



Perancangan Aplikasi Media Interaktif Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Adobe Flash

Viaresty Maharani¹, Teti Desyani¹

¹Teknik Informatika, Teknik, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia
Email: ¹viaresty@email.com, ²tetidesyani@email.com

Abstrak – Mengetahui kebudayaan bangsa sudah ada sejak dini, berawal dari keluarga, pendidikan formal hingga berkembang ke masyarakat. Sudah sewajarnya bagi orang Indonesia untuk melestarikan budaya. Dengan berkembangnya teknologi, pencarian mengenai informasi menjadi lebih mudah khususnya pada penggunaan smartphone berbasis android. Hal ini menghadirkan inovasi baru berbagai aplikasi mobile. Salah satunya aplikasi pengenalan budaya Indonesia. Namun aplikasi yang ada masih perlu pengembangan agar masyarakat lebih tertarik dan memahami kebudayaan di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membantu user dalam mengenal budaya nusantara sebagai sarana edukasi maupun hiburan yang bisa digunakan kapanpun dimanapun dengan mudah. Metode penelitian yang digunakan menggunakan *Waterfall* dan *software* Adobe Flash CS6 untuk mendukung aplikasi menjadi lebih interaktif. Hasil penelitiannya diharapkan dapat digunakan masyarakat dalam mengenal budaya nusantara dimanapun kapanpun dengan mudah serta menarik bagi pengguna.

Kata Kunci: Budaya Indonesia; Android; *Waterfall*; Adobe Flash CS6

Abstract – Getting to know the nation's culture has existed since an early age, starting from family, formal education to developing in the community. It is only natural for Indonesians to preserve culture. With the development of technology, finding information has become easier. This brings new innovations to various mobile applications. One of them is an application to introduce Indonesian culture. However, existing applications still need development to interest people about Indonesian Culture. Therefore this research aims to help people to get to know about Indonesian Culture as a means of education and entertainment that can be used anytime, anywhere easily. The research method used is *Waterfall* and *Adobe Flash CS6 software* to support the application to be more interactive. The results of the research are expected to be used by the community to get to know Indonesia Culture anytime, anywhere easily and attractive to users.

Keywords: Indonesia Culture; Android; *Waterfall*; Adobe Flash CS6

1. PENDAHULUAN

Mengetahui kebudayaan bangsa sudah diajarkan sejak dini, berawal dari keluarga hingga berkembang ke masyarakat. Keberagaman budaya Indonesia pun menjadi salah satu pengajaran di Pendidikan formal bahkan di berbagai *event* nasional maupun *internasional*. Sehingga budaya bangsa yang telah ada ini menjadi jati diri yang dimiliki bangsa, serta penting bagi setiap masyarakat Indonesia untuk melestarikannya.

Namun di Indonesia, para *developer* dan tenaga ahli dalam pembuatan aplikasi khususnya Budaya Nusantara berbasis android masih sedikit. Dari aplikasi yang sudah ada, masih banyak yang perlu dikembangkan seperti tampilan *user interface* harus lebih *friendly*, penambahan informasi keterangan budaya serta fitur tambahan lain seperti kuis dan permainan. Kekurangan tersebut membuat minimnya minat masyarakat dalam mengenal budaya nusantara.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka penulis akan membuat aplikasi ini menggunakan Adobe Flash CS6 dalam skripsi "**Perancangan Aplikasi Media Interaktif Budaya Nusantara Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6**". Penulis berharap dengan adanya aplikasi ini dapat membantu memudahkan user dalam mengenal kebudayaan yang ada di Indonesia sebagai sarana edukasi maupun hiburan yang dapat digunakan kapanpun dimanapun dengan mudah serta menarik bagi pengguna.

2. METODE

2.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Pustaka (*Library Research*)

Studi Pustaka literatur yang dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi melalui buku referensi digital, dan jurnal ilmiah nasional 5 maupun internasional yang terkait sebagai pedoman penyusunan skripsi ini.

b. Observasi (*Observation Research*)

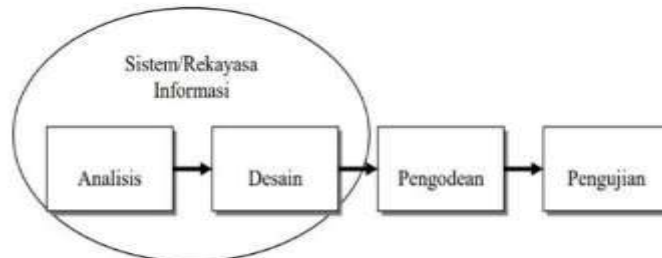
Metode Penulis melakukan observasi tentang proses perancangan aplikasi media interaktif pengenalan budaya nusantara berbasis android dengan adobe flash CS6.

c. Metode Wawancara (*Interview Research*)

Penulis melakukan wawancara baik langsung maupun tidak langsung tentang perancangan aplikasi media interaktif pengenalan budaya nusantara berbasis android dengan adobe flash CS6

2.2. Metode Pengembangan Sistem

Pada aplikasi Budaya Nusantara ini, penulis akan mengembangkan sistem dengan metode Waterfall yang melalui beberapa tahapan. Menurut Ian Sommerville (2011: 30), metode Waterfall memiliki tahapan utama dari model ini yang mencerminkan aktifitas pengembangan dasar. Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2015: 29) Model air terjun (waterfall) adalah “Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support). Untuk membahas lebih mendalam metode pengembangan sistem adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Ilustrasi Model *Waterfall*

- a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak
- b. Pembuatan Kode Program
- c. Pengujian
- d. Pendukung (*support*)

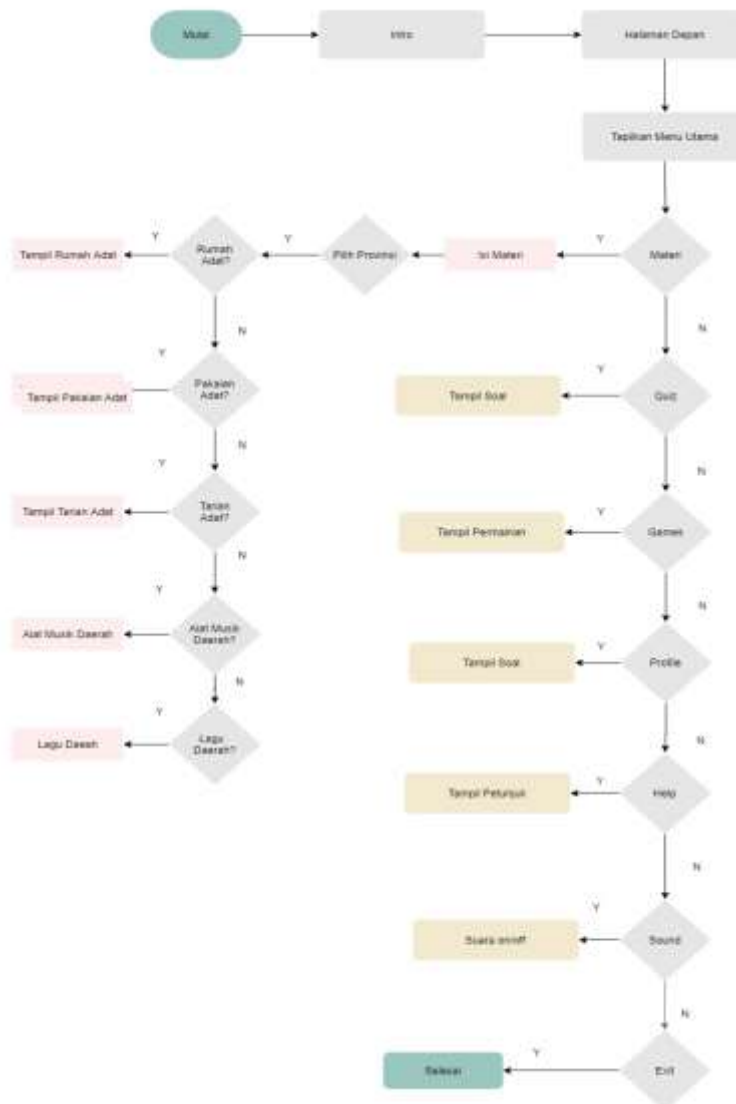
3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Melihat dari permasalahan yang dihadapi, maka peneliti mengusulkan untuk merancang aplikasi budaya nusantara berbasis android yang lebih interaktif. Aplikasi ini nantinya akan menampilkan informasi yang mudah dipahami, dan mudah digunakan user dengan penyajian fitur fitur tambahan yang mendukung.

Tabel 3 Masalah dan Solusi

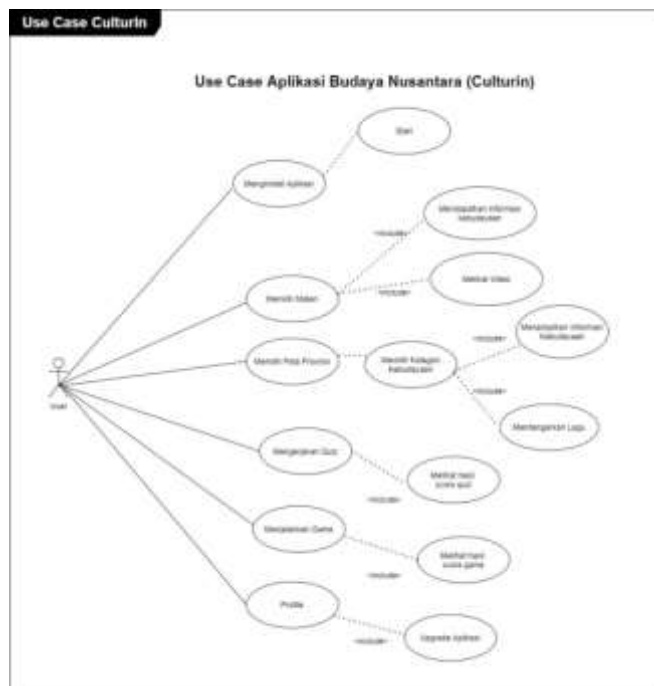
Masalah	Solusi
Keterbatasan biaya dan waktu	Memudahkan akses dimanapun, kapanpun (<i>online</i> maupun <i>offline</i>)
Penyajian informasi terlalu padat dan membingungkan	Penyajian informasi rapih dan jelas
Tampilan tidak <i>user friendly</i> , kurang menarik minat baca	Membuat tampilan menjadi <i>user friendly</i> yang menarik minat baca
Kurangnya fitur hiburan	Menambahkan fitur hiburan kuis dan permainan yang menarik

Perancangan Aplikasi Budaya Nusantara ‘Culturin’ menggunakan diagram alir yang akan terbagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:



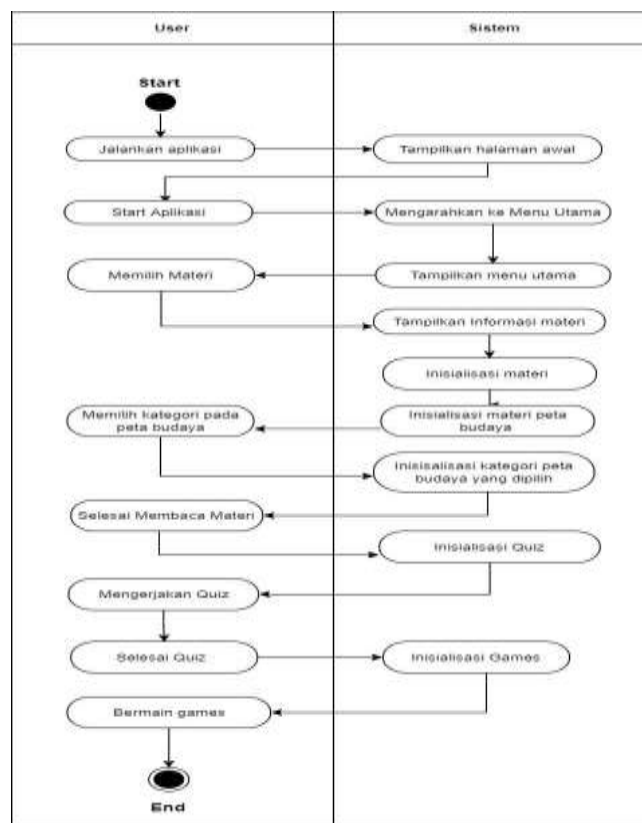
Gambar 2. Perancangan Aplikasi Budaya Nusantara ‘Culturin’

3.1 Usecase Diagram



Gambar 3. Usecase Diagram

3.2 Activity Diagram



Gambar 3. Activity Diagram

Berdasarkan dari hasil pengujian dengan metode *black box*, *white box* dan juga kuesioner. Dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak Aplikasi Media Interaktif Pengenalan Budaya Nusantara ini secara fungsional telah memberikan hasil dari setiap proses sesuai dengan yang diharapkan.

3.3 Implementasi Perangkat Lunak & Keres

Agar aplikasi berjalan lebih optimal, penulis menggunakan dibutuhkan software yang mendukung pembuatan program aplikasi ini sebagai berikut:

- a. Window 10 Pro
- b. Adobe Flash CS6
- c. Adobe Animate 2020
- d. Adobe Illustrator 2020
- e. Adobe Photoshop 2020

Dalam merancang aplikasi media interaktif pengenalan budaya nusantara berbasis android dengan adobe flash ini memerlukan perangkat keras sebagai berikut:

- a. Processor: intel core i5
- b. SSD: 256 GB
- c. Memory: 11.2 GB
- d. VGA: Intel® HD Graphics Family

3.4 Implementasi Pengguna

a. Halaman Intro dan Menu Utama



Gambar 4. Halaman Intro dan Menu Utama

b. Halaman Materi dan Hiburan



Gambar 5. Halaman Materi dan Hiburan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pengujian dengan metode *black box*, *white box* dan juga kuesioner. Dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak Aplikasi Media Interaktif Pengenalan Budaya Nusantara ini secara fungsional telah memberikan hasil dari setiap proses sesuai dengan yang diharapkan. Adapun kesimpulan lainnya yang dapat diambil sebagai berikut:

- Pengembangan aplikasi mengenai budaya nusantara berjalan dengan hasil yang sesuai. aplikasi budaya nusantara.
- Aplikasi budaya nusantara ini mampu menambah minat baca pengguna dengan isian materi yang mudah dipahami.
- Penambahan fitur hiburan pada aplikasi budaya nusantara berjalan dengan baik sehingga mampu menghibur pengguna.

REFERENCES

- Adika May Sari, R. L. (2019). Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Jawa Berbasis Desktop. *Jurnal Teknik Informatika Vol.12 No. 2*, 121-128.
- Amalia, R. (2017). Aplikasi Ensiklopedia Lagu dan Tarian Tradisional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang Vol.2, No.1*.
- Eka Mala Sari R, M. F. (2015). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Kebudayaan 34 Provinsi Pada Siswa Berbasis Android. *Seminar Teknologi dan Rekayasa (SENTRA)*, 163-168.
- Indriaswari. (2009). *Menyelami Pmrograman Android Dengan Adobe Flash CD6 Dan Adobe Integrated Runtime*. Jakarta: Indiepro Publisihing.
- Irawan. (2012). *Membuat Aplikasi Android Untuk Orang Awam*. Palembang: Maxicom.
- Ko, Y. (2016). Developing a Framework for Supporting the Delivery of Corporate Social Responsibility. *International of Design*, 49-65.
- Koentjaraningrat. (2010). *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (Uml): Evaluasi Terhadap Beberapa Kesalahan Dalam Praktik. *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, Vol. 5 No 1, pp. 77-86.
- MADCOMS. (2013). *Adobe Flash Professional CS6*. Jakarta: Andi Publisher.
- Murya, Y. (2014). *Pemrograman Android Black Box*. Purwokerto: Jasakom.
- Nurfuadi, I. (2017). Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android Menggunakan Phonegap.
- OMG. (2017). OMG Unified Modeling Language (OMG UML) Ver. 2.5.1. *Object Management Group*.
- R.Rizky, T. (2012). *Mengenal Senin dan Budaya Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif.



- Rendrahadi, A. H. (2017). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia Mobile Device Berbasis Android. *Jurnal Infra Vol.5 No.1*.
- Sari Noorlima Yanti, M. D. (2020). Aplikasi Pengenalan Budaya Betawi Berbasis Android Menggunakan Adobe Professional. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SeNTIK) Vol 4*, 167-173.
- Sheeba, B. (2018). Comparative Study of Developing Interactive Multimedia Application using Adobe Flash and HTML/CSS. *International Journal of Advanced Research in COmputing Science adn Electronic Engineering Vol.7 No. 5*.
- Sukamto, S. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Wandah Wibawanto, S. M. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember, Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wandah Wibiwanto, S. (2017). *Dasar-dasar Pemrograman Game Flash*. Jember, Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wandah Wibiwanto, S. M. (2017). *Memprogram Flash Game 3D itu Mudah*. Jember, Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.