

PENGEMBANGAN MEDIA PROMOSI WARISAN BUDAYA BENGKULU MENGGUNAKAN APLIKASI *SMART APPS CREATOR (SAC)*

Prahasti, Agung Pradana Iskandar

Program Studi Informatika, Program Studi Rekayasa Sistem Komputer, Universitas Dehasen Bengkulu

Jl. Meranti Raya No.32 Sawah Lebar, Kota Bengkulu, Bengkulu

prahasti.mona82@gmail.com, agung30pradana.iskandar@gmail.com

Abstract – The purpose of this research is to develop media promotion of Bengkulu cultural heritage. The method used in this research is the development of Luther–Sutopo multimedia using the Smart Apps Creator (SAC) application. Through the development of cultural heritage promotion media owned by Bengkulu Province, it provides information to the public about the existence of cultural heritage in Bengkulu Province. The results obtained from the development of Bengkulu cultural heritage promotion media are information obtained about various activities or arts or culture of Bengkulu arts and culture which can be accessed by the public through android smartphone devices. The development menus consist of home menu, vision and mission, cultural heritage, cultural information and our contact menu. The development of promotional media for cultural heritage that has been made is able to provide benefits in terms of access to information about the existence of arts and culture in Bengkulu Province

Keywords - Application, Smartphones, Cultural heritage, and Smart Apps Creator.

Abstrak – Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat pengembangan media promosi warisan budaya Bengkulu. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu pengembangan multimedia Luther–Sutopo dengan menggunakan perangkat lunak *Smart Apps Creator (SAC)*. Melalui pengembangan media promosi, warisan budaya yang dimiliki oleh Provinsi Bengkulu memberikan informasi kepada masyarakat akan keberadaan warisan budaya di Provinsi Bengkulu. Hasil yang di peroleh dari pengembangan media promosi warisan budaya Bengkulu yaitu diperoleh informasi tentang berbagai aktivitas atau seni atau budaya kesenian dan kebudayaan Bengkulu yang dapat di akses oleh masyarakat melalui perangkat smartphone *android*. Menu-menu pengembangan yang dilakukan terdiri dari menu home, visi dan misi, warisan budaya, informasi bidang kebudayaan dan menu kontak kami. Pengembangan media promosi warisan budaya yang telah dibuat mampu memberikan manfaat akan akses informasi tentang keberadaan kesenian dan kebudayaan yang ada di Provinsi Bengkulu.

Kata Kunci - Aplikasi, Smartphone, Warisan Budaya, dan Smart Apps Creator.

I. PENDAHULUAN

Smartphone merupakan perangkat teknologi yang tidak asing bagi masyarakat. Selain sebagai telepon genggam, dengan dilengkapi sistem operasi *Smartphone* saat ini menjadi suatu benda yang dapat membantu meningkatkan kinerja manusia, selain berfungsi sebagai sms atau telepon, smartphone juga dapat di manfaatkan untuk penambahan aplikasi sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, melalui teknologi yang ada, *smartphone* dapat digunakan sebagai media promosi akan sebuah produk maupun jasa sehingga dapat di akses masyarakat luas sesuai dengan kebutuhannya. Media promosi melalui perkembangan teknologi komunikasi saat ini telah mampu menyampaikan informasi kepada khalayak luas dalam memperkenalkan produk-produk baik barang maupun jasa baik di bidang

makanan, garmen, pariwisata, jasa telekomunikasi budaya maupun bidang maupun bidang lainnya. Media promosi sendiri adalah sarana untuk mengenalkan sesuatu produk, gambar, jasa dan lain sebagainya yang berasal dari suatu perusahaan agar lebih di kenal oleh masyarakat luas. Berkembangnya media promosi saat ini tidak terlepas peran dari teknologi informasi yang semakin berkembang melalui perangkat lunak yang semakin maju.

Aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)* sebagai aplikasi desktop dengan basis *android* dapat di gunakan sebagai media promosi. Fitur-fitur pada Aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)* yang familiar memberikan kemudahan kepada seorang admin untuk merancang dan melakukan desain terhadap produk yang akan dibuat. Aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)* dapat di akses dengan menggunakan berbagai perangkat seperti: laptop,

komputer tablet maupun *smartphone*. Selain itu, Aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)* telah banyak di manfaatkan untuk membantu dalam berbagai bidang pekerjaan seperti media promosi, marketing, wisata maupun permainan edukasi dan lain sebagainya karena kemudahaan dalam pengoperasiannya.

Warisan budaya yang di miliki oleh suatu daerah harus menjadi aset dan perlu untuk di lestarikan keberadaannya. Bidang Kebudayaan pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu sebagai bidang yang memiliki kewenangan penyusunan bahan perumusan dan koordinasi pelaksanaan kebijakan di bidang pengelolaan cagar budaya, warisan budaya, kesenian di dalam wilayah Provinsi Bengkulu memiliki tanggung jawab yang besar dalam menjaga kelestarian akan warisan budaya yang di miliki provinsi Bengkulu. Namun demikian, Bidang Kebudayaan pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu saat ini masih belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi informasi sebagai media promosi dalam mengenalkan warisan budaya baik terhadap kesenian maupun kebudayaan kepada masyarakat luas. Pengenalan warisan budaya kesenian dan kebudayaan yang ada di provinsi Bengkulu masih memanfaatkan lembaran kertas berupa brosur-brosur yang ada di Bidang Kebudayaan. Untuk itu, dibutuhkan langkah-langkah atau strategi dalam pengembangan mempromosikan warisan yang ada di provinsi Bengkulu sehingga masyarakat luas dapat dengan mudah mengakses informasi tersebut.

Penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)* sebagai strategi pengembangan media promosi memberikan nilai positif bagi kecepatan akses kepada masyarakat terhadap keberadaan warisan budaya yang ada di provinsi Bengkulu. Media promosi melalui teknologi informasi akan dapat menjangkau akses pengenalan suatu kesenian dan kebudayaan lebih luas.

A. Media

Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa [1]. Pendapat lain menyatakan bahwa Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam proses pembelajaran, media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menerima, memproses dan

menyusun kembali suatu pesan atau informasi visual maupun verbal [2]. Penggunaan media dalam bidang teknologi informasi tidak dapat di pisahkan dari peran multimedia. Multimedia terdiri dari dua kata yaitu multi dan media, jika dipisahkan maka dapat diartikan, multi adalah kata dari bahasa latin yaitu nouns yang memiliki arti banyak. Sedangkan media adalah kata dari bahasa latin yaitu medium yang memiliki arti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan, menghantarkan, atau membawa sesuatu. Berdasarkan arti dua kata multi dan media tersebut, dapat kita artikan multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan lain lain, kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan [3].

B. Promosi

Promosi adalah suatu komunikasi dari dua pihak yaitu suatu informasi tepat yang berasal dari penjual serta pembeli, dengan tujuan mengubah sikap serta tingkah laku pembeli, yang tadinya tidak mengenal menjadi mengenal sehingga menjadi pembeli dan tetap mengingat produk tersebut [4]. Pendapat lain menyatakan bahwa promosi merupakan kegiatan yang ditujukan untuk mempengaruhi konsumen agar mereka dapat menjadi kenal akan produk yang ditawarkan oleh perusahaan kepada mereka yang kemudian mereka menjadi senang lalu membeli produk tersebut [5]. Salah satu unsur dalam bauran pemasaran perusahaan yang didayagunakan untuk memberitahukan, membujuk, dan mengingatkan tentang produk perusahaan. Promosi mempunyai kekuatan untuk menyampaikan pesan dan di perlukan perancangan khusus agar promosi tersebut memiliki visual yang kuat dan menciptakan keserasian di dalam rangkaian pemasaran karena promosi berkaitan langsung dalam upaya untuk memperkenalkan produk kepada konsumen dengan memikat hati konsumen melalui pemberian kesan-kesan yang mampu di ingat dan dirasakan oleh konsumen.

C. Warisan Budaya

Warisan budaya tidak lagi berakhir pada monumen dan koleksi bendabenda, warisan budaya juga termasuk dalam tradisi atau ekspresi hidup yang diwarisi dari nenek moyang dan diteruskan kepada keturunannya, seperti tradisi lisan, seni pertunjukan, praktik sosial, ritual,

acara meriah, pengetahuan serta praktek tentang alam maupun alam semesta atau pengetahuan serta keterampilan untuk menghasilkan kerajinan tradisional. Warisan budaya, diartikan sebagai produk atau hasil budaya fisik dari tradisi-tradisi yang berbeda dan prestasi-prestasi spiritual dalam bentuk nilai dari masa lalu yang menjadi elemen pokok dalam jati diri suatu kelompok atau bangsa. Jadi warisan budaya merupakan hasil budaya fisik (tangible) dan nilai budaya (intangible) dari masa lalu [6]

D. Android

Android adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi utama *mobile*. [7]. Android merupakan sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer *tablet* layar sentuh (*touch sreen*) yang berbasis *linux*. Selanjutnya, seiring dengan perkembangannya, melalui pengembang utamanya *google*, *android* mengalami perubahan yang sangat cepat dalam melakukan inovasi. *Android* merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang dirancang untuk fitur seluler layar sentuh semacam telepon pintar serta *pc tablet*. *Android* awal mulanya dibesarkan oleh *Android, Inc.*, dengan sokongan *financial* dari *Google*, yang setelah itu membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara formal pada tahun 2007 [8].

E. Aplikasi

Aplikasi merupakan program yang siap dipakai dan digunakan untuk menjalankan perintah user dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang tepat dan akurat sesuai dengan tujuan dari pembuatan aplikasi tersebut. Aplikasi merupakan salah satu proses pemecahan suatu masalah yang menggunakan teknik komputasi yang diinginkan dalam pemrosesan data [9].

F. Smartphone

Smartphone atau lebih dikenal sebagai *Handphone* (telepon genggam) adalah salah sebuah perangkat telekomunikasi yang dapat digenggam dan dapat dibawa kemana saja tanpa perlu disambungkan ke jaringan telepon berbasis kabel [10]. Selanjutnya *smartphone* ialah perangkat telekomunikasi multiguna. *Smartphone* atau yang disebut juga piranti pintar atau menjadi trend yang mewabah di Indonesia, digemarinya *smartphone* ini juga buka tanpa alasan tapi karena *feature* yang ditawarkan sangat menarik dan mengubah hobi pengguna untuk melakukan

pencarian, *chating* dan sebagainya yang awalnya dilakukan secara statis, sekarang dengan *smartphone* bisa dilakukan dengan *mobile* atau bergerak.

G. Smart Apps Creator (SAC)

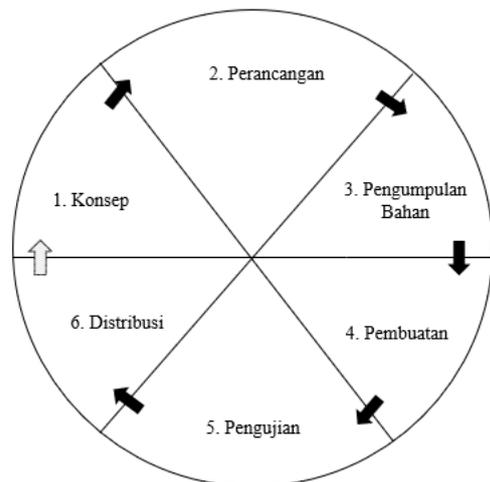
Smart Apps Creator yang kemudian disingkat dengan SAC adalah aplikasi desktop untuk membuat media pembelajaran, promosi atau sejenisnya dengan berbasis android maupun iOS. SAC 3 ini dapat menghasilkan aplikasi dengan format *HTML5* dan *exe* yang dapat digunakan di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, maupun *smartphone*. Selain dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, promosi *Smart Apps Creator* (SAC) juga dapat dimanfaatkan untuk membuat aplikasi-aplikasi di bidang warisan, *city guide*, marketing maupun permainan-permainan edukasi sederhana, dan lain sebagainya [11].

H. Unified Modeling Language (UML)

UML (*Unified Modelling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasikan objek [12]. Pendapat lain dikemukakan bahwa *Unified Modelling Language* adalah notasi berupa bahasa pemodelan yang digunakan dalam penyederhanaan permasalahan untuk melalui analisis desain serta spresikasi dalam PBO [13].

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan Luther-Sutopo. Model pengembangan multimedia promosi warisan budaya provinsi Bengkulu terdiri dari beberapa tahapan yang runtut pembutan konsep, perancangan, pengumpulan bukti, pembuatan, pengujian dan distribusi seperti terlihat pada Gambar 1 berikut di bawah ini:



Gambar 1. Model Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo

1. Konsep (*Concept*)

Artinya suatu tahapan awal dari metode pengembangan multimedia ini. Selanjutnya, pada tahapan pengonsepan ini, penulis memilih tujuan yang berasal dari penelitian. Adanya penulisan bersifat naratif yang digunakan untuk mengungkapkan suatu tujuan merupakan hasil dari tahap konsep. Selain itu, penentuan jenis dari perangkat lunak yang dihasilkan akan di gambarkan pada tahapan ini.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahapan ini, penulis membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur perangkat lunak serta spesifikasi yang akan dibuat berdasarkan pada perancangan materi yang akan dimasukkan dalam media promosi. Tahapan ini, digunakan untuk mendeskripsikan terhadap alur kontrol yang ada pada sistem kontrol yang kompleks terhadap media promosi yang dibuat.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Di dalam tahapan ini, penulis melakukan pengumpulan bahan-bahan sesuai kebutuhan. Bahan tersebut, seperti gambar / foto, animasi, *audio*, dan lain sebagainya sesuai kebutuhan yang akan digunakan pada tahap selanjutnya.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan semua objek atau bahan multimedia menggunakan pengkodean atau pembuatan *software*. Pembuatan perangkat lunak ini dilakukan sesuai dengan tahapan perancangan sebelumnya serta sesuai bahan-bahan yang telah dikumpulkan.

5. Pengujian (*Testing*)

Tahapan pengujian dilakukan setelah penulis dapat menyelesaikan pada tahapan pembuatan dengan mengoperasikan perangkat lunak yang telah dibuat. Untuk melihat terhadap adanya kesalahan atau tidak. Kegunaan pada tahapan ini ialah memperoleh kelayakan terhadap aplikasi yang akan dilakukan uji coba oleh user.

6. Distribusi (*Distribution*)

Pada tahapan ini akan dilakukan implementasi serta evaluasi terhadap aplikasi dan setelah semuanya selesai. Aplikasi akan dijalankan melalui komputer atau *smartphone*. Beberapa tahap implementasi dan evaluasi yang di lakukan adalah: a) spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengeksekusi aplikasi, b) cara pengoperasian aplikasi berbasis multimedia, c) menjelaskan hasil tampilan dan e) evaluasi program atau aplikasi

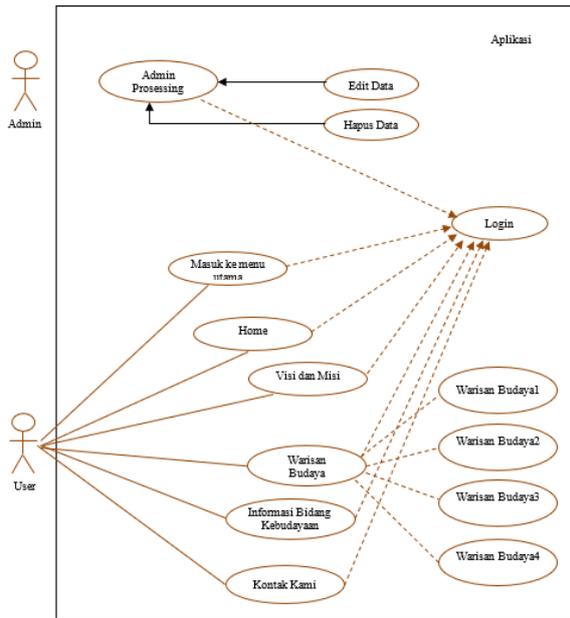
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Promosi Warisan Budaya Provinsi Bengkulu

Pengembangan media promosi yang di lakukan terhadap warisan budaya provinsi Bengkulu menggunakan yaitu berupa penggunaan permodelan *Unified Modelling Language (UML)* dengan komponen adalah:

1. *Use Case Diagram*

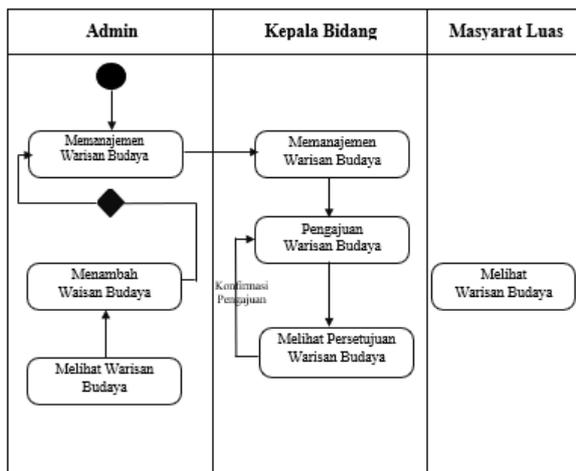
Perancangan pengembangan media promosi warisan budaya provinsi Bengkulu menggunakan suatu pendekatan *use case diagram* yang mendeskripsikan daripada suatu perilaku sistem yang dibuat. Dalam pembuatan pengembangan media promosi ini , terdapat dua aktor yaitu admin dan pengguna yang terdapat pada gambar 2 yaitu:



Gambar 2. Use Case Diagram

2. Activity Diagram

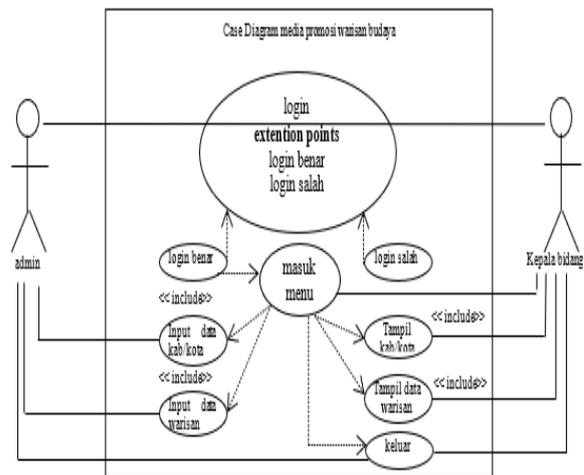
Yaitu masing- masing aktor dari use case menggunakan sistem pada pengembangan media promosi warisan budaya provinsi Bengkulu seperti terlihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Activity Diagram Pengguna

3. Class Diagram

Class digram pada pengembangan media promosi warisan budaya provinsi Bengkulu mendeskripsikan terhadap struktur serta deskripsi class, atribut, metode, serta kaitan atau korelasi dari setiap bahan-bahan seperti terlihat di Gambar 4 berikut ini:



Gambar 4. Class Diagram

B. Hasil Penelitian

Hasil dari pengembangan media promosi warisan budaya provinsi Bengkulu yang telah selesai dibuat, diharapkan dapat memberikan nilai positif akan informasi terhadap warisan budaya yang seluas-luasnya kepada masyarakat. Pengembangan media promosi warisan budaya provinsi Bengkulu terdiri dari tampilan menu utama, visi dan misi, warisan budaya, menu informasi bidang kebudayaan dan menu kontak kami.

1. Menu Utama

Pada menu utama ini, berisikan informasi menyeluruh terhadap perangkat lunak yang dibuat. Menu utama dari media promosi wisata budaya berisi menu-menu yang memiliki icon yang dapat memberikan akses terhadap informasi yang di inginkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Tampilan menu utama seperti terlihat pada Gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Menu Utama

2. Visi dan Misi

Hasil dari tampilan visi dan misi pada pengembangan media promosi wisata budaya seperti terlihat pada Gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Halaman Visi dan Misi

Pada tampilan Gambar 6. Akan menampilkan Visi dan Misi dari Bidang

Kebudayaan pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu.

3. Warisan Budaya

Tampilan menu warisan budaya pada pengembangan media promosi wisata budaya provinsi Bengkulu seperti terlihat pada Gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 7. Halaman Warisan Budaya

Pada tampilan Gambar 7. Menu warisan budaya akan ditampilkan berbagai informasi terhadap berbagai warisan budaya yang dimiliki provinsi Bengkulu.

4. Informasi Bidang Budaya

Tampilan menu informasi bidang Kebudayaan pada pengembangan media promosi wisata budaya seperti terlihat pada Gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 8. Halaman Bidang Kebudayaan

Pada tampilan Gambar 8. Menu Informasi Bidang Kebudayaan akan ditampilkan berbagai informasi tentang berbagai aktivitas atau kegiatan yang dilakukan Bidang Kebudayaan pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu.

5. Kontak Kami

Tampilan menu kontak kami pada pengembangan media promosi wisata budaya seperti terlihat pada Gambar 9 sebagai berikut:



Gambar 9. Halaman Kontak Kami

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian, implementasi dan pengujian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media promosi warisan budaya yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai media promosi dapat membantu masyarakat terhadap akses informasi keberadaan warisan budaya yang di provinsi Bengkulu . Selain itu, media promosi warisan budaya yang dibuat dapat di akses dengan menggunakan berbagai perangkat teknologi seperti laptop, komputer, *smartphone* maupun *handphone* sehingga memberikan kemudahan bagi masyarakat yang membutuhkan informasi terhadap warisan budaya yang ada di provinsi Bengkulu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arfika, Fitria, “pengaruh media berbasis video tutorial terhadap hasil belajar membuat kampuh siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat”. E-Journal Universitas Negeri Medan 5 (1).Hal. 1-12, 2017.
- [2] Azhar Arsyad. "Media Pembelajaran". Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- [3] Munir, "Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan". Bandung: CV Alfabeta, 2015.
- [4] Laksana, M. F. "Praktis Memahami Manajemen Pemasaran". Sukabumi: CV Al Fath Zumar, 2019.
- [5] Gitosudarmo, Indriyo, "Manajemen Pemasaran, Edisi Pertama, Cetakan Keempat", Yogyakarta: BPFE, 2015.
- [6] Davidson dan McConville, "A *Heritage Handbook*", St. Leonard NSW, Allen & Unwin, 1991.
- [7] Ariyanto, A, "Sistem Pakar Diganosa Penyakit Ginjal Berbasis *Andorid*", 2018.
- [8] Jubilee Enterprise, "Pemrograman *Android* untuk Pemula", Jakarta: Elex Media Komputindo, 2013.
- [9] Abdurahman, Hasan dan Asep Ririh Riswaya, " Aplikasi Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bahakti ", Jurnal Computech & Bisnis, 8 (2), 61-69, 2014.
- [10] Gunadhi, E., & Muchlis, R. "Pemanfaatan *Handphone* Berbasis *Android* Untuk Mengamankan Kendaraan Bermotor Dengan Pendekatan Keamanan Sistem".

- STT-Garut, 14(2), 371–379, 2017.
- [11] u-Smart Technology Corporation Limited 2016 Smart Apps Creator. East Way to Design dikutip dari halaman <https://smartappscreator.com/en/>
 - [12] Rosa A. S., dan Shalahuddin, M., "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek", Bandung: Informatika, 2018.
 - [13] Nugroho Adi, Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java,, Yogyakarta: Andi Offset, 2018.