

BAB III

LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjabarkan dasar teori yang akan digunakan sebagai acuan untuk analisis dan perancangan perangkat lunak dalam Pembangunan Aplikasi *Mobile Pembelajaran Mantra Hari Raya Hindu*. Pembahasannya meliputi elemen-elemen yang terkandung dalam aplikasi ini, diantaranya adalah mantra, multimedia, iOS, x-code, *mobile learning (m-learning)* dan komponen-komponen multimedia. berikut penjelasannya

3.1. PENGERTIAN MANTRA

Mantra berasal dari bahasa Sanskerta yaitu MAN yang memiliki arti pikiran dan TRA yang artinya pembebasan. Jadi Mantra adalah kegiatan membebaskan pikiran. Mantra tidak hanya sekedar diucapkan berkali-kali, tetapi mantra juga harus di pahami. Memahami sebuah mantra biasanya dengan cara membaca mantra tersebut berulang kali di saat melakukan sebuah persembahyangan, atau memahami sebuah mantra dapat di pelajari dari buku-buku mantra ataupun dari para Pendeta. Mantra yang dikenal oleh umat Hindu adalah mantra dalam kegiatan sehari-hari dan mantra dalam hari raya Hindu. Setiap hari raya Hindu memiliki ciri khas mantra sesuai jenis hari rayanya.

Mantra terbagi berdasarkan jenis hari rayanya, seperti mantra untuk hari raya Siwalatri, Nyepi, Galungan, Kuningan, Purnama dan Tilem, Saraswati, Pagerwesi, Tumpek Pengatag, Tumpek Uye dan Tumpek

Landep. Tabel 3.1 memaparkan mantra Hari Raya beserta artinya (Titib, 2000):

Tabel 3.1 Mantra Hari Raya Beserta Artinya

Hari Raya	Mantra	Arti Mantra
Siwaratri	Om akasam nirmalam sunyam, Gurudeva vyomantaram, Siva nirvana viryanam rekha omkara, Vijayam.	Om Hyang Widhi penguasa angkasa raya yang sunyi dan hening. Guru Rohani yang suci bersthana, di angkasa raya. Siva yang agung penguasa nirvana sebagai omkara yang senantiasa jaya, hamba menyembah-Mu.
Nyepi	Om Brahma Visnu Isvara devam Tri purusa suddhatmakam, Tri-deva tri-murti-lokam Sarva vighnam vinasanam.	Om Hyang Widhi dalam wujud-Mu sebagai Brahma, Visnu, Isvara, dewa Tripurusa Mahasuci, Trideva adalah Trimurti, semogalah hamba terbebas Dari segala bencana.

Hari Raya	Mantra	Arti Mantra
Galungan	Om Dvijendra purvanam Sivam, Brahmanam purvatisthanam, Sarva deva ma-sariram Surya nisakaram devam	Om Hyang Vidhi dalam wujud-Mu sebagai Siva. Raja Hari sekalian pandita, Ia adalah Brahma, berdiri tegak paling depan, Ia yang menyatu dalam semua devata. Ia yang meliputi dan memenuhi matahari dan bulan, kami memuja Siva raja para pandita agung.
Kuningan	Om Isanah sarva vidyanam, Isvarah sarva bhutanam Brahmano dhipatir Brahma Sivo astu Sadasiva	Om, Hyang Widhi dalam wujud-Mu sebagai Isana, dewa seluruh kebijaksanaan, Brahma yang mahatinggi. Semoga Engkau menganugerahkan kebahagiaan, Om Siva yang abadi.

Hari Raya	Mantra	Arti Mantra
Purnama dan Tilem	Om nama deva adhisthanaya Sarva vyapi vai sivaya Padmasana ekapratisthaya Ardhanaresvaryai namo namah	Om, kepada devata yang bersemayam pada tempat yang tinggi, kepada Siva yang sesungguhnya berada dimana-mana, kepada Devata yang bersemayam. Pada tempat duduk bunga teratai sebagai satu tempat, kepada Ardhanaresvari hamba memuja.
Saraswati	Om Sarasvati namastubhyam Varade kama rupini, Siddharambha karisyami Siddhir bhavantu me sada	Om, Hyang Sarasvati dalam wujud-Mu Sebagai Pemberi berkah, terwujud dalam bentuk yang sangat didambakan. Semogalah segala kegiatan yang hamba lakukan selalu sukses atas karunia-Mu.

Hari Raya	Mantra	Arti Mantra
Pagerwesi	<p>Om Brahma Prajapatih sresthah; Svayambhur varado guruh Padmayonis catur vaktro Brahma sakalam ucyate</p>	<p>Om, Hyang Widhi dalam wujud-Mu sebagai Brahma Prajapati, pencipta semua makhluk, maha mulia, yang menjadikan dirinya sendiri, pemberi anugrah, Mahaguru, lahir dari bunga teratai, memiliki empat wajah dalam satu badan maha sempurna penuh rahasia, Hyang Brahma maha agung.</p>
Tumpek Pengatag	<p>Om sridhana devika ramya Sarva rupavati tatha Sarva jnana maniscaiva Sri sridevi namo stute</p>	<p>Om, Hyang Vidhi, Engkau hamba puja sebagai Devi Sri yang maha cantik, devi dari kekayaan yang memiliki segala keindahan. Ia adalah benih yang maha mengetahui. O Hyang maha agung Devi Sri hamba meuja-Mu.</p>

Hari Raya	Mantra	Arti Mantra
Tumpek Uye	Om Nagendra krura murtinam Gajendra matsya vaktranam Baruna deva ma-sariram Sarva jagat sudhatmakam	Om, Hyang Widhi, wujud-Mu menakutkan sebagai raja para naga, raja gagah yang bermoncong ikan. Engkau adalah Deva Varuna yang mahasuci. Meresapi dunia dengan kesucian jiwa, hamba memuja-Mu.
Tumpek Landep	Om anugraha manoharam Devadattanugrahaka, Arcanam sarvapujanam Namah sarvanugrahaka, Deva devi mahasiddhi Yajnanga nirmalatmaka Laksmi siddhisca, dirgahayuh Nirvighma sukha vrddhisca	Om,, engkau yang menarik hati pemberi anugrah, anugrah pemberian devata; pujaan semua pujaan, hormat pada-Mu pemberi semua anugrah.

3.2. MOBILE LEARNING (M-LEARNING)

3.2.1. Pengertian Mobile Learning (M-Learning)

Mobile Learning (M-Learning) adalah teknologi perangkat genggam nirkabel yang menggunakan jaringan telepon dan internet dalam memfasilitasi, mendukung, meningkatkan serta memperluas jangkauan belajar mengajar (Rizal, et al., t.thn.).

Istilah *mobile learning (m-Learning)* mengacu kepada penggunaan perangkat/divais teknologi informasi (TI) genggam dan bergerak, seperti PDA, telepon genggam, laptop dan tablet PC, dalam pengajaran dan

pembelajaran. *M-Learning* merupakan bagian dari *electronic learning (e-Learning)*.

M-Learning adalah pembelajaran yang unik karena pembelajar dapat mengakses materi pembelajaran, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran, kapanpun dan dimana-pun. Hal ini akan meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi pervasif, dan dapat mendorong motivasi pembelajar kepada pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*) (Tamimuddin H., 2007).

3.2.2. Kelebihan dan Kekurangan *Mobile Learning*

Beberapa kelebihan *m-Learning* dibandingkan dengan pembelajaran-pembelajaran lain adalah:

1. Dapat digunakan dimana-pun pada waktu kapanpun.
2. Kebanyakan divais bergerak memiliki harga yang relatif lebih murah dibanding harga PC *desktop*.
3. Ukuran perangkat yang kecil dan ringan daripada PC *desktop*.
4. Diperkirakan dapat mengikutsertakan lebih banyak pembelajar karena *m-Learning* memanfaatkan teknologi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Meski memiliki beberapa kelebihan, *m-Learning* tidak akan sepenuhnya menggantikan *e-Learning* tradisional. Hal ini dikarenakan *m-Learning* memiliki keterbatasan terutama dari sisi perangkat/media belajarnya. Keterbatasan perangkat bergerak antara lain sebagai berikut.

1. Kemampuan prosesor
2. Kapasitas memori
3. Layar tampilan

4. Catu daya
5. Perangkat I/O

Kekurangan *m-Learning* sendiri sebenarnya lambat laun akan dapat teratasi khususnya dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Kecepatan prosesor pada divais semakin lama semakin baik, sedangkan kapasitas memori, terutama memori eksternal, saat ini semakin besar dan murah (Tamimuddin H., 2007).

3.3. PENGERTIAN MULTIMEDIA

Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi yang berarti banyak atau lebih dari satu dan media terdiri dari tulisan (Teks), *audio*/suara, animasi, gambar, dan video. Multi dalam bahasa Latin berarti banyak atau berbagai, medium atau media di dalam bahasa Latin berarti perantara atau suatu perantara yang digunakan untuk menghantar atau menyampaikan sesuatu seperti komunikasi masa seperti surat kabar, majalah atau televisi. Multimedia juga dapat diartikan sebagai gabungan antara tulisan (Teks), suara, gambar, video dan animasi yang dapat menghasilkan interaktif yang bernilai tinggi.

Multimedia adalah yang sering digunakan oleh komputer untuk mempresentasikan dan mengkombinasikan teks, grafik, *audio* dan video yang berhubungan dan alat untuk mengajak pengguna untuk bernavigasi, berinteraksi, membuat dan mengkomunikasikan suatu proyek (Santi & Supriyanto, 2009).

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori,

yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif (Prabowo, 2011).

Macam-macam multimedia yaitu: (1) Linear multimedia. Dengan ciri-ciri: informasi sekuensial dan untuk jumlah audiens lebih dari satu orang. (2) Non-linear multimedia (multimedia interaktif). Dengan ciri-ciri: *user* dapat memilih apa yang akan dikerjakan dan untuk merancang aplikasi interaktif memerlukan kemampuan *graphics art* dan multimedia *programming* (Amin & Ermanto, 2012).

Multimedia merupakan media periklanan yang unik dan sangat kuat karena mengandung elemen penglihatan, video dan suara yang dapat dikombinasikan dengan strategi kreatif untuk menghasilkan daya tarik dan eksekusi iklan. Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan (Suyanto, 2004).

Multimedia diartikan sebagai suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafik atau animasi grafis, *movie*, video, dan *audio*. Multimedia meliputi *hypermedia* dan *hypertext*. *Hypermedia* yaitu suatu format presentasi multimedia yang meliputi teks, grafis diam atau animasi, bentuk *movie*, video dan *audio*. *Hypertext* yaitu bentuk teks, diagram statis, gambar dan tabel yang ditayangkan dan disusun secara tidak linier (Priyanto, 2009).

3.3.1. Komponen Multimedia

3.3.1.1. Teks

Teks merupakan elemen paling awal dan sederhana dalam multimedia, yang biasanya mengacu pada kata,

kalimat, alinea, atau segala sesuatu yang tertulis atau ditayangkan. Teks merupakan bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikenali, serta file teks mempunyai struktur yang sederhana (Suyoto, 2003).

Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi yang berbasis multimedia. Dalam kenyataannya, multimedia menyajikan informasi kepada pengguna dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti. Teks juga memiliki struktur yang sangat sederhana, teks juga merupakan elemen multimedia yang paling mudah disimpan dan dikenali.

3.3.1.2. Audio/Suara

Suara merupakan elemen multimedia yang diolah oleh *Sound Card* yang terdapat pada PC/Laptop, dimana *Sound Card* dapat mengolah suara dalam bentuk analog ke dalam bentuk digital. Sehingga suara yang dihasilkan oleh PC/Laptop menjadi jauh lebih baik. *Audio* atau suara dalam multimedia biasanya berupa suara music, *voice record*, atau efek-efek suara lainnya. *Audio* di dalam dunia multimedia memiliki beberapa format yaitu :

1. *Audio* dengan format MPEG Audio Player (*.MP3) adalah file audio yang menggunakan suatu *code* untuk melakukan *encoding* dan *decoding* dalam rekaman musik. Kompresi MP3 dapat dilakukan dengan *bit-rate* yang beragam, standar yang baik untuk kualitas *audio* dan ukuran file adalah 128 Kbps, dan untuk mendapat kualitas *audio* yang mendekati kualitas CD diperlukan *bit-rate* 192 Kbps.
2. MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*).

3. DAT (*Digital Audio Tape*), format *file* yang menggunakan *head* yang berputar.
4. WAV (*Waveform Audio*) merupakan format *file audio* yang berbentuk digital.
5. AAC (*Advanced Audio Coding*) umumnya memiliki kualitas suara yang lebih baik dibandingkan dengan format MP3.

3.3.1.3. Gambar

Gambar merupakan salah satu komponen dalam multimedia yang menyajikan data kompleks serta memiliki banyak arti. Gambar memiliki banyak jenis tidak hanya gambar dari hasil foto dari kamera, melainkan gambar juga dapat dihasilkan oleh goresan tangan manusia seperti lukisan.

Gambar atau grafik merupakan tampilan diam atau tidak bergerak. Gambar merupakan salah satu komponen penting dalam multimedia karena dapat meringkas dan menyajikan data kompleks serta mampu menyampaikan seribu kata. Gambar dalam publikasi multimedia lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks sebab manusia selalu berorientasi terhadap visual (berdasarkan penglihatan) (Suyoto, 2003).

3.3.1.4. Video

Video merupakan elemen multimedia yang memiliki keistimewaan dan lebih menarik, karena video merupakan kumpulan dari gambar-gambar yang saling berurutan yang sering disebut dengan frame dengan ukuran standard 24 *frame/second*. Gambar tersebut kemudian diproyeksikan diatas layar dengan ditambahi objek teks, animasi

maupun suara. Video memiliki beberapa format sebagai berikut :

1. *Motion Picture Expert Group* (MPEG) merupakan skema kompresi dan spesifikasi format *file* video digital. MPEG memiliki ukuran lebih kecil dari pada format AVI. MPEG memiliki ekstensi *.mpeg
2. *Audio Video Interleave* (AVI) merupakan video yang sangat populer, karena memiliki kualitas gambar dan audio yang sangat baik. *File* AVI menyimpan video dan *audio* pada struktur *interleaved*. AVI memiliki ekstensi *.avi
3. *Flash Video* (FLV) merupakan sebuah format video yang digunakan untuk menyimpan video yang di unduh dari Internet. Seperti contoh yaitu saat kita ingin menyimpan atau mengunduh video dari *youtube* berkualitas 240-360 maka *file* video akan berekstensi *.flv
4. *Motion Overlay Video* (MOV) merupakan format video yang dibuat oleh Apple, dimana format video ini biasanya dibuka atau diputar menggunakan *Quick Time Player*. Format Video MOV dapat berisi video, animasi, grafis, 3D dan *virtual reality* konten. MOV memiliki ekstensi *.mov
5. Relu Video memiliki ekstensi *.Rm
6. VHS adalah format *file* videotape.

3.3.1.5. Animasi

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun dan ditampilkan secara berurutan, sehingga gambar tersebut akan terlihat bergerak dan hidup. Animasi

merupakan salah satu elemen multimedia yang paling menarik diantara elemen-elemen multimedia yang lainnya.

Animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian dan berurutan sehingga terlihat bergerak dan hidup. Pergerakan animasi akan lebih mudah dimengerti daripada objek atau gambar diam. Selain itu animasi lebih menarik dan mudah dimengerti daripada hanya sekedar gambar karena lebih komunikatif dalam menyampaikan suatu tujuan. Animasi merupakan bagian penting dalam multimedia, karena animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian jika digunakan secara tepat dan juga dapat mengarahkan perhatian pada elemen penting dari materi yang sedang dipelajari (Suyoto, 2003).

3.4. PENGERTIAN IOS

iOS merupakan system operasi yang dibuat oleh perusahaan yang bernama Apple dan sistem operasi ini hanya dikhususkan untuk perangkat buatan Apple sendiri. Seperti contoh : iPhone, iPad, Apple TV dan lain sebagainya.

iOS adalah sistem operasi perangkat genggam dari Apple. Awalnya dibuat hanya untuk iPhone, iOS kemudian berkembang hingga mendukung perangkat Apple, Inc. Yang lain seperti iPod touch, iPad dan Apple TV. Apple, Inc, tidak melisensikan iOS untuk digunakan di perangkat keras lain. Hal ini berbeda dengan Android, yang mana kita bisa menemukannya di berbagai merk perangkat genggam. iOS dibuat menggunakan bahasa C, C++, dan C-Objective. iOS merupakan sistem operasi Unix karena iOS

diturunkan dari sistem operasi OS X yang memiliki fondasi Darwin (Krisnawati, 2014).

iOS ini agak "racist" kerana tidak boleh digunakan untuk telefon pintar lain. iOS dicipta hanya untuk produk keluaran APPLE. Jadi, jika membeli HTC, Samsung, Nokia dan sebagainya, maka tidak boleh menggunakan *operating system* iOS. APPLE menamakan iOS sebagai " *The World's Most Advanced Mobile Operating System*". Dengan bermodalkan *interface* yang *cun* dan *user-friendly*, diantara OS yang lain iOS memang OS yang agak pintar. Tapi kelemahan pada iOS keluaran APPLE ini adalah kebanyakan aplikasi / *software* yang digunakan untuk iOS adalah berbayar (Fairos, 2012).

Baidowi (2015) menjabarkan sejarah versi iOS yang dimulai dari iPhone iOS1 yang diluncurkan pada 29 juni 2007, iPhone iOS2 diluncurkan pada 11 juni 2008, iPhone iOS3 diluncurkan pada 17 juni 2009, iOS4 diluncurkan pada 21 juni 2010, iOS5 diluncurkan pada 6 juni 2011, iOS6 diluncurkan pada 11 juni 2012, iOS7 diluncurkan pada 10 juni 2013, dan iOS8 diluncurkan pada 2 juni 2014 (Baidowi, 2015).

3.5. PENGERTIAN X-CODE

Xcode merupakan sebuah IDE atau dikenal *suite of tools* yang diciptakan oleh perusahaan Apple untuk mengembangkan basis platformnya yakni Mac OS X dan iOS . slogan atau *tagline* dari *platform* ini adalah " *Tools you'll love to use* " ,yang mengindikasikan sebagai *platform* utama bagi pengembangan *software* khusus Apple. *Platform* ini

bersifat *native app* yang tersedia di seri Mac OS generasi terbaru (Prasetia & Tri Atmajo, 2015).

Sedangkan Cropos (2012) mengatakan bahwa Xcode adalah suatu paket alat yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak pada Mac OS X, yang dikembangkan oleh Apple. Jantung dari alat paket Xcode adalah IDE, sebuah *workbench* grafis yang sudah terintergrasi erat dengan teks *editor* profesional, membangun sistem yang kuat, *debugger*, dan kompilator GCC yang kuat. Selain mudah digunakan, Xcode juga cukup kuat untuk membangun aplikasi Mac OS X yang besar. Alat pengembang Mac OS X yang lengkap didistribusikan sebagai bagian dari Xcode. Alat-alat ini meliputi *Interface Builder*, Instrumen, *Dash Code*, dan dokumentasi referensi yang lengkap (Cropos, 2012).

Prasetia & Tri Atmojo (2015) menjabarkan tentang fitur-fitur serta kelebihan dari Xcode, diantaranya adalah :

1. Fitur

- Automatic Configuration
- Test Navigator
- Bots Continuous Integration
- iOS Simulator
- LLVM compiler

2. Kapabilitas

Kapabilitas aplikasi ini disesuaikan dengan seri OS X atau Mac OS yang dimiliki untuk melihatnya berikut versi Xcode yang mendukung OS X :

- Mac OS X 10.3 (versi 1.x)
- Mac OS X 10.4 (versi 2.x)
- Mac OS X 10.5 (versi 2.5, 3.0, 3.1)
- Mac OS X 10.6 (Versi 3.2, 4.0, 4.1, 4.2)

- Mac OS X 10.7 (Versi 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6)
- Mac OS X 10.8 (Versi 4.4, 4.5, 4.6, 5.0)
- Mac OS X 10.9 (Versi 5.0)
- Mac OS X 10.10 (Versi 6.0, 6.1, 6.2, 6.3, 6.4)

3. Kelebihan Xcode

Sebagai aplikasi *Native* , Xcode memiliki kelebihan karena dikembangkan langsung oleh Apple . tentunya memiliki integrasi yang menunjang *developer* untuk mengembangkan aplikasinya , berikut kelebihan Xcode:

- **Free** . Xcode dapat diunduh bagi pengguna Mac OS , secara gratis .
- **GUI** . *user interface* yang diberikan Oleh Xcode terbilang familiar , jika anda sering menggunakan aplikasi di Mac OS maka anda tidak akan kesulitan dengan tampilan menunya .
- **Bahasa Pemrograman C** . Walaupun menggunakan Objective-C , namun karena merupakan pengembangan dari C , anda tidak begitu kesulitan dalam mendvelop perogram yang diinginkan.
- **Bahasa** . selain C *extend* , anda juga dapat menggunakan bahasa lainnya yang familiar seperti C, C++ , Objective-C, Objective-C++, Objective-C++, Java, AppleScript,python . serta adanya dukungan *third party* untuk bahasa lainnya.
- **Integritas** . Xcode memiliki integritas yang baik dengan aplikasi Apple lainnya, salah

satunya adalah mampu mengskronisasi dengan fitur iCloud , dan pengetesan dengan baik .

- **Update** . Update Xcode selalu menambahkan fitur yang menarik . selain itu dukungan dari setiap serinya mampu menghadirkan perubahan pengecekan kesalahan.
- **Dukungan** . Apple memiliki konsistensi dalam mengembangkan aplikasinya , sehingga mendukung keterjaminan aplikasi yang dibuatnya agar tidak terjebak dalam pelanggaran hak cipta .

(Prasetia & Tri Atmajo, 2015)

3.6. PENGERTIAN OBJECTIVE-C

Objective-C adalah bahasa pemrograman yang dikembangkan dari bahasa C. Tapi uniknya, Objective-C berbeda dari C# atau pun Java yang pada dasarnya merupakan bahasa pemrograman turunan dari C. Mulai dari penamaan *class* hingga pemanggilan *object* menggunakan *method*, Objective-C menyekat dan membagi setiap deklarasi dalam 2 file, yaitu *header* (.h) dan *message* (.m). Di dalam kedua file tersebut seorang *programmer* dapat membuat sebuah *object* dalam sebuah *method* yang sudah di deklarasikan. Objective-C saat ini banyak digunakan pada *platform* Mac OS X dan iOS (iOS adalah sistem operasi untuk iPhone, iPod Touch dan iPad). Dengan adanya framework Cocos2D yang notabene adalah *framework* untuk membuat *game* di iPhone, maka Objective-C makin banyak yang mempelajarinya (Dedyana, 2014).

Berikut ini pada tabel 3.2 adalah beberapa contoh *code* dari bahasa pemrograman Objective-C pada Xcode :

Tabel 3.2 Contoh *Code* Bahasa Pemrograman *Objective-C* Pada Xcode

<pre>@property (weak, nonatomic) IBOutlet UITextField *titleLabel;</pre>	<p>kode untuk membuat outlet pada header file (.h) dengan nama titleLabel.</p>
<pre>- (void)viewDidLoad { [super viewDidLoad]; // Do any additional setup after loading the view, typically from a nib. titleLabel.text = @"Siwaratri"; }</pre>	<p>kode untuk men-set Label yang bernama titleLabel dengan "Siwaatri".</p>
<pre>self.view.backgroundColor = [UIColorcolorWithPatternImage:[UIImage imageNamed:@"backg.jpg"]];</pre>	<p>kode untuk men-set <i>background layout</i> dengan gambar yang bernama backg.jpg</p>