

## DAFTAR LAMPIRAN

### LAMPIRAN

1. Surat Ijin Penelitian
2. Lembar Validasi Ahli Materi
3. Pernyataan Validasi Ahli Materi
4. Lembar Validasi Ahli Media
5. Pernyataan Validasi Ahli Media
6. Lembar Pengujian Black Box
7. Hasil Jawaban Responden
8. Lembar Angket Responden
9. Foto-Foto

## Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian

**Pasar Sore Karangrandu (PSK)**  
*Pasar tradisional kuliner Jepara*  
Ds. Karangrandu, Kecamatan Pecangaan, Kabupaten Jepara KM 26

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 02/09/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : *MUR ZAIDIN*  
Alamat : *KOTONGONDU RT 04 RW 04*  
Jabatan : *DIREKTUR BUMI DARU BERKAH ILLAHY  
Desa Kotongondu*

Telah memberikan ijin kepada Mahasiswa :

Nama : *SITI ULUMIS SIFA'YA*  
NIM : *141240000324*  
Jurusan : *TEKNIK INFORMATIKA*  
Fakultas : *SAINS & TEKNOLOGI*  
Kampus : *UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA JEPARA*

Untuk melakukan penelitian pada tempat pasar tradisional Karangrandu dalam hal pengumpulan data kuliner Jepara guna memenuhi tugas skripsi yang berjudul **Penerapan Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Sebagai Media Promosi Pada Pasar Sore Karangrandu.**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jepara, 02 September 2018

Hormat saya  
Pengelola Pasar

  
*MUR ZAIDIN*

## Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi

### Instrumen Validasi Ahli Materi

#### Penerapan Aplikasi Kuliner Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Sebagai Media Promosi Pada Pasar Sore Karangrandu

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : *MUR ZAIDIN*

NIP : *-*

Instansi : *BUM DESA BERKAH ILLAHI DESA KARANGRANDU*

Sebagai pedoman pengisian kolom validasi perlu dipertimbangkan hal-hal berikut ini:

Berilah tanda (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

Validitas :

**VTR** : Valid Tanpa Revisi

**VR** : Valid dengan Revisi

**TV** : Tidak Valid

#### Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Validasi			Saran Perbaiki
		VTR	VR	TV	
<b>Aspek Relevansi Materi</b>					
1.	Materi pendukung pencapaian tujuan		✓		
2.	Materi mudah di mengerti	✓			
<b>Aspek Penyajian</b>					
3.	Penyajian materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan		✓		
4.	Kejelasan penyampaian materi	✓			
5.	Kelengkapan materi	✓			
6.	Relevansi tujuan pembelajaran	✓			
<b>A. Aspek Bahasa</b>					
7.	Kesesuaian bahasa yang digunakan	✓			

Saran Dan Masukan :

DESKRIPSI SEJARAH DITAMBAH

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Jepara, 04 September 2018



### Lampiran 3 Pernyataan Validasi Ahli Materi

**Instrumen Validasi Ahli Materi**  
**Penerapan Aplikasi Kuliner Berbasis Android Menggunakan Construct 2**  
**Sebagai Media Promosi Pada Pasar Sore Karangrandu**

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : *NILIR ZAJIDIN*  
NIP : -  
Instansi : *BUM DESA BERKAT ILLAHY NETA KARANGRANDU*

Menerangkan bahwa saya telah memvalidasi aplikasi untuk keperluan skripsi yang berjudul "*Penerapan Aplikasi Kuliner Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Sebagai Media Promosi Pada Pasar Sore Karangrandu*" yang disusun oleh :

Nama : Siti Ulumis Sifa'ya  
NIM : 141240000324  
Prodi : Teknik Informatika  
Fakultas : Sains & Teknologi

Dengan harapan masukan dan saran yang telah diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas yang berbasis aplikasi yang baik.

Jepara, *04* September 2018

Validator  
  
*NILIR ZAJIDIN*

## Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media

### Instrumen Validasi Ahli Media

#### Penerapan Aplikasi Kuliner Berbasis Android Menggunakan *Construct 2* Sebagai Media Promosi Pada Pasar Sore Karangrandu

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : R. Hadapimingradja K

NIP : 0622128601

Instansi : UNISNU Jepara

Sebagai pedoman pengisian kolom validasi perlu dipertimbangkan hal-hal berikut ini:

Berilah tanda (√) pada kolom sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

Validitas :

**VTR** : Valid Tanpa Revisi

**VR** : Valid dengan Revisi

**TV** : Tidak Valid

NO	Indikator	Validasi			Saran Perbaikan
		VTR	VR	TV	
<b>A. Aspek Kemudahan Materi</b>					
1.	Kemudahan alur materi melalui pengguna bahasa	✓			
2.	Kesesuaian gambar dengan materi	✓			
3.	Kejelasan uraian materi	✓			
<b>B. Aspek Tampilan</b>					
4.	Teks dapat terbaca dengan baik	✓			
5.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	✓			
6.	Proposional layout (tata letak teks dan gambar)	✓			
7.	Kesesuaian proposional	✓			
<b>C. Aspek Pengolahan Program</b>					

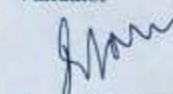
8.	Kecepatan pemrosesan perintah	✓		
9.	Ketepatan tombol navigasi	✓		
<b>Jumlah</b>				

**Saran Dan Masukan :**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Jepara, 3 Sept 2018

Validator



R. Hadapiningradja K.

## Lampiran 5 Pernyataan Validasi Ahli Media

**Instrumen Validasi Ahli Media**

**Penerapan Aplikasi Kuliner Berbasis Android Menggunakan Construct 2  
Sebagai Media Promosi Pada Pasar Sore Karangrandu**

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

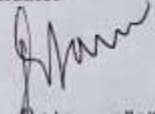
Nama : R. Adapiningsadja K  
NIP : 06 22 12 86 01  
Instansi : UNISNU Jepara

Menerangkan bahwa saya telah memvalidasi aplikasi untuk keperluan skripsi yang berjudul "*Penerapan Aplikasi Kuliner Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Sebagai Media Promosi Pada Pasar Sore Karangrandu*" yang disusun oleh :

Nama : Siti Ulumis Sifaiya  
NIM : 141240000324  
Prodi : Teknik Informatika  
Fakultas : Sains & Teknologi

Dengan harapan masukan dan saran yang telah diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas yang berbasis aplikasi yang baik.

Jepara, 3 Sept 2018

Validator  
  
R. Adapiningsadja K.



## Lampiran 6 Lembar Pengujian Black Box

### INSTRUMEN PENGUJIAN BLACK BOX UNTUK AHLI MEDIA

Untuk Menguji Fitur-Fitur Yang Sesuai Dengan Fungsi Tombol Yang Ada Di  
Dalam Aplikasi Kuliner Pasoka

#### IDENTITAS PENGUJI

Nama : R. Hadapiningradja K.

NIDN : 0622128601

Jabatan : Dosen UNISNU

#### Daftar Pertanyaan

Pilihlah ssalah satu kolom jawaban yang sesuai menurut anda dengan memberikan tanda checklis (√).

Validasi :

VTR : Valid Tanpa Revisi

VR : Valid Revisi

TV : Tidak Valid

No	Pengujian	Fungsi	Hasil yang diharapkan	Penilaian			Saran dan Masukan
				VTR (3)	VR (2)	TV (1)	
1	<i>Splash Screen</i>	Tampilan ini menampilkan gambar ilustrasi dari aplikasi selama beberapa detik sebelum masuk ke	Jika icon ditekan maka akan akan membuka halaman utama	✓			

		halaman utama aplikasi.					
2	Tampilan Halaman Utama	Merupakan bagian awal dari aplikasi setelah tampilan splash screen selesai.	Dapat masuk ke halaman utama untuk dapat melihat menu yang disediakan	✓			
3	Memilih menu sejarah	Merupakan tampilan selanjutnya dari halaman utama yang dipilih, yaitu menu sejarah	Dapat menampilkan detail dari sejarah dan lokasi	✓			
5	Fungsi maps	Menampilkan rute lokasi	Dapat Menampilkan rute dari pengguna sampai lokasi pasar	✓			
6	Memilih menu kuliner PaSoKa	Merupakan tampilan selanjutnya dari halaman utama yang dipilih, yaitu menu kuliner PaSoKa	Dapat menampilkan Kuliner yang disediakan	✓			

8	Fungsi tambah favorite	Untuk menambahkan kuliner pada menu favorit	Pada halaman ini kuliner dapat ditambahkan pada menu favorite	✓			
9	Memilih menu favorite	Merupakan tampilan selanjutnya dari halaman utama yang dipilih, yaitu menu favorite	Dapat menampilkan kuliner yang ada pada menu favorite	✓			
10	Fungsi detail favorite	Pada halaman ini menampilkan Kuliner	Dapat menampilkan Kuliner dan <i>button</i> favorite (delete)	✓			
11	Delete favorite	Pada halaman ini menampilkan delete	Dapat menampilkan delete all pada menu favorite	✓			
12	Fungsi about	Menampilkan tentang aplikasi	Dapat Menampilkan tentang aplikasi	✓			

Lampiran 7 Hasil Jawaban Responden

N0	JAWABAN RESPONDEN UNTUK ITEM NOMOR										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	33
2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	34
3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	33
4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	34
5	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	33
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31
7	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	34
8	3	2	3	3	4	3	3	3	4	4	32
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
10	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	32
11	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	35
12	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31
13	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	36
14	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	33
15	3	4	3	3	4	4	5	4	5	4	39
16	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	37
17	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
18	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	35
19	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	32
20	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	33
21	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	31
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
23	4	4	4	3	3	4	2	2	4	4	34
24	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32
25	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	34
26	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	34
27	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	34
28	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	35
29	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	35
30	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	36
Jml	101	102	98	101	106	104	98	98	102	101	1011

## Lampiran 8 Lembar Angket Responden

### KUESIONER PENELITIAN

#### Penerapan Aplikasi Kuliner Berbasis Android Menggunakan *Construct 2* Sebagai Media Promosi Pada Pasar Sore Karangrandu

Nama : *Xenia Fiki Hurnayanti*  
Umur : *21 Tahun*  
Pekerjaan : *Mahasiswa*  
Alamat : *Mambak*

Mohon diisi dengan member tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan : SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah anda setuju apabila penerapan kuliner pada pasar sore Karangrandu dijadikan aplikasi berbasis android?	✓			
2.	Apakah Aplikasi ini menambah pengetahuan tentang informasi kuliner khas yang ada di pasar sore Karangrandu?	✓			
3.	Apakah bahasa dan kalimat yang digunakan dalam aplikasi ini mudah dipahami?	✓			
4.	Apakah aplikasi mudah dimengerti dan mudah dioperasikan atau digunakan?	✓			
5.	Penggunaan warna dan gambar dalam aplikasi terlihat jelas ?	✓			

6.	Aplikasi ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja?		✓		
7.	Aplikasi ini menarik dan tidak membosankan?		✓		
8.	Apakah aplikasi ini sudah sesuai dengan kebutuhan ?		✓		
9.	Apakah aplikasi ini mudah digunakan ?	✓			
10.	Secara keseluruhan apakah aplikasi ini sangat memuaskan ?		✓		
<b>Jumlah</b>					

**Catatan/ Kritik/ Saran :**

Mungkin bisa di tambah fitur pemesanan,  
 atau kontak yang bisa di hubungi.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jepara, 5 September 2018

Pengisi Kuesioner

*[Signature]*  
 Hanto Miti H

### KUESIONER PENELITIAN

#### Penerapan Aplikasi Kuliner Berbasis Android Menggunakan *Construct 2* Sebagai Media Promosi Pada Pasar Sore Karangrandu

Nama : M Rizki Amrullah

Umur : 21 tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

Alamat : Pekalongan

Mohon diisi dengan member tanda (√) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan : SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah anda setuju apabila penerapan kuliner pada pasar sore Karangrandu dijadikan aplikasi berbasis android?		√		
2.	Apakah Aplikasi ini menambah pengetahuan tentang informasi kuliner khas yang ada di pasar sore Karangrandu?		√		
3.	Apakah bahasa dan kalimat yang digunakan dalam aplikasi ini mudah dipahami?		√		
4.	Apakah aplikasi mudah dimengerti dan mudah dioperasikan atau digunakan?	√			
5.	Penggunaan warna dan gambar dalam aplikasi terlihat jelas ?	√			

6.	Aplikasi ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja?	✓			
7.	Aplikasi ini menarik dan tidak membosankan?	✓			
8.	Apakah aplikasi ini sudah sesuai dengan kebutuhan?		✓		
9.	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?	✓			
10.	Secara keseluruhan apakah aplikasi ini sangat memuaskan?		✓		
<b>Jumlah</b>					

Catatan/ Kritik/ Saran :

Semoga Cepat lulus :)

Jepara, 5 September 2018

Pengisi Kuesioner

  
I.M. Rizki Amrullah

### KUESIONER PENELITIAN

#### Penerapan Aplikasi Kuliner Berbasis Android Menggunakan *Construct 2* Sebagai Media Promosi Pada Pasar Sore Karangrandu

Nama : N. Adi Saputra  
Umur : 21 th  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Alamat : Ds. Nambur Rt. 7 Rw. 4 . kec. Pakir Aji

Mohon diisi dengan member tanda (v) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan : SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah anda setuju apabila penerapan kuliner pada pasar sore Karangrandu dijadikan aplikasi berbasis android?		✓		
2.	Apakah Aplikasi ini menambah pengetahuan tentang informasi kuliner khas yang ada di pasar sore Karangrandu?		✓		
3.	Apakah bahasa dan kalimat yang digunakan dalam aplikasi ini mudah dipahami?		✓		
4.	Apakah aplikasi mudah dimengerti dan mudah dioperasikan atau digunakan?	✓			
5.	Penggunaan warna dan gambar dalam aplikasi terlihat jelas ?		✓		



6.	Aplikasi ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja?	✓			
7.	Aplikasi ini menarik dan tidak membosankan?		✓		
8.	Apakah aplikasi ini sudah sesuai dengan kebutuhan?		✓		
9.	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?		✓		
10.	Secara keseluruhan apakah aplikasi ini sangat memuaskan?	✓			
<b>Jumlah</b>					

**Catatan/ Kritik/ Saran :**

Sehaya banget kalau ada aplikasi seperti ini karena pasar belum memiliki aplikasi kuliner.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

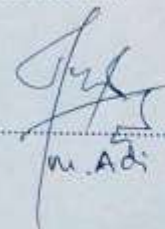
.....

.....

.....

Jepara, 05 September, 2018

Pengisi Kuesioner



M. Adi Saputra

### KUESIONER PENELITIAN

#### Penerapan Aplikasi Kuliner Berbasis Android Menggunakan *Construct 2* Sebagai Media Promosi Pada Pasar Sore Karangrandu

Nama : *Khoirul AFF*  
Umur : *26*  
Pekerjaan : *Wira Swasta*  
Alamat : *Ds. Semat Rt.02 Rw.01 Tahunan jepara.*

Mohon diisi dengan member tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan : SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah anda setuju apabila penerapan kuliner pada pasar sore Karangrandu dijadikan aplikasi berbasis android?	✓			
2.	Apakah Aplikasi ini menambah pengetahuan tentang informasi kuliner khas yang ada di pasar sore Karangrandu?	✓			
3.	Apakah bahasa dan kalimat yang digunakan dalam aplikasi ini mudah dipahami?	✓			
4.	Apakah aplikasi mudah dimengerti dan mudah dioperasikan atau digunakan?	✓			
5.	Penggunaan warna dan gambar dalam aplikasi terlihat jelas ?	✓			

6.	Aplikasi ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja?	✓			
7.	Aplikasi ini menarik dan tidak membosankan?		✓		
8.	Apakah aplikasi ini sudah sesuai dengan kebutuhan ?		✓		
9.	Apakah aplikasi ini mudah digunakan ?		✓		
10.	Secara keseluruhan apakah aplikasi ini sangat memuaskan ?		✓		
<b>Jumlah</b>					

Catatan/ Kritik/ Saran :

Aplikasi sudah cukup baik. Mungkin bisa di kembangkan lagi. Agar konsumen lebih puas.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....


.....

.....

.....

Jepara, 08-03-.....2018

Pengisi Kuesioner



Arif T. SDs

Lampiran 9 Foto Kegiatan Penelitian



## Lampiran 10 Foto Validasi Ahli

### Ahli Materi



### Ahli Media



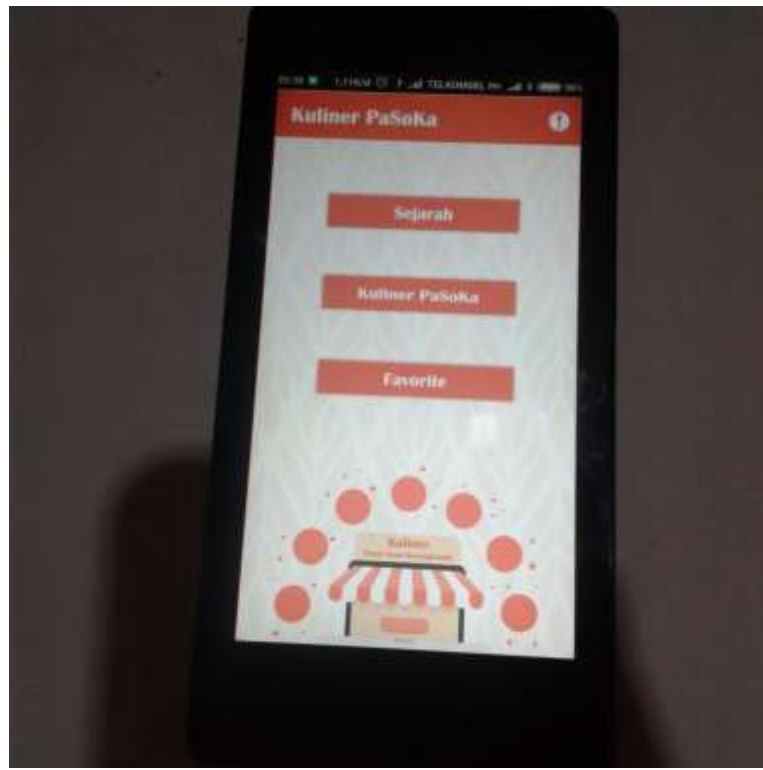
Lampiran 11 Foto Responden





Lampiran 12 Foto Tampilan pada Smartphone

Hp Xiaomi HM 1S



Hp Oppo A37f

