

DOKUMEN TEKNIS PROGRAM KOMPUTER

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN “JELAJAH BUDAYAKU”

I. DESKRIPSI CIPTAAN

Jelajah Budaya merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis digital yang dirancang sebagai media edukasi untuk memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada peserta didik, khususnya siswa sekolah dasar. Aplikasi ini dikembangkan dengan mengintegrasikan unsur visual, teks, dan audio guna menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mudah dipahami. Aplikasi ini terdiri atas dua fitur utama, yaitu **Ayo Belajar Budaya** dan **Tentang Aplikasi**. Fitur **Ayo Belajar Budaya** memuat empat kategori materi, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik tradisional. Setiap kategori menyajikan materi dari 10 daerah di Indonesia yang dapat dipilih secara mandiri oleh pengguna. Pada setiap materi, ditampilkan gambar representatif disertai deskripsi singkat yang menjelaskan karakteristik budaya dari daerah tersebut. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan fitur audio berupa text-to-speech yang memungkinkan pengguna untuk mendengarkan isi materi yang ditampilkan. Fitur ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pengguna serta mendukung pembelajaran yang lebih inklusif. Fitur **Tentang Aplikasi** berisi informasi mengenai profil pengembang, tujuan pengembangan aplikasi, serta referensi sumber materi yang digunakan. Dengan demikian, aplikasi **Jelajah Budaya** diharapkan dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang efektif dalam mendukung proses pengenalan budaya Indonesia secara menarik dan mudah diakses.

II. TUJUAN APLIKASI

Aplikasi Jelajah Budayaku dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Membantu siswa sekolah dasar dalam mengenal keberagaman budaya Indonesia secara lebih mudah dan menarik.
2. Menyediakan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.
3. Meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi kebudayaan Nusantara seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan alat musik tradisional.
4. Menumbuhkan rasa cinta tanah air serta sikap menghargai keberagaman budaya sejak dini.

5. Mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran agar lebih inovatif, efektif, dan menyenangkan.

III. FITUR APLIKASI

1. Ayo Belajar Budaya:
 - Rumah adat
 - Pakaian adat
 - Tarian adat
 - Alat musik tradisional
2. Tentang Aplikasi:
 - Profil pengembang
 - Tujuan aplikasi
 - Referensi sumber

IV. CARA AKSES APLIKASI

1. Aplikasi *Jelajah Budayaku* dapat diakses melalui tautan Google Drive berikut:
[<https://drive.google.com/drive/folders/1rhr83k01ZAQFESRLZWNPY6iUPgH5YQy1>]
2. Buka tautan Google Drive melalui link yang telah disediakan.
3. Setelah halaman Google Drive terbuka, pilih file aplikasi dengan format **.apk**.
4. Klik tombol **Download (Unduh)** untuk mengunduh file aplikasi ke perangkat.
5. Setelah proses pengunduhan selesai, buka file aplikasi (.apk) tersebut.
6. Jika muncul peringatan keamanan, aktifkan opsi **Izinkan instalasi dari sumber tidak dikenal** pada pengaturan perangkat.
7. Lanjutkan proses instalasi hingga selesai.
8. Setelah berhasil diinstal, buka aplikasi *Jelajah Budayaku* melalui menu aplikasi pada perangkat.

V. CARA PENGGUNAAN

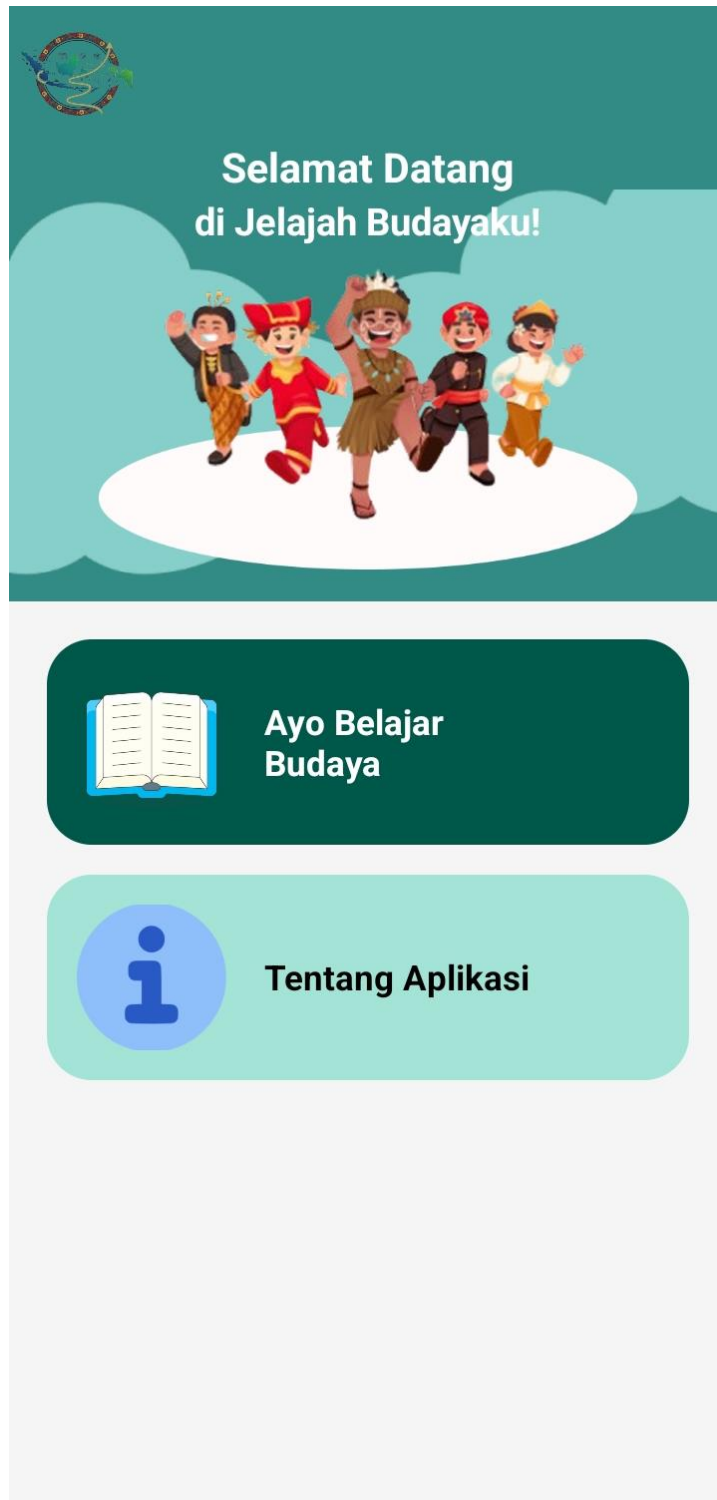
Berikut langkah-langkah penggunaan aplikasi “Jelajah Budayaku”:

1. Pengguna membuka aplikasi “Jelajah Budayaku” pada perangkat smartphone.
2. Setelah aplikasi terbuka, pengguna akan melihat halaman utama yang berisi pilihan menu.
3. Pengguna memilih menu “Ayo Belajar Budaya” untuk memulai pembelajaran.
4. Selanjutnya, pengguna akan diarahkan ke halaman submenu yang menampilkan empat kategori materi, yaitu:
 - Rumah Adat
 - Pakaian Adat
 - Tarian Tradisional
 - Alat Musik Tradisional
5. Pengguna memilih salah satu kategori materi yang ingin dipelajari.
6. Setelah memilih kategori, pengguna akan melihat daftar pilihan daerah yang tersedia.
7. Pengguna memilih salah satu daerah untuk mempelajari budaya yang ditampilkan.
8. Aplikasi akan menampilkan gambar budaya (rumah adat/pakaian/tarian/alat musik) beserta deskripsi singkat.
9. Pengguna dapat membaca deskripsi atau menekan fitur audio (text-to-speech) untuk mendengarkan penjelasan materi.
10. Pengguna dapat kembali ke menu sebelumnya untuk memilih materi atau daerah lain.
11. Selain itu, pengguna juga dapat mengakses menu “Tentang Aplikasi” untuk melihat informasi profil pengembang, tujuan aplikasi, dan sumber referensi.

VI. DOKUMENTASI APLIKASI



Gambar 1. Tampilan awal aplikasi “Jelajah Budaya”.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama (Pusat Kontrol) yang berisi dua pilihan: Ayo Belajar Budaya dan Tentang Aplikasi.



Gambar 3. Tampilan SubMenu (Ayo Belajar Budaya) yang berisi empat pilihan Rumah Adat, Pakaian Adat, Taria Tradisional, dan Alat Musik Tradisional.



Gambar 4. Tampilan Menu Rumah Adat yang menyajikan berbagai pilihan rumah adat dari 10 daerah di Indonesia yang dapat dipilih untuk dipelajari oleh pengguna.



Gambar 5. Halaman detail materi Rumah Adat yang menampilkan salah satu contoh Rumah Adat dari daerah di Indonesia, yaitu Joglo (D.I. Yogyakarta) yang berisi gambar dan deskripsi, serta dilengkapi fitur audio (text-to-speech) yang dapat diaktifkan dengan menekan ikon bergambar pada bagian bawah halaman.



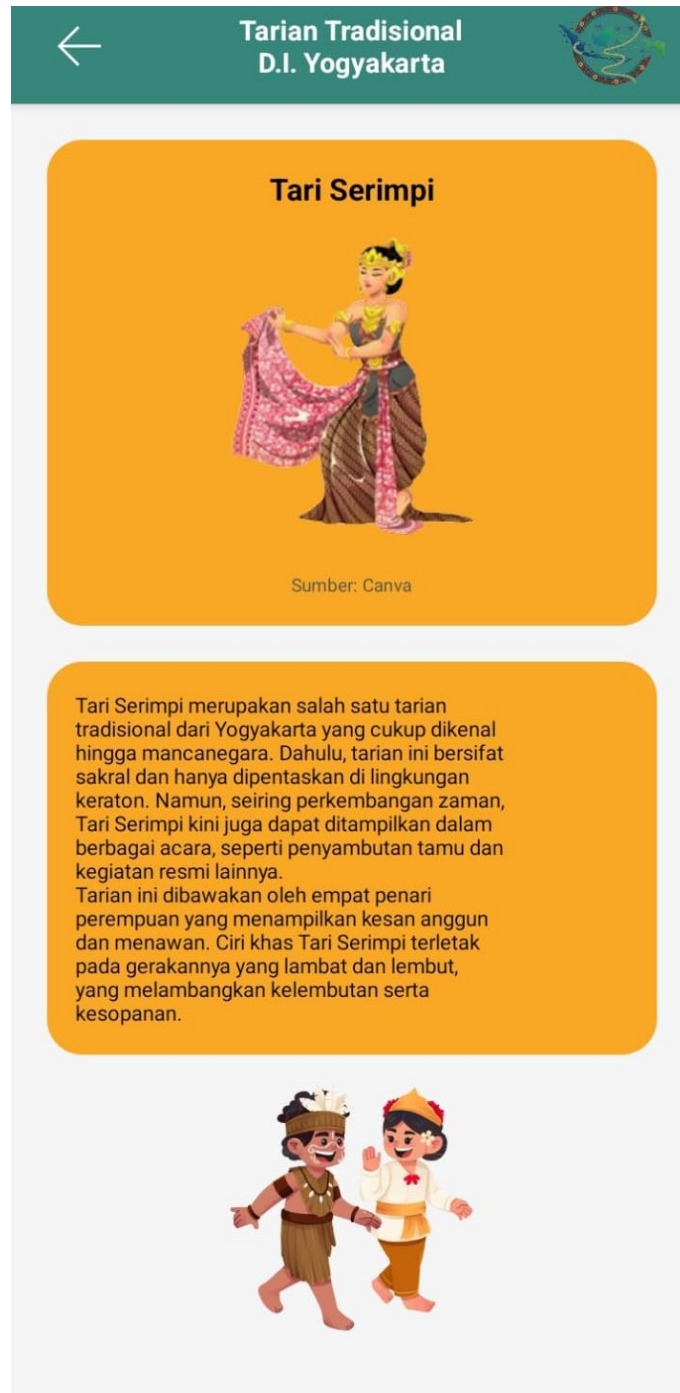
Gambar 6. Tampilan Menu Pakaian Adat yang menyajikan berbagai pilihan Pakaian Adat dari 10 daerah di Indonesia yang dapat dipilih untuk dipelajari oleh pengguna.



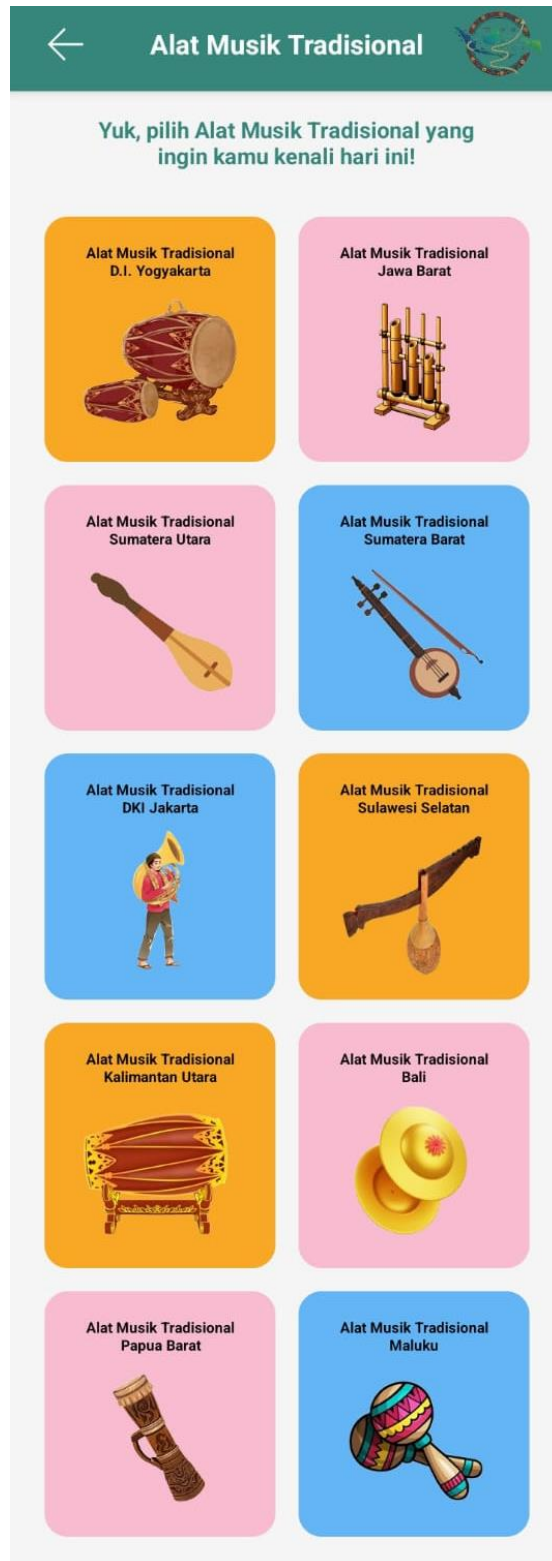
Gambar 7. Halaman detail materi Pakaian Adat yang menampilkan salah satu contoh Pakaian Adat dari daerah di Indonesia, yaitu Baju Surjan dan Kebaya (D.I. Yogyakarta) yang berisi gambar dan deskripsi, serta dilengkapi fitur audio (text-to-speech) yang dapat diaktifkan dengan menekan ikon bergambar pada bagian bawah halaman.



Gambar 8. Tampilan Menu Tarian Tradisional yang menyajikan berbagai pilihan Tarian Tradisional dari 10 daerah di Indonesia yang dapat dipilih untuk dipelajari oleh pengguna.



Gambar 9. Halaman detail materi Tarian Tradisional yang menampilkan salah satu contoh Tarian Tradisional dari daerah di Indonesia, yaitu Tari Serimpi (D.I. Yogyakarta) yang berisi gambar dan deskripsi, serta dilengkapi fitur audio (text-to-speech) yang dapat diaktifkan dengan menekan ikon bergambar pada bagian bawah halaman.



Gambar 10. Tampilan Menu Alat Musik Tradisional yang menyajikan berbagai pilihan Alat Musik Tradisional dari 10 daerah di Indonesia yang dapat dipilih untuk dipelajari oleh pengguna.

 **Alat Musik Tradisional
D.I. Yogyakarta** 

Kendang

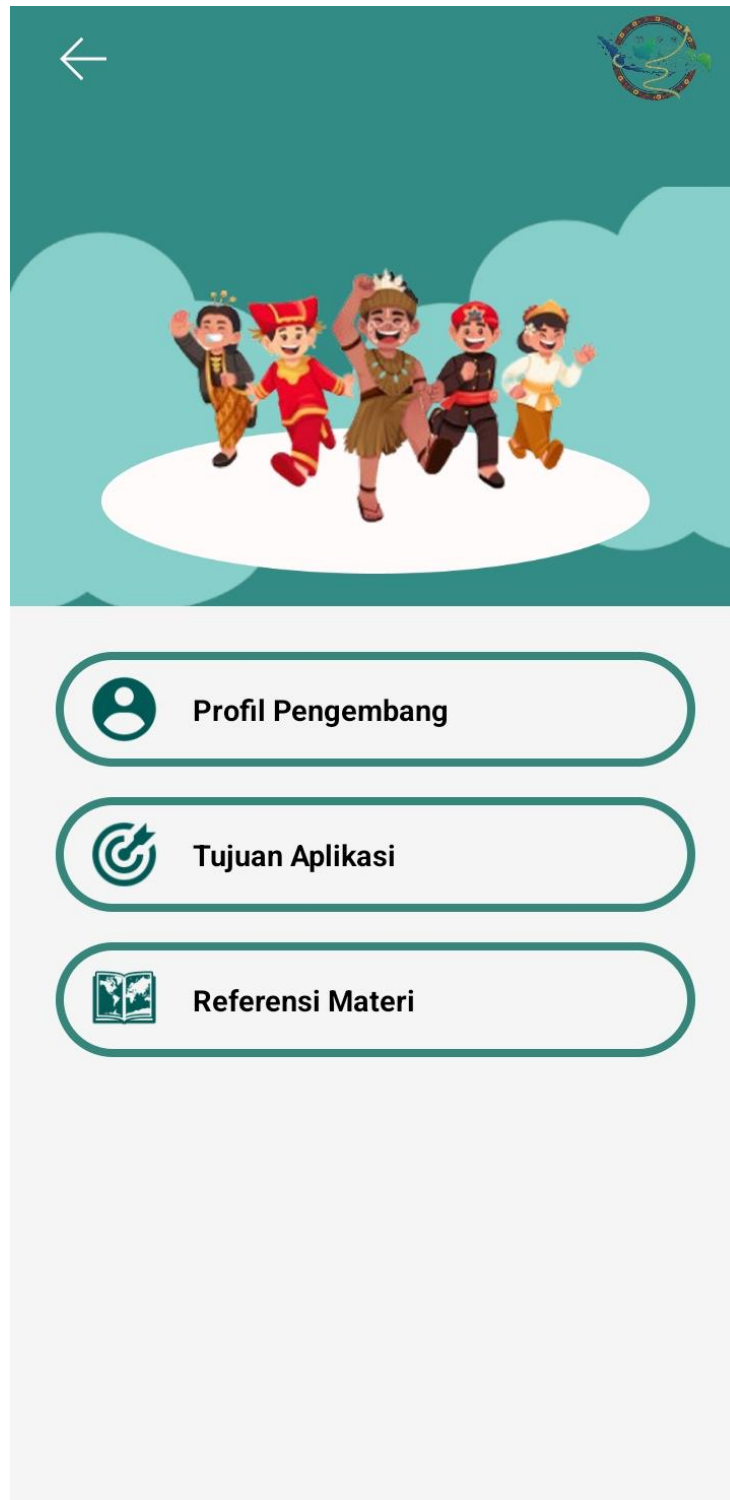


Sumber: Canva

Kendang merupakan alat musik ritmis yang berfungsi untuk mengatur irama. Alat musik ini terbuat dari kayu dan kulit, serta termasuk dalam kelompok membranofon karena sumber bunyinya berasal dari selaput kulit. Dalam pertunjukan gamelan Jawa, kendang biasanya dimainkan oleh pemain yang sudah terampil dan memahami budaya Jawa. Kendang dibunyikan menggunakan tangan tanpa alat bantu sehingga setiap pemain memiliki gaya permainan yang berbeda.



Gambar 11. Halaman detail materi Alat Musik Tradisional yang menampilkan salah satu contoh Alat Musik Tradisional dari daerah di Indonesia, yaitu Kendang (D.I. Yogyakarta) yang berisi gambar dan deskripsi, serta dilengkapi fitur audio (text-to-speech) yang dapat diaktifkan dengan menekan ikon bergambar pada bagian bawah halaman.



Gambar 12. Halaman “Tentang Aplikasi” yang memuat informasi terkait profil pengembang, tujuan pengembangan aplikasi, serta referensi yang digunakan dalam penyusunan materi.

VII. LAMPIRAN KODE SUMBER (SOURCE CODE)

Source code berikut merupakan kode program aplikasi *Jelajah Budayaku* yang dikembangkan menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman Kotlin. Kode ini mencakup seluruh fungsi utama aplikasi, seperti halaman pembuka, menu utama, fitur pembelajaran budaya, serta fungsi pendukung lainnya. Perancangan antarmuka aplikasi dilakukan menggunakan Figma, kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk kode program sehingga menghasilkan aplikasi yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1. Kode Program MainActivity.kt

```
import android.content.Intent
import android.os.Bundle
import android.os.Handler
import android.os.Looper
import androidx.activity.enableEdgeToEdge
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import androidx.core.view.ViewCompat
import androidx.core.view.WindowInsetsCompat

class MainActivity : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        enableEdgeToEdge()
        setContentView(R.layout.activity_main)

        // Panggil mesin pemutar kita
        MediaPlayer.play(this, R.raw.musik1)

        // Menyembunyikan judul aplikasi di bagian atas (ActionBar)
        supportActionBar?.hide()

        ViewCompat.setOnApplyWindowInsetsListener(findViewById(R.id.main)) { v, insets ->
            val systemBars =
            insets.getInsets(WindowInsetsCompat.Type.systemBars())
            v.setPadding(systemBars.left, systemBars.top,
            systemBars.right, systemBars.bottom)
            insets
        }

        // Timer 3 detik (3000 milidetik) untuk pindah ke Menu Utama
        Handler(Looper.getMainLooper()).postDelayed({
            // Pastikan kamu sudah membuat MenuUtamaActivity sebelumnya
            val intent = Intent(this,
```



```

MenuUtamaActivity::class.java)
        startActivity(intent)
        finish() // Menutup Splash Screen agar tidak bisa di-
back
        }, 3000)
    }
}

```

2. Kode Program MenuUtamaActivity.kt

```

import android.content.Intent
import android.os.Bundle
import android.widget.LinearLayout
import androidx.activity.enableEdgeToEdge
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import androidx.core.view.ViewCompat
import androidx.core.view.WindowInsetsCompat

class MenuUtamaActivity : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        enableEdgeToEdge()
        setContentView(R.layout.activity_menu_utama)

        // Panggil mesin pemutar kita
        MediaPlayer.play(this, R.raw.musik1)

        // Menyembunyikan Action Bar bawaan (judul aplikasi di
        atas)
        supportActionBar?.hide()

        ViewCompat.setOnApplyWindowInsetsListener(findViewById(R.id.ma
        in)) { v, insets ->
            val systemBars =
            insets.getInsets(WindowInsetsCompat.Type.systemBars())
            v.setPadding(systemBars.left, systemBars.top,
            systemBars.right, systemBars.bottom)
            insets
        }

        // Tombol Ayo Belajar Budaya

        findViewById<LinearLayout>(R.id.btn_belajar).setOnClickListener {
            val intent = Intent(this,
            BelajarBudayaActivity::class.java)
            startActivity(intent)
        }

        // Tombol Tentang Aplikasi
    }
}

```

```

findViewById<LinearLayout>(R.id.btn_tentang).setOnClickListener {
    val intent = Intent(this,
TentangAplikasiActivity::class.java)
    startActivity(intent)
}
}

```

3. Kode Program BelajarBudayaActivity.kt

```

import android.content.Intent
import android.os.Bundle
import android.widget.ImageView
import androidx.activity.enableEdgeToEdge
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import androidx.cardview.widget.CardView
import androidx.core.view.ViewCompat
import androidx.core.view.WindowInsetsCompat

class BelajarBudayaActivity : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        enableEdgeToEdge()
        setContentView(R.layout.activity_belajar_budaya)

        // Panggil mesin pemutar kita
        MediaPlayer.play(this, R.raw.musik1)

        // Sembunyikan Action Bar atas
        supportActionBar?.hide()

        ViewCompat.setOnApplyWindowInsetsListener(findViewById(R.id.ma
in)) { v, insets ->
            val systemBars =
insets.getInsets(WindowInsetsCompat.Type.systemBars())
            v.setPadding(systemBars.left, systemBars.top,
systemBars.right, systemBars.bottom)
            insets
        }

        // --- 1. TOMBOL KEMBALI ---
        val btnBack = findViewById<ImageView>(R.id.btn_back)
        btnBack.setOnClickListener {
            finish()
        }

        // --- 2. MENUJU HALAMAN RUMAH ADAT ---
        val btnRumahAdat =
findViewById<CardView>(R.id.btn_rumah_adat)
        btnRumahAdat.setOnClickListener {
            val intent = Intent(this,
RumahAdatActivity::class.java)

```

```

        startActivity(intent)
    }

    // --- 3. MENUJU HALAMAN PAKAIAN ADAT ---
    val btnPakaian =
        findViewById<CardView>(R.id.btn_pakaian_adat)
        btnPakaian.setOnClickListener {
            val intent = Intent(this,
                PakaianAdatActivity::class.java)
            startActivity(intent)
        }

    // --- 4. MENUJU HALAMAN TARIAN TRADISIONAL ---
    val btnTari = findViewById<CardView>(R.id.btn_tari)
    btnTari.setOnClickListener {
        val intent = Intent(this,
            TarianTradisionalActivity::class.java)
        startActivity(intent)
    }

    // --- 5. MENUJU HALAMAN ALAT MUSIK ---
    val btnMusik = findViewById<CardView>(R.id.btn_musik)
    btnMusik.setOnClickListener {
        val intent = Intent(this,
            AlatMusikActivity::class.java)
        startActivity(intent)
    }
}

```

4. Kode Program RumahAdatActivity.kt

```

import android.content.Intent
import android.os.Bundle
import android.widget.ImageView
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import androidx.cardview.widget.CardView

class RumahAdatActivity : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_rumah_adat)

        // Panggil mesin pemutar kita
        MediaPlayer.play(this, R.raw.musik1)

        // Sembunyikan Action Bar
        supportActionBar?.hide()

        // 1. LOGIKA TOMBOL BACK
        val btnBack = findViewById<ImageView>(R.id.btn_back)
        btnBack.setOnClickListener {
            finish() // Kembali ke menu "Ayo Belajar Budaya"
        }
    }
}

```

```

// 2. LOGIKA 10 TOMBOL RUMAH ADAT

// D.I. Yogyakarta

findViewById<CardView>(R.id.btn_detail_jogja).setOnClickListener {
    pindahKeDetail("Rumah Adat\nD.I. Yogyakarta",
        "Joglo", R.drawable.joglo, R.color.oranye_rumah, "Rumah joglo
        merupakan rumah adat yang terdapat di Jawa Tengah, D.I.
        Yogyakarta, dan Jawa Timur dengan beberapa perbedaan ciri.
        Secara umum, rumah ini berbentuk persegi panjang dan memiliki
        tiang utama (soko guru) sebagai penyangga atap. Joglo Jawa
        Tengah memiliki pembagian ruang pendopo, pringgitan, dan omah
        njero. Joglo Yogyakarta memiliki atap bertumpuk dan pendopo
        luas untuk pertemuan, sedangkan joglo Jawa Timur memiliki
        bentuk lebih sederhana dengan pendopo di depan dan ruang
        belakang sebagai area kegiatan keluarga.")
}

// Jawa Barat

findViewById<CardView>(R.id.btn_detail_jabar).setOnClickListener {
    pindahKeDetail("Rumah Adat\nJawa Barat", "Rumah
        Jolopong", R.drawable.jolopong, R.color.pink_rumah, "Rumah
        adat suku sunda dari Jawa Barat memiliki berbagai bentuk,
        namun yang paling dikenal adalah rumah Jolopong. Rumah ini
        berbentuk panggung dengan ketinggian sekitar 40-60 cm dari
        permukaan tanah dan dilengkapi tangga di bagian teras.
        Bangunannya menggunakan bahan alami seperti kayu, bambu, ijuk,
        daun kelapa, batu, dan tanah. Atapnya memanjang berbentuk
        segitiga sama kaki yang tampak lurus atau jolopong.")
}

// Sumatera Utara

findViewById<CardView>(R.id.btn_detail_sumut).setOnClickListener {
    pindahKeDetail("Rumah Adat\nSumatera Utara",
        "Rumah Balai Batak Toba", R.drawable.toba, R.color.pink_rumah,
        "Rumah adat di Sumatra Utara (suku Batak) \n" +
        "dikenal dengan nama rumah balai Batak
        Toba. \n" +
        "Bentuknya menyerupai kerbau yang sedang
        \n" +
        "berdiri. Rumah ini merupakan rumah
        panggung \n" +
        "yang terbagi menjadi dua bagian utama,
        yaitu \n" +
        "jabu parsakitan dan jabu bolon. Jabu
        parsakitan \n" +
        "berfungsi sebagai tempat menyimpan
        barang, \n" +
        "sedangkan jabu bolon digunakan sebagai
        \n" +
        "tempat tinggal keluarga besar tanpa
        adanya \n" +

```

```

        "sekat ruangan. Bangunan rumah ini umumnya
\n" +
        "terbuat dari kayu, dengan atap yang \n" +
        "menggunakan bahan ijuk. ")
    }

    // Sumatera Barat

    findViewById<CardView>(R.id.btn_detail_sumbar).setOnClickListener {
        pindahKeDetail("Rumah Adat\nSumatera Barat",
            "Rumah Gadang", R.drawable.gadang, R.color.biru_rumah, "Rumah
            adat dari Sumatra Barat dikenal \n" +
            "dengan sebutan rumah gadang. Bangunan \n"
        +
            "ini memiliki bentuk dasar persegi panjang
\n" +
            "yang semakin melebar ke bagian atas \n" +
            "sehingga tampak seperti trapesium
        terbalik. \n" +
            "Ciri khasnya terlihat pada atap yang \n"
        +
            "melengkung tajam dengan ujung runcing \n"
        +
            "menyerupai tanduk kerbau di sisi kiri dan
\n" +
            "kanan. Rumah gadang merupakan rumah \n" +
            "panggung yang dilengkapi satu tangga di
\n" +
            "bagian depan sebagai akses masuk.
        Struktur \n" +
            "tiang, dinding, dan lantainya dibuat dari
        papan \n" +
            "kayu serta bambu, sementara atapnya \n" +
            "menggunakan bahan ijuk.")
    }

    // DKI Jakarta

    findViewById<CardView>(R.id.btn_detail_jakarta).setOnClickListener {
        pindahKeDetail("Rumah Adat\nDKI Jakarta", "Rumah
        Kebaya", R.drawable.kebaya, R.color.biru_rumah, "Rumah adat
        Provinsi DKI Jakarta dikenal \n" +
            "dengan nama rumah kebaya dan menjadi ciri
\n" +
            "khas masyarakat Betawi. Bentuk atap rumah
        ini \n" +
            "menyerupai pelana yang terlihat seperti
        lipatan \n" +
            "kebaya. Pada bagian teras biasanya
        terdapat \n" +
            "meja dan kursi yang digunakan untuk \n" +
            "menerima tamu atau bersantai bersama \n"
        +
            "keluarga pada sore hari. Rumah kebaya \n"
        +

```

```

        "umumnya dicat dengan warna-warna cerah
\n" +
        "sehingga terlihat menarik dan khas.")
    }

    // Kalimantan Selatan

    findViewById<CardView>(R.id.btn_detail_kalsel).setOnClickListener {
        pindahKeDetail("Rumah Adat\nKalimantan Selatan",
            "Rumah Panggung", R.drawable.panggung, R.color.oranye_rumah,
            "Rumah panggung merupakan rumah adat Suku\n" +
                "Bugis yang berasal dari Bangka Belitung.
Rumah \n" +
                "ini memiliki bentuk atap yang tinggi dan
miring. \n" +
                "Pada bagian depan terdapat tangga serta
\n" +
                "beranda yang cukup luas sebelum memasuki
\n" +
                "rumah utama. Rumah panggung juga memiliki
\n" +
                "banyak jendela sebagai sirkulasi udara
dan \n" +
                "pencahayaan.")
    }

    // Kalimantan Utara

    findViewById<CardView>(R.id.btn_detail_kaltara).setOnClickListener {
        pindahKeDetail("Rumah Adat\nKalimantan Utara",
            "Rumah Betang", R.drawable.batang, R.color.oranye_rumah,
            "Rumah Betang adalah rumah adat suku Dayak \n" +
                "di Kalimantan tengah yang berbentuk
panggung \n" +
                "sangat panjang, bahkan bisa mencapai 150
\n" +
                "meter, untuk dihuni oleh puluhan keluarga
\n" +
                "dalam satu atap. Bangunan ini dibuat
tinggi \n" +
                "dari kayu ulin yang sangat kuat untuk \n"
            +
                "menghindari banjir dan serangan binatang
\n" +
                "buas di dalam hutan. Secara filosofis,
Rumah \n" +
                "Betang melambangkan nilai kebersamaan,
\n" +
                "toleransi, dan persaudaraan yang erat
karena \n" +
                "seluruh anggota komunitas hidup, bekerja,
dan \n" +
                "bermusyawarah di bawah satu bangunan yang
\n" +
                "sama. ")
    }

```

```

    }

    // Bali

    findViewById<CardView>(R.id.btn_detail_bali).setOnClickListener {
        pindahKeDetail("Rumah Adat\nBali", "Gapura Candi
Bentar", R.drawable.gapuracandi, R.color.pink_rumah, "Rumah
adat Bali yang di sebut Gapura Candi \n" +
            "Bentar tidak memiliki nama khusus dan \n"
+
            "berbentuk kompleks yang dikelilingi
tembok. \n" +
            "Pintu masuknya (pemesuan) dilengkapi \n"
+
            "aling-aling sehingga orang harus berbelok
saat \n" +
            "masuk. Di dalamnya terdapat beberapa \n"
+
            "bangunan dengan fungsi berbeda, seperti
\n" +
            "tempat tinggal keluarga, pura keluarga,
dapur, \n" +
            "lumbung padi, dan kandang hewan.
Ukurannya \n" +
            "disesuaikan dengan ukuran tubuh pemilik,
\n" +
            "seperti sehasta dan sedepa.")
    }

    // Papua Barat

    findViewById<CardView>(R.id.btn_detail_papua).setOnClickListener {
        pindahKeDetail("Rumah Adat\nPapua Barat", "Honai",
R.drawable.honai, R.color.pink_rumah, "Rumah adat (Suku Dani)
dari Papua disebut \n" +
            "Honai. Bangunannya berdinding melingkar
\n" +
            "dengan atap menyerupai setengah bola, \n"
+
            "sehingga jika dilihat dari luar tampak
seperti \n" +
            "jamur. Rumah ini tidak memiliki jendela
dan \n" +
            "hanya dilengkapi satu pintu kecil. Di
bagian \n" +
            "tengah ruangan terdapat tempat untuk \n"
+
            "menyalakan api guna menghangatkan bagian
\n" +
            "dalam rumah. Lantainya terbuat dari
tanah, \n" +
            "namun terdapat bagian atas dari papan
yang\n" +
            "digunakan sebagai tempat tidur. Biasanya,
\n" +

```

```

        "dalam satu kawasan, beberapa keluarga \n"
+
        "membangun honai secara berdekatan atau
\n" +
        "bersama-sama.")
    }

    // Maluku

findViewById<CardView>(R.id.btn_detail_maluku).setOnClickListener {
    pindahKeDetail("Rumah Adat\nMaluku", "Baileo",
R.drawable.baileo, R.color.biru_rumah, "Rumah adat Maluku
(Suku Ambon) yang \n" +
        "disebut Baileo bukanlah tempat tinggal,
\n" +
        "melainkan bangunan yang digunakan untuk
\n" +
        "musyawarah warga, upacara adat, maupun
\n" +
        "kegiatan keagamaan. Bentuknya berupa \n"
+
        "rumah panggung dan bersifat terbuka.
Atapnya \n" +
        "berbentuk segitiga yang terbuat dari daun
sagu \n" +
        "atau daun kelapa, sedangkan tiangnya \n"
+
        "menggunakan batang kelapa dan lantainya
\n" +
        "dari papan. Rumah ini memiliki tiga
tangga, \n" +
        "yaitu di bagian depan, samping kiri, dan
\n" +
        "belakang. Pada tangga depan terdapat batu
\n" +
        "pamali yang berfungsi sebagai tempat \n"
+
        "meletakkan sesaji.")
    }

}

//
=====
// FUNGSI BANTUAN (HELPER FUNCTION) UNTUK MENGIRIM DATA
//
=====
=====
private fun pindahKeDetail(judul: String, namaRumah:
String, idGambar: Int, idWarnaBg: Int, deskripsi: String) {
    val intent = Intent(this,
DetailRumahJogjaActivity::class.java)
    intent.putExtra("JUDUL", judul)
    intent.putExtra("NAMA_RUMAH", namaRumah)
    intent.putExtra("GAMBAR", idGambar)
    intent.putExtra("WARNA_BG", idWarnaBg)
}

```



```

        intent.putExtra("DESKRIPSI", deskripsi)
        startActivity(intent)
    }
}

```

5. Kode Program DetailRumahJogjaActivity.kt

```

import android.os.Bundle
import android.speech.tts.TextToSpeech
import android.speech.tts.UtteranceProgressListener
import android.widget.ImageView
import android.widget.TextView
import android.widget.Toast
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import androidx.cardview.widget.CardView
import androidx.core.content.ContextCompat
import java.util.Locale

// Tambahkan TextToSpeech.OnInitListener untuk mengaktifkan AI Voice
class DetailRumahJogjaActivity : AppCompatActivity(),
    TextToSpeech.OnInitListener {

    // Variabel untuk mesin AI Voice
    private var tts: TextToSpeech? = null
    private var isTtsReady = false

    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_detail_rumah_jogja)
        supportActionBar?.hide()

        // Inisialisasi Mesin AI Voice (Text To Speech)
        tts = TextToSpeech(this, this)

        val btnBack = findViewById<ImageView>(R.id.btn_back)
        btnBack.setOnClickListener { finish() }

        val tvJudul =
            findViewById<TextView>(R.id.tv_judul_halaman)
        val tvNamaRumah =
            findViewById<TextView>(R.id.tv_nama_rumah)
        val imgRumah =
            findViewById<ImageView>(R.id.img_rumah_detail)
        val tvDeskripsi =
            findViewById<TextView>(R.id.tv_deskripsi)
        val cvGambar =
            findViewById<CardView>(R.id.cv_gambar_detail)
        val cvDeskripsi =
            findViewById<CardView>(R.id.cv_deskripsi_detail)
        val imgBottom =
            findViewById<ImageView>(R.id.img_bottom) // Gambar di bawah
            sebagai tombol

        // Menerima data dari Intent
    }
}

```

```

        tvJudul.text = intent.getStringExtra("JUDUL")
        tvNamaRumah.text = intent.getStringExtra("NAMA_RUMAH")
        val deskripsiTeks = intent.getStringExtra("DESKRIPSI")
        tvDeskripsi.text = deskripsiTeks

        val gambarId = intent.getIntExtra("GAMBAR", 0)
        if (gambarId != 0) imgRumah.setImageResource(gambarId)

        // Mengatur Warna
        val warnaResId = intent.getIntExtra("WARNA_BG", 0)
        if (warnaResId != 0) {

cvGambar.setCardBackgroundColor(ContextCompat.getColor(this,
warnaResId))
        }

cvDeskripsi.setCardBackgroundColor(ContextCompat.getColor(this
, R.color.kuning_jogja))

        --- // --- LOGIKA TOMBOL AI VOICE (Ganti ke gambar bawah)
        ---
        imgBottom.setOnClickListener {
            if (isTtsReady) {
                // Jika sedang bicara, maka hentikan
                if (tts?.isSpeaking == true) {
                    tts?.stop()
                    MediaPlayer.play(this, R.raw.musik1)
                    Toast.makeText(this, "Suara dihentikan",
Toast.LENGTH_SHORT).show()
                } else {
                    // Berhenti musik sebelum TTS mulai
                    MediaPlayer.pause()

                    // Menggunakan UtteranceProgressListener
                    untuk mendeteksi kapan TTS selesai
                    val params = Bundle()

                    params.putString(TextToSpeech.Engine.KEY_PARAM_UTTERANCE_ID,
                    "id_deskripsi")

                    tts?.speak(deskripsiTeks,
                    TextToSpeech.QUEUE_FLUSH, params, "id_deskripsi")
                    Toast.makeText(this, "Membacakan
                    deskripsi...", Toast.LENGTH_SHORT).show()
                }
            } else {
                Toast.makeText(this, "Mesin suara belum siap",
                Toast.LENGTH_SHORT).show()
            }
        }

        // Listener untuk mendeteksi suara selesai
        tts?.setOnUtteranceProgressListener(object :
        UtteranceProgressListener() {
            override fun onStart(utteranceId: String?) {}

            override fun onDone(utteranceId: String?) {}

```

```

        // Jalankan musik kembali di main thread
        runOnUiThread {

MediaPlayer.play(this@DetailRumahJogjaActivity, R.raw.musik1)
        }
    }

    override fun onError(utteranceId: String?) {
        runOnUiThread {

MediaPlayer.play(this@DetailRumahJogjaActivity, R.raw.musik1)
        }
    }
})
}

// Fungsi Wajib dari TextToSpeech untuk mengatur Bahasa
override fun onInit(status: Int) {
    if (status == TextToSpeech.SUCCESS) {
        // Atur ke Bahasa Indonesia
        val result = tts?.setLanguage(Locale("id", "ID"))
        if (result == TextToSpeech.LANG_MISSING_DATA ||
result == TextToSpeech.LANG_NOT_SUPPORTED) {
            Toast.makeText(this, "Bahasa Indonesia tidak
didukung di HP ini", Toast.LENGTH_SHORT).show()
        } else {
            isTtsReady = true // Mesin siap digunakan!
        }
    }
}

// Fungsi bawaan Android yang terpicu saat aplikasi di-
minimize (tekan Home)
// atau tertutup layar lain
override fun onPause() {
    super.onPause()

    // Cek apakah mesin TTS sedang bicara. Kalau iya,
suruh diam!
    if (tts?.isSpeaking == true) {
        tts?.stop()
    }
}

// Fungsi Wajib untuk mencegah Memory Leak saat keluar
dari halaman
override fun onDestroy() {
    if (tts != null) {
        tts?.stop()
        tts?.shutdown()
    }
    super.onDestroy()
}
}

```

6. Kode Program PakaianAdatActivity.kt

```
import android.content.Intent
import android.os.Bundle
import android.widget.ImageView
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import androidx.cardview.widget.CardView

class PakaianAdatActivity : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_pakaian_adat)

        // Sembunyikan Action Bar
        supportActionBar?.hide()

        // Tombol Back
        val btnBack = findViewById<ImageView>(R.id.btn_back)
        btnBack.setOnClickListener { finish() }

        // =====
        // LOGIKA 10 TOMBOL PAKAIAN ADAT
        // =====

        // 1. D.I. Yogyakarta (Oranye)

        findViewById<CardView>(R.id.btn_baju_jogja).setOnClickListener {
            pindahKeDetail("Pakaian Adat\nD.I. Yogyakarta",
                "Baju Surjan & Kebaya", R.drawable.surjan,
                R.color.oranye_rumah, "Dalam Adat D.I. Yogyakarta terdapat
                beragam \n" +
                "pakaian yang penggunaannya telah diatur
                \n" +
                "berdasarkan ketentuan adat, termasuk
                waktu, \n" +
                "tempat, dan siapa yang memakainya. secara
                \n" +
                "umum, pakaian adat yang sering digunakan
                \n" +
                "adalah pakaian rakyat, yaitu pria berupa
                baju \n" +
                "surjan, kain batik, dan penutup kepala,
                sedang-\n" +
                "kan wanita mengenakan kebaya, kain batik,
                \u2028serta sanggul rambut yang ditata keatas.")
        }

        // 2. Jawa Barat (Pink)

        findViewById<CardView>(R.id.btn_baju_jabar).setOnClickListener {
            pindahKeDetail("Pakaian Adat\nJawa Barat",
                "Pakaian Adat Baju Sukapura", R.drawable.sukapura,
                R.color.pink_rumah, "Masyarakat Sunda di Jawa Barat memiliki
```

```

\n" +
sesuai \n" +
\n" +
\n" +
yang \n" +
pakaian \n" +
+
\n" +
\n" +
\n" +
yang \n" +
"beragam jenis pakaian yang dikenakan
"dengan fungsi, usia, serta status sosial
"pemakainya. Namun secara umum, terdapat
"tiga kategori pakaian adat Jawa Barat
"masih dikenal hingga saat ini, yaitu
"untuk kalangan rakyat, menengah, dan \n"
+
\n" +
\n" +
\n" +
yang \n" +
"ditampilkan pada gambar di atas.")
    }

    // 3. DKI Jakarta (Biru)

    findViewById<CardView>(R.id.btn_baju_jakarta).setOnClickListener {
        pindahKeDetail("Pakaian Adat\nDKI Jakarta",
            "Dandanan Care Haji & Dandanan Care None",
            R.drawable.dandanancare, R.color.biru_rumah, "Suku Betawi
            dikenal sebagai masyarakat yang \n" +
            "pertama menetap di wilayah yang kini
            menjadi \n" +
            "DKI Jakarta. Oleh sebab itu, identitas
            budaya \n" +
            "Jakarta, termasuk pakaian adat, erat
            kaitannya\n" +
            " dengan budaya Betawi.\n" +
            "Pakaian adat Betawi memiliki beberapa
            jenis \n" +
            \n" +
            "sesuai dengan penggunaannya, tetapi yang
            \n" +
            "paling dikenal adalah busana pengantin,
            yaitu \n" +
            "Dandanan Care Haji dan Dandanan Care None
            \n" +
            "Penganten Chine. Gambar di samping \n" +
            "menunjukkan pasangan pengantin yang \n" +
            "mengenakan pakaian adat tersebut.")
    }

    // 4. Bali (Pink)

    findViewById<CardView>(R.id.btn_baju_bali).setOnClickListener {
        pindahKeDetail("Pakaian Adat\nBali", "Pakaian Adat

```

```

Payas Agung", R.drawable.payasagung, R.color.pink_rumah,
"Pakaian adat Bali tidak memiliki sebutan \n" +
    "khusus. Karena itu, ketika orang dari
luar daerah \n" +
    "menanyakan namanya, masyarakat Bali \n" +
    "biasanya merasa bingung. Mereka umumnya
\n" +
    "hanya menyebut busana yang dikenakan \n"
+
    "sebagai "pakaian adat Bali", lalu
menjelaskan \n" +
    "bagian-bagian aksesorinya beserta fungsi
\n" +
    "masing-masing.\n" +
    "Pakaian adat Bali untuk pria terdiri atas
\n" +
    "beberapa perlengkapan yang dikenakan \n"
+
    "bersama kamen, di antaranya ikat kepala
\n" +
    "(udeng), baju, kampuh (saput), serta
selendang \n" +
    "pengikat (umpal). Sementara itu, pakaian
adat\n" +
    "Bali untuk wanita meliputi kebaya, kamen,
\n" +
    "senteng atau selendang, bulang pasang,
\n" +
    "sanggul, serta bunga sebagai hiasan
rambut.")
    }

    // 5. Sulawesi Selatan (Oranye)

findViewById<CardView>(R.id.btn_baju_sulsel).setOnClickListener {
    pindahKeDetail("Pakaian Adat\nSulawesi Selatan",
    "Pakaian Adat Baju Bodo", R.drawable.bodo,
    R.color.oranye_rumah, "Dalam budaya masyarakat Sulawesi
    Selatan \n" +
        "terdapat beragam jenis pakaian adat,
    salah \n" +
        "satu yang paling dikenal adalah Baju
    Bodo. Baju \n" +
        "Bodo memiliki desain sederhana dengan
    jahitan \n" +
        "yang minimal, serta dianggap sebagai
    salah \n" +
        "satu pakaian tertua karena tercantum
    dalam \n" +
        "Kitab Patuntung, warisan leluhur suku
    Makassar.\n" +
        "Baju Bodo biasanya dikenakan bersama \n"
    +
        "aksesoris berbahan logam sebagai hiasan.
    Saat \n" +
        "ini, penggunaannya umumnya terbatas pada

```

```

\n" +
        "upacara adat atau pertunjukan tarian \n"
+
        "tradisional.")
    }

    // 6. Sumatera Barat (Biru)

findViewById<CardView>(R.id.btn_baju_sumbar).setOnClickListener {
    pindahKeDetail("Pakaian Adat\nSumatera Barat",
        "Pakaian Adat Bundo Kanduang", R.drawable.bundo,
        R.color.biru_rumah, "Cerita Malin Kundang yang diwariskan
        secara \n" +
            "turun-temurun oleh masyarakat Minangkabau
\n" +
            "turut memengaruhi budaya di Sumatera
Barat, \n" +
            "terutama dalam menjunjung tinggi peran
ibu \n" +
            "dalam adat.\n" +
            "Hal ini tercermin pada pakaian adat Bundo
\n" +
            "Kanduang, di mana setiap bagian dan \n" +
            "aksesorinya memiliki nilai filosofis yang
\n" +
            "berkaitan dengan peran ibu dalam keluarga
dan \n" +
            "status sosial.")
    }

    // 7. Kalimantan Utara (Oranye)

findViewById<CardView>(R.id.btn_baju_kaltara).setOnClickListener {
    pindahKeDetail("Pakaian Adat\nKalimantan Utara",
        "Baju Sapei Sapaq dan Ta'a", R.drawable.sapei,
        R.color.oranye_rumah, "Provinsi Kalimantan Utara merupakan
        hasil \n" +
            "pemekaran dari Kalimantan Timur sekaligus
\n" +
            "menjadi provinsi termuda di Indonesia.
Oleh \n" +
            "karena itu, budaya masyarakatnya tidak
jauh \n" +
            "berbeda dengan Kalimantan Timur karena
suku \n" +
            "Dayak juga menjadi mayoritas penduduk.\n"
+
            "Hal ini terlihat dari pakaian adat
Kalimantan \n" +
            "Utara yang mirip dengan baju Sapei Sapaq
dan \n" +
            "Ta'a khas Kalimantan Timur, meskipun \n"
+
            "keduanya memiliki beberapa perbedaan.")
    }

```

```

        // 8. Papua Barat (Pink)

findViewById<CardView>(R.id.btn_baju_papua).setOnClickListener
{
    pindahKeDetail("Pakaian Adat\nPapua Barat",
"Pakaian Adat Ewer", R.drawable.ewer, R.color.pink_rumah,
"Pakaian adat Papua Barat dikenal dengan \n" +
        "nama Ewer. Busana ini awalnya terbuat
dari \n" +
        "bahan alami seperti jerami kering, namun
kini \n" +
        "dilengkapi dengan kain sebagai atasan.\n"
+
        "Bahan serat kering biasanya digunakan
sebagai \n" +
        "rok perempuan yang terdiri dari dua
lapisan, \n" +
        "lalu diikat menggunakan ikat pinggang
dari \n" +
        "kulit kayu bermotif geometris
sederhana.")
    }

    // 9. Maluku (Biru)

findViewById<CardView>(R.id.btn_baju_maluku).setOnClickListener
{
    pindahKeDetail("Pakaian Adat\nMaluku", "Baju Cele
dan Kain Salele", R.drawable.cele, R.color.biru_rumah,
"Pakaian adat Maluku dikenal dengan nama baju \n" +
        "cele atau kain salele. Baju cele
merupakan \n" +
        "busana sederhana yang mencerminkan \n" +
        "karakteristik adat suku-suku di Kepulauan
\n" +
        "Maluku.\n" +
        "Baju cele berwarna merah terang dengan
motif \n" +
        "garis geometris emas atau perak dari kain
tebal. \n" +
        "Pada wanita, baju ini biasanya dipadukan
\n" +
        "dengan kebaya atau sarung tenun berwarna
\n" +
        "senada. Sementara pada pria, baju cele
\n" +
        "berbentuk menyerupai jas yang dikenakan
atau \n" +
        "dengan kemeja dan celana panjang hitam
        "putih.")
    }

    // 10. Sumatera Utara (Pink)

findViewById<CardView>(R.id.btn_baju_sumut).setOnClickListener

```



```

{
    pindahKeDetail("Pakaian Adat\nSumatera Utara",
"Pakaian Adat Ulos", R.drawable.ulos, R.color.pink_rumah,
"Penduduk Sumatera Utara bersifat heterogen, \n" +
    "terdiri atas berbagai suku seperti Nias,
Melayu, \n" +
    "dan Batak. Namun, suku yang paling
dominan \n" +
    "adalah suku Batak.\n" +
    "Suku Batak memiliki pakaian adat berupa
kain \n" +
    "ulos yang menjadi identitas utama pakaian
adat \n" +
    "Sumatera Utara di tingkat nasional.")
}

// =====
// FUNGSI BANTUAN MENGIRIM DATA KE TEMPLATE
// =====
private fun pindahKeDetail(judul: String, namaBaju:
String, idGambar: Int, idWarnaBg: Int, deskripsi: String) {
    val intent = Intent(this,
DetailRumahJogjaActivity::class.java)
    intent.putExtra("JUDUL", judul)
    intent.putExtra("NAMA_RUMAH", namaBaju)
    intent.putExtra("GAMBAR", idGambar)
    intent.putExtra("WARNA_BG", idWarnaBg)
    intent.putExtra("DESKRIPSI", deskripsi)
    startActivity(intent)
}
}

```

7. Kode Program TarianTradisionalAtivity.kt

```

import android.content.Intent
import android.os.Bundle
import android.widget.ImageView
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import androidx.cardview.widget.CardView

class TarianTradisionalActivity : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_tarian_tradisional)

        // Sembunyikan Action Bar
        supportActionBar?.hide()

        // Tombol Back
        val btnBack = findViewById<ImageView>(R.id.btn_back)
        btnBack.setOnClickListener { finish() }

        // =====
        // LOGIKA 10 TOMBOL TARIAN TRADISIONAL
    }
}

```

```
// =====

// 1. D.I. Yogyakarta (Oranye)

findViewById<CardView>(R.id.btn_tari_jogja).setOnClickListener
{
    pindahKeDetail("Tarian Tradisional\nD.I.
Yogyakarta", "Tari Serimpi", R.drawable.serimpi,
R.color.oranye_rumah, "Tari Serimpi merupakan salah satu
tarian \n" +
    "tradisional dari Yogyakarta yang cukup
dikenal \n" +
    "hingga mancanegara. Dahulu, tarian ini
bersifat \n" +
    "sakral dan hanya dipentaskan di
lingkungan \n" +
    "keraton. Namun, seiring perkembangan
zaman, \n" +
    "Tari Serimpi kini juga dapat ditampilkan
dalam \n" +
    "berbagai acara, seperti penyambutan tamu
dan \n" +
    "kegiatan resmi lainnya.\n" +
    "Tarian ini dibawakan oleh empat penari
\n" +
    "perempuan yang menampilkan kesan anggun
\n" +
    "dan menawan. Ciri khas Tari Serimpi
terletak \n" +
    "pada gerakannya yang lambat dan lembut,
\n" +
    "yang melambungkan kelembutan serta \n" +
    "kesopanan.")
}

// 2. Jawa Barat (Pink)

findViewById<CardView>(R.id.btn_tari_jabar).setOnClickListener
{
    pindahKeDetail("Tarian Tradisional\nJawa Barat",
"Tari Jaipong", R.drawable.jaipong, R.color.pink_rumah, "Tari
Jaipong atau Jaipongan merupakan salah \n" +
    "satu tarian tradisional khas Jawa Barat
yang \n" +
    "cukup populer dan dikenal luas di
Indonesia. \n" +
    "Tarian ini sering ditampilkan dalam
berbagai \n" +
    "pertunjukan budaya yang diselenggarakan
oleh \n" +
    "Dinas Kebudayaan dan Pariwisata. Saat
ini, Tari \n" +
    "Jaipong juga kerap dipentaskan dalam
acara \n" +
    "hajatan seperti pernikahan atau khitanan
\n" +
    "sebagai hiburan bagi masyarakat.\n" +
```

```

        \n" +
        "Tari Jaipongan merupakan perpaduan dari
        \n" +
        "beberapa seni tradisional, seperti pencak
        \n" +
        "topeng banjet, ketuk tilu, dan wayang
        \n" +
        "Tarian ini biasanya diiringi oleh alat
        \n" +
        "tradisional seperti degung, ketuk, rebab,
        \n" +
        "gendang, kecrek, serta diiringi oleh
        \n" +
        "goong.")
    }

    // 3. Sumatera Utara (Pink)
    findViewById<CardView>(R.id.btn_tari_sumut).setOnClickListener {
        pindahKeDetail("Tarian Tradisional\nSumatera
        Utara", "Tari Tor-Tor", R.drawable.tortor, R.color.pink_rumah,
        "Tari Tor-Tor merupakan tarian tradisional kuno \n" +
        "milik masyarakat Batak Toba yang berasal
        dari \n" +
        "Provinsi Sumatra Utara, khususnya di
        wilayah \n" +
        "Tapanuli Utara, Humbang Hasundutan, Toba,
        \n" +
        "dan Samosir. Tarian ini bersifat
        seremonial dan \n" +
        "biasanya diiringi oleh musik gondang.
        Secara \n" +
        "tampilan, Tor-Tor memang berupa tarian,
        \n" +
        "namun makna dari setiap gerakannya \n" +
        "menjadikannya sebagai sarana komunikasi,
        \n" +
        "karena melalui gerakan tersebut terjadi
        interaksi \n" +
        "antar peserta dalam suatu upacara
        adat.\n" +
        "Tari Tor-Tor memiliki beberapa jenis, di
        \n" +
        "antaranya Tari Tor-Tor Pangurason (tarian
        \n" +
        "pembersihan), Tari Tor-Tor Sipitu Cawan
        atau \n" +
        "Tari Tujuh Cawan, serta Tari Tor-Tor
        Tunggal \n" +
        "Panaluan.")
    }

    // 4. Sumatera Barat (Biru)
    findViewById<CardView>(R.id.btn_tari_sumbar).setOnClickListener {
        pindahKeDetail("Tarian Tradisional\nSumatera

```

```

Barat", "Tari Piring", R.drawable.piring, R.color.biru_rumah,
"Tari Piring berasal dari daerah Solok di Provinsi \n" +
    "Sumatra Barat. Jumlah penarinya umumnya
\n" +
    "ganjil, berkisar antara tiga hingga tujuh
orang, \n" +
    "dan dapat dibawa oleh penari laki-laki
\n" +
    "maupun perempuan, baik secara individu
\n" +
    "maupun berpasangan.\n" +
    "Dalam pertunjukannya, para penari \n" +
    "menampilkan gerakan yang lincah sambil
\n" +
    "membawa piring di telapak tangan,
diiringi \n" +
    "alunan musik tradisional seperti sarunai,
\n" +
    "talempong, bansi, dan saluang.")
    }

    // 5. DKI Jakarta (Biru)

findViewById<CardView>(R.id.btn_tari_jakarta).setOnClickListener {
    pindahKeDetail("Tarian Tradisional\nDKI Jakarta",
        "Tari Topeng Betawi", R.drawable.topengbet,
        R.color.biru_rumah, "Tari Topeng Betawi merupakan bagian dari
\n" +
        "pertunjukan Topeng Betawi yang memadukan
\n" +
        "unsur seni musik, tari, lawak, dan lakon.
Pada \n" +
        "awal perkembangannya, kesenian ini \n" +
        "ditampilkan secara berkeliling seperti
ngamen \n" +
        "dengan lebih menonjolkan unsur tarian.\n"
    +
        "Tarian ini juga kerap dipentaskan dalam
acara \n" +
        "khitanan maupun pernikahan adat Betawi.
Tari \n" +
        "Topeng dibawa oleh penari yang \n" +
        "mengenakan topeng tanpa tali atau karet.
\n" +
        "Topeng tersebut terbuat dari kayu yang
dicat \n" +
        "berwarna-warni, dan digunakan dengan cara
\n" +
        "digigit pada bagian dalamnya agar tetap
\n" +
        "melekat saat penari melakukan gerakan
tari.")
    }

    // 6. Sulawesi Selatan (Oranye)

```

```

findViewById<CardView>(R.id.btn_tari_sulsel).setOnClickListener {
    pindahKeDetail("Tarian Tradisional\nSulawesi Selatan", "Tari Kipas Pakarena", R.drawable.pakarena, R.color.oranye_rumah, "Tari Kipas Pakarena merupakan salah satu \n" +
        "tarian tradisional yang berasal dari daerah \n" +
        "Gowa, Sulawesi Selatan. Tarian ini dibawakan \n" +
        "oleh penari perempuan yang mengenakan \n" +
        "busana adat sambil menampilkan gerakan \n" +
        "khas dengan menggunakan kipas sebagai \n" +
        "properti utama.\n" +
        "Tari Kipas Pakarena cukup dikenal di Sulawesi \n" +
        "\n" +
        "\n" +
        "ini juga \n" +
        "\n" +
        "menjadi salah satu daya tarik wisata di Gowa.")
}

// 7. Kalimantan Utara (Oranye)

findViewById<CardView>(R.id.btn_tari_kaltara).setOnClickListener {
    pindahKeDetail("Tarian Tradisional\nKalimantan Utara", "Tari Magunatip", R.drawable.mangunatip, R.color.oranye_rumah, "Tari Magunatip atau Tari Lalatip merupakan \n" +
        "tarian tradisional yang berasal dari daerah \n" +
        "\n" +
        "sebagai \n" +
        "dan \n" +
        "terjadinya \n" +
        "berjalannya \n" +
        "kemudian \n" +
        "tradisional.")
}

```

```

// 8. Bali (Pink)

findViewById<CardView>(R.id.btn_tari_bali).setOnClickListener
{
    pindahKeDetail("Tarian Tradisional\nBali", "Tari
Kecak", R.drawable.kecak, R.color.pink_rumah, "Tari Kecak
merupakan tarian tradisional khas \n" +
        "Bali yang mengisahkan cerita Ramayana.
\n" +
        "Tarian ini termasuk unik karena tidak
diiringi \n" +
        "oleh alat musik, melainkan hanya \n" +
        "menggunakan suara vokal para penari serta
\n" +
        "bunyi aksesoris yang dikenakan di kaki
\n" +
        "sebagai pengiring pertunjukan.")
}

// 9. Papua Barat (Pink)

findViewById<CardView>(R.id.btn_tari_papua).setOnClickListener
{
    pindahKeDetail("Tarian Tradisional\nPapua Barat",
"Tari Wutukala", R.drawable.wutukala, R.color.pink_rumah,
"Tari Wutukala merupakan salah satu tarian \n" +
        "tradisional milik masyarakat Suku Moy di
Papua \n" +
        "Barat yang cukup dikenal. Tarian ini \n"
+
        "menggambarkan kegiatan masyarakat Papua
\n" +
        "saat berburu ikan. Biasanya, tarian ini
\n" +
        "dibawakan secara berkelompok atau \n" +
        "berpasangan oleh penari pria dan wanita,
serta \n" +
        "sering ditampilkan dalam berbagai acara
\n" +
        "seremonial adat setempat.")
}

// 10. Maluku (Biru)

findViewById<CardView>(R.id.btn_tari_maluku).setOnClickListener
{
    pindahKeDetail("Tarian Tradisional\nMaluku", "Tari
Lenso", R.drawable.lenso, R.color.biru_rumah, "Tari Lenso
merupakan salah satu tarian \n" +
        "tradisional yang berasal dari Maluku.
Tarian ini \n" +
        "umumnya dibawakan oleh penari perempuan
\n" +
        "dengan menggunakan sapu tangan atau \n" +
        "selendang sebagai properti utama dalam
\n" +
        "menari. Tari Lenso biasanya ditampilkan

```

```

dalam \n" +
                "berbagai kegiatan, baik acara adat,
hiburan, \n" +
                "maupun pertunjukan seni dan budaya.")
        }
    }

    // =====
    // FUNGSI BANTUAN MENGIRIM DATA KE TEMPLATE
    // =====
    private fun pindahKeDetail(judul: String, namaTari:
String, idGambar: Int, idWarnaBg: Int, deskripsi: String) {
        val intent = Intent(this,
DetailRumahJogjaActivity::class.java)
        intent.putExtra("JUDUL", judul)
        intent.putExtra("NAMA_RUMAH", namaTari) // Variabel
tetap NAMA RUMAH agar template mengenalinya
        intent.putExtra("GAMBAR", idGambar)
        intent.putExtra("WARNA_BG", idWarnaBg)
        intent.putExtra("DESKRIPSI", deskripsi)
        startActivity(intent)
    }
}

```

8. Kode Pogram AlatMusikActivity.kt

```

import android.content.Intent
import android.os.Bundle
import android.widget.ImageView
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import androidx.cardview.widget.CardView

class AlatMusikActivity : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_alat_musik)

        supportActionBar?.hide()

        val btnBack = findViewById<ImageView>(R.id.btn_back)
        btnBack.setOnClickListener { finish() }

        // =====
        // LOGIKA 10 TOMBOL ALAT MUSIK
        // =====

        findViewById<CardView>(R.id.btn_musik_jogja).setOnClickListener {
            pindahKeDetail("Alat Musik Tradisional\nD.I.
Yogyakarta", "Kendang", R.drawable.kendang,
R.color.oranye_rumah, "Kendang merupakan alat musik ritmis
yang \n" +
                "berfungsi untuk mengatur irama. Alat
musik \n" +

```

```

        termasuk \n" +
        \n" +
        \n" +
        \n" +
        +
        \n" +
        }

        findViewById<CardView>(R.id.btn_musik_jabar).setOnClickListener {
            pindahKeDetail("Alat Musik Tradisional\nJawa Barat", "Angklung", R.drawable.angklung, R.color.pink_rumah,
            "Angklung merupakan alat musik dari bambu, \n" +
            +
            +
            +
            +
            tangga \n" +
            +
            +
            \n" +
            maupun \n" +
            }

            findViewById<CardView>(R.id.btn_musik_sumut).setOnClickListener {
                pindahKeDetail("Alat Musik Tradisional\nSumatera Utara", "Hasapi", R.drawable.hansepi, R.color.pink_rumah,
                "Hasapi merupakan alat musik tradisional yang \n" +
                musik \n" +
                hanya \n" +
                dipahat \n" +

```



```

duduk. \n" +
        "Pada bagian leher terdapat dua pasak dari
kayu \n" +
        "kelapa yang berfungsi untuk mengatur
nada. \n" +
        "Hasapi dapat dimainkan secara solo maupun
\n" +
        "bersama alat musik lain dalam ensambel
gondang hasapi, seperti sarune, sulim, dan garantung. Dalam
masyarakat Batak Simalungun alat musik ini dikenal sebagai
husapi, sedangkan pada masyarakat Karo disebut kulcapi.")
    }

findViewById<CardView>(R.id.btn_musik_sumbar).setOnClickListener {
    pindahKeDetail("Alat Musik Tradisional\nSumatera
Barat", "Rebab", R.drawable.rebab, R.color.biru_rumah, "Rabab
adalah alat musik tradisional \n" +
        "Minangkabau yang dimainkan dengan cara
\n" +
        "digesek, mirip seperti biola. Suara yang
\n" +
        "dihasilkan berasal dari gesekan dawai
pada \n" +
        "alat tersebut. Rabab umumnya digunakan
\n" +
        "sebagai pengiring cerita atau nyanyian
yang \n" +
        "menceritakan kisah-kisah nagari, yang \n"
+
        "dikenal dengan sebutan kaba.")
    }

findViewById<CardView>(R.id.btn_musik_jakarta).setOnClickListener {
    pindahKeDetail("Alat Musik Tradisional\nDKI
Jakarta", "Tanjidor", R.drawable.tanjidor, R.color.biru_rumah,
"Tanjidor adalah jenis musik yang dipengaruhi budaya Eropa dan
berasal dari kata Portugis tangedor. Musik ini didominasi oleh
alat musik tiup seperti klarinet, trombon, terompet, dan
saksofon, serta dilengkapi drum dan simbal.\n" +
        "Sejak abad ke-18, tanjidor awalnya
dimainkan oleh petani setelah musim panen dengan cara
mengamen. Kini, tanjidor sering ditampilkan dalam acara
penyambutan tamu, perhelatan, dan arak-arakan pengantin.")
    }

findViewById<CardView>(R.id.btn_musik_sulsel).setOnClickListener {
    pindahKeDetail("Alat Musik Tradisional\nSulawesi
Selatan", "Popolindo atau Talindo", R.drawable.popo,
R.color.oranye_rumah, "Tollindo merupakan sebutan alat musik
dari daerah Bugis, sedangkan Popondi berasal dari Makassar.
Alat musik ini terbuat dari kayu yang berbentuk busur

```

```
menyerupai tanduk kerbau atau sapi dengan penopang tempurung
kelapa. Pada ujungnya dipasang satu senar dan dimainkan dengan
cara dipetik. Biasanya alat musik ini dimainkan secara tunggal
setelah pesta panen atau untuk mengisi waktu senggang para
remaja.")
    }
```

```
findViewById<CardView>(R.id.btn_musik_kaltara).setOnClickListener {
    pindahKeDetail("Alat Musik Tradisional\nKalimantan
Utara", "Babun", R.drawable.babun, R.color.oranye_rumah,
"Babun merupakan salah satu alat musik \n" +
    "tradisional dari Kalimantan, tepatnya
berasal \n" +
    "dari Provinsi Kalimantan Utara. Alat
musik ini \n" +
    "terbuat dari kayu yang berbentuk bulat
dan \n" +
    "memiliki lubang di bagian tengahnya.
Kedua \n" +
    "sisi kanan dan kirinya ditutup
menggunakan \n" +
    "kulit hewan, lalu dimainkan dengan cara
\n" +
    "dipukul. Babun termasuk jenis alat musik
\n" +
    "gendang yang memiliki kemiripan dengan
\n" +
    "gendang di daerah Jawa.")
}
```

```
findViewById<CardView>(R.id.btn_musik_bali).setOnClickListener {
    pindahKeDetail("Alat Musik Tradisional\nBali",
"Ceng-Ceng", R.drawable.cengceng, R.color.pink_rumah, "Ceng-
ceng merupakan alat musik tradisional dari Bali yang terbuat
dari logam seperti kuningan, perunggu, dan tembaga. Alat musik
ini berbentuk sepasang keping simbal. Cara memainkannya yaitu
dengan memukulkan bagian logam bundar di atas (yang biasanya
dihiasi rumbai merah) ke bagian logam bundar di bawah yang
menghadap ke atas hingga menghasilkan bunyi "ceng-ceng".\n" +
    "Ceng-ceng menjadi bagian penting dalam
gamelan Bali dan kerap digunakan dalam upacara adat, pengiring
tarian, serta sebagai sarana hiburan masyarakat. Selain itu,
alat musik ini juga sering dimainkan untuk mengiringi
rindik.")
}
```

```
findViewById<CardView>(R.id.btn_musik_papua).setOnClickListener {
    pindahKeDetail("Alat Musik Tradisional\nPapua
Barat", "Tifa", R.drawable.tifa, R.color.pink_rumah,
"Perbedaan asal daerah membuat bentuk tifa dari Papua dan
Maluku tidak sama. Tifa Papua umumnya berbentuk panjang,
```

```

memiliki pegangan di salah satu sisi, serta terbuat dari kayu
kuat dengan membran dari kulit hewan yang diikat menggunakan
rotan. Selain itu, tifa Papua juga memiliki ukiran yang
khas.\n" +
        "Tifa biasanya digunakan dalam upacara
adat, penyambutan tamu, dan pengiring tarian. Ukuran tifa
turut memengaruhi tinggi rendahnya nada yang dihasilkan.")
    }

findViewById<CardView>(R.id.btn_musik_maluku).setOnClickListener {
    pindahKeDetail("Alat Musik Tradisional\nMaluku",
        "Rumba", R.drawable.rumba, R.color.biru_rumah, "Rumba
merupakan alat musik tradisional khas \n" +
        "Maluku yang dibuat dari batok kelapa
dengan \n" +
        "\n" +
        "\n" +
        "adalah dengan menggerakkannya sehingga
beradu \n" +
        "kerikil atau pasir di dalam batok saling
diduga \n" +
        "dan menghasilkan bunyi. Alat musik ini
\n" +
        "berasal dari budaya Kuba yang dibawa oleh
pelayaran \n" +
        "bangsa Portugis ketika melakukan
juga \n" +
        "ke Maluku, mengingat di wilayah tersebut
tua.")
    }
}

private fun pindahKeDetail(judul: String, namaAlat:
String, idGambar: Int, idWarnaBg: Int, deskripsi: String) {
    val intent = Intent(this,
DetailRumahJogjaActivity::class.java)
    intent.putExtra("JUDUL", judul)
    intent.putExtra("NAMA_RUMAH", namaAlat)
    intent.putExtra("GAMBAR", idGambar)
    intent.putExtra("WARNA_BG", idWarnaBg)
    intent.putExtra("DESKRIPSI", deskripsi)
    startActivity(intent)
}
}

```

9. Kode Program Tentang AplikasiActivity.kt

```

import android.content.Intent
import android.os.Bundle
import android.widget.ImageView
import android.widget.LinearLayout

```

```

import androidx.activity.enableEdgeToEdge
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import androidx.core.view.ViewCompat
import androidx.core.view.WindowInsetsCompat

class TentangAplikasiActivity : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        enableEdgeToEdge()
        setContentView(R.layout.activity_tentang_aplikasi)

        ViewCompat.setOnApplyWindowInsetsListener(findViewById(R.id.ma
            in)) { v, insets ->
            val systemBars =
                insets.getInsets(WindowInsetsCompat.Type.systemBars())
            v.setPadding(systemBars.left, systemBars.top,
                systemBars.right, systemBars.bottom)
            insets
        }

        supportActionBar?.hide()

        // Tombol Back

        findViewById<ImageView>(R.id.btn_back).setOnClickListener {
            finish()
        }

        // Navigasi ke Profil Pengembang

        findViewById<LinearLayout>(R.id.btn_profil_pengembang).setOnCl
            ickListener {
            val intent = Intent(this,
                ProfilPengembangActivity::class.java)
            startActivity(intent)
        }

        // Navigasi ke Tujuan Aplikasi

        findViewById<LinearLayout>(R.id.btn_tujuan_aplikasi).setOnClic
            kListener {
            val intent = Intent(this,
                TujuanAplikasiActivity::class.java)
            startActivity(intent)
        }

        // Navigasi ke Referensi Materi

        findViewById<LinearLayout>(R.id.btn_referensi_materi).setOnCli
            ckListener {
            val intent = Intent(this,
                ReferensiMateriActivity::class.java)
            startActivity(intent)
        }
    }
}

```

10. Kode Program MediaPlayer.kt

```
import android.content.Context
import android.media.MediaPlayer

object MediaPlayer {
    private var mediaPlayer: MediaPlayer? = null

    fun play(context: Context, lagu: Int) {
        // Jika mediaPlayer belum ada (baru pertama kali buka
        aplikasi)
        if (mediaPlayer == null) {
            // Menggunakan applicationContext agar terhindar
            dari Memory Leak
            mediaPlayer =
            MediaPlayer.create(context.applicationContext, lagu)
            mediaPlayer?.isLooping = true // Lagu otomatis
            berulang (loop)
            mediaPlayer?.start()
        }
        // Jika musik sebelumnya sedang di-pause, mainkan
        kembali
        else if (mediaPlayer?.isPlaying == false) {
            mediaPlayer?.start()
        }
    }

    // Fungsi untuk menghentikan lagu sementara
    fun pause() {
        if (mediaPlayer?.isPlaying == true) {
            mediaPlayer?.pause()
        }
    }
}
```