

Aplikasi Ensiklopedia Budaya Sumba Timur Berbasis Android

Irmawati Ester Radja ¹⁾, Alfrian Carmen Talakua, S.SI,M.Kom ²⁾, Dessy A. Sitaniapessy, S.Si-Teol,M.Si³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Indonesia

¹⁾irmawatiradja99@gmail.com, ²⁾alfriantalakua@unkriswina.ac.id, ³⁾desyasnath@unkriswina.ac.id

Abstrak :

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi menjadi semakin canggih dan berjalan begitu cepat sehingga dapat memberikan pengaruh pada cara berpikir maupun berperilaku. Salah satunya yaitu perubahan gaya hidup yang berimbas pada mulai mudarnya nilai-nilai budaya dan tradisional di tengah masyarakat khususnya di daerah Sumba Timur. Saat ini banyak masyarakat dipengaruhi oleh budaya-budaya barat, sehingga tidak semua masyarakat Sumba Timur mengerti atau paham tentang kebudayaan. Kurangnya pengetahuan maupun literasi tentang kebudayaan Sumba Timur juga membuat masyarakat kesusahan dalam mempelajari budaya Sumba Timur. Adanya pemanfaatan wawasan dan pengetahuan teknologi berupa pembuatan aplikasi dapat dikemas dengan lebih kreatif dan menarik tentang kebudayaan Sumba Timur sehingga bisa dikenal oleh siapa saja. Adanya aplikasi ini dapat membantu masyarakat yang ingin belajar lebih jauh tentang budaya Sumba Timur dan menjadi peluang bagi daerah Sumba Timur untuk mempromosikan kebudayaannya kepada masyarakat luas. Adanya permasalahan diatas maka dibuatlah sebuah aplikasi ensiklopedia yang dimana dapat memperkenalkan kebudayaan daerah Sumba Timur dengan mudah ke masyarakat asli Sumba maupun luar serta masyarakat dapat mempelajari kebudayaan daerah Sumba Timur dengan baik dan bisa di akses melalui Smartphone android. Aplikasi ensiklopedia ini dibuat menggunakan aplikasi Unity. Metode yang dipakai dalam pembuatan aplikasi adalah metode Waterfall dan melalui enam tahapan yaitu: tahap requirement Analysis (Analisis), Design (desain), Development (coding), Testing (uji coba), dan Maintenance (pemeliharaan) serta pengujian sistem dilakukan menggunakan black box. Sehingga penelitian ini dapat menghasilkan sebuah aplikasi ensiklopedia budaya sumba timur berbasis android.

Kata kunci :

Ensiklopedia; Unity; Waterfall; Budaya; Android,

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat seiring dengan perkembangan zaman. Teknologi telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan kita sehari-hari dan telah menjadi bagian dari kehidupan kita. Kemajuan teknologi memberikan manfaat yang sangat besar bagi manusia dalam melakukan pekerjaan baik menggunakan komputer maupun smartphone dalam berkomunikasi. Adanya Penggunaan teknologi sangat merubah perilaku masyarakat termasuk di Indonesia. Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan melimpah dalam hal kebudayaan. Indonesia merupakan negara yang sangat kaya akan budaya, suku, ras, dan agama. Khususnya di daerah bagian timur yaitu Nusa Tenggara Timur yang terletak di Kabupaten Sumba Timur yang masih sangat kental dengan kebudayaannya. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Sumba Timur memiliki wilayah seluas 7.000,5 Km², sedangkan wilayah laut seluas 8.373,53 Km² dengan Panjang garis pantai 433,6 Km. Ibukota kabupaten adalah Waingapu yang terletak pada satu pulau utama (Pulau Sumba) dan 3 pulau kecil yaitu Pulau Salura, Pulau Menggudu dan Pulau Kotak. Penduduk Sumba Timur umumnya adalah suku asli Sumba namun terdapat juga Keturunan Tionghoa, Bugis, Jawa dan Nusa Tenggara Timur. Di Sumba Timur strata sosial antara kaum bangsawan(maramba), pemuka agama(kabihu) dan hamba(ata) masih berlaku, walaupun tidak setajam di masa lalu dan tidak tampak lagi secara nyata pada tata rias dan busananya. Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi menjadi semakin canggih dan berjalan begitu cepat sehingga dapat memberikan pengaruh pada cara berpikir maupun berperilaku. Salah satunya yaitu perubahan gaya hidup yang berimbas pada mulai mudarnya nilai-nilai budaya dan tradisional di tengah masyarakat khususnya di daerah Sumba Timur. Saat ini banyak masyarakat dipengaruhi oleh budaya-budaya barat, sehingga tidak semua masyarakat Sumba Timur mengerti atau paham tentang kebudayaan. Kurangnya pengetahuan maupun literasi tentang kebudayaan Sumba Timur juga membuat masyarakat kesusahan dalam mempelajari budaya Sumba Timur. Globalisasi serta

*penulis korespondensi



perkembangan teknologi memiliki dampak negatif jika tidak disikapi dengan benar, sehingga dapat berpotensi melunturkan kebudayaan, namun jika dipergunakan dengan benar dapat berdampak positif sebagai alat untuk melestarikan kebudayaan. Salah satu yang menjadi sorotan dalam temuan yaitu terkait tradisi rumah adat Sumba. di zaman modern seperti sekarang ini kita dapat memanfaatkan bantuan teknologi dalam menjaga kelestarian budaya serta dapat memperkenalkan budaya yang ada di Sumba Timur ke masyarakat luar. Adanya pemanfaatan wawasan dan pengetahuan teknologi berupa pembuatan aplikasi dapat dikemas dengan lebih kreatif dan menarik tentang kebudayaan Sumba Timur sehingga bisa dikenal oleh siapa saja. Adanya aplikasi ini dapat membantu masyarakat yang ingin belajar lebih jauh tentang budaya Sumba Timur dan menjadi peluang bagi daerah Sumba Timur untuk mempromosikan kebudayaannya kepada masyarakat luas dan dapat mengedukasikan kebudayaan serta dapat menarik banyak orang luar untuk berkunjung ke daerah Sumba Timur. Berdasarkan permasalahan di atas maka dibuatlah sebuah aplikasi ensiklopedia yang dimana dapat memperkenalkan kebudayaan daerah Sumba Timur dengan mudah ke masyarakat asli Sumba maupun masyarakat luas, serta masyarakat dapat mempelajari kebudayaan daerah Sumba Timur dengan baik dan bisa diakses menggunakan Smartphone android selama 24 jam. Adapun fitur pendukung dari aplikasi ini berupa gambar dari budaya tersebut serta penjelasannya. Dengan dibuatnya aplikasi ini dapat memudahkan kebudayaan daerah Sumba Timur bisa dikenal oleh masyarakat luas dan secara tidak langsung budaya Sumba Timur bisa dipromosikan dan dapat menarik banyak wisatawan yang mengunjungi daerah Sumba Timur.

TINJAUAN PUSTAKA

Ensiklopedia Menurut Ensiklopedia adalah informasi tentang segala sesuatu yang dijelaskan secara umum tetapi cukup memadai. Ensiklopedia berupa tulisan yang berisi penjelasan yang menyimpan informasi secara lengkap dan mudah dipahami dan dimengerti mengenai artikel-artikel dengan satu topik bahasan pada tiap-tiap artikel yang disusun dalam bentuk rangkaian buku yang tergantung pada jumlah bahan yang disertakan. (Kharisma et al., 2016)

Menurut Tylor (1924:1) mendefinisikan budaya sebagai keseluruhan yang kompleks yang didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum, moral, adat istiadat, dan kemampuan lain yang diperoleh seseorang sebagai anggota masyarakat. Menurut Koentjaraningrat (1990:180) kebudayaan ialah keseluruhan system gagasan, Tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik manusia dengan belajar. Menurut Nazaudin (2011), Android SDK adalah tool API (Application Programming Interface) yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan Bahasa pemrograman Java.

Menurut Creighton (2011) Unity adalah sebuah bentuk teknologi terbaru yang meringankan dan memudahkan game pengembang membuat game. Aplikasi unity 3D adalah game engine merupakan sebuah software pengolah gambar, grafik, suara, input, dan lain-lain yang ditujukan untuk membuat suatu game, meskipun tidak selamanya harus untuk game. Contohnya adalah seperti materi pembelajaran untuk simulasi membuat SIM. Kelebihan dari game engine ini adalah bisa membuat game berbasis 3D maupun 2D, dan sangat mudah digunakan. Untuk mengaktifkan lisensi, Unity perlu adanya lisensi. Sebagai contoh ketika ingin mengaktifkan free user, langkah pertama adalah mendownload software nya secara gratis pada web <http://unity3d.com/>. Setelah selesai instalasi, maka Unity meminta untuk terhubung dengan internet untuk aktifasinya. Lalu selesai unity akan otomatis run ke program. Untuk langkah selanjutnya Unity tidak perlu lagi memerlukan koneksi internet saat menjalankan aplikasinya.

Android bukanlah robot berbasis artificial intelligence, melainkan sistem operasi untuk perangkat bergerak yang dewasa ini sangat terkenal. Awalnya, android dikembangkan oleh perusahaan kecil di Silicon Valley, yang bernama Android Inc. Selanjutnya Google mengambil alih sistem operasi tersebut pada tahun 2005 dan mencanangkannya sebagai sistem operasi yang bersifat "open source". Sebagai konsekuensinya, siapa pun boleh memanfaatkannya dengan gratis, termasuk dalam hal kode sumber yang digunakan untuk menyusun system operasi tersebut. (Kurniyawan et al., 2019)

Unified Modelling Language (UML) adalah suatu metode dalam pemodelan visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. UML dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga dengan istilah bahasa standar penulisan blueprint sebuah software. Tidak hanya dapat menggambarkan model sistem software saja, melainkan dapat memodelkan sistem berorientasi objek. UML merupakan teknologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem. (Syafitri, 2016)

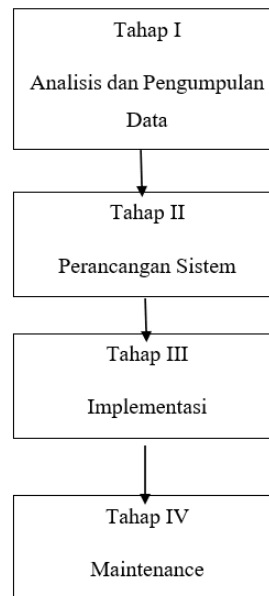
*penulis korespondensi



METODE PENELITIAN

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan dilakukan dalam membuat aplikasi ini yaitu diawali dengan proses menganalisis dan pengumpulan data, Perancangan sistem aplikasi, Implementasi atau pengujian aplikasi dan Maintenance atau pemeliharaan sistem aplikasi.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pada bagian ini, setiap peneliti diharapkan mampu memaparkan metode yang digunakan di dalam penelitiannya. Peneliti juga dapat menggunakan gambar, diagram, dan diagram alur untuk menjelaskan metode yang dituangkan.

2. Metode pengumpulan data adalah proses atau teknik dalam mengumpulkan data maupun informasi akurat yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini. Pengumpulan data yang diambil berupa data tentang kebudayaan daerah Sumba Timur. Adapun pengumpulan data yang dilakukan menggunakan wawancara dan menggunakan studi kepustakaan.

2.1 Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab dengan narasumber untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Wawancara dilakukan kepada seseorang yang paham dengan kebudayaan Sumba Timur dan nantinya data yang diperoleh akan menjadi isi dari aplikasi yang dibuat. Adapun wawancara dilakukan di Prailiu kepada Tamu Rambu Margareta.

2.2 Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan pengumpulan data dan informasi yang terdapat dalam buku, makalah, jurnal maupun hasil penelitian yang berkaitan dengan Aplikasi Ensiklopedia Kebudayaan Sumba Timur menggunakan Android Studio sebagai referensi pembuatan aplikasi. Adapun beberapa buku yang digunakan dalam referensi sebagai berikut:

1. Pesona Budaya Sumba. Retno Handini, IMade Geria, Truman Simanjuntak, 2016. Gajah Mada University Press, Pusat Penelitian Arkeologi Nasional.
2. Unity Untuk Pengembangan Game Android. Sinicki, Adam. 2019. Yoogyakarta:ANDI.

3. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang akan digunakan untuk membuat sistem ini adalah Metode Waterfall, antara lain:

1. Analisis Kebutuhan

Dalam tahapan ini peneliti akan mengumpulkan informasi sebanyak mungkin yang dibutuhkan user dan sistem perangkat lunak apa saja yang digunakan dalam membuat aplikasi ini.

2. Desain

Tahap desain bertujuan untuk membuat gambaran umum berupa user interface dan experience dalam aplikasi ensiklopedia ini yang membuat user merasa nyaman dan tidak gampang bosan. Untuk mendesain aplikasi ensiklopedia digunakan Aplikasi Unity3D dalam merancang aplikasi ini.

*penulis korespondensi



3. Pembuatan kode Program

Tahap pembuatan Kode program disesuaikan dengan tahap desain dimana dalam aplikasi Unity3D dilakukan perancangan serta pengkodean menggunakan Bahasa pemrograman C# yang sudah terhubung dengan Unity3D.

4. Pengujian

Dalam tahap pengujian dilakukan untuk mengecek apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai atau masih ada yang perlu diperbaiki agar mengurangi terjadinya error ketika digunakan. Dan pengujian aplikasi dilakukan menggunakan Black Box.

Tabel 1
 Black Box Testing

No	Pengujian
1	Splash screen berjalan dengan baik
2	Menampilkan menu utama dengan baik Ketika disentuh
3	Menampilkan menu tarian, kuliner,kain tenun,aksesoris serta menu kuis dengan baik Ketika disentuh.
4	Menampilkan fitur-fitur berupa gambar, maupun teks yang sesuai dengan menu yang di pilih Ketika disentuh
5	Menampilkan menu kuis kebudayaan Sumba Timur Ketika disentuh

5. Maintenance

Tahap Maintenance atau pemeliharaan merupakan tahapan dimana sebuah aplikasi yang berhasil dijalankan dapat dimodifikasi seperti memperbaiki error yang baru ditemukan saat aplikasi yang digunakan ataupun menambah fitur baru guna meningkatkan kinerja dari aplikasi ensiklopedia kebudayaan Sumba Timur kedepannya.

6. Use Case Diagram

Pada Gambar 3.2 menunjukkan dimana User dapat mengakses semua fitur yang terdapat dalam Aplikasi Ensiklopedia. Ketika user masuk ke dalam aplikasi, User akan dibawa ke halaman awal berupa tampilan Ensiklopedia, Kuis, Tentang, Keluar. Di dalam fitur Ensiklopedia terdapat beberapa kategori budaya berupa Tarian adat, Kain Tenun ikat, Kuliner, dan Aksesoris.



Gambar 2. Use Case Diagram Ensiklopedia Sumba Timur

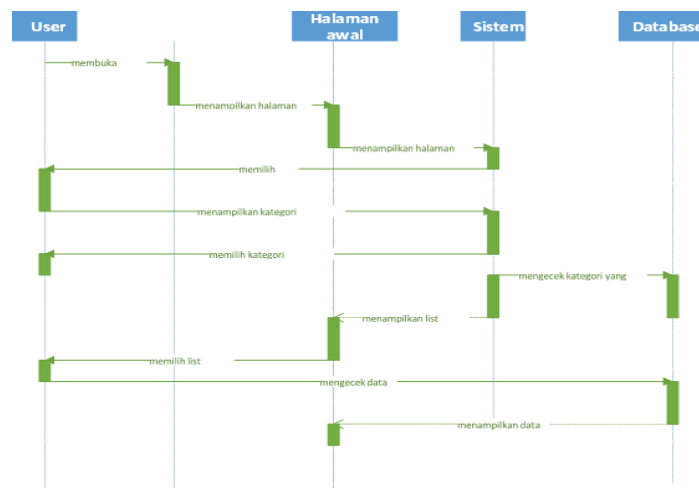
7. Activity Diagram

7.1 Sequence Diagram menu eksiklopedia

Pada Gambar 3.9 dijelaskan bahwa Ketika user membuka aplikasi sistem akan menampilkan splash screen lalu dilanjutkan ke halaman awal menu, setelah itu user bisa memilih menu ensiklopedia, lalu sistem menampilkan kategori menu ensiklopedia yang dipilih, setelah itu user Kembali memilih kategori ensiklopedia. Setelah berhasil memilih maka sistem dapat mengecek database dari kategori yang di pilih, setelah berhasil maka sistem dapat menampilkan kategori dan user dapat memilih kategori list dan sistem Kembali mengecek list kategori yang dipilih, setelah berhasil di cek maka sistem dapat menampilkan data list kategori tersebut.

*penulis korespondensi

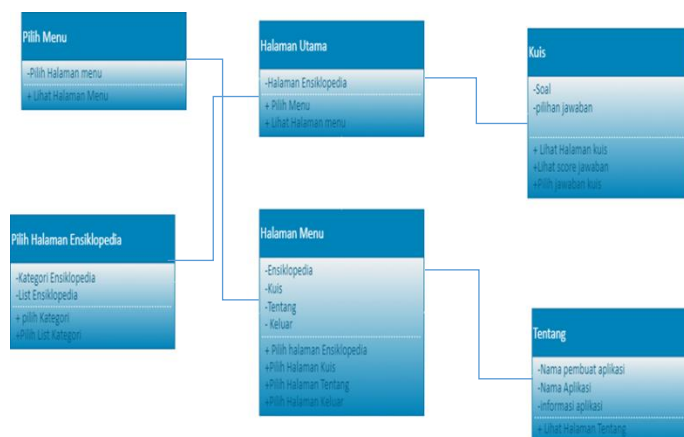




Gambar 3. Sequence Diagram Menu Ensiklopedia

7.2 Class Diagram

Pada gambar 3.13 menjelaskan bahwa saat User membuka aplikasi. Terdapat beberapa atribut menu utama yaitu halaman utama dari Ensiklopedia dan Halaman Menu. Sedangkan proses yang terjadi adalah pemilihan dan melihat Halaman Menu. Pada Halaman menu memuat atribut Menu Ensiklopedia, Kuis, Tentang dan Keluar. Sedangkan proses yang terjadi adalah Pilih dan melihat Halaman Ensiklopedia, Kuis, Tentang dan Keluar. Pada Class Halaman Ensiklopedia terdapat atribut Kategori Ensiklopedia dan List Kategori, dan proses yang terjadi adalah dapat memilih dan melihat halaman Kategori dan List Kategori. Pada Class Kuis memuat atribut soal, dan pilihan jawaban. Sedangkan proses yang terjadi lihat halaman kuis, pilih jawaban, lihat score jawaban. Pada class tentang terdapat atribut nama dan informasi pembuat aplikasi dan nama aplikasi. Sedangkan proses yang terjadi adalah Lihat halaman tentang. Halaman Ensiklopedia, Kuis dan Tentang yang ditambah bisa dilihat Kembali pada halaman Menu.

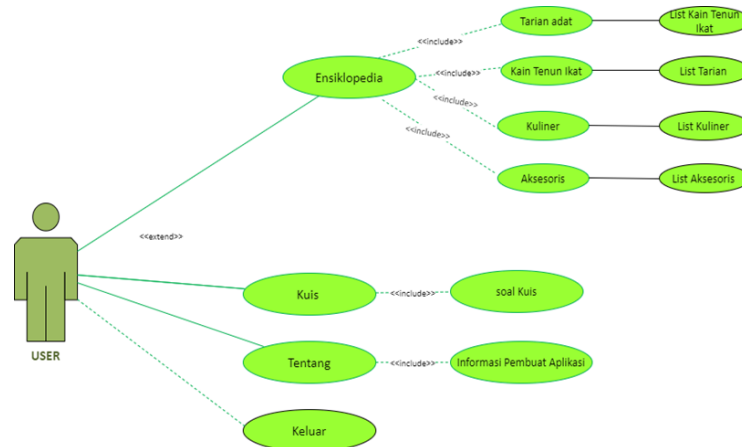


Gambar 4. Class Diagram Ensiklopedia Sumba Timur

*penulis korespondensi



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.



HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

4. Implementasi User Interface

4.1 Tampilan Aplikasi

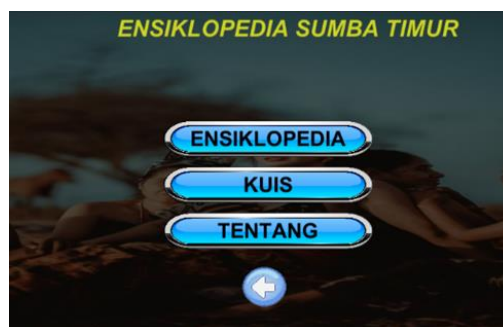
Pada Gambar 1 menampilkan halaman awal dari aplikasi Ensiklopedia Sumba Timur, Terdapat Button Music, Button Keluar dan Button Mulai. Jika Button Mulai user pilih maka akan dialihkan kehalaman berikutnya. Pada aplikasi ini tampilan aplikasi berupa landscape bukan portrait.



Gambar 5. Aplikasi Ensiklopedia Sumba Timur

4.2 Tampilan Halaman Ensiklopedia

Pada Gambar 2 Halaman Ensiklopedia, terdapat beberapa button seperti button Ensiklopedia, Kuis, Tentang dan button Kembali. Dimana jika user memilih salah satu button maka tampilannya akan masuk ke halaman yang di pilih oleh user.



Gambar 6. Halaman Ensiklopedia

*penulis korespondensi



4.3 Tampilan Menu Kategori Ensiklopedia

Pada Gambar 3 Menu Kategori Ensiklopedia, terdapat button kategori Tarian, Kuliner, Kain Tenun, Aksesoris dan button kembali. Pada masing-masing button terdapat list berupa nama beserta penjelasan dari semua kategori.



Gambar 7. Menu Kategori

4.4 Tampilan List Tarian

Pada Gambar 4 terdapat list tarian, beberapa button tarian sumba timur seperti, tarian kabokang, tarian kandingang dan tarian ninggu harama. Di dalam tarian ini terdapat foto dan penjelasan singkatnya.



Gambar 8. Menu list Tarian

4.5 Tarian Kabokang

Pada Gambar 5 menu tarian, terdapat nama tarian, foto tarian kabokang, penjelasan singkat berupa arti dari tarian, dapat dimainkan oleh berapa orang, dimainkan dalam acara apa. Terdapat scroll view dimana user dapat menarik scroll untuk membaca penjelasannya hingga akhir.



Gambar 9. Menu Tarian

*penulis korespondensi



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

4.6 Tampilan Kaparak

Pada Gambar 6 menu kuliner, terdapat nama dari kuliner, terdapat foto dari bahan-bahan pembuatan kaparak. Adapun penjelasan singkat tentang cara pembuatan kaparak dan bahan dasarnya. jika ingin membaca penjelasan hingga akhir maka user tinggal menarik scroll view ke bawah.



Gambar 10. Menu Kuliner

4.7 Tampilan Mamuli

Pada Gambar 7 menu aksesoris, terdapat nama dari Aksesoris Mamuli, dan foto dari Mamuli. Adapun penjelasan singkat tentang jenis mamuli dan bahan dasar pembuatannya. jika ingin membaca penjelasan hingga akhir maka user tinggal menarik scroll view ke bawah.



Gambar 11. Menu Aksesoris

4.8 Tampilan Kain Kombu

Pada Gambar 8 menu kain, terdapat nama dari kombu, terdapat foto dari kain Kombu. Adapun penjelasan singkat tentang cara pembuatan kain kombu dan bahan dasarnya. jika ingin membaca penjelasan hingga akhir maka user tinggal menarik scroll view ke bawah.



Gambar 12. Menu Kain Tenun

*penulis korespondensi



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

4.9 Tampilan Kuis

Pada Gambar 9 menu kuis, terdapat soal tentang kain tenun ikat, terdapat soal, foto dan opsi jawaban A-D.



Gambar 13. Menu Kuis

5. Pengujian

Pengujian merupakan tahap terakhir sebelum aplikasi akan dipakai user, dimana pengujian berupa pengecekan terhadap setiap fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi dalam hal ini aplikasi ensiklopedia sumba timur.

Tabel 2
 Tabel Pengujian

Aktivitas Pengujian	Realisasi Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Halaman awal	Tampilan logo dari ensiklopedia	Menampilkan logo ensiklopedia SumbTim	Terpenuhi
Halaman Menu Ensiklopedia	Tampilan halaman Ensiklopedia, Kuis, Tentang dan Button Kembali.	Menampilkan halaman Ensiklopedia dan button Ensiklopedia	Terpenuhi
Halaman Kategori Ensiklopedia	Tampil Kategori Ensiklopedia berupa button Tarian, Kuliner, Kain Tenun, Aksesoris dan button kembali.	Menampilkan Kategori Ensiklopedia berupa button Tarian, Kuliner, Kain Tenun, Aksesoris dan button kembali.	Terpenuhi
Menu Tarian	Tampil nama button tarian dan list tarian beserta penjelasannya.	Menampilkan nama button tarian dan list tarian beserta penjelasannya.	Terpenuhi
Menu Kuliner	Tampil nama button kuliner dan list kuliner beserta penjelasannya.	Menampilkan nama button kuliner dan List kuliner beserta penjelasannya.	Terpenuhi
Menu Kain Tenun	Tampil nama button kain tenun dan list kain tenun beserta penjelasannya.	Menampilkan nama button kain tenun dan List kain tenun beserta penjelasannya.	Terpenuhi
Menu Aksesoris	Tampil nama button Aksesoris dan list Aksesoris beserta penjelasannya.	Menampilkan nama button Aksesoris dan List Aksesoris beserta penjelasannya.	Terpenuhi
Menu Kuis	Tampil halaman awal kuis, button mulai dan button kembali.	Menampilkan halaman awal kuis, button mulai dan button kembali.	Terpenuhi
Halaman Soal	Tampil informasi soal, foto dan pilihan jawaban.	Menampilkan informasi tentang soal, foto dan pilihan jawaban.	Terpenuhi

Pada bagian ini peneliti akan menjelaskan hasil penelitian yang diperoleh. Peneliti juga dapat menggunakan gambar, tabel, dan kurva untuk menjelaskan hasil penelitian. Pada bagian ini, peneliti juga /dapat memberikan pembahasan sederhana terkait hasil uji coba penelitian. Bagian ini berisi pendapat penulis tentang hasil penelitian yang diperoleh.

*penulis korespondensi



KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian, analisis, dan perancangan aplikasi yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibuat dan dirancang menggunakan unity telah sesuai dan telah berjalan dengan baik sesuai yang diinginkan. Pengujian yang dilakukan menggunakan black box juga berjalan dengan baik tanpa adanya error pada aplikasi. Adapun hasil yang didapatkan adalah Aplikasi Ensiklopedia Sumba Timur berbasis Android yang dapat membantu masyarakat dalam mempelajari kebudayaan Sumba Timur yang dapat diakses pada Smartphone kapan dan dimanapun. Berdasarkan hasil pembuatan dari aplikasi Ensiklopedia Sumba Timur, peneliti sadar masih banyak kekurangan yang terdapat dalam merancang aplikasi ini. Sehingga aplikasi ini nantinya dapat dikembangkan lagi menjadi lebih baik, dan dapat ditambahkan fitur-fitur baru maupun tampilan antarmuka yang lebih menarik perhatian masyarakat yang ingin mempelajari kebudayaan Sumba Timur.

REFERENSI

- Amalia, R. (2017). Aplikasi Ensiklopedia Lagu dan Tarian Tradisional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 2(1), 20. <https://doi.org/10.32493/informatika.v2i1.1501>
- Andi, J. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Aprianti, M., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Kebudayaan Indonesia di Era Globalisasi Terhadap Identitas Nasional Indonesia. *Edumaspol: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 996-998. <https://doi.org/10.33487/edumaspol.v6i1.2294>
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206. <https://doi.org/10.30998/string.v3i2.3048>
- Handini, Retno., dkk. 2016. *Pesona Budaya Sumba*. Gadjah Mada University Press: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional.
- Kharisma, R. S., Dessriadi, G. A., & Nugraha, H. (2016). Making Android-Based Encyclopedia and Gamelan Simulation Applications for the Yogyakarta Palace. *Technology Journal*, 9(1), 39–46. <https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/jurtek/article/view/1138>
- Kurniyawan, D., Susilo, G., & ... (2019). Rancang Bangun Ensiklopedia Wayang Purwa pada Smartphone Berbasis Android. *Transformasi*, 2. <https://ejournal.stmikbinapatria.ac.id/index.php/JT/article/download/167/113>
- M. I Nahak, Hildgardis. 2019. Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*. 5 (1). <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Syafitri, Y. (2016). Pemodelan Perangkat Lunak Berbasis UML Untuk Pengembangan Sistem Pemasaran Akbar Entertainment Natar Lampung Selatan. *Cendikia*, 12(1), 31–39.
- Wirasaputra, Andy., dkk. 2022. “Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika” dalam *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika Volume 3* (hlm. 206-210). Tangerang Selatan: Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang.
- Yahya, U. (2022). No Title. <https://mamikos.com/>. <https://mamikos.com/info/simbol-simbol-class-diagram-beserta-fungsinya-mhs/>

*penulis korespondensi



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.