

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada bagian akhir penulisan, ada beberapa hal yang bisa disimpulkan dari perancangan aplikasi media pembelajaran tentang Ragam Hias Betawi ini untuk Siswa SMP Santo Andreas. Secara umum, usaha dalam merancang aplikasi ini tidak berbeda jauh dengan usaha - usaha para Pengajar yang kreatif dalam membuat media pembelajaran agar lebih bisa menarik Literasi Siswa dalam mempelajari suatu Wawasan atau pengetahuan. Literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis. Kesimpulan yang bisa diambil dari perancangan ini adalah :

1. Aplikasi bisa mewakili pembelajaran dari isi pelajaran, secara Visual aplikasi harus bisa menarik dan membuat siswa tergugah akan pembelajaran, supaya mereka bisa belajar tanpa harus terus menerus melihat dan membaca buku.
2. Pengoperasian media pembelajaran ini sangat mudah karena pemberian tombol menu dan navigasi pada Aplikasi Media Pembelajaran Ragam Hias Betawi ini sudah tepat sehingga pengguna dapat langsung menggunakan tanpa tutorial terlebih dahulu serta bentuk menu aplikasi ini sudah sangat jelas dan mudah dipahami.
3. Aplikasi pembelajaran ini juga seharusnya dapat membangkitkan minat, motivasi, dan aktivitas belajar sehingga Aplikasi ini dapat dikatakan layak atau baik digunakan sebagai media pembelajaran.
4. Konsep awal pembuatan aplikasi bertujuan “memindahkan text book ke sebuah aplikasi sehingga menjadi lebih menarik” sehingga dapat digunakan sebagai media pendamping dalam pembelajaran untuk siswa SMP Santo Andreas.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari perancangan aplikasi diatas, maka terdapat beberapa saran untuk pengembangan atau penyempurnaan selanjutnya. Adapun saran-saran yang untuk para perancang agar lebih baik lagi dan memperbaiki hasil rancangannya.

1. Perancangan harus memuat lebih banyak menu yang lebih variatif dan mempunyai isi konten yang juga lebih dinamis
2. Memperbanyak gambar atau ilustrasi agar lebih memudahkan materi yang ingin disampaikan.
3. Penggunaan media pembelajaran untuk pendamping materi utama harus lebih sering dilakukan karena dapat mempermudah memahami materi yang disampaikan serta dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
4. Guru atau Pengajar di sekolah harus mulai mencoba membangkitkan kreativitasnya dengan membuat media aplikasi berbasis android seperti ini agar siswa bisa semakin aktif dan tidak mudah bosan dalam mempelajari suatu materi pembelajaran.
5. Kemudahan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini bisa di sediakan oleh sekolah agar para guru/pengajar bisa menerapkannya di pembelajaran. Misal sekolah menyediakan divisi IT developer untuk membantu guru dan pengajar bisa membuat perancangan aplikasi sesuai dengan kebutuhannya.

Daftar Pustaka

- Aziz, A S. 2010. Mengenal & Membuat Batik. Jakarta: Harmoni.
- Ariani, dkk. (2018). Nasionalisme di Tengah Kewargaan Budaya dan Ekstremisme Global. Diunduh dari <https://id1lib.org/book/17401665/21922b>.
- Debbie S. 2020 Suryawan Ragam Rona Kebaya : Inspirasi Batik Betawi.
- Fahmi, Saifudin. (2013). Pemahaman Publik Terhadap Desain Visual Sebagai Alat Komunikasi Yang Efektif. Diakses dari <https://www.seputarpengetahuan.co.id>, pada 26 November 2021/21:20.
- Mulyono, dkk.(2018).Strategi Pembelajaran di Abad Digital. Diunduh dari <https://id1lib.org/book/11120102/6d6425>.
- Susilawati,Wanti, dkk. (2018). Imaji Numerasi: Praktik Baik Penggiat Literasi Nusantara. Diunduh dari <https://id1lib.org/book/11115846/df0212>.
- Shoffa, S, dkk. (2021). Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi. Diunduh dari <https://id1lib.org/book/16657328/24574d>.
- [https://www.womanindonesia.co.id/7-motif-batik-betawi/motif ondel - ondel dan pohon kelapa](https://www.womanindonesia.co.id/7-motif-batik-betawi/motif-ondel-ondel-dan-pohon-kelapa).
Diunduh dari [https://www.womanindonesia.co.id/7-motif-batik-betawi/motif jali - jali](https://www.womanindonesia.co.id/7-motif-batik-betawi/motif-jali-jali).
- Diunduh dari <https://merahputih.com/post/read/potret-jakarta-dalam-koleksi-batik-betawi>.
- Diunduh dari Motif Batik Nusa Kepala (<https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/>).
- Diunduh dari Motif Batik Rasamala([Jakarta-tourism.go.id](https://jakarta-tourism.go.id)).
- Diunduh dari Motif Batik Ciliwung(lpmpdki.kemdikbud.go.id).
- Diunduh dari <https://www.terbaru.co.id/4-cerita-rakyat-jakarta-dan-legendanya/>
- Diunduh dari <https://pingpoint.co.id/berita/makna-ornamen-gigi-balang-dalam-arsitektur-betawi/>.
- https://www.youtube.com/watch?v=T71PGR8wspQ&ab_channel=JPMTV.
- https://www.youtube.com/watch?v=2EjHLmFevlg&ab_channel=MuhamadJaelani
Manjur.
- https://www.youtube.com/watch?v=1ZTvayQwpkQ&t=203s&ab_channel=DongengKita

https://www.youtube.com/watch?v=4q_IwLDMpy0&ab_channel=CintaIndonesia.

https://www.youtube.com/watch?v=mJMkrAf0RMM&t=134s&ab_channel=MaybiPrabowo3.

https://www.youtube.com/watch?v=llCnO1mZU2Y&t=125s&ab_channel=CENELMANGASEP.

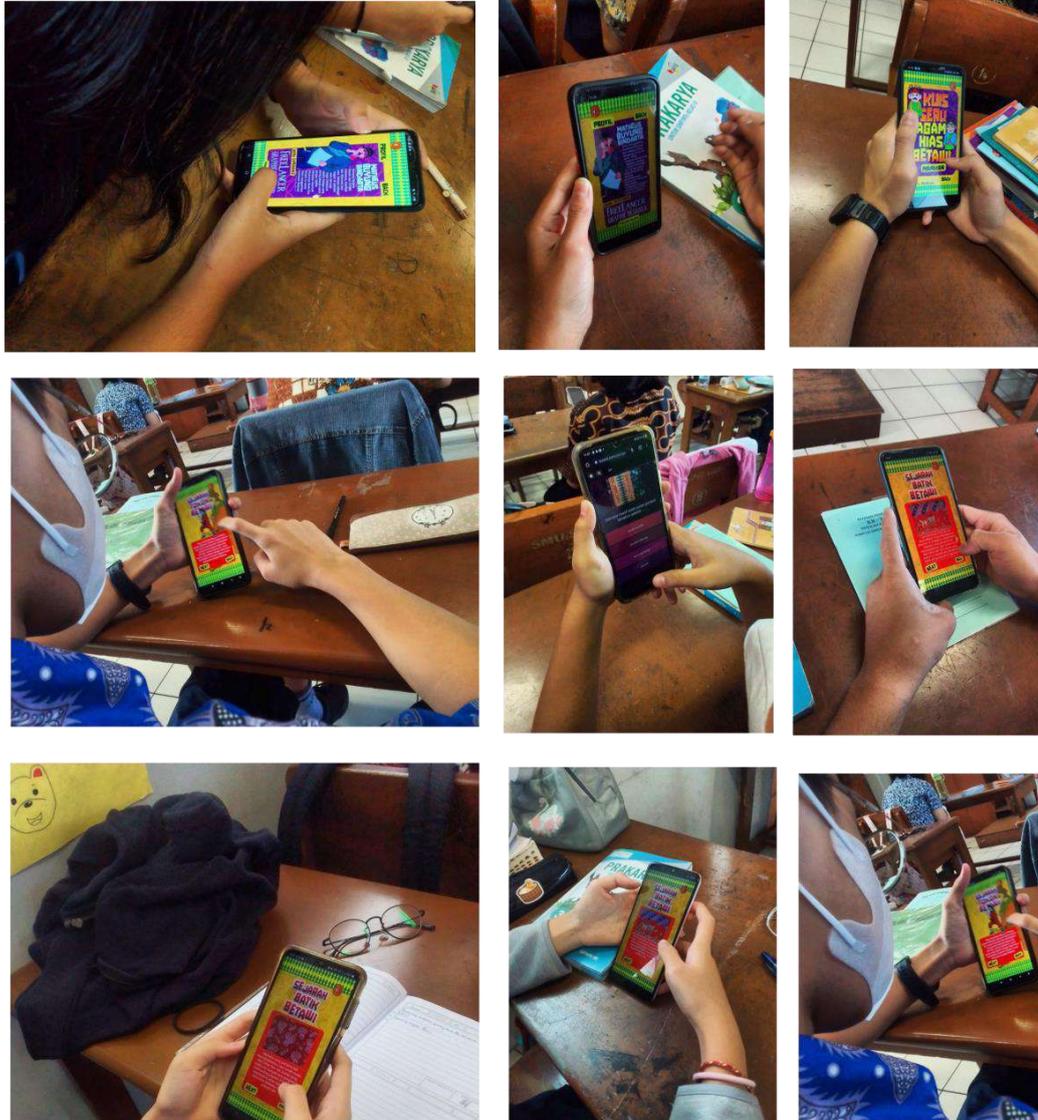
https://www.youtube.com/watch?v=rfa_O5Bv1iw&t=5s&ab_channel=CNNIndonesia .

https://www.youtube.com/watch?v=IwfjZP1SN7k&ab_channel=RatnaPutriNurisc

<https://quizizz.com/join?gc=62164507>.

Lampiran

Uji Coba Aplikasi ke Siswa SMP Santo Andreas.



“Meningkatkan fasilitas dan fitur-fitur di aplikasinya agar lebih lengkap lagi”
Alea Indra Budiman
9Grade

“Kecepatan dalam akses nya mungkin bisa diperlambat sedikit. Agar tidak pusing saat memainkannya. Untuk yang lain nya sudah oke dan sudah menarik.”
Tri Hartati Lestari
9Grade

“Animasinya di bikin lebih hidup lagi”
Levian
9Grade

Link Testimonial : <https://bit.ly/TsetimonialSiswa>

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Matheus Buyung Rindarta NIM: 11201030
SEMESTER : Ganjil TAHUN AKADEMIK : 2022 - 2023
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN MATERI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA RAGAM HIAS BETAWI
DENGAN MEDIA INTERAKTIF BAGI SISWA SMP SANTO ANDREAS KEDOYA JAKARTA
BARAT
PEMBIMBING : Wahyu Tri Widadijo, S.S., M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
06/10/2022	BAB 1. PENDAHULUAN	<p>jadi bukan sekedar media guru dalam menyampaikan materi di kelas tapi menjadi materi ajar sehingga isinya lebih komprehensif, tidak hanya poinnya saja, ... dan sebagai materi ajar nanti bisa dipakai siswa belajar mandiri di rumah misalnya...</p> <p>secara teknis karena harus memuat materi yang lengkap, supaya tidak membosankan, beberapa materi bisa disembunyikan dulu... untuk bisa mengakses materi tersembunyi nanti bisa diberi quiz dalam bentuk game misalnya... kemudian bisa klik suatu tombol supaya bisa melihat materi tersembunyi tadi...</p>	
31/10/2022	BAB 2. BAB II. KAJIAN PUSTAKA	Mas Buyung coba bab 2 disusun ulang spt contoh ini... terus yang dikonsultasikan nanti bentuknya file pdf saja	

08/11/2022	BAB II. DATA DAN ANALISA	<p>bukan ms word. Bab II A. Data B. Analisa Data & Target Audience C. Referensi Perancangan D. Landasan Teori</p> <p>gb / foto nanti dibuat rata tengah saja ya bagian ini dobel ya... di bagian bawah juga ada..</p> <p>yang bagian atas di bagian Data dihilangkan saja</p> <p>sambil merevisi yang saya sebutkan di atas..... konsultasi berikutnya bisa ke bab 3.</p>	
09/11/2022	BAB II. DATA DAN ANALISA		
22/11/2022	BAB II. DATA DAN ANALISA	<p>supaya rapi biasanya stuktur penomoran sbb:</p> <p>BAB I A. Fjdkfjdk 1. Odoifdi a. Pdkfldjfl b. Ydafd 2. Hhdkhfdk</p> <p>B. Ueoriue</p> <p>dst Dat</p>	
09/12/2022	BAB 3. KONSEP VERBAL	<p>konsep ttg user interface sdh ada... mungkin bisa ditambahkan konsep ttg user experience</p> <p>yang lain sudah ok sih saya kira ok mas Buyung ini</p>	

18/12/2022	BAB 3. KONSEP VERBAL	sudah saya acc... silahkan lanjut bab berikutnya..	
24/12/2022	BAB 4. DESAIN	<p>mungkin tiap desain terpilih diberi alasan kenapa dipilih yg itu dan bukannya alternatif yg lain</p> <p>teramsuk alasan kenapa yang dipilih font jenis ini</p> <p>sedikit masukan pada desain yang ini: tulisan BETAWI tingkat keterbacaannya kurang karena huruf W yang bentuknya aneh ketutup sebagian dengan hiasan kepala si ondel2... coba layout ulang supaya lebih sip..</p> <p>sedikit masukan juga untuk yg ini... desain background nya kelihatan mubazir karena tertutup bidang hijau.. coba untuk altenatif bidang hijau dibuat agak sedikit transparant... atau background dibuat dg ilustrasi kecil2 seperti contoh di bawah misanya:</p> <p>Ragamhias kelihatanya lebih pas kalau dipisah RAGAM HIAS</p> <p>saran saya di tiap bagian yang ada ilustrasi orangnya diberi sentuhan animasi sederhana... misal sekedar kepala ondel2 yang goyang kiri kanan</p>	

		<p>untuk bagian ini foto ilustrasi kainnya mungkin terlalu kecil ya... solusinya mungkin dilayout ulang.. cukup satu kain saja misalnya atau teksnya dibikin lebih singkat</p> <p>jika ada materi visual yang mengambil karya orang lain pastikan mencantumkan kredit yang menunjukkan sumber materi tersebut di ambil</p> <p>mungkin konten2 yang ada foto orangnya diganti dengan ilustrasi kecuali foto karya sendiri dan mendapatkan ijin dari orang tersebut... untuk menghindari pelanggaran etika dan hak cipta</p>	
02/01/2023	BAB 4. DESAIN	<p>sementara sudah ok sih... monggo bisa dilanjutkan ke bab berikutnya</p>	
03/01/2023	BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	<p>bagian Saran berisi saran2 yang utamanya ditujukan untuk Perancang atau Desainer lain yang akan merancang media sejenis.</p> <p>dan sifatnya mungkin agak lebih umum pada perancangan media bantu belajar dalam bentuk aplikasi</p> <p>untuk bagian Kesimpulan coba buat dalam bentuk poin-</p>	

3/1/2023	BAB 5 Kesimpulan dan saran	poin: a. b. c. ... dst 	
----------	----------------------------	--	--

Ketua Jurusan :

Pembimbing,

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)
M.Sn)

(Wahyu Tri Widadijo, S.S.,

9/1/2023 Acc untuk bisa disidangkan



Digitally signed by Wahyu Tri Widadijo
 DN: cn=WAHJU TRI WIDADIJO,
 o=stsrvisi, ou=akademik,
 email=wahyutri70an@gmail.com, c=US
 Date: 2023.01.09 12:35:25

+0700

Dokumentasi Sidang Skripsi
**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
SENI BUDAYA RAGAM HIAS BETAWI
BAGI SISWA SMP SANTO ANDREAS
KEDOYA JAKARTA BARAT**

