

J-INTTECH

Journal of Information and Technology

Volume 06 Nomor 02, Bulan Desember Tahun 2018



STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Jl. Raya Tidar 100 Malang, 65146

Telp. (0341)560823, Fax (0341)562525

ISSN: 2303-1425 E-ISSN: 2580-720X

J-INTTECH

Journal of Information and Technology

Volume 06 Nomor 02, Bulan Desember 2018



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Jl. Raya Tidar 100, Malang; Phone: 0341-560823; Fax: 0341-562525; <http://www.stiki.ac.id>; mail@stiki.ac.id

PENGANTAR REDAKSI

J-INTECH merupakan jurnal yang diterbitkan oleh Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia Malang guna mengakomodasi kebutuhan akan perkembangan Teknologi Informasi serta guna mensukseskan salah satu program DIKTI yang mewajibkan seluruh Perguruan Tinggi untuk menerbitkan dan mengunggah karya ilmiah mahasiswanya dalam bentuk terbitan maupun jurnal online.

Pada edisi ini, redaksi menampilkan beberapa karya ilmiah mahasiswa yang mewakili beberapa mahasiswa yang lain, yang dianggap cukup baik sebagai media pembelajaran bagi para lulusan selanjutnya.

Tentu saja diharapkan pada setiap penerbitan memiliki nilai lebih dari karya ilmiah yang dihasilkan sebelumnya sehingga merupakan nilai tambah bagi para adik kelas maupun pihak-pihak yang ingin studi atau memanfaatkan karya tersebut selanjutnya.

Pada kesempatan ini kami juga mengundang pihak-pihak dari PTN/PTS lain sebagai kontributor karya ilmiah terhadap jurnal J-INTECH, sehingga Perkembangan IPTEK dapat dikuasai secara bersama-sama dan membawa manfaat bagi institusi masing-masing.

Akhir redaksi berharap semoga dengan terbitnya jurnal ini membawa manfaat bagi para mahasiswa, dosen pembimbing, pihak yang bekerja pada bidang Teknologi Informasi serta untuk perkembangan IPTEK di masa depan.

REDAKSI

DAFTAR ISI

Aplikasi Diagnosa Hama Dan Penyakit Tanaman Singkong Menggunakan Metode <i>Certainty Factor</i> Berbasis Web	177-180
Akhmad Isnadi	
<i>Game Arcade Shooter Hero</i> Dengan Fitur <i>Quiz</i> Huruf Hijaiyah.....	181-184
Nova Dwi Prasetyo	
Aplikasi Informasi Adat Pernikahan Di Pulau Jawa Berbasis Android.....	185-193
Septian Riantama	
Aplikasi Pengenalan Fauna yang Dilindungi Menggunakan <i>Augmented Reality</i> Berbasis Android	194-201
Moch Arif Sudaryanto	
Pemanfaatan <i>Unity</i> Dalam Perancangan <i>Game</i> Simulasi Pemeliharaan Hewan Bagi Anak Usia Dini Berbasis Android.....	202-207
Muhammad Bayu Kurnia	
Pengembangan <i>Game Virtual Reality</i> Berbasis Android Menggunakan <i>Unity</i> Sebagai Media Penunjang Pengenalan Bahasa Inggris.....	208-213
Joshua Lorenzo Andre, Eva Handriyantini, Chaulina Alfianti Oktavia	
Sistem Pakar <i>Troubleshooting</i> Jaringan Komputer Menggunakan Algoritma <i>Backward Chaining</i>	214-217
Firlan Widianto	
Aplikasi Android Untuk Melestarikan Gending Jawa	218-228
Alfan Sabilillah Hidayatullah	
Aplikasi Pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing) Tingkat Dasar Berbasis Android.....	229-234
Eka Anggi Prasetyo	
Sistem Pendukung Keputusan Penerima Raskin Di Kelurahan Pisang Candi Dengan Metode <i>Fuzzy Analytical Hierarchy Process</i> (FAHP)	235-243
Susi Susilowati, Laila Isyriyah, Johan Ericka	

ISSN: 2303-1425 E-ISSN: 2580-720X

J-INTTECH

Journal of Information and Technology

Volume 06 Nomor 02, Bulan Desember 2018

Pelindung

Yayasan Perguruan Tinggi Teknik Nusantara

Penasehat

Eva Handriyantini S.Kom., M.Kom

Pembina

Pembantu Ketua Bidang Akademik STIKI

Editor In Chief

Subari, S.Kom, M.Kom

Section Editor

Siti Aminah, S.Si, M.Pd

Layout Editor

Nira Radita, S.Pd., M.Pd

Tata Usaha/Administrasi

Muh. Bima Indra Kusuma

Aplikasi Informasi Adat Pernikahan Di Pulau Jawa Berbasis Android

Septian Riantama¹

¹Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI) Malang
Septianriantama@gmail.com

ABSTRAK

Indonesia adalah salah satu Negara kepulauan terbesar di dunia yang tersebar mulai dari sabang sampai merauke. Kekayaan yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia bukan hanya berupa kekayaan sumber alam saja, Salah satu kekayaan kebudayaan tersebut adalah adat pernikahan yang tersebar di pulau jawa. Jawa adalah sebuah pulau di Indonesia dengan penduduk 136 juta, pulau ini merupakan pulau berpenduduk terbanyak di dunia dan merupakan salah satu wilayah berpenduduk terpadat di dunia. Pulau ini dihuni oleh 60% penduduk Indonesia. Pulau ini secara administrative terbagi menjadi empat provinsi, yaitu Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Banten serta dua wilayah khusus, yaitu DKI Jakarta dan DI Yogyakarta. Nilai kebudayaan telah melekat di dalam masyarakat Indonesia, nilai-nilai kebudayaan tersebut sangat beragam antara wilayah satu dengan wilayah yang lain pun akan berbeda. Namun di era sekarang ini nilai kebudayaan di dalam masyarakat telah mulai meluntur bahkan ada sebagian yang mulai menghilang. Salah satu penyebabnya adalah era globalisasi. Sehingga tidak jarang masyarakat atau khususnya generasi muda yang tidak mengetahui tentang adat pernikahan di Indonesia jika ditanya mengenai hal tersebut. Oleh karena itu aplikasi ini sebagai bentuk informasi serta pengetahuan adat-adat pernikahan di pulau jawa. Aplikasi pengenalan “adat pernikahan di pulau jawa” berbasis android ini, diharapkan dapat membantu masyarakat dan juga generasi-generasi muda untuk lebih mengenal akan adat Budaya pernikahan di jawa yang merupakan warisan dari para leluhur kita agar dapat terus dijaga, dirawat dan dilestarikan.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, Android, Pernikahan Adat, Pulau Jawa

1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu Negara kepulauan terbesar di dunia yang tersebar mulai dari sabang sampai merauke. Kekayaan yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia bukan hanya berupa kekayaan sumber alam saja, tetapi kekayaan lain seperti kekayaan akan kebudayaan suku bangsa yang tersebar di seluruh kepulauan Indonesia bahkan di dalam satu pulau pun mempunyai adat istiadat dan budaya yang bermacam-macam pula. Salah satu kekayaan kebudayaan tersebut adalah adat pernikahan yang tersebar di pulau jawa. Jawa adalah sebuah pulau di Indonesia dengan penduduk 136 juta dan merupakan salah satu wilayah berpenduduk terpadat di dunia. Pulau ini dihuni oleh 60% penduduk Indonesia. Pulau ini secara administrative terbagi menjadi empat provinsi, yaitu Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Banten serta dua wilayah khusus, yaitu DKI Jakarta dan DI Yogyakarta. Sebagian besar penduduk Jawa adalah Muslim, namun terdapat beragam aliran kepercayaan, agama, kelompok etnis, serta budaya di pulau ini. Adat istiadat ini mengandung nilai-nilai luhur yang mencerminkan luhur nya budaya. Luhur nya budaya tersebut tercermin dari busana pengantin yang dikenakan pada satu upacara

pernikahan serta tatariasnya yang mengandung makna simbolik. Di Indonesia terdapat bermacam-macam upacara pernikahan adat yang diwariskan nenek moyang secara turun temurun.

Pengertian Kebudayaan secara umum adalah hasil cipta, rasa dan karsa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang kompleks yang mencakup pengetahuan, keyakinan, seni, susila, hukum adat dan setiap kecakapan, dan kebiasaan. Kebudayaan merupakan hasil karya manusia yang dapat mengembangkan sikap mereka terhadap kehidupan dan diwariskan dari satu generasi ke generasi, berikutnya melalui proses komunikasi dan belajar agar generasi yang diwariskan memiliki karakter yang tangguh dalam menjalankan kehidupan. Maka dari itu kesadaran budaya perlu ditumbuhkan di dalam benak remaja dan juga anggota masyarakat, kesadaran budaya menciptakan masyarakat menerapkan kearifan local dalam menghadapi perubahan zaman khususnya dalam globalisasi dan modernisasi. Dengan banyaknya budaya yang terdapat di Indonesia menyebabkan dari warga Indonesia sendiri yang kesulitan untuk memahami budaya asli bangsa Indonesia sehingga mengakibatkan hilangnya budaya itu sendiri. Hal ini sungguh sangat disayangkan karena sebagai negara

yang besar dengan jumlah populasi terbanyak nomor empat di dunia masyarakat Indonesia melupakan kebudayaannya, dan membanggakan kebudayaan lain yang masuk ke Indonesia. Diantara penyebab hilangnya kebudayaan Indonesia ini.

Meningkatnya penggunaan teknologi *mobile phone* di kalangan masyarakat dan anak-anak (Nielsen 2011), mendorong pengembangan aplikasi berbasis *mobile* untuk anak-anak, baik aplikasi untuk pembelajaran (*mobile learning*) maupun aplikasi untuk hiburan (*game*). Menurut Abdullah dan Azelin (2010) *mobile learning* menawarkan beberapa kemudahan bagi penggunaannya, antara lain tidak diperlukannya ruang kelas, karena materi pembelajaran dan pembelajaran dapat diperoleh dan dilakukan dimana saja dan kapan saja. Sehingga pada aplikasi ini digunakan *mobile learning* sebagai bentuk pembelajaran serta pengenalan adat-adat pernikahan di pulau Jawa disertai *game puzzle* bergambar. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat untuk lebih mengenal adat budaya pernikahan di Pulau Jawa yang merupakan warisan dari para leluhur agar dapat terus dijaga, dirawat dan dilestarikan. Adapun rumusan masalah yang bisa dirumuskan sesuai dengan latar belakang di atas adalah bagaimana membuat sebuah aplikasi pengenalan adat-adat pernikahan di pulau Jawa disertai *game puzzle* bergambar berbasis *mobile*.

2. ANALISA DAN PERANCANGAN

Analisa Masalah

Nilai kebudayaan telah melekat di dalam masyarakat Indonesia, nilai-nilai kebudayaan tersebut sangatlah beragam antara wilayah satu dengan wilayah lain nya. Namun di era sekarang ini nilai kebudayaan di dalam masyarakat telah meluntur, bahkan ada sebagian yang mulai hilang salah satu penyebab nya adalah era globalisasi.

Era globalisasi telah membawa perubahan yang sangat signifikan dan perubahan tersebut dapat menuju arah positif maupun ke arah negatif. Dampak positif yang dapat dirasakan dari adanya globalisasi adalah kemajuan teknologi yang saat ini telah memberi kemudahan pada setiap orang untuk berkomunikasi. Sedangkan dampak negatifnya yaitu seperti nilai-nilai budaya indonesia saat ini telah terkontaminasi dengan budaya barat, sehingga hal ini sangat berdampak kepada pola kehidupan manusia, misalnya tatacara berpakaian, sopan santun, pergaulan bebas dan yang paling disayangkan adalah mulai lunturnya kepedulian terhadap kebudayaan daerah. seperti tari tarian, lagu

daerah dan juga istiadat salah satunya adalah adat pernikahan. Semua perubahan tersebut harus diwaspadai apabila perubahan tersebut menuju kearah yang negative. Sehingga tidak jarang masyarakat atau khususnya generasi muda yang tidak mengetahui jika ditanya mengenai hal tersebut.

Jika dilihat dari Kondisi minat baca bangsa kita masih jauh tertinggal dari minat baca bangsa lain. Dari beberapa survei dan penelitian menunjukkan kondisi tersebut. Hal ini dibuktikan dengan rasio surat kabar dibanding dengan jumlah penduduk. Untuk itu dapat dicermati rasio surat kabar dan penduduk di negara-negara Asean seperti Filipina 1 : 30, SriLanka 1 : 38 dan Indonesia 1 : 45. Padahal rasio surat kabar dan jumlah penduduk di negara-negara maju telah mencapai rasio 1 : 10. Kondisi ini sangat mungkin bahwa kita bangsa Indonesia masih kuat tradisi kelisanannya (Siahaan2007:168). Budaya mendengarkan, berbicara, dan bertanya masih kental dalam masyarakat kita. Sehingga informasi yang awalnya bertujuan untuk memperkenalkan adat pernikahan menjadi tidak penting lagi.

Oleh karena itu aplikasi ini sebagai bentuk informasi serta pengetahuan adat-adat pernikahan di pulau jawa. Aplikasi pengenalan adat pernikahan di pulau jawa berbasis android ini, diharapkan dapat membantu masyarakat dan juga generasi muda untuk lebih mengenal akan adat Budaya pernikahan di jawa yang merupakan warisan dari para leluhur kita agar dapat terus dijaga, dirawat dan dilestarikan.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian masalah diatas, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi yaitu:

- a. Identifikasi Masalah
menurunnya ketertarikan generasi muda untuk membaca buku (Siahaan2007:168). Kepedulian dan kesadaran masyarakat telah menurun dan cenderung masa bodoh terhadap budaya tradisional, upaya untuk melestarikan dan menjaga kebudayaan telah menurun sehingga banyak beberapa kebudayaan yang diklaim oleh negara lain seperti lagu rasa sayang e, tari pendet dari bali, batik, tari reog ponorogo, wayang kulit dan masih banyak lagi (Nani Tuloli, 2003). Hal ini dikarenakan kurang dihargainya dan kurang diperhatikannya kebudayaan daerah tersebut.
- b. Penyebab

- Cara penyampaian atau pengenalan adat adat pernikahan daerah yang masih disajikan dalam bentuk tulisan.
- c. Dampak
Budaya Indonesia khususnya adat pernikahan daerah yang kurang dikenal oleh masyarakat dan juga khususnya generasi muda.

Usulan Pemecahan Masalah

Dari identifikasi masalah, dapat diberikan sebuah usulan pemecahan masalah yaitu. Aplikasi adat pernikahan daerah di pulau jawa bergambar berbasis android. Aplikasi ini adalah sebuah media pembelajaran berbasis Android yang dapat menampilkan informasi gambar, deskripsi dan juga *game puzzle* bergambar. Serta tampilan desain *interface* yang simple dan menarik yang bertujuan agar *User* tidak jenuh di waktu proses menjalan aplikasi ini.

Kelebihan Usulan Pemecahan Masalah

- Terdapat beberapa kelebihan dari usulan pemecahan masalah di atas, diantaranya adalah:
- a. Aplikasi ini dapat mengatasi masalah dalam hal untuk mengenali alur adat pernikahan daerah dengan mudah.
 - b. Dengan visualisasi yang menarik, *User* dapat menikmati dengan suasana yang menyenangkan dan juga dapat belajar tentang adat-adat pernikahan daerah.
 - c. Aplikasi dibuat tidak rumit, sehingga dapat digunakannya dengan bermodalkan sebuah perangkat *mobile* berbasis android.
 - d. Adanya *game puzzle* bergambar agar menambah daya tarik *User* akan budaya pernikahan daerah. Dan juga meningkatkan daya ingat.

Perancangan Aplikasi

Pada tahap perancangan aplikasi, dipaparkan proses perancangan sistem sesuai dengan metode atau teknik yang digunakan berdasarkan hasil analisa pada tahapan sebelumnya.

Gambaran Umum Aplikasi

Pada aplikasi ini akan terdapat 5 menu pada halaman menu, antara lain sebagai berikut:

- a. Adat pernikahan
Jika memilih menu ini, akan menampilkan peta pulau jawa, pada peta tersebut terdapat icon gambar yang bisa dipilih oleh *User*. Setelah dipilih gambar yang diinginkan akan tampil gambar pernikahan adat daerah dan juga alur

pernikahan yang akan diselenggarakan sesuai daerah yang dipilih.

- b. *Puzzle*
Jika memilih menu ini akan menampilkan beberapa pilihan gambar, *User* dapat memilih gambar yang di inginkan, setelah dipilih *User* diharuskan menyelesaikan gambar *puzzle* tersebut, apabila berhasil, akan mendapatkan poin atau *score*.
- c. Petunjuk
Dalam menu ini *User* dapat melihat deskripsi untuk memainkan aplikasi.
- d. Info
Isi dari menu ini adalah info tentang judul dan pembuat aplikasi.
- e. Keluar
Jika memilih menu ini, maka akan menutup aplikasi.

Tabel 1. Konsep Aplikasi

No	Elemen Konsep	Keterangan
1	Judul	Adat pernikahan daerah di pulau jawa
2	Platform	Android
3	Target Pemain	Umum
4	<i>Genre</i>	Buku & Referensi /pendidikan
5	Kelebihan	1. Aplikasi pengenalan adat-adat pernikahan di pulau jawa 2. <i>Single player mode</i> 3. <i>Puzzle</i> bergambar 3x3

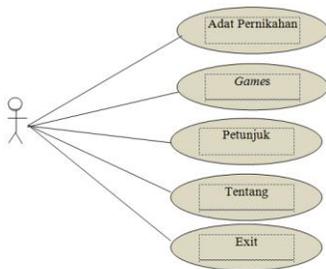
Kebutuhan Teknologi

Kebutuhan Teknologi yang di butuhkan dalam pembuatan aplikasi baik *hardware* maupun *software* ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Kebutuhan Teknologi

No	Kebutuhan	Kegunaan
1	CorelDraw X6	Untuk mendesain setiap komponen-komponen yang ada didalam aplikasi.
2	Microsoft Word 2010	Untuk pembuatan laporan.
3	Adobe photoshop	Untuk mendesain setiap komponen-komponen yang ada didalam aplikasi.
4	Android Studio	Untuk pembuatan aplikasi.
5	PC/ Laptop	Sebagai perangkat dan alat untuk merancang aplikasi.
6	Perangkat berbasis Android	Sebagai perangkat dan alat untuk menjalankan aplikasi

Unified Modeling Language (UML)
Use Case Diagram Aplikasi



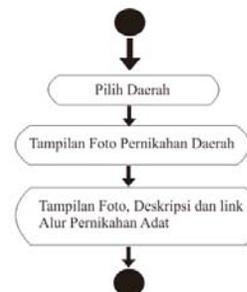
Gambar 1. Use Case Diagram Aplikasi

Pada Gambar 2 terdapat interaksi yang berlangsung antara pengguna aplikasi dengan aplikasi tersebut. Interaksi yang terjadi pada menu adat pernikahan, game, petunjuk, info dan keluar.

Tabel 3. Keterangan Use Case Diagram User

No	Simbol	Keterangan
1		Actor yang merupakan seorang User yang menggunakan aplikasi ini, dapat menjalankan aplikasi, melihat adat pernikahan, games, petunjuk, tentang, exit.
2		Use case digunakan untuk melihat deskripsi dan juga foto mengenai istilah-istilah yang dilalui pada saat upacara pernikahan adat tersebut.
3		Use case digunakan untuk bermain game puzzle sesuai foto yang dipilih.
4		Use case digunakan untuk melihat deskripsi singkat mengenai cara bermain.
5		Melihat Informasi tentang aplikasi, judul aplikasi dan juga pembuat.
6		Use case digunakan untuk keluar dari aplikasi.

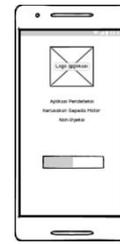
Activity Diagram
Activity Diagram Peta



Gambar 2. Activity Diagram Peta

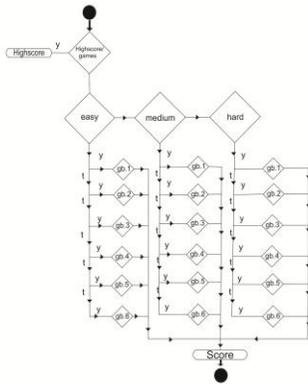
Pada gambar activity diagram diatas, alur prosesnya adalah sebagai berikut.

- User* dapat memilih daerah yang sudah disediakan di peta
- Setelah memilih daerah yang diinginkan, maka akan tampil Foto pernikahan adat yang telah dipilih sesuai daerah tersebut.
- Akan menampilkan foto dan juga deskripsi mengenai adat pernikahan dari awal hingga selesai.



Gambar 4. Desain Tampilan *Splash Screen*

Activity Diagram Game Puzzle



Gambar 3. Activity Diagram Game

Pada gambar *activity diagram game*, alur prosesnya adalah sebagai berikut:

- User* dapat memilih score atau bermain *puzzle game*.
- Jika *User* memilih lihat score akan tampil menu scor pemain, dari level easy, medium dan juga hard.
- Jika *User* memilih *puzzle game*, maka akan menampilkan beberapa pilihan foto gambar alur pernikahan yang telah disediakan.
- Setelah dipilih gambar maka pemain harus menyelesaikan *game puzzle* tersebut hingga selesai.
- Setelah *puzzle game* terselesaikan dengan benar, maka akan menampilkan nilai *score*.

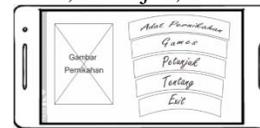
Rancangan User Interace

Splash Screen

Splash Screen adalah tampilan tambahan yang akan muncul saat pertama kali kita membuka aplikasi. *Splash screen* biasanya menampilkan *loading progress*, logo, dan info aplikasi.

Menu Utama

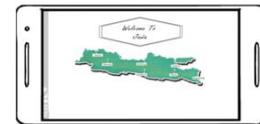
Menu utama merupakan menu pembuka dari aplikasi. Tersedia beberapa pilihan menu yaitu Adat Pernikahan, Games, Petunjuk, Tentang dan Exit.



Gambar 5. Desain Tampilan Menu Utama

Peta Indonesia

User akan diarahkan ke tampilan pulau jawa. Jika memilih menu adat pernikahan pada menu utama. Menu ini terdapat beberapa *icon* yang berbeda-beda yang bisa dipilih.



Gambar 6. Desain Tampilan Pulau Jawa

Foto Adat Pernikahan

Menampilkan Foto pernikahan sesuai daerah yang dipilih.



Gambar 7. Desain Tampilan foto Adat Pernikahan

Tampilan Deskripsi Adat Pernikahan

Tampilan menu yang berisi foto dan juga deskripsi tentang alur adat pernikahan.



Gambar 8. Desain Tampilan Deskripsi Alur Adat

Puzzle Game

User akan diarahkan ke menu tampilan ini jika memilih menu *puzzle* pada saat berada di menu

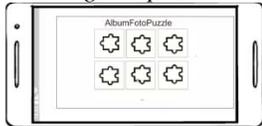
utama. Tampilan *Puzzle game* Terdapat 3 pilihan level yaitu *easy*, *medium*, *hard* dan juga tampilan *highscore*.



Gambar 9. Desain Tampilan Menu Game

Play

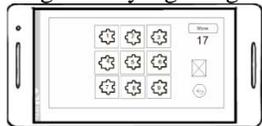
Pada tampilan ini terdapat beberapa pilihan gambar untuk menyelesaikan *game puzzle*.



Gambar 10. Desain Pilihan Gambar pada Game Puzzle

Main

Setelah memilih foto, *User* diharuskan menyelesaikan *puzzle* gambar tersebut hingga benar atau bisa kembali ke menu sebelumnya untuk memilih kembali gambar yang diinginkan.



Gambar 11. Desain Game Puzzle

Tampilan Hasil Score

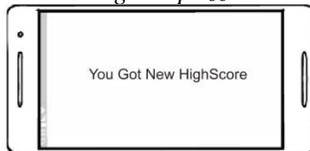
Setelah menyelesaikan *puzzle* dengan benar maka *User* dapat melihat hasil *score*.



Gambar 12. Desain Tampilan Hasil Score

Tampilan HighScore

Akan tampil Apabila *User* mendapatkan poin nilai terbaik dalam 5 besar dari tiap level yang dipilihnya pada saat memainkan *game puzzle*.



Gambar 13. Desain High Score

Menu Score

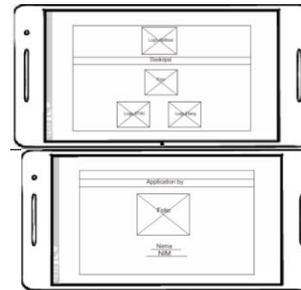
Tampilan *highscore* yang di dapat setelah menyelesaikan *puzzle game* yang terdiri dari level *easy*, *medium* dan juga *hard*.



Gambar 14. Desain Tampilan Score

Halaman Menu Tentang

Halaman tentang adalah tampilan yang menampilkan versi aplikasi dan juga Profil pembuat Aplikasi.



Gambar 15. Desain Tampilan Tentang

3. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN Spesifikasi Kebutuhan Sistem

Spesifikasi kebutuhan sistem merupakan bagian dari pelaksanaan beberapa rancangan yang telah diciptakan. Beberapa hal yang meliputi spesifikasi kebutuhan sistem perancangan aplikasi “Pernikahan adat di pulau jawa” Adapun spesifikasi hardware dan software yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi yaitu sebagai berikut:

Spesifikasi Hardware

Spesifikasi hardware yang dibutuhkan meliputi:

- Laptop Asus A43E
- Processor Intel(R) Celeron(R) CPU B950 @ 2.10GHz
- Memory 6GB
- Ukuran Layar 14.0-inch WideScreen
- Resolusi 1024 x 768

Spesifikasi Device

Spesifikasi *device* yang dibutuhkan meliputi:

- **Samsung Galaxy V**
- Android v4.4 Kit Kat
- RAM : 512 MB , Internal : 4 GB , MicroSD : up to 32 GB
- 4.0 inci TFT Capacitive , 480 x 800 pixels

Spesifikasi Software

Spesifikasi *software* yang dibutuhkan meliputi:

- Sistem Operasi : Windows 7

- Engine :android studio sdk
- Emulator :NOX
- Desain grafis :Corel, adobe phothosop
- Pemrograman : JAVA

Pembahasan

Pada tahap pembahasan akan dipaparkan mengenai pengujian program yang dilakukan pada berbagai uji coba. Pengujian program dilakukan pada handphone pembuat.

Pengujian Program

Pada tahapan ini akan dilakukan uji coba untuk mengecek setiap fungsi dari fitur yang ada

pada Aplikasi pernikahan adat daerah dan juga *game puzzle* bergambar. Dengan adanya pengujian, diharapkan dapat menghasilkan sistem yang sesuai dengan perancangan sebelumnya. Berikut adalah hasil pengujian yang telah dilakukan.

Pengujian Fitur

Pengujian menggunakan aplikasi dilakukan pada handphone pembuat aplikasi. Dari pengujian menggunakan aplikasi tersebut dijabarkan pada tabel 4. Adapun hasil pengujiannya tertera sebagai berikut.

Tabel 4 Pengujian Menggunakan aplikasi

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Main Menu	Memilih tombol adat pernikahan	Menampilkan foto deskripsi dan link dan adat pernikahan	[√] Berhasil [] Tidak berhasil
	Memilih tombol <i>games</i>	Menampilkan menu <i>highscore</i> dan level permainan	[√] Berhasil [] Tidak berhasil
	Memilih tombol petunjuk	Menampilkan petunjuk <i>game</i>	[√] Berhasil [] Tidak berhasil
	Memilih tombol tentang	Menampilkan info developer	[√] Berhasil [] Tidak berhasil
	Memilih tombol <i>exit</i>	Keluar dari <i>game</i>	[√] Berhasil [] Tidak berhasil
Menu adat pernikahan	Memilih gambar daerah	Menampilkan foto adat pernikahan	[√] Berhasil [] Tidak berhasil
	Klik view tampilan foto pernikahan	Menampilkan foto, deskripsi dan juga link adat pernikahan	[√] Berhasil [] Tidak berhasil
	Memilih tombol <i>link</i> adat pernikahan	Menampilkan link yang tertera	[√] Berhasil [] Tidak berhasil
	Memilih tombol <i>back</i>	Kembali ke <i>Main menu</i> utama	[√] Berhasil [] Tidak berhasil
Menu <i>games</i>	Memilih foto alur adat pernikahan	Memulai permainan	[√] Berhasil [] Tidak berhasil
	Memilih tombol <i>easy</i>	Memulai permainan <i>puzzle</i> 3x3, Menampilkan <i>highscore</i> permainan	[√] Berhasil [] Tidak berhasil
	Memilih tombol <i>medium</i>	Puzzle 4x4, Menampilkan <i>highscore</i> permainan	[√] Berhasil [] Tidak berhasil
	Memilih tombol <i>hard</i>	Puzzle 5x5, Menampilkan <i>highscore</i> permainan	[√] Berhasil [] Tidak berhasil
	Memilih tombol <i>Menu Highscore</i>	Menampilkan urutan pemenang dalam permainan <i>game puzzle</i>	[√] Berhasil [] Tidak berhasil
Game play (Permainan)	Memilih foto alur adat pernikahan (<i>easy, medium, hard</i>)	Memulai permainan.	[√] Berhasil [] Tidak berhasil
	Menu <i>Highscore</i>	Menampilkan urutan pemenang dalam permainan <i>game puzzle</i>	[√] Berhasil [] Tidak berhasil

Kesimpulan Pengujian

Dari hasil pengujian yang telah didapat dari uji coba diatas, maka dapat diambil kesimpulan, bahwa program Aplikasi “adat pernikahan daerah di pulau jawa.” yang dibangun untuk perangkat Android telah cukup memenuhi tujuan awal pembangunan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan setelah melakukan pengujian aplikasi secara pribadi. Dari data pengujian yang diperoleh dengan berbagai aspek pengujian meliputi desain dari setiap komponen yang ada pada aplikasi, kemudahan dalam menggunakan aplikasi tersebut dan pemahaman konsep yang didapat setelah menggunakan aplikasi tersebut. Bahwa dengan adanya aplikasi “PERNIKAHAN ADAT PULAU JAWA” dapat membantu pengguna dalam memahami alur adat pernikahan yang tersebar dipulau jawa.

Dengan demikian dengan adanya aplikasi ini dapat menambah minat pengguna dalam memahami adat pernikahan berdasarkan daerahnya masing-masing.

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka peneliti merekomendasikan berupa saran-saran sebagai berikut yaitu untuk pengembangan selanjutnya aplikasi “pernikahan adat pulau jawa” ini dapat diimplementasikan ke versi 3D (bentuk pakaian adatnya) sehingga user dapat lebih tahu juga detail dari pakaian adat pernikahan tersebut dan dapat dimainkan pada platform lain seperti iOS. Dan juga dapat mengoptimalkan tampilan aplikasi adat pernikahan ini, pada bermacam macam jenis ukuran layar smartphone android dan juga tablet.

5.REFERENSI

- [1] Agustina, Candra. Wahyudi, Tri. 2015. Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering. Volume 1 No (1) – 2015.*
- [2] Anugrah, Diana. 2016. Analisis Semiotika Terhadap Prosesi Pernikahan Adat Jawa” TEMU MANTEN ”DI SAMARINDA. *Universitas Mulawaman samarinda eJournal Ilmu Komunikasi*, 4 (1), 2016: 319-330.
- [3] Cahyati, Rini, dkk. 2014. Dinamika Upacara Perkawinan Adat Jawa Gaya Solo Putri Di

Desa Kunir Kidul Kecamatan Kunir Kabupaten Lumajang Tahun 1990-2013. *ARTIKEL ILMIAH MAHASISWA*, 2014, I (1): 1-7

- [4] Bratawidjaya, Thomas Wiyasa. 2002. *Upacara Perkawinan Adat Sunda*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- [5] Hendratman, Hendi. 2013. *The Magic Of Corel Draw*. Informatika. Bandung.
- [6] Hendrawan. 2015. *Problematika Pernikahan Melangkah Kakak Dalam Adat Betawi (Telaah Etnografi Hukum Islam di Kelurahan Pondok Tangerang Selatan)*. Skripsi. Program S1. Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah. Jakarta
- [7] Hs, Lasa. 2009. Peran Perpustakaan Dan Penulis Dalam Peningkatan Minat Baca Masyarakat. *VISI PUSTAKA* Volume 11 Nomor (2) Agustus 2009.
- [8] Kamal, Fahmi. 2014. PERKAWINAN ADAT JAWA DALAM KEBUDAYAAN INDONESIA. Jakarta Timur: *Jurnal Khasanah Ilmu* Vol. V No. (2) September 2014.
- [9] Madcons. 2008. *Mahir dalam 7 hari Adobe Photoshop CS3*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- [10] Maulana., Mu'min. 2013. *Upacara Daur Hidup Dalam Pernikahan Adat Sunda*. Jakarta. Refleksi, Volume 13, Nomor (5), Oktober 2013(hlm. 623-640)
- [11] Nahtadi, Didi. 2015. *Tradisi Ayun Pengantin Dalam Masyarakat Kabupaten Banten*. Skripsi. Program S1. Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah. Jakarta
- [12] Ngafifi, Muhamad. 2014. Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. Wonosobo: *Jurnal Pembangunan Pendidikan*.
- [13] Novelia, Grace. 2013. *Pengertian Game Menurut Beberapa Ahli*. [Online]. Tersedia:<http://gracenovelias.blogspot.com/2013/05/pengertian-dan-sejarah-game.html> (diakses 16 April 2014)

- [14] Nurhudrayani, yani. Sianturi, Susy Katarina. Hermadi, Irman. Khotimah, Khusnul. 2013. Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antar muka Aplikasi Mobile. Bogor: *jurnal ilmu komputer agri-informatika*. Volume 2 Nomor 2 halaman 83 - 93.
- [16] Patji, Abdul, Rachman. 2010. Pengembangan dan Perlindungan Kekayaan Budaya Daerah Respon pemerintah Indonesia Terhadap Adanya Klaim Oleh Pihak Lain. *Jurnal Masyarakat & Budaya*, Edisi Khusus, Tahun 2010.
- [17] Resti Nur Laila, Atika Widayanti, Krissanto Kurniawan. 2012. Masyarakat dan Kesadaran Budaya. Diambil dari: <https://sosiologi.budaya.wordpress.com/2012/02/29/masyarakat-dan-kesadaran-budaya/>. (11 JUNI 2017)
- [18] Salbino, S. (2014). *Buku Pintar Gadget Android*.
- [19] Saputra, Wilyan Resna. 2015. Aplikasi Word Puzzle Game Berbasis Android. *e-Proceeding of Applied Science* : Vol.1, No.(1) April 2015.
- [20] Sembiring, Elsaninta. Christina, Vanny. 2014. *Kedudukan Hukum Perkawinan Adat Di Dalam Sistem Hukum Perkawinan Nasional Menurut UU no.1 tahun1974*. Diambil dari: <http://jurnal.hukum.uns.ac.id/index.php/parental/article/download/903/847>
- [21] Sumarsono. 2007. *Tata Upacara Pengantin Adat Jawa*. Jakarta: PT. Buku Kita.
- [22] Wibowo, Tunardy. 2012. *Pengertian perkawinan*. Diambil dari: <http://www.jurnal.hukum.com/pengertian-perkawinan/>, (10 september 2017)
- [23] Yosodipuro, Marmin Sardjono. 2007. *Rias Pngantin Gaya Yogyakarta Dengan Segala Upacara nya*. Yogyakarta: Kanisius.