

Aplikasi Pembelajaran Lagu Dan Tari Daerah Indonesia Berbasis *Android*

Irfan Fathoni^{1*}, Agus Suhendi², Angga Pramadjaya³,

Program Studi Sistem Komputer^{1,2}, (Kampus Kota Serang), Program Studi Sistem Informasi³, (Kampus Kota Serang), Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang.

E-mail: dosen02883@unpam.ac.id¹, dosen10007@unpam.ac.id², dosen10029@unpam.ac.id³

Abstrak

Saat ini perkembangan smartphone telah mengalami kemajuan yang sangat baik dan terdepan, penggunaannya tidak hanya menggunakannya sebagai alat untuk bertukar informasi tapi untuk media pembelajaran. Lagu daerah merupakan lagu yang berasal dan populer di suatu tempat tertentu dan dibawakan baik oleh penduduk daerah tersebut maupun masyarakat lain. Tarian Indonesia dapat memperkenalkan kesenian dan keberagaman suku dan budaya Indonesia. Ada lebih dari 700 kelompok etnis di Indonesia. Karena dengan banyaknya jenis lagu dan tarian daerah yang ada di Indonesia, maka penulis ingin membuat aplikasi pembelajaran lagu dan tarian daerah berbasis android yang ada di Indonesia. Penulis menginginkan dengan adanya media pembelajaran aplikasi ini dapat memudahkan masyarakat umum, ataupun pelajar ataupun akedemik untuk (pengguna smartphone android) terutama yang belajar lagu dan tari daerah dalam memperoleh informasi tentang lagu dan tarian daerah yang ada di Indonesia. Aplikasi pembelajaran tari dan lagu daerah ini akan dapat bekerja dengan lancar dengan menggunakan handphone yang bersistem Android mulai dari versi 4.

Kata Kunci: *Android, , Lagu dan Tari, Daerah.*

1. PENDAHULUAN

Saat ini kemajuan *smartphone* mengalami kemajuan yang sangat pesat, dan penggunaannya tidak hanya menggunakan teknologi untuk bertukar informasi saja, namun juga sebagai media pembelajaran. Salah satunya adalah handphone yang berjenis *Android* miliknya [1]. Saat ini adalah sistem jenis seluler yang berjalan dengan cepat. *Android* adalah jenis operasi yang dapat dipakai oleh jenis seluler berbasis Linux dan aplikasi. *Android* memberi pengembang platform terbuka untuk membangun aplikasi [2].

Kebudayaan Koenjoroningrad merupakan kumpulan, karya, dan tingkah manusia yang dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dapat dikatakan bahwa hampir setiap tindakan yang kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari dapat digolongkan sebagai budaya pertunjukan. Hal ini karena sangat sedikit tindakan yang didasarkan pada reaksi refleks, naluri, proses dan konsekuensi fisiologis, atau tindakan tidak terencana yang disebabkan oleh rasa takut [3].

Tarian dapat dipadukan dengan cara yang berbeda-beda, sehingga setiap orang dapat beradaptasi dan menyelaraskan dengan caranya masing-masing. Tarian tradisional merupakan suatu gaya tarian atau pertunjukan tari yang diwariskan secara turun temurun oleh masyarakat suku bangsa [4]. Lagu nasional atau tradisional atau suara atau musik daerah adalah musik yang berasal dari suatu daerah tertentu dan menjadi populer karena dinyanyikan baik oleh masyarakat daerah tersebut maupun oleh masyarakat lain. Setiap lagu daerah mempunyai ciri khasnya masing-masing. Keunikan tersebut juga terlihat pada bahasa daerah yang digunakan, dan setiap contoh lagu daerah juga mempunyai makna tersembunyi. Umumnya pencipta lagu daerah ini sudah tidak dikenal lagi dan dikenal juga dengan nama Noname [5].

Mengingat anak muda saat ini sering lebih banyak menggunakan waktu untuk bermain dibandingkan belajar, maka wawasan mereka terhadap budaya sendiri sangatlah terbatas.

Beragamnya budaya bangsa Indonesia merupakan jati diri bangsa Indonesia, sehingga penting bagi remaja untuk menjaganya[6].

Kurangnya kesadaran terhadap lagu dan tarian daerah di kalangan masyarakat Indonesia dapat berbagai macam faktor, antara lain kurangnya pengenalan dan pengetahuan lagu dan tarian daerah sejak dini, kurangnya pengetahuan dan keahlian, anak muda masa kini beranggapan bahwa seni musik tradisional sudah ketinggalan jaman dan ketinggalan jauh dalam hal alat musik. Musik kontemporer semakin menarik perhatian masyarakat Indonesia khususnya remaja[7]

2. METODE PENELITIAN

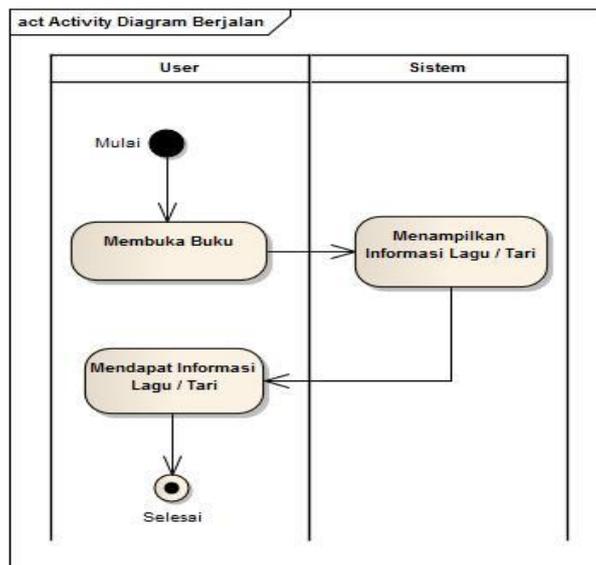
Metode penelitian (bisa memecahkan masalah dan dapat mengimplementasikan) mencakup analisis, arsitektur, pembahasan ini memungkinkan penulis menjelaskan bagaimana penelitian dilakukan [8]. Metodologi pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dengan studi Pustaka dan jurnal sebagai referensi. Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1. Melakukan penelitian bibliografi dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Topik yang dibahas adalah macam-macam lagu dan tarian tradisional yang ada di Indonesia.
2. Merancang aplikasi mobile yang memberikan informasi tentang lagu dan tarian tradisional Indonesia.
3. Membuat laporan tugas akhir berdasarkan apa yang telah dilakukan selama proses pembuatan dan menggunakannya sebagai dokumentasi tugas akhir.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Sistem Berjalan

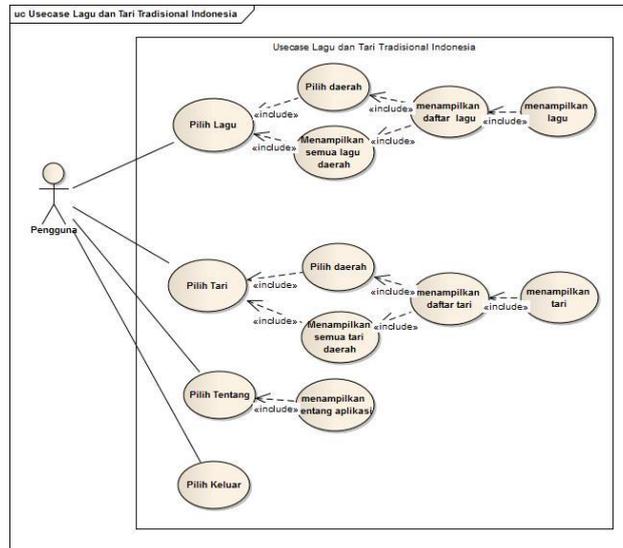
Analisis sistem eksekusi merupakan tinjauan atau analisis terhadap suatu sistem eksekusi dimana terdapat urutan aktivitas yang tepat dari fase-fase yang menggambarkan proses yang dijalankan, siapa yang menjalankan proses, dan bagaimana proses tersebut dapat dijalankan, berikut adalah analisa dari sistem berjalan:



Gambar 3.1 Analisa Sistem Berjalan

2. Analisa Sistem Usulan

Pengguna diagram dapat digunakan untuk memberikan informasi suatu sistem dan aktor mana yang terlibat dalam proses dalam sistem pada langkah ini penulis membuat pengguna diagram dari sistem adalah sbb:



Gambar 3.2 Pengguna Diagram Lagu dan Tari Tradisional Indonesia

3. Penjelasan Sistem Usulan

Tabel 3.1 Deskripsi Usecase Lagu dan Tari Daerah Indonesia

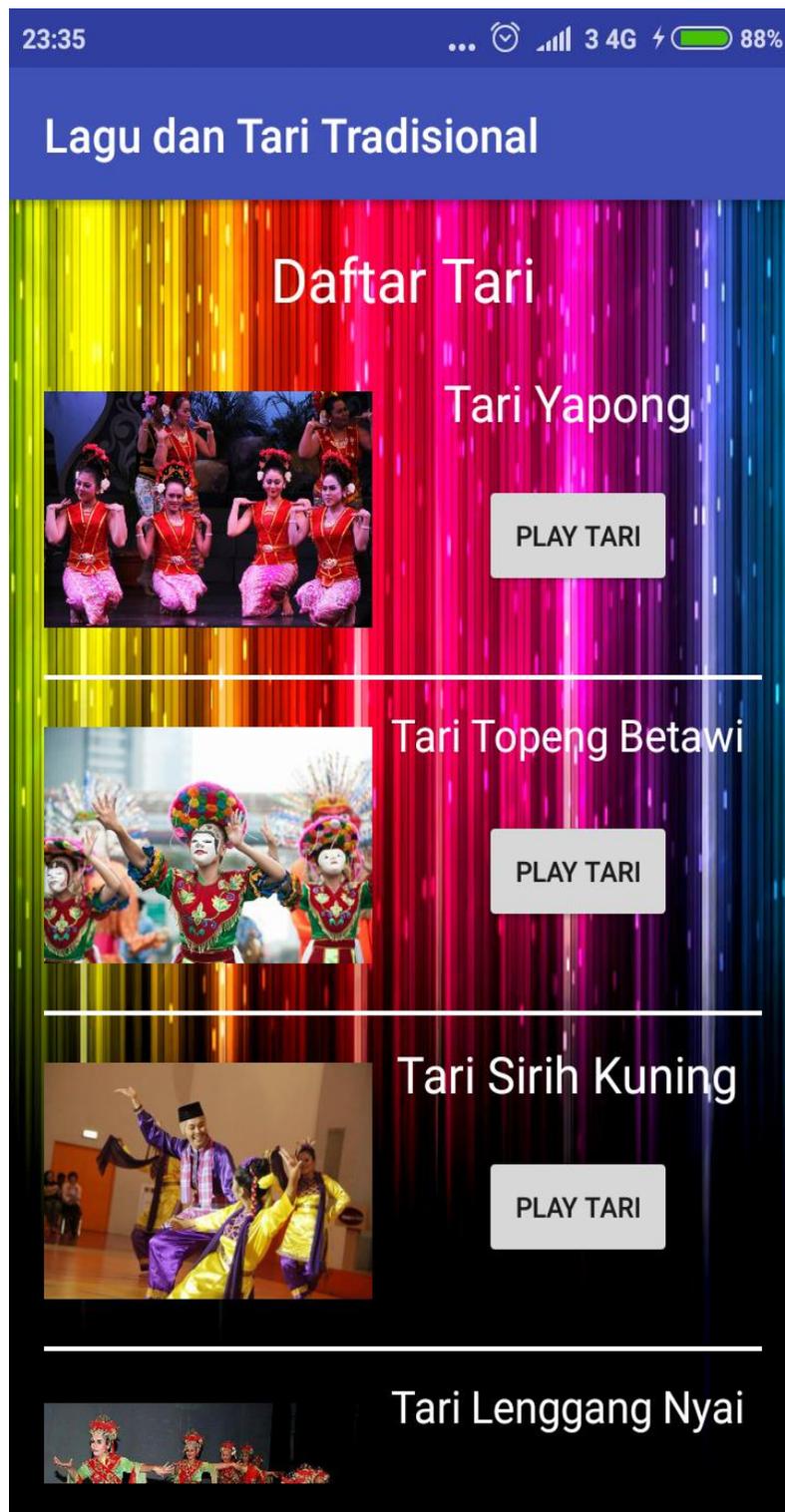
| No | Deskripsi | Keterangan |
|----|-----------------|--|
| 1. | Usecase Lagu | Informasi dari daerah dapat di tampilakn oleh user diagram Usecase bisa menampilkan detil lagu |
| 2. | Usecase Tari | Infromasi dari mana dapat di tampilan untuk tari mengguna user diagram Usecase bisa menampilkan detail tari |
| 3. | Usecase Tentang | Usecase bisa menampilkan menu tentang Usecase bisa menampilkan isi informasi tentang aplikasi |
| 4. | Usecase Keluar | Usecase bisa menutup aplikasi |



Gambar 3.1 Menu Utama



Gambar 3.2 Menu Lagu Daerah



Gambar 3.3 Menu Tari Daerah

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelusuran dan percobaan aplikasii pembelajaran Lagu dan Tarian Daerah Indonesia:

1. Aplikasi belajar lagu dan tarian daerah Indonesia akan lebih mudah jika menggunakan *smartphone* karena tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi namun juga sebagai media informasi.
2. Aplikasi ini memungkinkan orang-orang mempelajari lagu dan tarian daerah Indonesia dengan mudah menggunakan *smartphone Android* yang dimilikinya, cara kerja aplikasi pembelajaran lagu dan tarian tradisional Indonesia berbasis *Android* sebagai berikut Halaman utama aplikasi adalah Menu Lagu yang menampilkan daftar lagu dari berbagai macam provinsi di Indonesia, Menu Tarian yang memperlihatkan daftar tarian dari berbagai macam provinsi di Indonesia, Tradisional Indonesia Ini adalah menu informasi untuk menampilkan lagu dan tarian. Menu keluar akan menampilkan atau akan mengeluarkan kita dari aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Harahap, A. Sucipto, And J. Jupriyadi, “Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android,” J. Ilm. Infrastruktur Teknol. Inf., Vol. 1, No. 1, Pp. 20–25, 2020.
- [2]. Alfadhil, D. M., Anugrah, A., & Hasbar, M. H. A. (2021). Budaya Westernisasi Terhadap Masyarakat. Jurnal Sosial-Politika, 2(2), 99–108. <https://doi.org/10.54144/jsp.v2i2.37>
- [3]. Ardiana, D. P. Y., & Pandawana, I. D. G. A. (2017). Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Berbasis Mobile. Lontar Komputer: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi, 8(3), 208–218.
- [4]. Dewi, S. S. (2020). Rekayasa Perangkat Lunak Resep Kuliner Nusantara Berbasis Android. Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI), 1(3).
- [5]. G. Saputri dan E. Sita Eriana “Implementasi Metode Waterfall Pada Perancangan Sistem Informasi Koperasi
- [6]. G. Waliadi, Nur Hidayanti “Perancangan Aplikasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Karyawan PT. Nikomas Gemilang Berbasis Android.”, Vol. 9, No. 1, 2022.
- [7]. Informatika, Vol. 2 Januari, No.1, pp. 2621– 4970, 2019.
- [8]. Koperasi Tarbiyah Berbasis Android,” Journal Of Software Engineering Ampera, Vol. 3, No. 3, pp. 133–144, Oct. 2022, Doi: 0.51519/Journalsea.v3i3.243.
- [9]. M. A. Firmansyah and A. M. Bakti, “Implementasi Metode Fast Untuk Pengembangan Sistem Simpan Pinjam Pada