

RANCANG BANGUN PENGENALAN BUDAYA KOMERING BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS MADURA, KABUPATEN OGAN KOMERING ULU SELATAN)

Elisa^{1*)}, Ady Chandra Nugroho²
^{1,2}Sistem Informasi
*) adychandra14@gmail.com

Abstrak

Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan (OKU Selatan) adalah salah satu kabupaten yang berada di provinsi Sumatera Selatan. Kabupaten ini juga andil dalam terciptanya sebutan Ogan Komering Ulu (OKU) Raya yang terdiri dari 2 kabupaten lain yaitu Ogan Komering Ulu (OKU) dan Ogan Komering Ulu Timur. Masyarakat Komering (Jolma Kumoring) adalah suku-bangsa yang hidup di tepian sungai Komering di wilayah Sumatera Selatan. Suku Daya merupakan suku yang mendiami daerah kota Muaradua yakni daerah Marga Buay Rawan, Marga Buay Sandang Aji, Marga Buay Runjung dan Marga Haji (Aji). Penggunaan aplikasi pengenalan Budaya Komering berbasis android dapat memperoleh informasi mengenai Kebudayaan Komering dengan lebih mudah dan melestarikan budaya komering suku daya sehingga dapat terus terjaga dan tidak punah. Aplikasi Pengenalan Budaya Komering Berbasis Android, yang penulis usulkan menggunakan metode pengumpulan data, yaitu: metode wawancara, kuisioner, dokumentasi, observasi dan tinjauan pustaka. Aplikasi Pengenalan Budaya Komering Berbasis Android. Hasil pengujian validasi fungsionalitas yang menunjukkan bahwa sistem memiliki fungsionalitas sebesar 100% Sehingga pengujian yang dilakukan dapat dikatakan berhasil dan sistem dinyatakan sangat baik atau sangat layak untuk digunakan, karena sudah melampaui batas kelayakan.

Kata Kunci: Aplikasi, Budaya, Android, Ogan Komering Ulu Selatan (OKUS), BlackBox.

PENDAHULUAN

Masyarakat Komering (Jolma Kumoring) adalah suku-bangsa yang hidup di tepian sungai Komering di wilayah Sumatera Selatan. Dalam segi bahasa, logat masyarakat Komering mirip logat Lampung sehingga sering dikira orang Lampung. Beberapa literatur menyebutkan bahwa orang Komering adalah bagian dari orang Lampung Pesisir yang berasal dari Sekala Brak yang telah lama bermigrasi ke adataran Palembang pada sekitar abad ke-7, dan telah menjadi beberapa Kebudayaan atau Marga (Dwinta, 2017),(Amanda, 2017),(Lathifah et al., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, pada dasarnya budaya Komering Suku Daya saat ini mulai ditinggalkan oleh masyarakat, khususnya untuk alat hiburan yang saat ini sudah mulai ditinggalkan oleh generasi muda akibat adanya teknologi budaya modern.

Sehingga masyarakat Komering Suku Daya khususnya generasi muda, kurang mengenal budaya sendiri. Jika hal ini dibiarkan maka akan terjadi kepunahan budaya Komering Suku Daya, akibat pengaruh perkembangan teknologi yang begitu pesat. Berdasarkan hasil kuisioner yang telah disebarakan budaya Komering Suku Daya. Dari jumlah persentasi kuisioner yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, budaya Komering Suku Daya masih digunakan oleh masyarakat khususnya generasi muda. Budaya Komering Suku Daya saat ini juga masih berkembang namun beberapa adat istiadat Komering Suku Daya mulai punah.

Oleh sebab itu, Aplikasi Pengenalan Budaya sangat penting untuk memperkenalkan budaya Komering karena adanya aplikasi ini dapat mempermudah generasi muda dalam mengetahui informasi tentang budaya komering suku daya. Aplikasi Pengenalan Budaya Komering Berbasis Android ini, merupakan suatu terobosan baru karena menggunakannya lebih menarik dan sesuai dengan zamannya untuk mengajarkan kebudayaan Komering. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “RANCANG BANGUN PENGENALAN BUDAYA KOMERING BERBASIS ANDROID”.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (Parjito et al., 2009), (Hamidy & Octaviansyah, 2011), (Mulyanto & Rikendry, 2007). Aplikasi merupakan program yang dijalankan disuatu pemroses. Aplikasi adalah penerapan, pengimplementasian suatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan nilai-nilai dasar dari hal, data, permasalahan atau pekerjaan (Febrina & Megawaty, 2021) (Borman et al., 2020), (Rahmanto et al., 2020). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2018) adalah penerapan dari adanya rancangan sebuah system guna melakukan pengolahan data memakai ketentuan dan aturan bahasa pemrograman khusus.

Pengertian Budaya

Menurut (Sofian, n.d.) dan (Dewi et al., n.d.) menyatakan, bahwa budaya didefinisikan sebagai cara hidup orang yang dipindahkan dari generasi ke generasi melalui berbagai

proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup tertentu yang paling cocok dengan lingkungannya. Budaya merupakan pola asumsi dasar bersama yang dipelajari kelompok melalui pemecahan adalah adaptasi eksternal dan integrasi internal.

Masyarakat Komerling

Masyarakat Komerling (Jolma Kumoring) adalah suku-bangsa yang hidup di tepian sungai Komerling di wilayah Sumatera Selatan. Dalam segi bahasa, logat masyarakat Komerling mirip logat Lampung sehingga sering dikira orang Lampung. Beberapa literatur menyebutkan bahwa orang Komerling adalah bagian dari orang Lampung pesisir yang berasal dari Sekala Brak yang telah lama bermigrasi ke dataran Palembang pada sekitar abad ke-7, dan telah menjadi beberapa Kebuayan atau Marga. Pembagian daerah bagi suku bangsa Lampung diatur oleh Umpu Bejalan Diway dari Kepaksian Sekala Brak. Namun terdapat juga literatur yang menyebutkan sebenarnya justru suku Lampung pesisir adalah perantauan dari daerah Sumatera Selatan yang bermigrasi ke daerah pinggir, dan banyak cerita daerah yang menyebutkan justru suku Komerling jauh lebih tua kebudayaannya dari orang Lampung, bahkan istilah suku Lampung sendiri baru resmi dengan dibentuknya propinsi Lampung (Misyuraidah, 2017). Pada prinsipnya, literatur review atau kajian pustaka dilakukan untuk mengetahui beberapa hal penting terkait topik atau isu penelitian yang kita angkat. Dalam dunia riset, literatur atau pustaka yang sudah ada merupakan salah satu elemen yang penting. Ketika kita ingin meneliti topik atau isu tertentu, kita harus membaca beberapa literatur yang berhubungan dengan topik sebelum bergerak lebih jauh.

Pengertian Android

Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis linux yang dirancang khusus untuk perangkat seluler layar sentuh seperti smartphone dan tablet. Android adalah sistem operasi yang dikeluarkan oleh Google khususnya untuk smartphone dan tablet (Dewi et al., n.d.), (Damayanti et al., 2020), (Adrian, 2019). OS pada tablet dan menjadi OS yang mayoritas digunakan oleh pengguna smartphone. Pada tahun 2016 store Android memiliki lebih dari dua koma tujuh juta aplikasi dan lebih dari dua miliar pengguna aktif tiap bulannya. Source code dari android dikeluarkan oleh Google dengan memiliki lisensi open source, Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya Open

handset Alliance konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler(Haq, 2020),(Pratama & Priandika, 2020),(Ahdan & Setiawansyah, 2020).

Pengertian PIECES

Untuk mengidentifikasi suatu masalah, harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, keamanan, aplikasi, efisiensi, dan pelayanan. Panduan ini dikenal dengan analisis PIECES (performance, information, economy, control, efficiency, dan service). Berikut penjelasan singkat dari analisis PIECES (Priandika, 2021),(Biilmilah & Darwis, 2017),(Damayanti & Sumiati, 2018).

1.Performance

Adalah kemampuan menyelesaikan tugas bisnis dengan cepat sehingga sasaran segera tercapai. Kinerja diukur dengan jumlah produksi dan waktu tanggap dari suatu sistem.

2.Information

Laporan-laporan yang sudah selesai diproses digunakan untuk menggunakan hasil informasi yang dibutuhkan oleh manajemen di dalam pengambilan keputusan.

3.Economy

Adalah penilain sistem dalam pengurangan dan keuntungan yang akan didapatkan dari sistem yang dikembangkan. Sistem ini akan memberikan penghematan operasional dan meningkatkan keuntungan perusahaan.

4.Security

Sistem keamanan yang digunakan harus dapat mengamankan data dari kerusakan, misalnya dengan membuat back up data. Selain itu sistem keamanan juga harus dapat mengamankan data dari akses yang tidak diijinkan, biasanya dilakukan dengan password terutama pada form aplikasi dan database-nya.

5.Eficiency

Berhubungan dengan sumber daya yang ada guna meminimalkan pemborosan. Efisiensi dari sistem yang dikembangkan adalah pemakaian secara maksimal atas sumber daya yang tersedia yang meliputi manusia, informasi, waktu, uang, peralatan, ruang, dan keterlambatan pengolahan data.

6.Service

Adalah suatu pelayanan yang lebih baik. Peningkatan pelayanan terhadap sistem yang sedang dikembangkan akan memberikan:

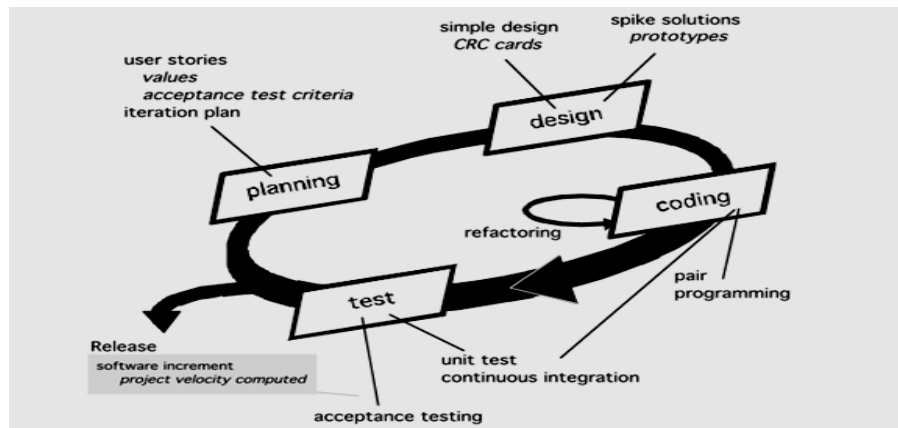
- a. Akurasi dalam pengolahan data
- b. Keandalan terhadap konsistensi dalam pengolahan input dan outputnya serta keandalan dalam menangani pengecualian.
- c. Sistem mudah pakai
- d. Kemampuan menangani masalah yang di luar kondisi normal.
- e. Mampu mengkoordinasi aktifitas untuk mencapai tujuan dan sasaran.

Android Studio

Android Studio merupakan integrated development environment (IDE) atau dalam arti lain adalah sebuah lingkungan pengembangan terintegrasi resmi yang memang dirancang khusus untuk pengembang sistem operasi Google Android (Sintaro et al., 2020), (Puspaningrum et al., 2020), (Rulyana & Borman, 2014). Aplikasi ini dibangun atas sebuah perangkat lunak yang dinamakan IntelliJ IDEA milik JetBrains. Android Studio merupakan pengganti dari Eclipse Android Development Tools atau ADT sebagai IDE utama dalam pengembangan aplikasi Android yang asli.

Metode Pengembangan Agile Software Development

Metode pengembangan Agile merupakan model pengembangan sistem yang cepat dan lebih mementingkan interaksi dengan user dari pada proses dan alat. Karena kepuasan klien merupakan prioritas utama bagi agile software development. Metode Extreme Programming sering juga dikenal dengan metode *Extreme Programming* (Nurkholis et al., 2021), (Ariyanti et al., 2020), (Sulistiani et al., 2021). Metode ini dicetuskan oleh Kent Beck, seorang pakar software engineering. Extreme programming adalah model pengembangan perangkat lunak yang menyederhanakan berbagai tahapan pengembangan sistem menjadi lebih efisien, adaptif dan fleksibel. *Extreme Programming* merupakan salah satu metodologi yang paling sering digunakan dalam *Agile development* (Sulistiani et al., 2020). Metode ini lebih membutuhkan kerja sama dengan pelanggan dan melibatkan pelanggan dalam siklus pengembangan *software* daripada proses terstruktur lainnya.



Gambar 1 Tahap *Xtreme Programming*(Borman et al., 2020)

Alat Pengembangan Sistem

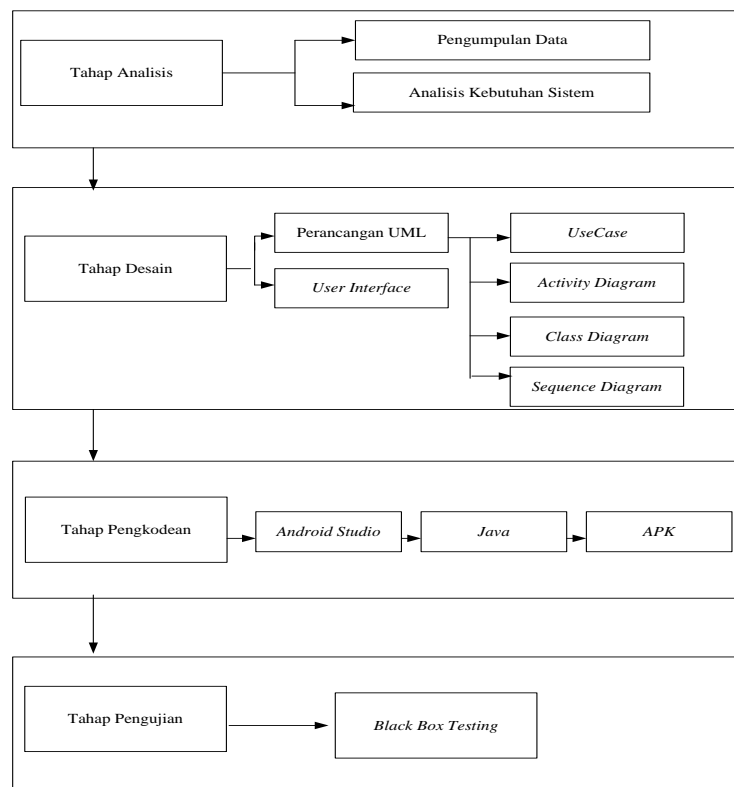
Alat pengembangan sistem yang digunakan peneliti menggunakan UML (unified Modeling language) berfungsi untuk melakukan pemodelan yang tidak terbatas pada metodologi tertentu, kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak(Riswanda & Priandika, 2021). Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah kosakata umum yang ditetapkan tentang istilah dan teknik berbasis objek yang cukup kaya untuk memodelkan setiap proyek pengembangan sistem dari analisis hingga desain (Vidiasari & Darwis, 2020),(Arnova & Ahmad, 2015),(Melinda et al., 2018).

METODE

Kerangka Pemikiran

Penelitian merupakan suatu pencarian, menghimpun data, mengadakan pengukuran, analisis, sintesis, membandingkan, mencari hubungan, menafsirkan hal-hal yang bersifat teka-teki. Suatu metode penelitian memiliki rancangan penelitian tertentu, Rancangan ini menggambarkan prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data dan kondisi arti apa data dikumpulkan, dan dengan cara bagaimana data tersebut diolah.

Menurut *Hillway* dalam bukunya *Introduction to Research* menjelaskan penelitian adalah suatu metode studi yang dilakukan seseorang melalui penyelidikan yang hati-hati dan sempurna terhadap sesuatu masalah, sehingga diperoleh pemecahan yang tepat terhadap permasalahan tersebut.



Gambar 2 Tahapan Penelitian

Tahapan Analisis

Pada tahapan ini melakukan analisis mengenai Kebudayaan Komering yang diperoleh melalui wawancara dengan Tokoh Adat atau Pihak Terkait, metode observasi, dan tinjauan pustaka berdasarkan buku dan jurna-jurnal nasional yang terkait dan sistem yang dibangun secara terkomputerisasi sehingga pengguna dapat dengan mudah mengetahui informasi.

Metode Pengumpulan Data

Metode Wawancara (Interview)

Metode wawancara yaitu metode yang digunakan dengan mengadakan komunikasi tanya jawab/interview secara langsung kepada narasumber dalam rangka pengumpulan data-data yang diperlukan yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas. Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan masyarakat umum khususnya generasi muda. Dengan dilakukannya wawancara ini maka penulis dapat mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang dibutuhkan pada penelitian ini.

Tinjauan Pustaka (Library Research)

Tinjauan Pustaka adalah metode yang dilakukan dengan cara membaca, mencatat dan mengutip sehingga mendukung pengumpulan data yang berhubungan dengan penulisan. Pengumpulan data dilakukan penulis untuk memperkuat landasan teori untuk pengembangan sistem berdasarkan analisis yang dilakukan.

Metode Observasi

Observasi merupakan suatu cara pengambilan data penelitian dengan jalan melihat secara langsung terhadap objek penelitian. Metode observasi digunakan untuk mengamati keseluruhan sistem yang berjalan dengan secara langsung.

Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem adalah kebutuhan yang pada sistem yang merupakan layanan dalam aplikasi yang harus disediakan, serta gambaran proses dari reaksi system terhadap masukan system dan yang akan dikerjakan oleh system diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi mampu memberikan informasi tentang adat istiadat budaya Komering suku Daya bagi pengguna.
2. Aplikasi mampu memberikan informasi mengenai bahasa daerah atau aksara budaya Komering suku Daya bagi pengguna.

3. Aplikasi mampu memberikan kuis mengenai informasi tentang budaya Komerling bagi pengguna

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Sistem

Pada bab ini membahas mengenai implementasi dan pengujian sistem yang telah dibuat. Implementasi dan pengujian sistem ini dilakukan agar dapat mengetahui apakah sistem yang telah diimplementasikan dapat sesuai dengan tujuan Aplikasi Pengenalan Budaya Komerling Berbasis Android. Tahap ini, menjelaskan bagaimana program ini bekerja untuk membantu user/pengguna dalam proses mengetahui tentang Budaya Komerling secara tepat dan cepat dengan menggunakan aplikasi berbasis android program dapat diinstal melalui hp yang dimiliki user.

Tampilan Form Awal

Halaman ini merupakan tampilan awal sistem, sebagai halaman pembuka saat sistem dijalankan halaman ini berisi tentang judul dari sistem dan activity selanjutnya untuk memasuki menu utama. Adapun tampilan splashScreen dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 3 SplashScreen

Tampilan Form Menu Utama

Halaman ini merupakan tampilan menu utama sistem. Adapun tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4 Tampilan Halaman Utama

Tampilan Form Menu Adat Istiadat

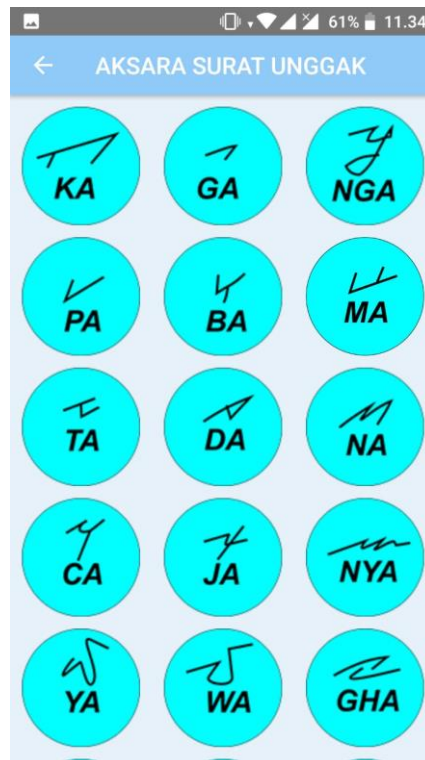
Menu Adat Istiadat merupakan menu yang menampilkan menu Adat Bujang Gadis, Upacara Adat, Pakaian Adat, Kesenian. Adapun tampilan menu adat istiadat terdapat pada gambar 5 sebagai berikut :



Gambar 5 Tampilan Menu Adat Istiadat

Tampilan Form Aksara

Menu Aksara menampilkan tentang Aksara Budaya Komerling yang terdiri dari gambar dan jika pengguna mengeksekusi gambar maka akan muncul audio dari aksara. Aksara ini terdiri dari 19 huruf abjad aksara suku daya. Adapun tampilan Menu Akasara terdapat pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6. Tampilan Menu Aksara

Tampilan Form Menu Rumah Adat

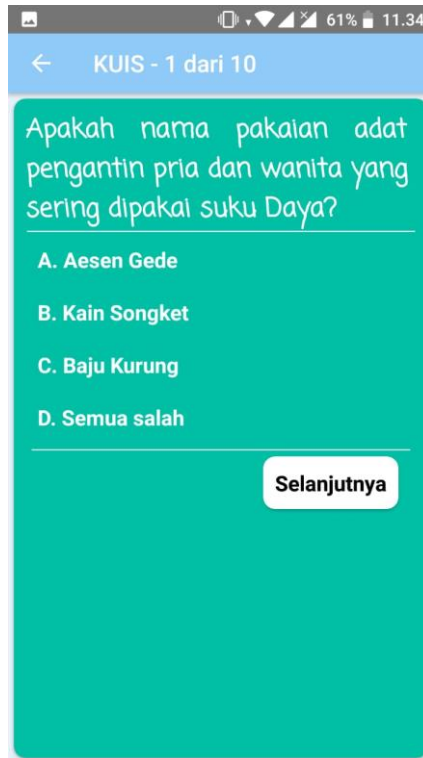
Menu Rumah Adat berfungsi untuk menampilkan tentang penjelasan Rumah Adat Suku Komerling. Adapun tampilan Rumah Adat terdapat pada gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 7 Tampilan Rumah Adat

Tampilan Form Menu Quiz

Menu menu kuis budaya berfungsi untuk menampilkan pertanyaan tentang budaya komering suku daya, dimana pertanyaan terdapat 10 pertanyaan. Jika pengguna salah dalam menjawab pertanyaan maka akan pindah ke pertanyaan selanjutnya dan begitu juga dengan menjawab benar. Skor hasil kuis akan diumumkan jika semua pertanyaan sudah terselesaikan. Adapun tampilan Kuis Budaya terdapat pada gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 8 Tampilan Menu Kuis

Hasil Pengujian Black Box

Pengujian dilakukan oleh 39 orang responden yang masing-masing pengujian dilakukan sebanyak satu kali pengujian. Adapun hasil dari pengujian Aplikasi Pengenalan Budaya Komerling Berbasis Android dapat dilihat sebagai berikut:

I. Pengujian Instalasi Aplikasi

Skenario	Hasil	Pengamatan	Kesimpulan
1. Pemasangan aplikasi pada beberapa perangkat	Aplikasi Berhasil di Install di perangkat	Aplikasi Berhasil dipasang di pada perangkat	Diterima [√] Ditolak []

II. Pengujian Pembukaan

1. Pembukaan Aplikasi	Menampilkan Tampilan awal aplikasi	Tampilan awal Aplikasi ditampilkan	Diterima [√] Ditolak []
-----------------------	------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------

III. Pengujian Menu Utama

Skenario	Hasil	Pengamatan	Kesimpulan
----------	-------	------------	------------

1. Memilih Menu utama	Menampilkan Menu Utama Adat Istiadat, Aksara, Rumah adat dan quis	Menu Utama Adat Istiadat, Aksara, Rumah adat dan quis Ditampilkan	Diterima [<input checked="" type="checkbox"/>] Ditolak [<input type="checkbox"/>]
-----------------------	---	---	--

IV. Pengujian Menu Utama Adat Istiadat

1. Memilih Adat Istiadat	Menampilkan menu adat bujang gadis, upacara adat, pakaian adat, dan kesenian	Menu adat bujang gadis, upacara adat, pakaian adat, dan kesenian ditampilkan	Diterima [<input checked="" type="checkbox"/>] Ditolak [<input type="checkbox"/>]
2. Memilih adat bujang gadis	Menampilkan adat bujang gadis dan gambar	Adat bujang gadis dan gambar ditampilkan	Diterima [<input checked="" type="checkbox"/>] Ditolak [<input type="checkbox"/>]
3. Memilih Upacara Adat	Menampilkan serangkaian Upacar Adat Pernikahan	Serangkaian Upacara Adat Pernikahan ditampilkan	Diterima [<input checked="" type="checkbox"/>] Ditolak [<input type="checkbox"/>]
4. Memilih Pakaian Adat	Menampilkan Pakaian Adat wanita dan pria	Pakaian adat di tampilkan	Diterima [<input checked="" type="checkbox"/>] Ditolak [<input type="checkbox"/>]
5. Memilih Kesenian	Menampilkan Kesenian lagu daerah dan musik daerah, alat musik, tarian	Kesenian lagu daerah dan musik daerah, alat musik, tarian ditampilkan	Diterima [<input checked="" type="checkbox"/>] Ditolak [<input type="checkbox"/>]
6. Memilih Lagu dan Musik daerah	Menampilkan lagu dan musik daerah	Lagu dan musik daerah ditampilkan	Diterima [<input checked="" type="checkbox"/>] Ditolak [<input type="checkbox"/>]
7. Memilih Alat Musik	Menampilkan Alat musik dan memaikan alat musik	Alat musik dan memaikan alat musik ditampilkan	Diterima [<input checked="" type="checkbox"/>] Ditolak [<input type="checkbox"/>]
8. Memilih Tarian	Menampilkan Tarian	Tarian ditampilkan	Diterima [<input checked="" type="checkbox"/>] Ditolak [<input type="checkbox"/>]

V. Pengujian Menu Utama Aksara

Skenario	Hasil	Pengamatan	Kesimpulan
1. Memilih Menu Aksara	Menampilkan Aksara	Aksara Ditampilkan	Diterima [<input checked="" type="checkbox"/>] Ditolak [<input type="checkbox"/>]
2. Memilih Huruf aksara	Mengeluarkan Audio Aksara	Audio Aksara ditampilkan	Diterima [<input checked="" type="checkbox"/>] Ditolak [<input type="checkbox"/>]

VI. Pengujian Menu Rumah Adat

Skenario	Hasil	Pengamatan	Kesimpulan
1. Memilih Menu Rumah Adat	Menampilkan Rumah adat dan deskripsi rumah adat	Rumah adat dan deskripsi ditampilkan	Diterima [<input checked="" type="checkbox"/>] Ditolak [<input type="checkbox"/>]

VII. Pengujian Menu Quis

Skenario	Hasil	Pengamatan	Kesimpulan
1. Memilih Menu Quis	Menampilkan Quis	Quis ditampilkan	Diterima [<input checked="" type="checkbox"/>] Ditolak [<input type="checkbox"/>]

Rumus dari pengujian ini adalah sebagai berikut:

$$\% Skor = \frac{Skor Aktual}{Skor Ideal} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor Aktual : Jawaban diterima responden

Skor Ideal : Total jumlah butir soal yang telah diujikan kepada responden

Adapun kriteria hasil perhitungan kelayakan sistem dari pengujian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Persentase Skor Tanggapan Responden

Jumlah Skor	Kriteria
0.00 – 36.00	Tidak Baik / Tidak Layak
36.01 – 52.00	Kurang Baik / Kurang Layak
52.01 – 68.00	Cukup Baik / Cukup Layak
68.01 – 84.00	Baik / Layak
84.01 – 100	Sangat Baik / Sangat Layak

Berdasarkan pengujian *black box* diatas, berikut ini adalah rumus perhitungan dari pengujian yang telah dilakukan tersebut dengan metode analisis deskriptif. Total butir

pertanyaan kuesioner *black box* sebanyak 15 pertanyaan dan diuji oleh 39 orang responden menghasilkan 585 butir soal diterima dari 585 total jumlah butir pertanyaan.

Hasil = $585/585 \times 100\%$

Hasil = 100%

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan uraian dari bab-bab sebelumnya, penulis menarik kesimpulan yaitu:

Dengan menggunakan aplikasi pengenalan Budaya Komerling berbasis android dapat memperoleh informasi mengenai Kebudayaan Komerling dengan lebih mudah dan melestarikan budaya komering suku daya sehingga dapat terus terjaga dan tidak punah. Aplikasi Pengenalan Budaya Komerling Berbasis Android, yang penulis usulkan menggunakan metode pengumpulan data, yaitu: metode wawancara, kuisisioner, dokumentasi, observasi dan tinjauan pustaka, rancangan melalui alat pengembangan sistem, yaitu: use case memberikan gambaran aktor dan fungsi sistem yang dibuat, activity diagram menggambarkan aktivitas sistem, class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian dari kelas-kelas yang dibuat untuk membangun sistem dan sequence diagram menggambarkan salah satu dari dua jenis diagram interaksi. Metode pengembangan sistem menggunakan metode XP Programming dan Pieces memberikan gambaran mengenai perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Komerling Berbasis Android yang dibuat. Penulisan artikel wajib menyertakan referensi. Referensi diletakkan pada akhir artikel. Referensi minimal harus 10 tahun terakhir. Referensi disajikan mengikuti tatacara seperti contoh berikut dan diurutkan secara alfabetis dan kronologis.

Saran

Berdasarkan penelitian tentang Aplikasi Pengenalan Budaya Komerling Berbasis Android, terdapat beberapa saran antara lain:

1. Diharapkan pengguna dapat lebih mengenal Budaya Komerling melalui Aplikasi Pengenalan Budaya Komerling berbasis Android.
2. Diharapkan sistem yang dirancang dikemudian hari dapat disempurnakan, mencakup ruang lingkup pembahasan tentang budaya Komerling Suku Daya sehingga dapat lebih menarik pengguna.

REFERENSI

- Adrian, Q. J. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 51–54.
- Ahdan, S., & Setiawansyah, S. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Geografis Untuk Pendorong Darah Tetap di Bandar Lampung dengan Algoritma Dijkstra berbasis Android. *Jurnal Sains Dan Informatika: Research of Science and Informatic*, 6(2), 67–77.
- Amanda, D. (2017). *PENGUJIAN KEPUASAN SEBAGAI VARIABEL INTERVENING ANTARA PENGARUH KEPERCAYAAN DAN ATRIBUT PRODUK TABUNGAN BATARA IB TERHADAP LOYALITAS NASABAH (STUDI PADA PT. BANK TABUNGAN NEGARA (PERSERO) TBK, KANTOR CABANG SYARIAH PALEMBANG).*[SKRIPSI]. UIN RADEN FATAH PALEMBANG.
- Ariyanti, L., Satria, M. N. D., & Alita, D. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 90–96.
- Arnova, T., & Ahmad, I. (2015). Sistem Informasi E-Document Korespondensi Pada Korem 043/Gatam. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 1(2), 15–18.
- Biilmilah, R., & Darwis, D. (2017). Audit Kinerja Sistem Informasi Penelusuran Perkara pada Pengadilan Agama Tanjung Karang Kelas IA Bandar Lampung. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 18–23.
- Borman, R. I., Priandika, A. T., & Edison, A. R. (2020). Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan. *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 8(3), 272–277.
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282.
- Damayanti, D., & Sumiati, S. (2018). Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk UMKM Home Industri Berbasis WEB. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.
- Dewi, P. S., Anderha, R. R., Parnabhakti, L., & Dwi, Y. (n.d.). SINGGAH PAI: APLIKASI ANDROID UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA LAMPUNG. *Jurusan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung*, 62.
- Dwinta, H. (2017). *PENGARUH BAURAN PEMASARAN TERHADAP MINAT MEMBELI BARANG ONLINE: STUDI KASUS MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM UIN RADEN FATAH PALEMBANG.*[SKRIPSI]. UIN RADEN FATAH PALEMBANG.
- Febrina, C. A., & Megawaty, D. A. (2021). APLIKASI E-MARKETPLACE

- BAGI PENGUSAHA STAINLESS BERBASIS MOBILE DI WILAYAH BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 15–22.
- Hamidy, F., & Octaviansyah, A. F. (2011). Rancangan Sistem Informasi Ikhtisar Kas Berbasis Web Pada Masjid Ulul Albaab Bataranila Di Lampung Selatan. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Haq, N. M. (2020). AUGMENTED REALITY SEJARAH PAHLAWAN PADA UANG KERTAS RUPIAH DENGAN TEKNOLOGI FACIAL MOTION CAPTURE BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 100–108.
- Lathifah, L., Suaidah, S., Anam, M. K., & Suandi, F. (2021). PEMODELAN ENTERPRISE ARCHITECTURE MENGGUNAKAN TOGAF PADA UNIVERSITAS X PALEMBANG. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 7–12.
- Melinda, M., Borman, R. I., & Susanto, E. R. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Publik Berbasis Web (Studi Kasus: Desa Durian Kecamatan Padang Cermin Kabupaten Pesawaran). *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 1–4.
- Mulyanto, A., & Rikendry, R. (2007). Sistem Kontrol Pergerakan Robot Beroda Pemadam Api. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Nurkholis, A., Susanto, E. R., & Wijaya, S. (2021). Penerapan Extreme Programming dalam Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Publik. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 124–134.
- Parjito, P., Sulistiani, H., & Purwanto, I. (2009). Rekayasa Penawaran Produk Asuransi Secara Online pada PT. Aig Life Lampung. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Pratama, B., & Priandika, A. T. (2020). SISTEM INFORMASI LOCATION BASED SERVICE SENTRA KERIPIK KOTA BANDAR LAMPUNG BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 81–89.
- Priandika, A. T. (2021). SISTEM PENGENDALIAN INTERNAL MONITORING INVENTORY OBAT MENGGUNAKAN SUPPLY CHAIN MANAGEMENT. *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi Dan Komputer*, 12(1), 36–44.
- Puspaningrum, A. S., Firdaus, F., Ahmad, I., & Anggono, H. (2020). Perancangan Alat Deteksi Kebocoran Gas Pada Perangkat Mobile Android Dengan Sensor Mq-2. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 1–10.
- Rahmanto, Y., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi pembelajaran audit sistem informasi dan tata kelola teknologi informasi berbasis

- Mobile. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 62–67.
- Riswanda, D., & Priandika, A. T. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN BARANG BERBASIS ONLINE. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 94–101.
- Rulyana, D., & Borman, R. I. (2014). Aplikasi Simulasi Tes Potensi Akademik Berbasis Mobile Platform Android. *Seminar Nasional FMIPA-Universitas Terbuka. DKI Jakarta*.
- Sintaro, S., Surahman, A., & Khairandi, N. (2020). Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Futsal Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), 22–31.
- Sofian, H. O. (n.d.). *Jejak-Jejak Budaya Penutur Bahasa Austronesia Di Sumatera Selatan*.
- Sulistiani, H., Setiawansyah, S., & Darwis, D. (2020). Penerapan Metode Agile untuk Pengembangan Online Analytical Processing (OLAP) pada Data Penjualan (Studi Kasus: CV Adilia Lestari). *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 50–56.
- Sulistiani, H., Yuliani, A., & Hamidy, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming. *Technomedia Journal*, 6(1 Agustus).
- Vidiasari, A., & Darwis, D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kredit Buku Cetak (Studi Kasus: CV Asri Mandiri). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 13–24.