

PENGEMBANGAN APLIKASI INFO LAGU NUSANTARA BERBASIS *ANDROID* UNTUK MELESTARIKAN WARISAN BUDAYA INDONESIA

Agus Purnomo

Fakultas MIPA, Program Studi D3 Teknik Informatika
Universitas Sebelas Maret
Email: agus.purnomo@staff.uns.ac.id

Rudi Hartono

Fakultas MIPA, Program Studi D3 Teknik Informatika
Universitas Sebelas Maret
Email: rudi.hartono@staff.uns.ac.id

Hartatik

Fakultas MIPA, Program Studi D3 Teknik Informatika
Universitas Sebelas Maret
Email: hartatik119@staff.uns.ac.id

Berliana Kusuma Riasti

Fakultas MIPA, Program Studi D3 Teknik Informatika
Universitas Sebelas Maret
Email: berliana@staff.uns.ac.id

Insani Nur Hidayah

Fakultas MIPA, Program Studi D3 Teknik Informatika
Universitas Sebelas Maret
Email: insaninurhidayah@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Lagu nusantara merupakan warisan kekayaan budaya Indonesia. Pengenalan lagu nusantara sudah banyak dilakukan melalui pendidikan sekolah dasar sampai pendidikan menengah atas. Upaya ini dilakukan untuk melestarikan budaya Indonesia. Dalam pengenalan terhadap siswa banyak ditemukan kendala yaitu sulitnya siswa menghafal lirik dan menyanyikan berbagai lagu nusantara. Siswa belajar dari buku yang hanya menyediakan liriknya saja dan cara menyanyikan masih harus dibimbing oleh guru seni musik mereka. Untuk mempermudah siswa belajar, maka perlunya media yang mempermudah siswa untuk belajar. Teknologi yang dibahas pada penelitian ini adalah teknologi pemanfaatan *smartphone* berbasis *android* untuk memudahkan siswa dalam belajar lagu nusantara. Metode pengembangan aplikasi meliputi studi literatur, analisis, perancangan, pemrograman dan pengujian. Aplikasi dirancang dapat berjalan di perangkat *android* dengan *operating system* versi ics atau lebih terbaru. Model aplikasi yang dibuat berupa model *client-server*. Aplikasi *client* diperuntukan bagi pengguna yaitu siswa dan aplikasi *server* diperuntukkan untuk *update* info lagu nusantara yang dilakukan oleh *administrator*. Aplikasi yang dikembangkan menyajikan informasi lagu nusantara di setiap daerah berupa lirik lagu, suara pelantunannya dan *video*. Aplikasi info lagu nusantara dinilai mampu menjadikan media pembelajaran bagi siswa dalam mempelajari lagu-lagu nusantara hal ini dibuktikan dengan 78% responden menjawab setuju dari total responden 19 orang pengguna. 78% pengguna menganggap aplikasi info lagu nusantara memiliki tampilan yang menarik, susunan navigasi yang mudah, menyajikan informasi yang mudah dipahami, informatif dan edukatif.

Kata kunci: aplikasi *android*, lagu nusantara, media pembelajaran.

ABSTRACT

Songs archipelago is a legacy of the cultural richness of Indonesia. The introduction of the archipelago song has been done through primary school education to upper secondary education. This effort to preserve the culture of Indonesia. In the introduction to the many students found difficult obstacles that students memorize the lyrics and sang various songs archipelago. Students learn from a book that only provide only the lyrics and sing the way they should be guided by their musical art teacher. To facilitate student learning, the need for media that facilitate students to learn. The

technologies covered in this study is the use of technology-based android smartphone to help students learn the song archipelago. Method of application development include a literature study, analysis, design, programming and testing. Applications designed to run on an android device with the operating system or more of the latest version. Model application made in the form of client-server model. The client application is intended for users, namely students and application server intended to update the info archipelago songs performed by the administrator. Applications developed to present information in each area of the archipelago song in the form of song lyrics, voice and video pelantunanya. Applications song info archipelago is considered capable of making medium of learning for students in learning songs archipelago this is evidenced by 78% of respondents approve of the total respondents 19 users. 78% of users consider applications for track info archipelago has an attractive appearance, easy navigation arrangement, present information that is easy to understand, informative and educative.

Keywords: android apps, songs archipelago, instructional media.

1. PENDAHULUAN

Lagu nusantara merupakan warisan kekayaan budaya Indonesia. Hampir disetiap daerah memiliki lagu daerah sendiri. Lagu daerah memuat tentang kehidupan masyarakat setempat. Lagu daerah banyak dilantunkan pada acara adat atau acara hiburan rakyat. Lagu daerah juga disebut sebagai lagu rakyat. Lagu daerah memiliki ciri unik dan berbeda dengan masing-masing daerah. Gaya bahasa dalam lirik lagunya sesuai dengan susunan bahasa masing-masing daerah. Lagu nusantara meliputi lagu anak-anak, lagu daerah dan lagu kebangsaan. Lagu nusantara diwariskan turun-temurun dari generasi-kegenerasi yang dikemas dalam kegiatan budaya. Seiring berkembangnya jaman lagu nusantara masuk dalam kurikulum pendidikan dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah atas. Upaya ini dilakukan untuk melestarikan budaya Indonesia agar tidak hilang oleh tumbuhnya budaya modern. Dalam pembelajaran terhadap siswa banyak ditemukan kendala yaitu sulitnya siswa menghafal lirik dan menyanyikan berbagai lagu nusantara. Hal ini disebabkan karena belum tersedianya media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi siswa. Siswa belajar dari buku yang hanya menyediakan liriknya saja dan cara menyanyikan masih harus dibimbing oleh guru seni musik mereka. Untuk mempermudah siswa belajar, maka perlunya media yang mempermudah siswa untuk belajar. Teknologi berbasis *mobile* seperti *smartphone* menjadi pilihan yang bisa digunakan untuk memecahkan masalah ini.

Penggunaan *smartphone* di Indonesia terus meningkat disetiap tahunnya, mencapai peringkat kelima terbesar di dunia dalam penggunaan *smartphone*[1]. Pengguna *smartphone* banyak didominasi oleh anak-anak, kalangan muda dan orang yang bergerak didunia perdagangan dan perkantoran. Aplikasi yang berjalan pada *smartphone* sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka. Aplikasi yang berjalan ini meliputi aplikasi *game*, aplikasi keuangan, aplikasi sosial media, aplikasi media masa dan sebagainya. Menggabungkan teknologi *smartphone* dan aplikasi pembelajaran dapat digunakan untuk memecahkan masalah siswa dalam mempelajari dan mengenal lagu nusantara lebih mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang didapat, dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan aplikasi pembelajaran yang berupa aplikasi berbasis android yang mampu berjalan pada perangkat *smartphone*. Aplikasi ini akan memuat info lagu nusantara yang memudahkan siswa dalam mempelajari lagu setiap daerah yang ada di Indonesia.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang dilakukan dalam pengembangan aplikasi info lagu nusantara adalah sebagai berikut:

- Studi pustaka dan pengumpulan data, langkah ini dilakukan untuk mengetahui kategori lagu nusantara dan pengumpulan semua lirik lagu, *file mp3* dan *video* dari setiap lagu;
- Analisis, langkah ini digunakan untuk mengetahui model aplikasi, komponen pendukung dan alat yang nantinya dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi;
- Perancangan, perancangan meliputi perancangan tampilan, tataletak menu, tombol navigasi, dan perancangan proses bisnis sistem;
- Pemrograman, penulisan kode program yang akan dieksekusi oleh komputer;
- Pengujian, melakukan pengujian dari aplikasi yang dibuat sebelum diimplementasikan. Pengujian meliputi fungsionalitas sistem.

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang pelestarian lagu nusantara dan pengembangan aplikasi lagu nusantara sudah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu: aplikasi kumpulan lagu daerah [2], aplikasi lagu anak-anak berbahasa Indonesia [3], aplikasi lagu-lagu wajib [4], Perangkat ajar alat musik dan lagu tradisional Indonesia [5], meningkatkan aktivitas dan hasil belajar apresiasi musik nusantara melalui penggunaan lagu model pada siswa kelas 8A smp negeri 1 pangkah, kabupaten tegal [6], penerapan metode drill untuk meningkatkan keterampilan menyanyikan lagu daerah nusantara siswasmp [7]. Dari semua aplikasi tersebut memiliki konsep yang sama yaitu memudahkan dalam pencarian atau pengenalan tentang lagu-lagu nusantara, perbedaannya adalah memuat isi yang berbeda dan lebih spesifik dari setiap kategori lagu nusantara. Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini secara garis besar adalah menggabungkan dari setiap model atau kategori dari aplikasi yang sudah ada. Aplikasi yang dibuat menampilkan 4 kategori lagu dalam satu aplikasi yaitu memuat lagu nasional atau lagu wajib, lagu daerah, lagu dolanan atau anak-anak, dan macapat. Pada aplikasi yang dibuat terdapat fitur info lagu, *audio*, *video*, dan fitur pencarian. Untuk fitur *audio* dan *video*, lagu dapat langsung dimainkan dan diputar tanpa harus mengunduh terlebih dahulu ke internet. Pada fitur pencarian terdapat 2 kategori yaitu pencarian berdasarkan judul dari semua kategori lagu dan pencarian berdasarkan asal daerah untuk kategori lagu daerah.

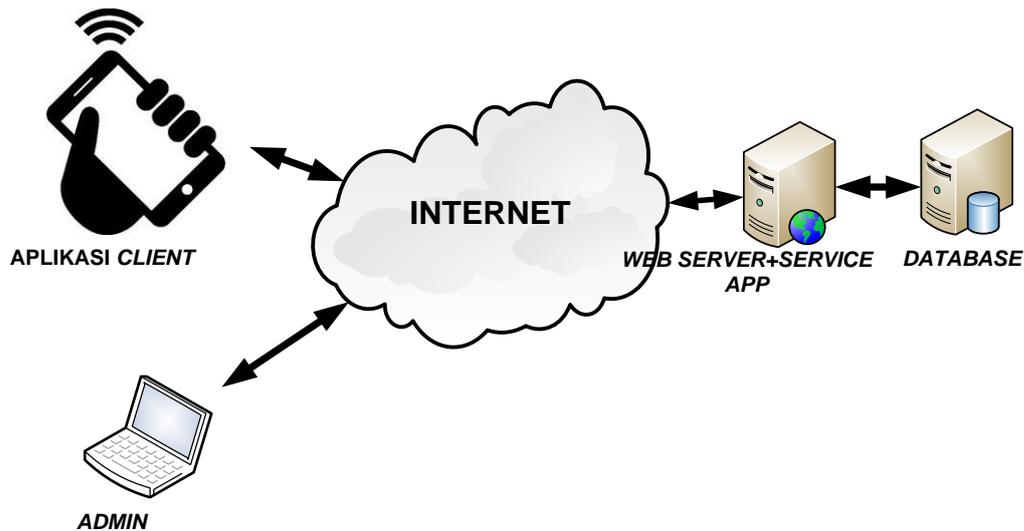
2.2 Dasar Teori

Lagu adalah hasil karya musik berupa rangkaian nada-nada dan syair yang disusun untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya. Lagu nusantara adalah lagu yang tumbuh dan berkembang di wilayah nusantara [8]. Beberapa kategori lagu nusantara adalah sebagai berikut:

- a. Lagu dolanan atau lagu anak-anak
Lagu dolanan atau lagu anak-anak adalah lagu yang bentuknya sederhana dan kalimatnya tidak terlalu panjang dan mengandung unsur permainan dan pembelajaran. Temanya sesuai dengan jiwa anak-anak, bahasanya sederhana dan mudah dimengerti, tidak terlalu banyak menggunakan kiasan [9].
- b. Lagu daerah
Lagu Daerah adalah lagu yang lahir dari budaya daerah setempat yang bersifat turun-temurun. Bahasa dan dialek lagu daerah yang digunakan tersebut kadang-kadang sulit untuk diketahui maksud dan tujuan yang ada dalam lagu daerah [10].
- c. Lagu kebangsaan atau lagu nasional
Lagu Kebangsaan adalah suatu lagu yang diakui menjadi lagu resmi dan menjadi simbol suatu negara atau daerah. Lagu kebangsaan dapat membentuk identitas nasional suatu negara dan dapat digunakan sebagai ekspresi dalam menunjukkan nasionalisme dan patriotisme [10].
- d. Lagu macapat
Macapat adalah bentuk puisi Jawa tradisional, setiap baitnya mempunyai baris kalimat (gatra) tertentu, setiap gatra mempunyai jumlah suku kata (guru wilangan) tertentu, dan berakhir pada bunyi sajak akhir (guru lagu; guru suara tertentu) [10].

2.3 Perancangan Aplikasi

Aplikasi info lagu nusantara dirancang memuat informasi lirik lagu, *audio* dan *video* dari setiap lagu. Ada 4 kategori yang akan disampaikan yaitu lagu dolanan atau lagu anak-anak, lagu daerah, lagu nusantara dan lagu macapat. Aplikasi info lagu dibuat dengan model *client-server*. Aplikasi *client* dipakai oleh pengguna dan aplikasi *server* digunakan untuk *update* data informasi lagu nusantara. Aplikasi *client* memuat tentang informasi lagu nusantara yang mengambil data dari *database* diposisi aplikasi *server*. Aplikasi *client* berbasis aplikasi *android* dan aplikasi *server* berbasis aplikasi *web*. Model komunikasi antara aplikasi *client* dan aplikasi *server* ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Komunikasi Antara Aplikasi Client Dan Aplikasi Server

2.3.1 Kebutuhan Fungsional Sistem

Kebutuhan Sistem Informasi aplikasi ini meliputi *Functional System* Info Lagu (yang selanjutnya ditulis FSIL) dan *Non Functional System* Info Lagu (yang selanjutnya ditulis NFSIL). FSIL berkaitan langsung dengan kebutuhan sistem sedangkan NFSIL berkaitan dengan hal yang tidak berkaitan langsung dengan sistem seperti kebutuhan perangkat yang digunakan dan lain-lain.

Sistem ini akan digunakan oleh dua *user*, yaitu *server* dan *client*. Pada Tabel 1 akan menjelaskan spesifikasi akses dari *user* tersebut.

Tabel 1. Deskripsi user

No	Nama	Deskripsi
1	Admin	Orang yang bertanggung jawab untuk mengelola data aplikasi.
2	Client	Orang yang menggunakan aplikasi.

Sistem ini memiliki beberapa kebutuhan fungsional. Pada Tabel 2 akan dijelaskan beberapa kebutuhan fungsional yang dimiliki sistem info lagu nusantara.

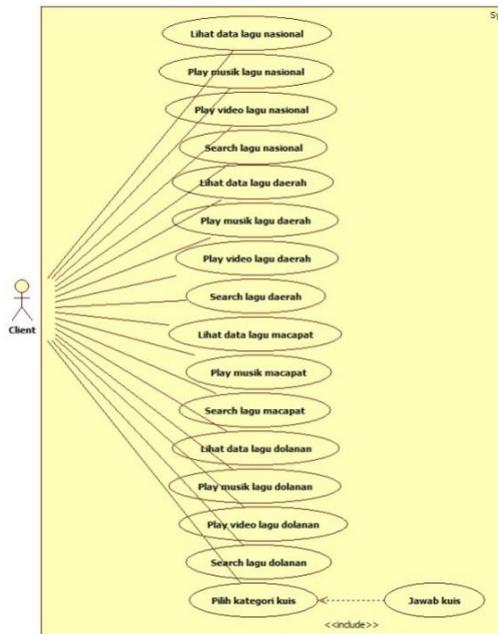
Tabel 2. Functional system info lagu

Kode	Judul	Deskripsi	User
FSIL-01	View lagu nasional	System dapat menampilkan data lagu yang termasuk lagu nasional	Client
FSIL-02	View lirik lagu nasional	System dapat menampilkan lirik lagu dari tiap-tiap lagu nasional	Client
FSIL-03	Play lagu nasional	System dapat memutar tiap-tiap lagu nasional	Client
FSIL-04	Play video lagu nasional	System dapat memutar video tiap-tiap data lagu nasional	Client
FSIL-05	Search lagu nasional	System dapat mencari data lagu nasional berdasarkan judul lagu nasional	Client
FSIL-06	View lagu daerah	System dapat menampilkan data lagu daerah	Client
FSIL-07	View lirik lagu daerah	System dapat menampilkan lirik lagu daerah	Client
FSIL-08	Play lagu daerah	System dapat memutar tiap-tiap lagu daerah	Client
FSIL-09	Play video lagu daerah	System dapat memutar video masing-masing lagu daerah	Client
FSIL-10	Search lagu daerah	System dapat mencari lagu daerah berdasarkan judul dan daerah asal	Client
FSIL-11	View lagu dolanan	System dapat menampilkan data lagu yang termasuk lagu dolanan	Client

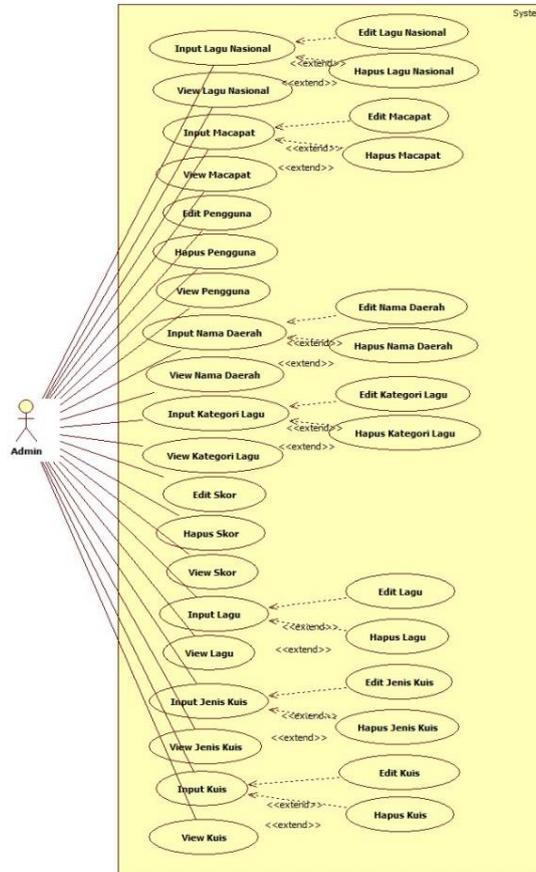
<i>Kode</i>	<i>Judul</i>	<i>Deskripsi</i>	<i>User</i>
FSIL-12	View lirik lagu dolanan	System dapat menampilkan lirik lagu dari tiap-tiap lagu dolanan yang ada	Client
FSIL-13	Play lagu dolanan	System dapat memutar masing-masing lagu dolanan	Client
FSIL-15	Play video lagu dolanan	System dapat memutar video masing-masing lagu daerah	Client
FSIL-16	Search lagu dolanan	System dapat mencari data lagu dolanan berdasarkan judulnya	Client
FSIL-17	View tembang macapat	System dapat menampilkan data lagu yang termasuk tembang macapat	Client
FSIL-18	View lirik tembang macapat	System dapat menampilkan lirik lagu dari tiap-tiap tembang macapat yang ada	Client
FSIL-19	Play tembang macapat	System dapat memutar masing-masing tembang macapat	Client
FSIL-20	Pencarian tembang macapat	System dapat mencari data lagu macapat berdasarkan judulnya	Client
FSIL-21	Daftar kuis	System menyediakan pendaftaran permainan kuis	Client
FSIL-22	View soal kuis	System dapat menampilkan soal-soal kuis yang bertemakan tentang lagu nusantara	Client
FSIL-23	Acak soal kuis	System dapat mengacak urutan kuis	Admin
FSIL-24	Input lagu nasional	System dapat menginput lagu nasional	Admin
FSIL-25	Edit lagu nasional	System dapat mengedit data lagu nasional	Admin
FSIL-26	Hapus lagu nasional	System dapat menghapus lagu nasional	Admin
FSIL-27	Input tembang macapat	System dapat menginput tembang macapat	Admin
FSIL-28	Edit tembang macapat	System dapat mengedit data tembang macapat	Admin
FSIL-29	Hapus tembang macapat	System dapat menghapus tembang macapat	Admin
FSIL-30	Input nama daerah	System dapat menginput nama daerah	Admin
FSIL-31	Edit nama daerah	System dapat mengedit data nama daerah	Admin
FSIL-32	Hapus nama daerah	System dapat menghapus nama daerah	Admin
FSIL-33	Input kategori lagu	System dapat menginput kategori lagu	Admin
FSIL-34	Edit kategori lagu	System dapat mengedit data kategori lagu	Admin
FSIL-35	Hapus kategori lagu	System dapat menghapus kategori lagu	Admin
FSIL-36	Input lagu	System dapat menginput lagu	Admin
FSIL-37	Edit lagu	System dapat mengedit data lagu	Admin
FSIL-38	Hapus lagu	System dapat menghapus lagu	Admin
FSIL-39	Edit pengguna	System dapat mengedit data pengguna	Admin
FSIL-40	Hapus pengguna	System dapat menghapus data pengguna	Admin
FSIL-41	Input jenis kuis	System dapat menginput data jenis kuis	Admin
FSIL-42	Edit jenis kuis	System dapat mengedit data jenis kuis	Admin
FSIL-43	Hapus jenis kuis	System dapat menghapus data jenis kuis	Admin
FSIL-44	Input kuis	System dapat menginput kuis	Admin
FSIL-45	Edit kuis	System dapat mengedit data kuis	Admin
FSIL-46	Hapus kuis	System dapat menghapus data kuis	Admin
FSIL-47	Edit skor	System dapat mengedit data skor	Admin
FSIL-48	Hapus skor	System dapat menghapus skor	Admin

2.3.2 Usecase Diagram

Berdasarkan pada kebutuhan fungsional dari aplikasi Info Lagu Nusantara dapat diperoleh *usecase diagram* untuk aplikasi *client* seperti ditunjukkan pada Gambar 2 dan *usecase diagram* untuk aplikasi *server* ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 2. Usecase Diagram Untuk Aplikasi Client



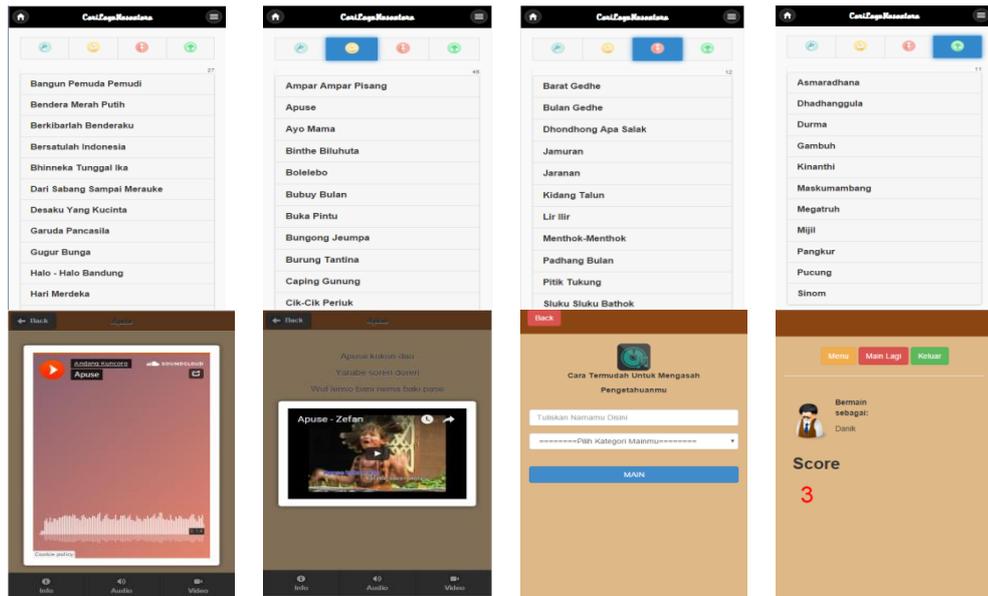
Gambar 3. Usecase Diagram Untuk Aplikasi Server

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi yang berhasil dikembangkan bermodel *client-server* artinya terdapat aplikasi yang berkeja di sisi *client* dan terdapat aplikasi yang bekerja disisi *server*. Aplikasi *client* menyajikan informasi tentang lagu nusantara yang diperuntukan bagi pengguna. Sedangkan aplikasi *server* menyajikan fasilitas untuk melakukan *update* data info lagu nusantara yang berupa diskripsi dari masing masing lagu, lirik lagu, upload file lagu dengan format *mp3* dan link *video* dari setiap lagu.

3.1 Hasil Dari Aplikasi Client

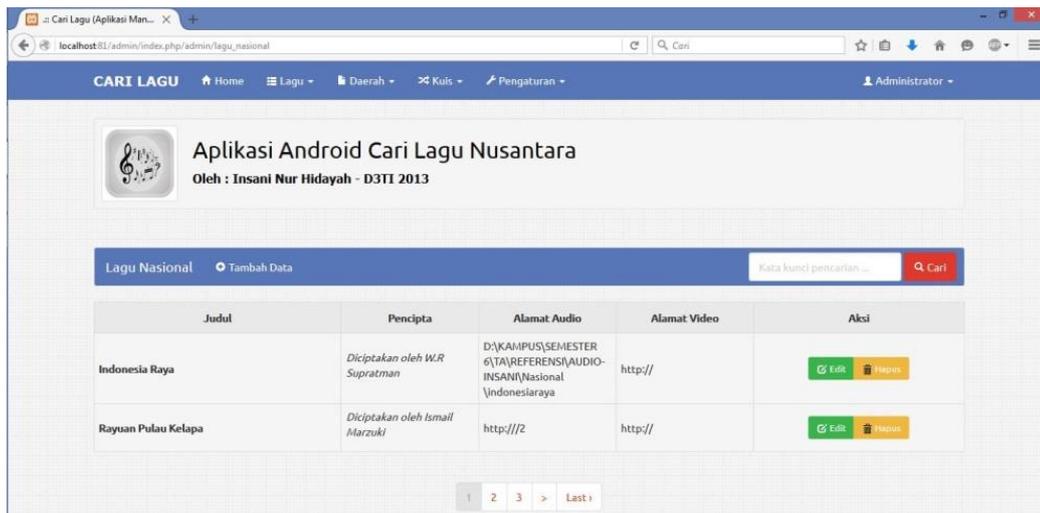
Tampilan dan fasilitas yang disajikan pada aplikasi client info lagu nusantara ditunjukkan pada Gambar 4. Selain informasi tentang lagu nusantara yang berupa info lagu dolanan atau lagu anak-anak, lagu daerah, lagu nasional dan lagu mocapat, aplikasi *client* juga menyajikan permainan semacam *quiz*. *Quiz* merupakan fasilitas yang diperuntukan untuk menguji pengguna tentang penguasaan materi atau pengetahuan yang telah didapat.



Gambar 4. Tampilan Dan Fasilitas Aplikasi Client Info Lagu Nusantara Ditunjukkan

3.2 Hasil Dari Aplikasi Server

Tampilan dan fasilitas yang disajikan pada aplikasi server info lagu nusantara ditunjukkan pada Gambar 5. Menyajikan menu tambah lagu dari setiap kategori, tambah daftar nama daerah, *update* soal *quiz*, dan pengaturan umum seperti seting akun dan *password*.



Gambar 5. Tampilan Dan Fasilitas Aplikasi Server Info Lagu Nusantara Ditunjukkan

3.3 Pengujian Dengan Metode Blackbox

Untuk mendapatkan informasi performa dari aplikasi info lagu nusantara maka dilakukan pengujian. Teknik pengujian yang dilakukan adalah dengan teknik pengujian *blackbox*. Teknik pengujian *blackbox* itu sendiri adalah pengujian untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya: fungsi-fungsi yang salah atau hilang, kesalahan *interface*, kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal, kesalahan performa, kesalahan inisialisasi dan terminasi [11]. Perangkat keras yang digunakan untuk pengujian ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Daftar perangkat keras untuk pengujian

<i>Spesifikasi</i>	<i>Samsung Galaxy Vplus</i>	<i>Tablet Advan CIE+</i>
OS	v4.4.2 (<i>Kitkat</i>)	4.2 <i>Jelly Bean</i>
CPU	<i>Dual-core</i> 1.2 GHz	<i>Cortex A7Dual core</i> 1.3 GHz
<i>Internal Storage</i>	512 MB	512 MB
<i>Screen</i>	4.0" Wvga (480 x 800)	7 inch

Pengujian dilakukan dengan cara membuat tabel *check list* yang berisi daftar fungsi-fungsi pada aplikasi kemudian diuji satu persatu lalu diberikan keterangan mengenai hasil *test*. Data hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Daftar data hasil pengujian *blackbox*

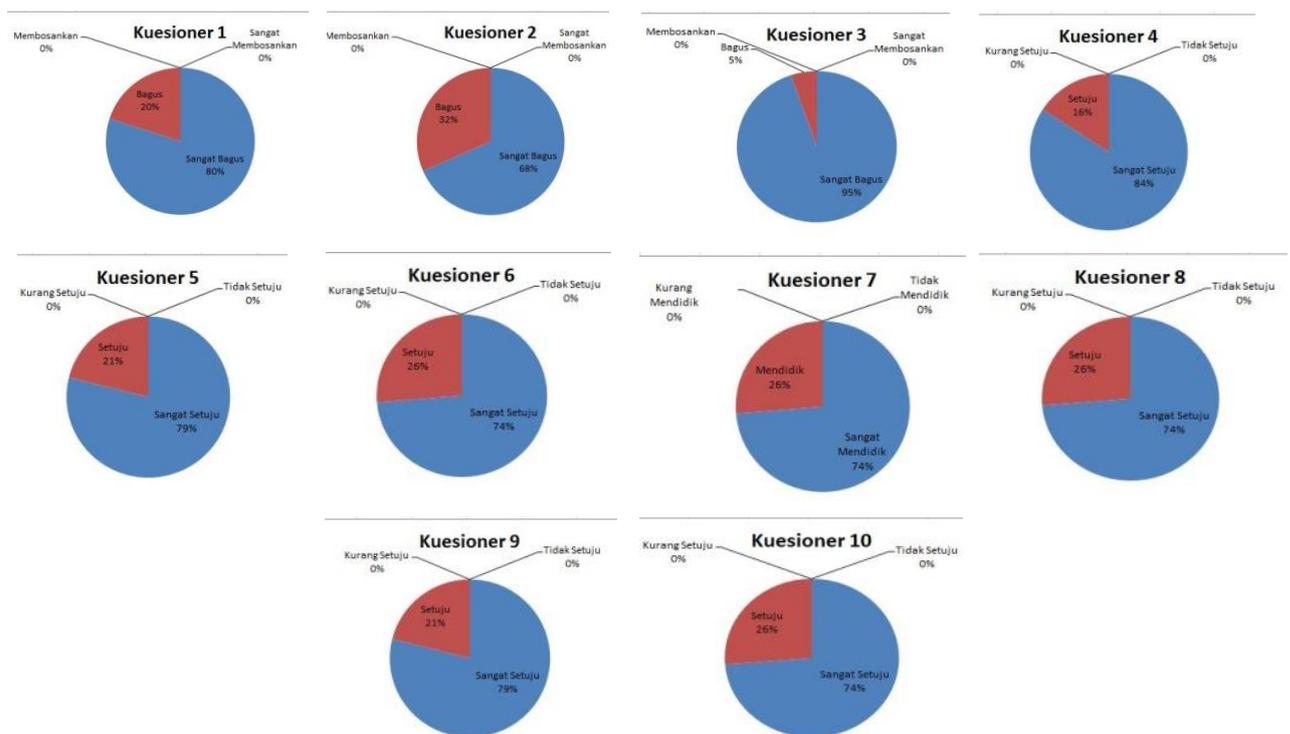
<i>No.</i>	<i>Fungsi</i>	<i>Jenis</i>	<i>Hasil yang diharapkan</i>	<i>Hasil</i>	
				<i>Samsung</i>	<i>Tablet</i>
1.	Instalasi apk	Penginstalan	Ketika aplikasi diinstal maka <i>icon</i> aplikasi akan terinstal di <i>handphone</i>	√	√
2.	<i>Scene</i>	Menu utama	Setelah penginstalan, dan aplikasi mulai dijalankan maka akan tampil menu utama yaitu menu lagu nasional dengan <i>list view</i> judul lagu nasional	√	√
		Menu daerah lagu	Ketika menu lagu daerah disentuh maka akan muncul <i>list view</i> judul lagu daerah	√	√
		Menu dolanan lagu	Ketika menu lagu dolanan disentuh maka akan muncul <i>list view</i> judul lagu dolanan	√	√
		Menu macapat lagu	Ketika menu lagu macapat disentuh maka akan muncul <i>list view</i> judul lagu macapat	√	√
2.	Fitur	<i>Audio</i>	Ketika salah satu judul lagu dipilih, selanjutnya akan ada menu pilihan yaitu <i>audio</i> , <i>info</i> , dan <i>video</i> . Ketika <i>audio</i> dipilih maka akan menampilkan <i>audio</i> lagu yang telah dipilih	√	√
		<i>Video</i>	Ketika salah satu judul lagu dipilih, selanjutnya akan ada menu pilihan yaitu <i>audio</i> , <i>info</i> , dan <i>video</i> . Ketika <i>video</i> dipilih maka akan menampilkan <i>video</i> dari lagu yang telah dipilih	√	√
		Info	Ketika salah satu judul lagu dipilih, selanjutnya akan ada menu pilihan yaitu <i>audio</i> , <i>info</i> , dan <i>video</i> . Ketika <i>info</i> dipilih maka akan menampilkan <i>info</i> lagu yang telah dipilih	√	√
3.	<i>Quis</i>	Main menu	Ketika menu kuis disentuh, maka akan menampilkan kolom <i>username</i> , dan pilihan kategori main	√	√
		Soal	Setelah mengisi <i>username</i> dan memilih kategori dan mengklik main maka akan muncul soal-soal kuis	√	√
		Skor	Setelah menjawab soal maka akan muncul skor yang diperoleh	√	√
4.	Pencarian	Berdasarkan judul	Ketika memilih menu pencarian berdasarkan judul maka ketika <i>client</i> mengetikkan <i>keyword</i> akan muncul data yang cari jika <i>keyword</i> benar	√	√
		Berdasarkan daerah	Ketika memilih menu pencarian berdasarkan daerah maka ketika <i>client</i> mengetikkan <i>keyword</i> akan muncul data yang cari jika <i>keyword</i> benar	√	√

3.4 Pengujian Dengan Kuesioner

Pengujian dengan kuesioner dilakukan untuk mengetahui penilaian dari aplikasi info lagu nusantara oleh pengguna. Responden merupakan siswa-siswi kelas VIII dari SMP Negeri 3 Semin dengan jumlah siswa 19 orang. Kuisisioner ini terdiri dari 10 butir pertanyaan yang berhubungan dengan konten dari aplikasi info lagu nusantara yang ditunjukkan pada Tabel 5. Grafik hasil kuesioner ditunjukkan pada Gambar 5.

Tabel 5. Daftar pertanyaan kuesioner

Nomor	Pertanyaan
Kuesioner 1	Bagaimana tampilan yang disajikan dari aplikasi ini ?
Kuesioner 2	Bagaimana pewarnaan yang diberikan untuk aplikasi ini ?
Kuesioner 3	Bagaimana ikon dan tombol yang disajikan dalam aplikasi ini ?
Kuesioner 4	Apakah aplikasi ini mudah digunakan ?
Kuesioner 5	Apakah <i>audio</i> dan <i>video</i> dalam aplikasi ini terdengar dan terlihat jelas ?
Kuesioner 6	Apakah fitur-fitur dalam aplikasi ini berjalan dengan baik ?
Kuesioner 7	Bagaimana informasi yang disajikan dalam aplikasi ini ?
Kuesioner 8	Apakah dengan aplikasi ini dapat meningkatkan minat anda dalam mengenal lagu nusantara ?
Kuesioner 9	Apakah dengan aplikasi ini dapat membantu dalam menghafalkan lagu nusantara ?
Kuesioner 10	Apakah aplikasi ini cocok disebut sebagai aplikasi edukasi ?



Gambar 5. Grafik Hasil Kuesioner

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi info lagu nusantara mampu menjadikan media pembelajaran bagi siswa dalam mempelajari lagu-lagu nusantara hal ini dibuktikan dengan rata-rata responden menjawab 78% menjawab setuju dari total responden 19 orang pengguna. 78% pengguna menganggap aplikasi info lagu nusantara memiliki tampilan yang menarik, susunan navigasi yang mudah, menyajikan informasi yang mudah dipahami, informatif dan edukatif yang memudahkan siswa dapat belajar dengan lebih mudah dalam mempelajari dan menghafal lagu-lagu nusantara yang berupa lagu dolanan, lagu daerah, lagu nasional dan lagu mocapat. Fasilitas *quiz* juga

akan lebih mudah dalam mengukur tingkat penguasaan materi. Aplikasi cukup ringat karena mampu dijalankan pada spesifikasi perangkat yang rendah yaitu mulai dari versi *android* ICS.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih untuk Prodi D3 Teknik Informatika FMIPA dan LPPM Universitas Sebelas Maret sebagai tempat pengembangan aplikasi info lagu nusantara dan dukungan dana pengembangan aplikasi dalam skim pengabdian kepada masyarakat (iBM).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sharen Gifary, "INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PERILAKU", *Jurnal Sosioteknologi*, vol. 14, pp. 171-178, 2015.
- [2] M Al-Idrus, *Pembuatan Aplikasi kumpulan Lagu Daerah Berbasis Android*. Yogyakarta: Jurnal Amikom, 2014.
- [3] A. Z. Prakatam, *Pembuatan Aplikasi Lagu Anak-Anak Berbasis Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Jurnal Amikom, 2014.
- [4] O. Fajarianto, *Aplikasi Lagu-Lagu Wajib Menggunakan Simulasi Gitar Berbasis Animasi 2D Dengan Adobe Flash CS 5*. Yogyakarta: STMIK, 2014.
- [5] M. Angelina, *Perangkat Ajar Alat Musik dan Lagu Tradisional Indonesia Untuk Pendidikan Anak sekolah Dasar Berbasis Multimedia*. Jakarta: Universitas Kristen Krida Wacana, 2014.
- [6] Ekaningtyas Herminingrum dan Totok Sumaryanto, "MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR APRESIASI MUSIK NUSANTARA MELALUI PENGGUNAAN LAGU MODEL PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 PANGKAH, KABUPATEN TEGAL", *Jurnal seni musik unnes*, vol 2, no 1. 2013.
- [7] Soginem, Imam Ghozali dan Winda Istiandini, "PENERAPAN METODE DRILLUNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYANYIKAN LAGU DAERAH NUSANTARA SISWASMP", *jurnal pendidikan dan pembelajaran, UNTAN*, Vol.4, No.1, 2015.
- [8] Setiawan, Indah Fitri Astuti, and Dyna Marisa Khairina, "RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID TEBAK LAGU NUSANTARA: SENARA". *Jurnal Informatika Mulawarman*, vol. 9, no. 2, p. 24, Juni 2014.
- [9] Purwadi and W. Endang, *Tembang Dolanan (Lagu-lagu Jawa Disertai dengan Tafsir Maknanya buat Panduan Kehidupan Demi Memperkokoh Jatidiri Bangsa*. Yogyakarta: Laras Media Prima, 2015.
- [10] KBBI, *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta, 2016.
- [11] Zulkifli, "Model Prediksi Berbasis Neural Network untuk Pengujian Perangkat Lunak Metode Black-Box," *Journal Ilmiah*, 2013.