

APLIKASI TEBAK LAGU DAERAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN APP INVENTOR 2

Abdul Basith

Fakultas Teknik, Universitas Ibnu Sina Batam, Indonesia

Email : b451t4future@gmail.com

ABSTRAK

Kebudayaan mengenai asal-usul daerah, lagu daerah, adat istiadat, benda yang dikeramatkan dan kebiasaan masyarakat ditiap daerah dan juga masih banyak kebudayaan-kebudayaan ditiap daerah-daerah Indonesia yang belum diketahui oleh masyarakat secara umum. Salah satu unsur kebudayaan berbentuk material yang masih belum banyak diketahui masyarakat umum adalah lagu daerah. Namu seiring perkembangan jaman, lagu daerah ini cenderung ditinggalkan. Masyarakat pada umumnya cenderung lebih suka terhadap lagu korea, lagu barat. Maka dengan adanya aplikasi pengenalan lagu daerah indonesia berbasis android ini dapat mempermudah proses belajar dan memperkenalkan lagu daerah indonesia, agar masyarakat tidak meninggalkan lagu daerah. Dengan diciptakannya aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dalam proses belajar dan bermain pengenalan lagu daerah. Adapun hasil survei yang ditujukan kepada 10 orang dari beberapa kalangan, didapat tingkat kepuasan sebesar 90 % yang berarti sangat puas. App Inventor adalah aplikasi web sumber terbuka yang awalnya dikembangkan oleh Google, dan saat ini dikelola oleh Massachusetts Institute of Technology (MIT). App Inventor memungkinkan pengguna baru untuk memprogram komputer untuk menciptakan aplikasi perangkat lunak bagi sistem operasi Android. App Inventor menggunakan antarmuka grafis, serupa dengan antarmuka pengguna pada Scratch dan StarLogo TNG, yang memungkinkan pengguna untuk men-drag-and-drop objek visual untuk menciptakan aplikasi yang bisa dijalankan pada perangkat Android. Dalam menciptakan App Inventor, Google telah melakukan riset yang berhubungan dengan komputasi edukasional dan menyelesaikan lingkungan pengembangan online Google.

Kata Kunci: Pengenalan; Lagu Daerah; Android

ABSTRACT

The culture regarding the origins of the region, folk songs, customs, sacred objects and customs of the people in each region and there are also many cultures in every region of Indonesia that are not yet known by the general public. One culture that is in the form of material that is still unknown to the general public is a folk song. However, over time, this folk song tends to be responded to. People in general tend to prefer Korean songs, western songs. So with the application of the introduction of Indonesian folk songs based on Android, it can simplify the learning process and introduce Indonesian folk songs, so that people don't leave regional songs. With the creation of this application allows users to learn directly in the learning process and the introduction of folk songs. From the results of the survey, which was addressed to 10 out of several people, the satisfaction rate was 90%, which means very satisfied. App Inventor adalah aplikasi web sumber terbuka yang awalnya dikembangkan oleh Google, dan saat ini dikelola oleh Massachusetts Institute of Technology (MIT). App Inventor memungkinkan pengguna baru untuk memprogram komputer untuk menciptak sack. App Inventor menggunakan antarmuka grafis, serupa dengan antarmuka pengguna pada Scratch dan StarLogo TNG, yang memungkinkan pengguna untuk men-drag-and-drop objek visual untuk menciptakan aplikasi yang bisa dijalankan pada perangkat Android. Dalam menciptakan App Inventor, Google telah melakukan riset yang berhubungan dengan komputasi edukasional dan menyelesaikan lingkungan pengembangan online Google.

Keywords: Introduction; Folk Songs; Android



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International

PENDAHULUAN

Indonesia adalah merupakan negara yang kaya akan budaya, suku bangsa, Adat Istiadat. Mulai dari Sabang sampai Merauke, begitu banyak kebudayaan ditiap daerah. Kebudayaan menyangkut asal-usul daerah, adat istiadat, benda yang dikeramatkan serta kebiasaan masyarakat ditiap daerah dan masih banyak kebudayaan-kebudayaan ditiap daerah Indonesia yang belum diketahui oleh masyarakat secara umum (Adiozh, 2010; Dalma, 2020). Salah satu unsur kebudayaan berbentuk material yang masih belum banyak diketahui masyarakat umum adalah lagu daerah. Pembelajaran tentang lagu daerah, harus ditanamkan sejak dini (Tabrani, 2015). Namun sekarang ini banyak yang sudah tidak menganggap bagaimana pentingnya mempelajari lagu daerah. Padahal melalui pembelajaran lagu daerah, kita dapat mengetahui pentingnya lagu daerah dalam membangun budaya bangsa serta bagaimana cara mengadaptasi budaya lokal di tengah perkembangan zaman (Fahdiah, 2019).

Apabila budaya lokal dapat dijaga dengan baik, Indonesia akan dipandang sebagai negara yang dapat mempertahankan identitasnya di mata internasional (Fahdiah, 2019, p. 25). Idolla Ganis melakukan penelitian pengenalan adat tradisional indonesia berbasis multimedia, namun kekurangan dalam penelitan ini hanya melakukan pembelajaran media diwaktu disekolah saja karena belum tersedianya sistem dimana seorang pelajar tidak hanya belajar waktu di sekolah saja. Selain itu (Satriadi & Meileni, 2015) melakukan penelitian rancang bangun pengenalan musik tradisional indonesia berbasis android yang dapat mempermudah pelajar untuk mempelajari musik tradisional dirumah menggunakan sistem ini tanpa harus ke sekolah, namun kekurangan dari penelitian ini hanya pengenalan musik daerah saja selain itu (Wartini, 2015) melakukan penelitian game tebak lagu untuk anak usia 4-6 tahun berbasis web mobile yang dapat mempermudah anak usia dini bisa mengerti lagu-lagu daerah yang ada d Indonesia.

Perangkat lunak yang dapat membantu untuk meminimalisir waktu dalam hal pembelajaran pengenalan lagu daerah di indonesia adalah dengan perangkat lunak berbasis android. Dengan aplikasi berbasis android ini siswa lebih semangat belajar dan lebih mudah untuk belajar lagu daerah di Nusantara (Amiton et al., 2013).

Oleh karena itu, dirancang sebuah aplikasi berbasis Android untuk mempermudah dan mempelajarinya dengan harapan dapat membantu siapa saja yang ingin menambah wawasan tentang lagu daerah di nusantara dengan memanfaatkan telepon selular dengan sistem operasi Android (Amalia, 2017; Prasetyo, 2016; Tresnawati & Sapta Nugraha, 2015). Hal tersebut menjadi latar belakang untuk merancang sebuah aplikasi dengan judul “ Aplikasi Tebak Lagu Daerah Berbasis Android”.

METODE PENELITIAN

Untuk mengetahui hasil dari penelitian, Metode yang dilakukan penulis adalah dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data yang diperlukan untuk penelitian. Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk menyempurnahkan hasil penelitian adalah :

a. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang berkaitan dengan penelitian, mengutip pendapat-pendapat para ahli dari buku-buku bacaan yang ada kaitannya dengan pembahasan penelitian ini, dan mengumpulkan artikel dari internet yang berhubungan dengan penelitian.

b. Wawancara

Wawancara atau kuesioner lisan berupa dialog yang dilakukan oleh pewawancara kepada responden untuk menggali informasi kebutuhan aplikasi. Pada penelitian ini wawancara dilakukan pada responden yaitu pelajar dan Tenaga pengajar degan mengajukan kuesioner (angket) secara lisan untuk mengidentifikasi kebutuhan user. Kuesiuner berupa interview terstruktur: Terdiri dari daftar pertanyaan dimana pewawancara tinggal memberikan tanda (tick mark) pada pilihan jawaban yang telah disediakan. Dalam hal ini menjadi seperti kuesioner, bedanya bahwa

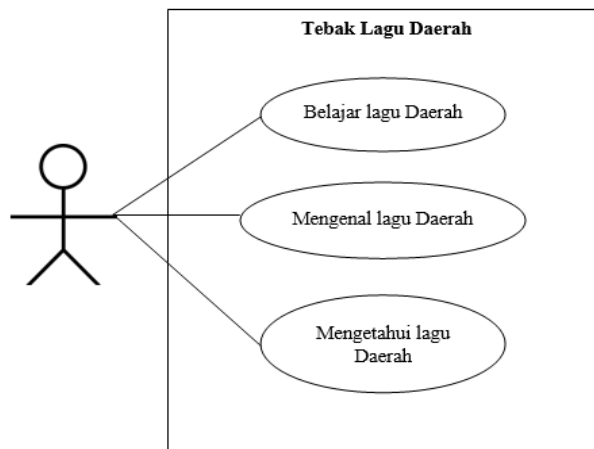
responden berhadapan langsung dengan pewawancara sehingga jika ada hal yang tidak dimengerti dapat ditanyakan dan pewawancara dapat mengecek secara langsung kelengkapan jawaban responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Sistem

a. Use Case Diagram

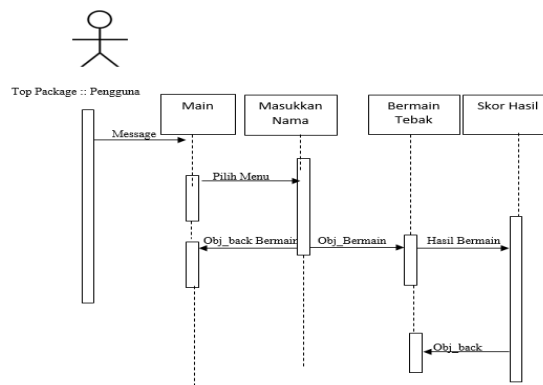
Use case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara user dengan sistem. Sebuah diagram use case menggambarkan hubungan antara actor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi. Berikut adalah Use Case Diagram dari aplikasi pembelajaran lagu daerah.



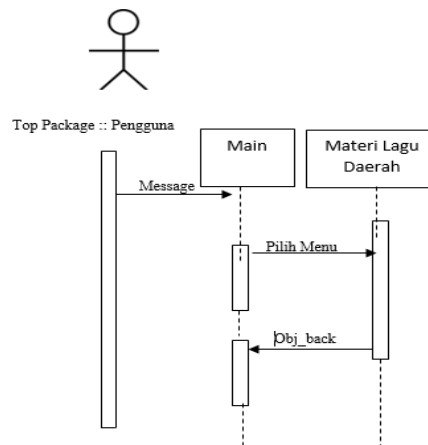
Gambar 1 Use Case Diagram

b. Sequence Diagram

Pada tahap ini Sequence Diagram menjelaskan secara detail urutan proses yang dilakukan sistem untuk mencapai tujuan dari Use Case. Interaksi yang terjadi antar class, operasi apa saja yang terlibat, urutan antar operasi, dan informasi yang diperlukan oleh masing-masing operasi



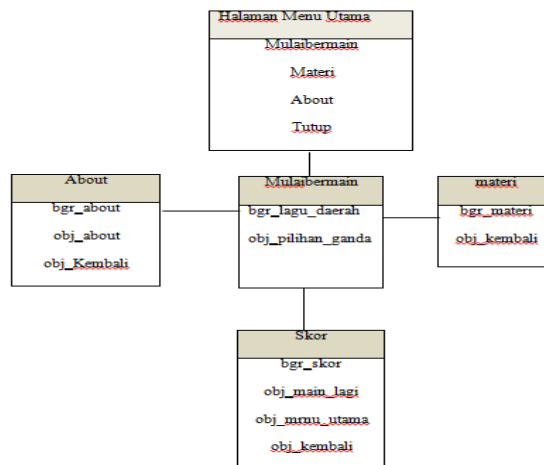
Gambar 2 Sequence Diagram Menu Tebak Lagu Daerah



Gambar 3 Sequence Diagram Menu Materi Lagu Daerah

c. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class* diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Berikut adalah gambar class diagram pada aplikasi tebak lagu daerah.



Gambar 4 Class Diagram

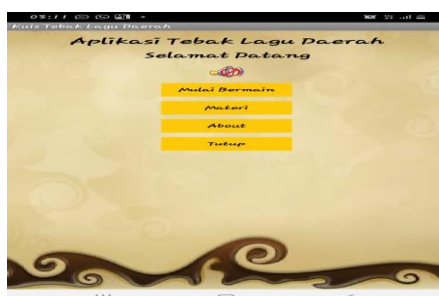
2. Implementasi dan Pengujian sistem

a. Implementasi Sistem

Implementasi antarmuka dari perangkat lunak dilakukan berdasarkan rancangan telah dilakukan. Implementasi antarmuka ditampilkan dalam bentuk screenshot dari aplikasi. Berikut adalah beberapa screenshot aplikasi pada saat dijalankan.

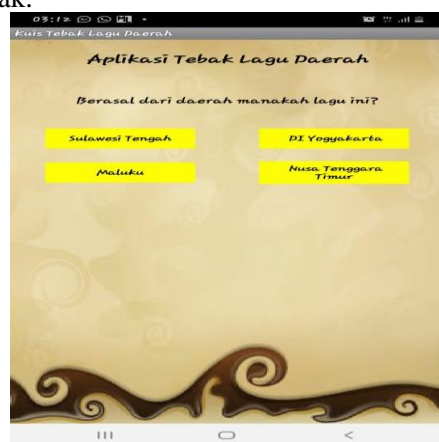
1) Tampilan Menu Utama

Tampilan Halaman Menu Utama aplikasi berisi tombol tutup, bermain, materi, about dan tutup.



Gambar 5 Tampilan Menu Utama

- 2) Mulai Bermain
Pada halaman ini aplikasi mengeluarkan suara lagu daerah dan pilihan jawaban yang di tampilkan secara acak.



Gambar 6 Tampilan saat bermain

- 3) Menu Hasil/Skor
Pada halaman ini berisi skor dari jawaban yang di pilih oleh user saat bermain tebak lagu daerah



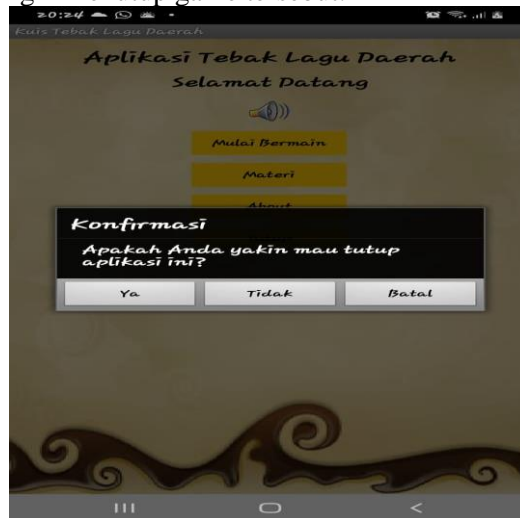
Gambar 7 Hasil

- 4) Materi
 Pada halaman ini berisi sebuah peta Indonesia dan lagu-lagu daerah beserta daerah asalnya.



Gambar 8 Materi Lagu Daerah

- 5) Tutup
 Pada halaman ini menampilkan sebuah jendela konfirmasi yang berisi pilihan apakah user yakin ingin menutup game tersebut.



Gambar 9 Opsi Tutup Aplikasi

b. Hasil Pengujian sistem

Pengujian sistem merupakan proses pengekseskuan sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut sesuai dengan spesifikasi sistem dan berjalan dengan lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian bug, ketidaksempurnaan program, kesalahan pada baris program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak.

Berikut ini adalah beberapa hasil pengujian yang telah dilakukan terhadap sistem/apikasi:

- 1) Pengujian interface pada menu Utama.

Pengujian ini merupakan pengujian fungsionalitas dengan memberikan input menekan tombol yang ada pada interface menu utama.

Tabel 1 Hasil Pengujian Pada Menu Utama

No	Tombol jika di Klik	Yang diharapkan	kesimpulan
1	obj_mulai_bermain	Pindah room ke room tebak lagu	Berhasil
2	obj_materi	Pindah room ke room penjelasan/pembahasan	Berhasil
3	obj_about	Pindah room ke room biodata/profil	Berhasil
4	obj_tutup	Keluar dari game	Berhasil

- 2) Pengujian interface pada room tebak lagu daerah
 Pengujian fungsionalitas dengan input menekan tombol yang ada pada room tebak lagu daerah . Tombol tersebut menghubungkan ke room skor.

Tabel 2 Hasil Pengujian Pada Room Mulai

No	Tombol jika di Klik	Yang diharapkan	kesimpulan
1	obj_pilihan ganda	Pindah ke room soal berikutnya	Berhasil
2	obj_pilihan_ganda	Pindah ke room skor/hasil	Berhasil

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini mengenai Tebak Lagu Daerah di Indonesia ada beberapa kesimpulan diantaranya: 1) Penulis berpendapat bahwa Pembelajaran ini dapat membantu pengguna untuk mempelajari lagu daerah di indonesia; 2) Pengguna juga dapat mempelajari tentang lagu daerah di indonesia yang berupa tebak lagu dengan soal pilihan ganda dan langsung bisa belajar di aplikasi tebak lagu dan pengenalan lagu daerah di indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiozh, A. (2010, November 24). *Pengertian Lagu Daerah*. <https://Adiozh.Com/2010/11/24/Pengertian-Lagu-Daerah/>.
- Amalia, R. (2017). Aplikasi Ensiklopedia Lagu dan Tarian Tradisional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 2(1), 20. <https://doi.org/10.32493/informatika.v2i1.1501>
- Amiton, K. A. F., Haryana, KM. S., & Ibhahim, R. N. (2013). Pengembangan Aplikasi Belajar Menulis Alfabet dan Angka untuk Perangkat Mobile Berbasis Android dan IOS Menggunakan Framework COCOS2. *Jurnal Computech & Bisnis (e-Journal)*, 7(1), 1–12. <https://jurnal.stmik-mi.ac.id/index.php/jcb/article/view/30>
- Dalma, M. A. (2020). *Lagu Daerah: Pengertian, Fungsi dan Contoh Lagu Daerah*. <https://Dosenintar.Com/Pengertian-Lagu-Daerah>.

- Fahdiah, S. (2019). *Sastra dan Budaya Lokal : (konstruksi Identitas Masyarakat Banten dalam Seni Pertunjukan Debus)* (Cetakan I). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Prasetyo, Y. E. (2016). Aplikasi Pengenalan Negara Dan Informasi Umum Benua Eropa Berbasis Android. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Satriadi, I., & Meileni, H. (2015). Rancang Bangun Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Berbasis Android. *Novita, Nita, 1(2)*, 9–18.
- Tabrani, S. (2015). *Mengenal Adat & Budaya Nusantara 34 Provinsi* . Penerbit Bintang Indonesia.
- Tresnawati, D., & Sapta Nugraha, T. (2015). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kesenian Daerah Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Algoritma, 12(1)*, 156–165. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.12-1.156>
- Wartini, A. (2015). Pendidikan Multikultural Berbasis Karakter Keindonesiaan pada Pendidikan Anak Usia Dini Upaya Integrasi Ilmu Ke-Islaman dan Karakter Kebudayaan Indonesia (Studi Kasus di Sanggar Anak Alam Yogyakarta). *Toleransi: Media Ilmiah Komunikasi Umat Beragama, 7(1)*.