



APLIKASI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MAKASSAR BERBASIS ANDROID

Ririn Indraswari, SS.,M.I.Kom¹, Guntur, S.Kom.,M.Kom²
STMIK Handayani Makassar
guntur.stmik3@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Merancang sebuah aplikasi pembelajaran seni budaya Makassar berbasis android. (2) Mengimplementasikan aplikasi seni budaya Makassar berbasis android. aplikasi seni budaya Makassar berbasis android dirancang menggunakan Unified Modelling Language (UML). Metode yang digunakan untuk merancang aplikasi seni budaya adalah metode *LCM*. Dalam penelitian ini pengumpulan data diperoleh berdasarkan dua teknik pengumpulan data yaitu melalui Observasi, Interview dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi seni budaya Makassar berbasis android adalah aplikasi yang menghasilkan output berupa gambar dan teks.

Kata Kunci : *Seni Budaya, Android*

1. Pendahuluan

Pengenalan seni dan budaya merupakan salah satu pembelajaran yang sangat penting khususnya bagi generasi muda, seperti yang kita ketahui budaya makassar merupakan budaya yang memiliki berbagai macam keunikan ragam budaya kebanyakan pada saat ini, anak-anak maupun remaja sulit mengenali budaya yang diberikan secara langsung atau *face-to-face*.

Derasnya arus globalisasi membuat minat generasi muda terhadap seni budaya terus menurun, sebagai generasi penerus hendaknya kita melestarikan budaya tersebut agar tetap terjaga. Maka dari masalah diatas dibuatlah sebuah aplikasi pembelajaran seni budaya Makassar untuk memperkenalkan kembali seni dan budaya Makassar seperti Senjata adat, pakaian adat, tarian adat, dan rumah adat. Dengan kemajuan yang begitu pesat aplikasi pembelajaran tidak hanya dimainkan di komputer tetapi sudah bias dimainkan hanya dengan melalui perangkat mobile. Aplikasi pembelajaran berbasis mobile dapat dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai media untuk memperkenalkan budaya dimana saja dan kapan saja dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Sumber jurnal (MeidiantoTek Weng).

2. Metode Penelitian

2.1 Teknik Pengumpulan Data

a. Pengamatan Langsung (*Observasi*)

Teknik observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang terkait dengan aspek *functionality*, *reliability* dan *compability*.

b. Kuisioner

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Teknik ini dilakukan untuk



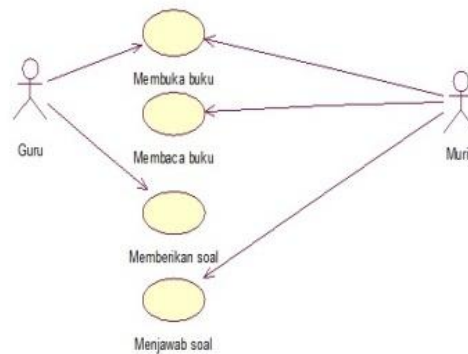
mengumpulkan data yang terkait dengan aspek *playability*.

c. Studi Keputusan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku literatur, makalah dan karya ilmiah lainnya yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

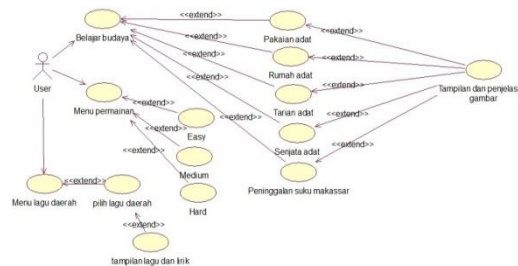
2.2. Penggambaran Sistem

a. Sistem yang berjalan



Gambar 2.1 Sistem yang berjalan

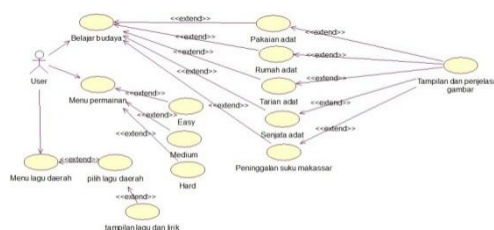
b. Sistem yang diusulkan



Gambar 2.2 Use Case diagram

2.2.1. Sistem yang Diusulkan

Use case Diagram Pemodelan untuk menunjukkan interaksi use case dengan actor. Dari diagram ini dapat diketahui tentang peristiwa-peristiwa yang ada dan siapa yang melakukan. Berikut ini diagram use case untuk Rancang aplikasi game berbasis android sebagai media pembelajaran. Setelah aktor dan use case teridentifikasi, diagram use case dapat digunakan untuk menggambarkan secara grafis interaksi aktor dan use case yang terlihat pada gambar. 3.3



Gambar 2.3 Perancangan Use Case

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Implementasi Sistem

Implementasi merupakan tahap penerjemah perancangan berdasarkan hasil analisis kedalam suatu bahasa pemrograman tertentu serta mengoperasikan hasil perancangan yang telah dibuat. Berikut merupakan implementasi sistem.

a. Tampilan Menu Utama



Gambar 3.1 Tampilan Menu Utama

Pada menu utama terdapat 4 buah tombol dimana setiap tombol memiliki inti dari aplikasi ini.

b. Tampilan Halaman Menu Utama Materi



Gambar 3.2 Tampilan Halaman Menu Utama Materi

Pada halaman materi ini terdapat 5 kategori yang bisa dipilih, ke lima kategori yaitu, Sejarah kota Makassar, busana adat Makassar, rumah adat Makassar, tarian adat Makassar, senjata adat Makassar.

c. TampilanHalamanBusanaAdat



Gambar 3.3 TampilanHalamanBusanaAdat

Pada halaman busana adat terdapat materi busana adat yang isinya terdiri dari busana adat pria dan busana adat wanita.

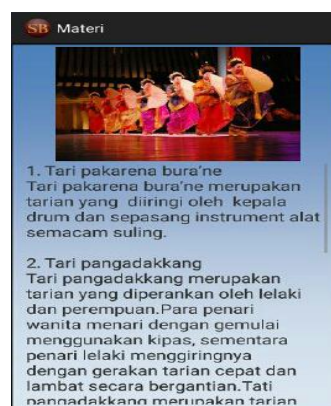
d. TampilanHalamanRumahAdat



Gambar 3.4 TampilanHalamanRumahAdat

Pada halaman rumah adat terdapat materi rumah adat yang isinya membahas rumah adat Makassar yaitu Balla Lompoa yang dalam bahasa Makassar balla disebut rumah.

e. TampilanHalamanTarianAdat



Gambar 3.5 TampilanHalamanTarianAdat

Pada halaman tarian adat terdapat materi tarian adat yang isinya membahas tarian-tarian yang terdapat di Makassar contohnya tari pangadakkang yang diperankan oleh lelaki dan perempuan.

3.2. Pengujian Sistem

Black box Setelah aplikasi diimplementasikan maka perlu dilakukan pengujian terhadap aplikasi. Tahap pengujian aplikasi atau sistem menjadi tolak ukur keberhasilan aplikasi untuk memenuhi kebutuhan dari pengguna sering disebut sebagai tahapan *finishing touch*.

Tabel 3.1 Hasil Pengujian Menu Materi

Kasus Dan Hasil Uji			
Kasus Yang Diuji	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
Menu Utama	Pilih Menu Materi	Menampilkan halaman materi	[X] Sukses [] Gagal
	Pilih Menu Kuis	Menampilkan Halaman Kuis	[X] Sukses [] Gagal
	Pilih Menu Lagu Daerah	Menampilkan Halaman Lagu Daerah	[X] Sukses [] Gagal
	Pilih Menu Keluar	Menampilkan Halaman Keluar	[X] Sukses [] Gagal

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan penjelasan yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil rancangan aplikasi pembelajaran seni budaya Makassar berbasis android ini dapat menjadi media untuk memperkenalkan seni budaya Makassar.
2. Aplikasi ini dapat meningkatkan proses pembelajaran dan motivasi siswa untuk belajar seni budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Abdul Kadir, 2013, *Pemrograman aplikasi android.*, Yogyakarta, Penerbit C.V Andi Offset.
- [2]. Hamalik, 2004 *Definisi Pembelajaran.*, Jakarta, Penerbit Andi.
- [3]. Imam FR Kusumaningati, 2012, *Mengenal Android.*, Jakarta, Penerbit Elex Media Komputindo.
- [4]. Siallagan, 2009, *Pemrograman Java.*, Yogyakarta, Penerbit C.V Andi Offset.
- [5]. Tomy Satria Alasi., 2014, *Simulasi dengan Linear Congruet Method.*
- [6]. Tri, Firmansyah, 2009, *Pengenalan Adobe Photoshop CS6.*, Surakarta : Penebit Muhammadiyah University Press.
- [7]. Verdi Yasin, S.Kom., M.Kom, 2012, *Pemodelan Analisis Berorientasi Obyek Unified*



- Modeling Language (UML)*, Jakarta, Penerbit Mitra Wacana Media.
- [8]. Yadi Mulyadi, 2015,*Seni Budaya*, Margahayu Permai, Bandung : Penerbit Yrama Widya.

