

## Perancangan Aplikasi Pengenalan Adat Di Indonesia Untuk Sdn Depok Baru Satu Berbasis Android

Theo Ilhamy De Raja Simamora<sup>\*1</sup>, Eko Harli<sup>2</sup>, Ade Lukman Nulhakim<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

nihtheoo@gmail.com<sup>\*1</sup>, ekoharli@gmail.com<sup>2</sup>, ade.lukman1330@gmail.com<sup>3</sup>

### Abstrak

Seiring perkembangan modernisasi dalam bidang pendidikan dalam hal pengenalan kebudayaan Indonesia, penelitian ini ditujukan untuk membantu tenaga pendidik dalam mengenalkan budaya adat yang ada di Indonesia terutama tentang rumah adat, pakaian adat, senjata adat dan alat musik daerah kepada generasi muda. Penelitian ini menggunakan metodologi Research and Development (R&D) untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini juga menggunakan algoritma flowchart yang merupakan gambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Dan dalam metode pengumpulan data menggunakan 3 metode yaitu studi pustaka, Penelitian lapangan dan dokumentasi. Diharapkan penelitian ini dapat berguna dalam membantu perkembangan pendidikan khususnya dalam pengenalan budaya Indonesia.

**Kata Kunci:** Kebudayaan, Aplikasi, Android, Pengenalan, Pendidikan

### Abstract

Along with the development of modernization in the field of education in terms of the introduction of Indonesian culture, this research is intended to help educators in introducing indigenous culture in Indonesia, especially about traditional houses, custom clothing, customary weapons and regional musical instruments to the younger generation. This research uses Research and Development (R&D) methodology to produce a particular product and test the effectiveness of the product. This research also uses flowchart algorithm which is a graphic description of the steps and procedure sequence of a program. And in the method of data collection using 3 methods, namely literature studies, field research and documentation. It is hoped that this research can be useful in assisting the development of education, especially in the introduction of Indonesian culture.

**Keywords:** Culture, Apps, Android, Introduction, Education

### 1. Pendahuluan

Dalam perkembangan teknologi saat ini, media yang digunakan untuk informasi pengenalan budaya biasanya masih menggunakan buku-buku yang memuat nama budaya dan gambar budaya, dan deskripsi budaya tersebut tidak dicantumkan secara jelas, sehingga pengguna sedikit kurang memahami keanekaragaman budaya Indonesia. kebudayaan Culture merupakan suatu komponen penting dalam kehidupan masyarakat, khususnya struktur social [2]. Karena modernisasi, generasi mulai melupakan kebudayaan Indonesia dan tidak ada upaya untuk melindungi kebudayaan tersebut, ini berakibat munculnya pengklaiman terhadap kebudayaan Indonesia yang dilakukan oleh negara lain. Maka dari itu, penulis bermaksud membuat sebuah Aplikasi Android Pengenalan Adat Di Indonesia dengan tujuan adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik di SDN Depok Baru Satu khususnya generasi muda dalam mempelajari tentang budaya Indonesia dan diharapkan dapat membantu mengenalkan ragam budaya.

Untuk mendukung pembuatan Aplikasi tersebut, maka diperlukannya Perancangan (desain) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi instansi [1].

#### 1.1 Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian terdahulu atau sebelumnya yang relevan dengan konsep penelitian sehingga menjadi acuan atau dasar mengembangkan suatu hasil penelitian

sebelumnya. Sumber Pustaka penelitian terdahulu berasal dari Jurnal yang sudah dipublikasi. Penelitian oleh (Adhika Novandh dkk, 2012) dengan judul “Aplikasi Pengenalan Budaya Dari 33 Provinsi Di Indonesia Berbasis Android”. Tujuan penelitian Merancang suatu aplikasi mobile yang berisi pengenalan masakan khas daerah Indonesia yang dapat berjalan pada perangkat *Mobile*. Hasil penelitian adalah dengan adanya Aplikasi Pengenalan Budaya Dari 33 Provinsi Di Indonesia Berbasis Android, memudahkan penggunaanya untuk mengetahui dan mengenal budaya-budaya yang ada di Indonesia. Penelitian selanjutnya oleh (Maulana Dwi Sena, 2017) dengan judul “Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya 34 Provinsi di Indonesia Berbasis Android”. Tujuan penelitian membuat aplikasi yang membantu mengenalkan budaya dari 34 provinsi yang ada di Indonesia. Hasil penelitian adalah Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan fungsional yang diharapkan dan tidak terdapat kesalahan.

## 2. Metode Penelitian

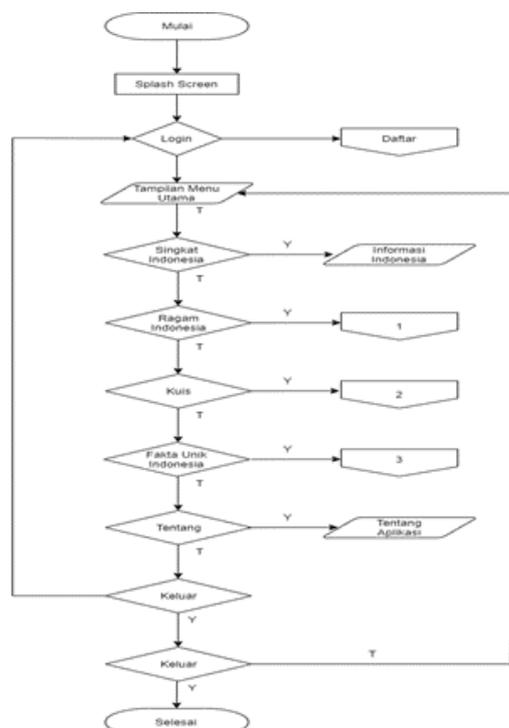
Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Depok Baru 1 Kota Depok. Metode penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut [3]. Untuk memperoleh data sehubungan dengan masalah yang akan diteliti, perlunya sumber data yang akan memberikan informasi dengan penelitian lapangan dan studi kepustakaan.

## 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini penulis menggunakan *flowchart*. *Flowchart* adalah gambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program.[4]

### 3.1 Flowchart

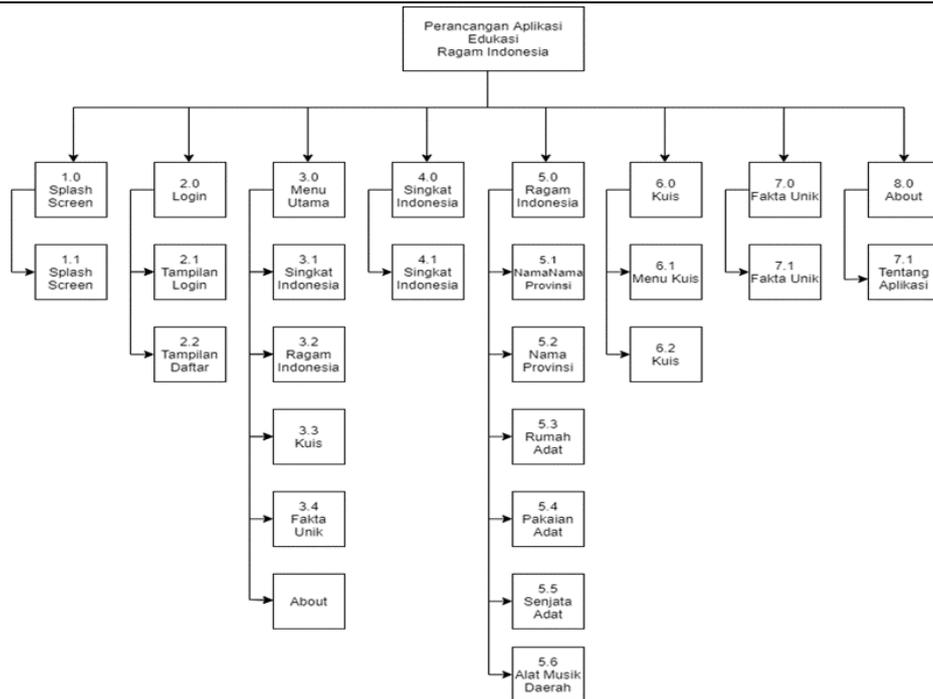
Gambar 1 berikut adalah *flowchart* menu utama pada aplikasi pengenalan adat yang telah dirancang.



Gambar 1. Flowchart Menu Utama

### 3.2 Dekomposisi Layar

Tampilan dekomposisi layar pada Gambar 2 menampilkan secara garis besar menu apa saja yang akan ditampilkan pada aplikasi, alur proses dari setiap menu dan urutan penyampaian informasi yang akan diterima pengguna dari aplikasi tersebut.



Gambar 2. Dekomposisi Layar

**3.3 Tampilan**

Gambar 3, Gambar 4, Gambar 5, Gambar 6, dan Gambar 7 berikut merupakan beberapa tampilan pada aplikasi pengenalan kebudayaan Indonesia:

a. Tampilan Login



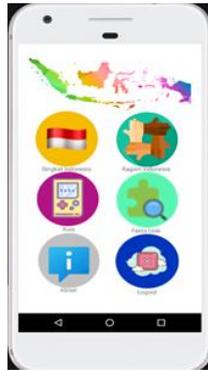
Gambar 3. Tampilan Login

b. Tampilan Register



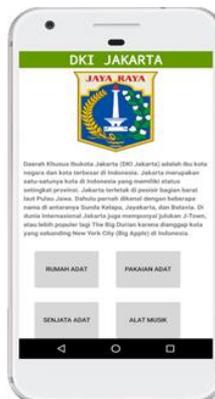
Gambar 4. Tampilan Register

## c. Tampilan Menu Utama



Gambar 5. Tampilan Menu Utama

## d. Tampilan Provinsi



Gambar 6. Tampilan Provinsi

## e. Tampilan Kuis



Gambar 7. Tampilan Menu Kuis

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan analisa serta data survei yang telah dilakukan, dapat diperoleh kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian Perancangan Aplikasi Pengenalan Adat Di Indonesia Untuk SDN Depok Baru Satu Berbasis Android sebagai berikut:

1. Dengan dirancangnya Aplikasi Pengenalan Adat Di Indonesia dapat memudahkan pelajar khususnya siswa SDN Depok Baru Satu dalam mempelajari tentang budaya Indonesia.

2. Dapat dijadikan sebagai sarana belajar tentang pengenalan adat di Indonesia yang interaktif sekaligus menarik.
3. Dengan adanya sebuah aplikasi pengenalan Adat di Indonesia yang dapat digunakan di *smartphone* sangat membantu siswa dalam mempelajari Adat ataupun budaya Indonesia tanpa harus mempelajarinya melalui buku tentang Adat dari berbagai provinsi di Indonesia.
4. Desain yang digunakan pada aplikasi sangat sederhana dan mudah digunakan oleh siswa.

#### Referensi

- [1] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet, 2016.
- [2] A. Syani, *Sosiologi Sistemika Teori dan Terapan*. Jakarta: Budi Aksara, 2012.
- [3] A.-B. Bin Ladjamudin, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- [4] Indrajani, *Perancangan Basis Data dalam All in 1*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2011.

