**APLIKASI GAME EDUKASI TARIAN DAERAH DAN RUMAH ADAT DAERAH BERBASIS ANDROID**

**Elva Yundra Rindyana1, Rahman Abdillah2, V. H Valentino3**

Fakultas Teknik, Dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI

Email: [elvayundra8@gmail.com](mailto:elvayundra8@gmail.com)

**Abstrak**

Tujuan penelitian adalah sebagai media pembelajaran tarian daerah dan rumah adat daerah dan dapat dijadikan sebagai pembekalan masyarakat agar lebih mengetahui tarian daerah dan rumah adat daerah dengan benar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *System Development Life Cycle (SDLC) waterfall* suatu metode penelitian yang mempunyai ciri khas pengerjaan setiap fase dalam waterfall harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya Alat bantu analisis yang digunakan yaitu *Flowchart* dan *Unified Modeling* *Language*. Perangkat lunak yang digunakan dengan bantuan bahasa pemrograman Java, Editor Android Studio, Android Standar Development Kit, dan Android Development Tools. Kesimpulannya adalah aplikasi ini dibangun agar dapat memberikan kemudahan dalam pembelajaran edukasi tarian daerah dan rumah adat daerah.

**Kata kunci:** aplikasi, tarian daerah, rumah adat daerah

***Abstract***

*The purpose of the research is as a medium for learning traditional dances and regional traditional houses and can be used as a debriefing for the community to better know the traditional dances and regional traditional houses properly. The research method used is the System Development Life Cycle (SDLC) waterfall method, a research method that has the characteristics of each phase in the waterfall must be completed before proceeding to the next phase The analytical aid used is Flowchart and Unified Modeling Language. Software used with the help of the Java programming language, Android Studio Editor, Android Standard Development Kit, and Android Development Tools. The conclusion is that this application was built so that it can provide convenience in learning regional dance education and local traditional houses.*

***Keywords:*** *application, regional dances, regional traditional houses*

1. **PENDAHULUAN**

Perkembangan dunia teknologi serta digitalisasi sebagai salah satu bagian yang ikut berperan dalam membawa era baru dalam menyikapi segala aspek kehidupan. Namun salah satu dampak negative dari kemajuan teknologi adalah tersisihkannya kebudayaan kita. Oleh karena itu, ketikapengetahuan budaya semakin memudar, maka bayangan akan kepunahan dan kehancuran budaya Indonesia semakin dekat.

Seiring dengan perkembangan zaman, kebudayaan yang ada di Indonesia saat ini secara perlahan tapi

pasti mulai terlupakan. Banyak masyarakat khususnya para siswa sekolah dasar dan generasi muda tidak mengetahui dan mengenal begitu banyak keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia yang seharusnya pembelajaran mengenai budaya tanah air dilakukan sejak dini karena untuk melestarikan warisan budaya tersebut. Hal ini terjadi karena begitu banyak kebudayaan asing yang masuk ke negara kita dan dengan mudah diterima oleh masyarakat, khusunya para siswa sekolah dasar dan generasi muda yang lebih menyukai budaya asing dari pada budaya tanah air, sehingga banyak kebudayaan asing yang negatif justru diserap oleh generasi muda penerus saat ini.

Masalah yang dialami adalah kesulitan untuk memindahkan pengetahuan budaya dari generasi ke generasi. Kekayaan budaya bangsa perlu diperkenalkan kepada generasi muda sejak usia dini. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi multimedia bagi pendidikan yang saat ini telah menjadi cerminan pengetahuan, tidak terkecuali dengan video-game.

Dalam game yang akan dikembangkan berisi tentang tarian daerah dan rumah adat daerah. Indonesia merupakan salah satu dari sekian banyak Negara di dunia yang kaya akan kebudayaan tersebar di hampir semua aspek kehidupan, mulai dari alat musik tradisional, adat istiadat, tarian adat, pakaian hingga bangunan arsitektural yang berupa rumah adat di tiap provinsi di Indonesia.

Oleh karenanya, peneliti tertarik untuk membuat “Aplikasi Game Edukasi Tarian Daerah dan Rumah Adat Daerah Berbasis Android”. Peneliti berharap dengan aplikasi program ini dapat memudahkan pengguna dalam mencari informasi tentang tarian daerah dan rumah adat daerah yang ada di Indonesia.

1. **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan untuk mengetahui hasil dari penelitian dengan cara mengumpulkan, mencatat, dan menganalisa informasi data yang ada.Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data-data dan informasi untuk mendukung penyempurnaan hasil dari penelitian ini, antara lain:

1. **Studi Keputusan**

Pengumpulan data dan informasi dari kutipan-kutipan buku, serta hasil laporan dan penulisan melakukan studi keputusan berdasarkan referensi dan berbagai diskusi pembahasan baik dengan dosen pembimbing maupun dengan orang yang berkompeten pada kasus ini. Studi kepustakaan bertujuan untuk mempelajari dan memahami dasar teori yang berhubungan dengan analisa kebutuhan yang telah dilakukan. Selain itu, penulis juga melakukan studi dari berbagai media yang berupa artikel-artikel baik dari internet maupun media cetak untuk menunjang demi terselesaikannya tugas akhir ini.

1. **Wawancara**

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab antara penanya (*interviewer*) dengan penjawab (*responden*). Penulis melakukan *interview* kepada masyarakat di sekitar rumah penulis untuk mendapatkan data informasi yang dikumpulkan.

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**



Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 1. Flowchart Splashscreen**



Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 2. Flowchart Menu Awal**



Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 3. Flowchart Menu Pengenalan**



Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 4. Flowchart Menu Kuis**



Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 5. Flowchart Menu Tentang**



Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 6. Flowchart Menu Info**

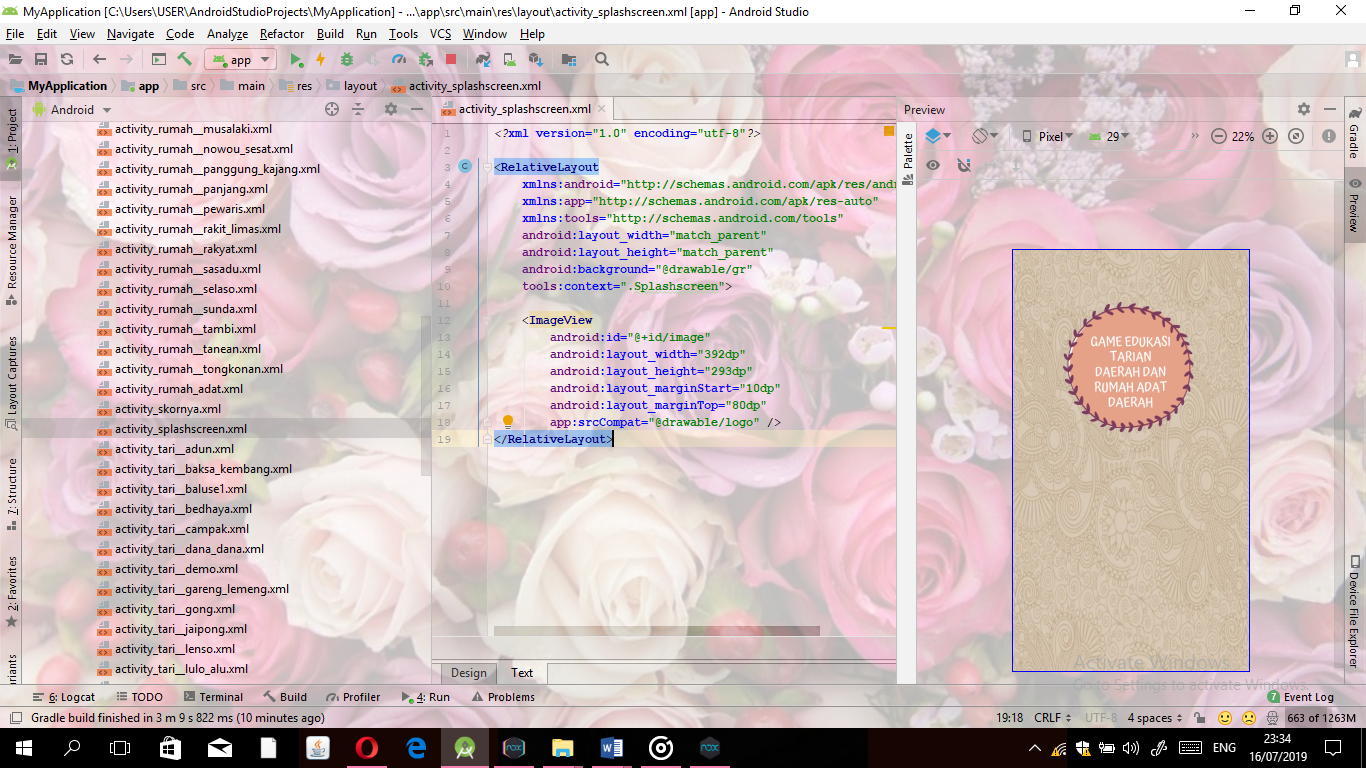
 Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 7. *Use Case Diagram Game* Edukasi**

 Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 8. *Activity Diagram Game* Edukasi**

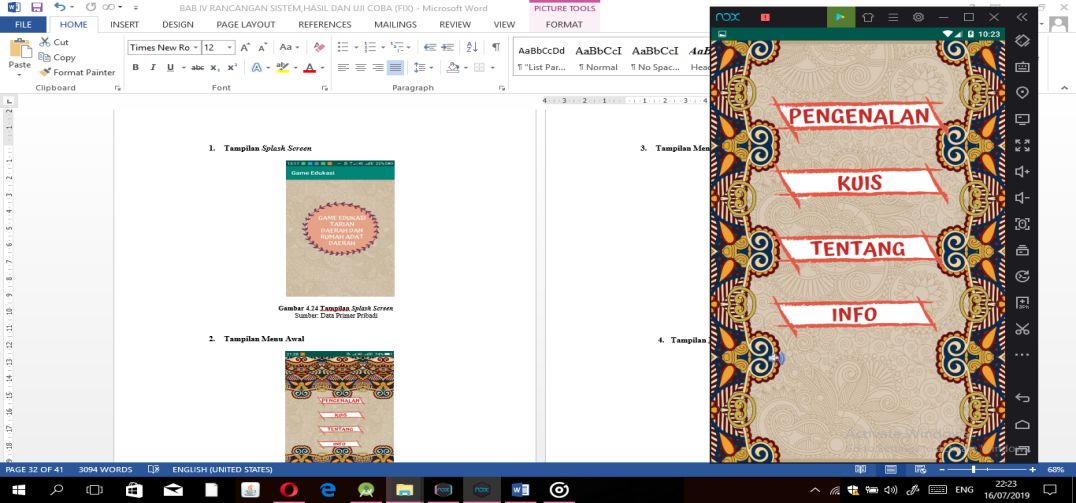
Selanjutnya penulis membuat aplikasi dengan menggunakan Android Studio. Berikut ini adalah tampilan dari aplikasi tarian daerah dan rumah adat daerah berbasis android :



Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 9. Tampilan Splashscreen**

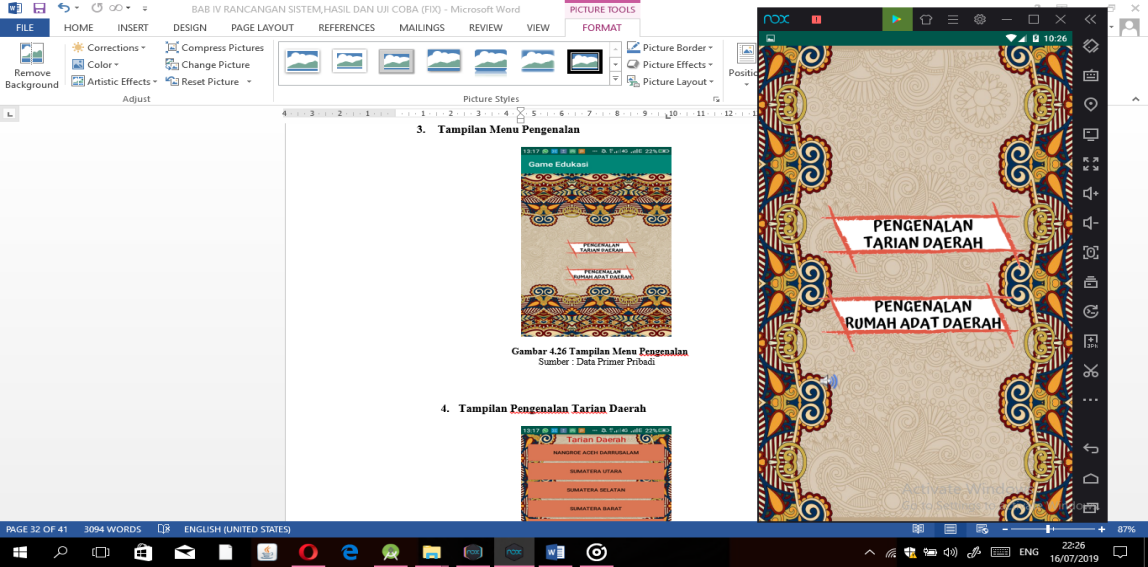
Tampilan ini menampilkan splash screen yang pertama kali muncul saat membuka aplikasi, pada menu ini menampilkan gambar yang merupakan logo aplikasi.



Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 10. Tampilan Menu Awal**

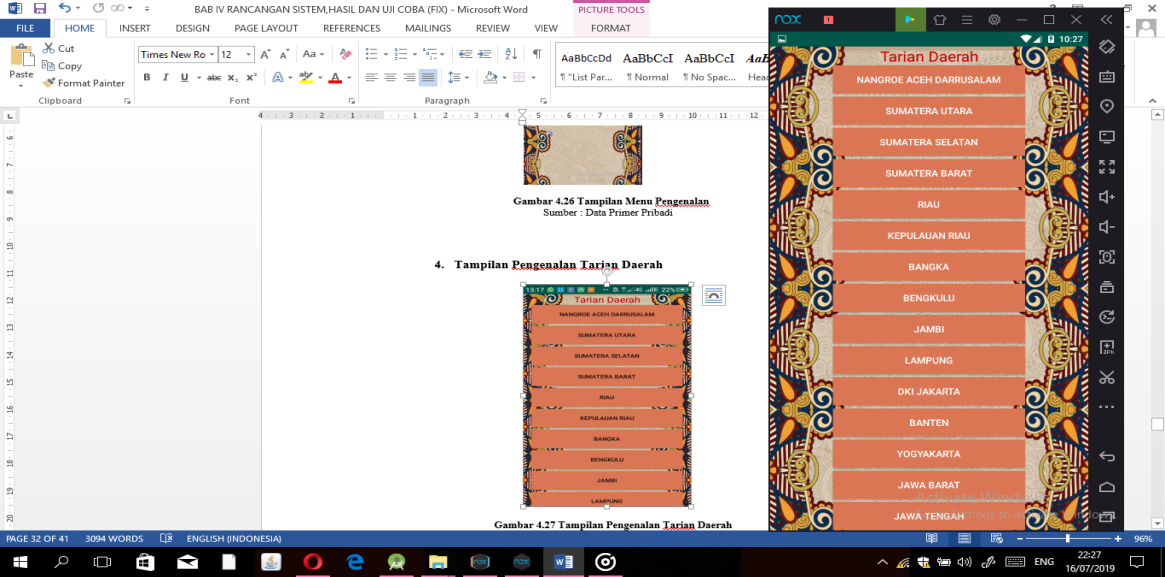
Tampilan menu ini ditujukan agar pengguna dapat memilih jenis menu yang akan dibuka. Dengan menklik salah satu Button menu dan akan menuju kehalaman yang sesuai dengan menu yang dipilih pengguna.



Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 11. Tampilan Menu Pengenalan**

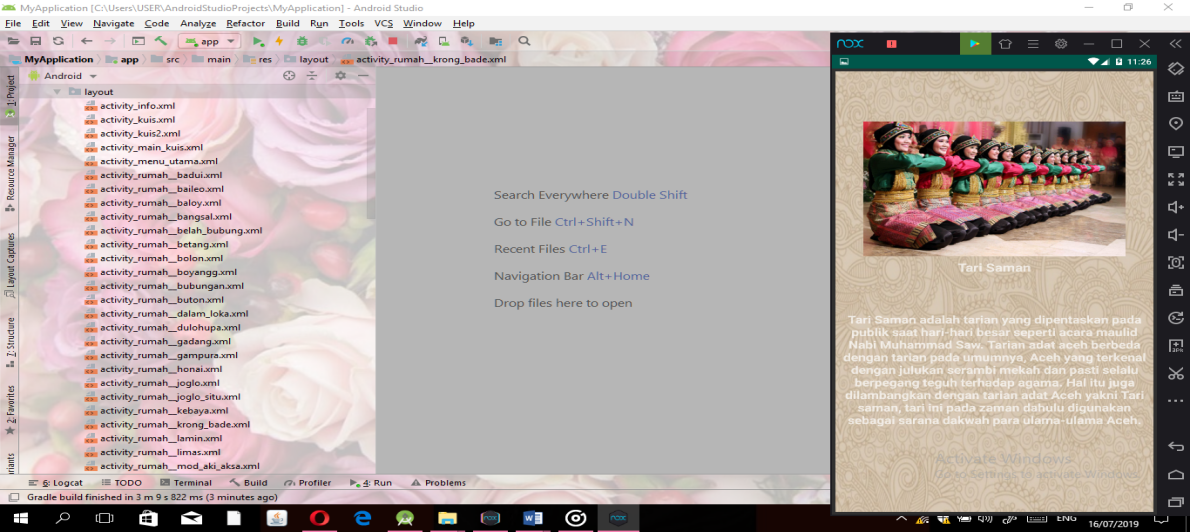
Tampilan menu ini ditujukan agar pengguna dapat memilih pengenalan yang akan ditampilkan, ada dua *Button* pengenalan yaitu: pengenalan tarian daerah dan pengenalan rumah adat daerah.



Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 12. Tampilan Pengenalan Tarian Daerah**

Tampilan ini ditujukan agar pengguna dapat memilih nama provinsi yang akan dibuka dan akan tampil nama tarian daerah, gambar dan informasi singkat mengenai tarian daerah yang di buka, Dengan pilih provinsinya, dan klik *Button* dan akan tampil deskripsi dari tarian daerah yang provinsi nya telah dipilih.

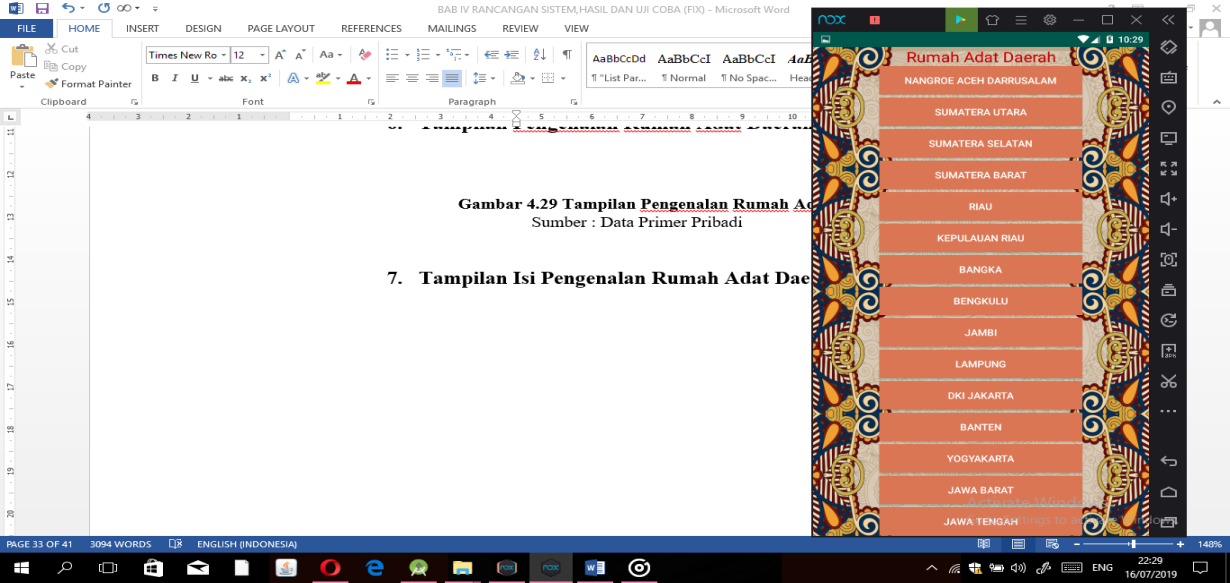


Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 13. Tampilan Isi Pengenalan**

**Tarian Daerah**

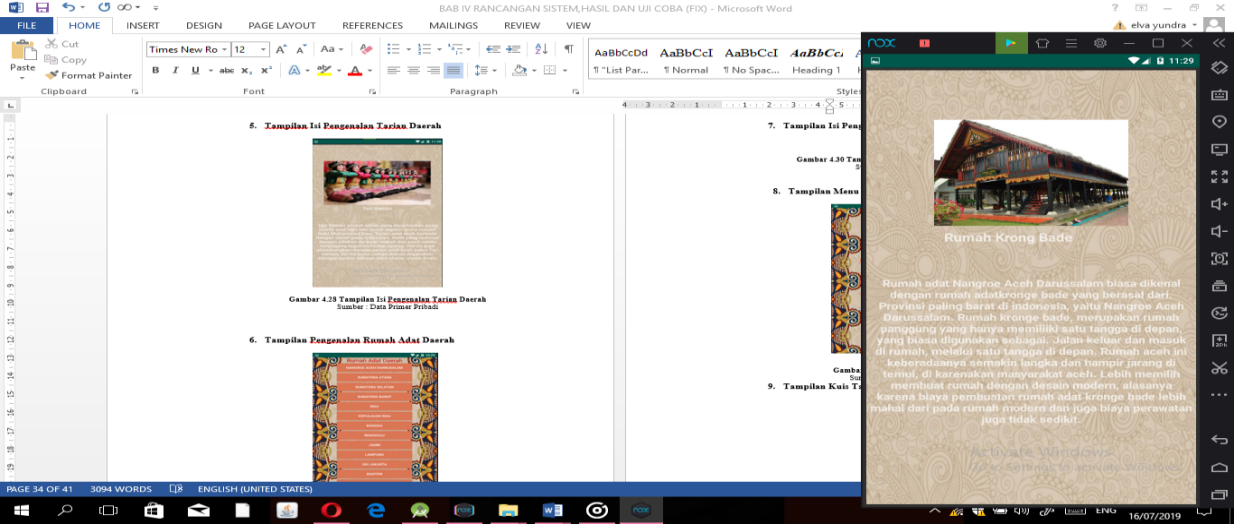
Tampilan ini ditujukan agar pengguna dapat melihat isi dari deskripsi tarian daerah dari provinsi yang dipilih.



Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 14. Tampilan Pengenalan Rumah Adat Daerah**

Tampilan ini ditujukan agar pengguna dapat memilih nama provinsi yang akan dibuka dan akan tampil nama tarian daerah, gambar dan informasi singkat mengenai rumah adat daerah yang di buka, Dengan pilih provinsinya, dan klik *Button* dan akan tampil deskripsi dari rumah adat daerah yang provinsi nya telah dipilih.

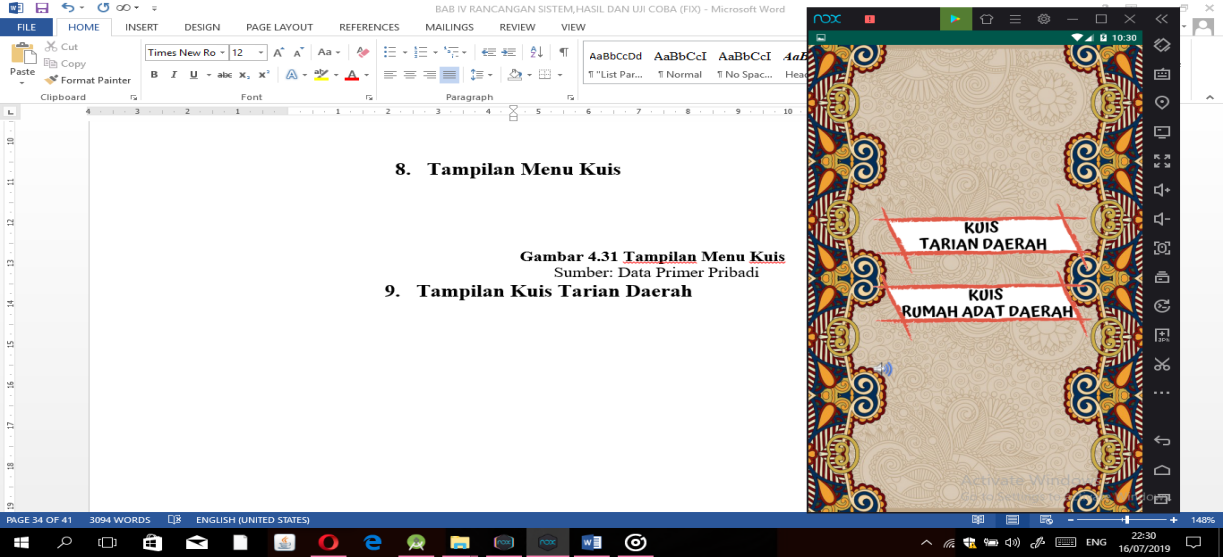


Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 15. Tampilan Isi Pengenalan**

**Rumah Adat Daerah**

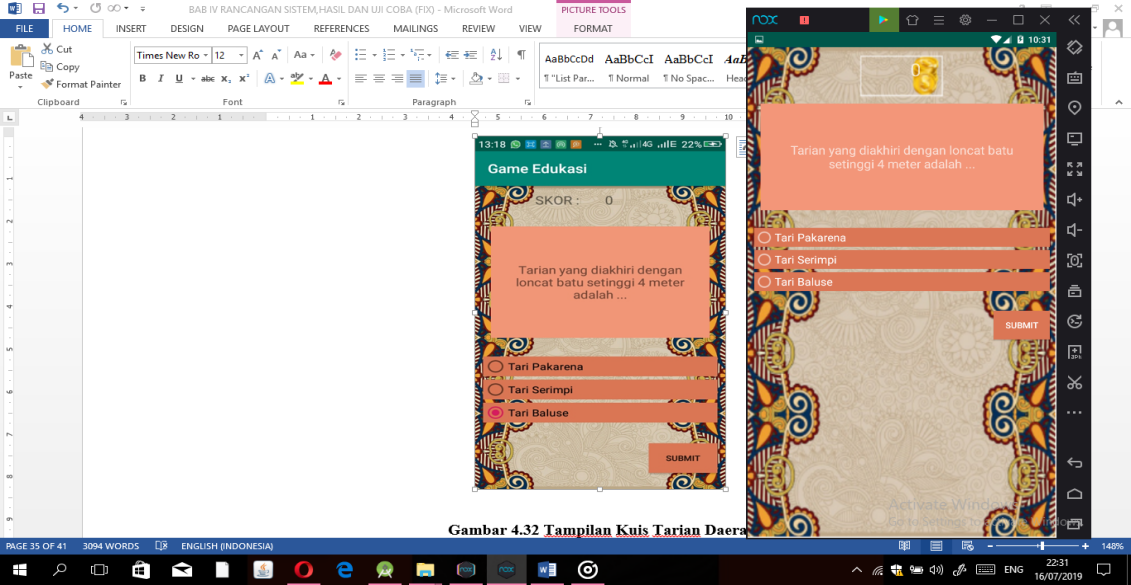
Tampilan Info ini menampilkan halaman info rumah adat daerah dalam aplikasi ini, yang ditampilkan berupa gambar rumah adat daerah, nama rumah adat daerah dan info singkat mengenai rumah adat yang di buka.



Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 16. Tampilan Menu Kuis**

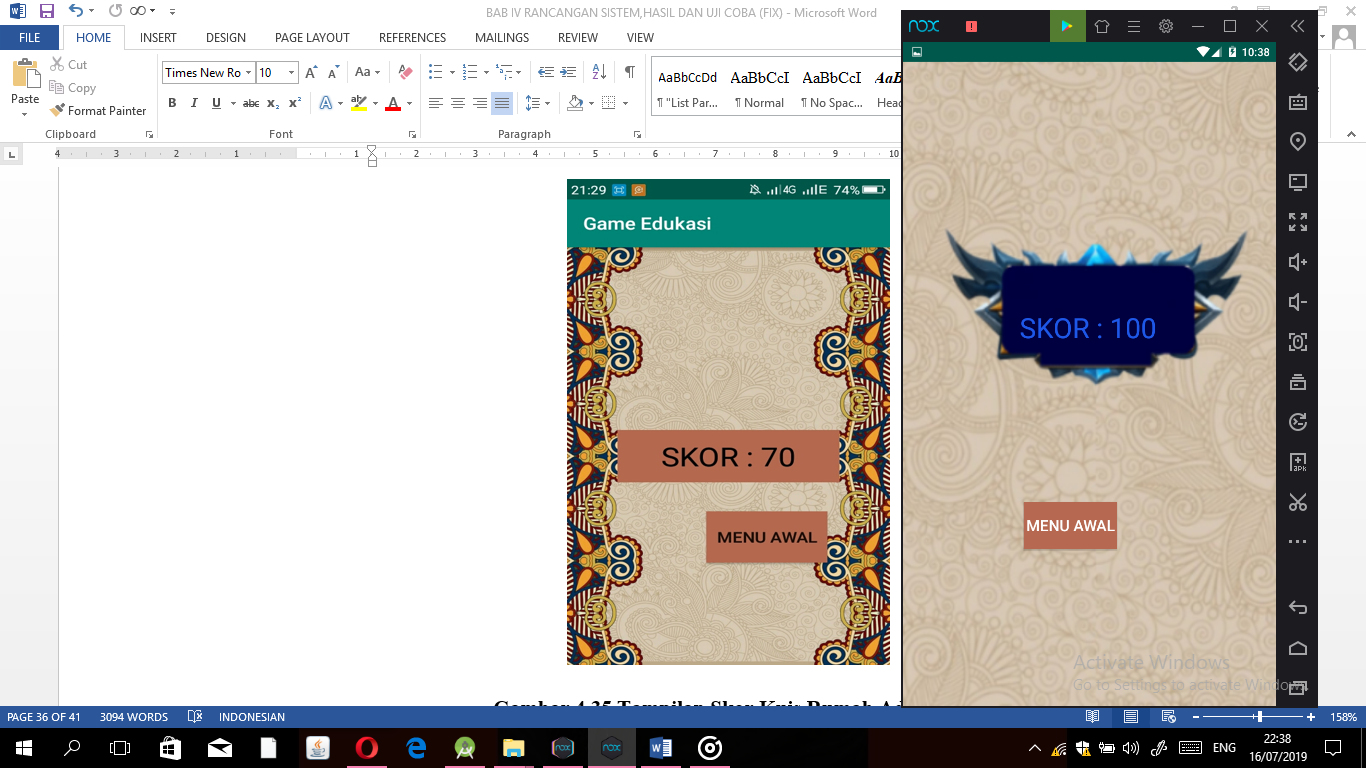
Tampilan menu ini menampilkan informasi singkat mengenai Tarian Daerah dan Rumah Adat Daerah. Jika ingin kembali ke menu awal klik *button* kembali.



Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 17. Tampilan Kuis Tarian Daerah**

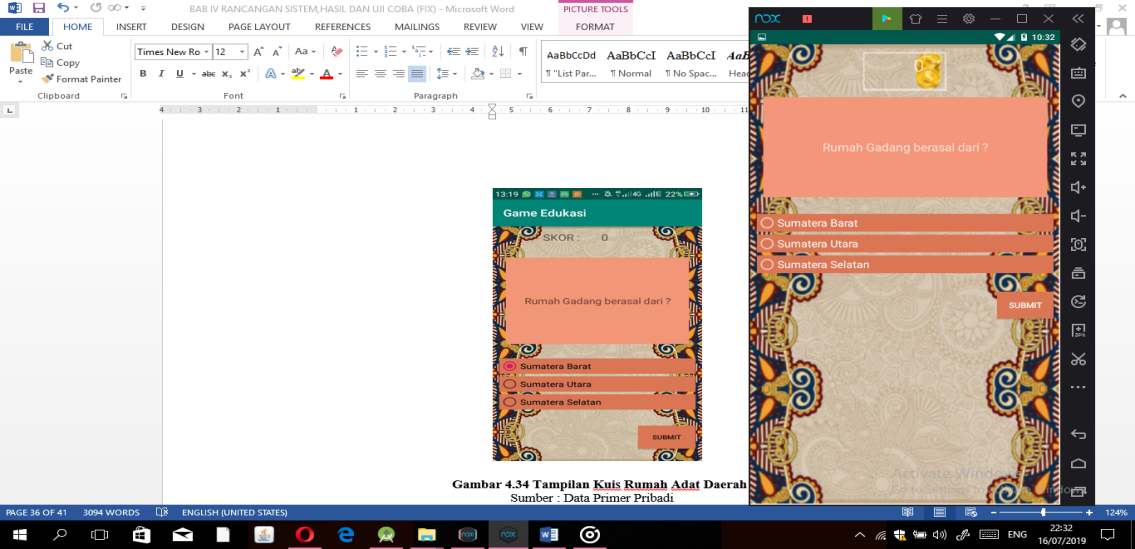
Tampilan ini menampilkan pertanyaan dan *radio button* pilihan jawaban untuk dapat dipilih dan akan muncul skornya di bagian atas layar.



Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 18. Tampilan Skor Kuis Tarian Daerah**

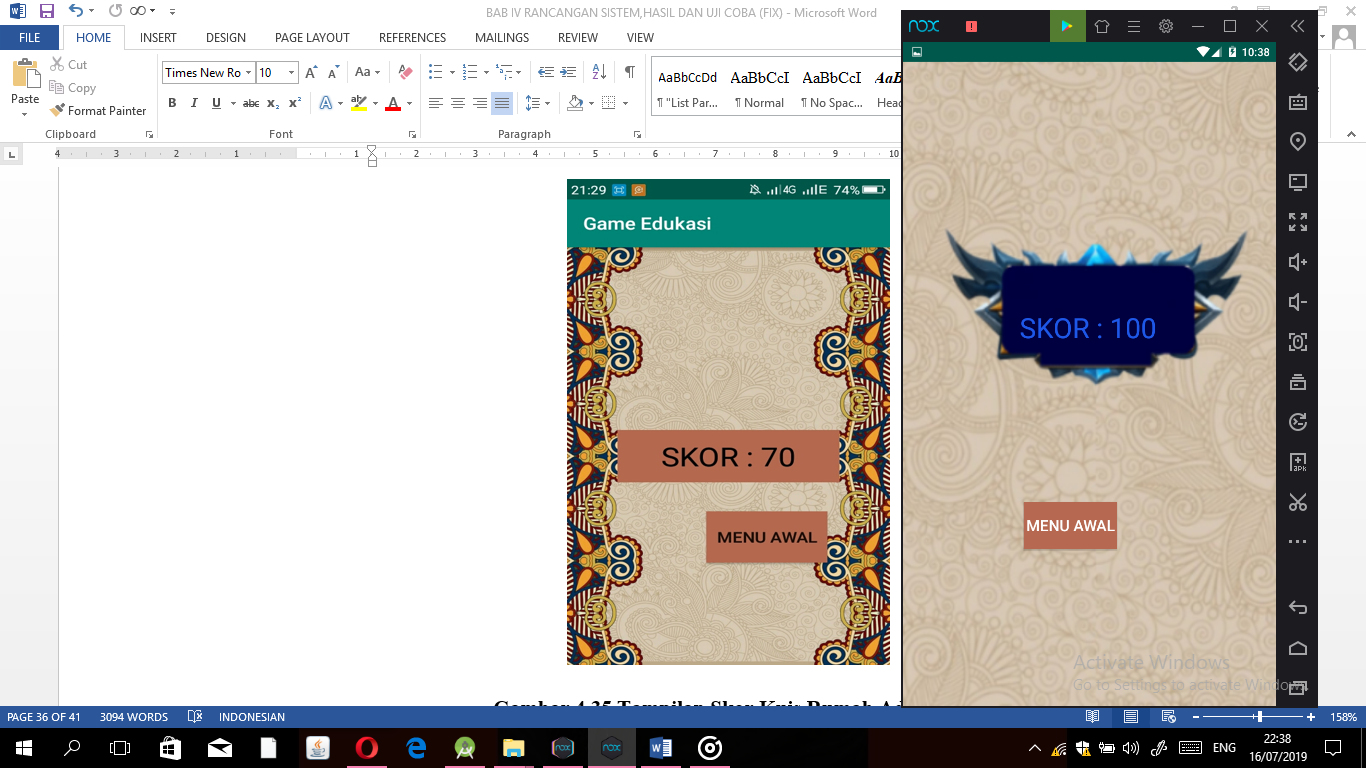
Tampilan ini menampilkan jumlah skor dari kuis tarian daerah yang telah dimainkan.



Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 19. Tampilan Kuis Rumah Adat Daerah**

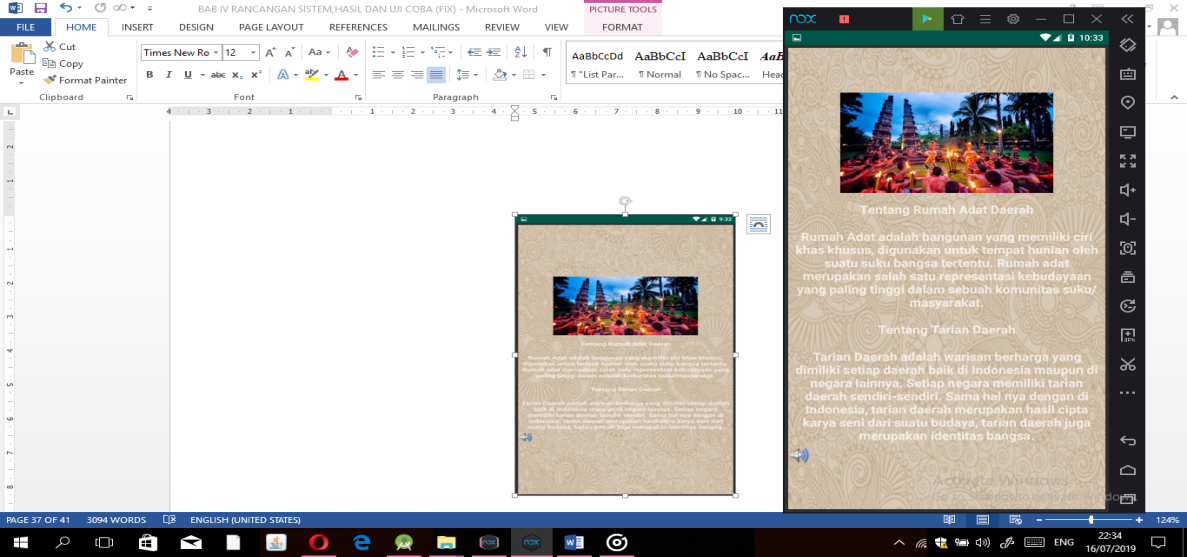
Tampilan ini menampilkan pertanyaan dan *radio button* pilihan jawaban untuk dapat dipilih dan akan muncul skornya di bagian atas layar.



Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 20. Tampilan Skor Kuis Rumah Adat Daerah**

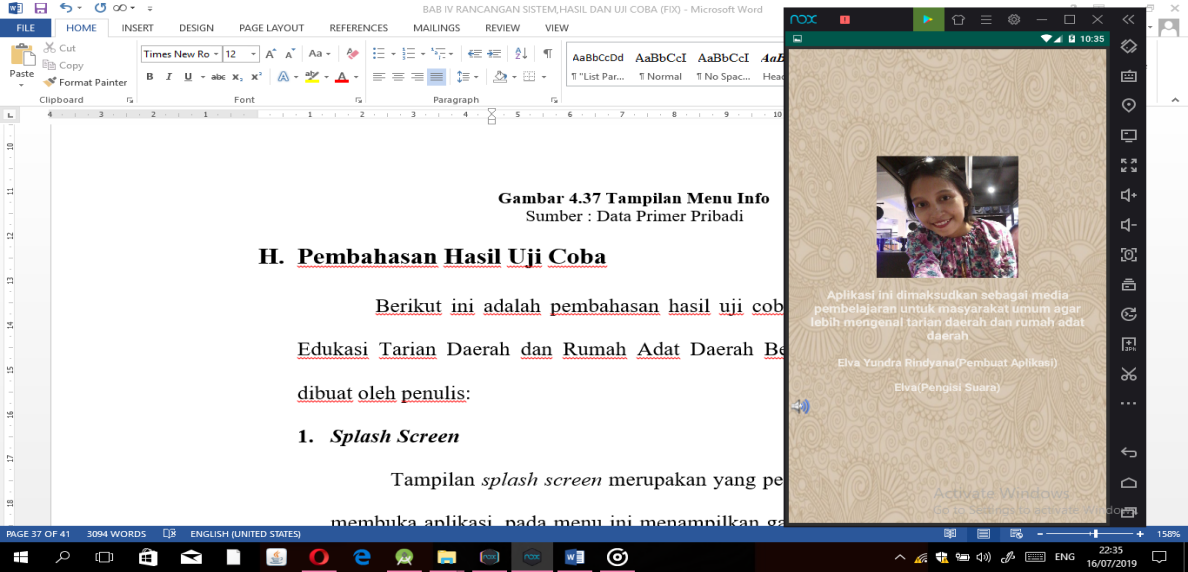
Tampilan ini menampilkan jumlah skor dari kuis tarian daerah yang telah dimainkan.



Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 21. Tampilan Menu Tentang**

Tampilan ini menampilkan tentang informasi singkat mengenai tarian daerah dan rumah adat daerah.



Sumber : Data Primer Pribadi

**Gambar 22. Tampilan Menu Info**

Tampilan Layar ini menampilkan maksud dari dibuatnya aplikasi tarian daerah dan rumah adat daerah.

1. **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang penulis lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi *Game* Edukasi Tarian Daerah dan Rumah Adat Daerah Berbasis Android dengan dasar pemrograman *Android Studio* ini telah berhasil dan berjalan dengan baik pada perangkat android dengan minimum sistem *ICE CREAM SANDWICH* 4.0.
2. Aplikasi pembelajaran edukasi untuk anak usia dini ini cukup mudah digunakan oleh anak-anak sebagai panduan pembelajaran.
3. Materi yang diajarkan dalam aplikasi sangat sesuai dengan anak-anak prasekolah.

**DAFTAR PUSTAKA**

Penulisan daftar pustaka

[1] M. P. Suprianto, Dodit., Rini Agustina, S.Kom, *Pemrograman Aplikasi Android*, MediaKom. Yogyakarta, 2012.

[2] Sulihati & Andriyani, *Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android pada Universitas Tama Jagakarsa*. 2016.

[3] N. Safaat, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Informatik. Bandung, 2012.

[4] J. Enterprise, *Belajar sendiri Photoshop cs6*, Kompas Gra. Yogyakarta, 2013.

[5] Wahana Komputer, *Step by step menjadi pemprogramer Android*, Andi. Yogyakarta, 2013.