

## PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI LAGU DAERAH INDONESIA BERBASIS ANDROID

Yulianti Aeni<sup>1</sup>, Imam Himawan<sup>2</sup>

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer  
Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur  
yuliantiaeni08@gmail.com<sup>1</sup>, imamhimawann@gmail.com<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang pengenalan lagu-lagu daerah di Indonesia. Manfaat penelitian ini dapat meningkatkan wawasan pada masyarakat dalam mengenal berbagai lagu daerah Indonesia secara efisien dengan perangkat *smartphone* berbasis android. Metode penelitian subjektif kualitatif dengan teknik pengumpulan data dan dokumen pengamatan (Observasi), wawancara narasumber terkait dan melakukan studi pustaka baik dari buku, jurnal serta internet. Hasil dari penelitian ini menambah ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai lagu-lagu daerah baik untuk peneliti maupun pengguna aplikasi lagu daerah Indonesia.

**Kata Kunci :** Perancangan, Aplikasi, Lagu Daerah, Android

### Abstract

*This research aims to provide information to the public about the introduction of regional songs in Indonesia. The benefits of this research can increase people's insight into various Indonesian regional songs efficiently using Android-based smartphone devices. Qualitative subjective research method using data collection techniques and observation documents (Observation), interviewing relevant sources, and conducting literature studies from books, journals, and the internet. The results of this research increase knowledge and insight regarding regional songs for both researcher and users of Indonesian regional song applications.*

**Keywords:** Design, Application, Regional Songs, Android

### PENDAHULUAN

Perkembangan yang pesat dari teknologi komunikasi saat ini, telah merubah sudut pandang masyarakat yang telah memanfaatkan teknologi komunikasi pada *smartphone* tidak hanya untuk sebatas alat komunikasi saja, saat ini banyak masyarakat modern yang telah menggunakan media komunikasi *smartphone* sebagai alat untuk keperluan bisnis, media pembelajaran maupun mencari berbagai macam informasi, dimana masyarakat saat ini telah menganggap *smartphone* sebagai kebutuhan yang sangat praktis dalam penggunaannya. Pengguna *smartphone* di Indonesia terus meningkat disetiap tahunnya, Berada di peringkat ke-lima terbesar di dunia dalam daftar pengguna *smartphone* (Gifary, 2015). Tren teknologi yang canggih pada ponsel yang muncul pada era zaman sekarang banyak menghadirkan ide-ide kreatif, inovatif, menarik serta jangkauan yang luas dengan penggunaan yang sederhana serta mudah digunakan, sehingga fitur-fitur yang disediakan dapat menghasilkan informasi yang menarik dan fungsionalitas.

Dengan berkembangnya *smartphone* android memberikan dampak positif terhadap masyarakat dalam menambah wawasan. Salah satunya adalah dengan pengenalan lagu daerah yang terdapat di Indonesia. Lagu daerah merupakan salah satu keanekaragaman budaya di Indonesia. Lagu daerah diciptakan disetiap daerah di Indonesia dan berisikan pesan moral yang didasari atas adat istiadat yang berlaku di daerah masing-masing. Salah satu ciri khas lagu daerah yang membedakan dengan daerah lainnya adalah dalam segi bahasa yang di dalam liriknya sesuai dengan bahasa daerah masing-masing.

Namun seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, budaya luar perlahan mempengaruhi pola pikir masyarakat yang lebih modern. Minat masyarakat terhadap lagu daerah menurun seiring berkembangnya lagu-lagu modern, bahkan saat ini sangat jarang lagu daerah Indonesia dinyanyikan secara tidak langsung melemahkan identitas bangsa dan dengan begitu banyaknya

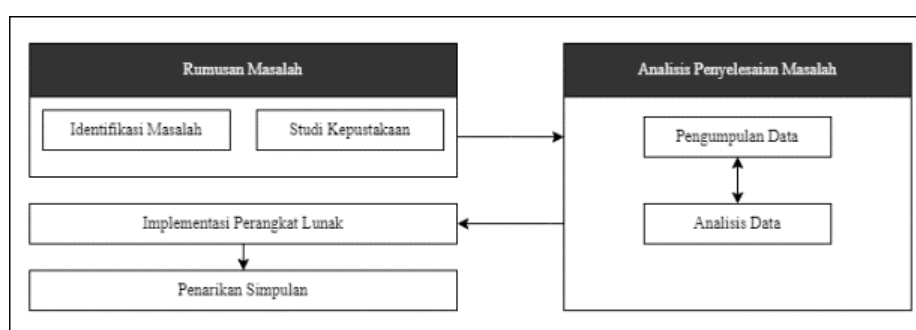
lagu-lagu daerah di Indonesia masyarakat hanya tahu lagu daerahnya saja tanpa mengetahui lagu daerah provinsi lain yang terdapat di Indonesia, terlebih media pembelajaran yang masih sedikit tentang lagu daerah Indonesia dan media pembelajarannya masih konvensional atau masih berupa buku sehingga menyulitkan masyarakat mengetahui tentang lagu-lagu daerah yang terdapat di Indonesia. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik membuat penelitian tentang perancangan aplikasi edukasi lagu daerah indonesia berbasis android.

## PENELITIAN RELEVAN

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menjadi pertimbangan peneliti, penelitian yang dilakukan oleh (Nadiah, 2022) dengan judul penelitian Perancangan Aplikasi Sosial Budaya “HAI SULSEL” Provinsi Sulawesi Selatan Berbasis Android. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian *R&D*, hasil dari penelitian menghasilkan informasi kebudayaan agar masyarakat dapat mempelajari dan menambah wawasan dalam mengenal budaya Sulawesi Selatan dengan menggunakan *software Visual Studio Code*. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Julianto, 2020) dengan judul penelitian Perancangan Sistem Informasi Kuliner Nusantara Berbasis Android, hasil dari penelitian ini dapat membantu masyarakat untuk lebih mengetahui berbagai macam kuliner khas Nusantara dan mampu melestarikan kuliner Nusantara. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Purnomo et al., 2016) penelitian yang berjudul Pengembangan Aplikasi Info Lagu Nusantara Berbasis Android Untuk Melestarikan Warisan Budaya Indonesia, hasil dari penelitian tersebut mampu menjadikan media pembelajaran bagi siswa dalam mempelajari lagu-lagu nusantara dengan disertai fasilitas *quiz* yang dapat mengukur tingkat penguasaan materi, model aplikasi yang dibuat berupa model *client-server*. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Ahmadian & Safwanda, 2017) dengan penelitian yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Lagu Daerah di Indonesia Berbasis Android, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan media pembelajaran seni dan budaya tentang lagu daerah di Indonesia dan menjadi media promosi tiap daerah indonesia dengan lagu khasnya masing-masing. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Baya et al., 2022) dengan judul penelitian *Design and build an Indonesian Folk Songs Rhythm Game* dengan menggunakan metode penelitian *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*, hasil rancangan berupa Aplikasi Game Nusantara Beats menjadi sarana pembelajaran dan pengenalan lagu daerah nasional serta sebagai salah satu upaya pelestarian budaya yang ada di Indonesia. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Dewi, 2021) dengan judul penelitian *Android\_Based Media For Learning Regional Songs and Culture* dengan menggunakan metode penelitian *Prototype* dan hasil dari penelitian memberika informasi tentang nama provinsi, nama ibukota, posisi geografis, tanggal berdiri, luas wilayah, jumlah penduduk, tarian tradisional, senjata tradisional, rumah adat, alat musik, lagu daerah dan cerita rakyat yang berada di seluruh Indonesia.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian selama 4 bulan, dimulai dari bulan Mei 2024 sampai Agustus 2024, mulai dari mengumpulkan data hingga penulisan laporan, di TK Ananda Cawang yang beralamatkan Jl. Masjid Bendungan No.7 Kel. Cawang. Gambar 1 adalah diagram alir tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.



Gambar 1. Diagram Alir Tahapan Penelitian

Berdasarkan Gambar 1, maka tahapan-tahapan penelitian terdiri dari identifikasi masalah, studi kepustakaan, pengumpulan data (data primer, observasi, wawancara dan data sekunder), analisis data, implementasi perangkat lunak, dan penarikan kesimpulan

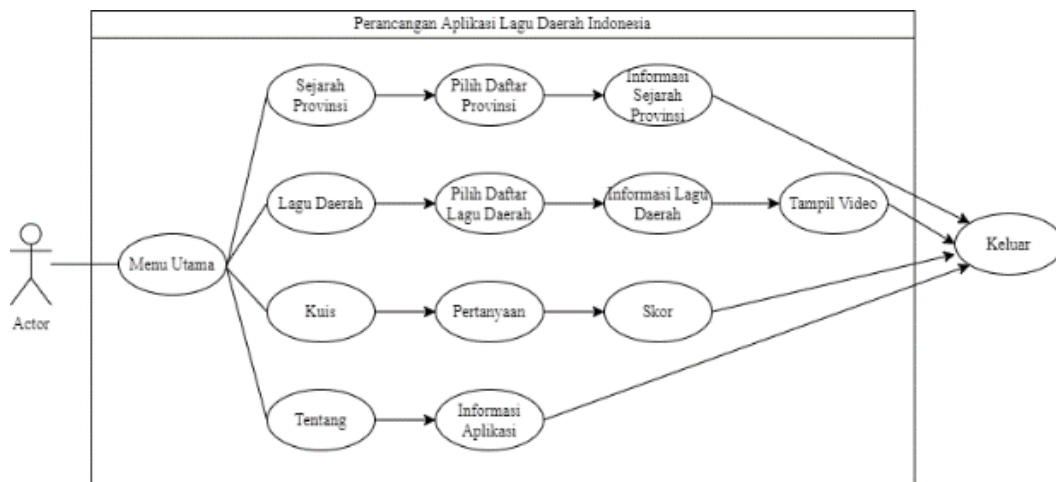
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan olah data dengan mengumpulkan data-data yang akurat dan tepat dalam merancang aplikasi sehingga penelitian ini menghasilkan aplikasi yang mudah digunakan oleh user.

### Pemodelan Perangkat Lunak

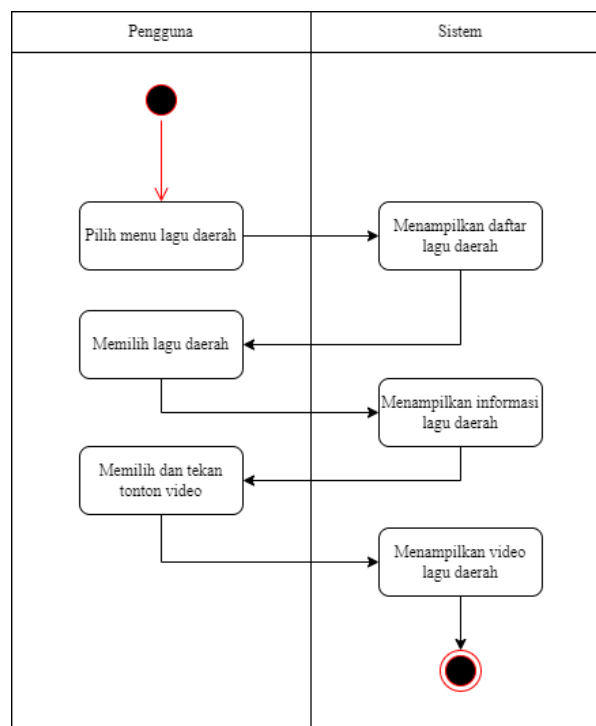
#### Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan deskripsi dari sebuah sistem perspektif pengguna dengan menggambarkan sebuah alur antara pengguna dengan sistem itu sendiri (Munawar, 2021).



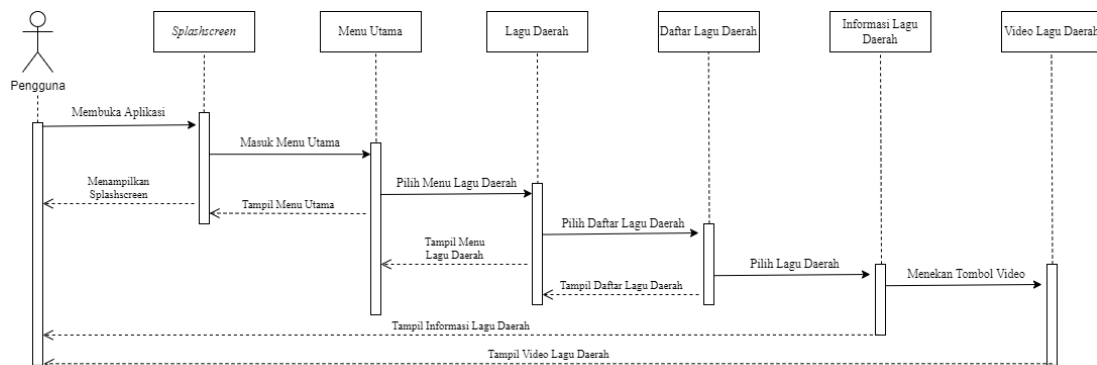
Gambar 2. Use Case Diagram

#### Activity Diagram



Gambar 3. Activity Diagram Lagu Daerah

### Sequence Diagram



Gambar 4. Sequence Diagram Lagu Daerah

### Tampilan Layar

#### Splashscreen

*Splashscreen* merupakan tampilan pertama yang muncul dalam aplikasi. Tampilan *splashscreen* akan muncul selama 9 detik serta adanya suara selamat datang, setelah 9 detik sistem akan berpindah otomatis ke menu utama aplikasi.



Gambar 5. Splashscreen

#### Menu Utama

Pada menu Utama terdapat empat *button* yang terdiri dari provinsi, lagu daerah, kuis dan tentang.



Gambar 6. Menu Utama

## Provinsi

Pada menu provinsi pengguna disajikan dengan daftar nama provinsi di Indonesia yang dapat di *scroll* atas dan bawah.



Gambar 7. Provinsi

Setelah pengguna memilih provinsi sistem akan menampilkan informasi terkait sejarah provinsi tersebut.



Gambar 8. Informasi Provinsi

## Lagu Daerah

Pada menu lagu daerah pengguna akan disajikan dengan daftar 38 provinsi di Indonesia, setiap provinsi menampilkan satu lagu daerah.



Gambar 9. Lagu Daerah

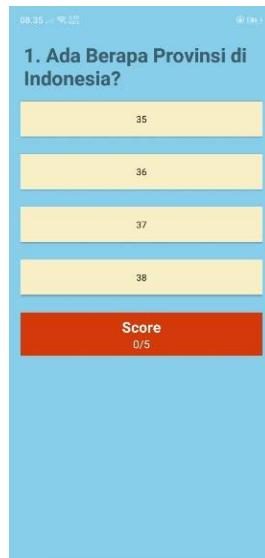
Setelah pengguna memilih lagu daerah maka otomatis akan menampilkan informasi lagu daerah tersebut yang berisikan informasi video, lirik lagu dan cerita lagu tersebut.



Gambar 10. Informasi Lagu Daerah

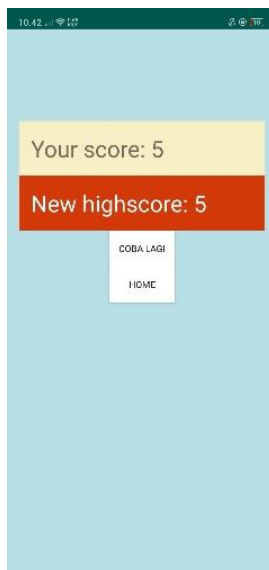
## Kuis

Pada menu kuis pengguna akan disajikan beberapa soal pertanyaan mengenai aplikasi lagu daerah yang bertujuan untuk menambah wawasan serta menguji kemampuan pengguna dalam menggunakan aplikasi lagu daerah ini.



Gambar 11. Kuis

Jika pengguna telah menyelesaikan semua pertanyaan maka sistem akan menampilkan nilai yang diraih dalam kuis tersebut.



Gambar 12. Skor

### Tentang

Pada menu tentang sistem akan menampilkan informasi aplikasi dan profil dari perancangan aplikasi edukasi lagu daerah Indonesia berbasis android.



Gambar 12. Tentang

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian Perancangan Aplikasi Edukasi Lagu Daerah Indonesia Berbasis Android yang dimulai dari mengumpulkan data, perancangan dan implementasi sistem yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi dirancang menggunakan aplikasi Android Studio yang dapat digunakan pada *smartphone* Android
2. Sebagai media pembelajaran yang memberikan informasi terkait sejarah dan video lagu-lagu daerah di Indonesia agar masyarakat mengenal dan mampu melestarikan kebudayaan bangsa.
3. Aplikasi terdapat kuis yang berupa beberapa soal pertanyaan pilihan ganda dalam menguji kemampuan pengguna
4. Desain dan warna dibuat semenarik mungkin agar menarik pengguna menggunakan aplikasi aplikasi lagu daerah ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadian, H., & Safwanda, S. (2017). *Rancang Bangun Aplikasi Lagu Daerah di Indonesia Berbasis Android*. 1(2), 80–89.
- Baya, M. E. J., Tulenan, V., & Paturusi, S. D. E. (2022). Design and build an Indonesian Folk Songs Rhythm Game. *Jurnal Teknik Informatika*, 7(1), 67–74.
- Dewi, A. A. K. (2021). Media Pembelajaran Lagu-Lagu Daerah Dan Budaya Berbasis Android Android-Based Media for Learning Regional Songs and Culture. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 4(1), 80–87.
- Fathoni, I., Suhendi, A., & Pramadjaya, A. (2024). *Aplikasi Pembelajaran Lagu Dan Tari Daerah Indonesia Berbasis Android*. 2(2), 149–155.
- Gifary, S. (2015). Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi. *Jurnal Sosioteknologi*, Vol 14 No.
- Julianto, I. (2020). *Perancangan sistem informasi kuliner nusantara berbasis android*.
- Munawar. (2021). *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML Edisi 2*. Informatika.
- Nadiah, S. (2022). *Perancangan Aplikasi Sosial Budaya "HAI SULSEL" Provinsi Sulawesi Selatan Berbasis Android*.
- Purnomo, A., Maret, U. S., Hartono, R., Maret, U. S., Maret, U. S., Riasti, B. K., Maret, U. S., Hidayah, I. N., & Maret, U. S. (2016). *Pengembangan Aplikasi Info Lagu Nusantara Berbasis Android*. 7(2), 527–536.
- Sya'bandyah, F., & Putri, W. I. (2023). Aplikasi Berbasis Android Sebagai Pengembangan Edukasi Menenal Lagu Dan Alat Musik Daerah Jawa Barat Dalam Bentuk Permainan. *JEIS: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, 3(1), 18–21. <https://doi.org/10.56486/jeis.vol3no1.266>.