

Aplikasi Media Pembelajaran Kebudayaan Sunda Berbasis Multimedia (Studi Kasus SMK Negeri 4 Bandung)

Sundanese Culture Media Learning Applications (A case study of SMK Negeri 4 Bandung)

Dhifan Ramdhani, Deasy Permatasari, S.Si, M.T

Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur No. 112-114 Bandung
Email : dhifan.ramdhani@gmail.com

Abstrak - Pada saat ini teknologi sudah berkembang sangat pesat. Tidak dapat dipungkiri, teknologi saat ini merupakan sarana masyarakat untuk mendapatkan banyak informasi dengan cepat dan mudah. Salah satu perkembangan teknologi saat ini yaitu banyaknya aplikasi-aplikasi yang dapat membantu manusia untuk dapat mempelajari sesuatu ilmu pengetahuan dengan lebih praktis dan lebih menarik.

Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan cara metode observasi selain itu saya juga menggunakan metode wawancara. Metode observasi yang dilakukan ialah dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan, sedangkan untuk metode wawancara ialah dengan bertanya langsung kepada guru seni budaya SMK Negeri 4 Bandung.

Pembuatan aplikasi yang penulis buat yaitu aplikasi Adobe Flash CS6. Dengan dibuatnya aplikasi tersebut diharapkan dapat membantu proses penyampaian materi kebudayaan secara efektif. Diharapkan pula dengan adanya aplikasi ini dapat menumbuhkan minat belajar tentang kebudayaan sunda.

.Kata kunci : aplikasi pembelajaran, kebudayaan, sunda, berbasis multimedia

Abstract - At this time the technology has been developing very rapidly. Undeniable, current technology is a means of society to get a lot of information quickly and easily. One of the current technological developments, namely the large number of applications which can help human beings to be able to learn something practical knowledge with more and more interesting.

This research method using the method of observation and interview methods. The method of observation is done by doing a direct observation in the field, while for the method of interview is to ask directly to the teacher of art and culture SMK Negeri 4 Bandung.

The making of the application created using Adobe Flash CS6. This application is made with the expected material submission process can help Scouts effectively. Also expected by the existence of this application can foster interest in learning about the culture of sunda.

Keywords: Sundanese culture, learning applications, multimedia-based

I. PENDAHULUAN

Pada saat ini teknologi sudah berkembang sangat pesat, dengan berkembangnya teknologi maka masyarakat diharuskan mengikuti perkembangan agar tidak ketinggalan jauh dalam hal teknologi masa kini. Tidak dapat dipungkiri, teknologi saat ini merupakan sarana masyarakat untuk mendapatkan banyak informasi dengan cepat dan mudah. Selain mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah, teknologi saat ini dapat membantu pekerjaan manusia agar lebih mudah dan praktis. Seiring berkembangnya teknologi, tentunya kita sebagai pengguna harus dapat memanfaatkan teknologi tersebut sebaik mungkin. Salah satu perkembangan teknologi saat ini yaitu banyaknya aplikasi-aplikasi yang dapat membantu manusia untuk dapat mempelajari sesuatu lebih praktis dan lebih menarik.

Pada saat ini aplikasi banyak dibutuhkan oleh setiap instansi salah satunya yaitu pendidikan. Aplikasi di bidang pendidikan sangatlah penting, disamping lebih praktis aplikasi tersebut lebih interaktif kepada penggunanya, sehingga pengguna dapat lebih memahami pengetahuan oleh sebuah aplikasi. Salah satu kelebihan sebuah aplikasi ialah dapat di buka dimana saja dan kapan saja, berbeda dengan pengetahuan yang di dapat pada jenjang sekolah yang terpaku oleh tempat dan waktu. Selain itu kelebihan dari aplikasi adalah kita dapat mempelajari suatu ilmu dan kita juga dapat menilai sejauh mana kemampuan kita dalam menguasai ilmu tersebut.

Dengan adanya aplikasi edukasi ini diharapkan dapat memicu minat masyarakat untuk mempelajari suatu pengetahuan. Penerapan aplikasi edukasi dapat mencakup berbagai hal, salah satunya adalah tentang mempelajari kebudayaan di suatu daerah, kebudayaan daerah adalah warisan bangsa yang kita jaga dan kita lestarikan, salah satu cara melestarikannya adalah menggunakan sebuah aplikasi. Dalam mengatasi hal tersebut dibutuhkan cara untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia kepada siswa dengan cara lebih modern dan bisa digunakan oleh seluruh orang dan cara yang lebih praktis dan cepat. Oleh karena itu, berdasarkan analisa diatas, penulis tertarik untuk membuat sebuah rancangan Aplikasi dengan judul **“APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN SUNDA BERBASIS MULTIMEDIA PADA SMK NEGERI 4 BANDUNG”**.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi dari teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau alat elektronik lain. Ketika user diperbolehkan untuk mengontrol apa dan kapan element disampaikan maka itu disebut multimedia interaktif.[1]

B. Adobe Flash

Adobe Flash merupakan sebuah perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan dari Adobe Systems. Adobe Flash yang dulu dikenal bernama Macromedia Flash. Digunakan untuk menggambar vektor dan animasi gambar.[2]

C. Adobe Photoshop

Aplikasi Adobe Photoshop merupakan sebuah aplikasi pengolah gambar bitmap gambar Bitmap yang disebut Raster, adalah gambar yang dibentuk dari grid-grid warna. Grid ini merupakan elemen dasar dari sebuah gambar yang disebut pixel atau *picture elements*.[3]

D. Kebudayaan

Kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, karya manusia tindakan dan hasil pada rangka kehidupan masyarakat yang bisa dijadikan milik dari manusia dengan cara belajar.[4]

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif ”bertujuan mendefinisikan suatu keadaan atau fenomena secara apa adanya.”[5]

B. Metode Pengumpulan Data

Sumber data primer didapatkan dari hasil observasi di tempat penelitian dan melakukan wawancara pada narasumber, sedangkan sumber data sekunder dari buku, jurnal, dan *e-book*.[5]

C. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan penulis pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan OOP (*Object Oriented Programming*). OOP adalah metode yang berfokus pada objek. Adapun metode pendekatan sistem yang digunakan adalah UML (*Undefined Modelling Language*)[6]

D. Metode Pengembangan Sistem

Pada kasus ini, metode pengembangan yang saya gunakan adalah menggunakan *Prototype* dikarenakan dapat memudahkan dalam pembuatan program aplikasi dan juga untuk memudahkan evaluasi aplikasi yang dibuat apabila ada perubahan data atau ada data yang tidak sinkron.[7]

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tujuan Perancangan Sistem

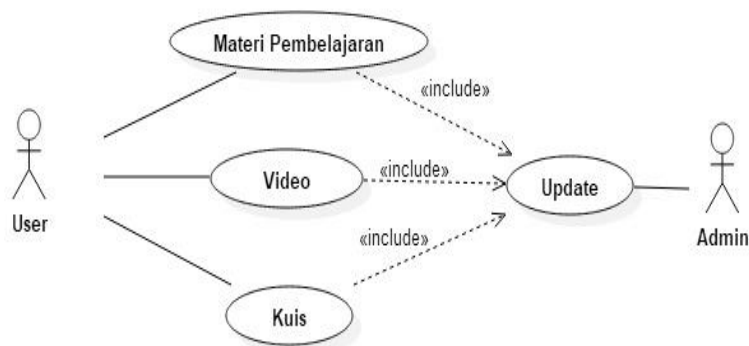
Membuat Aplikasi Media Pembelajaran Kebudayaan Sunda berbasis Multimedia agar memudahkan guru dalam memberikan pelajaran kebudayaan sunda agar siswa-siswi mendapatkan proses belajar yang baru yang lebih interaktif sehingga para siswa-siswi dapat meresap pelajaran dengan lebih baik.

B. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan adalah berupa aplikasi multimedia yang digunakan untuk membantu siswa-siswi untuk mempelajari kebudayaan sunda secara lebih interaktif. Pada aplikasi ini terdapat beberapa fitur seperti materi pembelajaran, video dan kuis.

C. Use Case Diagram yang Diusulkan

Berikut adalah *use case diagram* yang diusulkan :



Gambar 4.1 Use case diagram yang diusulkan

D. Implementasi Perangkat Lunak

Berikut adalah implementasi perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menunjang aplikasi ini :

Tabel 4.1 Implementasi Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Perangkat Lunak Yang digunakan
1	Sistem Operasi	Microsoft Windows 7
2	Media Aplikasi	Aplikasi Media Pembelajaran Kebudayaan Sunda

E. Implementasi Perangkat Keras

Berikut adalah implementasi perangkat keras yang dibutuhkan untuk menunjang penggunaan aplikasi ini :

Tabel 4.2 Implementasi Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Perangkat Keras Yang digunakan
1	Processor	Intel Core 2 Duo 2.4 Ghz
2	RAM	2 GB
3	VGA	1 GB
4	Monitor	Lcd 16 inchi
5	Harddisk	256 GB SATA

F. Implementasi Antar Muka

1. Antar Muka Intro



Gambar 4.2 Intro

2. Antar Muka Menu Utama



Gambar 4.3 Menu Utama

3. Antar Muka Materi Sejarah



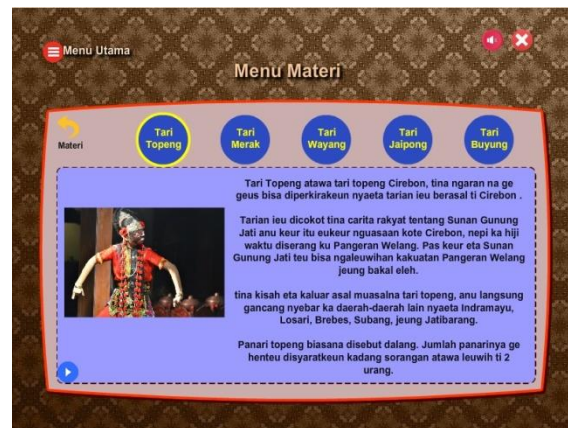
Gambar 4.4 Tampilan Sejarah

4. Antar Muka Materi Alat Musik



Gambar 4.5 Tampilan Materi

5. Antar Muka Materi Tarian



Gambar 4.6 Tampilan Materi

6. Antar Muka Video



Gambar 4.7 Tampilan Video

7. Antar Muka Latihan



Gambar 4.8 Tampilan *Latihan*

8. Antar Muka Teater



Gambar 4.9 Tampilan *Teater*

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan yang telah dibuat maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan dibuatnya aplikasi media pembelajaran kebudayaan sunda diharapkan dapat membantu pengajar untuk melakukan aktifitas pembelajaran dan menarik ketertarikan siswa dalam mempelajari kebudayaan sunda.
2. Dengan dibuatnya aplikasi media pembelajaran kebudayaan sunda diharapkan dapat memudahkan siswa untuk lebih memahami pengetahuan tentang kebudayaan sunda dengan tampilan yang menarik dan tidak membosankan.

B. Saran

Penelitian yang dilakukan penulis masih belum sempurna dikarenakan ruang lingkup yang dibahas hanya kebudayaan sunda. Diharapkan pada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan aplikasi ini untuk dapat mencakup seluruh kebudayaan yang ada di indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Vaughan, Tay. 2011. *Multimedia Making it Work 8th Edition*. New York : McGraw Hill
- [2] Asrumiati. 2013. *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi Wahana Komputer
- [3] Boediman Surja, Andi. 1995:”*Photoshop Special F/X*”. Jakarta: PT. Elex MediaKomputindo.
- [4] Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta
- [5] Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [6] Adi Nugroho. 2005. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung
- [7] Pressman, Roger, S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak.Pendekatan Praktisi. Edisi 7*. Yogyakarta : Andi