

## MENINGKATKAN AKSESIBILITAS PENDAFTARAN KESENIAN DAERAH MELALUI APLIKASI ANDROID DI SANGGAR TARI BUNGERAN

Tri Ulfa Apriani

Universitas Prabumulih

*triulfaaprianiulfa@gmail.com*

### Abstrak

Aksesibilitas pendaftaran kesenian daerah sering kali menjadi kendala bagi masyarakat yang ingin berpartisipasi dalam kegiatan seni. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas pendaftaran kesenian daerah di Sanggar Tari Bungaran melalui pengembangan aplikasi Android. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan perangkat lunak Agile, yang memungkinkan adaptasi terhadap kebutuhan pengguna secara dinamis. Aplikasi ini dirancang dengan fitur-fitur seperti pendaftaran online, informasi jadwal pertunjukan, dan pengumuman kegiatan seni, yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Hasil pengujian aplikasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam jumlah pendaftar dan partisipasi masyarakat dalam kegiatan seni, serta umpan balik positif dari pengguna mengenai kemudahan dan kenyamanan pendaftaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan aplikasi Android dapat secara efektif meningkatkan aksesibilitas dan partisipasi masyarakat dalam kesenian daerah di Sanggar Tari Bungaran, sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal.

**Kata kunci:** Calon Peserta, MySQL, Pendaftaran, Spiral, UML

### Abstract

*The accessibility of registration for local arts often poses a challenge for the community wanting to participate in artistic activities. This study aims to enhance the accessibility of local arts registration at Sanggar Tari Bungaran through the development of an Android application. The method used in this research is the Agile software development methodology, which allows for dynamic adaptation to user needs. The application is designed with features such as online registration, performance schedule information, and announcements of artistic activities, which can be accessed anytime and anywhere. The results of application testing show a significant increase in the number of registrants and community participation in artistic activities, along with positive feedback from users regarding the ease and convenience of registration. The conclusion of this study is that the development of the Android application can effectively improve accessibility and community participation in local arts at Sanggar Tari Bungaran, while also supporting the preservation of local culture*

*Keywords:* prospective participants, MySQL, registration, UML, Spiral

## 1. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi informasi, masyarakat Indonesia jadi lebih banyak menggunakan dan mengetahui bagaimana pengoperasiannya dan pentingnya perangkat dikomputer. Sekarang ini masyarakat mengetahui bahwa adanya komputer ini dapat membantu kehidupan sehari-hari mereka. Selain komputer, perkembangan teknologi informasi juga berdampak pada telepon genggam.

Untuk saat ini telah ada suatu perangkat elektronik yang dinamakan komputer dan telepon genggam sebagai salah satu media untuk mendapatkan suatu informasi yang berguna sesuai dengan kebutuhannya. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi merupakan salah satu aspek yang berpengaruh dalam perkembangan situasi dunia, termasuk perkembangan teknologi dalam pendaftaran calon peserta didik baru.

Menurut Arba dan Diman Ade (2020:110). "pendaftaran adalah pencatatan nama, alamat dan sebagainya dalam sebuah daftar, pendaftaran adalah

proses, cara, perbuatan mendaftar, yaitu pencatatan nama, alamat dan sebagainya dalam daftar"[1].

Pendaftaran calon peserta didik baru dilakukan secara manual yang mana calon peserta datang alngsung ke tempat pendaftaran untuk mengambil dan mengisi formulir pendaftaran tersebut. Namun, sejak tahun 2004 ada beberapa kota tertentu yang melakukan pendaftaran secara *online*, tetapi pada tahun 2010 banyak kota-kota yang melakukan pendaftaran calon peserta didik baru secara *online*.

Pada zaman teknologi yang canggih dan *online* ini ada beberapa kegiatan pendaftaran calon peserta didik baru dilakukan dengan prosedur secara manual. Masyarakat Indonesia lebih menyukai hal-hal yang praktis, hemat, dan cepat melalui *android*.

Menurut Herlinah dan Musliadi (2019:1), "*android* merupakan sistem operasi yang banyak digunakan pada perangkat bergerak yang dewasa ini sangat terkenal dan populer digunakan pada ponsel cerdas"[2].

*Android* sendiri di Indonesia berkembang karena seiring dari banyaknya operator seluler dan

produsen *smartphone* yang sering menyuarakan *open source android*. Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki banyak adat istiadat budaya daerah yang beragam. Keberagaman budaya itu dipengaruhi oleh berbagai faktor, misalnya letak geografis, mata pencarian, pola hidup. Pola bercocok tanama, dan kepercayaan yang dianut oleh daerah tersebut. Faktor-faktor tersebut melahirkan sebuah keberagaman budaya, adat istiadat, bahasa daerah dan kesenian daerah.

Salah satu kota yang melestarikan kesenian daerah di Indonesia yaitu Kota Prabumulih. Kota Prabumulih merupakan kota yang ada di daerah Sumatera Selatan yang memiliki banyak keberagaman budaya. Di kota Prabumulih terdapat banyak sanggar-sanggar guna untuk melestarikan kebudayaan kota Prabumulih salah satunya adalah Sanggar Tari Bungaran.

Sanggar Tari Bungaran merupakan tempat masyarakat khususnya anak-anak usia 5 tahun sampai 25 tahun untuk berlatih dan belajar mengenai kebudayaan daerah di luar jam sekolah. Pada Sanggar Tari Bungaran ini terdapat kegiatan belajar tari, teater dan menyanyi. Untuk saat ini jika ada yang ingin mendaftar sebagai peserta didik di Sanggar Tari Bungaran harus melakukan pendaftaran secara manual yaitu datang ke tempat latihan terlebih dahulu, proses tersebut menjadi kurang efektivitas dan efisien karena memakan waktu dan biaya yang dalam hal ini membutuhkan terobosan terbaru untuk mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang di era sekarang ini, karena pada dasarnya hampir segala usia menuntut sesuatu yang praktis, hemat dan lebih mudah.

Pada Sanggar Tari Bungaran tersebut terdapat tiga kelas sesuai klasifikasi umur yaitu ada kelas A, B, dan C. Kelas A isinya merupakan anak-anak yang berusia 5 sampai 10 tahun, untuk kelas B isinya anak-anak yang berusia 11-14 tahun dan yang terakhir kelas C isinya merupakan anak-anak yang usianya dari 15 sampai 25 tahun.

Dengan adanya aplikasi pendaftaran calon peserta didik baru berbasis *android* ini diharapkan dapat mempermudah calon peserta dalam melakukan pendaftaran. Dari penelitian di atas penulis tertarik untuk merancang aplikasi pendaftaran calon peserta didik baru pada Sanggar Tari Bungaran berbasis *android*.

## METODE PENELITIAN

Menurut Jonaedi Efendi dan Johnny Ibrahim (2018:2), “metode penelitian adalah tata cara bagaimana melakukan penelitian. Metode penelitian membicarakan tentang tata cara pelaksanaan penelitian”[3].

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah Metode Deskriptif Kualitatif di mana penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Menurut Wahyu Wibowo (2011:43), “deskriptif kualitatif adalah penggambaran secara kualitatif fakta, data, atau objek material yang

bukan berupa rangkaian angka melainkan berupa ungkapan bahasa atau wacana (apa pun itu bentuknya) melalui interpretasi yang tepat dan sistematis”[4].

Menurut Eko Sugiarto (2015:8), “penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya dan bertujuan mengungkapkan gejala secara holistik-kontekstual melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Proses dan makna berdasarkan perspektif subyek lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif”[5].

## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis untuk melakukan penelitian ini adalah:

### 1. Observasi

Menurut Uswatun Khasanah (2020:25), “observasi adalah proses pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti”[6]. Penulis melakukan pengamatan berbagai aktivitas yang dilakukan oleh pengelola pada Sanggar Tari Bungaran.

### 2. Wawancara

Menurut Dr. Khadijah, dkk (2020:95), “wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang di pandang perlu dan memiliki relevansi dengan permasalahan”[7]. Penulis melakukan wawancara dengan bapak Supriadi selaku ketua Sanggar Tari Bungaran.

### 3. Studi Kepustakaan

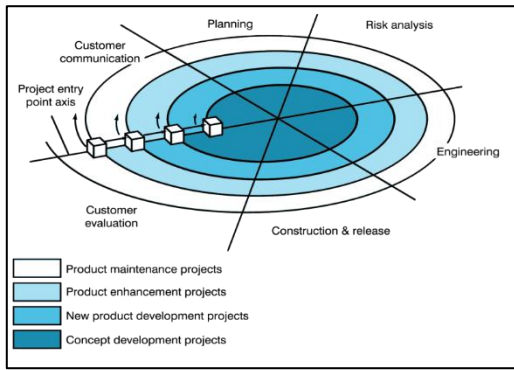
Menurut Aziz Alimul Hidayat (2021:24), “studi kepustakaan merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam rangka mencari landasan teoritis dari permasalahan penelitian, sehingga penelitian yang dilakukan bukan kegiatan yang bersifat *trial and error*, akan tetapi kegiatan tersebut benar-benar mencari dasar-dasar teoritis yang ada”[8].

## Metode Pengembangan Sistem

Menurut Fergie Joanda Kaunang, dkk (2021:73), “model spiral adalah model proses perangkat lunak evolusioner yang menggabungkan sifat berulang dari pembuatan *prototype* dengan aspek terkontrol dan sistematis dari model *waterfall* (model air terjun”[9].

Menurut Rossa A. S dan M. Shalahuddin (2019:39), “model spiral memasangkan literatif pada model *prototype* dengan kontrol dan aspek sistematis yang diambil dari model air terjun. Model spiral menyediakan pengembangan dengan cara cepat dengan perangkat lunak yang memiliki versi yang terus bertambah fungsinya (*increment*)”[10].

Berikut adalah gambar dari model spiral:



Sumber: Fergie Joada Kaunang, dkk

Gambar 1. Proses Metode Spiral

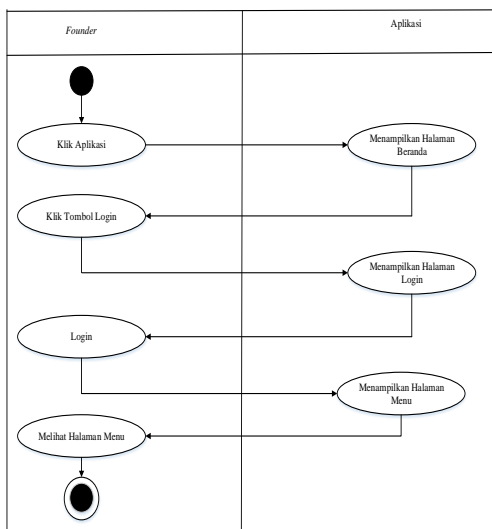
**Tampilan Use Case Diagram**



Gambar 2. Tampilan Use Case Diagram

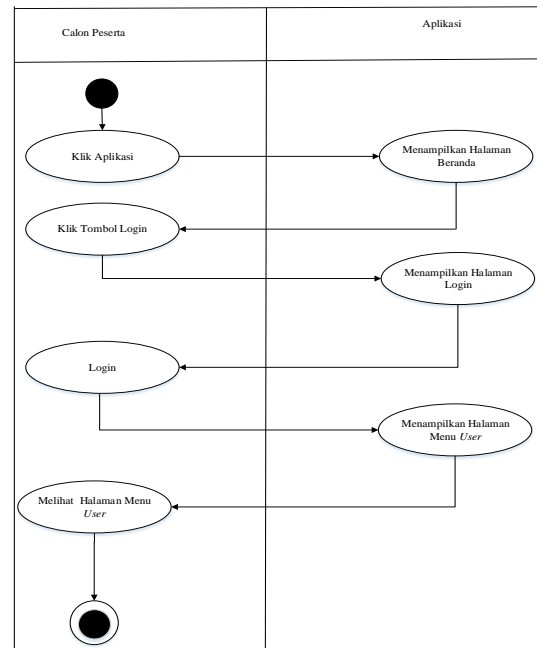
**Tampilan Activity Diagram**

**Activity Diagram Login Founder**



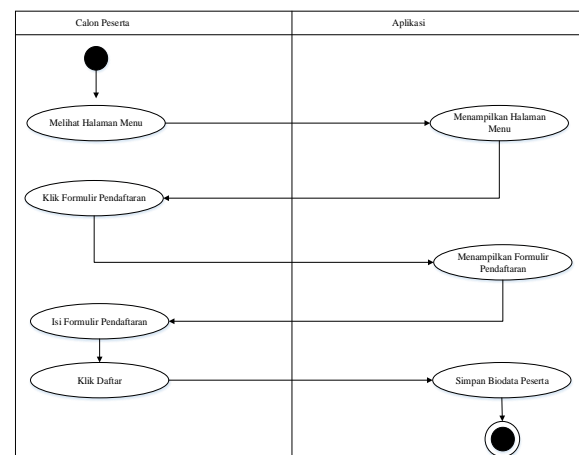
Gambar 3. Tampilan Aktivitu Diagram Login Founder

**Activity Diagram Login Peserta**



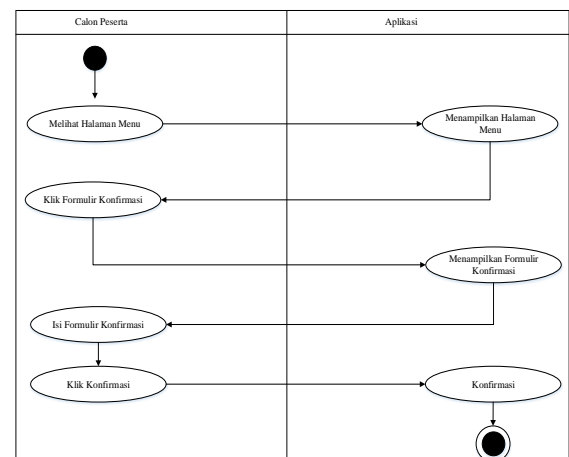
Gambar 4. Activity Diagram Login Peserta

**Activity Diagram Formulir Pendaftaran**



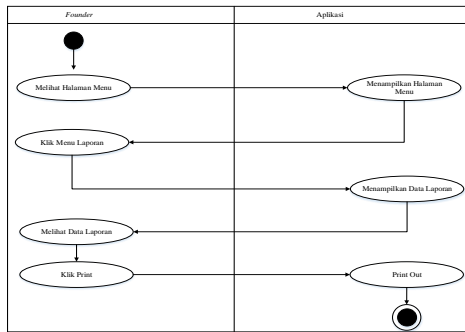
Gambar 5. Activity Diagram Formulir Pendaftaran

**Activity Diagram Konfirmasi Pendaftaran**



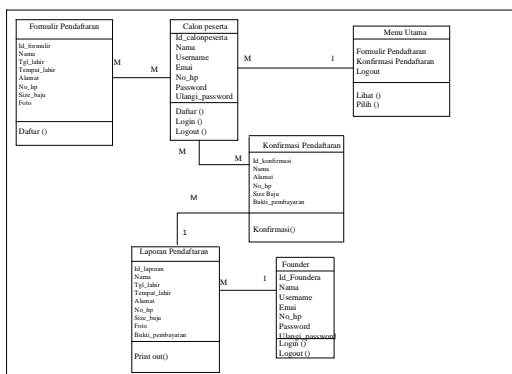
Gambar 6. Activity Diagram Konfirmasi Pendaftaran

**Activity Diagram Informasi Laporan Pendaftaran**



Gambar 7. Activity Diagram Informasi Laporan Pendaftaran

**Tampilan Class Diagram**



Gambar 8. Tampilan Class Diagram

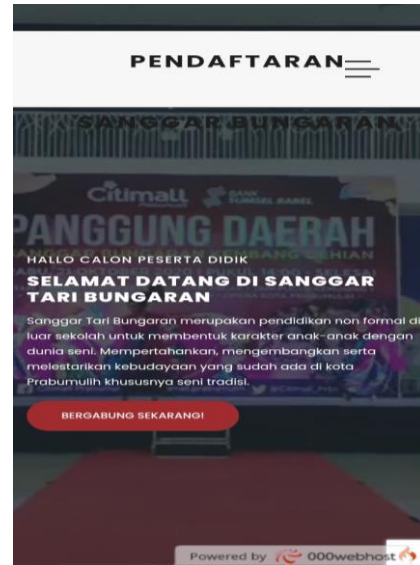
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah implementasi dan pengujian.

**Implementasi**

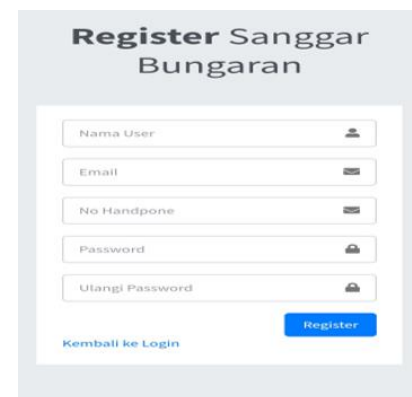
Hasil dari implementasi antarmuka aplikasi pendaftaran calon peserta didik baru pada Sanggar Tari Bungaran berbasis *android* sebagai berikut:

**Tampilan Halaman Awal**



Gambar 9. Tampilan Halaman Awal

**Tampilan Halaman Register**



Gambar 10. Tampilan Halaman Register

**Tampilan Halaman Login**



Gambar 11. Tampilan Halaman Login

Tampilan Halaman Menu Utama *User*



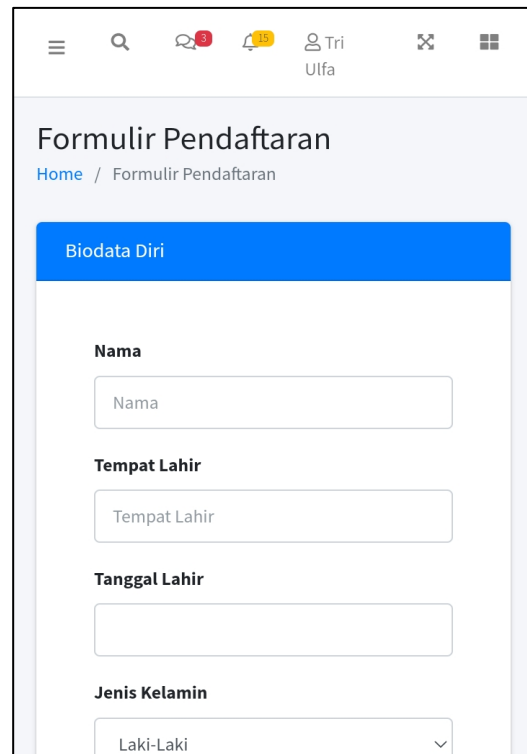
Gambar 12. Tampilan Halaman Menu Utama *User*

Tampilan Halaman Menu Utama *Founder*



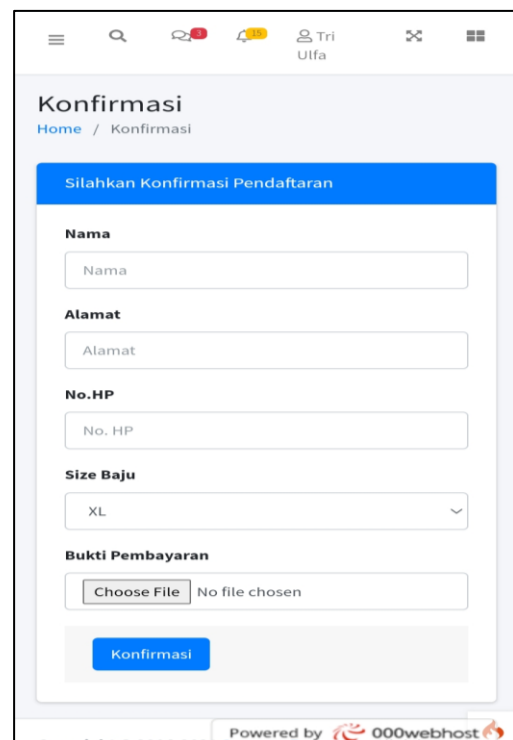
Gambar 13. Tampilan Halaman Menu Utama *Founder*

Tampilan Halaman Formulir Pendaftaran



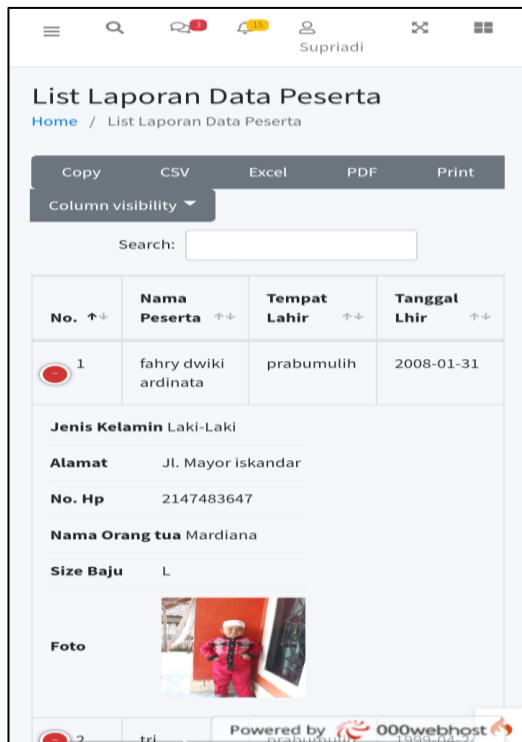
Gambar 14. Tampilan Halaman Formulir Pendaftaran

Tampilan Halaman Konfirmasi Pendaftaran



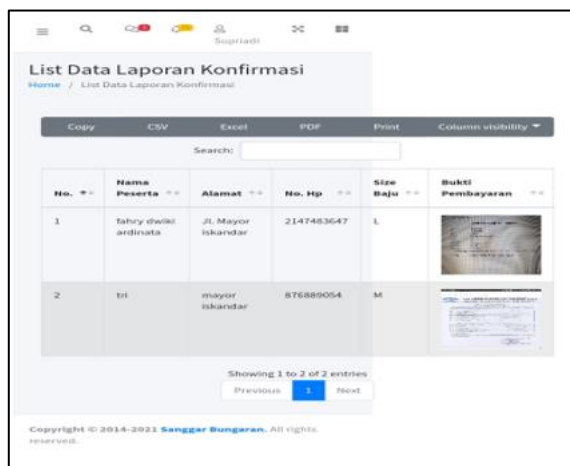
Gambar 15. Tampilan Halaman Konfirmasi Pendaftaran

**Tampilan Halaman Laporan Data Peserta**



Gambar 16. Tampilan Halaman Laporan Data Peserta

**Tampilan Halaman Laporan Data Konfirmasi**



Gambar 17. Tampilan Halaman Laporan Data Konfirmasi

**Pengujian Sistem**

Pengujian sistem ini merupakan bagian yang terpenting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas, serta untuk mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perangkat lunak tersebut.

Tabel 1. Tabel Rencana Pengujian Tampilan Calon Peserta

No	Kasus yang di uji	Butir uji	Jenis Pengujian
1.	Menu Register	Tombol Register	<i>Black Box</i>
2.	Menu <i>Login</i>	Tombol <i>Logim</i>	<i>Black Box</i>
3.	Menu <i>home</i>	Tombol menu, tombol formulir pendaftaran, konfirmasi pendaftaran, dan tombol <i>logout</i>	<i>Black Box</i>
4.	Menu Formulir Pendaftaran	Tombol Daftar	<i>Black Box</i>
5.	Menu Konfirmasi Pendaftaran	Tombol Konfirmasi	<i>Black Box</i>

Tabel 2. Tabel Rencana Pengujian Tampilan *Founder*

No	Kasus yang di uji	Butir uji	Jenis Pengujian
1.	Menu <i>Login</i>	Tombol <i>Logim</i>	<i>Black Box</i>
2.	Menu <i>home</i>	Tombol menu, tombol data peserta, Laporan dara konfirmasi, dan tombol <i>logout</i>	<i>Black Box</i>

Tabel 3. Tabel Hasil Pengujian Tampilan Calon Peserta

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu Register	Masuk ke halaman menu register	Valid
2.	Menu <i>Login</i>	Masuk ke halaman	Valid

		menu utama	
3.	Menu <i>home</i>	Menampilkan menu utama, formulir pendaftara, konfirmasi pendaftaran dan <i>logout</i>	Valid
4.	Memilih Formulir Pendaftaran	Masuk ke halaman formulir pendaftaran	Valid
5.	Memilih Konfirmasi Pendaftaran	Masuk halaman konfirmasi pendaftaran	Valid

Tabel 4. Tabel Hasil Pengujian Tampilan *Founder*

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Memilih <i>Login</i>	Masuk ke halaman menu utama	Valid
2.	Menu <i>home</i>	Menampilkan menu utama data peserta, laporan konfirmasi dan <i>logout</i>	Valid
3.	Memilih Data Peserta	Masuk ke halaman data peserta	Valid

4.	Memilih laporan Konfirmasi Pendaftaran	Masuk halaman laporan konfirmasi pendaftaran	Valid
----	--	--	-------

Hasil dari pengujian dengan skenario pengujian pada *sample* di atas dapat diambil kesimpulan bahwa sistem secara fungsional mengeluarkan hasil sesuai yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan pembuatan sistem ini.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan penelitian dalam Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Calon Peserta Didik Baru Pada Sanggar Tari Bungaran Berbasis *Android* Menggunakan metode Spiral dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) Merancang bangun aplikasi pendaftaran calon peserta didik abru pada Sanggar Tari Bungaran agar dapat mempermudah setiap calon peserta didik baru dalam melakukan kegiatan pendaftaran di sanggar Tari Bungaran. (2) Proses Pendaftaran pada Sanggar Tari Bungaran dapat lebih efektif dan efisien sehingga dapat memberikan kemudahan bagi calon peserta didik dan pihak sanggar dalam melakukan pendaftaran.

Berdasarkan penelitian sistem pendaftaran berbasis *android* ini. Sebagai perbaikan untuk penelitian lebih lanjut, maka peneliti memberikan saran yaitu: (1) Dalam merancang bangun aplikasi pendaftaran calon peserta didik baru pada Sanggar Tari Bungaran ini masih menggunakan tampilan yang sangat sederhana, maka dari itu diperlukannya pengembangan pada tampilan yang lebih menarik lagi. (2) Penulis Juga berharap agar aplikasi pendaftaran calon peserta didik baru pada Sanggar Tari bUngaran ini dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya, dan digunakan untuk proses pendaftaran dan juga dapat dikembangkan lagi agar aplikasi dapat digunakan secara maksimal.

## REFERENSI

- [1] Mulada, A. &. (2020). *Hukum Hak Tanggung: Hak tanggungan Atas Tanah dan Benda-Benda Diatasnya*. Jakarta Timur: Sinar Grafika.
- [2] Herlinah. (2019). *Pemograman Aplikasi Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [3] Efendi, J. (2018). *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*. Depok: Prenadamedia Group.
- [4] Wibowo, W. (2011). *Cara Cerdas Menulis Artikel Ilmiah*. Jakarta: Kompas.
- [5] Sugiarto, E. (2015). *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan tesis*. Yogyakarta: Suaka Media.
- [6] Khasanah, U. (2020). *Pengantar Microteaching*. Yogyakarta: Deepublish.
- [7] Khadijah. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- [8] Hidayat, A. A. (2021). *Studi Kasus Keperawatan: Pendekatan Kualitatif*. Surabaya: Health Books Publishing.
- [9] Kaunang, F. J. (2021). *Konsep Teknologi Informasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- [10] Shalahuddin, R. A. (2019). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.