

Aplikasi Ensiklopedia Kebudayaan Melayu Riau
Berbasis Android

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Penyusunan Skripsi Pada Fakultas Teknik
Universitas Islam Riau Pekanbaru



MUHAMMAD ARIANDI S
143510744

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2021

Aplikasi Ensiklopedia Kebudayaan Melayu Riau

Berbasis Android

Muhammad Ariandi S

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Riau

e-mail: muhammadariyandi.s@student.uir.ac.id

Abstrak

Ensiklopedia merupakan satu dari pembelajaran yang sangat menarik dilingkungan masyarakat yang dapat dijadikan sebuah contoh. berlatar penggunaan pembelajaran pendidikan seperti ensiklopedia ini adalah dikarenakan alur pendidikan yang begitu rendah mengajarkan beberapa bidang ilmu secara terstruktur dan hanya mengupas garis tertentu saja. Banyak berbagai faktor yang membuat orang Melayu merasa terpinggirkan di Provinsi Riau, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Salah satu penyebab langsungnya adalah pada tahun 1963, Presiden Indonesia, Soekarno, yang akan berkunjung ke Pekanbaru, hendak disambut dan disiapkan dengan upacara adat dan budaya kesenian Melayu oleh seniman dan budayawan Riau. Akan tetapi, rencana ini mendapat tentangan dari para pejabat Kantor Gubernur Riau. Akhirnya terjadilah perdebatan antara budayawan dan seniman Riau. Dengan adanya system perancangan aplikasi Android ini dapat mempermudah masyarakat dalam mengetahui kebudayaan Melayu Riau yang tidak diketahui sebelumnya, sehingga apa yang sudah tidak terdengar lagi bakalan muncul dan dapat mempermudah para pengguna untuk mengetahui tentang kebudayaan melayu riau yang ada di aplikasi android. penghitungan secara keseluruhan pengolahan kuesioner dengan jumlah pertanyaan adalah 5, hasil total presentase yang didapat adalah 453,2% dan rata-rata nilai presentase adalah 90,64%. Dapat disimpulkan bahwa hasil dari pengolahan skala untuk kuesioner adalah Sangat Baik dan dapat di implementasikan menjadi aplikasi ensiklopedia kebudayaan melayu Riau.

Kata Kunci: Ensiklopedia , Melayu Riau , Kebudayaan , Android

Riau Malay Culture Encyclopedia Application

Android Based

Muhammad Ariandi S

Informatics Engineering Study Program, Faculty of Engineering, Islamic

University of Riau

e-mail: muhammadariyandi.s@student.uir.ac.id

Abstract

Encyclopedia is one of the most interesting learning in the community that can be used as an example. The background of the use of educational learning such as encyclopedias is that the flow of education is so low that it teaches several fields of science in a structured manner and only explores certain lines. There are many factors that make Malays feel marginalized in Riau Province, either directly or indirectly. One of the direct causes was that in 1963, the President of Indonesia, Soekarno, who was going to visit Pekanbaru, was about to be greeted and prepared with a traditional ceremony and cultural Malay art by Riau artists and culturalists. However, this plan was met with opposition from Riau Governor's Office officials. Finally, there was a debate between humanists and Riau artists. With this Android application design system, it can make it easier for people to find out about Riau Malay culture which was not known before, so that what is no longer heard will appear and can make it easier for users to find out about Riau Malay culture in the Android application. the overall calculation of the processing of the questionnaire with the number of questions is 5, the total percentage obtained is 453.2% and the average percentage value is 90.64%. It can be concluded that the results of processing the scale for the questionnaire are very good and can be implemented as an encyclopedia application of Riau Malay culture.

Keywords: Encyclopedia, Riau Malay, Culture, Android

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Panyayang, Penulis ucapkan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada kami, sehingga Penulis dapat melaksanakan Proposal Skripsi yang berjudul “APLIKASI ENSIKLOPEDIA KEBUDAYAAN MELAYU RIAU BERBASIS ANDROID”. Proposal ini telah ditulis dan susun dengan baik sehingga mendapatkan bantuan dari berbagai orang sehingga dapat mempermudah penyusunan proposal skripsi ini. Untuk itu penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada semua orang yang telah terkait dan berkontribusi dalam penyusunan proposal ini. Terlepas dari semua itu, penyusun mengetahui keseluruhannya bahwa masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan kata dan kalimat maupun cara bahasa yang disampaikan. Oleh karena itu dengan berlapang dada penyusun menerima segala masukan dan kritikan dari pembimbing agar penyusun dapat memperbaiki penyusunan proposal skripsi ini.

Dengan ini penyusun berharap semoga proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat, acuan dan dapat dipergunakan oleh pembimbing ataupun instansi terkait.

Pekanbaru, 10 Desember 2021

Muhammad Ariandi S

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5.1.Tujuan Penelitian.....	4
1.5.2.Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Sejarah Tentang Kebudayaan Melayu Riau	6
2.2 Daftar Budaya Melayu Riau.....	8
2.2.1 Sejarah Bahasa	8
2.2.2 Budaya.....	9
2.2.3 Kuliner	13
2.2.4 Tinjauan Pustaka	15
2.2.5 Dasar Teori.....	15
2.2.6 Kebudayaan Melayu.....	17
2.3 Ensiklopedia	17
2.3.1 Ensiklopedia.....	17
2.4 Pengertian Android	18
2.5 Arsitektur Android	18
2.6 Android Studio	19
2.6.1 Fitur Fitur Tambahan Android	19
2.7 JDK (Java Development Kit)).....	20
2.8 Java	20
2.9 Android SDK (System Development Kit)	20

2.10	Open Street Map	20
2.10.1	Menu Open Stret Map	21
2.11	Alat Bantu Dalam Analisa Dan Perancangan Sistem	21
2.11.1	Data Flow Diagram.....	22
2.11.2	Entity Relationship Diagram	22
2.12	Hipotesis	23
BAB III METODEOLOGI PENELITIAN		25
3.1	Alat dan Bahan Penelitian yang Digunakan.....	25
3.1.1	Alat Penelitian.....	25
3.1.2	Bahan Penelitian	26
3.1.3	Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.2	Metodologi Penelitian.....	27
3.2.1	Desain Context Diagram.....	27
3.2.2	Desain Tampilan Aplikasi.....	27
3.2.3	<i>Desain Database</i>	33
3.2.4	Tabel <i>Schema Database</i>	34
3.2.5	Desain Antar Muka.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Pengujian Aplikasi.....	38
4.1.1	Pengujian Tampilan Splash Screen.....	38
4.1.2	Pengujian Tampilan Login Aplikasi.....	39
4.1.3	Pengujian Tampilan Menu Daftar Aplikasi	39
4.1.4	Pengujian Tampilan Login Aplikasi (Facebook).....	41
4.1.5	Pengujian Tampilan Menu Aplikasi.....	42
4.1.6	Pengujian Input Dan Tampilan Menu Daftar Kabupaten/Kota.....	42
4.1.7	Pengujian Input Dan Tampilan Menu Kategori Kabupaten/Kota	43
4.1.8	Pengujian Input Dan Tampilan Kategori Kuliner	44
4.1.9	Pengujian Input Dan Tampilan Kategori Budaya	46
4.1.10	Pengujian Input Dan Tampilan Sub Kategori Budaya (Rumah Tra).....	47
4.1.11	Pengujian Input Dan Tampilan Sub Kategori Budaya (Pakaian Tra).....	48
4.1.12	Pengujian Input Dan Tampilan Sub Kategori Budaya (Tari Tra).....	50
4.1.13	Pengujian Input Dan Tampilan Sub Kategori Budaya (Alat Musik)	51
4.1.14	Pengujian Input Dan Tampilan Sub Kategori Budaya (Upacara Adat).....	52

4.1.15	Pengujian Input Dan Tampilan Kategori Peninggalan Sejarah.....	53
4.1.16	Pengujian <i>Beta User (End User)</i>	55
4.1.17	Implementasi Sistem.....	56
BAB V PENUTUP		63
5.1	Kesimpulan.....	63
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....		64



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi Pakaian Tradisional.....	9
Tabel 2.2 Perbandingan Rancangan Aplikasi	15
Tabel 2.3 Simbol dan Fungsi DFD	23
Tabel 2.4 Simbol dan Fungsi ERD	24
Tabel 3.1 Tabel <i>User</i>	35
Tabel 3.2 Kabupaten/Kota.....	36
Tabel 3.3 Kategori.....	36
Tabel 3.4 Sub Kategori.....	36
Tabel 3.5 Isi Konten.....	37
Tabel 4.1 Hasil Beta User (End User).....	58
Tabel 4.2 Skor Maksimum	59
Tabel 4.3 Kriteria Skor.....	60
Tabel 4.4 Hasil Kusioner Pertanyaan Pertama	60
Tabel 4.5 Hasil Kusioner Pertanyaan Kedua.....	61
Tabel 4.6 Hasil Kusioner Pertanyaan Ketiga.....	61
Tabel 4.7 Hasil Kusioner Pertanyaan Keempat.....	62
Tabel 4.8 Hasil Kusioner Pertanyaan Kelima.....	63
Tabel 4.9 Pengolahan Skala.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Context Diagram.....	27
Gambar 3.2 Tampilan Menu Pertama Aplikasi Ensiklopedia	28
Gambar 3.3 Tampilan Menu Kedua Aplikasi Ensiklopedia	29
Gambar 3.4 Tampilan Menu Ketiga Aplikasi Ensiklopedia.....	30
Gambar 3.5 Tampilan Menu Keempat Aplikasi Ensiklopedia	31
Gambar 3.6 Tampilan Menu Kelima Aplikasi Ensiklopedia.....	32
Gambar 3.7 Tampilan Menu Keenam Aplikasi Ensiklopedia	33
Gambar 3.8 Entity Relationship Diagram.....	34
Gamabr 3.9 Desain Antar Muka	37
Gambar 4.1 Tampilan Splash Screen	38
Gambar 4.2 Tampilan Login Aplikasi.....	39
Gambar 4.3 Tampilan Menu Daftar Aplikasi	40
Gambar 4.4 Tampilan Login Aplikasi(facebook)	41
Gambar 4.5 Tampilan Menu Aplikasi	42
Gambar 4.6 Tampilan Menu Daftar Kabupaten	43
Gambar 4.7 Tampilan Menu Kategori Kabupaten.....	44
Gambar 4.8 Tampilan Kategori Kuliner.....	45
Gambar 4.9 Tampilan Kategori Budaya.....	46
Gambar 4.10 Tampilan Sub Kategori Budaya(RT).....	48
Gambar 4.11 Tampilan Sub Kategori Budaya(PT).....	49
Gambar 4.12 Tampilan Sub Kategori Budaya(TT)	50

Gambar 4.13 Tampilan Sub Kategori Budaya(AT)	51
Gambar 4.14 Tampilan Sub Kategori Budaya(UD).....	52
Gambar 4.15 Tampilan Input Dan Kategori Peninggalan Sejarah	54



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu beberapa kebudayaan yang ada di Indonesia adalah Kebudayaan Melayu Riau. Riau merupakan salah satu dari propinsi di Indonesia yang kaya akan kebudayaan Melayu. Terdapat beragam jenis kebudayaan Melayu berupa budaya, kuliner, peninggalan sejarah dan beberapa suara pengucapan bahasanya. Supaya kebudayaan tetap terjaga, sehingga kita wajib untuk menjaga dan melestarikannya. Dengan Cara melakukan sosialisasi kepada warga untuk mengetahui tentang kebudayaan Melayu Riau, melalui berbagai macam penyampain. Dengan cara alternatif di zaman serba teknologi saat ini adalah dengan menggunakan perangkat mobile sehingga bisa di akses di keadaan apapun.

Ensiklopedia merupakan media pembelajaran yang cukup menarik di lingkungan masyarakat yang dapat dijadikan sarana pembelajaran. Berlatar penggunaan media pembelajaran dan pendidikan berupa ensiklopedia adalah dikarenakan struktur pendidikan yang kurang memadai mengajarkan beberapa bidang ilmu secara terstruktur dan hanya mengupas garis besarnya saja. Maka dari itu banyak ahli menggunakan ensiklopedia sebagai dalam menyusun sebuah buku yang berisikan beberapa data dari beberapa bidang ilmu secara terstruktur. Tidak berarti gak ada cara penyampaian yang lebih baik dan terstruktur, melainkan ensiklopedia bisa dijadikan acuan untuk yang tepat dan terupdate bahkan bisa dijadikan pegangan yang pasti, sehingga informasi yang dicari dapat dijamin

kebenarannya. Waktu ini sudah banyak terdapat buku ensiklopedia perihal Kebudayaan Melayu Riau. Buku juga kurang mudah buat dibawa berpergian. Tentu saja hal ini tidak sama dengan perangkat lunak yg dibuat, karena perangkat lunak ini akan langsung tersedia pada handphone serta lebih mudah digunakan ketimbang membawa buku.

Sistem yang dibuat merupakan Ensiklopedia kebudayaan melayu Riau berbasis Android. Sistem ini merupakan sebuah informasi tentang beberapa kebudayaan melayu yang akan bisa di akses oleh masyarakat. Sistem yang akan ditampilkan beberapa kebudayaan melayu Riau yang akan ada batasan masalah. Sistem ini pula memiliki fitur map serta direction yang membagikan lokasi bersejarah. Demikian bisa memudah yang mengakses ingin pergi ke daerah-daerah bersejarah. Selain itu juga user dapat melihat berbagai kuline serta alat musik tradisional. Menggunakan teknologi aplikasi maka lebih sederhana dan mudah dgunakan. Sehingga menggunakan perangkat lunak ini dapat memudahkan bagi masyarakat yang ingin informasi mengenai kebudayaan melayu Riau.

Beberapa penyebab terjadi dikarenakan pada ahun 1963, Presiden Indonesia, Ir. Soekarno, berkunjung ke Pekanbaru, ketika sampai di Pekanbaru disambut menggunakan upacara adat serta budaya dan beberapa macam kuliner Melayu Riau. Tetapi rencana ini mendapat hambatan dari pejabat tempat kerja Gubernur Riau. Akhirnya terjadilah perdebatan antara budayawan dan seniman Riau yang, menggunakan pejabat tempat kerja Gubernur Riau yang dipimpin oleh Sekretaris Gubernur, Datuk Mangkuto lalu, beberapa faktor tidak langsung yang dirasakan oleh seniman serta budayawan Riau disebabkan oleh politik sentralisasi

yang dikuasai oleh pemerintah pusat.

1.2 Identifikasi Masalah

Untuk mengembangkan masalah tersebut, maka penulis mencoba untuk mengembangkan sebuah system rancangan bangun aplikasi ensiklopedia kebudayaan melayu riau supaya dapat mempermudah masyarakat mengetahui kebudayaan di riau.. Adapun masalah yang ada, yaitu :

1. Adanya sistem perancangan aplikasi ini untuk masyarakat mengakses atau mencari informasi tentang kebudayaan Melayu Riau yang belum diketahui.
2. Adanya kesulitan yang terjadi di dalam proses pencarian berupa informasi tentang kebudayaan Melayu Riau.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

Bagaimana merancang bangun aplikasi ensiklopedia kebudayaan melayu riau berbasis android.

Bagaimana cara menyampaikan sebuah wawasan tentang kebudayaan Melayu Riau kepada masyarakat.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan dan pembuatan rancangan pada penelitian ini meliputi:

1. Aplikasi hanya memberi layanan pengetahuan Ensiklopedia Kebudayaan Melayu Riau.

2. Aplikasi Ensiklopedia Kebudayaan Melayu Riau berisi tentang berbagai macam-macam kebudayaan.
3. Informasi tentang bahasa Melayu Riau yang keragaman bahasa melayu di Riau.
4. Informasi tentang kesenian yang ada di kebudayaan Melayu Riau dan setiap budaya kesenian akan diambil satu setiap adatnya masing masing. (example: Pekanbaru, selaso jatuh kembar)
5. Informasi tentang peninggalan sejarah yang ada di Melayu Riau dan akan di jelaskan setiap bangunan atau peninggalan sejarah secara rinci seperti tanggal, bulan, tahun dan kejadian terjadi dikarenakan apa. (example: Siak, taman nasional bukit tiga puluh)
6. Informasi tentang Kuliner yang ada di Melayu Riau yang merupakan sebuah jajanan yang setiap daerah mempunyai kulinernya masing masing dan akan di ambil satu dari setiap daerah untuk dijadikan sampel di rancangan aplikasi.
7. (example: Bengkalis, lempuk durian bengkalis)

1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1. Tujuan Penelitian

Mengupas secara tuntas tentang kebudayaan suatu Suku Bangsa yaitu Melayu Riau yang merupakan kebudayaan yang sudah menjadi bagian dari kekayaan budaya bangsa Indonesia dan mempermudah masyarakat untuk mengenal lebih dekat tentang keragaman kebudayaan budaya melayu Riau.

Dengan demikian, akan tercapai tujuan utama dari penelitian ini yaitu

membuka wawasan pembaca tentang bagaimana bentuk kebudayaan dari satu suku bangsa yaitu Melayu Riau, apa-apa saja kandungan dari bentuk-bentuk kebudayaan tersebut, dan sejarah terbentuknya fondasi kebudayaan tersebut.

1.5.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian Skripsi ini adalah:

1. Memberikan kontribusi positif, yaitu mempopulerkan kembali kebudayaan asli melayu Riau yang sudah tidak terdengar.
2. Membuat ensiklopedia kebudayaan riau menjadi sebuah aplikasi berbasis Android yang bersifat mobile, sehingga masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan informasi tentang kebudayaannya ini.
3. Aplikasi ini akan ada di google playstore dan bias di download seluruh masyarakat yang ingin tau tentang kebudayaan melayu riau.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sejarah Tentang Kebudayaan Melayu Riau

Budaya melayu Riau sendiri merupakan bagian dari suku bangsa melayu yang banyak memusatkan populasinya di daerah pesisir. Melayu Riau pertama kali ada di daerah Kota Pekanbaru. Beberapa sejarah, pada masa lalu daerah ini hanya dikenal dengan sebutan daerah senapelan, yang dikepalai oleh seorang kepala daerah. Pada perkembangannya, daerah senapelan berpindah ke tempat pemukiman dari yang lama ke yang baru dan berubah menjadi daerah payung sekaki, yang berada di tepian sungai di dekat pelabuhan. Berkembangnya daerah senapelan ini terjadi adanya perubahan Kerajaan Siak Sri Indrapura. Pada zamannya raja Siak Sri Indrapura yang keempat, Sultan Abdul Jalil Alamuddin Syah, yang bergelar Tengku Alam pada tahun 1766-1780 Masehi., menetap di daerah senapelan, yang membangun istananya di Kampung Bukit berdekatan dengan daerah senapelan dekat dengan sekitaran masjid agung anur. Tidak berapa lama berada disana, Sultan Abdul Jalil Alamudin Syah lalu membangun sebuah daerah pasar di senapelan, sehingga pekan itu tidak berkembang yang di harapkan. Beberapa saha yang telah di bangun kemudian diteruskan oleh putranya, Raja Muda Muhammad Ali di tempat baru di sekitaran tepian pelabuhan.

Pada hari Selasa tepatnya pada tanggal 21 Rajab 1204 H atau tanggal 23 Juni 1784 Masehi., berdasarkan kesepakatan para datuk-datuk Pesisir, Lima Puluh, Tanah Datar dan Kampar, daerah senapelan berganti namanya menjadi Pekanbaru. Maka sejak saat itu, setiap tanggal 23 Juni akan ditetapkan sebagai hari jadi Kota Pekanbaru yang baru. Maka dengan itu, nama senapelan sudah berubah dan menjadi sangat terkenal dengan panggilan Pekanbaru. Dengan berkembangnya, kini Pekanbaru lebih sangat dikenal dengan sebutan Kota Pekanbaru, dan oleh pemerintah daerah telah ditetapkan sebagai ibukota Provinsi Riau.

Jauh sebelum Sultan Abdul Djalil Alamuddin Syah, putra Sultan Abdul Djalil Rahmat Syah memindahkan pusat pemerintahan Kerajaan Siak dari Sungai Mempura ke Senapelan pada 1763 Masehi, Petapahan dan Teratak Buluh juga menjadi pusat perdagangan yang cukup ramai pada saat itu. Kedua daerah ini tempat berkumpulnya para pedagang dari pedalaman Sumatera membawa hasil pertanian, hasil hutan, dan hasil tambang.

Oleh para pedagang, hasil pertanian, hasil hutan dan hasil tambang tersebut mereka bawa ke Singapura dan Malaka menggunakan perahu. Untuk jalur perdagangan Sungai Kampar, pusat perdagangannya terletak di Teratak Buluh. Sedangkan pusat perdagangan jalur Sungai Siak terletak di Petapahan. Perdagangan jalur Sungai Kampar kondisinya kurang aman, perahu pedagang sering hancur dan karam dihantam gelombang (Bono) di Kuala Kampar dan sering juga terjadi perampokan yang dilakukan oleh para lanun. Sedangkan Sungai Siak termasuk jalur perdagangan yang cukup aman.

Senapelan ketika itu hanya sebuah dusun kecil yang letaknya di Kuala Sungai Pelan, hanya dihuni oleh dua atau tiga buah rumah saja (sekarang tepatnya di bawah Jembatan Siak I). Pada saat itu di sepanjang Sungai Siak, mulai dari Kuala Tapung sampai ke Kuala Sungai Siak (Sungai Apit) sudah ada kehidupan, hanya pada saat itu rumah-rumah penduduk jaraknya sangat berjauhan dari satu rumah ke rumah lainnya. Ketika itu belum ada tradisi dan kebudayaan, yang ada hanya bahasa, sebagai alat komunikasi bagi orang-orang yang tinggal di pinggir Sungai Siak.

2.2 Daftar Budaya Melayu Riau

2.2.1 Sejarah Bahasa

Bahasa melayu iau telah menjadi sejarah yang cukup panjang, sebab sejarah melayu di mulai pada zaman Kerajaan Sriwijaya, pada itu bahasa melayu telah menjadi bahasa perdagangan di nusantara. Pada awalnya pusat kerajaan berada di Malaka kemudian pindah ke Johor, pada akhirnya pindah ke Riau. Sejak itulah Riau mendapat penghargaan sebagai pusat kerajaan melayu tersebut. Maka itu bahasa melayu pada zaman Malaka terkenal dengan melayu Malaka, bahasa melayu pada zaman Johor terkenal dengan melayu Johor dan bahasa Melayu zaman Riau terkenal dengan bahasa Melayu Riau. Bahasa Melayu Riau sudah sedemikian rupa oleh Raja Ali Haji, oleh karena itu bahasa ini sudah memiliki standar pada zamannya dan juga sudah banyak di perkenalkan, seperti buku sastra, buku sejarah dan agama pada zaman sastra melayu klasik pada abad-19. (lamriau.id)

2.2.2 Budaya

A. Rumah Tradisional

Rumah adat yang dimiliki oleh Melayu Riau cukup banyak. Diantaranya balai adat selaso jatuh, rumah adat selaso jatuh kembar, rumah melayu atap limas, rumah melayu lipat kajang dan rumah melayu atap lontik. Seperti rumah balai adat melayu pada umumnya, Rumah adat yang berasal dari daerah melayu riau tetap memiliki pola dan corak yang sama seperti rumah panggung yang berarti rumah ini berdiri diatas pillar dan berbentuk persegi panjang. Kebiasaan orang Melayu yang pada umumnya suka bermukim di pesisir lah kemudian menjadikan ciri khas rumah adat Melayu adalah rumah panggung dimana rumah panggung ini dapat bertahan saat kondisi pasang air laut sehingga rumah tidak terendam air. (lamriau.id)

B. Pakaian Tradisional

Pakaian adat pada laki-laki melayu Riau adalah yang memakai baju kurung cekak musang atau baju kurung teluk belanga. Selain itu baju kurung cekak musang, merupakan busana pengantin laki-laki merupakan kain samping bercorak sama dengan celana dan baju, diatas berupa model mahkota dipakai di kepala, sebai warna kuning di sebelah bahu kiri dan rantai panjang berlipat dua yang dikalungkan di leher, sehingga canggai yang dipakai di kelingkingi, sepatu runcing di bagian depan, dan keris hulu burung serindit pendek yang diselipkan berada di sebelah kiri. Sementara itu busana yang dikenakan perempuan berbeda perempuan memakai baju kurung kebaya atau kebaya pendek. Memakai sanggul yang dihiasi dengan bunga-bunga pada kepala. Berpakaian untuk pengantin

perempuan pada upacara akad nikah ialah baju kebaya laboh atau baju kurung teluk., untuk pakaian pada waktu tertentu seperti upacara Bersanding ialah kebaya laboh atau baju kurung teluk belanga. (lamriau.id)

Tabel 2.1 Spesifikasi Pakaian Tradisional

Warna	Asesoris	Tata Cara Pemakaian
warna kuning keemasan,hijau lumut dan merah darah	Kopiah,sarung,keris,sepatu runcing . Mahkota dan ating dibagian kiri kanan telinga	Pakaian dipakai disaan adanya acara-acara tertentun seperti perkawainan,upacara adat dan upacara keagamaan

C. Tari Tradisional

Tari tradisional melayu Riau adalah tari tandak, tari tandak biasanya di ditunjukkan pada malam hari, dikarenakan tarian ini ditujukan kepada semua peserta tari tandak membentuk untuk membentuk sebuah lingkaran untuk saling berpegangan pundak tiap peserta yang ikut, berjalan sambil mengangkat kaki lalu menghentakannya kaki ke tanah. Tarian ini bertujuan agar para peserta mempunyai kesempatan untuk bertemu. Tari Tandak menjadi media silaturahmi tempat untuk bertemu antara peserta antar kampung. Banyak peserta yang pasangan yang bermula dari pertemuan acara tari tandak ini namun ada pula yang kisah cintanya tidak direstui pihak keluarga. (lamriau.id)

D. Alat Musik Tradisioanal

Alat musik tradisional melayu Riau antara lain rebana ubi dan akordeon. rebana ubi di fungsikan sebagai alat komunikasi untuk memudahkan pada zaman itu karena bunyi yang di hasilkan yang cukup keras dan jelas. Jumlah pukulan yang di hasil pada rebana ubi memiliki makna tersendiri yang telah dipahami oleh masyarakat saat itu. Akordeon merupakan alat musik yang berasal dari Riau. Alat musik ini bisa dimainkan sederhana. Maka alat musik ini sangat termasuk sulit untuk dimainkan, bahkan hamper tidak banyak yang dapat memainkannya. (lamriau.id)

E. Upacara Adat

Upacara adalah acara ritual yang selalu ada sebelum memulai aktifitas adat yang ada di suatu daerah tertentu. Salah satunya adalah upacara adat yang ada di Provinsi Riau dan beragam tradisi yang berbeda. Banyak sekali upacara adat yang akan anda temui ketika berkunjung ke pulau satu ini. Nah, yuk simak upacara adat budaya melayu riau berikut.

1. Upacara Menyemah Laut

Kegiatan upacara menyemah laut adalah melestarikan laut dan isinya agar bermanfaat bagi manusia. Manfaat yang bisa dirasakan ialah ikan yang bisa dimakan dan dijual dipasar untuk melangsungkan hidup. Upacara ini perlu dilakukan untuk melestarikan laut, karena sumber daya utama dari masyarakat riau adalah laut. Sehingga beberapa Suku Riau akan memiliki cara yang berbeda untuk melakukan upacara ini.

2. Tepung Tawar

Untuk menyambut upacara adat, warga Riau umumnya akan menggunakan upacara tepung tawar untuk mendoakan keberhasilan sepasang kekasih. Prosesi acara ini biasa dilakukan pada hajatan acara, peresmian, syukuran atau peresmian apapun. Upacara ini dinilai menjadi cara untuk memohon doa kepada Allah SWT agar dihindarkan dari mara bahaya. Masyarakat melayu percaya jika upacara ini sudah terhimpun doa, harapan dan juga limpahan kasih sayang.

3. Upacara Menetau Tanah

Masyarakat minang akan melakukan upacara ini untuk membuka lahan pertanian atau mendirikan bangunan. Tujuan dilakukannya upacara ini adalah memohon keberkahan dari lahan yang akan digunakan. Upacara budaya melayu Riau ini juga memiliki makna untuk menolak hal hal yang tidak diinginkan di kemudian hari. Lahan yang akan melalui proses upacara menetau tanaah biasanya digunakan untuk menanam padi atau juga tanaman lainnya.

4. Upacara Batobo

Batobo adalah upacara gotong royong dalam pengerjaan sawah, ladang, dan lain sebagainya. Adapun tujuan dilakukan upacara ini adalah untuk meringankan pekerjaan pertanian seseorang, sehingga proses pertanian lebih mudah dan juga lebih cepat. Batobo merupakan upacara yang dilakukan oleh sebuah kelompok yang memiliki ketua dan bertugas untuk mengatur jalannya acara batobo.

5. Tradisi Balimau Kasai

Tradisi ini sering dilakukan oleh masyarakat Kampar Provinsi Riau. Biasanya masyarakat akan beramai ramai mandi dengan menggunakan air yang dicampur jeruk. Upacara tradisi ini dilakukan saat menyambut bulan suci Ramadan dan dilaksanakan sehari sebelum menjelang Ramadhan. Tujuan tradisi balimau kasai ialah mengungkapkan rasa syukur dan juga kegembiraan memasuki bulan puasa.

Masih banyak puluhan tradisi adat masyarakat melayu Riau untuk melakukan aktifitas. Namun, seiring berjalanya waktu tradisi upacara ini semakin ditinggalkan oleh masyarakat. Sehingga wajib bagi anak muda untuk mengetahui dan melestarikan beragam upacara adat yang ada di daerah Riau. Hal ini untuk menjaga kelestarian budaya yang ada dalam tradisi masyarakat tersebut.

A. Bangunan Sejarah

Bangunan Sejarah Melayu Riau adalah Istana Kerajaan Siak Assayidhis Siarif Hasim merupakan salah satu sultan kerajaan Siak yang berperan penting dalam pembangunan gedung ini. Kerajaan Siaka Sri Indra Pura dianggap sebagai kerajaan Islam terbesar yang pernah ada, yang berkembang dari abad ke-16 hingga ke-20 dengan 12 sultan yang pernah memerintahnya. Istana Kerajaan Siak dibangun pada tahun 1889 dan diberi nama as-Sirayatul Hasyimiyah. Berbagai peninggalan masih tersimpan rapi di istana ini, di antaranya terdapat singgasana kerajaan yang berhiaskan emas. (lamriau.id)

2.2.3 Kuliner

Kuliner adalah tempat untuk mencicipi makanan khas di tiap daerah yang

khususnya di melayu riau. Dikarenakan di tiap daerah memiliki makanan yang unik atau khas buat dicicipi, Beberapa contoh bahan makanan melayu Riau memiliki rasa yang pas. Tidak terlalu manis, tidak asin dan tidak juga terlalu pedas. Bila kamu berkunjung ke daerah lain seperti jawa, kamu bakal berasakan rasa yang paling banyaknya yaitu rasa manis. Bisa juga beberapa daerah jawa lainnya memiliki rasa asam juga. Maka dari itu makanan khas melayu Riau mengambil rasa yang tengah-tengah.

Daftar Kabupaten

- a) Kabupaten Bengkalis
- b) Kabupaten Indragiri Hilir
- c) Kabupaten Indragiri Hulu
- d) Kabupaten Kampar
- e) Kabupaten Kepulauan Meranti
- f) Kabupaten Kuantan Singingi
- g) Kabupaten Pelalawan
- h) Kabupaten Rokan Hilir
- i) Kabupaten Rokan Hulu
- j) Kabupaten Siak
- k) Kota Dumai
- l) Kota Pekanbaru

2.2.4 Tinjauan Pustaka

A. Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak suatu sub kelas perangkat lunak computer yang memanfaatkan kemampuan computer langsung melakukan suatu tugas yang diinginkan oleh pengguna.

2.2.5 Dasar Teori

A. Review Penelitian Sebelumnya

Beberapa percobaan sebelumnya ialah pembuatan aplikasi kebudayaan seni Provinsi Bengkulu masih memakai J2ME yang dirancang oleh Debby Aljan Pahlevi seorang mahasiswa Universitas Gunadarma. Aplikasi ini membahas apa seni budaya Bengkulu yang akan di buat untuk di tampilkan kepada pihak pihak yang akan mengakses aplikasi ini jika sudah terjadi. Perbandingannya bisa dilihat dikolom bawah yang sudah di buat.

Tabel 2.2 Perbandingan Rancangan Aplikasi

Pembanding	Penelitian Sebelumnya	Penelitian yang dibuat
Judul	Aplikasi Seni Kebudayaan Provinsi Bengkulu	Aplikasi Ensiklopedia Kebudayaan Melayu Riau Berbasis Android.

Isi	Seni Kebudayaan Provinsi Bengkulu, ialah: tarian daerah lagu daerah alat musik daerah baju adat daerah	Kebudayaan Melayu Riau, ialah: rumah adat pakaian adat alat musik tradisional upacara adat peninggalan sejarah kuliner
Jenis Aplikasi	J2ME	Android
Bahasa Pemograman	Java	Java dan PHP
Koneksi Internet	Tidak menggunakan koneksi Internet	Menggunakan koneksi Internet
Terdaftar di google playstore	Tidak Terdaftar di google Playstore	Terdaftar di google Playstore

2.2.6 Kebudayaan Melayu

Budaya melayu merupakan bagian yang bisa di bilang penting dalam Negara Indonesia. Dikarenakan melayu bisa ada karna manusia yang sudah ada dulunya. Maka dari itu bisa dilihat dari sejarah apa yang mendasarkan kumpulan suku yang ada. Melayu memang telah ada sejak pada zaman manusia yang ada di Indonesia. Suku Melayu ada disebabkan adanya ras yang memiliki budaya adat istiadat religious yang berasal dari agama yang dianutnya. Menurut Tengku Lukman Sinar, bahwa sejak abad ke-16 definisi “Orang Melayu ialah: Seorang yang beragama Islam, berbahasa Melayu sehari-hari dan beradat budaya Melayu.

2.3 Ensiklopedia

2.3.1 Ensiklopedia

A. Pengertian Ensiklopedia

Ensiklopedia adalah karya referensi atau ringkasan yang menyediakan rangkuman informasi dari semua cabang pengetahuan atau seluruh bidang tertentu. Ensiklopedia terbagi dalam artikel atau entrie data yang sering disusun menurut alphabet dan terkadang oleh kategori tematik.

B. Tujuan Ensiklopedia

Ensiklopedia disusun untuk menyajikan materi materi yang berdasarkan pengetahuan kejadian dan sesuatu hal yang benar-bener ada, bukan karangan semata. Sehingga pengguna yang menggunakan ensiklopedia hanya akan mendapat jawaban yang akurat karena materi yang di dapat berdasarkan pengetahuan dan fakta.

C. Sumber Ensiklopedia

Sumber dari ensiklopedia pada umumnya merupakan kumpulan informasi mengenai beberapa referensi yang di satukan mejadi sekumpulam fakta-fakta tentang ensiklopedia. Sumber utama yang dapat membantu pengumpulan informasi di lapangan menggunakan teknologi informasi yang canggih dan dapat mempercepat proses pecarian data dan topic tertentu.

2.4 Pengertian Android

Android adalah sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk prangkat bergerak layar sentuh seperti telephone pintar dari computer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh androin, inc, dengan dukungan finansial google. (Nasruddin Safaat, 2011).

2.5 Arsitektur Android

A. *Applications*

Applications adalah aplikasi perangkat lunak suatu sub kelas perangkat lunak computer yang memanfaatkan kemampuan computer lansung melakukan suatu tugas yang diinginkan oleh pengguna.

B. *Application Frameworks*

Layer application framwoks merupakan komponen komponen yang termasuk seperti layar dan keyboard pada layar yang dapat secara langsung disesuaikan.

C. *Libraries*

Secara structural sama dapat modul aplikasi android. Library ini dapat mencakup yang di perlukan untuk mem build aplikasi, termasuk kode sumber, file

resource dan manifest android.

D. Android Run Time

Android runtime (ART) adalah runtime default untuk perangkat yang menjalankan android 5.0 (API Level 21) dan yang lebih tinggi. Runtime ini menawarkan sejumlah fitur yang meningkatkan kinerja dan kelancaran aplikasi serta platform android.

2.6 Android Studio

Android studio adalah Development environment untuk sistem operasi android, yang dibangun diatas perangkat lunak jetbeans intelliJ IDEA dan didesain khusus untuk pengembangan android (Nasruddin Safaat, 2011).

2.6.1 Fitur Tambahan Android

A. Sosial Media

a. Facebook

Facebook ditambahkan untuk para pengunjung supaya bias login tanpa melalui *login register* terlebih dahulu dan dapat mempermudah user yang tidak ingin register.

b. Navigation Editor

Navigator editor merupakan tempat mengedit grafik navigasi secara visual atau langsung mengedit langsung di xml yang mendasari editor dan navigasi yang di akan edit.

c. Android App Bundle

Android app bundle adalah format publikasi di google play. Membantu menggunakan app bundle akan membantu mengurangi ukuran aplikasi,

menyederhanakan rilis, dan mengaktifkan fitur distribusi lanjutan.

2.7 JDK (Java Development Kit))

JDK dalah sebuah paket aplikasi yang berisi JVM (Java Virtual Mechine) + JRE (Java Runtime Enviroment) + berbagai aplikasi proses pembuatan kode program java di android (Satyaputra.dkk, 2012).

2.8 Java

Java adalah bahas pemograman yang dapat dijalankan di berbagai computer termasuk telephone genggam. Bahasa ini awalnya dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung di sun microsystem, yang saat ini merupakan bagian dari oracle dan dirilis pada tahun 1995 (Satyaputra.dkk, 2012).

2.9 Android SDK (System Development Kit)

Android sdk adalah kit pengembangan perangkat lunak yang dikembangkan oleh google untuk platform android SDK sendiri merupakan singkatan dari software untuk mengembangkan aplikasi yang dikostumisasi untuk ditambahkan, atau di hubungkan dengan program lain. Dengan SDK pemograman dan dikembangkan aplikasi untuk platform tertentu. (Mulyadi, 2010).

2.10 Open Street Map

Open Street Map (OSM) adalah proyek kolaborasi pembuatan peta dunia yang disunting. Dua penggerak utamanya dibalik perintisan dan pertumbuhan (OSM) adalah terbatasnya pengguna atau ketersediaan informasi peta di sebagian wilayah dunia dan maraknya perangkat navigasi satelit portable yang terjangkau.

2.10.1 Menu Open Stret Map

A. Manually select a different

Merupakan menu yang dihasilkan dan dapat di tangkap oleh layar untuk menghasilkan peta pada aplikasi yang sedang di bangun untuk mempermudah pihak lain menggunakannya

B. Overpass API

Overpass API adalah sebuah referensi terkait dengan open strip map dapat dilihat di open stret map. Disini kita akan menampilkan peta dengan memanfaatkan peta open strep map.

C. OSM

OSM adalah sebuah proyek berbasis web untuk membuat peta seluruh duni yang gratis dan terbuka, dibangun sepenuhnya oleh sukarelawan den melakukan survey menggunak gps, mendigitasi satelit, dan dan mengumpulkan serta mebebaskan data geografis yang tersedia di public.

D. Geofabric Download

Geofabric download adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang menyediakan layanan platihan untuk pengolahan server yang berhubungan denan open strep map secara struktur.

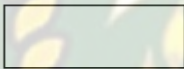
2.11 Alat Bantu Dalam Analisa Dan Perancangan Sistem

Dalam pembuatan suatu sistem diperlukan alat bantu dalam menganalisa sistem dan perancangan sistem untuk mendukung terciptanya suatu sistem yang baik. Alat bantu tersebut antara lain.

2.11.1 Data Flow Diagram

Data flow diagram (DFD) merupakan alat untuk membuat diagram yang serbaguna data flow diagram terdiri dari notasi penyimpanan data (data store), proses (process), aliran data masuk (flow data) dan sumber masukan (entity).

Tabel 2.3 fungsi dan bentuk DFD

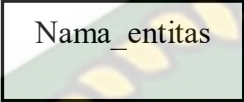
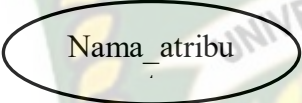
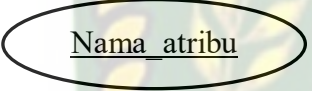
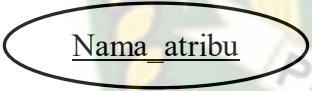
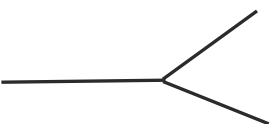
No	Simbol	Keterangan	Fungsi
1		Terminator / Entitas External	Entitas diluar sistem yang berhubungan langsung dengan sistem.
2		Proses	Fungsi yang mentransformasi data secara umum
3		Data Store / Tempat Penyimpanan Data	Komponen yang berfungsi menyimpan data atau file
4		Alur data	Mengambarkan alur data dari suatu proses ke proses lainnya

2.11.2 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram merupakan hubungan entitas adalah diagram yang digunakan untuk prancangan suatu database dan menunjukan relasi antar

objek atau entitas beserta atribut atribut secara detail dan benar.

Tabel 2.4 Simbol dan Fungsi ERD

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1		Entitas	Tabel yang ada didalam basis data
2		Atribut	<i>Field</i> / kolom yang ada didalam suatu entitas
3		Atribut Kunci Primer	Kunci primer dalam <i>record</i> , dapat lebih dari satu kolom apabila kombinasi dari beberapa kolom tersebut bersifat unik/berbeda.
4		Atribut Multinilai	Kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
5		Relasi	Relasi yang menghubungkan antar entitas.
6		Asosiasi	Penghubung antar relasi dan entitas dimana didua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.

2.12 Hipotesis

Pada hipotesis ini dapat dibentuk suatu kesimpulan sementara yaitu

dengan adanya system perancangan aplikasi Android ini dapat mempermudah masyarakat dalam mengetahui kebudayaan Melayu Riau yang tidak diketahui sebelumnya, sehingga apa yang sudah tidak terdengar lagi bakalan muncul dan dapat mempermudah para pengguna untuk mengetahui tentang kebudayaan melayu riau yang ada di aplikasi android.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB III

METODEOLOGI PENELITIAN

3.1 Alat dan Bahan Penelitian yang Digunakan

Bahan untuk membantu untuk penelitian yang akan diteliti sebagaimana berikut.

3.1.1 Alat Penelitian

Pembuat penelitian yang akan di buat oleh pembuat menggunakan bahan dan rancangan aplikasi pengenalan wajah untuk mengetahui keaslian mahasiswa dalam mengikuti ujian. Beberapa kebutuhan yang akan dibuat oleh pembuat untuk merancang aplikasi sebagai berikut :

A. Spesifikasi Hardware

Untuk dapat menjalankan aplikasi dengan baik, tentunya struktur dari perangkat keras (hardware) haruslah memenuhi spesifikasi kebutuhan aplikasi yang dibutuhkan, adapun kebutuhan aplikasi terhadap struktur komputer adalah.

Processor : Intel Core i3-4030U

Ram : 8,00 GB

Hardisk : 500 GB

Sysitem Type : 64-bit Operating Syatem

B. Spesifikasi Software

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan sistem pengenalan wajah mahasiswa adalah :

Sistem Operasi	: <i>Microsoft Windows 8.1 Pro</i>
Bahasa Pemograman	: Android, PHP
Database Management System (DBMS)	: <i>MySQL</i>
Web Browser	: <i>Google Chrome 61.0</i>
Desain Logika Program	: <i>Microsoft Office Visio 2007</i>

3.1.2 Bahan Penelitian

A. Jenis Data Penelitian

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang dikumpulkan melalui pencarian informasi daerah melayu yang ada di Riau untuk mencari data mengenai sample tentang kebudayaan melayu Riau agar nantinya dapat dijadikan data tentang kebudayaan melayu Riau, sehingga didapat data-data sebagai berikut :

- a. **Data tentang kebudayaan melayu Riau.**
- b. **Data lengkap setiap daerahnya.**

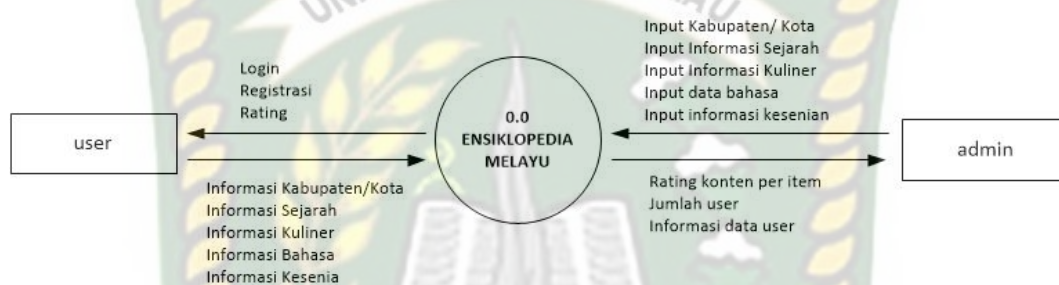
3.1.3 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam pengenalan kebudayaan melayu Riau diperoleh dari wawancara kepada masyarakat dan studi pustaka. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang akan berguna dalam memperoleh data tentang kebudayaan melayu Riau. Studi pustaka, mencari referensi-referensi ke pustaka sebagai pedoman penelitian yang penulis lakukan baik berupa buku maupun literatur yang berhubungan dengan penelitian.

3.2 Metodologi Penelitian

3.2.1 Desain Context Diagram

Context diagram merupakan alat untuk struktur analisis, pendekatan struktur ini untuk menggambarkan sistem secara keseluruhan, informasi yang dibutuhkan dan tujuan yang akan dihasilkan. Seperti Gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1 Context Diagram

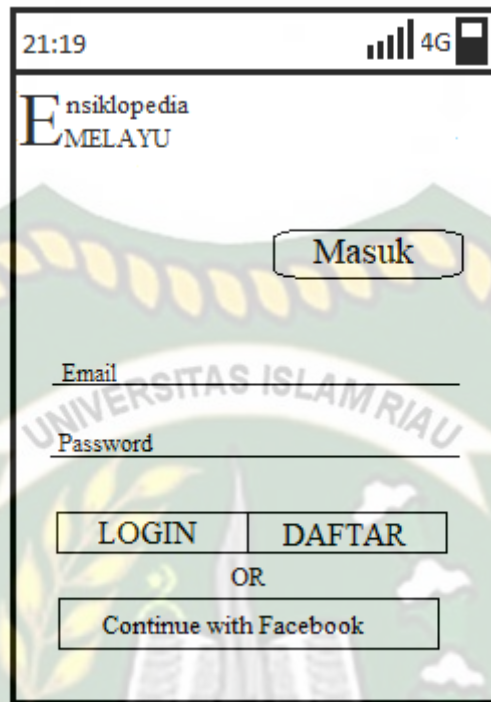
Dari Gambar 3.1 dapat dijelaskan bahwa pengguna dapat mengakses atau mencari tentang informasi kebudayaan yang sedang dicari yang ada di aplikasi.

3.2.2 Desain Tampilan Aplikasi

Keluaran atau output yang dihasilkan sistem berupa informasi. Desain output terjadi dibeberapa bagian.

a. Desain Tampilan Menu Pertama Aplikasi Ensiklopedia

Desain Tampilan menu pertama Aplikasi Ensiklopedia ini user dapat melakukan pendaftaran melalui daftar manual dengan email dan password dan juga bisa daftar melalui akun facebook di tampilan aplikasi ensiklopedia kebudayaan melayu riau.



21:19 4G

Ensiklopedia
MELAYU

Masuk

Email

Password

LOGIN DAFTAR

OR

Continue with Facebook

Gambar 3.2 Tampilan Menu Pertama Aplikasi Ensiklopedia

b. Desain Tampilan Menu Kedua Aplikasi Ensiklopedia

Desain Tampilan Menu Aplikasi Ensiklopedia yaitu sebuah tampilan yang berisi tampilan daftar kabupatn/kota dan tampilan logout ketika user telah melakukan pendaftaran dan melakukan login di aplikasi ensiklopedia kebudayaan melayu riau.



Gambar 3.3 Tampilan Menu Kedua Aplikasi Ensiklopedia

c. Desain Tampilan Menu Ketiga Aplikasi Ensiklopedia

Desain Tampilan Menu Ketiga Aplikasi Ensiklopedia yaitu sebuah tampilan beragam kabupaten/ kota yang ingin dilihat di aplikasi ensiklopedia kebudayaan melayu riau.



Gambar 3.4 Tampilan Menu Ketiga Aplikasi Ensiklopedia

d. Desain Tampilan Menu Keempat Aplikasi Ensiklopedia

Desain Tampilan Menu Keempat Aplikasi Ensiklopedia adalah tampilan beberapa kategori yang ingin dilihat di saplikasi ensiklopedia kebudayaan melayu riau.



Gambar 3.5 Tampilan Menu Keempat Aplikasi Ensiklopedia

e. Desain Tampilan Menu Kelima Aplikasi Ensiklopedia

Desain Tampilan Menu Kelima Aplikasi Ensiklopedia adalah tampilan isi dari kategori alat music tradisional yang terdapat di aplikasi ensiklopedia kebudayaan melayu riau.



Gambar 3.6 Tampilan Menu Kelima Aplikasi Ensiklopedia

f. Desain Tampilan Menu Keenam Aplikasi Ensiklopedia

Desain Tampilan Menu Keenam Aplikasi Ensiklopedia adalah tampilan isi dari kategori alat musik tradisional yang dipilih salah satu dari isi kategori alat musik tradisional yang terdapat di aplikasi ensiklopedia kebudayaan melayu riau.



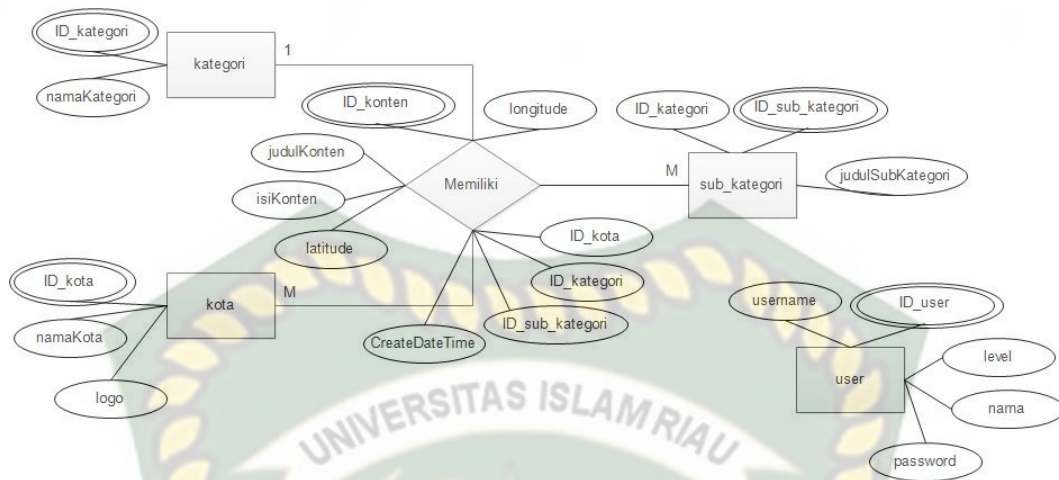
Gambar 3.7 Tampilan Menu Kelima Aplikasi Ensiklopedia

3.2.3 *Desain Database*

Database merupakan media tempat penyimpanan data yang di inputkan oleh seorang admin sebagai berikut

A. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan tampilan dari hubungan antar entitas yang ada pada database. Berikut ERD dari aplikasi ensiklopedia kebudayaan melayu riau pada gambar 3.8 di bawah ini.



Gambar 3.8 Entity Relationship Diagram (ERD)

3.2.4 Tabel Schema Database

a. Tabel Data User

Di dalam tabel use, akan dibuat kolom *username* dan *password* yang berisi kata kunci untuk *login* masuk ke dalam sistem. Isi datanya akan dienkrpsi, sehingga aman tidak mudah dibaca orang lain. Terdiri dari 4 *field*, seperti Tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel 3.1 Tabel User

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id user	Char	7	Primary key
2	Username	Varchar	50	
3	Password	Varchar	50	
4	Nama	Data		

b. Tabel Data Kabupaten/Kota

Tabel kabupaten/kota yaitu untuk menyimpan data kabupaten yang ada

dan untuk mengisi data kabupaten. Terdiri dari 3 *field*, seperti Tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.2 Kabupaten/Kota

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id kota	Int	11	Primary key
2	Nama kabupaten/Kota	Varchar	100	
3	Logo	Text		

c. Tabel Data Kategori

Tabel data Kategori yaitu untuk menyimpan data berupa informasi tentang kategori. Terdiri dari 2 *field*, seperti Tabel 3.3 di bawah ini.

Tabel 3.3 Kategori

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id kategori	Int	11	Primary key
2	Nama kategori	Varchar	100	

d. Tabel Data Sub Kategori

Tabel data sub kategori yaitu untuk menentukan kesenian yang ada di beberapa kabupaten dalam lingkup melayu riau. Terdiri dari 3 *field*, seperti Tabel 3.4 di bawah ini.

Tabel 3.4 Sub Kategori

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id sub kategori	Int	11	Primary key
2	Id kategori	Int	11	
3	Judul	Varchar	100	
	Sub Kategori			

e. **Tabel Data Isi Konten**

Tabel data isi konten yaitu untuk mengisi data di tiap kabupaten/kota dalam lingkup melayu riau. Terdiri dari 8 field, seperti Tabel 3.5 di bawah ini.

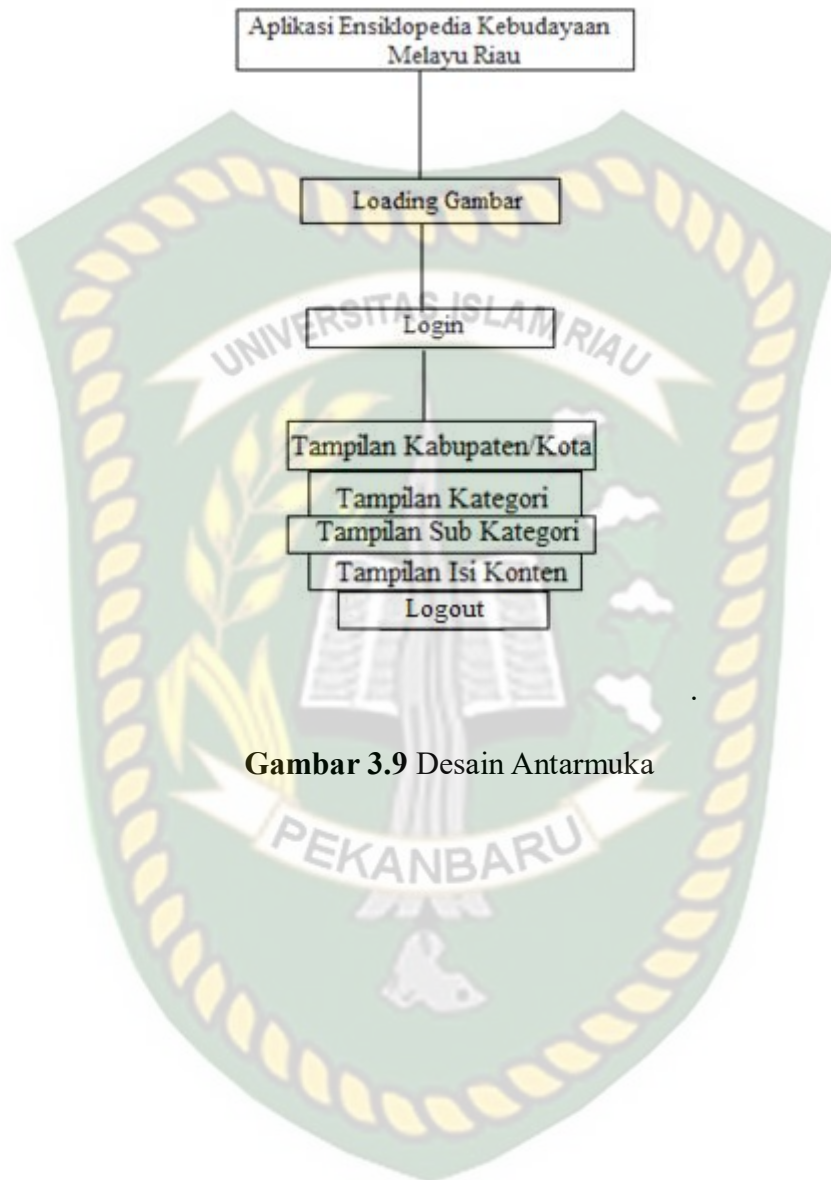
Tabel 3.5 Isi Konten

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id isi konten	Int	11	Primary key
2	Id kabupaten/kota	Int	11	
3	Id kategori	Int	11	
4	Id sub kategori	Int	11	
5	Judul Konten	Text	100	
6	Latitude	Float		
7	Longitude	Float		
8	Create DateTime	DateTime		

3.2.5 Desain Antar Muka

Desain antarmuka yang menjadi tampilan utama pada aplikasi ensiklopedia kebudayaan melayu riau melakukan *login* ke aplikasi maka akan

tampil menu sebagai berikut, Gambar 3.9



Gambar 3.9 Desain Antarmuka

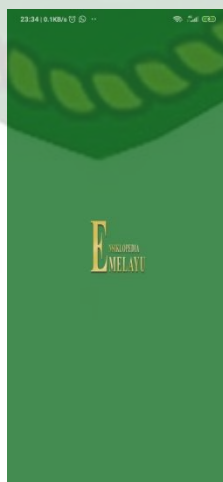
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengujian Aplikasi

Setelah melakukan penelitian dan perancangan terhadap aplikasi yang berjalan maka dilakukan langkah selanjutnya yaitu pengujian *Aplikasi* yaitu pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional Aplikasi. Dengan demikian, memungkinkan perangkat aplikasi mendapatkan serangkaian kondisi tampilan yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu Aplikasi (Buyung Basyir, 2015). Kemudian dengan melakukan pengujian aplikasi untuk mendapatkan hasil baik yang mengarah ketujuan akhir dari rencana awal pembuatan aplikasi.

4.1.1 Pengujian Tampilan Splash Screen



Gambar 4.1 Tampilan Splas Screen

Pada pengujian tampilan splash screen adalah tampilan utama yang bertuliskan ensiklopedia sebelum halaman login muncul.

4.1.2 Pengujian Tampilan Login Aplikasi



Gambar 4.2 Tampilan Menu Login Aplikasi

Pada pengujian tampilan login, untuk masuk ke aplikasi sebagai user memasukkan email dan password. Kemudian aplikasi akan melakukan validasi terhadap data login. Apabila data login tidak sesuai dengan data pengguna aplikasi, maka tidak bisa login untuk ke tahap selanjutnya.

4.1.3 Pengujian Tampilan Menu Daftar Aplikasi



13:42 | 100% | ...

ENSIKLOPEDIA
MELAYU

Daftar

Nama Lengkap

E-mail

Password

Konfirmasi Password

DAFTAR

Gambar 4.3 Tampilan Menu Daftar Aplikasi

Pada pengujian tampilan menu daftar, tampilan ini dituju untuk pengguna yang ingin login ke aplikasi sebagai pengguna, harus menginputkan username,email dan password. Kemudian aplikasi akan melakukan validasi terhadap data yang anda daftar. Apabila data login tidak sesuai dengan data pengguna aplikasi, maka tidak bias login untuk ke tahap selanjutnya.

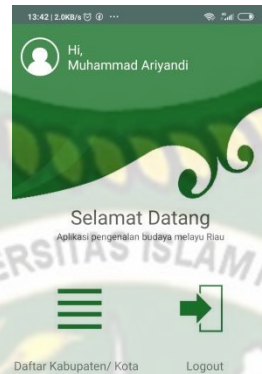
4.1.4 Pengujian Tampilan Login Aplikasi (Facebook)



Gambar 4.4 Tampilan Menu Login Facebook

Pada pengujian tampilan login melalui facebook, untuk masuk ke aplikasi sebagai pengguna, harus memasukkan email dan password facebook yang sudah ada. Kemudian aplikasi akan melakukan validasi terhadap data login. Jika benar maka langsung akan muncul tombol klik lanjutkan dan akan masuk ke halaman menu aplikasi.

4.1.5 Pengujian Tampilan Menu Aplikasi



Gambar 4.5 Tampilan Menu Aplikasi

Pada pengujian menu aplikasi, pengguna yang sudah login akan masuk ke halaman menu. Di dalam halaman menu terdapat 2 pilihan yaitu daftar kabupaten/kota dan logout. Jika pengguna ingin memilih untuk mengklik tombol daftar kabupaten/kota maka akan masuk halaman selanjutnya.

4.1.6 Pengujian Input Dan Tampilan Menu Daftar Kabupaten/Kota



Welcome, Admin

Dashboard

Data Master

- User
- Kota/ Kabupaten
- Kategori Konten
- Sub Kategori Konten

Konten

Kota/ Kabupaten

Tambah Data Kota/ Kabupaten

Nama Kabupaten/ Kota*

Logo Kabupaten/ Kota* No file chosen

Daftar Kota/ Kabupaten

#	Kota/ Kabupaten	Logo	Edit Hapus Konten
1	Kabupaten Bengkalis		Edit Hapus
2	Kabupaten Indragiri Hilir		Edit Hapus

Powered by 000webhost

Gambar 4.6 Tampilan Input Dan Menu Daftar Kabupaten/Kota

Pada pengujian menu kabupaten/kota, pengguna bebas memilih kabupaten/kota yang ingin di lihat atau di kunjungi. Setelah pengguna memilih kabupaten yang akan di kunjungi maka akan ada tampilan baru yang akan muncul selanjutnya.

4.1.7 Pengujian Input Dan Tampilan Menu Kategori Kabupaten/Kota

Welcome, Admin

Dashboard

Data Master

- User
- Kota/ Kabupaten
- Kategori Konten
- Sub Kategori Konten

Konten

Kategori Konten

Tambah Data Kategori Konten

Kategori Konten*

Daftar Kategori Konten

#	Kategori Konten	Edit Hapus
1	Budaya	Edit Hapus
2	Kuliner	Edit Hapus
3	Peninggalan Sejarah	Edit Hapus

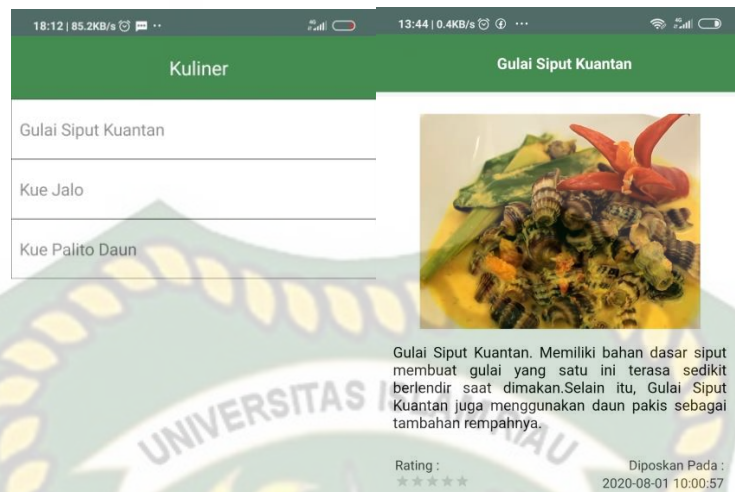
Powered by 000webhost



Gambar 4.7 Tampilan Input Dan Menu Kategori Kabupaten/Kota

Pada pengujian menu kategori kabupaten/kota, di tampilan kategori ini terdapat 4 pilihan yaitu kuliner, budaya, peninggalan sejarah, dan bahasa. Pengguna akan bias memilih apa yang mau dilihat terlebih dahulu ketika berada di halaman kategori kabupaten/kota. Jika memilih pertama untuk melihat kuliner makan akan muncul tampilan baru setelah menekan gambar atau tulisan kuliner.

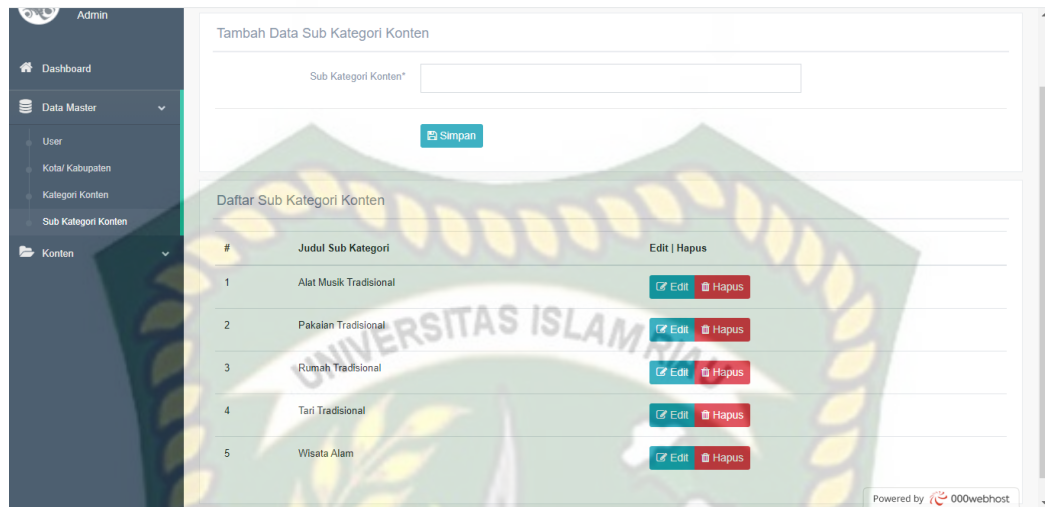
4.1.8 Pengujian Input Dan Tampilan Kategori Kuliner



Gambar 4.8 Tampilan Input Dan Tampilan Kategori Kuliner

Pada pengujian menu kategori kuliner di tampilan kategori ini pengguna dapat memilih model kuliner yang ingin mereka lihat dan ingin tau. Setelah pengguna memilih kuliner yang mereka pilih makan akan langsung masuk halaman yang berisi tentang kuliner tersebut dan terdapat gambar dan keterangan terhadap makan yang telah dipilih.

4.1.9 Pengujian Input Dan Tampilan Kategori Budaya



Tambah Data Sub Kategori Konten

Sub Kategori Konten*

Daftar Sub Kategori Konten

#	Judul Sub Kategori	Edit Hapus
1	Alat Musik Tradisional	Edit Hapus
2	Pakaian Tradisional	Edit Hapus
3	Rumah Tradisional	Edit Hapus
4	Tari Tradisional	Edit Hapus
5	Wisata Alam	Edit Hapus

Powered by 000webhost



Budaya
Alat Musik Tradisional
Pakaian Tradisional
Rumah Tradisional
Tari Tradisional
Wisata Alam

Gambar 4.9 Tampilan Input Dan Kategori Budaya

Pada pengujian menu kategori budaya di tampilan kategori ini pengguna dapat memilih berbagai pilihan yang ada dalam kategori budaya. Kategori budaya

berisi yaitu rumah tradisional, pakaian tradisional, tari tradisional, alat musik tradisional dan wisata alam. Apabila pengguna memilih salah satu dari pilihan tersebut maka akan masuk ke halaman selanjutnya.

4.1.10 Pengujian Input Dan Tampilan Sub Kategori Budaya (Rumah Tra)

Pilih Kota
Kabupaten Kampar

Kategori Konten
Budaya

Sub kategori
Rumah Tradisional

Judul Konten
Rumah Lontik

Isi Konten

body p

Latitude
0.336177

Longitude
100.957343

Powered by 000wasmhnet



Gambar 4.10 Tampilan Input Dan Sub Kategori Rumah Tradisional

Pada pengujian sub kategori budaya di tampilan kategori ini terutama di rumah tradisional, pengguna dapat melihat keterangan tentang rumah tradisional tersebut. Pengguna juga dapat melihat letak atau lokasi rumah tradisional tersebut berada dan akan masuk halaman maps yang sudah ada.

4.1.11 Pengujian Input Dan Tampilan Sub Kategori Budaya (Pakaian Tra)

Pilih Kota

Kabupaten Kuantan Singingi

Ka Kabupaten Kuantan Singingi Sub kategori

Budaya Pakaian Tradisional

Judul Konten

Tekuluak Berembai

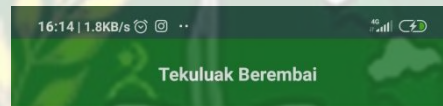
Isi Konten

Pakaian tradisional Kabupaten Kuantan Singingi adalah Tekuluak Berembai. Baju ini biasanya bermotif keemasan dengan warna dominan hitam, kuning, merah dan putih. Tidak lupa pula dihiasi dengan tekuluak yang terletak dikepala dan biasanya berwarna merah dan putih. Baju adat ini biasa dipakai dalam acara-acara adat seperti pacu jalur, pertemuan adat, pawai budaya dan lain sebagainya.

body p

Latitude Longitude

Powered by 000webhost



Pakaian tradisional Kabupaten Kuantan Singingi adalah Tekuluak Berembai. Baju ini biasanya bermotif keemasan dengan warna dominan hitam, kuning, merah dan putih. Tidak lupa pula dihiasi dengan tekuluak yang terletak dikepala dan biasanya berwarna merah dan putih. Baju adat ini biasa dipakai dalam acara-acara adat seperti pacu jalur, pertemuan adat, pawai budaya dan lain sebagainya.

Rating :
★★★★★

Diposkan Pada :
2020-08-02 05:23:24

Gambar 4.11 Tampilan Input Dan Sub Kategori Pakaian Tradisional

Pada pengujian sub kategori budaya di tampilan kategori ini terutama di pakaian tradisional, pengguna dapat melihat keterangan tentang pakaian tradisional.

tersebut. Pengguna juga dapat melihat gambar yang sudah ada di aplikasi ensiklopedia.

4.1.12 Pengujian Input Dan Tampilan Sub Kategori Budaya (Tari Tra)



Dashboard

Data Master

Konten

Input Konten

Isi Konten

Pilih Kota

Kabupaten Indragiri Hulu

Kategori Konten

Budaya

Sub kategori

Tari Tradisional

Judul Konten

Tari Bulian

Isi Konten

Tari Rentak Bulian adalah salah satu seni terkemuka dari Kabupaten Indragiri Hulu. Rentak Bulian merupakan ritual pengobatan, dimana diambil dari Kata Rentak dan Bulian. Rentak yang maksudnya merentak atau melangkah, dan Bulian adalah tempat singgah mahluk bunian atau mahluk halus dalam bahasa daerah Indragiri Hulu.

body p

Latitude

Longitude

Powered by 000webhost

16:27 | 6.2KB/s

Tari Bulian

Tari Rentak Bulian adalah salah satu seni terkemuka dari Kabupaten Indragiri Hulu. Rentak Bulian merupakan ritual pengobatan, dimana diambil dari Kata Rentak dan Bulian. Rentak yang maksudnya merentak atau melangkah, dan Bulian adalah tempat singgah mahluk bunian atau mahluk halus dalam bahasa daerah Indragiri Hulu.

Rating :

★★★★★

Diposkan Pada :

2020-08-01 07:53:02

Gambar 4.12 Tampilan Input Dan Sub Kategori Tari Tradisional

Pada pengujian sub kategori budaya di tampilan kategori ini terutama di tari tradisional, pengguna dapat melihat keterangan tentang tari tradisional tersebut. Pengguna juga dapat melihat gambar yang sudah ada di aplikasi ensiklopedia.

4.1.13 Pengujian Input Dan Tampilan Sub Kategori Budaya (Alat Musik)



Pilih Kota

Kabupaten Kampar

Kategori Konten

Budaya

Judul Konten

Calempong Ogoung

Isi Konten

Source

Styles

Normal

Font

Size

Calempong adalah sebuah alat musik pukul tradisional khas suku Minangkabau. Bentuknya hampir sama dengan instrumen bonang dalam perangkat gamelan. Talempong dapat terbuat dari kuningan, tetapi ada pula yang terbuat dari kayu dan batu. Saat ini talempong dari jenis kuningan lebih banyak digunakan. Talempong berbentuk lingkaran dengan diameter 15 sampai 17,5 sentimeter, pada bagian bawahnya berlubang sedangkan pada bagian atasnya terdapat bundaran yang menonjol berdiameter lima sentimeter sebagai tempat untuk dipukul. Talempong memiliki nada yang berbeda-beda. Bunyinya dihasilkan dari sepaang kayu yang dipukulkan pada permukaannya.

body p

Latitude

Longitude

Powered by 000webhost

16:37 | 0.3KB/s

Calempong Ogoung

Calempong adalah sebuah alat musik pukul tradisional khas suku Minangkabau. Bentuknya hampir sama dengan instrumen bonang dalam perangkat gamelan. Talempong dapat terbuat dari kuningan, tetapi ada pula yang terbuat dari kayu dan batu. Saat ini talempong dari jenis kuningan lebih banyak digunakan. Talempong berbentuk lingkaran dengan diameter 15 sampai 17,5 sentimeter, pada bagian bawahnya berlubang sedangkan pada bagian atasnya terdapat bundaran yang menonjol berdiameter lima sentimeter sebagai tempat untuk dipukul. Talempong memiliki nada yang berbeda-beda. Bunyinya dihasilkan dari sepaang kayu yang dipukulkan pada permukaannya.

Rating : ★★★★★

Diposkan Pada : 2020-08-01 08:59:43

Gambar 4.13 Tampilan Input Dan Sub Kategori Alat Musik Tradisional

Pada pengujian sub kategori budaya di tampilan kategori ini terutama di alat musik tradisional, pengguna dapat melihat keterangan tentang tari tradisional tersebut. Pengguna juga dapat melihat gambar yang sudah ada di aplikasi ensiklopedia.

4.1.14 Pengujian Input Dan Tampilan Sub Kategori Budaya (Upacara Adat)



Gambar 4.14 Tampilan Input Dan Sub Kategori Upacara Adat

Pada pengujian sub kategori budaya di tampilan kategori ini terutama di upacara Adat yang ada, pengguna dapat melihat keterangan tentang upacara adat dan pe rihal apa yang terjadi ketika ada upacara ada yang di tuju tersebut.

4.1.15 Pengujian Input Dan Tampilan Kategori Peninggalan Sejarah

Pilih Kota
Kota Pekanbaru

Kategori Konten
Peninggalan Sejarah

Sub kategori
Pilih Subkategori

Judul Konten
Masjid Agung An-Nur

Isi Konten

Source

Styles

Normal

Font

Size

Masjid Agung An Nur berdiri tanggal 27 Rajab 1388 H atau bertepatan dengan tanggal 19 Oktober 1968. Masjid Agung An-Nur diresmikan oleh Arifin Ahmad, Gubernur Riau waktu itu dan tahun 2000 pada masa gubernur Saleh Djasit masjid ini direnovasi secara besar-besaran. Masjid Agung An-Nur Riau yang kita saksikan begitu megah saat ini bukanlah bangunan asli hasil pembangunan tahun 1966 dan diresmikan tahun 1968. Tapi merupakan bangunan hasil renovasi total dan pembangunan kembali dari masjid Agung An-Nur yang lama. Di pergantian milenium tahun 2000 lalu, pada saat Riau dibawah kepemimpinan gubernur Shaleh Djasit, Masjid Agung An-Nur yang lama di rombak total ke bentuknya saat ini.

Posted at : 2020-08-02 16:10:47

body p

Latitude
0.297721

Longitude
100.859209

Powered by 000webhost



Gambar 4.15 Tampilan Input Dan Kategori Peninggalan Sejarah

Pada pengujian kategori Peninggalan Sejarah di tampilan kategori ini peninggalan sejarah, pengguna dapat melihat keterangan tentang monument bersejarah yang ada di kabupaten/kota yang di tuju tersebut. Pengguna juga dapat melihat letak atau lokasi monument sejarah tersebut berada dan akan masuk halaman maps yang sudah ada atau tersedia.

4.1.16 Pengujian *Beta User (End User)*

Pengujian beta dilakukan dengan memberikan wewenang penuh terhadap pengguna untuk mengoprasikan aplikasi secara keseluruhan dengan tujuan untuk mendapatkan nilai dari pengguna tersebut terhadap Aplikasi *android* Sebagai Media Pembelajaran Ensiklopedia Kebudayaan Melayu Riau, setelah dilakukan pengujian *beta* terhadap aplikasi, maka didapatkan beberapa kritik dan saran. Data dari hasil pengujian pengguna dapat dilihat pada 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Beta User (End User)

Skenario	Penguji	Nilai	Saran	Kritik
Interface	Bella	A	Tampilan dibuat lebih Menarik	Tampilan diperbagus
	Fanny	A	Aplikasi dapat di kembangkan	-
	Dita Avilla	A	Terus melakukan inovasi terhadap aplikasi agar dapat digunakan dan di mengerti utk semua kalangan	Ukuran App terlalu besar
	Nur Salshadila	A	Bisa lebih menarik lagi dan di kembangkan lagi	-
	Monica	A	Peningkatan sosialisasi dari	-

			app tsb	
	Nadia	A	Ditambah beberapa fitur yang menarik	Perbanyak fiturnya
	Muhammad Hafiz	A	Tambahkan fitur yang lebih menarik	-
	Maya Utami	A	Semoga dapat dikembangkan lagi	-
	Muhammad Aras	A	Tampilan terutama dibagian Program Kami diperbagus	-
	Muhammad Rafa	B	Terus berinovasi untuk lebih baik	-

4.1.17 Implementasi Sistem

Implementasi sistem dilakukan dengan memberikan kuisioner kepada 10 orang dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan dari pengguna tentang Aplikasi *Android* Sebagai Media Pembelajaran Ensiklopedia Kebudayaan Melayu Riau. Hasil implementasi dengan memberikan kuisioner kepada 10 orang Skala adalah metode perhitungan yang digunakan untuk keperluan riset atas jawaban setuju atau tidaknya seorang responden terhadap suatu pernyataan. Untuk menghitung skor maksimum tiap jawaban, dengan mengalikan skor dengan jumlah keseluruhan responden, yaitu skor dikali 10 responden. Nilai skor maksimum

dapat dilihat pada Tabel 4.12.

Tabel 4.2 Skor Maksimum

Jawaban	Skor	Skor Maksimum(Skor * Jumlah Responden)
Sangat Baik	5	75
Baik	3	45
Cukup	1	15
Kurang Baik	1	15

Ketika sudah, dapat dicari persentase masing-masing jawaban dengan

$$Y = \frac{TS}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

menggunakan rumus:

Dimana:

Y = Nilai persentase

TS = Total skor responden = $\sum$ skor x responden Skor ideal = skor x jumlah

responden = 4 x 10 = 40

Kriteria skor untuk persentase dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Kriteria Skor

Kategori	Keterangan
76%-100%	Sangat baik
51%-75	Baik

26%-50%	Cukup
0%-25%	Tidak baik

Berikut ini adalah hasil persentase masing-masing jawaban yang sudah dihitung nilainya. Kuesioner ini telah diujikan kepada 15 orang responden.

a. Pertanyaan pertama

Bagaimana pendapat anda tentang aplikasi Ensiklopedia Kebudayaan Melayu Riau?

Hasil kuesioner pertanyaan pertama dapat dilihat pada Tabel 4.4

Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Pertanyaan Pertama

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase (%)
1	Sangat baik	4	8	32	$(53:60) \times 100 = 88,3\%$
	Baik	3	7	21	
	Cukup	2	0	0	
	Tidak baik	1	0	0	
	Jumlah		15	53	

Berdasarkan nilai persentase dari pertanyaan pertama, dapat disimpulkan sebanyak 88,3% responden menyatakan bahwa tampilan aplikasi *Android* Sebagai Media Pembelajaran Ensiklopedia Kebudayaan Melayu Riau sangat baik.

b. Pertanyaan kedua

Apakah aplikasi ensiklopedia kebudayaan melayu riau sangat baik?

Hasil kuesioner pertanyaan kedua dapat dilihat pada Tabel 4.5

Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Pertanyaan Kedua

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase (%)
2	Sangat baik	4	11	44	$(56:60) \times 100 = 93,3\%$
	Baik	3	4	12	
	Cukup	2	0	0	
	Tidak baik	1	0	0	
	Jumlah		15	56	

Berdasarkan nilai persentase dari pertanyaan kedua, dapat disimpulkan sebanyak 93,3% responden menyatakan bahwa fungsi dan menu yang ditawarkan mudah digunakan dengan sangat baik.

c. Pertanyaan ketiga

Apakah semua informasi tentang ensiklopedia kebudayaan melayu riau dapat di mengerti?

Hasil kuesioner pertanyaan kedua dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Pertanyaan Ketiga

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase (%)
3	Sangat baik	4	12	48	$(57:60) \times 100 =$ 95%
	Baik	3	3	9	
	Cukup	2	0	0	
	Tidak baik	1	0	0	
	Jumlah		15	57	

Berdasarkan nilai persentase dari pertanyaan ketiga, dapat disimpulkan sebanyak 95% responden menyatakan bahwa informasi yang disediakan sangat baik.

d. Pertanyaan Keempat

Bagaimana pendapatmu tentang Kebudayaan Melayu Riau?

Hasil kuesioner pertanyaan kedua dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Pertanyaan Keempat

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase (%)
4	Sangat baik	4	3	12	$(48:60) \times 100 =$ 80%
	Baik	3	12	36	
	Cukup	2	0	0	
	Tidak baik	1	0	0	
	Jumlah		15	48	

Berdasarkan nilai persentase dari pertanyaan keempat, dapat disimpulkan sebanyak 80% responden menyatakan bahwa o Aplikasi Ensiklopedia Kebudayaan Melayu Riau sangat baik.

e. Pertanyaan Kelima

Berapa tertariknya tentang aplikasi ensiklopedia terhadap lingkungan anda?

Hasil kuesioner pertanyaan kedua dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Pertanyaan Kelima

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase (%)
5	Sangat baik	4	13	52	$(58:60) \times 100 =$ 96,6%
	Baik	3	2	6	
	Cukup	2	0	0	
	Tidak baik	1	0	0	
	Jumlah		15	58	

Berdasarkan nilai persentase dari pertanyaan keempat, dapat disimpulkan sebanyak 96,6% responden menyatakan bahwa manfaat aplikasi bagi pengguna sangat baik.

Hasil dari setiap pertanyaan dilakukan perhitungan rata-rata secara keseluruhan. Kemudian akan dibandingkan dengan Tabel 4.9 untuk diambil kesimpulan. Perhitungan secara keseluruhan pengolahan kuesioner dapat dilihat pada Tabel 4.25.

Tabel 4.9 Pengolahan Skala

No Pertanyaan	Nilai Persentase	Keterangan
1	88,3%	Sangat baik
2	93,3%	Sangat baik
3	95%	Sangat baik
4	80%	Sangat baik
5	96,6%	Sangat baik
Total Persentase	453,2%	Sangat baik
Rata-rata	90,64%	

Dilihat dari tabel 4.9 adalah hasil penghitungan secara keseluruhan pengolahan kuesioner dengan jumlah pertanyaan adalah 5, hasil total presentase yang didapat adalah 453,2% dan rata-rata nilai presentase adalah 90,64%. Dapat disimpulkan bahwa hasil dari pengolahan skala untuk kuesioner adalah Sangat Baik dan dapat di implementasikan menjadi aplikasi ensiklopedia kebudayaan melayu Riau.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengerjakan aplikasi Ensiklopedia Kebudayaan Melayu Riau maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Memberikan gambaran kemudahan dalam pengumpulan, pengolahan dan penyediaan data tentang kebudayaan melayu riau, kuliner, budaya, peninggalan sejarah dan bahasa yang diperlukan sehingga membantu masyarakat untuk mengetahui lebih dalam tentang kebudayaan melayu riau sehingga di zaman sekarang khususnya buat anak muda paham tentang kebudayaan mealyu riau.
2. Aplikasi ini membantu masyarakat pada umumnya untuk memahami lebih lagi tentang kebudayaan melayu riau.

5.2 Saran

Aplikasi ini masih dapat dikembangkan dengan baik lagi semoga biasa dikembangkan lagi kedepannya. Semoga apa yang sudah di buat oleh aplikasi ini dapat lebih dikembangkan lagi di masa akan datang sehingga makin memperluas tentang keaneka ragaman yang ada di kebudayaan melayu riau , dan membuat dapat melestarikan budaya budaya yang sudah ada sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Ar-raniry, Universitas Islam Negeri. 2015. "ENSIKLOPEDIA UMUM." 5(85):1–14.

Rika, Jurnal, Informatika Komputa, Edisi Volume, Agustus Issn, and Andi Juansyah. 2015. "PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTER)."

Dimas, Devianda, Sugeng Purwantoro Esgs, Dian Urip, Ari Wibowo, Melayu Riau, and A. Review Penelitian Sebelumnya. 2012. "Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Kebudayaan Melayu Riau Berbasis Android." 15(Agustus).

Pambudi, Ari. 2013. "IMPLEMENTASI MODEL PERANGKAT LUNAK PELAYANAN INFORMASI KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR TINGKAT SLTA DENGAN BERBASIS OPERATING SYSTEM ANDROID." 9(September):108–20.

Refhandri, Robby. n.d. "Taman Budaya Provinsi Riau 1 2 1." 82–94.

Risalah, Jurnal, Gurindam Dua Belas, Raja Ali Haji, Raja Ali Haji, Kata Kunci, Kebudayaan Melayu Riau, Pantun Syair, and Gurindam Pendahuluan Dalam. 2015. "KEBUDAYAAN MELAYU RIAU." 26(4):159–65.

Kurniawan, Ahmad, Dani Purwantoro Esgs, Agus Urip, Ari Wibowo, Melayu Riau, and A. Review Penelitian Sebelumnya. 2012. "Rancang Aplikasi Ensiklopedia Kebudayaan Melayu Riau Berbasis Android." 1(November).

Ilmiah, Jurnal, Informatika Komputa, Edisi Volume, Agustus Issn, and Andi Juansyah. 2018. “PEMBANGUNAN APLIKASI PARIWISATA BERBASIS ANDROID DENGAN PLATFORM ANDROID Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika.”



Dokumen ini adalah Arsip Mlik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau