



RANCANGAN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA ACEH

Munar¹⁾

¹⁾Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Almuslim Bireuen
e-mail: munar.ayah@gmail.com

Abstract

[Design of Aceh Culture Recognition Application] Technology is increasingly sophisticated nowadays, making many children prefer to use technology in watching videos, playing games and socializing through the media, but with the convenience of today's technology, they prefer foreign cultures rather than their own cultures. This habit is closely related to daily activities that always use smart phones via the internet network. Likewise, the introduction of Acehese culture to school and outside school children is still very lacking at this time. Making this application is one solution to provide knowledge about its own culture (Aceh Culture). With this application, it is hoped that children will get to know their own culture more than foreign cultures. Thus, it can create a sense of love for their own region. The application designed is a cultural recognition application which consists of various menus to make it easier for the user to open this application, using the waterfall software development method, namely system planning, system design, code writing, system testing and good maintenance so that it can be useful for users. What is the output of this application includes various types of typical food, traditional clothing and traditional Acehese dances. This application only manages Aceh culture in three districts including Pidie District, Kab. Bireuen and Kab. Central Aceh. This desktop-based application can be used by students, especially in learning about Acehese regional culture.

Keywords: Aceh; Culture; Desktop; Information; Waterfall.

Abstrak

Teknologi yang semakin canggih saat ini, membuat banyak anak lebih suka menggunakan teknologi dalam menonton video, bermain game dan bersosialisasi melalui media, tetapi dengan kemudahan teknologi saat ini, mereka lebih suka dengan budaya asing daripada budaya sendiri. Kebiasaan ini sangat erat kaitannya dengan aktivitas sehari-hari yang selalu menggunakan HP pintar melalui jaringan internet. Begitu juga dalam hal pengenalan budaya Aceh bagi anak-anak sekolah maupun luar sekolah masih sangat kurang minat saat ini. Pembuatan aplikasi ini merupakan salah satu solusi untuk memberikan pengetahuan tentang budayanya sendiri (Budaya Aceh). Dengan adanya aplikasi ini diharapkan anak-anak lebih mengenal budayanya sendiri di bandingkan budaya asing. Dengan demikian dapat menimbulkan rasa cinta terhadap daerahnya sendiri. Aplikasi yang dirancang adalah sebuah aplikasi pengenalan budaya yang terdiri dari berbagai menu untuk memudahkan si user membuka aplikasi ini, dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak waterfall yaitu perencanaan sistem, desain sistem, penulisan kode, pengujian sistem dan pemeliharaan yang baik agar dapat bermanfaat bagi pengguna. Yang menjadi output dari Aplikasi ini meliputi ragam jenis makanan khas, pakaian adat dan tari tradisional Aceh. Aplikasi ini hanya mengelola kebudayaan aceh di tiga Kabupaten meliputi Kab Pidie, Kab. Bireuen dan Kab. Aceh Tengah. Aplikasi ini berbasis desktop yang dapat digunakan oleh siswa khususnya dalam mempelajari tentang kebudayaan daerah Aceh.

Kata Kunci: Aceh; Budaya; Desktop; Informasi; Waterfall.

1. Pendahuluan

Provinsi Aceh adalah salah satu provinsi yang memiliki adat dan kebudayaan yang khas (Rahimah, Hasanuddin, & Djufri, 2019). Dari adat dan budaya yang dimiliki dan banyaknya Kabupaten serta banyaknya jumlah penduduk tidak menutupi kemungkinan bahwa tidak semua masyarakat Aceh terutama anak-anak mampu

mengenal dan mengetahui dengan jelas tentang keseluruhan Kabupaten dan budayanya dengan baik (Andika, Andiko, & Sari, 2020)

Pendidikan mengenai kesenian daerah sebagian besar hanya diberikan di sekolah dengan porsi yang sedikit. Kebanyakan guru hanya menggunakan buku sebagai panduan dan menjelaskan secara ringkas. Dalam masyarakat juga sekarang tidak lagi atau sangat kurang diadakan panggung kebudayaan (kesenian) sehingga anak-anak sebagai peserta ajar merasa jenuh dengan pendidikan yang disampaikan oleh guru dan menimbulkan kurangnya minat belajar bagi mereka (Putri, Iriani, & Astuti, 2018). Kurangnya minat belajar bagi para anak-anak peserta ajar tentunya menjadi masalah bagi para orang tua di rumah untuk meningkatkan semangat belajar bagi anak-anaknya.

Masalah ini dapat diatasi dengan pembuatan aplikasi tentang pengenalan berbagai macam budaya Aceh, sebagai media yang bisa memberikan edukasi terhadap anak-anak Sekolah Dasar dan masyarakat tentang budaya yang meliputi senjata tradisional, pakaian tradisional dan tarian tradisional dan makanan khas. Oleh sebab itu, diharapkan program aplikasi ini dapat memberikan pengetahuan tentang adat dan budaya yang ada di Aceh kepada anak-anak Sekolah Dasar dan masyarakat. Adapun tujuannya adalah agar para siswa Sekolah Dasar/ sederajat dapat mengenal banyaknya budaya di Aceh yang beraneka ragam dengan menggunakan media elektronik agar lebih menyenangkan sehingga bisa menimbulkan minat belajar yang tinggi. Diharapkan generasi berikutnya bisa ikut mewariskan dan melestarikan budaya yang ada.

Beberapa penelitian sejenis telah dilakukan oleh Muin (2017), Handayani, Sihkabuden, and Praherdhiono (2018), Mahdiyah and Fatayat (2017), Meolbatak (2020) dan Irwanto, Taufik, Hernawan, and Rizal (2019). Penelitian-penelitian sebelumnya menggunakan metode pengembangan mobile program Android atau mobile learning. Pada penelitian ini, aplikasi dikembangkan menggunakan metode pengembangan sistem Waterfall dalam pengenalan adat dan Budaya Aceh, diharapkan mampu membantu dalam mengingatkan dan mengenali budaya Aceh, terutama anak-anak pada usia sekolah atau masyarakat umum dengan pengawasan orang tuanya atau gurunya.

2. Metode

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model waterfall yang terbagi menjadi empat tahapan, yaitu:

- 1) Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak, tahapan ini sangat menekan pada masalah pengumpulan kebutuhan pengguna pada tingkatan system dengan menentukan konsep. Penentuan Daerah yang terdiri dari beberapa menu antara lain: makanan khas, rumah adat, tarian/kesenian.
- 2) Desain, proses desain ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan software yang dapat diperkirakan sebelum pembuatan program dilakukan, proses ini berfokus pada rancangan arsitektur software, interface, dan detail (algoritma) procedural. Tahapan ini menghasilkan dokumen yang disebut software requirement. Proses perancangan system ini dengan menggunakan HIPO (Hierarchy Input Proses Output).
- 3) Pembuatan Kode Program, pada tahapan ini adalah pembuatan kode program yang digunakan dalam mentranslasikan tahapan sebelumnya. Kode program yang digunakan adalah Visual Studio 2005. Bahasa Visual Basic.net digunakan pada aplikasi, Visual Studio menyertakan editor kode IntelliSense serta refactoring code, debugger terintegrasi berfungsi baik sebagai debugger tingkat sumber maupun debugger tingkat mesin. Alat bawaan termasuk perancang formulir untuk membangun aplikasi GUI.
- 4) Pengujian, pada tahap ini, merupakan tahap akhir dalam pengembangan perangkat lunak, yang dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

B. Metode Pengumpulan Data

Data Dalam proses pembuatan aplikasi ini menggunakan beberapa metode yang memudahkan penulis dalam pembuatan aplikasi, dimana metode tersebut yaitu:

- 1) Observasi
Melakukan metode pengamatan dan mencari informasi dengan survei ke beberapa sekolah dasar dan Desa yang ada di Aceh, adalah salah satu teknik pengumpulan data yang cukup efektif untuk membuat sebuah aplikasi. Observasi merupakan pengumpulan data dengan cara sistematis.
- 2) Studi Kepustakaan

Untuk mendukung selesainya pembuatan aplikasi pembelajaran ini, maka dilakukan studi kepustakaan melalui berbagai buku-buku bacaan yang berhubungan dengan penulisan. Pengumpulan data, seperti dengan

menggunakan atau mengumpulkan sumber- sumber tertulis dengan cara membaca, dan mencatat hal-hal penting dari buku dan jurnal yang ebook maupun cetak.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam merancang program dibutuhkan dokumen masukan yang akan diproses untuk menghasilkan suatu dokumen keluaran yang baik. Berikut ini beberapa spesifikasi rancangan program yang dibuat:

- 1) Menu Utama
 - a) Nama : Menu Utama
 - b) Fungsi : Menampilkan menu pilihan Budaya
 - c) Sumber : Pengguna
 - d) Tujuan : Pengguna
 - e) Media : button
 - f) Frekuensi : Setiap pengguna ingin memulai aplikasi



Gambar 1. Halaman Menu Utama

- 2) Menu Kebudayaan Aceh Pidie
 - a) Nama : Kebudayaan Aceh Pidie
 - b) Fungsi : Menampilkan makanan, pakaian dan kesenian
 - c) Sumber : Pengguna
 - d) Tujuan : Pengguna
 - e) Media : Button, PictureBox
 - f) Frekuensi : Setiap pengguna ingin membuka aplikasi



Gambar 2. Halaman Menu Makanan

- 3) Menu Kebudayaan Kab. Bireuen
 - a) Nama : Kebudayaan Kab. Bireuen
 - b) Fungsi : Menampilkan makanan, pakaian dan kesenian
 - c) Sumber : Pengguna
 - d) Tujuan : Pengguna
 - e) Media : Button, PictureBox
 - f) Frekuensi : Setiap pengguna ingin membuka aplikasi



Gambar 3. Halaman Menu

- 4) Menu Makanan Khas Daerah
 - a) Fungsi : Menampilkan penjelasan tentang Satee Matang
 - b) Sumber : Pengguna
 - c) Tujuan : Pengguna
 - d) Media : PictureBox, button, textbox
 - e) Frekuensi : Ketika pengguna ingin menampilkan penjelasan tentang Satee Matang



Gambar 4. Halaman Sate Khas Aceh

Hasil Pengujian Black Box Testing Pada Halaman Dekstop Aplikasi

Pengujian dilakukan terhadap program yang dibuat menggunakan blackbox testing yang focus terhadap proses masukan dan keluaran program untuk mengetahui kekurangan dari program dan program berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Tabel 1 berikut merupakan hasil pengujian black box pada halaman menu utama.

4. Kesimpulan

1. Aplikasi dekstop kebudayaan ini adalah suatu aplikasi yang mampu beroperasi secara offline, tetapi kita harus menginstalnya sendiri pada laptop atau komputer. Aplikasi sebelumnya berupa aplikasi kebudayaan web yang mengharuskan pengguna terhubung dengan internet.
2. Aplikasi dekstop pengenalan budaya Aceh untuk anak sekolah dasar memberikan kelebihan tersendiri pada siswa sekolah dasar, yang biasanya mereka hanya belajar melalui buku ataupun dengan browsing pada beberapa web tentang kebudayaan.
3. Untuk membangun sebuah aplikasi dekstop diperlukan adanya hardware, software, dan brainware yang tepat sehingga dapat tercipta suatu sistem yang telah direncanakan.

Daftar Pustaka

- Andika, B., Andiko, B., & Sari, D. P. (2020). METODE PELATIHAN BERNYANYI DAN BERCERITA PADA GURU-GURU TK/PAUD SE-ACEH BESAR DALAM MENDIDIK KREATIVITAS SENI PADA ANAK KABUPATEN ACEH BESAR. *Batoboh*, 5(2), 100-112.
- Handayani, S. N., Sihkabuden, S., & Praherdhiono, H. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Seni Tari Jawa Timur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Karang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 63-70.
- Irwanto, I. I., Taufik, R. A., Hernawan, H., & Rizal, S. (2019). Efektivitas Multimedia Interaktif dan Mobile Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 4(1).
- Mahdiyah, E., & Fatayat, A. (2017). Aplikasi Multimedia Pengenalan Seni Budaya Provinsi Riau Menggunakan Adobe Flash. *Riau Journal Of Computer Science*, 3(1), 63-70.
- Meolbatak, E. M. (2020). PENERAPAN CONCEPT MAPPING BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PLSBD (Pengetahuan Lingkungan dan Seni Budaya Daerah). *Jurnal Komputer dan Informatika*, 8(2), 124-132.
- Muin, A. (2017). Keterampilan berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran seni budaya di sekolah dasar. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 20(2).

- Putri, E. H., Iriani, Z., & Astuti, F. (2018). UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL PADA KELAS VII/2 SMP NEGERI 1 PAINAN. *Jurnal Sendratasik*, 7(1), 41-46.
- Rahimah, R., Hasanuddin, H., & Djufri, D. (2019). KAJIAN ETNOBOTANI (UPACARA ADAT SUKU ACEH DI PROVINSI ACEH). *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi dan Kependidikan*, 6(1), 53-58.