

PERANCANGAN APLIKASI SOSIAL BUDAYA PROVINSI SULAWESI SELATAN BERBASIS *ANDROID*

Syifa Nadiyah¹, Intan Mutia², Michael Sonny³

^{1,2,3}*Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur*
[1nadiahsyifa12@gmail.com](mailto:nadiahsyifa12@gmail.com), [2as.syifaraa@gmail.com](mailto:as.syifaraa@gmail.com), [3michael.sonny04@gmail.com](mailto:michael.sonny04@gmail.com)

ABSTRAK

Sulawesi Selatan dengan segala kearifan lokal yang dimiliki dan sumber daya manusianya menjadikannya sebagai salah satu provinsi yang patut untuk dipertimbangkan di kancah Nasional. Tetapi tidak banyak masyarakat yang mengenal dan memiliki pengetahuan kebudayaan pada Sulawesi Selatan dikarenakan kurangnya media informasi dan sedikitnya situs yang memberikan informasi secara interaktif yang memudahkan mereka mempelajari dan mengenal lebih kebudayaan Sulawesi Selatan. Untuk itu diperlukan adanya sebuah aplikasi berbasis *mobile phone* yang bisa diakses secara gratis dimana saja dan kapan saja. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi kebudayaan untuk mempermudah pengguna dalam mempelajari kebudayaan Sulawesi Selatan sekaligus menambah wawasan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* yaitu berdasarkan deskripsi keadaan yang akan diamati di lapangan dengan cara pengamatan langsung, wawancara, studi Pustaka untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Simpulan penelitian bahwa informasi yang disampaikan aplikasi *Android* lebih menarik, valid dan dapat dipercaya untuk menambah wawasan.

Kata Kunci: Perancangan, Aplikasi, Sosial Budaya, *Unified Modelling Language*, *Android*

ABSTRACT

South Sulawesi with all its local wisdom and human resources makes it one of the provinces that deserves to be considered in the national arena. However, not many people know and have cultural knowledge in South Sulawesi due to the lack of information media and the lack of sites that provide interactive information that makes it easier for them to learn and know more about South Sulawesi culture. For this reason, it is necessary to have a mobile phone-based application that can be accessed for free anywhere and anytime. The purpose of this research is to create a cultural application to make it easier for users to learn the culture of South Sulawesi as well as add insight. The research method used is Research and Development, which is based on a description of the conditions that will be observed in the field by direct observation, interviews, and library studies to obtain the required information. The conclusion of the study is that the information conveyed by the Android application is more interesting, valid and reliable to add insight.

Key Word: Planning, Application, Socio Cultural, *Unified Modelling Language*, *Android*

PENDAHULUAN

Pada awalnya smartphone hanya untuk berkomunikasi saja, dengan seiring perkembangan zaman teknologi hingga bisa mengirim data dan menambah aplikasi *mobile* yang disukai. Aplikasi *mobile* adalah aplikasi yang telah dirancang khusus untuk *platform mobile* (misalnya *IOS*, *Android*, atau *Windows mobile*) (Pressman, 2015).

Teknologi smartphone ini tentunya didukung oleh sistem operasi yang mudah untuk digunakan oleh semua manusia, fitur-fitur yang ada juga terus dikembangkan mengikuti

perkembangan jaman. Sistem operasi yang sangat berkembang saat ini adalah android.

Android dipuji sebagai *platform mobile* pertama yang lengkap, terbuka, dan bebas (Nazaruddin, 2012).

Android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux* (Nazaruddin, 2012). *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.

Seperti halnya aplikasi *android* berbasis *android* yang diciptakan untuk memperkenalkan kebudayaan Sulawesi Selatan kepada masyarakat Indonesia. Budaya adalah suatu bentuk rasa cinta dari nenek moyang kita yang diwariskan kepada seluruh keturunannya (Marzali, 2014).

Kata budaya (*culture*) berasal dari disiplin ilmu Antropologi; dengan tokohnya killman, diartikan sebagai filsafah, ideologi, nilai-nilai, anggapan, keyakinan harapan, sikap, dan norma yang dimiliki bersama dan mengikat suatu masyarakat (Darodjat, 2013).

Mempelajari ilmu sosial budaya dasar sangatlah penting karena secara umum dapat dikatakan ilmu sosial budaya dasar merupakan pengetahuan yang diharapkan dapat memberikan pengetahuan dasar dan pengertian umum tentang konsep-konsep yang dikembangkan untuk mengkaji masalah-masalah sosial manusia dan kebudayaan (Umanailo, 2016).

Aplikasi serupa juga pernah dibuat oleh Didik Aribowo, Desmira dan Hendra dengan judul penelitian “Aplikasi Objek Wisata Berbasis *Smartphone Android*” yang merancang aplikasi objek wisata yang dapat digunakan di *smartphone* dengan sistem operasi *android* untuk mengenal objek wisata di Provinsi DKI Jakarta (Hendra, 2015).

Bahasa pemrograman yang dipakai pada aplikasi ini adalah Dart. Dart adalah sebuah Bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Google, dirancang oleh Lars Bak dan Kasper Lund (Raharjo, 2019). Dan menggunakan *framework* Flutter. Flutter adalah *Software Development Kit (SDK)* buatan Google yang berfungsi untuk membuat aplikasi *mobile* menggunakan bahasa pemrograman Dart, baik untuk *Android* maupun *IOS* (Raharjo, 2019).

Flutter merupakan sebuah *Framework* perangkat UI portable dari Google untuk mengembangkan dan membuat aplikasi secara *native*, *mobile* dan *web*. Serta pembuat prototype yang produktif dan sering digunakan oleh para pengembang di seluruh dunia secara gratis. Serta menjadi metode utama untuk membuat aplikasi Google Fuchsia (Suryono, 2019).

METODE PENELITIAN

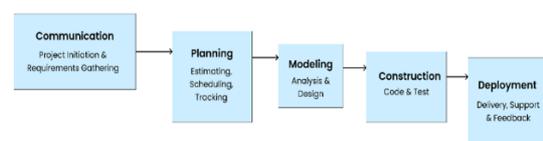
Penelitian ini menggunakan metode *R&D (Research and Development)*. Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan

penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya produk tersebut dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut. Jadi penelitian pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multi years*).

Metode yang digunakan pengumpulan data serta pengambilan keterangan yang dibutuhkan untuk merancang program dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

1. Studi Literatur: Studi Literatur adalah cara yang dipakai untuk mengimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Studi literatur bisa didapat dari berbagai sumber jurnal, buku dokumentasi, internet dan Pustaka.
2. Observasi: Penelitian yang dilakukan langsung dilapangan untuk memperoleh informasi yang sesuai mengenai masalah-masalah yang akan dibahas.
3. Wawancara: Pengumpulan data dan informasi dengan cara bertanya langsung dengan mewawancarai masyarakat yang berasal dari Sulawesi Selatan dan dinas Sulawesi Selatan.

Dalam pengembangan sistem yang terdapat pada aplikasi ini, penulis menggunakan metodologi *waterfall*. Model *waterfall* yaitu model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software* (Pressman, 2015).



Gambar 1. Metode Waterfall
Sumber: (Pressman, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil latar belakang masalah maka penulis dapat memberikan beberapa alternatif penyelesaian masalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi yang dapat mempermudah pengguna untuk mengenal Provinsi Sulawesi Selatan.
2. Membuat aplikasi *android* yang menyajikan informasi kebudayaan dan

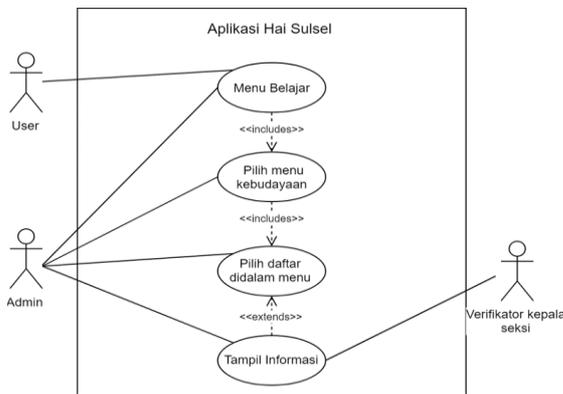
dapat menambah wawasan pengguna dalam mengenal kebudayaan pada Sulawesi Selatan.

Rancangan Sistem

Penulis menggunakan diagram UML, Bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML tidak hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan (Sukamto, 2013).

UML adalah sebuah Bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak (Sugiarti, 2018).

Berikut adalah diagram *use case* keseluruhan pada aplikasi hai sulsel.



Gambar 2. Use Case Diagram

Tampilan Layar

Berikut adalah hasil dari implementasi aplikasi hai sulsel.

Tampilan Splash Screen

Tampilan ini merupakan halaman awal saat aplikasi dijalankan.



Gambar 3. Splash Screen

Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu utama terdapat beberapa menu yaitu pakaian adat, makanan khas, wisata alam, rumah adat, alat musik, tari tradisional, kuis dan *icon* tentang aplikasi.



Gambar 4. Menu Utama

Tampilan Pakaian Adat

Pada tampilan menu pakaian adat terdapat beberapa daftar pakaian adat yang berasal dari Sulawesi Selatan.



Gambar 5. Menu Pakaian Adat

Tampilan Detail Pakaian Adat

Pada tampilan detail pakaian adat berisi sebuah informasi dan gambar dari pakaian adat.



Gambar 6. Detail Pakaian Adat

Tampilan Makanan Khas

Pada tampilan menu makanan khas terdapat beberapa daftar makanan khas yang berasal dari Sulawesi Selatan.



Gambar 7. Makanan Khas

Tampilan Detail Makanan Khas

Pada tampilan detail makanan khas berisi sebuah informasi dan gambar dari makanan khas.



Gambar 8. Detail Makanan Khas

Tampilan Wisata Alam

Pada tampilan menu wisata alam terdapat beberapa daftar wisata alam yang berasal dari Sulawesi Selatan.



Gambar 9. Wisata Alam

Tampilan Detail Wisata Alam

Pada tampilan detail wisata alam berisi sebuah informasi, gambar dan lokasi wisata alam.



Gambar 10. Detail Wisata Alam

Tampilan Rumah Adat

Pada tampilan menu rumah adat terdapat beberapa daftar rumah adat yang berasal dari Sulawesi Selatan.



Gambar 11. Rumah Adat

Tampilan Detail Rumah Adat

Pada tampilan detail rumah adat berisi sebuah informasi dan gambar rumah adat.



Gambar 12. Detail Rumah Adat



Gambar 15. Tari Tradisional

Tampilan Alat Musik Tradisional

Pada tampilan menu alat musik terdapat beberapa daftar alat musik yang berasal dari Sulawesi Selatan.



Gambar 13. Alat Musik

Tampilan Detail Tari Tradisional

Pada tampilan detail tari tradisional berisi sebuah informasi dan gambar tari tradisional.



Gambar 16. Detail Tari Tradisional

Tampilan Detail Alat Musik Tradisional

Pada tampilan detail alat musik berisi sebuah informasi dan gambar rumah adat.



Gambar 14. Detail Alat Musik

Tampilan Tentang Aplikasi

Pada tampilan ini terdapat informasi singkat tentang aplikasi dan media sosial pembuat aplikasi.



Gambar 17. Tentang Aplikasi

Tampilan Tari Tradisional

Pada tampilan menu tari tradisional terdapat beberapa daftar tari tradisional yang berasal dari Sulawesi Selatan.

Tampilan Kuis Input Nama

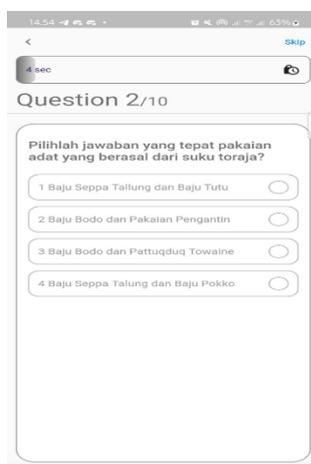
Pada tampilan ini pengguna diharuskan memasukkan nama.



Gambar 18. Kuis Input Nama

Tampilan Mulai Kuis

Pada tampilan ini terdapat *timer*, pertanyaan dan pilihan jawaban dari kuis.



Gambar 18. Mulai Kuis

Tampilan Skor

Pada tampilan ini nama yang sudah dimasukkan akan tampil beserta skor kuis.



Gambar 19. Skor

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang penulis buat memberikan kemudahan kepada

pengguna untuk mempelajari dan mengenal kebudayaan Sulawesi Selatan berbahasa Indonesia dimana saja melalui aplikasi *android* dan Aplikasi *android* yang menyajikan informasi kebudayaan dan dapat menambah wawasan pengguna dalam mengenal kebudayaan Sulawesi Selatan.

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan adalah perlunya penambahan materi kuis pada aplikasi agar wawasan pengguna tentang kebudayaan Sulawesi Selatan bisa diuji lebih jauh dan peneliti selanjutnya diharap dapat membuat fitur terhadap aplikasi lebih lengkap lagi sehingga memberikan kemudahan kepada para pengguna. Serta membuat *user interface* dan *user experience* lebih baik lagi agar memberikan pengalaman pengguna aplikasi yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Darodjat, A. T. (2013). *Pentingnya Budaya Kerja Tinggi dan Kuat Absolute*. PT. Refika Aditama. <https://inlis.kemennppa.go.id/opac/detail-opac?id=2595>
- Hendra, D. A. W. D. (2015). Aplikasi Objek Wisata Berbasis Smartphone Android. *Jurnal Teknik*, 4(2). <https://doi.org/10.31000/jt.v4i2.379>
- Marzali, A. (2014). *Memajukan Kebudayaan Nasional Indonesia*.
- Pressman, R. S. (2015). *Software engineering : a practitioner's approach*. McGraw-Hill. <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20419072&lokasi=lokal>
- Raharjo, B. (2019). *Pemrograman Android dengan Flutter*. Informatika. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/150270/pemrograman-android-dengan-flutter.html>
- Safaat, N. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. <https://onsearch.id/Record/IOS3395.sl-ims-667/TOC>
- Sugiarti, Y. (2018). *Dasar-dasar pemrograman java netbeans : database, UML, dan interface*. PT Remaja Rosdakarya. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1133318>
- Sukanto, R. A. (2013). *Rekayasa Perangkat*

Lunak.

Suryono, S. H. (2019). *Falling in Love with Flutter.*

https://play.google.com/store/books/details/Falling_In_Love_with_Flutter_Panduan_Lengkap_membu?id=ym_tDwAAQBAJ&hl=en_US&gl=US

Umanailo, C. B. (2016). *Ilmu sosial budaya dasar.*https://www.academia.edu/37292090/Ilmu_sosial_budaya_dasar