

**IMPLEMENTASI APLIKASI PENGENALAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID****Suci Lya Waty<sup>1</sup>, Jenih<sup>2</sup>**Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Respati Indonesia

Jl. Bambu Apus I No. 3 Cipayung, Jakarta Timur 13890

Email: lya.ucie@gmail.com<sup>1</sup>, jenih.urindo@yahoo.com<sup>2</sup>**Abstrak**

Budaya Indonesia sangat beraneka ragam mulai dari Sabang sampai Merauke. Banyak masyarakat yang kurang tahu tentang kebudayaan Indonesia karena jarang dikenalkan pengetahuan seni budaya kepada mereka terutama kepada generasi penerus yang hanya dapat pengenalan budaya dari sekolah sehingga lambat laun budaya di Indonesia mulai banyak ditinggalkan. Perkembangan teknologi juga mempengaruhi kebiasaan masyarakat salah satu diantaranya adalah *smartphone*. Di kota-kota besar mulai dari anak-anak sampai orang dewasa sudah terbiasa menggunakan *smartphone*. Untuk melestarikan budaya di Indonesia perlu dibuat sebuah aplikasi pengenalan seni budaya Indonesia melalui perangkat *smartphone* berbasis *Android*. Tujuan penelitian mengetahui dan menjelaskan implementasi aplikasi pengenalan budaya Indonesia berbasis *Android*. Penelitian ini kualitatif dengan mencari sumber-sumber literatur pendukung seperti buku, *website*, dan pakar ahli. *Unified Modeling Language (UML)* digunakan sebagai alat bantu dalam menggambarkan diagram – diagram yang diperlukan. *Activity diagram* digunakan untuk menggambarkan perilaku dinamis dari suatu sistem atau suatu komponen sistem melalui kontrol diantara aktivitas – aktivitas yang dilakukan sistem, *Use Case* mempresentasikan sebuah interaksi antara pengguna dengan sistem. Hasil dengan adanya aplikasi tersebut mereka dapat dengan mudah mempelajari pengetahuan mengenai budaya Indonesia diantaranya yaitu pakaian tradisional, rumah tradisional, senjata tradisional, dan tarian tradisional sehingga aplikasi ini diharapkan dapat membantu minat masyarakat terutama anak – anak untuk lebih mengenal seni budaya Indonesia. Disimpulkan bahwa aplikasi tersebut memberikan kemudahan untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone* berbasis *Android*. Saran aplikasi ini diharapkan dapat membantu minat masyarakat terutama anak – anak untuk lebih mengenal seni budaya Indonesia yang merupakan warisan dari para leluhur kita agar dapat terus dijaga, dirawat dan dilestarikan.

**Kata kunci** : Budaya, Aplikasi, *Android*.**PENDAHULUAN**

Sebagi warga Negara Indonesia sudah sepantasnya mengetahui dan melestarikan Budaya Indonesia. Pengenalan mengenai Budaya Indonesia ini sudah harus dimulai sejak anak-anak. Anak – anak terutama usia Sekolah Dasar harus dibekali dengan pengetahuan tentang seni budaya Indonesia, karena jenjang Sekolah Dasar sangat efektif untuk pengenalan seni budaya agar anak – anak Indonesia mempunyai rasa cinta Tanah Air, namun, anak – anak hanya dapat mempelajari pengetahuan mengenai seni budaya Indonesia di sekolah dan anak – anak cenderung memilih bermain *game* menggunakan *smartphone* yang sebagian besar berbasis *Android* pada saat mereka di luar sekolah. Berdasarkan permasalahan di atas maka akan dibuat sebuah aplikasi pengenalan seni budaya Indonesia melalui perangkat *smartphone* berbasis *Android*. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu minat masyarakat terutama anak – anak untuk lebih mengenal seni budaya Indonesia yang merupakan warisan

dari para leluhur kita agar dapat terus dijaga, dirawat dan dilestarikan.

**METODE PENELITIAN****Pendekatan penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mencari sumber-sumber literatur pendukung seperti buku, *website*, dan pakar ahli.

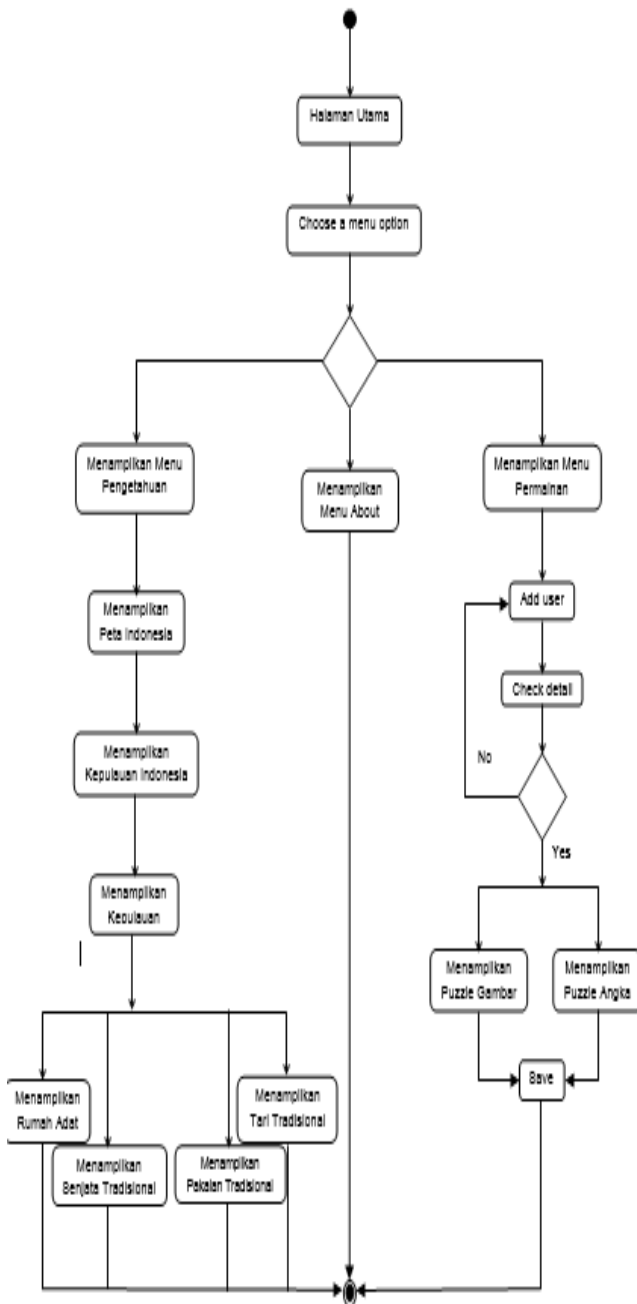
**Pemodelan Perangkat Lunak**

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai hubungan antara perangkat lunak dengan pengguna melalui diagram yang ada pada *Unified Modeling Language (UML)*. *UML* digunakan sebagai alat bantu dalam menggambarkan diagram – diagram yang diperlukan.

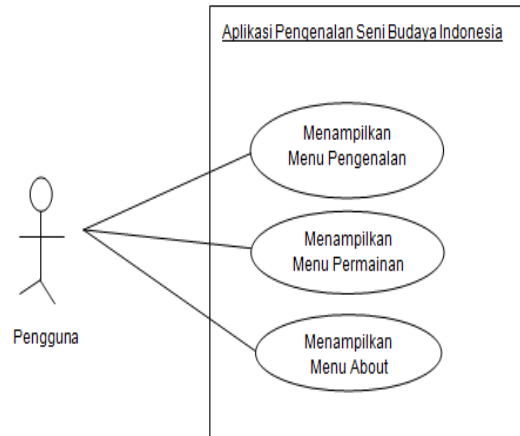
**Activity Diagram**

*Activity diagram* digunakan untuk menggambarkan perilaku dinamis dari suatu sistem atau suatu komponen sistem melalui kontrol diantara aktivitas – aktivitas yang

dilakukan sistem. Hasil analisa pemodelan diagram *activity* pada aplikasi pengenalan seni budaya Indonesia berbasis *android* yang akan dibangun dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1**  
**Activity Diagram** pengenalan seni budaya Indonesia



**Gambar 2**  
**Use Case Diagram** pengenalan seni budaya Indonesia

Pada gambar 2 *Use Case Diagram* yang sedang berjalan, dapat di deskripsikan sebagai berikut :

- *Use Case* : Menampilkan menu pengenalan  
*Actor* : Pengguna  
 Deskripsi :  
 ⇒ Pada aplikasi ini akan ditampilkan beberapa pilihan dimana pengguna harus memilih salah satu.  
 ⇒ Jika pengguna memilih tampilan menu pengenalan maka pengguna dapat mengakses informasi tentang seni budaya Indonesia.
- *Use Case* : Menampilkan menu permainan  
*Actor* : Pengguna  
 Deskripsi :  
 ⇒ Jika pengguna memilih tampilan menu permainan, maka akan muncul halaman *game puzzle* dan pengguna dapat memilih *puzzle* yang di inginkan yaitu, *puzzle* angka atau *puzzle* gambar.  
 ⇒ Setelah memilih pengguna langsung dapat bermain.

- Use Case : Menampilkan menu *about*

Actor : Pengguna

Deskripsi :

- ⇒ Jika pengguna memilih tampilan menu *about*, maka akan muncul histori permainan dan informasi pemain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Implementasi

Tampilan ketika aplikasi Pengenalan Seni Budaya Indonesia yang belum dijalankan dengan *icon* gambar seperti terlihat pada gambar 3.



**Gambar 3**  
Tampilan Icon Aplikasi

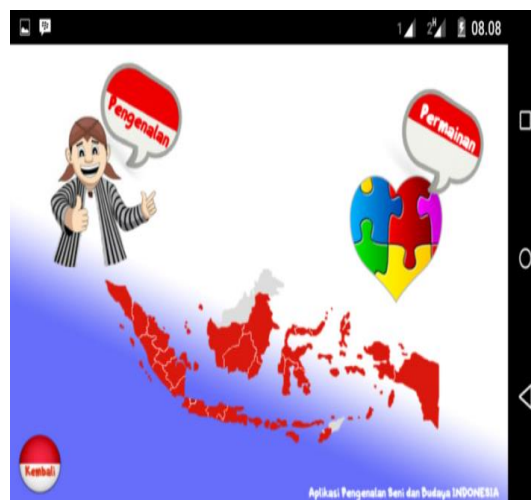
Ketika aplikasi dijalankan maka akan tampil menu awal yang dimana ada tombol *button* Mulai maka akan melanjutkan ke menu utama, seperti pada gambar 4.



**Gambar 4**  
Tampilan Awal Aplikasi

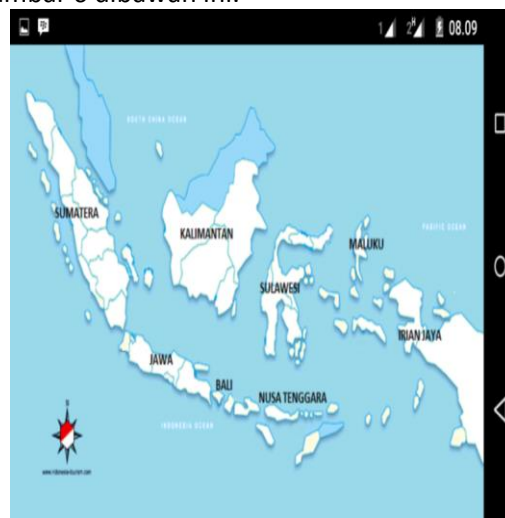
Ketika tombol *button* mulai ditekan maka akan menampilkan menu utama. Menu utama

ini terdapat tiga menu tombol yang memiliki fungsi masing – masing. Menu utama dapat dilihat pada gambar 5 dibawah ini.



**Gambar 5**  
Tampilan Menu Utama

Ketika pengguna memilih menu pengenalan, maka akan muncul peta Indonesia, seperti gambar 6 dibawah ini.



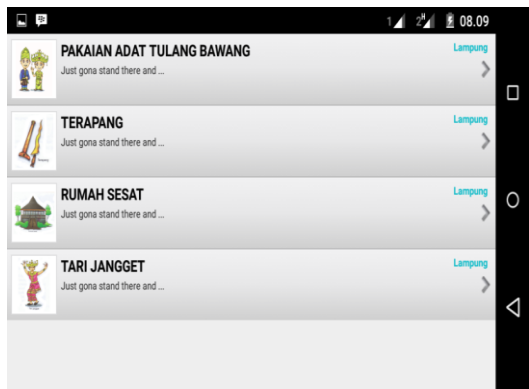
**Gambar 6**  
Tampilan Menu Pengenalan

Ketika pengguna ingin melanjutkan aplikasi ini dalam menu pengenalan, pengguna harus memilih salah satu kepulauan yang ada pada menu peta Indonesia. Setelah pengguna memilih salah satu pulau, maka pulau tersebut akan muncul lebih besar dan menampilkan nama – nama provinsi yang ada pada kepulauan tersebut. Contoh Kepulauan Sumatera memiliki 10 provinsi , seperti gambar 7 dibawah ini.



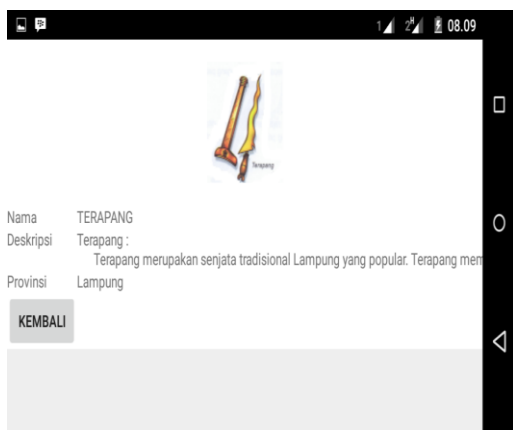
**Gambar 7**  
**Tampilan Menu Kepulauan**

Ketika pengguna memilih salah satu provinsi yang ada di kepulauan Indonesia, maka akan muncul seni budaya yang ada di provinsi tersebut, seperti pakaian tradisional, rumah tradisional, tarian tradisional, dan senjata tradisional. Seperti gambar 8 dibawah ini.



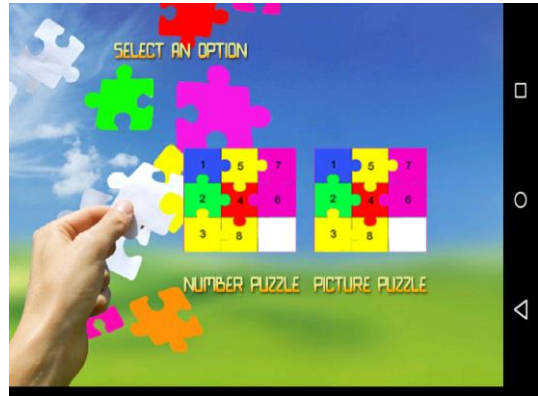
**Gambar 8**  
**Tampilan Menu List Kebudayaan**

Ketika pengguna memilih salah satu seni budaya yang ada pada provinsi tersebut, maka akan tampil gambar kebudayaan beserta penjelasannya. Seperti pada gambar 9 dibawah ini.



**Gambar 9**  
**Tampilan Menu Penjelasan**

Ketika pengguna memilih menu permainan, maka akan muncul menu *game puzzle* yang dimana pengguna dapat memilih salah satu *puzzle* yang ingin dimainkan *number puzzle* atau *picture puzzle*, seperti gambar 10 dibawah ini.



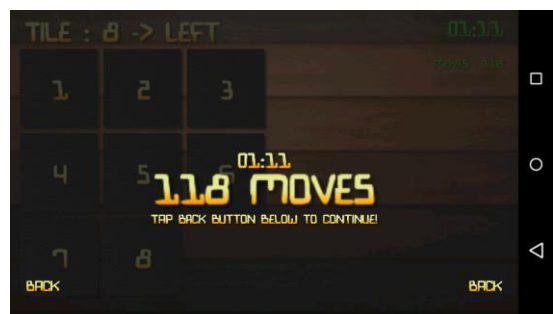
**Gambar 10**  
**Tampilan Menu Permainan**

Ketika pengguna memilih *picture puzzle*, maka akan tampil *puzzle* gambar pakaian tradisional dari salah satu provinsi di kepulauan Jawa, seperti gambar 11 dibawah ini.

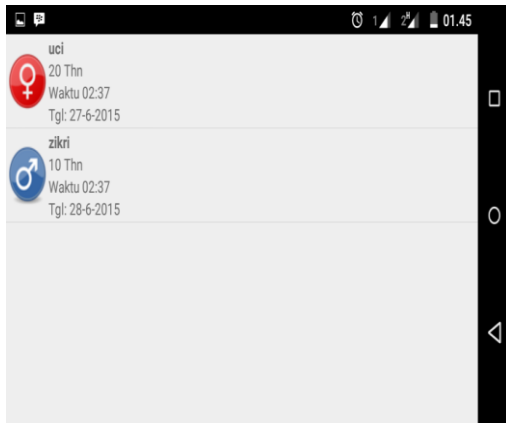


**Gambar 11**  
**Tampilan Picture Puzzle**

Ketika pengguna selesai bermain *puzzle* atau ketika pengguna memilih menu *about*, maka akan muncul *list* nilai, seperti gambar 12 dan 13 dibawah ini.



**Gambar 12**  
**Tampilan Setelah Bermain**



**Gambar 13**  
**Tampilan List Nilai**

Ketika pengguna ingin keluar aplikasi pengenalan seni budaya ini, maka akan muncul peringatan untuk keluar aplikasi. Jika “ Ya “ ditekan maka akan keluar dari aplikasi, maka akan keluar dari aplikasi. Namun jika yang ditekan “ Tidak “, maka akan tetap pada halaman terakhir dibuka. Seperti gambar 14 dibawah ini.



**Gambar 14**  
**Tampilan Keluar**

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi aplikasi Pengenalan Seni Budaya Indonesia berbasis *Android* dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut memberikan kemudahan untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone* berbasis *Android*. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu minat masyarakat terutama anak – anak untuk lebih mengenal seni budaya Indonesia yang merupakan warisan dari para

leluhur kita agar dapat terus dijaga, dirawat dan dilestarikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifianto, Teguh. (2011). Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren Dengan IWUIT. Jogyakarta. Andi Publisher.
- Pressman, Roger S. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak, edisi 7 Buku II. Andi. Yogyakarta.
- H. Nazaruddin Safaat. (2012). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, edisi revisi. Informatika . Bandung
- Tim Penulis. Mengenal Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian Adat, dan Senjata Tradisional 33 Provinsi di Indonesia. Cerdas Interaktif.
- Kristiani, Dian. Ensiklopedia Negeriku Rumah Adat
- Kadir, Abdul. (2011). “Belajar javaScript Menggunakan jQuery”. Andi, Jogyakarta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, 2015.
- Mulyana, D. Hendrik. (2015). Aplikasi Pilihan Android PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Sari, Fadila. (2010). Media Pembelajaran Pengenalan Rumah Adat Di Indonesia Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar. AMIKOM. Yogyakarta.