

Sistem Informasi Pengenalan Seni Dan Budaya Jawa Barat Berbasis *Java Netbeans*

Safirah Rahmah

¹FTIK, Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Email: 1*safirarhmh5@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak–Tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi pengenalan budaya dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini maka pengenalan tentang budaya Indonesia khususnya pada Jawa Barat menjadi media yang sanggup menaruh edukasi terhadap masyarakat untuk dapat mengenal banyaknya budaya di Jawa Barat yang beraneka ragam dengan menggunakan media computer berbasis desktop yang lebih menyenangkan. Pengembangan system menggunakan metode kualitatif. Aplikasi ini dibuat dengan *java desktop*. Dengan aplikasi yang mudah digunakan ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk membantu masyarakat dalam mengenal kebudayaan yang ada di Jawa Barat.

Kata Kunci: Pengenalan Budaya, *Java, Desktop*

Abstract–The purpose of this research is to build a cultural introduction application by utilizing the current development of science and technology so that the introduction of Indonesian culture, especially in West Java, becomes a medium that is able to put education to the public to be able to recognize the many cultures in West Java that are diverse using desktop-based computer media that is more fun. System development using qualitative methods. This application is made with desktop java. With this easy-to-use application, it is hoped that it can provide a solution to help the community in recognizing the culture that exists in West Java.

Keywords: Culture introduction, *Java, Desktop*

1. PENDAHULUAN

Dari beraneka ragamnya budaya serta banyaknya daerah atau provinsi dan populasi penduduk tidak menutup kemungkinan bahwa tidak semua masyarakat Indonesia mampu mengenali dan mengetahui dengan jelas tentang keseluruhan wilayah dan budaya di Indonesia dengan baik. Dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini yang berkembang pesat. Teknologi telah ikut andil pada seluruh aspek kehidupan manusia. Salah satunya aplikasi desktop yang populer di masyarakat, telah banyak mempengaruhi kehidupan. Dengan pembuatan aplikasi berbasis desktop ini maka pengenalan seni dan budaya di Indonesia khususnya pada Jawa Barat, menjadi media yang sanggup menaruh edukasi terhadap masyarakat untuk dapat mengenal banyaknya budaya di Jawa Barat yang beraneka ragam dengan menggunakan media computer berbasis desktop lebih menyenangkan. Pemilihan *platform desktop* disesuaikan dengan kebutuhan pengenalan kebudayaan kepada masyarakat dalam menanggulangi menurunnya minat masyarakat dalam mempelajari budaya Jawa Barat.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Observasi

Melakukan metode pengamatan dan mencari informasi dengan survei ke beberapa sekolah dasar yang ada di Jakarta, adalah salah satu teknik pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem berbasis desktop. Observasi merupakan pengumpulan data dengan cara sistematis. Untuk mendapatkan observasi secara sistematis harus mempunyai latar belakang pengetahuan dan keterampilan yang luas tentang obyek penelitian.

2.2 Studi Kepustakaan

Studi pustaka bertujuan untuk mempelajari dan memahami dasar teori yang berhubungan dengan analisa kebutuhan yang dilakukan. Untuk mendukung selesainya pembuatan aplikasi pengenalan kebudayaan ini, maka dilakukan studi kepustakaan melalui berbagai buku-buku bacaan yang berhubungan dengan penulisan pengumpulan data, seperti menggunakan atau mengumpulkan

sumber tertulis, dengan cara membaca, dan mencatat hal-hal penting dari buku dan jurnal yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis yang dapat menunjang penyusunan penelitian.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Langkah-langkah Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* yang terbagi menjadi empat tahapan, yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Tahapan ini sangat menekan pada masalah pengumpulan kebutuhan pengguna pada tingkatan system dengan menentukan konsep. Seperti kebudayaan daerah Jawa Barat yang terdiri dari beberapa menu antara lain sejarah, rumah adat, kesenian, pakaian adat dan makanan.

b. Desain

Proses desain ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan software yang dapat diperkirakan sebelum pembuatan program dilakukan, proses ini berfokus pada rancangan arsitektur *software*, *interface*, dan detail (algoritma) *procedural*. Tahapan ini menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

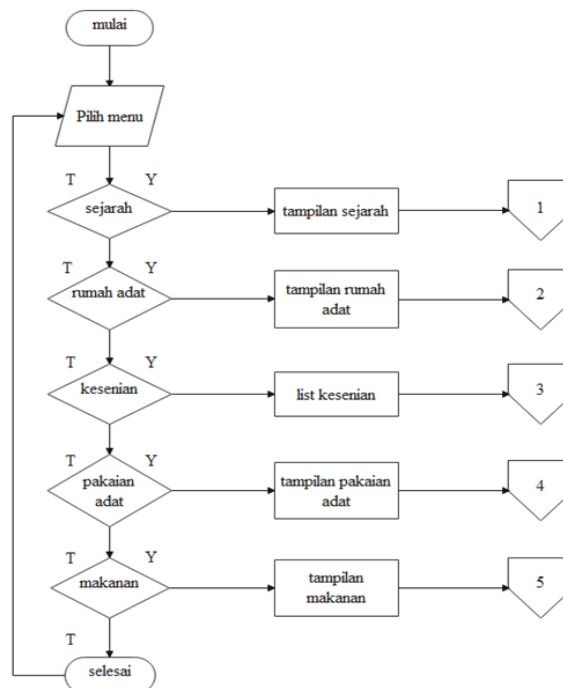
c. Pembuatan Kode Program

Pada tahapan ini adalah pembuatan kode program yang digunakan dalam mentranslasikak tahapan sebelumnya. Kode program yang digunakan adalah Bahasa pemrograman *java*. Bahasa pemrograman *java* sangat cocok digunakan pada aplikasi *desktop* ini. *Netbeans* merupakan perangkat lunak *open source* yang ditulis dengan bahasa pemrograman *java*. *Netbeans* digunakan untuk menyusun atau menulis kode bahasa pemrograman khusus *java*.

d. Pengujian

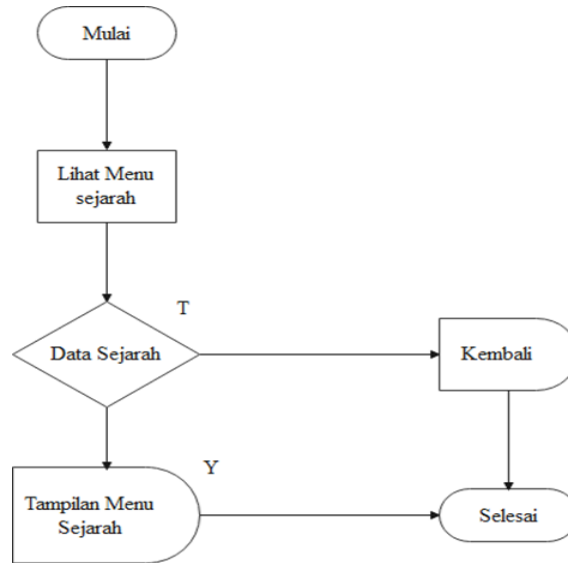
Pada tahap ini, merupakan tahap akhir dalam pengembangan perangkat lunak, yang dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

3.2 Flowchart Menu Utama



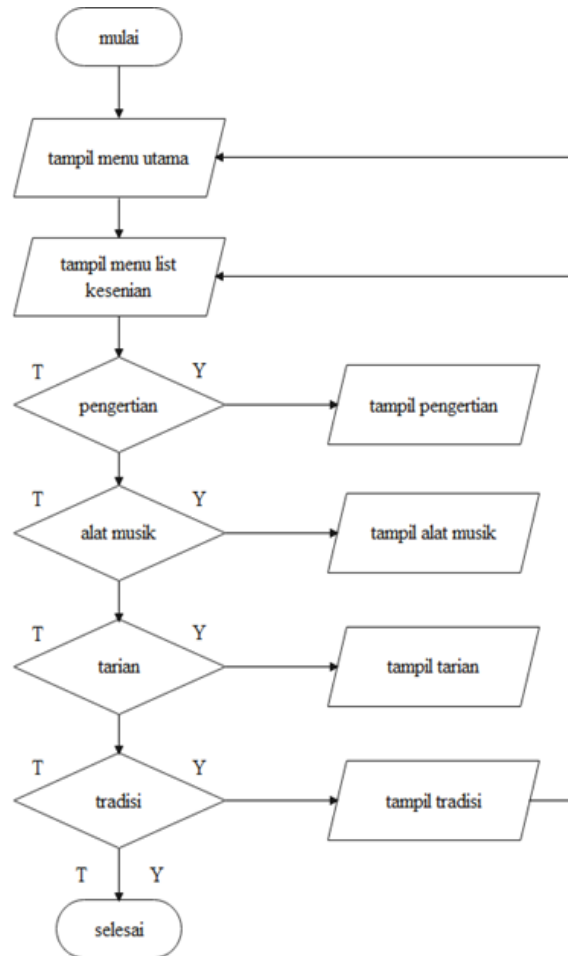
Gambar 1. Flowchart Menu Utama

3.3 Flowchart Menu Sejarah



Gambar 2. Flowchart Menu Sejarah

3.3 Flowchart Menu Keseniaan



Gambar 3. Flowchart Menu Keseniaan

4. IMPLEMENTASI

Untuk melakukan uji coba aplikasi pada perangkat nyata yaitu laptop yang telah di dukung teknologi *java*. Untuk dapat melakuka uji coba dari aplikasi ini diperlukan perangkat lunak pendukung yang akan menjadi media untuk menjalankan sistem yaitu *Netbeans* yang mana sebagai tempat media menulis kode program dan sekaligus aplikasi pendukung dalam membuat aplikasi pengenalan seni dan budaya, pengembangan dan pengujian sistem.

4.1 Tampilan Menu Utama



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Rancangan tampilan menu utama merupakan menu awal yang menampilkan *button* yang berfungsi untuk masuk ke menu selanjutnya. Ada 5 tampilan *button* pada menu awal yaitu button sejarah, rumah adat, kesenian, pakaian adat, dan makanan. Pada masing-masing button tersebut mempunyai fungsi masing-masing yang akan menampilkan informasi kebudayaan.

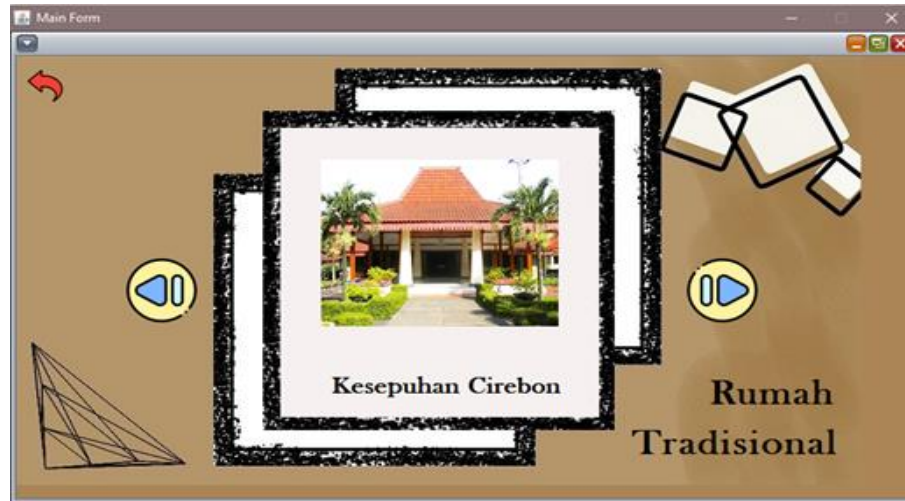
4.2 Tampilan Menu Sejarah



Gambar 5. Tampilan Menu Sejarah

Rancangan tampilan menu sejarah menunjukkan tampilan deskripsi yang berupa gambar dan kalimat penjelas yang singkat namun mudah dimengerti. Terdapat pula *button* untuk kembali ke menu utama.

4.3 Tampilan Rumah Adat



Gambar 6. Tampilan Rumah Adat

Rancangan tampilan rumah adat yaitu berisi informasi tentang rumah-rumah adat Jawa Barat yang berupa gambar dan keterangan nama rumah.

4.4 Tampilan Keseniaan



Gambar 7. Tampilan Keseniaan

Rancangan tampilan yang memuat beberapa button dalam satu tampilan yaitu *button* pengertian, alat music, tarian, dan tradisi. Yang dimana tampilan pertama menunjukkan informasi berupa pengertian dari kesenian itu sendiri, dan jika memilih *button* alat music, tarian, dan tradisi maka akan menampilkan informasi berupa gambar dan penjelasan dari kesenian yang dipilih.

5. KESIMPULAN

Memberikan solusi yang dapat membantu masyarakat untuk mencari kebudayaan yang terdapat dalam wilayah Jawa Barat adalah dengan membuat suatu aplikasi. Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan dan dapat dijadikan sebagai media alternative pembelajaran kebudayaan Jawa Barat, yang terutama diajukan untuk para siswa sekolah dasar untuk meningkatkan pengalaman dan pemahaman mengenai kebudayaan daerah agar tidak terlupakan oleh generasi yang akan datang dan lebih mencintai budaya Indonesia.

REFERENCES

- Adani, M. R. (2022, July 9). *Apa Itu mysql: Pengertian, Fungsi, Kelebihan Dan Kekurangan*. Sekawan Media. Retrieved July 29, 2022, from <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-mysql/>
- Andrianto, N., Ridwan, R., Ar, A., Awaludin, R., Raya, J., No, T., Gedong, K., Rebo, P., & Timur, J. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA INDRAMAYU BERBASIS ANDROID. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 02.
- Flowchart, A. D. A. N. (2020). *Johan Reza Fauzi*. 20330044.
- Hosting, J. (2022, April 16). *15 Contoh Bahasa Pemrograman, ini Pengertian Dan Jenisnya!* Blog Jagoan Hosting | Tutorial Website & Web Hosting Indonesia. Retrieved July 29, 2022, from <https://www.jagoanhosting.com/blog/bahasa-pemrograman/>
- Muizzah, L. (2017). *APLIKASI PENGENALAN BUDAYA MADURA BERBASIS ANDROID*.
- Munar, M. (2021). Rancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Aceh. *JURNAL TIKA*, 5(3), 99–104. <https://doi.org/10.51179/tika.v5i3.122>
- Ridlo, I. A. (2017). Pedoman Pembuatan Flowchart. *Academia.Edu*, 27. [academia.edu/34767055/Pedoman_Pembuatan_Flowchart](https://www.academia.edu/34767055/Pedoman_Pembuatan_Flowchart)
- Safi'i, R. Y. (2017). Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Di Indonesia Berbasis Java (R. Y. Safi'i (ed.)). Safi'i, R. Y. (2017). Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Di Indonesia Berbasis Java (R. Y. Safi'i (ed.)).
- Wego. (2020, April 7). *Perancangan Sistem : Definisi, Tujuan, proses, Daftar Pustaka*. Definisi Menurut Para Ahli. Retrieved July 29, 2022, from <https://definisiahli.blogspot.com/2014/11/definisi-perancangan-sistem-menurut-ahli.html>