

APLIKASI ENSIKLOPEDIA LAGU DAN TARIAN TRADISIONAL INDONESIA BERBASIS ANDROID

Resti Amalia

Teknik Informatika, Universitas Pamulang

Email: dosen00850@unpam.ac.id

ABSTRAK

Pengenalan lagu dan tarian tradisional di Indonesia sangat penting untuk dikenalkan kepada generasi penerus bangsa. Dengan memperkenalkan berbagai lagu dan tarian daerah, bisa membangkitkan rasa nasionalisme dan rasa ke Bhineka-an. Perkembangan *smartphone* saat ini sangat pesat dan cepat, tidak hanya digunakan oleh pengguna sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai media informasi. Oleh karena itu, penulis berusaha membuat solusi pembelajaran lagu dan tarian tradisional yang praktis menggunakan *smartphone* android sebagai media informasinya. Keragaman tarian dan lagu daerah dari 31 propinsi bisa kita dapatkan didalam aplikasi ini. Aplikasi ini dapat berjalan dengan baik pada perangkat berbasis android dengan versi 4.0 keatas.

Kata Kunci: Android, Lagu, Tari, Tradisional.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan *smartphone* saat ini berkembang pesat dan cepat, teknologi tidak hanya digunakan oleh pengguna sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai media informasi. Salah satunya *smartphone* yang berbasis *android*, *android* merupakan sistem perangkat *mobile* yang berkembang pesat pada saat ini.

Tari merupakan sesuatu yang bisa menyatukan berbagai hal hingga semua orang dapat menyelaraskannya atau menyesuaikan diri menurut cara-caranya sendiri.

Lagu tradisional atau lagu kedaerahan adalah lagu yang berasal dari suatu daerah tertentu dan menjadi populer karena dinyanyikan rakyatnya sendiri atau lainnya . Lagu daerah memiliki keunikan tersendiri. Keunikan tersebut dapat dilihat dari bahasa daerah yang digunakan, selain itu setiap contoh lagu daerah juga memiliki makna yang tersembunyi.

Mengingat remaja zaman sekarang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan memilih bermain game dibandingkan belajar, sehingga wawasan mereka tentang kebudayaan negeri mereka sendiri menjadi sempit. Budaya bangsa Indonesia yang beraneka ragam ini merupakan jati diri yang dimiliki oleh bangsa Indonesia sehingga penting bagi remaja untuk mempertahankannya. Minimnya kepedulian masyarakat Indonesia akan lagu dan tari tradisional disebabkan oleh beberapa faktor seperti, kurangnya pengenalan dan pemahaman tentang lagu dan tari tradisional sejak dini, kurangnya ketersediaan dan minimnya tenaga

ahli, remaja sekarang menganggap kesenian musik tradisional tidak mengikuti perkembangan zaman dan sudah tertinggal jauh dengan alat musik moderen yang sudah mulai merebut perhatian masyarakat Indonesia khususnya pada lingkungan remaja.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengajukan penelitian tugas akhir ini (skripsi) dengan judul “**APLIKASI ENSIKLOPEDIA LAGU DAN TARIAN TRADISIONAL INDONESIA BERBASIS ANDROID**”.

2. TEORI

Lagu

Lagu daerah adalah lagu atau musik yang berasal dari suatu daerah tertentu dan menjadi populer dinyanyikan baik oleh rakyat daerah tersebut maupun rakyat lainnya. Bentuk lagu ini sangat sederhana dan menggunakan bahasa daerah atau bahasa setempat. Lagu daerah banyak yang bertemakan kehidupan sehari-hari sehingga mudah untuk dipahami dan mudah diterima dalam berbagai kegiatan rakyat. Pada umumnya pencipta lagu daerah ini tidak diketahui lagi alias noname (NN). Menurut sifat dan keberasalannya lagu daerah dibedakan menjadi dua. Lagu rakyat dan Lagu klasik. Lagu rakyat yaitu lagu yang berasal dari rakyat di suatu daerah. Lagu rakyat tersebar secara alami yang disampaikan secara lisan dan turun-temurun. Contoh lagu rakyat yaitu lagu yang dipakai untuk pernikahan, kematian, berladang, berlayar, menenun. Lagu klasik yaitu lagu yang dikembangkan di pusat-pusat pemerintahan rakyat lama seperti ibukota

kerajaan atau kesultanan. (Muhyiddin Al-Idrus, 2014).

Tari

Tari tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan, namun yang berkembang saat ini justru tari tradisional mulai diabaikan bahkan dilupakan oleh generasi muda. Salah satu faktor yang menyebabkan masalah ini yaitu, anak-anak hingga kaum muda kini sudah lebih mengenal tarian modern daripada tarian tradisional. (Imron Wahyudi, 2015).

Android

Android merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti *Smartphone*. *Android* awalnya dikembangkan oleh *Android Inc*, dengan dukungan finansial dari *Google*, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya *Open Handset Alliance*, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel *Android* pertama dijual pada bulan Oktober 2008. Menurut (Safaat H, Nazaudin, 2012), *Android* merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux*. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. *Android* umum digunakan di *Smartphone* dan juga tablet PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi *Symbian* di Nokia, *iOS* di *Apple* dan *Blackberry OS*. (Yanuar Supriyadi, 2014), menyatakan bahwa *Android* merupakan sebuah sistem informasi untuk perangkat *mobile* berbasis *Linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Menurut (Edward Yermias, 2011) mendefinisikan bahwa *Android* adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux*.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Android* merupakan sebuah sistem operasi untuk *smartphone* berbasis kernel *Linux* yang merupakan platform terbuka sehingga pengembang dapat dengan bebas mengembangkan aplikasi.

Seperti teknologi lainnya, *Android* muncul tidak langsung canggih seperti saat ini. Teknologinya yang bersifat *open source*, terus berkembang dan selalu terbuka untuk digunakan

dan dikembangkan kapan saja. Mungkin inilah yang membuat *Android* begitu diminati.

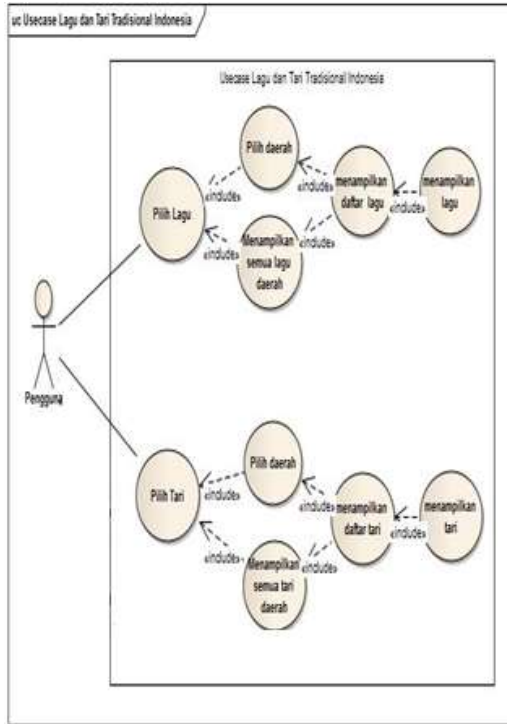
Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini selain mencari literature yang berhubungan dengan tari dan lagu, juga melakukan tahapan pengembangan menggunakan model *waterfall* Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut juga dengan "*classic life cycle*" atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

1. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)* Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan customer demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. mendefinisikan fitur dan fungsi *software*.
2. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)* Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang *estimasi* tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan *tracking* proses pengerjaan sistem.
3. *Modeling (Analysis & Design)* Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*, dan *algoritma* program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.
4. *Construction (Code & Test)* Tahapan *Construction* ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat.

5. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)* Tahapan *Deployment* merupakan tahapan implementasi *software* ke *customer*, pemeliharaan *software* secara berkala, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangannya. (Pressman, 2015).

3. PERANCANGAN



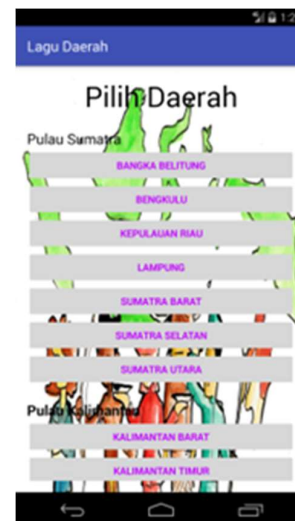
Gambar 3.2 Use case Diagram Lagu dan Tarian Tradisional Indonesia

No	Deskripsi	Keterangan
1.	Use case Lagu	Pengguna dapat memilih informasi dari daerah mana lagu tersebut Pengguna dapat melihat detail lagu
2.	Use case Tari	Pengguna dapat memilih informasi dari daerah mana tari tersebut Pengguna dapat melihat detail tari

4. HASIL DAN PEMBAHASAN



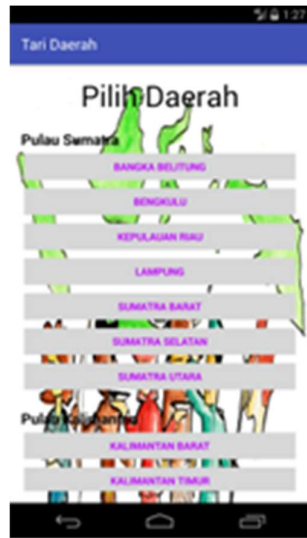
Gambar 4.1 Tampilan Home



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Lagu

Saat aplikasi berjalan pertama kali, maka aplikasi akan mengarahkan kita ke halaman splash dan menuju halaman utama, halaman utama berisi 2 tombol, yaitu tombol tari dan juga tombol lagu dimana jika salah satu tombol di klik, maka akan diarahkan ke halaman berikutnya.

Halaman berikutnya dari halaman lagu berisi daftar nama-nama lagu sesuai daerahnya yang bias pengguna gulir kebawah untuk melihat menu lagu sesuai daerahnya yang nantinya autodirect ke google drive dimana file lagu berada.



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Tari



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Tari Daerah

Sama seperti halaman pada halaman lagu. Jika tombol tari dihalaman utama diklik maka akan menuju kehalamn tari, halaman tari berisi daftar tari sesuai dengan nama daerahnya.

5. PENGUJIAN

1. Pengujian *Black Box* Menu Utama
 Pada pengujian menu utama hal yang diujikan yaitu berupa memilih menu lagudan menu tari,. Untuk lebih jelasnya pada tabel 4.1 menunjukkan hasil dari pengujian menu utama.

Tabel 4. 1 Pengujian *Black Box* Menu

No	Perintah	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
1.	Memilih menu lagu	Dapat menampilkan daftar daerah	Daftar daerah dapat di tampilkan sesuai dengan yang diharapkan	Diterima
		Dapat menampilkan daftar lagu	Daftar lagu dapat di tampilkan sesuai dengan yang diharapkan	Diterima
		Dapat menampilkan lagu	Lagu dapat di tampilkan sesuai dengan yang di harapkan	Diterima

2. Pengujian *Black Box* Menu Lagu

Tabel 4.2 Pengujian *Black Box* Menu Lagu

No	Perintah	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
1.	Memilih menu tari	Dapat menampilkan daftar daerah	Daftar daerah dapat di tampilkan sesuai dengan yang diharapkan	Diterima
		Dapat menampilkan daftar tari	Daftar tari dapat di tampilkan sesuai dengan yang diharapkan	Diterima
		Dapat menampilkan video	Video dapat di tampilkan sesuai dengan yang diharapkan	Diterima

3. Pengujian *Black Box* Menu Tari

Pada pengujian menu tari hal yang diujikan yaitu berupa memilih daerah, memilih tari, memainkan video. Untuk lebih jelasnya pada tabel 4.8 menunjukkan hasil dari pengujian menu tari.

Tabel 4.3 Pengujian *Black Box* Menu Tari

No	Perintah	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
1.	Memilih menu tari	Dapat menampilkan daftar daerah	Daftar daerah dapat di tampilkan sesuai dengan yang diharapkan	Diterima
		Dapat menampilkan daftar tari	Daftar tari dapat di tampilkan sesuai dengan yang diharapkan	Diterima
		Dapat menampilkan video	Video dapat di tampilkan sesuai dengan yang diharapkan	Diterima

6. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan implementasi aplikasi ensiklopedia lagu dan tari tradisional Indonesia yang dilakukan, maka dapat dibuat kesimpulan bahwa :

1. Dengan adanya aplikasi tersebut mempelajari lagu dan tari tradisional Indonesia menjadi lebih mudah dengan menggunakan *smartphone android*, karena penggunaan *smartphone* saat ini tidak hanya digunakan sebagai media

komunikasi, melainkan juga sebagai media informasi.

2. Dengan adanya aplikasi tersebut dapat memudahkan masyarakat dalam mengenal lagu dan tari tradisional Indonesia dengan menggunakan *smartphone android*. Cara kerja aplikasi ensiklopedia lagu dan tari tradisional Indonesia berbasis *android* dengan menggunakan *smartphone*. Halaman utama dari aplikasi ensiklopedia lagu dan tari tradisional Indonesia adalah menu lagu yang akan menampilkan daftar lagu dari 31 provinsi yang ada di Indonesia, menu tari yang akan menampilkan daftar tari dari 31 provinsi yang ada di Indonesia, menu tentang untuk menampilkan tentang aplikasi dan menu keluar untuk keluar dari aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- 1412-9434, Jurnal Ilmiah Komputasi ISSN. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android .
- Edward Yeremias. (2011). Exploring Android On Your Own Pc. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Felker D. (2013). Android Application Development for Dummies. Indianapolis: Wiley Publishing Inc.
- <http://ilmuseni.com>. Retrieved Agustus 23, 2017, from <http://ilmuseni.com>: <http://ilmuseni.com/senipertunjukan/seni-tari/fungsi-seni-tari>
- <http://ilmuseni.com>. Retrieved Agustus 23, 2017, from <http://ilmuseni.com>: <http://ilmuseni.com/seni-pertunjukan/seni-tari/unsur-unsur-senitari>
- <https://adiozh.com>. Retrieved Agustus 23, 2017, from <https://adiozh.com>.
- <https://id.wikipedia.org>. Retrieved Agustus 23, 2017, from: https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_versi_Android
- Imron Wahyudi. (2015). Aplikasi Ensiklopedia Tarian Tradisional dan Sejarahnya Berbasis Android. Aplikasi Ensiklopedia Tarian Tradisional dan Sejarahnya Berbasis Android.
- Kreibich, Jay A. (2010). Using SQLite. USA: O'Reilly Media Inc.
- Lankhorst, M. D. (2007). Enterprise Architecture Development and Modelling Combining TOGAF and ArchiMate. Jerman.
- M. Shalahuddin dan Rosa. (2010). Sun Microsystems.
- Muhyiddin Al-Idrus. (2014). Pembuatan Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah di Indonesia Berbasis Android. Pembuatan Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah di Indonesia Berbasis Android .
- Pressman, R. (2015). Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi Buku I. Yogyakarta: Andi.
- Prof Dr Koentjaraningrat. (1963). Antropologi Indonesia.
- R. A Sukamto dan M. Shalahuddin. (2013). Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika.
- Robby Hidayat. (2008). Seni Pertunjukan Etnis Jawa, Ritus, Simbolisme, Politik, dan Problematikanya. Malang: Gantar Gumelar.
- Safaat H, Nazaudin. (2012). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika Bandung.
- www.pendidikanmu.com. Retrieved Agustus 23, 2017, from Pendidikanmu: <http://www.pendidikanmu.com/2015/05/6-jenis-lagu-nusantara-di-indonesia.html>
- Yakub. (2012). Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yanuar Supriyadi. (2014). Semua Bisa Menjadi Programmer Android. Jakarta: PT Elix Media Komputindo.