

RANCANG BANGUN APLIKASI TUTORIAL TEKNIK CETAK SARING (SABLON) DAN ALAT SABLON BERBASIS ANDROID

Nurul Chafid¹, Dayak Ssgana Raja²

^{1,2}Dosen dan Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika
Universitas Satya Negara Indonesia
E-mail: ¹chafidaja@usni.ac.id

Abstrak

Semakin berkembangnya bisnis dalam bidang *fashion* di Indonesia, membuat masyarakat Indonesia mulai belajar membaca peluang yang bisa dijadikan lahan bisnis dalam bidang *fashion*. Namun dari berbagai bisnis *fashion* saat ini, kaos oblong lah yang menjadi pilihan bisnis masyarakat di Indonesia terutama anak muda, mengapa ? karena pada saat ini kaos tidak lagi menjadi sederhana dan tidak hanya polos begitu saja, tentu sebuah desain atau gambar yang ada pada kaos tersebutlah yang menjadi daya tarik masyarakat Indonesia terutama anak muda. Teknik cetak saring (sablon) inilah yang digunakan untuk mencetak gambar ke kaos polos. Kendala saat ini adalah masyarakat yang benar-benar baru memulai bisnis *fashion* ataupun belum tahu tentang sablon ini mencari tutorial di internet dalam bentuk artikel, video dan gambar, dll. Namun masyarakat di Indonesia pada saat ini rata-rata lebih tertarik bermain *gadget* atau *smartphone* dari pada membaca sebuah buku atau artikel. Dengan melihat dan menganalisis permasalahan yang ada pada saat ini, saya sebagai penulis tertarik untuk memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini dengan membuat aplikasi tutorial sablon berbasis *android*. Dalam melakukan penelitian ini, metode yang digunakan adalah jenis penelitian kualitatif dengan metode *Design and Creation*. Selain itu, metode perancangan *Research and Development (R&D)* digunakan untuk pembuatan sistem. Aplikasi ini berjalan pada perangkat mobile dengan sistem operasi *Android*. Dirancang menggunakan bahasa pemrograman *HTML5* dengan *game engine Construct2*. Dalam pemodelannya aplikasi ini menggunakan metode UML berupa *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*. Hasil dari penelitian ini adalah dihasilkannya sebuah aplikasi edukasi berbasis *android* diberi nama Tutorial Sablon Manual, sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana untuk edukasi pembelajaran teknik cetak saring (sablon).

Kata kunci: Teknik Cetak Saring, Sablon, Kaos, *Android*, *HTML5*, *Construct 2*.

Abstract

The growing business in the field of fashion in Indonesia, making Indonesian people begin to learn to read opportunities that can be used as business land in the fashion field. But from a variety of fashion businesses today, T-shirts are the business choice of people in Indonesia, especially young people, why? because at this time the shirt is no longer simple and not just plain, of course a design or image on the shirt is what attracts the Indonesian people, especially young people. This screen printing technique is used to print images onto plain t-shirts. The current obstacle is that people who are really just starting a fashion business or don't know about screen printing are looking for tutorials on the internet in the form of articles, videos and pictures, etc. However, people in Indonesia are currently more interested in playing gadgets or smartphones than reading a book or article. By looking at and analyzing the problems that exist at this time, I as the author am interested in utilizing the technology that exists at this time by making an android-based screen printing tutorial application. In conducting this research, the method used is a type of qualitative research with the Design and Creation method. In addition, the Research and Development (R&D) design method is used for system creation. This application runs on mobile devices with the Android operating system. Designed using the HTML5 programming language with the Construct2 game engine. In modeling this application using the UML method in the form of Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, and Sequence Diagram. The result of this research is the production of an android-based educational application named Manual Screen Printing Tutorial, an application that can be used as a means of learning education for screen printing techniques.

Key word: Screen Printing Technique, Screen Printing, T-shirt, *Android*, *HTML5*, *Construct 2*.

1. Pendahuluan

Semakin berkembangnya bisnis dalam bidang fashion atau pakaian anak muda di Indonesia pada saat ini, seperti topi, kaos, kemeja, jacket, celana panjang, celana pendek, kaos kaki, sepatu, dll membuat masyarakat Indonesia mulai belajar membaca peluang yang bisa dijadikan lahan bisnis dalam bidang fashion. Kaos oblong merupakan jenis pakaian yang sangat populer di kalangan masyarakat Indonesia sampai saat ini, mengapa ? karena kaos oblong sudah menjadi tren masyarakat Indonesia terutama anak muda. Dengan segala kesempurnaannya, Kaos tidak lagi menjadi sederhana, karena kaos tidak hanya polos. Jelas, Desain Kaos yang terus berkembang sampai sekarang, selaras dengan perkembangan manusia dan teknologi yang memang terus berkembang itulah yang membuat masyarakat tertarik menggunakan kaos pada saat ini, sekaligus membaca peluang bisnis yang ada.

Sablon di Indonesia membuat anak muda dan masyarakat Indonesia tertarik untuk mengetahui lebih dalam bagaimana cara mencetak gambar ke media kaos, dengan teknik cetak saring (sablon). Namun pada saat ini tutorial dan pembahasan tentang sablon sudah banyak kita dapatkan di internet, di jurnal, di artikel, di buku, di youtube, dll. Namun penyakit masyarakat Indonesia adalah malas membaca, apalagi jika hanya tulisan saja tanpa ada gambar, suara, dan animasi yang mendukung. Masyarakat Indonesia pada saat ini rata-rata lebih tertarik bermain gadget atau smartphone dari pada membaca sebuah buku atau artikel dan mereka lebih banyak menginstal aplikasi permainan dibandingkan menginstal aplikasi edukasi.

Dengan melihat dan menganalisis permasalahan yang ada pada saat ini, saya sebagai penulis tertarik untuk memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini dengan membuat aplikasi tutorial sablon berbasis android, yang bertujuan memberitahukan sekaligus mengenalkan kepada masyarakat awam terutama anak muda dan mahasiswa di umur yang produktif saat ini yang belum tahu cara proses tentang sablon kaos manual. Dengan adanya aplikasi ini masyarakat bisa belajar dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja. Dan didalam aplikasi Android ini, saya akan memberikan edukasi dan tutorial tidak hanya berupa tulisan, tetapi juga berupa gambar, suara, dan animasi agar bisa lebih memudahkan masyarakat dalam proses pembelajaran tentang sablon manual ini. Kenapa saya membuat dan merancang aplikasi tutorial sablon berbasis Android, karena pada zaman sekarang, hampir

seluruh masyarakat di Indonesia sudah mengenal dan menggunakan Smartphone yang didalamnya sudah pasti tidak lepas adanya aplikasi android.

Berdasarkan hal tersebut, penulis berusaha untuk memecahkan masalah dan mengatasi hambatan yang terjadi pada saat ini yang penulis tuangkan ke dalam pembuatan Tugas Akhir yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Tutorial Tentang Teknik Cetak Saring (Sablon) Dan Alat Sablon Berbasis Android”.

2. Metode Penelitian

TEMPAT & WAKTU PENELITIAN

Adapun waktu dan tempat penelitian yang penulis lakukan untuk memperoleh informasi dan data-data yang dibutuhkan dalam penulisan dan perancangan aplikasi untuk Tugas Akhir ini, penjelasannya sebagai berikut :

Tempat Penelitian

Penelitian tentang Rancang Bangun Aplikasi Tutorial Tentang Teknik Cetak Saring (Sablon) Dan Alat-Alat Berbasis Android dilaksanakan di tempat sablon yang bernama “Kaos Baba” yang beralamat di Jalan H.Saleh. RT.03 RW.002, No12 Benda Baru Pamulang, Pamulang, Tangsel, Indonesia 15416.

Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang saya lakukan ini berlangsung selama kurang lebih 4 bulan dari bulan Oktober - Januari.

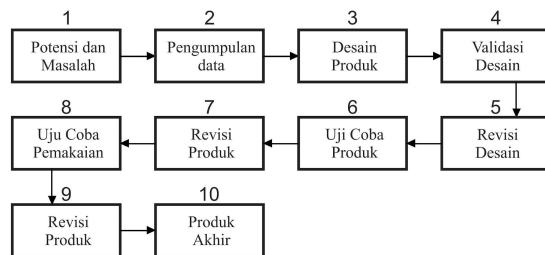
DESAIN PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode Design and Creation. Selain itu, Metode yang digunakan dalam penelitian ini juga menggunakan desain penelitian dan pengembangan Research & Development (R&D) untuk pembuatan sistem.

Menurut Sugiyono (2011:15), Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivism, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data yang dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

PROSEDUR PENGEMBANGAN

Prosedur pengembangan yang digunakan yaitu menurut Sugiyono (2013:298) dengan langkah-langkah, (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; dan (10) produk akhir.



Gambar 1. Langkah Penelitian Research dan Development (R&D)

JENIS DATA

Jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

1. Data Primer: yang dimaksud data primer adalah data yang penulis peroleh secara langsung dari obyek riset atau penelitian. Adapun cara yang dilakukan adalah dengan:
 - a. Wawancara: Penulis melakukan teknik pengumpulan data dalam metode survey yang menggunakan pertanyaan secara lisan kepada subyek penelitian atau narasumber, adapun pertanyaan yang penulis ajukan dalam pengumpulan data, yaitu :
 - Apa saja alat yang digunakan dalam menyablon ?
 - Apa saja bahan yang digunakan untuk menyablon ?
 - Apa saja bahan yang akan disablon?
 - Apa saja hubungan alat dan bahan sablon dengan komputer ?
 - b. Observasi: Penulis melakukan observasi melalui pengamatan dan analisis yang saya lakukan ketika saya sedang menyablon dan juga pengumpulan data dari pihak pemberi materi, yaitu salah satu teman saya yang membuka usaha sablon, adapun pengamatan yang dilakukan oleh penulis, yaitu :
 1. Bagaimana mempersiapkan alat yang digunakan dalam menyablon ?
 2. Bagaimana mempersiapkan bahan yang digunakan untuk menyablon

3. Bagaimana mempersiapkan bahan yang akan disablon ?
4. Bagaimana menyablon yang baik dan benar ?
5. Bagaimana meracik cat sablon ?
6. Bagaimana meracik obat peka Cahaya?
7. Bagaimana melakukan sablon yang baik dan benar ?
8. Bagaimana mengeringkan cat setelah sablon di kaos ?

Data Sekunder: yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung sumbernya. Adapun cara yang dilakukan adalah dengan Study Kepustakaan, yaitu mengumpulkan data dilakukan melalui literatur yang ada kaitannya dengan permasalahan yang diteliti. Adapun sumber data yang penulis dapatkan dari Jurnal, buku, internet dan makalah

METODE PENGUMPULAN DATA

Untuk memperoleh informasi dan data-data yang dibutuhkan dalam penulisan Tugas Akhir ini, saya sebagai penulis melakukan penelitian dengan metode penelitian sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Pada studi kepustakaan ini yang dilakukan oleh saya untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti adalah melalui buku, jurnal, internet dan dari pengalaman sendiri. Saya juga melihat dari website lain di internet untuk menambah referensi untuk menambah informasi untuk makalah tugas akhir saya.

b. Observasi

Pada observasi ini penulis menganalisis berbagai fakta tentang melakukan sablon yang baik dan benar, serta alat dan bahan yang di persiapan untuk melakukan kegiatan sablon. Fakta tersebut berwujud data dan diperoleh melalui pengamatan dan analisis yang saya lakukan ketika saya sedang menyablon dan juga pengumpulan data dari pihak pemberi materi, yaitu teman saya yang membuka usaha sablon, agar materi atau konten produk yang dirancang sesuai dengan tujuan penelitian dan juga mampu menggambarkan dan menambah informasi tentang cetak saring (sablon) ini.

c. Wawancara

Pada wawancara kali ini, penulis menggali data dan informasi, tentang teknik sablon yang baik dan benar, serta alat dan bahan yang di persiapan dan langka-langkah proses untuk melakukan kegiatan sablon secara lengkap dan jelas dari narasumber. Fakta tersebut berwujud data dan diperoleh melalui tanya jawab kepada Narasumber,

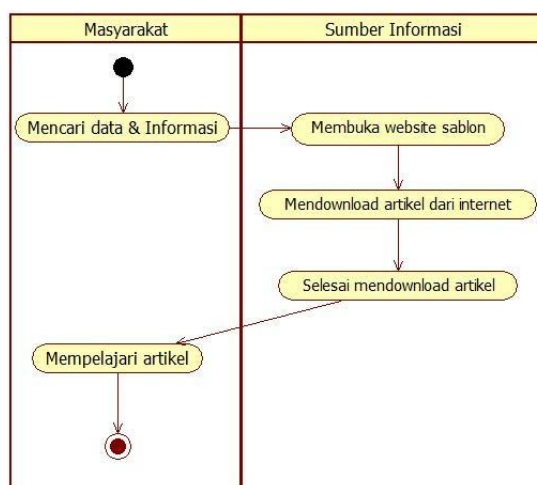
yaitu teman saya yang membuka usaha toko sablon dengan nama toko “Kaos Baba”, agar materi atau konten produk yang dirancang sesuai dengan tujuan penelitian dan juga mampu menggambarkan dan menambah informasi tentang cetak saring (sablon) ini.

METODE PERANCANGAN

Untuk tercapainya sebuah penelitian yang baik dalam penelitian ini rancangan yang akan dibuat oleh saya selaku penlit sebagai berikut

a. Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan pengguna merupakan proses-proses apa saja yang dapat dilakukan oleh pengguna pada sistem. Adapaun sistem yang berjalan, digambarkan pada table dibawah ini :



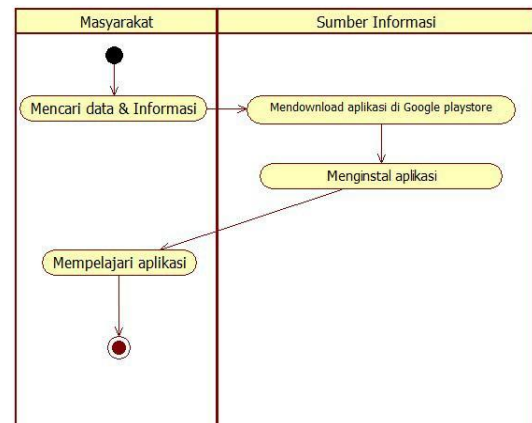
Gambar 2. Flowchart sistem yang berjalan

b. Analisis Sistem Yang Diusulkan

Berdasarkan flowchart pada kebutuhan pengguna, penulis mengusulkan agar untuk membuat aplikasi yang mengajarkan tutorial tentang cetak saring (sablon) secara manual. sistem diusulkan pada saat ini dialihkan menggunakan sistem yang berbasis android.

Hal ini diharapkan mempermudah masyarakat Indonesia yang ingin belajar tentang cetak saring (sablon) secara manual bisa lebih mudah mendapatkan tutorial tanpa mencari artikel di internet yang banyak sekali namun tidak menarik untuk dibaca atau dipelajari.

Adapaun sistem yang diusulkan, digambarkan pada table dibawah ini :



Gambar 3. Flowchart sistem yang diusulkan

c. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap atau proses untuk mengumpulkan informasi tentang apa saja yang dibutuhkan oleh peneliti sebagai dasar pembuatan aplikasi, analisis kebutuhan pun dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Kebutuhan Perangkat Keras Perancangan

Adapun Proses perancangan Bangun Aplikasi Tutorial Tentang Teknik Cetak Saring (Sablon) Dan Alat-Alat Sablon Berbasis Android, menggunakan gabungan dari beberapa perangkat lunak, kebutuhan perangkat keras digambarkan dalam table berikut ini :

Tabel 1. Kebutuhan Hardware

HARDWARE	SPECIFICATION
Laptop Lenovo	Prosesor AMD A6 – 3217 U CPU @ 1.80GHz (4 CPUs)
	RAM 6144MB
	Windows 10 Home 64-bit.

2. Kebutuhan Perangkat Lunak Perancangan

Adapun Proses perancangan Bangun Aplikasi Tutorial Tentang Teknik Cetak Saring (Sablon) Dan Alat-Alat Sablon Berbasis Android, menggunakan gabungan dari beberapa perangkat lunak, kebutuhan perangkat lunak digambarkan dalam table berikut ini :

Tabel 2. Kebutuhan Software

HARDWARE	SOFTWARE
Laptop Lenovo	Construct 2
	Adobe Photoshop CS 6
	Corel Draw X8

3. Kebutuhan Perangkat Mobile

Adapun uji coba Aplikasi Tutorial Tentang Teknik Cetak Saring (Sablon) Dan Alat-Alat Sablon Berbasis Android, dijalankan menggunakan Smartphone yang digambarkan dalam table berikut ini.

Tabel 3. Kebutuhan Perangkat Mobile

HARDWARE	SPECIFICATION
Smartphone Vivo Y31	Prosesor Quad-core 1.3 GHz
	Mediatek MT6580
	RAM 1 GB
	Android Lolipop (5.1)

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1. Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi adalah desain proses perencanaan, pembuatan dan penggambaran dari sistem yang akan dikembangkan. Dalam proses perencanaan perangkat lunak, dibuat scenario yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi sejumlah penggunaan sistem. Skenario-skenario ini, sering dinamakan sebagai use case, menyediakan deskripsi yang rinci tentang bagaimana sistem akan digunakan (Pressman:2010).

Aspek yang dikembangkan meliputi perancangan Unified Modeling Language (UML) berupa use case diagram dan dilengkapi dengan activity diagram serta perancangan antarmuka perangkat lunak atau user interface. Activity diagram dibuat setelah perancangan use case dengan tujuan untuk memberikan representasi grafis dari aliran interaksi yang terdapat di use case. Activity diagram menambahkan rincian-rincian dalam use case yang tidak secara langsung dijelaskan (Presman:2010).

3.1.1. Antarmuka

Antarmuka merupakan hal yang sangat penting dalam pengembangan perangkat lunak terutama dalam mengembangkan aplikasi tutorial. User interface merupakan jembatan interaksi antara

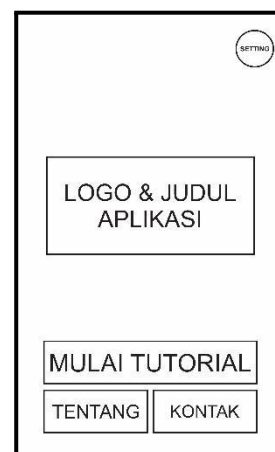
pengguna dengan sistem, selain itu tombol dan konten dalam permainan juga harus direncanakan dengan baik dan menarik, sehingga pengguna akan merasa nyaman dan tertarik dalam belajar sablon.

Adapun bagian-bagian antarmuka yang akan saya jelaskan dibawah ini :

a. Halaman Utama

Instrumen pada menu utama menampilkan 4 tombol menu navigasi, yaitu :

- [1] Tombol "Mulai Tutorial" untuk langsung memulai pembelajaran tentang sablon.
- [2] Tombol "Tentang" untuk menampilkan informasi aplikasi dan informasi pembuat atau perancang aplikasi.
- [3] Tombol "Kontak" untuk menampilkan kontak dari pembuat atau perancang aplikasi.
- [4] Tombol "Setting" untuk mengatur instrument pada permainan, seperti suara dan tombol keluar aplikasi.



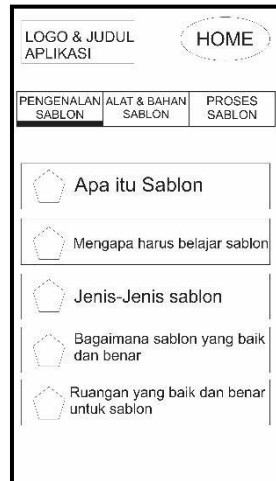
Gambar 5. Artarmuka Halaman Utama

b. Menu Mulai Tutorial

Instrumen pada menu Mulai menampilkan 3 tombol menu navigasi dan di dalam setiap tombol navigasi terdapat sub menu, yaitu :

1. Tombol "Pengenalan alat sablon" untuk langsung memulai pengenalan awal tentang sablon.
2. Tombol "Alat dan bahan sablon" untuk menampilkan materi tentang apa saja alat dan bahan sablon.
3. Tombol "Proses sablon" untuk menampilkan materi tentang proses sablon.

Gambar 7 Menu Aplikasi

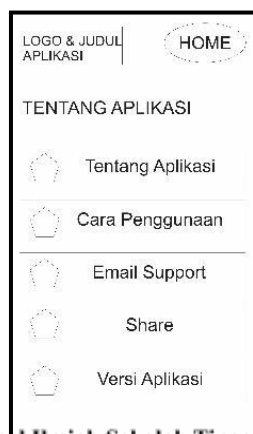


Gambar 6. Menu Mulai Tutorila

c. Menu Tentang

Instrumen pada menu Tentang, menampilkan 5 tombol menu navigasi, yaitu :

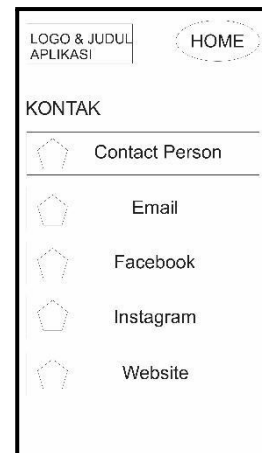
1. Tombol "Tentang Aplikasi" untuk menampilkan informasi tentang aplikasi tutorial sablon.
2. Tombol "Cara Penggunaan" untuk menampilkan informasi cara menggunakan aplikasi Tutorial sablon.
3. Tombol "Email Support" untuk pengguna aplikasi bisa memberikan support seperti kritik, saran, atau masukan lainnya untuk aplikasi ini.
4. Tombol "Share" untuk menampilkan pop-up agar pengguna aplikasi bisa membagikan aplikasi ini kepada teman-temanya.
5. Tombol "Versi Aplikasi" untuk menampilkan versi dari aplikasi tutorial sablon ini.



d. Menu Kontak

Instrumen pada menu Kontak, menampilkan 5 tombol menu navigasi, yaitu :

1. Tombol "Contact Person" untuk menampilkan nomor HP atau WhatsApp pembuat aplikasi.
2. Tombol "Email" untuk menampilkan alamat e-mail pembuat aplikasi.
3. Tombol "Facebook" untuk menampilkan id Facebook pembuat aplikasi.
4. Tombol "Instagram" untuk menampilkan id instagram pembuat aplikasi.
5. Tombol "Website" untuk menampilkan alamat website pembuat aplikasi.



Gambar 8 Menu Kontak

3.2. Use Case diagram

Aplikasi yang dikembangkan memiliki satu aktor yaitu pengguna aplikasi. Komunikasi aktor dengan sistem digambarkan dengan beberapa use case, yaitu :

- a) Use Case memulai aplikasi
- b) Use Case memilih tutorial
- c) Use Case tentang aplikasi
- d) Use Case kontak
- e) Use Case pengaturan

Adapun definisi aktor dan use case aplikasi ini adalah sebagai berikut :

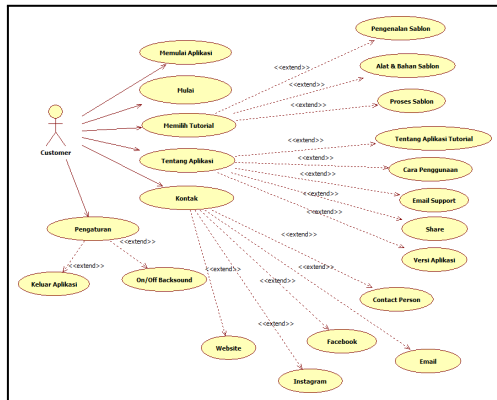
a. Definisi Aktor

Tabel 4. Tabel Keterangan Aktor pada Usecase

Aktor	Deskripsi
User	User merupakan aktor dari perangkat lunak, user dapat memulai aplikasi, keluar dari aplikasi, memilih fitur mulai bermain, memilih level, tentang, dan menonaktifkan atau

	mengaktifkan backsound aplikasi melalui menu pengaturan
--	---

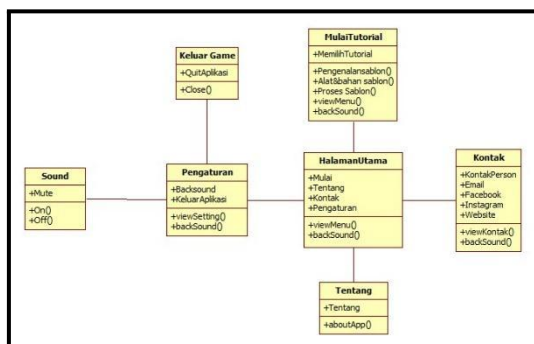
Aktor dan use case telah didefinisikan, kemudian digambarkan menggunakan simbol aktor, use case dan relasi antara aktor dengan use case. Use case perangkat lunak dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 9. Usecase Diagram Memulai Aplikasi Tutorial Desain

3.3. Class Diagram

Berikut adalah class diagram dari Aplikasi tutorial sablon manual.



Gambar 10. Class Diagram

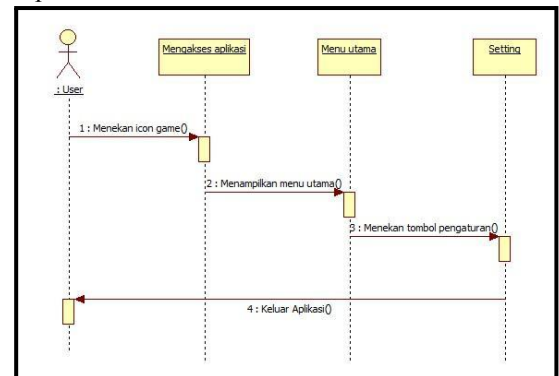
Pada gambar 10 di atas menjelaskan hubungan antar tiap menu yang terdapat pada aplikasi di mana terdapat beberapa objek diantaranya Memulai aplikasi, Mulai Tutorial, Memilih Tutorial, Tentang Aplikasi, Kontak, Pengaturan.

3.4. Sequence Diagram

Sequence Diagram aplikasi yang dirancang adalah sebagai berikut :

a. Sequence diagram memulai aplikasi

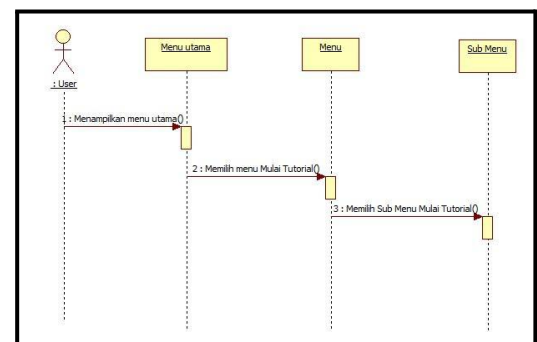
Pada gambar 11 diatas menjelaskan bahwa jika user menekan ikon aplikasi pada smartphone, aplikasi akan memuat data kemudian menampilkan menu utama. Dan ketika user ingin keluar dari aplikasi, user harus menekan tombol setting kemudian keluar aplikasi, aplikasi akan berhenti beroperasi.



Gambar 11. Sequence Diagram Memulai Aplikasi

b. Sequence Diagram Tutorial

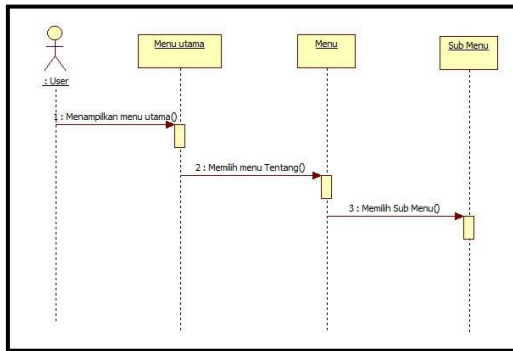
Pada gambar 12 diatas menjelaskan bahwa jika user menekan menu Mulai Tutorial pada smartphone, aplikasi akan memuat data kemudian menampilkan sub menu dari menu tutorial.



Gambar 12. Sequence Diagram Tutorial

c. Sequence Diagram Menu

Pada gambar 13 diatas menjelaskan bahwa jika user menekan menu Tentang pada smartphone, aplikasi akan memuat data kemudian menampilkan sub menu dari menu tentang.



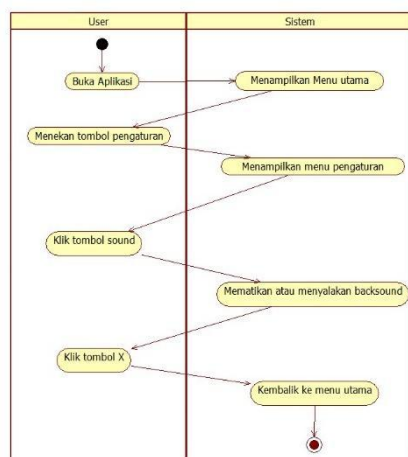
Gambar 13. Sequence Diagram Menu Tentang

3.5. Activity Diagram

Berikut adalah activity diagram aplikasi tutorial sablon yang telah dirancang.

a. Activity Diagram Memulai Aplikasi

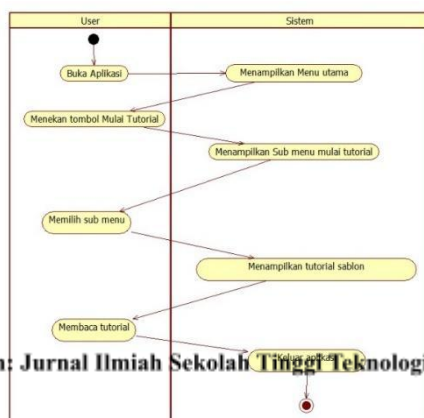
Adapun penjelasan dari gambar 14 diatas yaitu aktivitas pengguna dalam memulai aplikasi dengan menampilkan mematikan/menyalakan backsound aplikasi.



Gambar 14. Activity Diagram Mulai

b. Activity Diagram Menu Tutorial

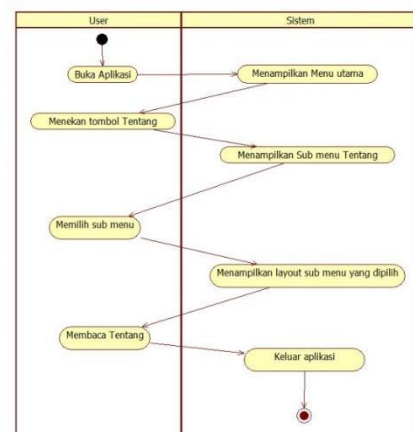
Adapun penjelasan dari gambar 15 diatas yaitu aktivitas pengguna dalam menu Mulai Tutorial dengan menampilkan sub menu Mulai Tutorial. Berikut gambar yang dapat anda lihat sebagai berikut:



Gambar 15. Activiy Diagram Tutorial

c. Acticity Diagram Menu

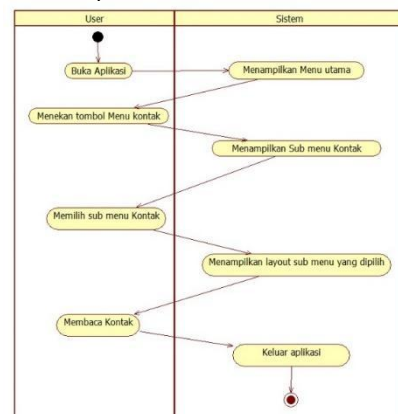
Adapun penjelasan dari gambar 16 diatas yaitu aktivitas pengguna dalam menu Tentang dengan menampilkan sub menu tentang.



Gambar 16. Activity Diagram Menu Tentang

d. Activity Diagram Menu Kontak

Adapun penjelasan dari gambar 17 diatas yaitu aktivitas pengguna dalam menu kontak dengan menampilkan sub menu kontak.



Gambar 17. Activity Diagram Menu Kontak

3.6. Implementasi

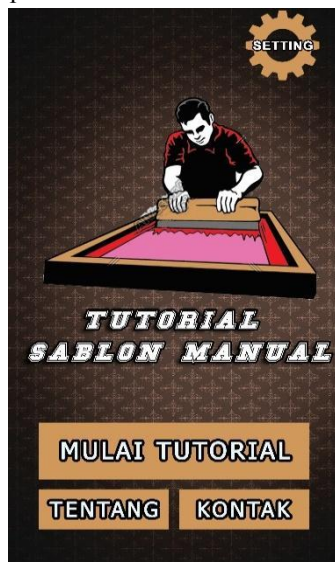
Implementasi merupakan tahap akhir dalam pembangunan sistem, yang dimana pada tahap ini sistem akan diimplementasikan. Suatu sistem terdiri sejumlah komponen yang saling berkaitan satu sama lain dan membentuk sebuah satu kesatuan. Tampilan yang bagus pada interface akan membuat daya tarik bagi masyarakat/pengguna, semakin bagus dan menarik, maka akan semakin banyak pengguna yang ingin memakainya, sehingga aplikasi tutorial sablon sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

Adapun hasil dari implementasi sistem yaitu sebagai berikut :

a) Tampilan Antarmuka Menu Utama

Gambar dibawah merupakan tampilan menu utama yang terdiri menampilkan 4 tombol menu navigasi, yaitu :

1. Tombol “Mulai Tutorial” untuk langsung memulai pembelajaran tentang sablon.
2. Tombol “Tentang” untuk menampilkan informasi aplikasi dan informasi pembuat atau perancang aplikasi.
3. Tombol “Kontak” untuk menampilkan kontak dari pembuat atau perancang aplikasi.
4. Tombol “Setting” untuk mengatur instrument pada permainan, seperti suara dan tombol keluar aplikasi.



Gambar 18. Tampilan Menu Utama

b) Tampilan Antarmuka Menu Mulai

Gambar di bawah ini merupakan tampilan menu Mulai Tutorial yang terdiri menampilkan 3 tombol sub menu navigasi, yaitu :

1. Tombol “Pengenalan alat sablon” untuk langsung memulai pengenalan awal tentang sablon.
2. Tombol “Alat dan bahan sablon” untuk menampilkan materi tentang apa saja alat dan bahan sablon.
3. Tombol “Proses sablon” untuk menampilkan materi tentang proses sablon.



Gambar 19. Menu Mulai

c) Tampilan Antarmuka Tentang

Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu tentang yang terdiri menampilkan 4 tombol menu navigasi, yaitu :

1. Tombol “Tentang Aplikasi” untuk menampilkan informasi tentang aplikasi tutorial sablon.
2. Tombol “Cara Penggunaan” untuk menampilkan informasi cara menggunakan aplikasi Tutorial sablon. Tombol “Email Support” untuk pengguna aplikasi bisa memberikan support seperti kritik, saran, atau masukan lainnya untuk aplikasi ini.
3. Tombol “Share” untuk menampilkan pop-up agar pengguna aplikasi bisa membagikan aplikasi ini kepada teman-temannya.
4. Tombol “Versi Aplikasi” untuk menampilkan versi dari aplikasi tutorial sablon ini.



Gambar 20. Menu Tentang

d) Tampilan Antarmuka Menu Kontak

Instrumen pada menu Kontak, menampilkan 5 tombol menu navigasi, yaitu :

1. Tombol “Contact Person” untuk menampilkan nomor HP atau WhatsApp pembuat aplikasi.
2. Tombol “Email” untuk menampilkan alamat e-mail pembuat aplikasi.
3. Tombol “Facebook” untuk menampilkan id Facebook pembuat aplikasi.
4. Tombol “Instagram” untuk menampilkan id instagram pembuat aplikasi.
5. Tombol “Website” untuk menampilkan alamat website pembuat aplikasi.



Gambar 21. Tampilan Menu Kontak

4. Penutup

4.1. Kesimpulan

Telah dirancang dan dibangun aplikasi Tutorial Teknik Cetak Saring (Sablon) dan Alat

Sablon Berbasis Android dengan menggunakan aplikasi Construct 2 dan menggunakan aplikasi design Adobe Photoshop CS 6 dan juga Corel Draw.

4.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, penulis menyarankan:

- a. Agar aplikasi ini bisa dikembangkan dioperasikan sistem *smartphone* berbasis iOS.
- b. Agar aplikasi ini bisa dimasukan file video tutorial yang lengkap, namun dengan ukuran file apk yang kecil.

5. Referensi

- Adiwijaya Mohamad. 2015. Perancangan *Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. TRANSIENT*, VOL.4, NO. 1, 1-6.
- Bunyan Karl. 2015. Build an HTML5 Game: A Developer's Guide with CSS and JavaScript. San Fransisco: William Pollock.
- Chandra K., Ian. 2013. Desain Kreatif Dengan Corelraw X4. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Darmanto Budi. 2016. Game Edukasi Dampak Pergaulan Bebas. *PROtek* Vol. 03 No. 2, 1-8.
- Hakim Zainal. 2012. Sejarah Adobe Photoshop. <http://www.zainalhakim.web.id/posting/sejarah-adobe-photoshop.html>, diakses 17 September 2017 pukul 13.30)
- Luzar Laura Christina. 2010. Kreasi Cetak Sablon Mudah Dan Berkualitas Tinggi Pada Kaos. *HUMANIORA* Vol.1 No.2, 1-14.
- Putra I Gusti Bagus Maha. 2014. Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Bangun Datar Menggunakan Metode Invariant Moment. *KARMAPATI* Vol.3 No.1, 2.
- Rosa A.S dan M. Shalahudin. 2014. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Jakarta: Informatika.
- Suprijono Agus. 2010. Cooperative Learning. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Suryana Dayat. 2013. Teknik Sablon: Tahapan Dalam Menyablon. United States : CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Safaat H, Nazruddin. 2014. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Smartphone Android Studi Kasus: Materi Sistem Tata Surya Kelas IX. *Jurnal Sains, Teknologi dan Industri* Vol.12 No.1, 1-7.

- Subagio Aryadi. 2014. Learning Construct 2.
Birmingham, Inggris: Packt Publishing Ltd.
- W. Satzinger John. 2012. Introduction to Systems
Analysis and Design. Western : Cengage
South.