

RANCANG BANGUN APLIKASI KUMPULAN LAGU DAERAH SUMBAWA BERBASIS ANDROID

Shinta Esabella¹, Yudi Mulyanto², Fahliyah Diani³

^{1), 2), 3)} Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Teknologi Sumbawa

¹ shinta.esabella@uts.ac.id, ² yudi.mulyanto@uts.ac.id, ³ fahliyahdiani@gmail.com

ABSTRACT

In Indonesia there are a lot of distinctive traditional music arts, one of them is Sumbawa traditional music. Sumbawa traditional music is a rich Sumbawa culture with a rhythm represented in temung (type of punch), both temung found in the pond, tambourine and palompong. The traditional music recognition system is one step that can be done in preserving one of the cultures in Sumbawa. The introduction of Sumbawa music can be done using an Android-based application. This study aims to (1) facilitate the Sumbawa native people and people outside Sumbawa to get to know the Sumbawa culture, and (2) preserve the Sumbawa culture which is a cultural heritage. This research uses prototype software development method and is built using Android Studio and SQLite database targeting android version 5.0 (Lollipop). The data collection method uses literature study techniques with Sumbawa Musician sources and uses the beta testing method which is a test conducted by testing the software in terms of functionality. The results of the study are the Android-Based Sumbawa Regional Song Collection Application that can be accessed through the Play Store equipped with select songs, information and about the application so that it can contribute to the music culture of Sumbawa (Samawa Songs).

Keywords: *Sumbawa, Regional Songs, Android, Play Store.*

ABSTRAK

Di Indonesia terdapat banyak sekali seni musik tradisional yang khas, salah satunya musik tradisional Sumbawa. Musik tradisional Sumbawa merupakan kebudayaan Sumbawa yang kaya dengan irama yang terwakilkan dalam *temung* (jenis pukulan), baik *temung* yang terdapat pada genang, rebana maupun palompong. Sistem pengenalan musik tradisional merupakan salah satu langkah yang dapat dilakukan dalam melestarikan salah satu budaya yang ada di Sumbawa. Pengenalan musik Sumbawa tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi berbasis *android*. Penelitian ini bertujuan untuk (1) memudahkan masyarakat asli Sumbawa dan masyarakat luar Sumbawa untuk dapat mengenal budaya Sumbawa, dan (2) melestarikan budaya Sumbawa yang menjadi warisan kebudayaan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *prototype* dan dibangun dengan menggunakan Android Studio dan basis data *SQLite* dengan target *android* versi 5.0 (*Lollipop*). Metode pengumpulan data menggunakan teknik studi pustaka dengan sumber Musisi Sumbawa dan menggunakan metode pengujian *beta testing* yaitu pengujian yang dilakukan dengan menguji perangkat lunak dari segi fungsionalitas. Hasil dari penelitian yaitu Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah Sumbawa Berbasis *Android* yang dapat diakses melalui *Play Store* dilengkapi dengan pilih lagu, informasi dan tentang aplikasi sehingga dapat memberikan kontribusi untuk kebudayaan seni musik Sumbawa (Lagu Samawa).

Kata Kunci: *Sumbawa, Lagu Daerah, Android, Play Store.*

PENDAHULUAN

Musik daerah atau musik tradisional adalah musik yang lahir dan berkembang di daerah-daerah di seluruh Indonesia. Ciri khas pada jenis musik ini terletak pada isi lagu dan instrumen (alat musiknya). Musik tradisi memiliki karakteristik khas, yakni syair dan melodinya menggunakan

bahasa dan gaya daerah setempat. Indonesia adalah sebuah negara yang terdiri dari ribuan pulau yang terbentang dari Papua hingga Aceh. Dari sekian banyaknya pulau beserta dengan masyarakatnya tersebut lahir, tumbuh dan berkembang. Seni tradisi yang merupakan

identitas, jati diri, media ekspresi dari masyarakat pendukungnya.

Hampir di seluruh wilayah Indonesia mempunyai seni musik tradisional yang khas, seperti musik tradisional Sumbawa misalnya. Musik tradisional Sumbawa merupakan musik ritmis, atau musik yang aksentuasinya lebih pada irama, bukanlah musik melodis. Musik Daerah Sumbawa kaya dengan irama yang terwakilkan dalam *temung* (jenis pukulan), baik *temung* yang terdapat pada *genang*, *rebana* maupun *palompong*. Dalam Musik Tradisional Sumbawa, keberadaan *serune* yang merupakan satu-satunya alat musik tiup yang memiliki notasi yang paling sering digunakan, hanya berfungsi untuk memberi nuansa melodis, namun alunannya tetap mengikuti alur musik yang dibuat oleh *genang* sebagai pemimpin irama. Keunikan tersebut bisa dilihat dari teknik permainannya, penyajiannya maupun bentuk atau organologi instrumennya.

Ada di antara Judul Lagu Daerah Sumbawa yang sering diputar atau dinyanyikan di setiap hajatan[1], yaitu: *Poto Tano* yang dipopulerkan oleh (Yuni Sara) dan *Sanapat Hajat* dipopulerkan oleh (yayan & Sari Rosami).

Seiring berjalannya waktu, musik tradisional semakin ditinggalkannya. Masyarakat tidak mengerti maksud dari musik yang didengarkan. Hal ini mengakibatkan anak-anak, remaja bahkan orang dewasa tidak mengerti makna dari lagu dan musik tradisional daerahnya.

Penelitian ini bertujuan untuk Membangun Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah Sumbawa Berbasis *Android*. Aplikasi ini tidak hanya sebagai pemutaran lagu, tapi juga menampilkan lirik lagu beserta artinya dan menjelaskan sinopsis dari lagu yang berguna untuk membantu melestarikan dan memperkenalkan lagu daerah sumbawa, kepada generasi sekarang ataupun yang akan datang melalui media *Play Store*.

METODE PENELITIAN

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pengumpulan data dan pengembangan perangkat lunak dalam penelitian ini menggunakan beberapa langkah, diantaranya adalah:

1.1 METODE PENGUMPULAN DATA

Metodologi pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tatap muka secara langsung dengan Musisi Sumbawa, Metode Observasi yang dimana teknik pengumpulan data melalui pengamatan yang

dilakukan terhadap objek yang akan diteliti dengan menggunakan pencatatan secara sistematis terhadap gejala-gejala yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti, dan Studi Pustaka yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai tinjauan pustaka[2].

1.2 METODE PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian penelitian ini adalah metode *prototype* [3], metode ini cocok digunakan untuk mengembangkan sebuah perangkat yang akan dikembangkan kembali dan segala perubahan dapat terjadi pada saat *prototype* dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan pada saat yang sama memungkinkan pengembangan untuk lebih memahami kebutuhan pengguna secara lebih baik. Adapun tahapan-tahapan dalam penelitian penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.2.1 Komunikasi

Komunikasi dan pengumpulan data awal, yaitu analisis terhadap kebutuhan pengguna. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan wawancara, observasi dan studi pustaka. Seorang sistem analis yang menggali sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut.

1.2.2 Desain Cepat

Quick design (desain cepat), yaitu perancangan dan pemodelan secara cepat Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah Sumbawa secara umum untuk selanjutnya dikembangkan kembali.

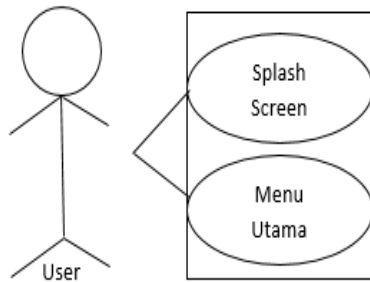
1.2.3 Pembentukan Prototype

Pembentukan *prototype*, yaitu pembuatan Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah Sumbawa berbasis *android*, *database* termasuk pengujian dan penyempurnaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bisnis Proses

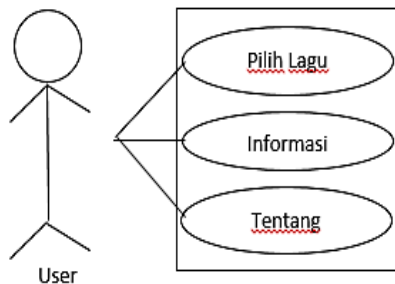
3.1.1 Use Case Diagram Splash Screen



Gambar 1. Use Case Diagram Splash Screen

Pada use case diagram ini menampilkan splash screen pada saat aplikasi pertama kali dijalankan dan selanjutnya menampilkan menu utama.

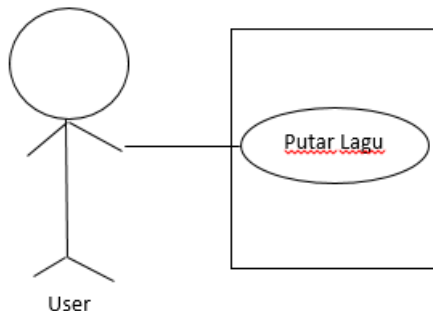
3.1.2 Use Case Diagram Menu Utama



Gambar 2. Use Case Diagram Menu Utama

Pada use case diagram ini aplikasi menampilkan Menu Utama yang terdiri dari pilih lagu, informasi dan tentang. Pada menu pilih lagu user bisa memilih lagu yang ingin diputar, menu informasi berfungsi untuk menampilkan informasi lagu samawa dan menu tentang yang berfungsi menampilkan informasi tentang pengembang aplikasi.

3.1.3 Use Case Diagram Pilih Lagu

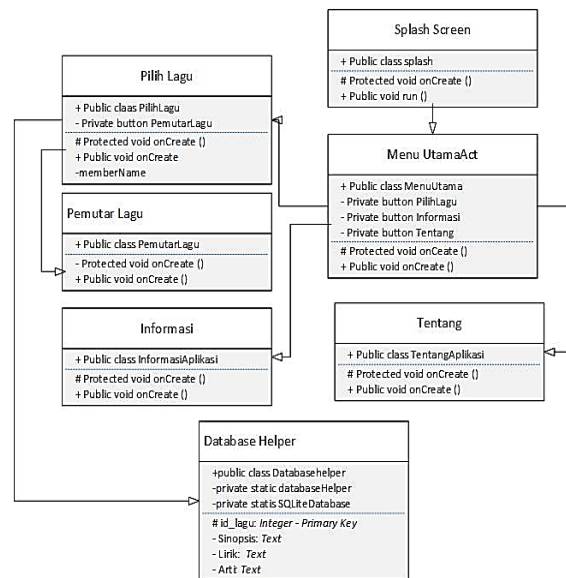


Gambar 3. Use Case Diagram Pilih Lagu

Pada use case diagram ini aplikasi menampilkan Putar Lagu yang berisikan sinopsis, lirik dan terjemahan lagu.

Class Diagram

Class diagram pada Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah Sumbawa berbasis android ini menunjukkan interaksi antar kelas dan aplikasi serta garis yang dihubungkan antar kelas menunjukkan hubungan komunikasi antar class diagram. Gambar dibawah ini merupakan class diagram pada aplikasi adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Class Diagram Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah Sumbawa

Rancangan Basis Data

Perancangan basis data pada Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah Sumbawa Berbasis Android yaitu meliputi struktur tabel dan menggunakan database SQLite dengan software database DB Browser For SQLite. Terdapat satu tabel pada database yaitu tabel Lagu-Samawa yang memiliki struktur tabel dan dijelaskan pada dan tabel dibawah ini:

Tabel 1. Struktur Tabel Lagu-Sumbawa

Field	Type	Keterangan
id_lagu	Integer	Primary key, Autoincrement
Sinopsis	Text	
Lirik	Text	
Arti	Text	

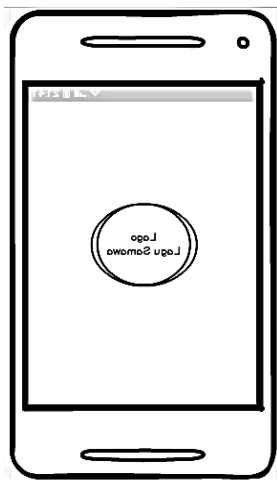
Gambar struktur tabel diatas terdapat didalam database SQLite dengan nama db_samawa dan nama tabel Lagu-Samawa serta memiliki field

id_lagu dengan *typeinteger*, *field* kata untuk Sinopsis, Lirik dan Artinya dengan *type text*.

Rancangan User Interface

Adapun perancangan *user interface* yaitu terdiri dari rancangan *splash screen*, rancangan menu utama, rancangan pilih lagu, rancangan putar lagu, rancangan informasi, dan rancangan tentang[4]. Adapun rancangan *user interface* sebagai berikut:

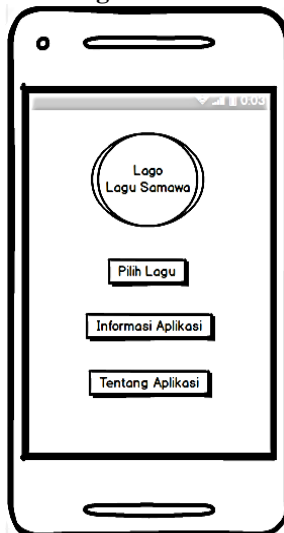
3.1.4 Rancangan Splash Screen



Gambar 5. Rancangan *Splash Screen*

Gambar diatas merupakan tampilan awal saat pertama kali *user* membuka aplikasi pemutar lagu yang disertai dengan logo lagu samawa.

3.1.5 Rancangan Menu Utama



Gambar 6. Rancangan Menu Utama

Pada menu utama terdapat tiga *button* yaitu *button* pilih lagu, *button* informasi dan *button* tentang. Setiap *button* memiliki fungsi yang berbeda.

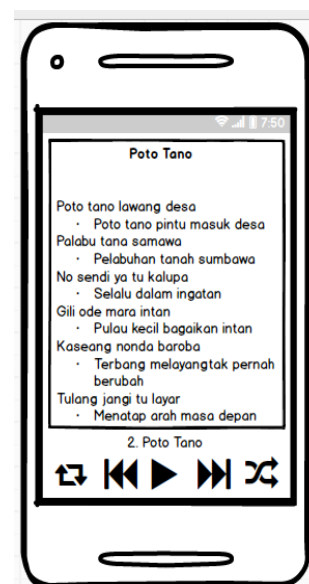
3.1.6 Rancangan Pilih Lagu



Gambar 7. Rancangan Pilih Lagu

Menu pilih lagu *user* bisa memilih lagu yang ingin diputar.

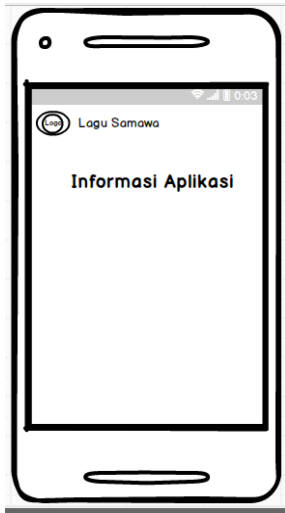
3.1.7 Rancangan Putar Lagu



Gambar 8. Rancangan Putar Lagu

Pada tampilan ini, *user* bisa melihat sinopsis, lirik dan terjemahan lirik berdasarkan lagu yang diputar.

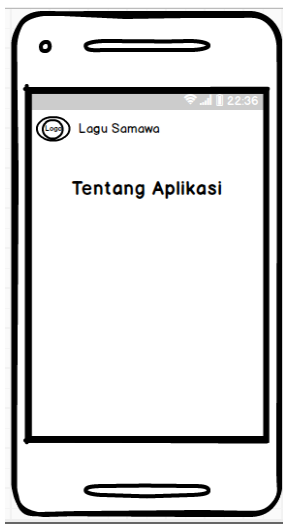
3.1.8 Rancangan Informasi



Gambar 9. Rancangan Informasi

Pada gambar rancangan informasi ini berfungsi untuk memberikan informasi tentang sejarah singkat lagu samawa.

3.1.9 Rancangan Tentang



Gambar 10. Rancangan Tentang

Pada gambar rancangan tentang aplikasi yang berfungsi untuk memberikan informasi tentang pengembang aplikasi.

3.2 Implementasi Program

Adapun implementasi program pada Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah Sumbawa Berbasis Android [5] adalah sebagai berikut:

3.2.1 Tampilan *Splash Screen*

Adapun tampilan *splash screen* pada Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah Sumbawa Berbasis Android pada *smartphone* adalah sebagai berikut:



Gambar 11. Tampilan *Splash Screen* Aplikasi pada *Smartphone*

3.2.2 Tampilan Menu Utama

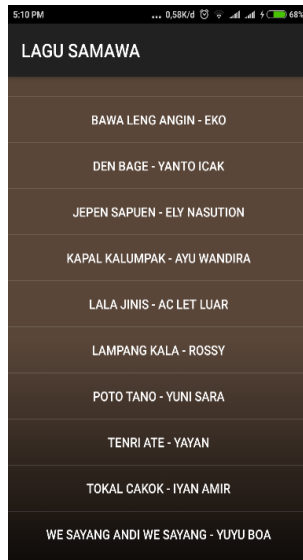
Adapun tampilan menu utama pada Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah Sumbawa Berbasis Android pada *smartphone* adalah sebagai berikut:



Gambar 12. Tampilan Menu Utama Aplikasi pada *Smartphone*

3.2.3 Tampilan Pilih Lagu

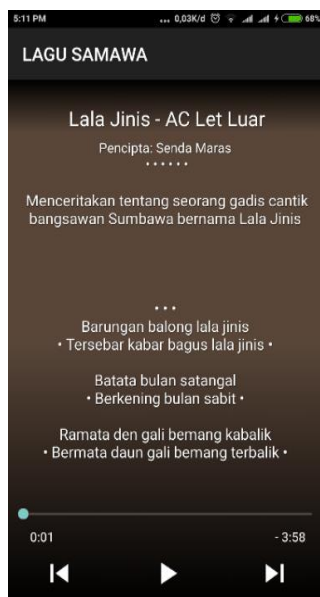
Adapun tampilan pilih lagu pada Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah Sumbawa Berbasis Android pada *smartphone* adalah sebagai berikut:



Gambar 13. Tampilan Pilih Lagu Aplikasi

3.2.4 Tampilan Putar Lagu

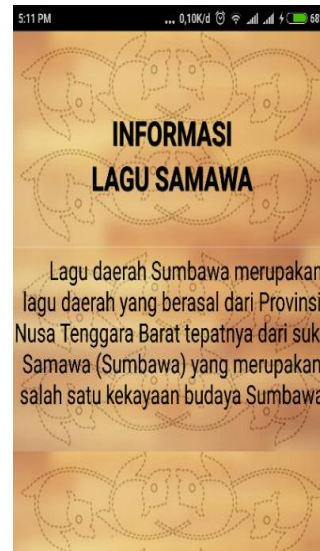
Adapun tampilan putar lagu dan lirik pada Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah Sumbawa Berbasis Android pada *smartphone* adalah sebagai berikut:



Gambar 14. Tampilan Putar Lagu Aplikasi pada *Smartphone*

3.2.5 Tampilan Informasi Aplikasi

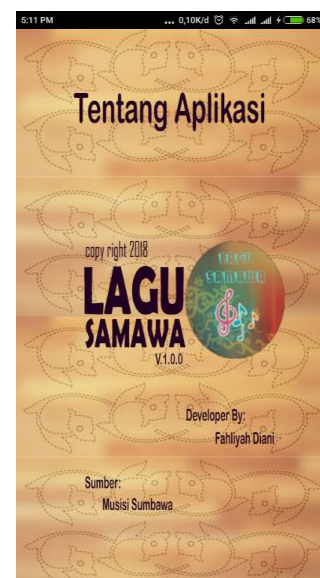
Adapun tampilan informasi Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah Sumbawa pada *smartphone* adalah sebagai berikut:



Gambar 15. Tampilan Informasi Aplikasi pada *Smartphone*

3.2.6 Tampilan Tentang Aplikasi

Adapun tampilan tentang Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah Sumbawa Berbasis Android pada *smartphone* adalah sebagai berikut:



Gambar 16. Tampilan Tentang Aplikasi

3.3 Pengujian Perangkat Lunak

Berikut ini adalah hasil pengujian perangkat lunak menggunakan pengujian *black box* [6]:

3.3.1 Hasil Fungsionalitas *Splash Screen*

Adapun hasil pengujian fungsionalitas *splash screen* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Pengujian Fungsionalitas *Splash Screen*

Aksi Aktor	Reaksi Sistem	Hasil Pengujian
Alur Dasar		
Memulai Aplikasi		
	Memanggil <i>file</i> java yaitu <i>Splash.java</i>	

3.3.2 Hasil Fungsionalitas *Splash Screen*

Adapun hasil pengujian fungsionalitas menu utamadapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Pengujian Fungsionalitas Menu Utama

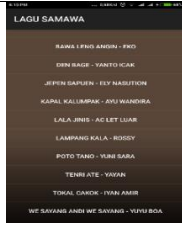
Aksi Aktor	Reaksi Sistem	Hasil Pengujian
Alur Dasar		
Memulai Aplikasi		

	Memanggil <i>file</i> MainActivity.java untuk menampilkan menu utamaaplikasi yang terdiri dari 3 (tiga) <i>button</i> yaitu Pilih Lagu, Informasi dan Tentang.	
--	--	---

3.3.3 Hasil Pengujian Fungsionalitas Pilih Lagu

Adapun hasil pengujian fungsionalitas pilih lagu dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Pengujian Fungsionalitas Pilih Lagu

Aksi Aktor	Reaksi Sistem	Hasil Pengujian
Alur Dasar		
Mengklik <i>button</i> pilih lagu		
	Memanggil <i>file</i> java yaitu ListLagu.java untuk menampilkan halaman pilih lagu	

3.3.4 Hasil Fungsionalitas Putar Lagu Dan Lirik

Adapun hasil pengujian fungsionalitas putar lagu dan lirik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Pengujian Fungsionalitas Putar Lagu Dan Lirik

Aksi Aktor	Reaksi Sistem	Hasil Pengujian
Alur Alternatif		
Mengklik lagu yang ingin diputar untuk mendapatkan lirik		
	Memanggil <i>file</i> java yaitu <i>LalaJinis.java</i> untuk menampilkan halaman putar lagu dan lirik.	

3.3.5 Hasil Fungsionalitas Informasi

Adapun hasil pengujian fungsionalitas informasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Pengujian Fungsionalitas Informasi

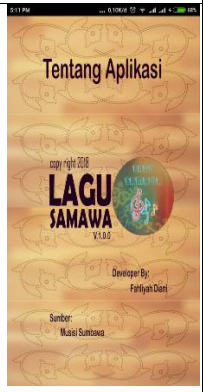
Aksi Aktor	Reaksi Sistem	Hasil Pengujian
Alur Dasar		
Mengklik <i>button</i> informs		

	Memanggil <i>file</i> java yaitu <i>Informasi.java</i> untuk menampilkan halaman pengantar penggunaan kamus.	
--	--	---

3.3.6 Hasil Fungsionalitas Tentang

Adapun hasil pengujian fungsionalitas tentang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Pengujian Fungsionalitas Tentang

Aksi Aktor	Reaksi Sistem	Hasil Pengujian
Alur Dasar		
Mengklik <i>button</i> tentang.		
	Memanggil <i>file</i> java yaitu <i>Tentang.java</i> untuk menampilkan halaman tentang aplikasi.	

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu Aplikasi Kumpulan Lagu Sumbawa Berbasis Android sudah berhasil dibangun dengan menggunakan Android Studio 3.0 dan *database*

SQLite dan telah di *upload* ke Google *Play store*. Setelah dilakukan uji coba dengan *smartphone* telah berhasil memasukkan 9 lagu Sumbawa yang disertakan dengan sinopsis, lirik, dan terjemahan lagu serta dapat melihat informasi lagu samawa, dan tentang pengembang aplikasi. Dengan demikian, maka penelitian ini telah memberikan kontribusi untuk masyarakat asli Sumbawa dan masyarakat luar Sumbawa.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, maka saran untuk pengembangan aplikasi ini kedepannya yaitu aplikasi ini bisa disempurnakan dengan memperbanyak lagi lagu Sumbawa serta menambah fitur atau fasilitas yang dapat memanggil video visual.

REFERENSI

- [1] Obby Pamungkas. *Lagu Populer Daerah Sumbawa*. 2017.
- [2] Septadi Nugraha. *Perancangan Aplikasi Pemutar Musik Beserta Penampil Lirik Musik Berbasis Android*. Penerbit : Skripsi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Stikubank (Unisbank), Semarang, 2016.
- [3] Roger S Pressman. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta. 2012.
- [4] Shinta Esabella dan A. Rahman. *Perancangan Aplikasi Surat Keterangan Tanda Laporan Kehilangan pada Kantor Kepolisian Resor Sumbawa Berbasis Android*. Jurnal Tambora Vol. 2, No. 1, hlm. 63-72. ISSN : 2527-290X., 2017.
- [5] Zamrony P Juhara. *Panduan Lengkap Pemrograman Android*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2016.
- [6] Firdaus Mustaqbal & Rahmadi. *Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)*. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan, Vol. 1, No. 3, hal. 31, ISSN : 2407-3911, 2015.