times New Roman
Font Size : 14

Musik 5

Gambar 10 Tombol Musik 5

Type : png
Scale : 460 X 106 pixel
Colour : Blue (#bdcdd8)
Font Type : Times New Roman
Font Size : 14

c. Gambar



Gambar 11 Alat Musik Gong

Type : png
Scale : 800 X 800 pixel

DISKUSI

Pengembangan Aplikasi

Hasil dari pengembangan aplikasi pengenalan kesenian patingtung. Hasil akhir dapat diakses di *Smartphone Android* dan bermanfaat bagi masyarakat untuk mengenalkan kesenian patingtung secara luas khususnya di Kota Serang.

Berikut adalah hasil dari aplikasi pengenalan kesenian patingtung.

Sejarah

Pertama kali seni Patingtung muncul ditengah masyarakat Banten tidak diketahui secara pasti. Namun demikian, berdasarkan cerita yang berkembang dapat diambil beberapa kesimpulan sementara bahwa Seni Patingtung dahulu digunakan oleh para ulama sebagai alat untuk memanggil masyarakat agar berkumpul.

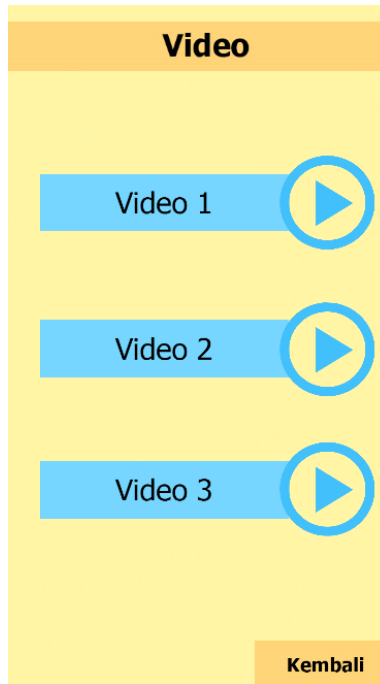
Sumber lain menyebutkan bahwa Seni Patingtung berkembang pada masyarakat Banten yang berbahasa Jawa. Berdasarkan keterangan-keterangan tersebut, Tim Studi Pengembangan Kesenian Tradisional Serang menyimpulkan bahwa Seni Patingtung muncul bersamaan dengan masa berkembangnya zaman Kesultanan Banten, yaitu sekitar tahun 1552. Kesimpulan tersebut diperkuat oleh adanya keterangan bahwa pada zaman Kesultanan Banten semua aspek kehidupan termasuk kesenian masyarakat setempat mengalami perkembangan.

Kembali

Gambar 12 Scene 2

The image displays five traditional Indonesian musical instruments arranged on a yellow background. At the top is a **Gong**, consisting of three circular metal discs hanging from a wooden frame. Below it are **Kecrek**, a small wooden rattle with a handle, and **Kendang**, a traditional two-headed drum. At the bottom left is a **Terompet**, a long, slender brass instrument. At the bottom right is a **Ketuk**, a small wooden drum with a mallet. A **Kembali** button is located in the bottom right corner.

Gambar 13 Scene 3



Gambar 14 Scene 4

Pengujian

Pengujian menggunakan *black box*, berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan *interface*
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

Tabel 4.1 Pengujian *Black Box*

Kelompok	Pengujian (<i>Input</i>)	<i>Test Case</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian (<i>Output</i>)
Aplikasi	Membuka aplikasi	Klik aplikasi	Aplikasi terbuka dan menampilkan <i>splash screen</i>	Berhasil
<i>Main Menu</i>	Tombol	Klik tombol	Menuju ke <i>layout</i>	Berhasil

	Sejarah		pilihan tampilan sejarah	
	Tombol Patingtung	Klik tombol	Menuju ke <i>layout</i> pilihan tampilan alat musik kesenian patingtung	Berhasil
	Tombol tabel Musik	Klik tombol	Menuju ke <i>layout</i> tabel Musik	Berhasil
	Tombol <i>about</i>	Klik tombol	Menampilkan <i>pop-up</i> deskripsi aplikasi	Berhasil
Semua	Tombol <i>menu</i>	Klik tombol	Menuju tampilan <i>main menu</i>	Berhasil
	Tombol Kembali	Klik tombol	Menuju tampilan Menu selanjutnya	Berhasil
<i>About</i>	Membuka <i>pop-up</i>	Klik tombol	Menampilkan <i>pop-up</i> deskripsi aplikasi	Berhasil
	Tombol OK	Klik tombol	Menutup <i>pop-up</i> deskripsi aplikasi dan menampilkan <i>main menu</i>	Berhasil

Distribusi (*Distribution*)

Aplikasi pengenalan kesenian patingtung ini dapat di distribusikan kedalam output diantaranya adalah :

- a. Apk Android.
- b. Playstore.

KESIMPULAN

Hasil penelitian pembuatan aplikasi android dengan judul “Aplikasi Kesenian Patingtung Berbasis Android”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk membuat aplikasi yang sederhana namun efektif yang dapat memudahkan untuk menarik, dan mengenalkan alat musik patingtung dapat dibuat dengan metode pengembangan perangkat lunak multimedia versi Luther dan dapat diimplementasikan kedalam ponsel dengan sistem operasi Android.
2. Membuat aplikasi alat musik patingtung dalam satu aplikasi dapat dibuat dengan Construct 2 dan dikonversi ke dalam Android package dengan website cocoo.io.
3. Untuk membuat aplikasi yang menarik berupa gambar dan tombol dapat dibuat dengan software Paint Tool SAI dan diubah ke dalam format PNG serta mengilangkan background putih yang tidak diperlukan menggunakan software Adobe Photoshop CS6.

4.

Untuk membuat perancangan aplikasi pengenalan Alat Musik Patingtung dengan menggunakan software Construct 2 ini dibutuhkan pemahaman mengenai fungsi-fungsi dalam software tersebut. Berikut ini adalah saran yang diberikan untuk dipertimbangkan :

1. Pembuatan aplikasi yang dibuat dalam penelitian ini dapat dikembangkan lagi dari segi desain, audio, dan user interface.
2. Dengan menggunakan plugin serta behavior yang terdapat didalam Construct 2, konsep aplikasi dapat membuat digitalisasi dari setiap alat musik.

REFERENSI

- Akbar, Aries. 2014. *Informasi Alat Musik Tradisional Indonesia Berbasis WEB*. Scientific Journal Of Informatics. 10:1- 10. Jurusan Sistem Informasi. Palembang.
- Abdurahman, Taufik. 2015 *Aplikasi Informasi Wisata Kebun Raya Cibodas Berbasis Multimedia*. Skripsi. Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Pakuan. Bogor.
- Harahap, Safaat. 2012. *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika. Bandung.
- Fikri. 2015. *Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Berbasis Android*. Skripsi. Jurusan Teknik Informatika Universitas Gunadarma, Jakarta

- Jubaedi, Ahmad Dedi, (2017). *Digital Learning Based Story Telling Model Untuk Pembelajaran Sejarah*, Prosiding Senasset 2017, Unsera, Banten
- Khotim, 2017, *Aplikasi Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa berbasis Android*, *Jurnal Teknik*, Vol.9, Universitas Lamongan, Jawa Tengah
- Melisa Anggelina. 2014. *Perangkat ajar alat musik dan lagu tradisional indonesia untuk pendidikan anak sekolah dasar berbasis multimedia*. Universitas Kristen krida wacana diunduh dari <http://ejournal.fip.unp.ac.id/index.php/sendratasik/article/view/1559/1360>
- Sutopo, Luther, 1994, *Metodologi Pengembangan Multimedia*, Amikom, Jogjakarta
- Saiful, Dra Setyaningsih, Sufiatul Maryana, S.kom., M.Kom, *Aplikasi pengenalan alat musik tradisional di Indonesia berbasis Android*,
- Sapta, Taufik & Tresnawati, Dewi. 2014. *Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kesenian Daerah Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android*. *Scientific Journal Of Informatics*. 10 : 1-10.