

Pengembangan Aplikasi Cerita Rakyat Luwu Berbasis Android

A. Aman^{1*}, N. Mustika²
¹STMIK AKBA Makassar
²TMIK Handayani Makassar
Email: *andryanto@akba.ac.id

Abstrak

Panjangnya sejarah berdirinya kerajaan Luwu menjadi sebuah landasan utama yang sangat menarik untuk terus dikembangkan dalam sebuah cerita rakyat yang hampir punah. Salah satu kendala dalam kemajuan teknologi adalah masyarakat tidak lagi memiliki minat yang baik dalam membaca buku, apalagi menyangkut sejarah. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah inovasi untuk kembali menumbuhkan semangat masyarakat Palopo khususnya dan Indonesia pada umumnya untuk mengenal kerajaan Luwu. Inovasi itu ialah membuat sebuah aplikasi berbasis android yang mampu merangkum cerita-cerita rakyat mengenai Kerajaan Luwu. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi cerita rakyat luwu yang disajikan dalam bentuk suara, teks dan gambar yang mudah dimengerti dari kalangan anak-anak dan dewasa.

Kata kunci: *Android, Aplikasi, Cerita Rakyat, Kerajaan Luwu*

1. Pendahuluan

Kerajaan Luwu sudah ada pada Abad ke-10, diperkirakan se-zaman dengan kerajaan Sriwijaya dan kerajaan lain di pulau Jawa. Dari perkiraan itu sehingga ada yang menduga bahwa kerajaan Luwu sudah ada pada Abad ke-10. Dalam Epos I La Galigo yang merupakan sumber tertua sejarah Luwu yang berhasil dikumpulkan oleh sarjana Belanda [1], disebutkan bahwa yang pertama mendirikan kerajaan warE sekitar Ussu bernama Batara Guru. Batara Guru adalah anak lelaki tertua dari To PatotoE dengan Datu PalingE. Batara Guru dikisahkan sebagai manusia jelmaan dari dewa yang diturunkan oleh Patotoe ke bumi dimana pada saat itu terjadi kekosongan. Dalam penafsiran kata “kosong” oleh para sejarawan bermakna kekosongan pemerintahan yang mengatur kehidupan manusia dari kekacauan (SianrE Bale) di tana Ware.

Beberapa penulis berpendapat bahwa I La Galigo adalah cerita epik terpanjang di dunia, apa yang kini kita miliki hanyalah episode-episode cerita yang dikumpulkan dalam satu waktu oleh penulis Belanda, [2], dan diterbitkan sebagai ringkasan-ringkasan pada tahun 1939 dan 1954. Salah satu cendekiawan yang telah membaca lebih dari 10,000 halaman manuskrip yang berkaitan dengan I La Galigo yaitu [2] menggambarkan epik ini sebagai cerita yang terbuka dengan kerangka yang tersusun baik, dengan permulaan dan akhir. Beratus-ratus tokoh karakter berperan dalam cerita itu. Apabila satu episode baru dimasukkan, episode tersebut cocok dengan cerita-cerita lainnya, ‘setiap kejadian, baru atau lama, berkaitan satu sama lain seperti rantai. Lebih

jauh berpendapat bahwa, cerita-cerita ini membentuk sebuah alur, menyebar menjadi bagian-bagian yang terpisah dalam masyarakat [2].

Di jaman modern, cerita rakyat khususnya di luwu sudah sangat jarang diajarkan oleh orang tua. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman tentang sejarah kerajaan luwu yang diperolehnya dan kurangnya minat membaca. Dipendidikan formal sendiri, untuk kurikulum muatan lokal (mulo) juga sudah dihapuskan. Walaupun saat ini sudah banyak cerita rakyat luwu yang telah dilestarikan oleh sebagian masyarakat melalui sosial media, blog, dan website, namun hal tersebut tidak dapat menjadi rujukan ilmiah generasi selanjutnya. Hal tersebut dikarenakan tidak jelasnya atau tidak validnya berbagai sumber yang digunakan untuk menulis cerita tersebut. Maka dalam penelitian ini mengembangkan sebuah sistem menggunakan salah satu teknologi yaitu telpon cerdas menggunakan sistem operasi Android untuk bercerita tentang cerita rakyat yang hampir punah tersebut. Kevalidan kisah rakyat perlu digali lebih dalam dari sumber yang tepat yaitu dari kitab-kitab lontara dan orang-orang yang mampu memaknai kitab lontara tersebut. Mengingat bahwa saat ini android menjadi sebuah kebutuhan primer untuk setiap orang. Mulai dari anak-anak hingga orang yang lanjut usia pun telah menggunakan telpon cerdas tersebut.

Cerita rakyat luwu berbasis android telah diteliti sebelumnya oleh Aman, dkk (2017) [3]. Dimana penelitian sebelumnya masih berbasis teks, dan mempunyai sedikit cerita didalamnya. Untuk itu penulis mengembangkan aplikasi cerita tersebut dengan beberapa perubahan seperti menyediakan pengantar suara cerita, agar minat masyarakat lebih tinggi untuk mendengar dan membaca cerita rakyat luwu.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dalam upaya melestarikan kembali cerita rakyat luwu, maka penelitian ini akan membuat sebuah aplikasi cerita rakyat luwu berbasis android dalam memperkenalkan budaya dan tradisi yang berada di luwu.

2. Metode

Dalam mengembangkan aplikasi cerita rakyat luwu berbasis android sebagai topik penelitian ini, ada beberapa tahapan yang akan dilakukan yakni:

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data untuk penelitian ini dilakukan beberapa cara yaitu:

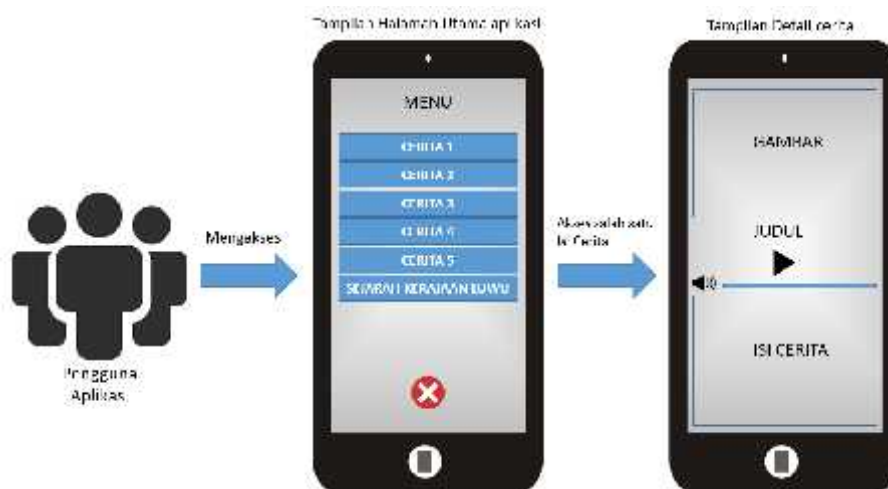
- 1) Studi pustaka yaitu pengumpulan data dengan membaca buku-buku referensi yang terkait dengan penelitian ini. Studi pustaka antara lain mencari jurnal-jurnal dan buku tentang cerita rakyat di luwu dan pengantar suara didalam cerita.
- 2) Obsevasi yaitu metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung dimana tim peneliti ke lokasi penelitian mengamati kondisi-kondisi yang terjadi.
- 3) Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya, dimana narasumber pada penelitian ini adalah penjaga istana dan dinas kebudayaan Kota Palopo.

b. Rancang bangun perangkat aplikasi cerita rakyat luwu terdiri dari empat tahap utama:

1) Analisa sistem aplikasi.

Pada tahap ini akan dilakukan analisa kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan, yaitu apa saja yang dibutuhkan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi cerita rakyat luwu berbasis android.

- 2) Desain sistem aplikasi.
Pada tahap ini akan dilakukan perancangan model perangkat lunak yang akan dikembangkan menggunakan UML (Unified Modeling Language).
 - 3) Pengkodean sistem aplikasi.
Pada tahap ini akan dilakukan proses penulisan program untuk merealisasikan rancangan sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman java dan alat bantu berupa *Integrated Development Environment* (IDE) aplikasi yaitu menggunakan android studio.
 - 4) Pengujian sistem Aplikasi.
Pada tahap ini akan dilakukan proses pengujian fungsionalitas sistem aplikasi yang telah dikembangkan. Pengujian yang dilakukan adalah menguji fungsional *button*.
- c. Rancangan Sistem



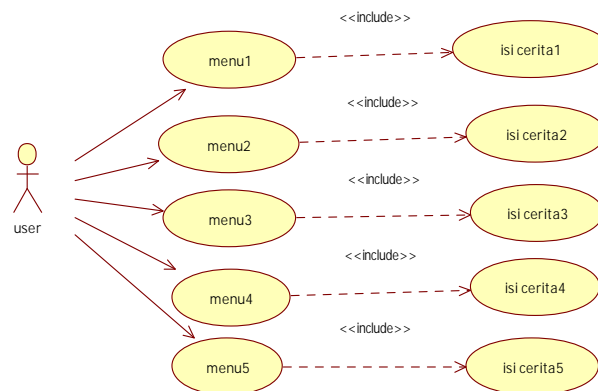
Gambar 1. Rancangan Sistem yang diusulkan

Untuk menjalankan aplikasi ini, setiap pengguna aplikasi harus menginstal aplikasi Cerita Rakyat Luwu terlebih dahulu pada *handphone*. Dimana aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada *handphone* berbasis android. Setelah aplikasi ini selesai diinstal kemudian membuka aplikasi Cerita Rakyat Luwu. Pada menu utama terdapat beberapa cerita yang di tampilkan, ketika pengguna aplikasi mengklik salah satu cerita rakyat maka akan menampilkan detail cerita dalam bentuk teks dan pengantar suara dari isi cerita. Keunggulan dari aplikasi ini memungkinkan pengguna dapat memilih mode teks menampilkan cerita atau memilih mode pengantar suara cerita.

3. Hasil dan Pembahasan

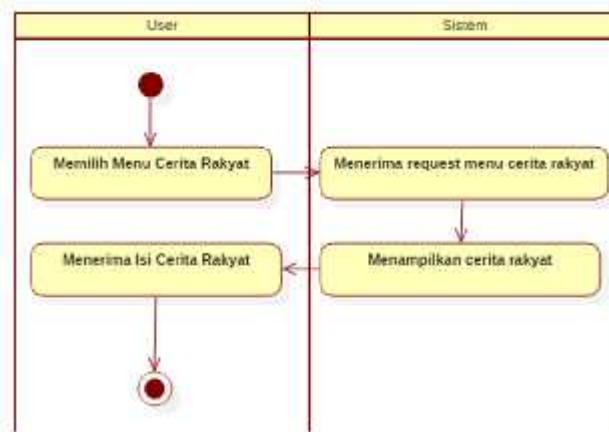
a. Analisa Sistem Aplikasi

Diagram *use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Diagram *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut



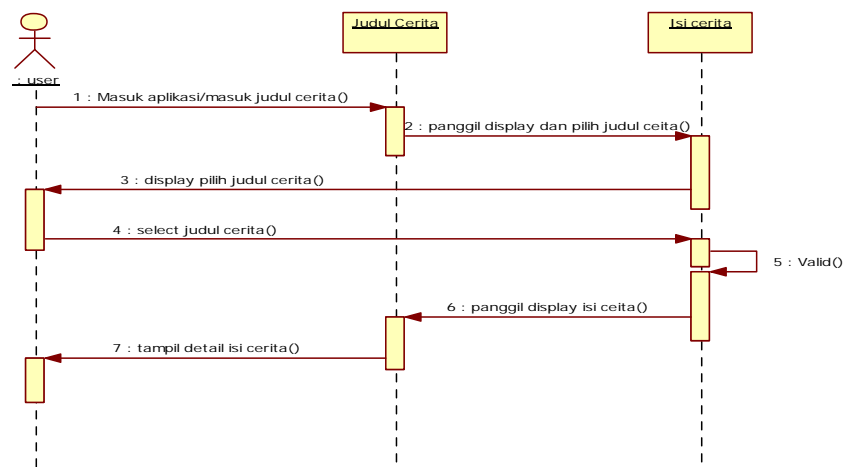
Gambar 2. Use Case diagram

Selanjutnya adalah *activity* diagram. Diagram ini menggambarkan tentang aktifitas yang terjadi pada sistem dan menunjukkan langkah – langkah dalam proses kerja sistem yang dibuat.



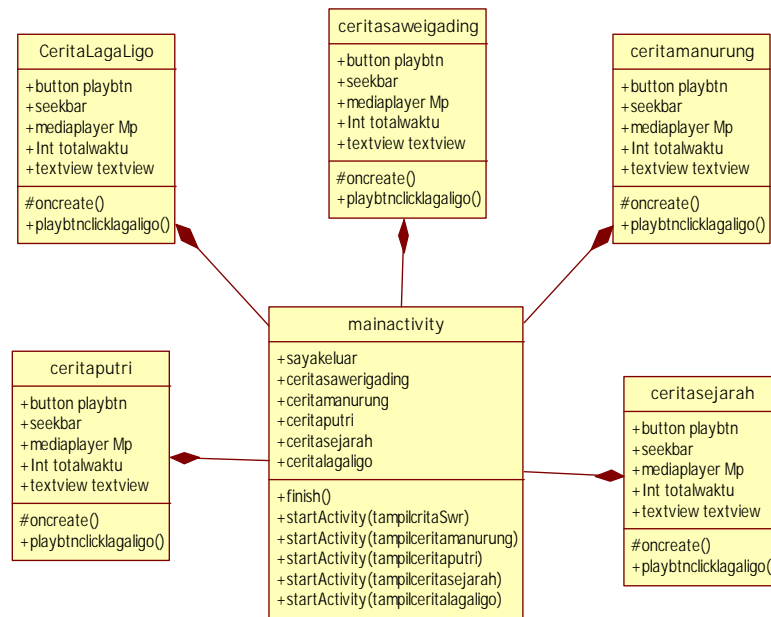
Gambar 3 Activity diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar obyek dan mengindikasikan komunikasi diantara obyek-obyek tersebut. Diagram ini juga menunjukkan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh obyek – obyek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu.



Gambar 4. Sequence diagram

Struktur class dari suatu aplikasi dan penjelasan detail tiap-tiap class.



Gambar 5. Class Diagram

b. Pengujian Sistem Aplikasi

Tabel 1. Pengujian Sistem

| Fungsional | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|-----------------------------------|--|-------------------------|
| Klik Button Sawerigading | Menampilkan halaman cerita Sawerigading | [x] sukses [] gagal |
| Klik Button To Manurung Tana Luwu | Menampilkan halaman cerita To Manurung Tana Luwu | [x] sukses [] gagal |
| Klik Button Putri Tandampalik | Menampilkan halaman cerita Putri Tandampalik | [x] sukses [] gagal |
| Klik Button I La Galigo | Menampilkan halaman cerita I La Galigo | [x] sukses [] gagal |
| Klik Button Sejarah Kerajaan Luwu | Menampilkan halaman Sejarah Kerajaan Luwu | [x] sukses [] gagal |
| Klik Button Play | Terdengar pengantar suara cerita | [x] sukses [] gagal |

c. Implementasi

Merupakan perancangan dari tahap desain, tahap ini merupakan tahap yang menentukan rancanagn sistem aplikasi yang siap pakai yang akan di gunakan oleh pemakai atau *user*.



Gambar 6. Tampilan menu aplikasi

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa:

- Dengan adanya pilihan mode video animasi bergerak minat masyarakat lebih tinggi untuk mendengar dan membaca cerita rakyat luwu.
- Selain melestrasikan kembali cerita rakyat luwu, aplikasi ini dapat memperkenalkan budaya dan tradisi yang berada di luwu.

Saran yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah:

- Di harapkan Aplikasi yang dibuat nantinya lebih menarik, sebagai contoh adanya video animasi disetiap cerita rakyat.
- Ke depannya aplikasi ini diharapkan mempunyai cerita rakyat luwu yang lebih banyak lagi.

Referensi

- [1] B. F. Matthes, *Boeginesche en Makassarsche legenden*, Amsterdam: Nederlandsch Bijbelgenootschap, 1943, pp. 377-423.
- [2] R. A. Kern, *I La Galigo*, Edisi Indonesia, Yogyakarta: Gadjah Mada Press, 1989.
- [3] A. Aman, M. A. Hamzah dan Dasril, “Aplikasi Cerita Rakyat Luwu Berbasis Android” dalam Seminar Nasional teknologi informasi dan komputer, 2017, vol. 1.
- [4] I. Anwar, *La Galigo Mutiara Tompoq Tikkaq*, Palopo: Pustaka Sawerigading, 2016.
- [5] A. Juansyah, “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android”, *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika, Bandung*, vol. 1, 2015.
- [6] I. Anwar. *La Galigo Turunnya Manusia Pertama*, Palopo: Arung Pustaka, 2010.
- [7] N. Safaat, *Android (Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android)*, Bandung: Informatika, 2011.
- [8] S. Pawiloy, *Ringkasan Sejarah Luwu*, Makassar: CV. Talaga Zamzan, 2002.