APLIKASI PENGENALAN MUSIK DAERAH KOTA PAGAR ALAM BERBASIS *ANDROID*

Desi Puspita^{1*}, Siti Aminah²

Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Pagaralam^{1,2}

e-mail: ¹desiofira1@gmail.com¹, gosupeta@gmail.com²

Abstrak

Di Kota Pagar Alam Musik daerah hampir tidak dikenal oleh kalangan anak muda zaman sekarang. Berdasarkan dari hasil pengumpulan data melalui wawancara dan observasi bahwa dalam penelitian ini pengenalan masih menggunakan media buku, koran dan radio untuk proses mengenalkan berejung tentunya akan mengurangi keefektifan dalam mengenalkan dan memakan waktu yang cukup lama yang membuat generasi muda dan masyarakat kurang tertarik untuk mengenal tentang musik berejung. Penelitian ini bertujuan menghasilkan aplikasi pengenalan musik daerah kota Pagar Alam berbasis *Android* pada kota Pagar Alam untuk mengenalkan salah satu musik berejung khas Pagar Alam kepada generasi muda dan masyarakat kota Pagar Alam. Aplikasi ini di kembangkan dengan menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6*. Metode pengembangan system dengan *Luther (MDLC)*, Adapun tahapan metode luther yaitu *concept, design, Material Collection, Assembly dan testing*. Metode luther lebih mudah dipahami dan mempunyai tahapan pengembangan produk penelitian yang baik sesuai dengan penelitian ini. Untuk mengukur tingkat keberhasilan aplikasi ini maka dilakukan uji *alpha*, dimana hasil validitas produk ahli *design* dengan rata-rata skor 3,6, ahli materi dengan rata-rata skor 4,4, ahli bahasa dengan rata-rata skor 4,4 dan ahli media dengan rata-rata skor 4 dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian yang didapatkan berupa aplikasi pengenalan musik berejung kota Pagar Alam berbasis *android* yang dapat digunakan untuk membantu mengenal musik daerah sehingga memudahkan memahami khususnya lagu – lagu berejung.

Kata kunci : Aplikasi; *Android*; *Luther*

Abstract

In the City of Pagar Alam, regional music is almost unknown to young people today. Based on the results of data collection through interviews and observations that in this study the introduction of still using books, newspapers and radio media for the introduction process will certainly reduce the effectiveness of introducing and take a long time, which makes the younger generation and the public less interested in getting to know music. be full of souls. This study aims to produce an Android-based application for the introduction of regional music to the city of Pagar Alam in the city of Pagar Alam to introduce one of the typical Pagar Alam music to the younger generation and the people of Pagar Alam city. This application was developed using Adobe Flash Professional CS6 software. Method of system development with Luther (MDLC). The stages of the Luther method are concept, design, Material Collection, Assembly and testing. The Luther method is easier to understand and has a good research product development stage according to this research. To measure the success rate of this application, an alpha test was carried out, where the results of the product validity of design experts with an average score of 3.6, material experts with an average score of 4.4, linguists with an average score of 4.4 and media experts. with an average score of 4 with a very valid category. The results of the research obtained are in the form of an android-based music recognition application based on the city of Pagar Alam which can be used to help identify regional music so that it makes it easier to understand, especially the songs with songs.

Keywords : Application; *Android*; *Luther*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sudah sangat maju sekarang banyak pengaruh kepada generasi muda dan masyarakat kota Pagar Alam. Dimana kebudayaan besemah di kota Pagar Alam hampir tidak dikenal oleh kalangan muda khusnya pada musik daerah besemah seperti musik berejung. Pada zaman yang modern ini sangat sulit di jumpai masyarakat atau generasi muda Pagar Alam yang bisa memainkan musik khas kota Pagar Alam ini. Pada era sekarang masyarakat maupun generasi muda sudah kenal dengan teknologi *smartphone* atau *android*. Dengan adanya *smartphone* di zaman sekarang orang-orang cenderung sudah tidak tertarik lagi untuk belajar musik berejung ini karna di anggap sangat susah. Jadi masyarakat dan generasi muda kota Pagar Alam banyak yang tidak bisa memainkan musik berejung ini. Dalam pembuatan aplikasi *android*, *software* yang dipakai untuk membuat aplikasi android sudah cukup banyak, Salah satunya yaitu *Adobe Flash Professional CS6* dengan *software* ini bisa membuat aplikasi *android* serta membuat animasi – animasi menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber pada pihak Dinas Pendidikan dan Kebudayaan kota Pagar Alam bahwa pengenalan musik daerah masih memakai media *konvensional* (buku) dan periklanan lewat radio. Musik berejung untuk para generasi muda dan masyarakat Kota Pagar Alam masih belum mengerti membedakan rejung Pagar Alam dan musik rejung dari daerah lain. Sistem yang sedang berjalan saat ini belum optimal untuk para generasi muda dan masyarakat Pagar Alam untuk mengenal tentang musik berejung seperti cara memainkan musik berejung itu sendiri. Dengan dibuatnya aplikasi pengenalan music daerah khususnya musik berejung dapat mempermudah pengguna untuk mengenal tentang musik berejung tersebut.

Android merupakan OS (*Operating System*) *Mobile* berbasis *linux* yang tumbuh di tengah sistem operasi lainnya yang berkembang pada jaman sekarang. Sistem operasi lain diantaranya seperti *Windows Mobile*, *iOS*, *Symbian*, dan masih banyak lagi. Akan tetapi sistem operasi yang sekarang cenderung mengutamakan aplikasi inti tanpa melihat potensi lain yang cukup besar dari aplikasi-aplikasi pihak ketiga [1]

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hendri Ahmadian dan Syahrul Safwanda dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Lagu Daerah di Indonesia Berbasis Android. Dimana hasil penelitian berupa aplikasi yang memuat antar muka awal, daftar pulau, daftar provinsi disetiap pulau dan lirik lagu, dan beberapa fitur-fitur berupa gambar mengenai adat daerah tersebut [2]. Hubungan dengan penelitian, peneliti akan membuat aplikasi pengenalan lagu daerah kota Pagar Alam. Penelitian yang dilakukan oleh Dyna Shoful Imam dan Heri Sismoro dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Mobile Sebagai Media Pelestarian Lagu Tradisional Dan Nasioal Indonesia Berbasis Android. Dimana hasil penelitian aplikasi yang tersedia terdapat lirik dan notasi, memutar lagu dengan menekan tombol play, menghentikan sementara dengan menekan tombol pause yang berganti dengan tombol play, menghentikan lagu dengan menekan tombol stop dan dapat melihat deskripsi lagu berupa sejarah dan makna lagu yang dipilih [3].

Dari latar belakang dan penelitian terdahulu, maka peneliti membuat sebuah penelitian dengan judul aplikasi pengenalan musik daerah kota Pagar Alam berbasis Android.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi

Aplikasi adalah program yang dibuat untuk menjalankan suatu fungsi bagi pengguna aplikasi serta dapat digunakan untuk suatu sasaran yang akan dituju. Menurut kamus komputer eksekutif, pengertian aplikasi adalah memecahkan masalah yang menggunakan teknik pemrosesan data yang berpacu pada sebuah komputansi yang diharapkan maupun pemrosesan data [4].

2.2 Adobe Flash Profesional Cs6

Adobe Flash adalah *program* yang sangat populer untuk membuat animasi 2D berbasis *vektor*. Kecanggihan dan kelengkapan fitur yang dimiliki *flash*, membuat program ini banyak diminati para animator dalam membuat berbagai macam karya animasi 2D [5]. Adobe Flash CS6 merupakan salah satu aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang mudah dan dapat digunakan oleh semua orang (Rezeki, 2018). Adobe Flash CS6 merupakan software yang mampu menghasilkan presentasi, *game*, *film*, *CD* interaktif, maupun *CD* pembelajaran, serta untuk membuat situs *web* yang interaktif, menarik, dan dinamis [6].

2.3 Android

Android merupakan OS (*Operating System*) *Mobile* berbasis *linux* yang tumbuh di tengah sistem operasi lainnya yang berkembang pada jaman sekarang. Sistem operasi lain diantaranya seperti *Windows Mobile*, *iOS*, *Symbian*, dan masih banyak lagi. Akan tetapi sistem operasi yang sekarang cenderung mengutamakan aplikasi inti tanpa melihat potensi lain yang cukup besar dari aplikasi-aplikasi pihak ketiga [1]. Android merupakan sebuah sistem operasi *mobile* yang berbasiskan pada versi modifikasi dari *linux* [7].

2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Dyna Shoful Imam dan Heri Sismoro tahun 2015 dengan judul Rancang Bangun aplikasi *Mobile* sebagai Media Pelestarian lagu Tradisional dan Nasional Indonesia berbasis Android, dengan hasil penelitian berupa aplikasi android yang menampilkan lirik dan notasi lagu nasional dan tradisional [8]. Dimana peneliti akan membuat pada daerah besemah kota Pagar Alam. Penelitian Hendri Ahmadian dan Syahrul Safwanda tahun 2017 dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Lagu Daerah di Indonesia Berbasis Adroid. Dengan hasil penelitian aplikasi format apk dimana pemodelan yang dibuat dalam aplikasi meliputi antarmuka menu awal, daftar pulau, daftar propinsi di setiap pulau dan lirik lagu [7]. Peneliti membuat khusus musik daerah besemah pada musik berejung.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengumpulan data dengan penelitian kualitatif dimana harus terjun langsung kelapangan untuk mendapatkan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik pengumpulan data antara lain sebagai berikut : [8].

1. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yan ada dilapangan. Peneliti langsung datang ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pagar Alam.

2. Wawancara

Dalam tahap ini peneliti langsung wawancara dengan pihak Dinas dan pemungka adat besemah dan ahli musik besemah.

3. Dokumentasi

Teknik dokumenatasi data-data yang berkenaan dengan penelitian yang didapat dengan cara mengumpulkan data yang sudah

ada di Dinas maupun pihak kemuka adat besemah. Data tersebut seperti lagu daerah dan cara memainkan musik tersebut.

4. Studi Kepustakaan

Metode ini dengan cara memperhatikan referensi atau literatur yang mendukung dalam penyusunan penelitian.

3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode luther. Adapun alur metode pada luther dapat dilihat pada gambar 1 [8].

Sumber : pryoga (2020)

Gambar 1. Tahapan Metode Luther [8].

1. Concept

Tahapan *concept* adalah tahapan untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi *audience*). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain-lain).

2. Design

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Pada tahapan ini, membuat desain perancangan aplikasi dan desain *storyboard*.

3. Material Collection

Material Collection adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-Bahan tersebut, antara lain seperti gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau membayar kepada pihak tertentu sesuai dengan rancangannya.

4. Assembly

Assembly adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design

5. Testing

Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian *alpha* (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri

3.3. Kerangka Berpikir

Untuk memdah dalam pengerjaan aplikasi ini, peneliti membuat kerangka berpikir sebagai panduan. Dimana dapat dilihat pada gambar 2.

Gambar 2. Kerang Berpikir

Dalam kerangka penelitian yang dilakukan mulai dari perumusan masalah penelitian yang didapat dari pengumpulan data melalui wawancara dan observasi di tempat penelitian, setelah dapat data maka melakukan analisis kebutuhan dari masalah.

Tahap selanjutnya pembuatan produk android sesuai dengan metode dari luther. Aplikasi android selesai maka dilakukan evaluasi produk yang dibuat. Sehingga didapatkanlah penarikan kesimpulan penelitian.

3.4. Sistem yang Diusulkan

Setelah sistem yang berjalan dimodelkan maka sistem yang di usulkan dibuat untuk menyelesaikan masalah. Berikut adalah *Use case* aplikasi pengenalan sebagai berikut:

Sumber : (Dinas Pendidikan)
Gambar 3. Sistem Yang Diusulkan

Pada penelitian ini peneliti mengusulkan sistem baru, Aplikasi pengenalan musik berejung Kota Pagar Alam di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan sebagai sarana pendukung yang dapat membantu proses pengenalan yang lebih efektif. Berikut adalah gambaran *Flowchart* yang diusulkan:

Sumber : (Dinas Pendidikan)
Gambar 4. Flowchart yang Diusulkan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah penelitian berupa Aplikasi Pengenalan musik daerah Kota Pagar Alam Berbasis *Android* pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pagar Alam.

Adapun hasil pembuatan aplikasi pengenalan musik berejung ini adalah sebagai berikut.

Sumber : (Dinas Pendidikan)
Gambar 5. Tampilan awal

Tampilan awal akan muncul apabila *program* aplikasi di jalankan. Di tampilan ada judul aplikasi dan tombol mulai. Tombol mulai berfungsi menuju ke tampilan

loading. tampilan *loading* bisa dilihat di gambar 6.

Sumber : (Dinas Pendidikan)

Gambar 6. Tampilan *Loading*

Setelah di tekan tombol mulai akan langsung muncul tampilan *loading* dan akan secara otomatis menuju tampilan *menu* utama pada gambar 7.

Sumber : (Dinas Pendidikan)

Gambar 7. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan *menu* utama terdapat *menu* pengenalan berejung, *menu* musik *player*, cara bermain berejung, *menu* tentang. Tampilan *menu* utama dapat dilihat di gambar 8.

Sumber : (Dinas Pendidikan)

Gambar 8. Tampilan menu pengenalan berejung

Pada *menu* pengenalan berejung terdapat tiga halaman yang berisi penjelasan tentang berejung. Tampilan *menu* pengenalan berejung dapat dilihat di gambar 9.

Sumber : (Dinas Pendidikan)

Gambar 9. Tampilan Menu Musik *Player*

Pada *menu* musik *player* terdapat sepuluh judul lagu – lagu Berejung 1 sampai 5 dapat di putar dan 6 sampai 10 hanya sebatas judul saja. Tampilan *menu* musik *player* dapat dilihat di gambar 10.

Sumber : (Dinas Pendidikan)
Gambar 10. Tampilan pemutar musik

Pada tampilan pemutar musik terdapat lirik lagu yang diputar, *Vocal* atau penyanyi, serta tombol *play* dan *pause*. Ketika lagu di jeda. Tampilan pemutar musik dapat dilihat di gambar 11.

Sumber : (Dinas Pendidikan)
Gambar 11. Tampilan Menu cara bermain berejung

Pada tampilan *menu* cara bermain berejung terdapat tombol *play* yang akan mengarah ke video cara memainkan musik

berejung secara online. Tampilan *menu* cara bermain berejung dapat dilihat di gambar 12.

Sumber : (Dinas Pendidikan)
Gambar 12. Tampilan menu tentang

Pada Tampilan *menu* tentang terdapat dua sub *menu* yaitu sub *menu* cara penggunaan aplikasi dan sub *menu* profil admin. Tampilan *menu* tentang dapat dilihat di gambar 13.

Sumber : (Dinas Pendidikan)
Gambar 13. Tampilan menu cara penggunaan

Tahap pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi pengenalan dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak dalam aplikasi pengenalan tersebut menggunakan Tahap *Alpha Testing*. Pada tahap ini tahap pengujian Alpha Testing yang pengujiannya dilakukan oleh ahli media, ahli desain, ahli materi, ahli Bahasa Indonesia dan Bahasa besemah. Dilakukannya Alpha Testing untuk mengetahui kelayakan aplikasi pengenalan yang telah dibuat. Revisi terhadap revisi ini dilakukan sesuai saran dan komentar dari ahli media, ahli desain, ahli materi, ahli Bahasa Indonesia dan Bahasa besemah.

Data diperoleh dari beberapa ahli yaitu ahli Bahasa Indonesia dengan rata-rata skor 4,4, ahli materi dengan rata-rata skor 4,4, ahli desain dengan rata-rata skor 3,6 dan ahli media dengan rata-rata skor 4, ahli Bahasa besemah dengan nilai rata – rata 4,4. Dari hasil rekapitulasi beberapa ahli didapatkan hasil rata-rata 4. dengan kategori sangat valid. Pengenalan musik berejung Kota Pagar Alam Berbasis *Android* dinyatakan valid.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penulis dapat menyimpulkan:

1. Dalam penelitian ini telah menghasilkan Aplikasi pengenalan musik berejung Kota Pagar Alam Berbasis *android* sebagai media promosi dan mengenalkan kesenian berejung Kota Pagar Alam pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pagar Alam
2. Data diperoleh dari beberapa ahli yaitu ahli Bahasa Indonesia dengan rata-rata skor 4,4, ahli materi dengan rata-rata skor 4,4, ahli desain dengan rata-rata skor 3,6 dan ahli media dengan rata-rata skor 4, ahli Bahasa besemah dengan nilai rata – rata 4,4. Dari hasil rekapitulasi beberapa ahli didapatkan

hasil rata-rata 4. dengan kategori sangat valid. Pengenalan musik berejung Kota Pagar Alam Berbasis *Android* dinyatakan valid.

VI. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penulis memberikan saran :

1. Kepada peneliti lain supaya lebih memahami aplikasi yang akan di gunakan dalam pembuatan animasi agar menghasilkan animasi yang lebih menarik lagi.
2. Kepada peneliti lain supaya dapat menambahkan lagi lagu – lagu berejung yang ada di aplikasi serta menambah video cara bermain berejung untuk setiap lagu berejung.

VII. DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. S. H, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet Pc Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung, 2012.
- [2] H. Ahmadian and S. Safwanda, “Rancang Bangun Aplikasi Lagu Daerah di Indonesia Berbasis Android,” *CIRCUIT J. Ilm. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 1, no. 2, pp. 80–89, 2017.
- [3] D. S. Imam and H. Sismoro, “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Sebagai Media Pelestarian Lagu Tradisional Dan Nasioal Indonesia Berbasis Android,” *J. Ilm. DASI*, vol. 16, no. 1, pp. 40–42, 2015.
- [4] J. F. Andry and C. Tjee, “Analisis Minat Mahasiswa Mendengarkan Aplikasi Musik Berbayar Dan Unduhan Musik Gratis,” *JBASE - J. Bus. Audit Inf. Syst.*, vol. 2, no. 2, pp. 9–15, 2019.
- [5] Madcoms, *Pasti Bisa Belajar Sendiri*

- Adobe Flash Pro CS6*. Madiun: Andi, 2017.
- [6] A. Mustarin, R. Arifyansah, and M. Rais, “Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Atph Pada Mata Pelajaran Alat Dan Mesin Pertanian Di Smkn 4 Jeneponto,” *J. Pendidik. Teknol. Pertan.*, vol. 5, no. 1, p. 1, 2019.
- [7] Nawassyarif, M. Julkarnain, and K. Rizki Ananda, “Sistem Informasi Pengolahan Data Ternak Unit Pelaksana Teknis Produksi Dan Kesehatan Hewan Berbasis Web,” *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 2, no. 1, pp. 32–39, 2020.
- [8] A. P. D. Prayogha and M. R. Pratama, “Implementasi Metode Luther untuk Pengembangan Media Pengenalan Tata Surya Berbasis Virtual Reality,” *BIOS J. Teknol. Inf. dan Rekayasa Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–14, 2020.