

PENGGUNAAN PHONEGAP DALAM PERANCANGAN MEDIA PENGENALAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID

Mega Orina Fitri

Dosen Jurusan D3 Ilmu Perpustakaan
Fakultas Adab dan Humaniora UIN Imam Bonjol Padang
Email: orina_95@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi Sebagai warga negara Indonesia sudah sepatutnya mengetahui dan melestarikan Budaya Indonesia. Pengenalan mengenai Budaya Indonesia ini sudah harus dimulai ketika masih menginjak masa kanak-kanak, yaitu dimana masa belajar tentang kehidupan di sekitarnya, agar budaya Indonesia di masa yang akan datang tetap dijaga dan dilestarikan oleh generasi selanjutnya.

Rancang bangun media pembelajaran pengenalan budaya Indonesia. Aplikasi ini berisi media pembelajaran, pakaian adat, tarian adat, lagu adat daerah, rumah adat, alat music, serta senjata tradisional yang ada di Indonesia.

Aplikasi ini berjalan pada perangkat di *smartphone* berbasis *android* dan dirancang menggunakan *Phonogap* dengan bahasa pemrograman web seperti *HTML*, *CSS* dan *Javascript blackbox*. Hasil dari penelitian ini adalah rancang bangun media pembelajaran pengenalan budaya Indonesia, Aplikasi ini diperuntukan secara khusus kepada peserta didik.

Kata Kunci: *Android, Phonogap, HTML, CSS, Javascript, Waterfall, BlackBox, XHAMP*

I. PENDAHULUAN

Sebagai warga negara Indonesia sudah sepatutnya mengetahui dan melestarikan Budaya Indonesia. Pengenalan mengenai Budaya Indonesia ini sudah harus dimulai ketika masih menginjak masa kanak-kanak, yaitu dimana masa belajar tentang kehidupan di sekitarnya, agar budaya Indonesia di masa yang akan datang tetap dijaga dan dilestarikan oleh generasi selanjutnya. Tetapi seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, masyarakat semakin mengikuti perkembangan teknologi yang baru muncul dan sering kali masyarakat melupakan kebudayaan-kebudayaan yang ada pada negaranya sendiri.

Banyak masyarakat saat ini, baik dari kalangan anak – anak maupun dewasa minim pengetahuan mengenai kebudayaan Indonesia, baik pakaian adat, tarian tradisional, rumah adat, senjata tradisional. Salah satu penyebabnya yaitu kurangnya sumber informasi yang bisa didapatkan oleh masyarakat karena kurangnya penyedia informasi mengenai kebudayaan tradisional yang ada di Indonesia. Salah satunya yang paling berperan adalah media. Media memiliki peranan sangat penting dan memiliki berbagai macam peran. Peran pertama dan utama adalah menyiarkan informasi (*to inform*). Peran yang lain adalah mendidik (*to educate*), menghibur (*to entertain*), dan mempengaruhi (*to influence*).

Saat ini trend teknologi penggunaan *gadget* marak dikalangan masyarakat umum dengan berbagai jenis dan fitur-fitur layanan disediakan yang menjadi daya tarik bagi penggunaannya, aplikasi Android termaksud salah satu yang paling cepat karena banyaknya pengguna system operasi Android dan kebutuhan pasar. Perkembangan aplikasi *mobile* berbeda dengan pengembangan aplikasi pada biasanya, karena aplikasi *mobile* dirancang mulai dari perangkat *mobile* yang digunakan. Perbedaan antara aplikasi *mobile* dan aplikasi desktop adalah aplikasi *mobile* memberikan kesempatan untuk menjawab permintaan pengguna di manapun mereka berada. Salah satu pemanfaatan aplikasi Android adalah dengan membuat suatu aplikasi pembelajaran mengenai kebudayaan–kebudayaan yang ada di Indonesia.

Dengan banyaknya permasalahan yang diuraikan, maka dalam rangka menjaga atau melestarikan budaya yang ada di Indonesia, perlu sebuah wadah atau tempat atau sekedar berbagi pengetahuan mengenai kebudayaan di Indonesia dikemas semenarik mungkin agar memunculkan daya tarik, maka diperlukan sebuah aplikasi pembelajaran budaya yang berjalan di *platform* Android.

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Dan Lokasi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, jenis penelitian yang dilakukan yaitu eksperimental dengan strategi penelitian *Design and Creation*. Menggunakan pendekatan penelitian saintifik yang berdasarkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

B. Instrument Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu :

1) Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk mengembangkan dan mengumpulkan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Laptop Acer One Z1401-C5S5 dengan spesifikasi Memory 2GB DDR3, 500 GB HDD, Intel Celeron Processor N2840, Intel HD Graphics.

2) Perangkat Lunak

Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut: Windows 7 Ultimate, Notepad++, XAMPP 1.7.3, Adobe Photoshop Cs.5, Aplikasi Browser, Node.Js dan Phonegap Developer.

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

A. Perancangan Dan Analisis Sistem

1. Analisis Kebutuhan

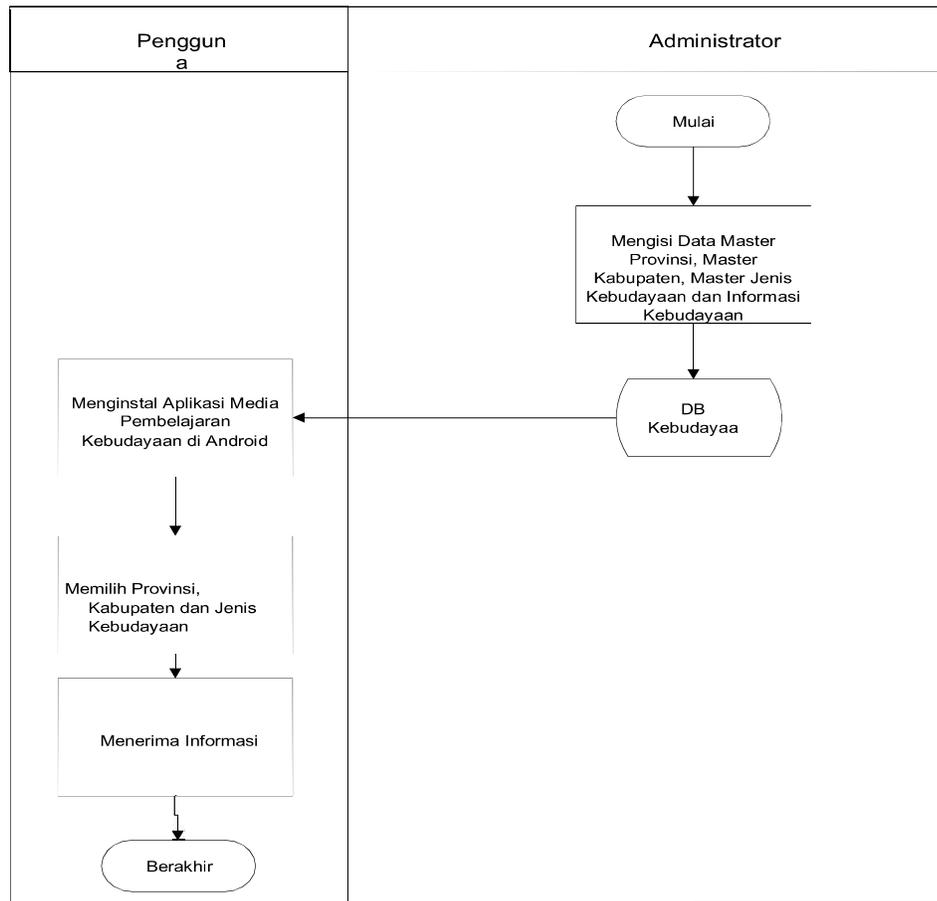
Program bekerja dibuat menggunakan aplikasi android dengan basis HTML5 dan CSS3. Program ini dibangun menggunakan multi user yaitu user biasa dapat mengakses program dengan melihat informasi mengenai kebudayaan sedangkan administrator dapat mengelola aplikasi untuk mengolah informasi yang ingin diberikan.

2. Perancangan Sistem

Berdasarkan analisis sistem yang sedang berjalan maka analisis sistem yang diusulkan dapat dilihat dalam bentuk bagan aliran dokumen sistem yang diusulkan dan penjelasannya sebagai berikut.

- a. Pengguna dapat mengakses aplikasi dengan terlebih dahulu menginstal apk

- atau menginstal melalui playstore.
- b. Setelah menginstal aplikasi, pengguna dapat memilih salah satu provinsi.
 - c. Setelah memilih provinsi, pengguna dapat memilih kebudayaan yang dicari dan menentukan jenis kebudayaan yang dicari
 - d. Setelah itu maka pengguna dapat mengakses informasi terkait kebudayaan.



Gambar 1. Bagan Aliran Dokumen Sistem yang Diusulkan

IV. IMPLEMENTASI DAN HASIL PENGUJIAN SISTEM

A. Implementasi

a) Halaman Awal



Gambar 2. Halaman Awal

b) Halaman Daftar Provinsi



Gambar 3. Halaman Daftar provinsi

c) Halaman Menu Kategori



Gambar 4. Halaman Menu Kategori

d) Halaman menu kategori informasi



Gambar 5. Halaman Menu kategori informasi

e) Halaman menu kategori rumah adat tradisional



Gambar 6. Halaman Menu kategori rumah adat tradisional

f) Halaman menu kategori pakaian adat tradisional



Gambar 7. Halaman Menu Kategori pakaian adat tradisional

g) Halaman kategori tarian adat tradisional



Gambar 8. Halaman Menu kategori tarian adat tradisional

h) Halaman Menu kategori alat musik tradisional



Gambar 9. Halaman Menu kategori alat musik tradisional

i) Halaman menu kategori music/lagu adat tradisional



Gambar 10. Halaman Menu kategori musik tradisional

j) Halaman menu kategori senjata tradisional.



Gambar 11. Halaman Menu kategori senjata tradisional

V. KESIMPULAN

1. Aplikasi media pembelajaran Budaya Tradisional Indonesia dapat dipergunakan oleh para pengguna sebagai media alternatif untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan mengenai budaya untuk kategori tari, lagu, rumah, pakaian, alat musik, dan senjata tradisi yang ada di Indonesia, kapanpun dan dimanapun melalui Aplikasi berbasis Android
2. Aplikasi ini memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Kelemahan aplikasi ini karena untuk saat ini hanya dapat dijalankan di flatform android.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelina, M. (2014). Skripsi : Perangkat Ajar Alat Musik dan Lagu Indonesia Untuk Pendidikan Anak Sekolah Dasar Berbasis Multimedia.
- Arifianto, T. (2012). *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren Dengan Lwuit*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Fathansyah. (1999). *Basis Data*. Bandung: Informatika.
- Gunawan, C. (2013). Skripsi : Aplikasi Perangkat Ajar Pengenalan Seni dan Budaya Indonesia “Petualangan Sibi” Untuk Sekolah Dasar Kelas VI.
- Hedrayudi. (2008). *Komputer dan Pemrograman VB*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Jogiyanto, H. (2001). *Analisis Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kristanto, A. (2003). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Gava Media.
- Rijayana, I. (2010). Skripsi : Aplikasi Multimedia Kebudayaan Indonesia.
- Safaat H, N. (2011). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sarah Ismullah dan Ibrahim Ismullah. (2012). *Kumpulan Lagu Daerah Nusantara*. Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup).