

RANCANG BANGUN APLIKASI SEJARAH KEBUDAYAAN ACEH BERBASIS ANDROID STUDI KASUS DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA ACEH

*DESIGN AND DEVELOPMENT OF ACEH CULTURAL HISTORY APPLICATION
BASED ON ANDROID CASE STUDY OF ACEH CULTURE AND TOURISM
DEPARTMENT*

Muhammad Juanda Saputra¹, Nurul Hamdi²

*ProdiTeknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Ubudiyah Indonesia,
Jl. Alue Naga, Tibang. Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia
Email Muhammadnanda37@Gmail.com¹,
nurul.h@yahoo.com²*

Abstrak

Aceh memiliki budaya yang unik dan beraneka ragam, dalam sebagian besar masyarakat umum yang ada pada daerah aceh belum mengetahui tentang sejarah kebudayaan aceh dari adat dan senjata tradisional. Pada penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi yang berbasis android yang bisa digunakan dismartphone dengan media penyimpanan database sql lite yang berfungsi untuk mempermudah masyarakat umum mengetahui informasi tentang sejarah kebudayaan aceh. Pada penelitian ini dilakukan pengambilan data dan pengumpulan data pada dinas kebudayaan dan pariwisata aceh dengan menggunakan metode deskriptif. Berdasarkan hasil kesimpulan pada penelitian ini menyatakan aplikasi ini bermanfaat dan mudah untuk digunakan bahwa aplikasi ini dapat memberi informasi kepada masyarakat umum sebagai mencari informasi tentang sejarah aceh, alat musik tradisional aceh, senjata tradisional aceh, dan pahlawan aceh.

Kata Kunci : *Sejarah Kebudayaan Aceh, android, SQL Lite, Java.*

Abstract

Aceh has a unique culture and diverse, the majority of the general public that there is in the region of Aceh did not know about the history of Aceh in terms of culture, customs and traditional weapons. In this research aims to design Android-based applications that can be used dismartphone with lite sql database storage medium that serves to facilitate the general public informed about the cultural history of Aceh. In this research, data collection and data collection on culture and tourism department Aceh by using descriptive method. Based on the conclusions of this research declare this application useful and easy to use that the application can provide information to the general public as to find information about the history of Aceh, Aceh traditional musical instruments, traditional weapons of Aceh, and Aceh hero.

Keywords: *Cultural History of Aceh, android, SQL Lite, Java.*

1.Pendahuluan

Dalam kalangan masyarakat aceh,terutama para pemuda/masyarakat maupun siswa siswi sekolah dasar sebagian besar banyak yang tidak mengetahui bagaimana sejarah kebudayaan aceh yang ada pada daerah aceh, sehingga masyarakat melupakannya. Dari halnya pemuda dan masyarakat umum lainnya belum mengetahui tentang aceh apalagi dari segi budaya, adat, senjata tradisional dan lain-lain. Sehingga dari

kalangan masyarakat hanya sebagian besar yang mengetahui tentang sejarah

kebudayaan aceh. Salah satu upaya dari kalangan pemerintah membuat sebuah website tentang sejarah kebudayaan aceh bersifat online, sehingga masyarakat bisa memakainya. Tapi, hal itu membuat masyarakat jarang untuk mengaksesnya. Karena harus membuka website sehingga memerlukan paket data, dan tidak bisa berjalan berbentuk Aplikasi berbasis android dismartphone. tujuan dari penelitian ini merancang aplikasi yang berbasis web menjadi aplikasi yang berbasis android yang bisa digunakan dismartphone berbentuk

APK sehingga menghematkan pengguna dalam pemakaian paket data. Dalam pembuatan aplikasi berbasis offline ini penulis menggunakan metode deskriptif sehingga aplikasi ini mudah untuk digunakan, dan dalam penggunaan database aplikasi ini menggunakan *sql lite*. Mengingat kebanyakan masyarakat para pemuda atau siswa-siswi sekolah dasar yang belum paham bagaimana sejarah aceh itu sehingga bisa lebih mengerti akan budaya, pahlawan, adat, senjata tradisional dan lain-lain dengan mudah mengakses dari smartpone mereka sendiri bahwa Sejarah kebudayaan aceh adalah bagian dari daerah atau Budaya yang bisa memberikan identitas.

2.Landasan Teori

Aceh ialah daerah yang sempat dinamakan sebagai Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam (sebelumnya bernama Provinsi Daerah Istimewa Aceh). karena daerah itulah yang pada mulanya menjadi inti Kesultanan Aceh Darussalam dan juga letak ibukotanya," untuk menamakan Aceh. Aceh juga memiliki karakteristik sendiri, yang memiliki unsur pahlawan, budaya, adat, tarian tradisional, dan lain lain. Masyarakat Aceh terkenal sangat religius, memiliki budaya (adat) yang identik dengan Islam. Hal ini sesuai dengan ungkapan yang sangat populer dalam masyarakat Aceh: "*Adat bak po Teumeureuhom Hukum bak Syiah Kuala*, Semua orang, baik yang lahir di Aceh atau di luar Aceh, adalah beragama Islam. Dapat dipastikan bahwa tidak ada orang Aceh yang bukan muslim. Penduduk dan masyarakat yang tinggal di suatu daerah juga memiliki kebudayaan dan tradisi yang berbeda-beda. Dikemukakan oleh Rusdi Sufi.

2.1 Android

Android adalah sebuah sistem operasi mobile yang berbasiskan pada versi modifikasi dari linux. Menurut Nikodemus, sedangkan Menurut Teguh Arifiant. android

merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux.

2.2 Kebudayaan Aceh

Provinsi aceh emiliki budaya yang relatif tinggi. Kebudayaan ini pada dasarnya diwarnai ajaran islam, namun demikian pengaruh agama hindu yang telah berurat berakar sebelum masuknya islam masih ttp berpengaruh. Hal ini terlihat baik dalam adat istiadat, kesenian maupun kehidupan sehari hari. Kebudayaan adalah keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami lingkungan serta pengalamannya dan yang menjadi pedoman tingkah laku. dengan demikian, kebudayaan merupakan sentral dari aturan dalam kehidupan berkeluarga, bermasyarakat, dan ber negara. Abdul wahid(6). Dan aceh juga memiliki beberapa kumpulan budaya termasuk rumah adat aceh, tarian tradisional, pahlawan aceh, dan alat music tradisional.

3.Bahan dan Metode

Dalam penelitian ini, untuk membuat sebuah aplikasi Sejarah kebudayaan aceh. Alat yang diperlukan untuk membuat aplikasi ini adalah berupa hardware dan software.

3.1 Kebutuhan Hardware

Adapun Minimal hardware yang digunakan dalam perancangan aplikasi sejarah kebudayaan aceh berbasis android ini yaitu :

1. Laptop *Asus X453 intel celeron (R) CPU N2840 @2.16Ghz (2 CPUs), -2.2 GHz*
2. *Memory: Minimal - 2048MB RAM*
3. *Harddisk : Minimal - 500 Gb*

Metode penelitian yang di gunakan penulis adalah secara deskriptif yaitu metode mengumpulkan, menyusun, mengklasifikasikan data dengan tujuan untuk memperkenalkan atau mengembangkan sejarah kebudayaan Aceh

dan suatu keadaan yang diamati, sehingga di upayakan data yang terangkum merupakan kelompok informasi yang saling berkaitan satu sama lainnya serta beralasan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Studi Literatur : Pada tahap ini dilakukan pendalaman buku-buku literatur yang berhubungan dengan kebudayaan Aceh.

Pengumpulan data : Kegiatan Pengumpulan data yang dilakukan mengadakan pengamatan secara langsung yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi. Pengambilan data ini dilakukan pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Aceh, buku yang bersangkutan dengan sejarah Aceh.

Wawancara : Dalam hal ini penulis melakukan wawancara kepada pegawai yang terlibat langsung dan tidak langsung.

Perancangan : Pada tahap ini dilakukan adalah kebutuhan apa saja yang dibutuhkan untuk Merancang aplikasi “sejarah kebudayaan aceh berbasis android” kemudian, mendesain DFD, interface dan program yang menjadi perangkat lunak berbasis android.

Pemograman : Pada tahap ini, yang dilakukan adalah membangun coding berdasarkan hasil analisis dan perancangan agar sistem yang diperoleh tidak melenceng dari kebutuhan pengguna, kemudian, pengujian terhadap smartphone tablet android versi 4.1 *jelly bean*

Implementasi : Implementasi adalah suatu prosedur yang dilakukan dalam menyelesaikan program aplikasi yang ada dalam dokumentasi program. penulisan kode program merupakan kegiatan terbesar dalam tahap implementasi sistem. Pada tahap ini program harus ditulis dengan baik dan terstruktur.

Analisis : Menganalisis masalah yang terjadi seperti *context* diagram yang berguna untuk menghubungkan *from* dari sebuah sistem *database* yang telah dirancang.

Pembuatan Laporan : Penulisan laporan dan detail tentang proyek akhir yang dibuat berdasarkan dari hasil studi literature, pengumpulan data, perancangan perangkat lunak, integrasi keseluruhan perangkat lunak, serta pengujian dan Analisa Perangkat Lunak.

3.2 Alur penelitian

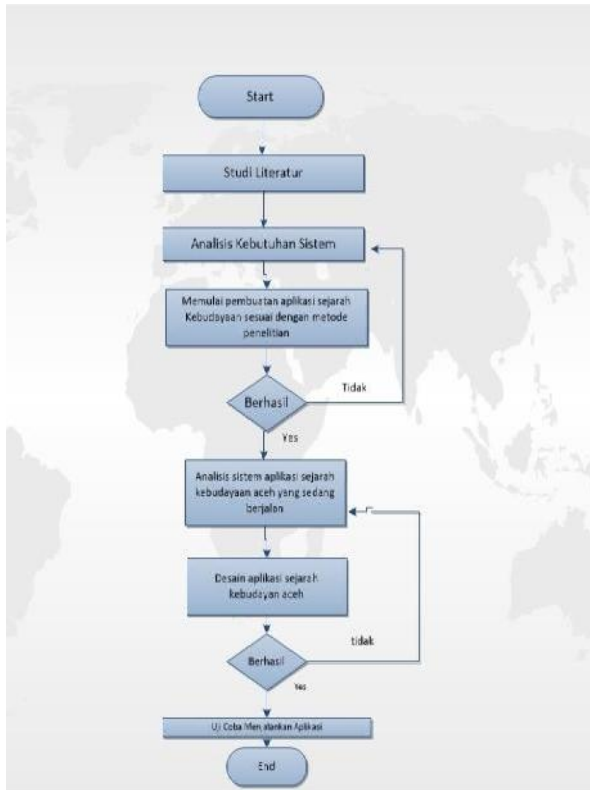
Berdasarkan keterangan diatas Objek yang dikaji pada penelitian ini merupakan sistem informasi. Dimana hasil akhirnya adalah berupa aplikasi Sejarah Kebudayaan aceh berbasis android, Alur penelitian ini memiliki beberapa tahapan seperti yang terlihat pada gambar 3.1 diatas ini :

Tahapan awal penelitian dimulai dengan melakukan studi literatur mempelajari buku-buku referensi dan hasil penelitian sejenis yang pernah dilakukan untuk mendapatkan landasan teori mengenai penelitian yang akan diteliti. Kemudian dilakukan analisa kebutuhan sistem yang akan dirancang agar aplikasi Sejarah kebudayaan aceh berbasis android.

Tahapan selanjutnya Penerapan fitur-fitur sesuai hasil analisa kebutuhan sistem dengan merancang sebuah interface dan lain-lain. Setelah itu pembuatan aplikasi (pengkodean) tahap awal pun dimulai dengan pembuatan *class activity* berupa halamn tampilan menu utama.

Jika berhasil pada tahapan tersebut maka akan dilanjutkan perancangan berikutnya yaitu pengambilan data-data informasi ditempat penelitian serta identifikasi ulang fitur-fitur yang sudah diterapkan agar d disesuaikan pada tempat penelitian. Kemudian, dilanjutkan dengan pembuatan desain aplikasi Sejarah kebudayaan aceh. Jika tahapan desain

berhasil maka aplikasi sejarah kebudayaan aceh dapat dijalankan.



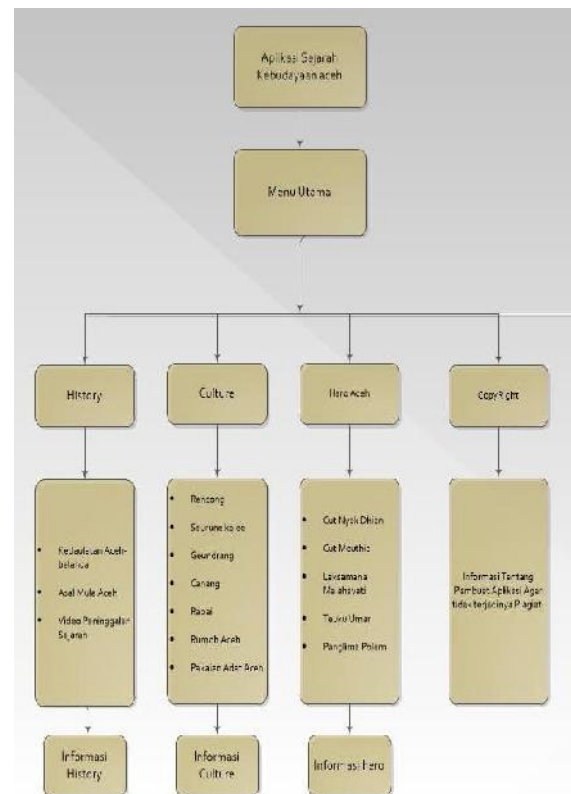
Gambar 3.1 Alur Penelitian

3.3 Struktur Navigasi

Pada perancangan sistem aplikasi kebudayaan ini digunakan struktur navigasi campuran seperti yang terlihat pada gambar 3.8. Struktur navigasi adalah alur yang digunakan dalam aplikasi yang dibuat. Sebelum menyusun aplikasi multimedia ke dalam sebuah *software*. Bentuk dasar dari struktur navigasi yang biasa digunakan dalam proses pembuatan aplikasi multimedia ada empat macam, yaitu struktur navigasi linier, hirarki, non linier, dan campuran.

1. Linier : pemakai menelusuri program secara berurutan.

2. Hirarki : pemakai menelusuri program melalui titik-titik percabangan dari suatu struktur pohon.
3. Non Linier : pemakai bebas menelusuri program tanpa dibatasi oleh suatu rute.
4. Campuran : pemakai dapat dengan bebas menelusuri program, tetapi pada bagian tertentu gerakan dibatasi secara hirarki ataupun linier.



Gambar 3.2 Struktur Navigasi

4. Hasil Dan Pembahasan

Hasil pengujian aplikasi sejarah kebudayaan aceh berbasis android yang didapatkan yaitu aplikasi sudah berjalan dengan sukses, sehingga tujuan aplikasi pengenalan sejarah kebudayaan Aceh berbasis Android ini dapat membantu pengguna yang ingin mengenal sejarah kebudayaan Aceh sudah tercapai. Dan dari hasil pengujian dari masyarakat umum dan Dinas kebudayaan dan pariwisata aceh pada bidang permeseuman, sejarah, dan

purbakalaan, terkait bahwa aplikasi ini sudah layak diinformasikan kepada masyarakat, walaupun masih ada kekurangan kekurangan lainnya. Tahap pengujian Aplikasi Aceh Culture dari dinas kebudayaan dan pariwisata aceh, pada bidang permeseuman, sejarah dan purbakalaan yaitu:

- 1) Dari tampilan menu utama yang diuji hasil tampilan layout pada manu utama
- 2) Dari Tampilan menu history yang diuji memenuhi syarat tentang sejarah aceh.
- 3) Dari tampilan menu culture yang uji bahwa tampilan yang ditampilkan sesuai dengan kebudayaan yang ada di aceh.
- 4) Dari tampilan menno Hero yang uji bahwa tampilan dari Menu Hero/pahlawan aceh sesuai dengan data yang berisikan dalam buku.

Tahap pengujian sangat perlu dilakukan dengan tujuan agar tidak terdapat adanya kesalahan – kesalahan. Untuk itu dilakukan tahap pengujian , kesalahan – kesalahan yang mungkin terjadi dapat diklarifikasi dalam tiga bentuk kesalahan , antara lain:

Kesalahan bahasa atau tata bahasa : Kesalahan ini terjadi karena kesalahan dalam penulisan *source program* yang tidak sesuai atau kesalahan dalam pengetikan *source program*. Hal ini dapat cepat diatasi kesalahannya.

Kesalahan sewaktu proses : Kesalahan yang terjadi *exacutable program* yang dijalankan. Kesalahan akan menyebabkan proses program terhenti sebelum selesai pada saatnya, karena *compiler* menemukan kondisi – kondisi yang belum terpenuhi yang tidak bisa dikerjakan. Kesalahan ini relative mudah ditemukan karena ditunjukkan letak serta sebab kesalahannya.

Kesalahan Logika : Kesalahan logika adalah kesalahan logika yang dibuat, sulit ditemukan karena tidak ada pemberitahuan mengenai kesalahan – kesalahannya, dan tetap akan mendapatkan hasil dari proses

program tetapi hasilnya akan salah. Kesalahan seperti ini merupakan kesalahan yang berbahaya karena bila tidak disadari dan tidak ditemukan maka akan dapat membingungkan bagi user atau pengguna yang akan menggunakannya.

4.1 Hasil Review Aplikasi Aceh Culture

Rancang bangun aplikasi Aceh Culture ini bertujuan untuk memudahkan pengguna memilih daftar menu yang tersedia dalam aplikasi tersebut. Dalam tampilan aplikasi ini terdiri dari empat bagian yaitu : tampilan menu utama, dalam sistem menu utama memiliki 3 macam menu utama yaitu : *Menu History*, *Menu Culture*, *heroe*, Dan *Copyright*. Data Menu History terdiri dari menu Sejarah aceh, kedaulatan aceh dan belanda,dan video sejarah kebudayaan aceh. Hasil dari menu culture terdiri dari menu rencong, Seurune kale, geundrang, canang, rapai, rumoh aceh, dan pakaian adat aceh. Hasil dari menu hero terdiri dari pemabahasan dari hero Cut Nyak Dhien, Cut nyak Meuthia, Laksamana Malahayati, Teuku Umar dan Panglima palem, dan Tampilan Copyright hasil dari pembuat aplikasi agar tidak terjadi plagiat.

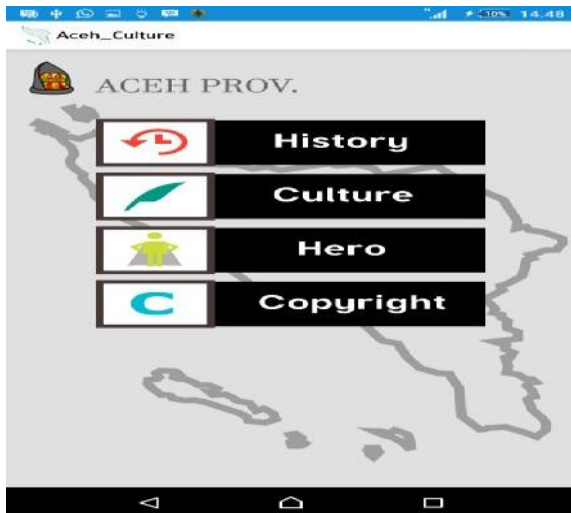
4.2 Tampilan Penggunaan :



Gambar 4.1 Tampilan Penggunaan

Tampilan penggunaan aplikasi sejarah kebudayaan Aceh menjelaskan Sebuah alur penggunaan aplikasi menunjukkan struktur secara keseluruhan dan bagaimana halaman individual berhubungan satu sama lain.

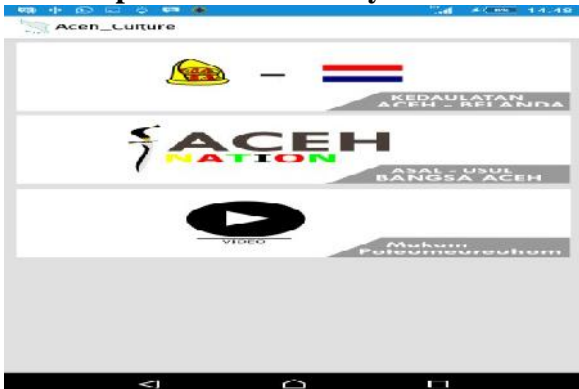
4.3 Tampilan Menu Utama



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama merupakan daftar perintah suatu perangkat lunak (program) yang apabila dieksekusi akan menjalankan suatu perintah tertentu dari aplikasi. Menu digunakan sebagai alternatif dari antarmuka baris perintah. Pilihan yang diberikan oleh menu dapat dipilih dengan menggunakan antarmuka yang memiliki berbagai menu yaitu menu History, Menu Culture, Menu Hero, Menu Copy Right.

4.4 Tampilan Menu History



Gambar 4.3 Tampilan Menu History

Tampilan menu History merupakan daftar perintah suatu perangkat lunak (program) yang apabila dieksekusi akan menjalankan suatu perintah tertentu dari aplikasi.

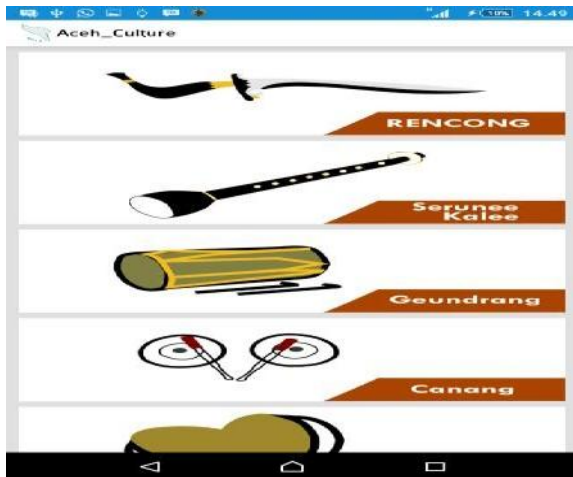


Setelah Klik menu History maka Akan muncul tiga macam pilihan menu yaitu, Kedaulatan Aceh – Belanda, Asal usul bangsa Aceh, dan Video sejarah Aceh, dari salah satu menu tersebut user akan muncul data masing masing yang tersimpan didatabase *sql lite*.



Pada Menu pada aplikasi aceh culture ini yaitu tampilan menu makam Peuthomeuruhom daya, Lamno. Aceh jaya.

4.4 Tampilan Menu Culture



Gambar 4.5 Tampilan Culture

Pada menu Culture langkah kerja dan listing program sama seperti pada menu History, perbedaannya pada menu Culture memberikan informasi tentang kebudayaan Aceh, diantaranya:

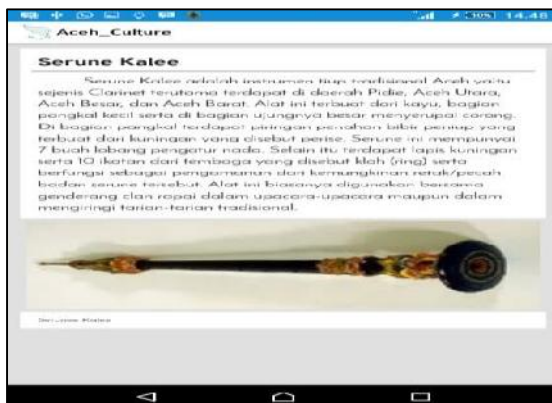
Alat musik tradisional aceh :

- a) Rencong.
- b) Seurune kalee
- c) Geundrang
- d) Canang
- e) Rapai

Rumah tradisional aceh :

- a) Rumoh Aceh

Pakaian Adat Aceh



Gambar 4.6 Seurunee Kalee



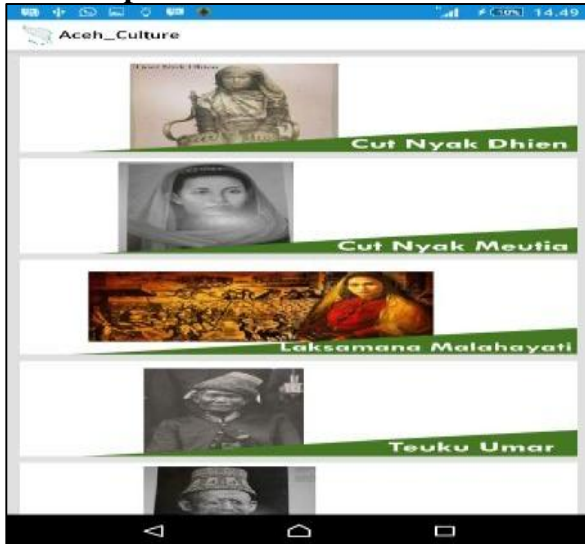
Gambar 4.7 Rencong



Gambar 4.8 Geundrang

Pada menu geundrang ini menampilkan informasi tentang geundrang dan bagaimana kegunaannya.

4.4 Tampilan Menu Hero



Gambar 4.9 Tampilan Hero

Pada halaman menu Hero terdapat enam button yaitu “Cut Nyak Dhien” akan menampilkan informasi tentang Cut Nyak Dhien, “Cut Nyak Meuthia” akan menampilkan informasi tentang Cut Nyak Meuthia, “Laksamana Malahayati” akan menampilkan informasi tentang Laksamana Malahayati, “Teuku Umar” akan menampilkan informasi tentang Teuku Umar, “Panglima Polem” akan menampilkan informasi tentang Panglima Polem.

Dari kelima menu yang ada pada tampilan hero, user akan memilih salah satu nya dari menu tersebut unuk melihat berbagai macam data dari menu itu sendiri.



Gambar 4.10 Tampilan cut nyak dhien

Pada halaman menu Hero terdapat enam button yaitu “Cut Nyak Dhien” akan menampilkan informasi tentang Cut Nyak Dhien, “Cut Nyak Meuthia” akan menampilkan informasi tentang Cut Nyak Meuthia, “Laksamana Malahayati” akan menampilkan informasi tentang Laksamana Malahayati, “Teuku Umar” akan menampilkan informasi tentang Teuku Umar, “Panglima Polem” akan menampilkan informasi tentang Panglima Polem.



Gambar 4.11 Tampilan Cut Meuthia

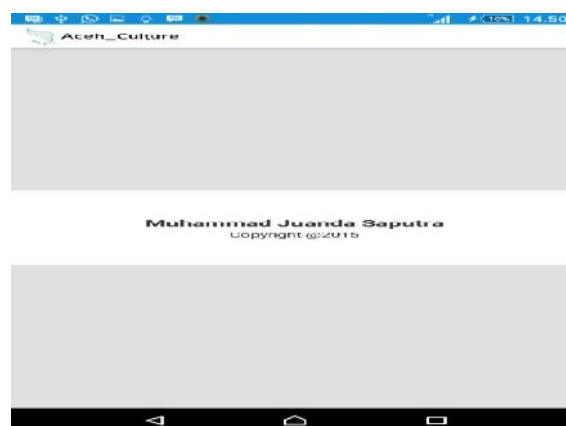


Gambar 4.12 Laksamana Malahayati



Gambar 4.13 Teuku Umar

Tampilan *Copy Right*



Gambar 4.15 Copyrigt



Gambar 4.14 Panglima Polem

Pada tampilan menu Hero yang ada pada aplikasi aceh culture ini yaitu menampilkan tampilan tentang sejarah pahlawan pahlawan yang ada di aceh,

Pada menu *CopyRight* berisikan profil tentang Hak Cipta pembuat aplikasi.

5. Hasil Kuisoner Pengujian Aplikasi Aceh Culture

Pengujian aplikasi merupakan pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kualitas sistem pada aplikasi yang dibangun, apakah sudah memenuhi harapan atau belum. Sebelum membangun aplikasi Rancang Bangun sejarah kebudayaan aceh, peneliti melakukan penelitian kepada pengguna selaku responden terhadap 60 mahasiswa universitas ubudiyah Indonesia jurusan teknik informatika, jurusan sistem informasi, dan jurusan pendidikan ilmu komputer, dari hasil populasi 300 orang untuk mengetahui sejauh mana pengguna mengetahui informasi sejarah kebudayaan aceh yang disediakan dalam aplikasi berbasis android ini, serta apakah terdapat suatu kesulitan dalam menemukan suatu informasi tentang sejarah aceh. Dengan cara membagikan kuisoner kepada pengguna.

Dari hasil analisa pada dinas kebudayaan dan pariwisata aceh, menyatakan bahwa instansi pada bidang pengembangan permuseuman, sejarah, dan

kepurbakala menyatakan bahwa aplikasi sejarah kebudayaan aceh ini layak untuk digunakan dalam masyarakat umum.

Perhitungan hasil kuesioner yang dilakukan dengan cara menggunakan penskoran Skala LIKERT:

Jumlah skor untuk orang yang menjawab **Sangat tidak Setuju (1)**

Jumlah skor untuk orang yang menjawab **Tidak Setuju (2)**

Jumlah skor untuk orang yang menjawab **Netral (3)**

Jumlah skor untuk orang yang menjawab **Setuju (4)**

Jumlah skor untuk orang yang menjawab **Sangat Setuju (5)**

Sehingga setiap pertanyaan yang diajukan memakai rumus sebagai berikut:

Jumlah skor ideal untuk pertanyaan yang diajukan kepada responden:

- a) Skor tertinggi : 5×60 (jumlah responden) = 300 (**Sangat Setuju**)
- b) Skor terendah : 1×20 (**Sangat Tidak Setuju**)

Interaksi skor hasil pengamatan : (jumlah skor tiap jawaban/300) x 100% = **Hasil**

6. Kesimpulan

Dari hasil pengujian sistem pada uraian bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan antara lain sebagai berikut :

1. Dari rancangan aplikasi aceh culture yang berbasis android dapat mempermudah sebagian besar para pengguna, sebagai informasi tentang sejarah aceh dan informasi tentang senjata tradisional aceh dan lain-lain.

2. Dari hasil analisa pada dinas kebudayaan dan pariwisata aceh bidang permuseuman, sejarah, purbakalaan, menyatakan bahwa aplikasi sejarah kebudayaan aceh ini layak untuk digunakan dan diinformasikan bagi masyarakat umum.
3. Aplikasi Aceh culture Setelah dilakukan Hasil pengujian pada 60 orang pengguna dikampus Universitas Ubudiyah Indonesia, bahwa angket kuisisioner pada tahapan pengujian ini dapat dikatakan layak digunakan, yaitu ;

7. Daftar Pustaka :

Arifianto, Teguh. (2011). Membuat Interface Aplikasi Android Lebih keren dengan LWIT". Yogyakarta penerbit : Andi

Sedyawati, Edi . (2011) "Budaya indonesia: Kajian Arkeologi, Seni dan Sejarah

Gofur, Fizky Abdul. (2012) "Rancang Bangun Aplikasi Resep Masakan Khas Indonesia Bertbasis Mobile android Pada kelompok PKK di Kelurahan Lebak Gede bandung". Bandung : Universitas Komputer Indonesia Bandung

Hermawan S, Stephanus. (2011) "Mudah membuat Aplikasi Android". Yogyakarta : Penerbit Andi.

Nikodemus WK, (2013) .Step By Step menjadi Programmer android Edisi ke-1. Tim Penerbit Andi- yogyakarta.

Rusdi Sufi, (2006) " Kerajaan kerajaan islam diAceh"Dinas kebudayaan dan pariwisata aceh, Banda Aceh

Wahid, Abdul , : (2010) "Antara budaya Dan Syariat " Jurnal Fakultas dakwah uin ar- raniry.

Wijaya, A. (2007). Penggunaan DFD dan ERD pada analisis dan perancang sistem informasi pada PT. Mitra Maju Mobilindo. Jurnal teknik industri : media keilmuan dan kaitan aplikasi bidang teknik industri.

Wibowo A. budi, (2010) "Kompilasi Sejarah dan Budaya Aceh. Badan Arsip dan Perpustakaan Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam, Banda Aceh