

**LAPORAN PENELITIAN**  
**ANALISIS DAN PERANCANGAN RAGAM KEBUDAYAAN**  
**PADA KABUPATEN KEBUMEN**  
**BERBASIS ANDROID**



**TIM PELAKSANA :**

1. Aji Nurrohman NIDN 0324078802 (Ketua / Dosen)
2. Kunto Wibisono NIM. 18271072002 (Mahasiswa)

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**  
**INSTITUT TEKNOLOGI BUDI UTOMO**  
**JAKARTA**  
**TAHUN 2019**

**LEMBAR PENGESAHAN  
LAPORAN PENELITIAN**

1. Judul Kegiatan : ANALISIS DAN PERANCANGAN RAGAM KEBUDAYAAN  
PADA KABUPATEN KEBUMEN BERBASIS ANDROID
  
2. Program : Fakultas Teknologi Industri
3. Ketua Pelaksana :  
Nama : Aji Nurrohman  
NIDN : 0324078802  
Program Studi : Sistem Informasi
4. Anggota :
  - 1) Nama : Kunto Wibisono  
NIDN/NIM : 18271072002  
Program Studi : Sistem Informasi
  - 2) Lokasi : Jakarta
5. Lama Pelaksanaan: 6 (bulan)
6. Tanggal/Tahun : September 2018 s/d Februari 2019
7. Biaya : Rp 3.500.000

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Teknologi Industri

Jakarta, 02 Agustus 2019  
Menyetujui,  
Kepala LPPM,

**(Dr. Suryadi, S.T, M.T)**  
NIDN : 0302046907

**(Sigit Wibisono, S.T., M.T.)**  
NIDN : 0314116301

Kepada  
Yth. **Kepala LPPM ITBU**  
Di Jakarta

Dengan hormat,

Dalam rangka memenuhi kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi, maka bersama ini kami mengajukan proposal penelitian untuk Semester Genap TA. 2018-2019:

- a. Judul : **ANALISIS DAN PERANCANGAN RAGAM KEBUDAYAAN PADA KABUPATEN KEBUMEN BERBASIS ANDROID**
- b. Tim Peneliti:
  1. Ketua  
Nama : Aji Nurrohman  
NIDN : 0324078802  
Prodi : Sistem Informasi
  2. Anggota
  3. Nama : Kunto Wibisono  
NIDN/NIM : 18271072002  
Prodi : Sistem Informasi
- c. Lokasi : Kabupaten Kebumen
- d. Lama Pelaksanaan: 6 (bulan)
- e. Tanggal/Tahun : September 2018 s/d Februari 2019  
Biaya : Rp 3.500.000

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan bantuannya, kami ucapkan terima kasih.

Menyetujui,  
Kaprodi Sistem Informasi

Jakarta, 02 Agustus 2019  
Yang mengajukan,

**(Aji Nurrohman, S.Kom, MMSI)**  
NIDN: 0324078802

**(Aji Nurrohman, S.Kom, MMSI)**  
NIDN: 0324078802

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah Hirobbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan keberkahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian Bersama dengan mahasiswa Sistem Informasi fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Budi Utomo (ITBU) dengan judul "ANALISIS DAN PERANCANGAN RAGAM KEBUDAYAAN PADA KABUPATEN KEBUMEN BERBASIS ANDROID". Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari peran berbagai pihak yang telah banyak memberikan bantuan, nasehat, bimbingan dan dukungan. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan penelitian ini tidak lepas dari peran berbagai pihak yang telah banyak memberikan bantuan, nasehat, bimbingan dan dukungan.

Akhir kata penulis berharap laporan penelitian yang penulis susun ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan serta wawasan bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Jakarta, Agustus 2019

**Peneliti**

## DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan .....	i
Surat Pengajuan Penelitian .....	ii
Kata Pengantar .....	iii
Daftar Isi .....	iv
Daftar Gambar.....	v
BAB I    PENDAHULUAN .....	1
BAB II    TINJAUAN PUSTAKA .....	2
BAB III    METODE PENELITIAN .....	3
BAB IV    HASIL PEMBAHASAN .....	5
DAFTAR PUSTAKA.....	10

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tampilan Splash screen .....	5
Gambar 3.2 Tampilan Menu Utama.....	5
Gambar 3.3 Tampilan Jenis Kebudayaan .....	6
Gambar 3.4 Tampilan Detail Info Kebudayaan .....	6
Gambar 3.5 Tampilan Menuju Lokasi Kebudayaan .....	7
Gambar 3.6 Tampilan Tombol Pencarian.....	7
Gambar 3.7 Tampilan Info Event Kebudayaan.....	8
Gambar 3.8 Tampilan Option Menu .....	8
Gambar 3.9 menampilkan implementasi option menu. ....	9
Gambar 3.10 Tampilan Menu Bantuan .....	9

# BABI

## PENDAHULUAN

Semakin majunya teknologi yang ada di dunia, Kebudayaan yang ada di Kabupaten Kebumen pun sudah jarang diperhatikan oleh masyarakat terutama anak muda, sebagian orang sudah tidak peduli dengan adanya kebudayaan yang beragam yang ada di Kebumen yang merupakan sejarah yang tidak terpisahkan dari terbentuknya Kabupaten Kebumen dan merupakan identitas dari sebuah daerah yang ada di Indonesia. Penulis ingin masyarakat yang tadinya tidak atau kurang mengetahui tentang kebudayaan yang ada di Kabupaten Kebumen menjadi tahu dan mempelajari serta meneruskan kebudayaan yang ada sehingga kebudayaan tidak hilang atau berubah karena adanya pengaruh kebudayaan luar serta teknologi yang semakin canggih. Observasi yang penulis lakukan terhadap aplikasi yang sudah ada di playstor dengan nama PlesirKebumen

Dalam aplikasi tersebut masih ada beberapa kekurangan seperti menu profil pada aplikasi tersebut loading sangat lama dan sebagian besar menu lainnya masih kosong. Oleh karena itu penulis ingin untuk membuat sebuah aplikasi berbasis mobile yang dapat digunakan oleh masyarakat guna meneruskan kebudayaan daerah yang merupakan identitas dari sebuah daerah.

Penulis ingin masyarakat yang tadinya tidak atau kurang mengetahui tentang kebudayaan yang ada di Kabupaten Kebumen menjadi tahu dan mempelajari serta meneruskan kebudayaan yang ada sehingga kebudayaan tidak hilang atau berubah karena adanya pengaruh kebudayaan luar serta teknologi yang semakin canggih. Observasi yang penulis lakukan terhadap aplikasi yang sudah ada di *playstor* dengan nama PlesirKebumen dalam aplikasi tersebut masih ada beberapa kekurangan seperti menu profil pada aplikasi tersebut *loading* sangat lama dan sebagian besar menu lainnya masih kosong. Oleh karena itu penulis ingin untuk membuat sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang dapat digunakan oleh masyarakat guna meneruskan kebudayaan daerah yang merupakan identitas dari sebuah daerah. Sehingga penulis mengambil judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN RAGAM KEBUDAYAAN PADA KABUPATEN KEBUMEN BERBASIS ANDROID”.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### 2.1 Android

Android merupakan suatu sistem operasi mobile yang berbasis pada sistem operasi Linux. Android pertama kali dikembangkan oleh perusahaan startup di California bernama Android.Inc, yang digawangi oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Pada 2005, Google membeli Android dan mengambil alih proses pengembangannya hingga saat ini. Google merilis versi beta Android SDK (*System Development Kit*) pada November 2007 (Hansun Seng dkk, 2018: 01)<sup>1</sup>

#### 2.2 Definisi Sistem

Menurut Eriyanto (dalam Uus Rusmawan, 2019:30), Sistem berasal dari bahasa latin (*sys ma*) dan bahasa Yunani (*sust ma*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan.

Bayu Kristiawan dan Sukardi (dalam Yunahar Heriyanto, 2018) menjelaskan bahwa Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Bayu Kristiawan dan Sukardi (dalam Yunahar Heriyanto, 2018) menjelaskan bahwa Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Dari beberapa kutipan diatas bisa diambil kesimpulan. Sistem adalah suatu jaringan atau komponen-komponen atau unsur-unsur yang saling terhubung dan membentuk satu kesatuan yang terkumpul dalam melakukan kegiatan bersama dalam mencapai suatu tujuan tertentu.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### 3.1 Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dimana penulis mengumpulkan data dengan cara observasi, wawancara dan studi pustaka. Dari data yang penulis kumpulkan dapat mendeskripsikan ragam kebudayaan yang ada di Kabupaten Kebumen. Metode ini dikembangkan berdasarkan hasil penelitian di lapangan. Agar penelitian berkualitas data harus lengkap dan jelas.

#### 3.2 Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah tokoh masyarakat, pelaku seni, tokoh adat serta masyarakat baik muda maupun tua yang ada di desa-desa serta kecamatan untuk menggali informasi yang penulis butuhkan. Objek penelitian ini berfokus terhadap kesenian, adat tradisi, tarian, kerajinan tangan dan makanan khas daerah Kebumen yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

##### 1. Kesenian

Kesenian merupakan sebuah kebudayaan yang didalamnya menampilkan tari-tarian yang diiringi dengan musik yang berasal dari gamelan dan alat musik tradisional lainnya.

##### 2. Adat Tradisi

Adat tradisi yaitu sebuah kebiasaan yang dilakukan masyarakat Kabupaten Kebumen, dalam hal ini adat tradisi masing-masing desa atau kecamatan ada yang sama dan ada juga yang berbeda, dan hal ini selalu dilakukan pada saat-saat tertentu sesuai dengan kepercayaan yang ada di masyarakat.

### 3. Musik

Musik tradisional merupakan musik yang menggunakan alat musik tradisional walaupun pada saat ini kadang di kombinasikan dengan alat musik modern.

### 4. Kuliner Khas

Kuliner khas atau makanan khas merupakan makanan tradisional yang ada di daerah Kabupaten Kebumen yang ada sejak dahulu hingga sekarang dan diproduksi atau dibuat di Kebumen bahkan beberapa makanan hanya bisa di temui di Kabupaten saja.

### 5. Kerajinan Tangan

Kerajinan tangan yaitu sebuah karya seni dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada selanjutnya diolah dengan menggunakan tangan sehingga menjadikan sebuah benda baru yang bernilai dan berguna bagi masyarakat.

## 3.3 Data Penelitian

Data penelitian diperoleh dari berbagai sumber yang berkaitan dengan objek penelitian diantaranya dari informasi seseorang atau tokoh masyarakat dengan cara wawancara yang mengetahui tentang ragam kebudayaan, arsip video dan foto serta data-data yang telah didokumentasikan yang ada di website ataupun dokumen yang dimiliki oleh lembaga yang berkaitan dengan penelitian.

## 3.4 Pengumpulan Data

Tahapan yang dilakukan penulis dalam melakukan pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

## BAB IV

### HASIL PEMBAHASAN

#### 1. Implementasi Splashscreen

Implementasi pada tahap ini Menampilkan tampilan splashscreen dari aplikasi kebudayaan Kebumen.



Gambar 3.1 Tampilan Splash screen  
Sumber : Penelitian Mandiri 2019

#### 2. Implementasi Menu Utama

Implementasi pada tahap ini menampilkan tampilan menu utama dari aplikasi Kebudayaan Kebumen. Gambar 3.2 menampilkan tampilan menu utama.



Gambar 3.2 Tampilan Menu Utama  
Sumber : Penelitian Mandiri 2019

#### 3. Implementasi Jenis Kebudayaan

Implementasi pada tahap ini menampilkan tampilan sub menu dari aplikasi Kebudayaan Kebumen. Gambar 3.3 menampilkan tampilan sub menu.



Gambar 3.3 Tampilan Jenis Kebudayaan  
Sumber : Penelitian Mandiri 2019

#### 4. Implementasi Detail Info Kebudayaan

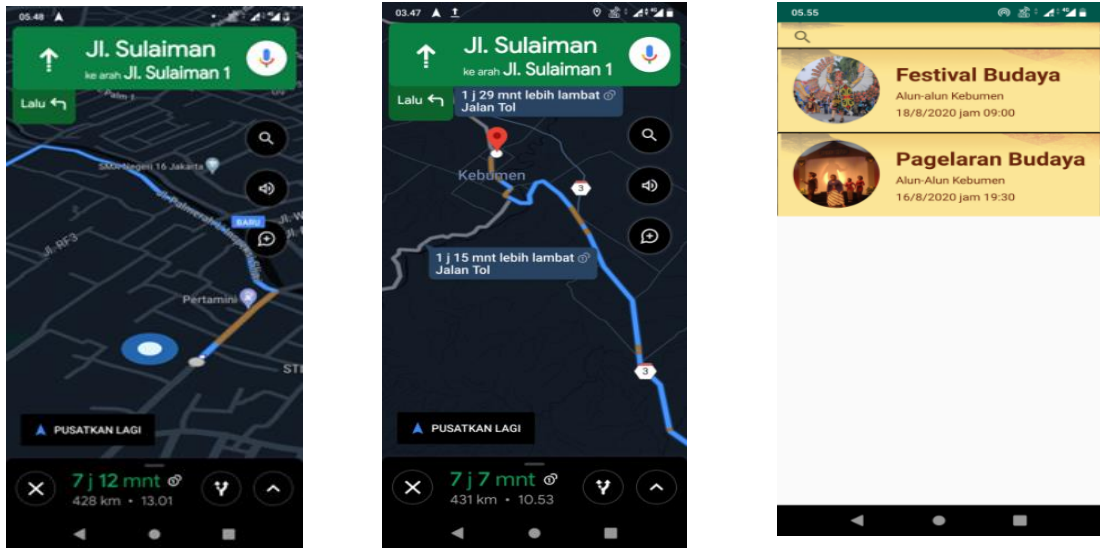
Implementasi pada tahap ini menampilkan tampilan detail informasi kebudayaan dari aplikasi Kebudayaan Kebumen. Gambar 3.4 menampilkan tampilan detail info kebudayaan.



Gambar 3.4 Tampilan Detail Info Kebudayaan  
Sumber : Penelitian Mandiri 2019

#### 5. Implementasi Menuju Lokasi Kebudayaan

Implementasi pada tahap ini menampilkan tampilan petunjuk lokasi dari tempat pengguna menuju lokasi kebudayaan. Gambar 3.5 menampilkan tampilan menuju lokasi kebudayaan.



Gambar 3.5 Tampilan Menuju Lokasi Kebudayaan  
 Sumber : Penelitian Mandiri 2019

## 6. Implementasi Tombol Pencarian

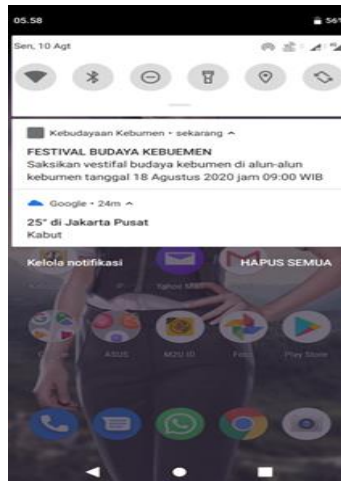
Implementasi pada tahap ini menampilkan tombol pencarian, pada pencarian ini pengguna dapat mengetik nama kebudayaan yang dicari. Tombol pencarian ini akan menyeleksi nama sesuai dengan abjad atau huruf yang diketik oleh pengguna. Gambar 3.6 menampilkan tampilan tombol pencarian.



Gambar 3.6 Tampilan Tombol Pencarian  
 Sumber : Penelitian Mandiri 2019

## 7. Implementasi Menu Info EventKebudayaan

Implementasi pada tahap ini yaitu menampilkan informasi tentang event kebudayaan , pengguna akan melihat info terbaru dari menu event kebudayaan dimana dalam menu ini akan diurutkan berdasarkan tanggal event akan berlangsung, kemudian event terbaru akan ditampilkan di paling atas sesuai dengan tanggal. Gambar 3.7 menampilkan implementasi menu event kebudayaan.



Gambar 3.7 Tampilan Info Event Kebudayaan  
Sumber : Penelitan Mandiri 2019

## 8. Implementasi Option Menu

Implementasi pada tahap ini yaitu menampilkan informasi tentang option menu, yang didalamnya berisi tiga menu yaitu menu Profil Kebumen, menu Bantuan dan menu Info Aplikasi. Gambar 3.8 menampilkan implementasi option menu.



Gambar 3.8 Tampilan Option Menu  
Sumber : Penelitan Mandiri 2019

## 9. Implementasi Menu Profil Kebumen

Implementasi pada tahap ini yaitu menampilkan informasi tentang profil Kabupaten Kebumen, pengguna akan melihat sejarah, letak geografis, pembagian wilayah, luas wilayah dan penggunaan.



Gambar 3.9 Menampilkan Implementasi Option Menu.  
Sumber : Penelitian Mandiri 2019

## 10. Implementasi Menu Bantuan

Implementasi pada tahap ini yaitu menampilkan informasi bantuan yaitu cara penggunaan aplikasi serta nomor handphone yang dapat digunakan oleh user untuk menghubungi admin. Gambar 4.39 menampilkan implementasi menu bantuan.



Gambar 3.10 Tampilan Menu Bantuan  
Sumber : Penelitian Mandiri 2019

## DAFTAR PUSTAKA

- Cecep Muhamad Sidik R. 2018. APLIKASI PENGENALAN PROFIL NEGARA DI ASIA BERBASIS AUGMENTED REALITY. Jurnal Siliwangi Seri Sains dan Teknologi. 4 (2)
- Edi Budiman. 2016. Pemanfaatan Teknologi Location Based Service Dalam Pengembangan Aplikasi Profil Kampus Universitas Mulawarman Berbasis Mobile. Jurnal ilmiah ilkom 8(3): 137-138
- Indriasari, Vini. 2018. *Sistem Informasi Geografis*. Yogyakarta: Mobius. KEBUDAYAAN DAN PERADABAN Oleh: Inrevolzon
- Muslihudin, Muhamad dan Oktafianto. 2016. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: Andi
- Rusmawan, Uus. 2019. *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. Jakarta: PT Gramedia
- Noor, Juliansyah. 2017. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana
- Nugroho, Adi Sulisty. 2017. *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Trans Tekno
- Seng Hansung. 2018. *Pemrograman Android Dengan ANDROID STUDIO IDE*. Jakarta: Andi Publisher
- Yunahar Heriyanto. 2018. PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RENTAL MOBIL BERBASIS WEB PADA PT.APM RENT CAR. Jurnal Intra-Tech 64. 2(2)
- <https://salamadian.com/pengertian-android/> 13 Juni 2018 Jam 05:01.
- <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-musik/> 14 Juni 2018Jam 07:28
- <https://ilmuseni.com/seni-budaya/macam-macam-kebudayaan-di-indonesia>16 Juli 2018 jam 10:36
- <https://pengajar.co.id/macam-macam-kebudayaan/#ftoc-heading-24> 16 Juli 2018 jam 05:25
- <https://segalaserbaserbi.blogspot.com/2020/04/pengertian-makanan-khas-daerah.html> 14 Juni 2018 Jam 07:28
- <https://www.kebumenkab.go.id/index.php/public/page/index/53> 4 Februari 2018 Jam 13:00
- <https://komunitas.bukalapak.com/news/104725-pengertian-fungsi-dan-faktor-kerajinan-tangan> 14 Juni 2020 Jam 07:26
- <https://www.gurupendidikan.co.id/adat-istiadat/> 14 Juni 2018 Jam 07:28