

**APLIKASI ANDROID PENGENALAN KESENIAN
KEBUDAYAAN DAERAH KEPULAUAN BANGKA BELITUNG**

PROYEK AKHIR

Laporan akhir ini dibuat dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan
Program Sarjana Terapan Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung



Disusun Oleh :

DEA ELLYTA

NIM : 1062006

**POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI
BANGKA BELITUNG
TAHUN 2024**

LEMBAR PENGESAHAN

**APLIKASI ANDROID PEGENALAN KESENIAN
KEBUDAYAAN DAERAH KEPULAUAN BANGKA BELITUNG**

Oleh :

Dea Ellyta

NIM : 1062006

Laporan akhir ini telah disetujui dan disahkan sebagai salah satu syarat kelulusan
Program Sarjana Terapan Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung

Menyetujui,

Pembimbing 1



Ahmat Josi, M.Kom.
NIP. 198908202019031015

Pembimbing 2



M. Setya Pratama, S.E., M.Si.
NIP. 199208212019031021

Penguji 1



Yang Agita Rindri, M.Eng.
NIP. 198609282022032003

Penguji 2



Priestiani, S.P., M.P.
NIP. 199003032022032005

PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Dea Ellyta

NIM : 1062006

Dengan Judul : Aplikasi android pengenalan kebudayaan daerah
kepulauan Bangka belitung

Menyatakan bahwa laporan akhir ini adalah hasil kerja saya sendiri dan bukan merupakan plagiat. Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan bila ternyata dikemudian hari ternyata melanggar pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Sungailiat, 01 Januari 2024

Nama Mahasiswa

Tanda Tangan

Dea Ellyta



.....

ABSTRAK

Kesenian dan Kebudayaan Daerah merupakan sektor yang potensial untuk dikembangkan dan dilestarikan. Setiap daerah memiliki keunikan budayanya tersendiri, maka dari itu perlu diperkenalkan secara luas tentang kebudayaan tersebut. Terutama kebudayaan yang berada di daerah Kepulauan Bangka Belitung yang memiliki ciri khas kesenian dan budaya yang unik dan menarik. Namun seringkali kebudayaan-kebudayaan tersebut kurang dikenal secara luas. Salah satu faktor kurangnya minat generasi muda terhadap kebudayaan di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung adalah minimnya kontrol dari pemerintah daerah, yang memungkinkan banyaknya budaya asing yang masuk. Sehingga Penelitian ini akan membangun aplikasi pengenalan kesenian dan kebudayaan daerah Kepulauan Bangka Belitung berbasis Android. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan Perangkat Lunak Scrum dengan bahasa pemrograman Kotlin. Tujuan utama proyek ini adalah untuk memperkenalkan dan memudahkan pengguna menemukan informasi terkait kesenian dan kebudayaan daerah Kepulauan Bangka Belitung. Penelitian ini dilakukan di Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Dengan pengujian blackbox mendapatkan hasil dengan validasi sangat baik digunakan dan pengujian user acceptance testing pengguna dihasilkan persentase memiliki presentase sebesar 87,8% yang berarti layak digunakan.

Kata Kunci : Android, Kotlin, Aplikasi, Kebudayaan, Scrum

ABSTRACT

Regional arts and culture constitute a sector with tremendous potential for development and preservation. Each region boasts its own unique cultural characteristics, thus necessitating a widespread introduction to these cultural facets. Particularly, the cultural heritage of the Bangka Belitung Islands showcases distinctive and captivating artistry and traditions. However, these cultural elements often remain insufficiently recognized on a broader scale. One of the reasons behind the waning interest of the younger generation in the cultural heritage of the Bangka Belitung Province is the lack of control from the local government, allowing an influx of foreign cultures. Therefore, this research aims to develop an Android-based application that introduces the arts and cultural heritage of the Bangka Belitung Islands. The application development employs the Scrum software development methodology using the Kotlin programming language. The primary objective of this project is to familiarize and facilitate users in discovering information about the arts and cultural heritage of the Bangka Belitung Islands. This research is conducted in collaboration with the Department of Tourism, Culture, Sports, and Youth of the Bangka Belitung Islands Province. The blackbox testing yielded highly satisfactory validation results, while the user acceptance testing produced a percentage of 87.8%, indicating its suitability for use.

Keywords: Android, Kotlin, Application, Culture, Scrum

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, Alhamdulillahirobbil'alamin Puji Syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala nikmat serta karunianya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul “Aplikasi Android pengenalan kebudayaan daerah kepulauan Bangka Belitung”. Laporan akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program studi D-IV Teknologi Rekayasa Perangkat lunak di Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung. Saya menyadari bahwa tanpa pertolongan dari Allah SWT saya bukanlah apa-apa dan selama proses pembuatan aplikasi serta penyusunan laporan ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan dari berbagai pihak sehingga Pada kesempatan ini perkenankan penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan akhir ini, khususnya untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan Kelancaran dan hidayahnya.
2. Teristimewa kepada ibu saya tercinta yang selama ini selalu memberikan motivasi, inspirasi dan dukungan baik yang berupa materil serta moril disetiap langkah yang saya jalani.
3. Persembahkan khusus kepada almarhum ayah saya tercinta yang secara tidak langsung memberikan dukungan dan motivasi kepada saya.
4. Bapak I Made Andik Setiawan, M.Eng, Ph.D selaku Direktur Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
5. Bapak Zanu Saputra, S.ST., M.Tr.T selaku Kepala Jurusan Teknik Elektronika Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung
6. Bapak Ahmat Josi, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama pengerjaan proyek ini, sekaligus Kepala Program Studi D-IV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
7. Bapak Muhammad Setya, ,S.E., M.Si selaku Dosen Pembimbing Kedua Proyek Akhir ini.

8. Dosen dan staff pengajar Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung yang telah mendidik dan membekali ilmu Selama saya belajar di Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
9. Rekan perjuangan saya tercinta yaitu Ahmad yahya, Suristiani, Andini, sonya, Farhan, Wisnu, Diza dan Afri yang selama ini telah memberikan dukungan dan banyak membantu saya selama proses perkuliahan maupun pengerjaan proyek ini dari awal hingga selesai.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir saya menyadari jika terdapat kekurangan atau salah dalam penulisan yang disebabkan oleh keterbatasan saya, untuk itu saya minta maaf yan sebesar-besarnya. Saya mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun atas laporan proyek akhir ini. Akhir kata saya ucapkan terimakasih dan semoga laporan proyek akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembacanya.

Sungailiat, 01 Januari 2024



Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Proyek Akhir.....	3
BAB II DASAR TEORI	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Kesenian.....	7
2.3 Kebudayaan	7
2.4 Android Studio	8
2.5 Metode Scrum	8
2.6 Blackbox.....	10
2.7 User Acceptance Testing	10
2.8 Firebase	11
BAB III METODE PELAKSANAAN	13
3.1 Identifikasi Masalah	13
3.2 Studi Literatur	14
3.3 Perumusan Hipotesis	14
3.4 Pengumpulan data	14
3.5 Pengembangan Sistem.....	15
3.5.1 <i>Planning</i>	16
3.5.2 <i>Design</i>	16
3.5.3 <i>Build</i>	17
3.5.4 <i>Test</i>	17

3.5.5	Review	18
3.5.6	<i>Retrospective</i>	18
3.6	Pengujian.....	18
3.6.1	Metode Pengujian.....	18
3.6.2	Blackbox Testing	19
3.6.3	Pengujian dengan <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	19
BAB IV PEMBAHASAN		21
4.1	Hasil Pengumpulan Data	21
4.2	Pre-Sprint.....	22
4.3	<i>Sprint Pertama</i>	26
4.3.1	Plan & Design Sprint pertama	26
4.3.2	Build & Test Sprint Pertama	31
4.3.3	<i>Review & Retrospective Sprint Pertama</i>	34
4.4	<i>Sprint Kedua</i>	34
4.4.1	<i>Plan & Design Sprint Kedua</i>	35
4.4.2	<i>Build & Test Sprint Kedua</i>	42
4.4.3	<i>Review & Retrospective Sprint Kedua</i>	46
4.5	<i>Sprint Ketiga</i> atau Terakhir	47
4.5.1	<i>Plan & Design Sprint Ketiga</i>	51
4.5.2	<i>Build & Test Sprint Ketiga</i>	52
4.5.3	<i>Review & Retrospective Sprint Ketiga</i>	54
4.6	Pengujian & Analisa Hasil Pengujian	54
4.6.1	<i>Blackbox Testing</i>	55
4.6.2	Pengujian <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		60
5.1	Kesimpulan	60
5.1	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN		64

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Tinjauan Pustaka	4
Tabel 3. 1 Indikator kategori penilaian [20]	19
Tabel 4. 1 <i>Product Backlog</i>	22
Tabel 4. 2 <i>Sprint Backlog 1</i>	26
Tabel 4. 3 <i>Sprint Backlog 2</i>	35
Tabel 4. 4 <i>Sprint Backlog 3</i>	47
Tabel 4. 5 <i>Blackbox testing</i>	55
Tabel 4. 6 Kusioner	57
Tabel 4. 7 Tabel Hasil Kusioner	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Gambar Metodologi Penelitian.....	13
Gambar 3. 2 Proses <i>Scrum</i>	15
Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram Sprint 1</i>	28
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram Login</i>	29
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> menu Sejarah.....	29
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> menu Kebudayaan.....	30
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> menu Berita.....	30
Gambar 4. 6 Halaman awal	31
Gambar 4. 7 Halaman <i>Login</i>	31
Gambar 4. 8 Halaman Berhasil <i>Login</i>	32
Gambar 4. 9 Halaman Sejarah.....	32
Gambar 4. 10 Halaman menu Kebudayaan.....	33
Gambar 4. 11 Halaman Berita.....	33
Gambar 4. 12 <i>Use case Diagram Sprint 2</i>	38
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> Sejarah.....	39
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram</i> Kebudayaan.....	39
Gambar 4. 15 <i>Activity Diagram</i> Kategori menu sejarah.....	40
Gambar 4. 16 <i>Activity Diagram</i> menu Kebudayaan.....	40
Gambar 4. 17 <i>Activity Diagram</i> Kelola artikel Sejarah.....	41
Gambar 4. 18 <i>Activity Diagram</i> Kelola artikel Kebudayaan.....	41
Gambar 4. 19 Tampilan kelola kategori.....	42
Gambar 4. 20 Tampilan kategori.....	43
Gambar 4. 21 Tampilan kelola artikel.....	43
Gambar 4. 22 Tampilan artikel	44
Gambar 4. 23 Tampilan kelola lagu daerah	44
Gambar 4. 24 Tampilan lagu daerah	45
Gambar 4. 25 Tampilan kelola tarian tradisional	45
Gambar 4. 26 Tampilan halaman Tarian	46

Gambar 4. 27 <i>Usecase Sprint 3</i>	49
Gambar 4. 28 <i>Activity Diagram</i> kelola quiz	50
Gambar 4. 29 <i>Activity Diagram</i> quiz	51
Gambar 4. 30 <i>Activity Diagram</i> Komentar	51
Gambar 4. 31 Tampilan halaman komentar	52
Gambar 4. 32 Tampilan halaman <i>quiz</i>	53
Gambar 4. 33 Tampilan halaman kelola quiz	53
Gambar 4. 34 Tampilan halaman riwayat <i>quiz</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup	64
Lampiran 2 Dokumentasi Observasi dan Wawancara	65
Lampiran 3 Dokumentasi Dinas Pariwisata Bagian Kebudayaan	66
Lampiran 4 Dokumentasi Kusioner	67
Lampiran 5 Dokumentasi Serah terima	68
Lampiran 6 Dokumentasi Pengujian <i>Black box</i>	70

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesenian dan Kebudayaan Daerah merupakan sektor yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan dan dilestarikan. Setiap daerah memiliki keunikan budaya lokalnya sendiri, sehingga penting untuk memperkenalkan kekayaan budaya tersebut secara luas. Terutama kebudayaan yang terdapat di daerah Kepulauan Bangka Belitung yang memiliki ciri khas kesenian dan budaya yang unik dan menarik[1].

Dengan memahami, dan mengapresiasi kebudayaan lokal, kita dapat memperkuat identitas daerah, dan meningkatkan kesadaran akan warisan budaya. Memperkenalkan kebudayaan Kepulauan Bangka Belitung secara luas juga membantu dalam melestarikan tradisi dan warisan yang berharga bagi generasi mendatang. Dengan demikian, upaya untuk memperkenalkan dan mengapresiasi kebudayaan daerah, termasuk di Kepulauan Bangka Belitung, sangatlah penting untuk memperkaya dan memelihara keanekaragaman budaya.

Perkembangan peradaban dan percepatan arus informasi membuat akulturasi budaya antar bangsa semakin mudah diterima. Hal tersebut dapat membuat kita melupakan budaya yang ada di daerah kita sebagai identitas daerah terutama di daerah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Salah satu penyebab generasi muda di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung tidak tertarik mempelajari budaya di daerahnya adalah kurangnya kontrol dari pemerintah daerah, sehingga banyaknya Budaya asing yang masuk ke negara kita. Diketahui masyarakat Indonesia kini lebih menyukai budaya asing yang mereka anggap lebih menarik atau unik dan praktis. Banyak budaya lokal yang hilang karena kurangnya generasi penerus yang berminat mempelajari dan mewarisinya.

Teknologi seluler merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Kementerian Informasi dan Komunikasi menyebutkan

penggunaan ponsel pintar atau smartphone telah mencapai 167 juta orang atau mencakup 89% dari total penduduk Indonesia. ukurannya yang kecil memudahkan pengguna untuk membawa smartphone dan mengaksesnya kapan saja diperlukan. Selain itu, fitur-fitur canggih pada smartphone memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas seperti mengakses internet, berkomunikasi dan menjalankan aplikasi-aplikasi lainnya[2]. Dengan demikian, melihat dari kegunaan smartphone dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, pembuatan aplikasi pengenalan kebudayaan Bangka Belitung dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan, mempromosikan, dan melestarikan kekayaan budaya daerah di Kepulauan Bangka Belitung.

Berdasarkan latar belakang dan data di atas, saya selaku penulis akan mencoba menerapkan judul “Aplikasi Android Pengenalan Kesenian kebudayaan daerah kepulauan Bangka Belitung”. Sebagai upaya untuk memperkenalkan kekayaan kesenian dan kebudayaan Bangka Belitung kepada masyarakat luas, Penelitian dan pengujian aplikasi ini dilakukan di Dinas pariwisata Kebudayaan dan kepemudaan Olahraga Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Dalam pengembangan aplikasi ini, penulis menerapkan metode pengembangan perangkat lunak *Scrum* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Kotlin*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi pengenalan kesenian dan kebudayaan Kepulauan Bangka Belitung berbasis Android yang dapat diunduh langsung pada smartphone pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang dan membangun sebuah aplikasi pengenalan kebudayaan kesenian Bangka Belitung Berbasis Android ?
2. Bagaimana Aplikasi Pengenalan Kebudayaan tersebut dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat tentang kesenian kebudayaan di daerahnya ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari ruang lingkup permasalahan, Adapun Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Aplikasi pengenalan kebudayaan ini dijalankan pada SO Android
2. Fokus aplikasi ini yang mengenalkan kebudayaan Bangka Belitung

1.4 Tujuan Proyek Akhir

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa tujuan sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun Aplikasi pengenalan kebudayaan daerah kepulauan Bangka belitung.
2. Mengenalkan Kebudayaan Kepulauan Bangka Provinsi Belitung .
3. Mempermudah Pengguna dalam menemukan kesenian dan kebudayaan

BAB II DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penulis melakukan tinjauan pustaka dengan mengacu pada penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik penelitian ini. Berikut beberapa hasil penelitian sebelumnya:

Tabel 2. 1 Tabel Tinjauan Pustaka

No	Judul	Kesimpulan
1	Perancangan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Cianjur Berbasis Android[3].	Aplikasi pengenalan kebudayaan dan pariwisata untuk Kabupaten Cianjur berfungsi mengakses informasi, meningkatkan pengalaman, dan meningkatkan minat serta pengetahuan masyarakat dan wisatawan tentang kebudayaan dan pariwisata di wilayah tersebut. Aplikasi ini juga dapat berfungsi sebagai media promosi yang menarik dan mendukung pengembangan industri pariwisata lokal.
2	Aplikasi pengenalan Budaya dari 33 provinsi Di Indonesia berbasis Android[4].	Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengetahui dan mengenal budaya-budaya di setiap provinsi di Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, lagu daerah, tarian adat, dan makanan tradisional. Pengguna dapat menguji pengetahuannya melalui soal-soal kebudayaan dan mendengarkan lagu daerah. Aplikasi ini memberikan pengalaman interaktif yang informatif dan edukatif tentang kebudayaan Indonesia

3	Aplikasi pengenalan Alat musik tradisional Indonesia berbasis Android[5].	Penelitian ini menghasilkan Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional berbasis Android yang membantu pengguna mempelajari alat musik tradisional Indonesia secara mudah dan efektif. Meskipun aplikasi ini belum menyediakan suara dari semua alat musik tradisional di seluruh Nusantara dan belum mencakup alat musik yang jarang dimainkan, aplikasi ini tetap memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman tentang kekayaan budaya musik tradisional Indonesia.
4	Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Provinsi Riau Berbasis Android[6].	Pembuatan Aplikasi pengenalan kebudayaan Provinsi Riau bertujuan untuk membantu guru dan meningkatkan minat belajar siswadi SMA Negeri 1 Cerenti terhadap kebudayaan Riau. Aplikasi ini berbasis android, mudah dipahami, dan dapat diakses di sekolah maupun di rumah. Metode pembuatan menggunakan model <i>prototype</i> untuk memungkinkan pengembangan dan pembaruan aplikasi.
5	Aplikasi pengenalan Kebudayaan khas Toraja (ukiran) Berbasis android[7].	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi mobile yang memudahkan pencarian dan pemahaman makna ukiran. Aplikasi ini menyediakan informasi melalui gambar, teks, dan suara. Saat ini, penjelasan mengenai ukiran masih sulit ditemukan secara komprehensif. Aplikasi ini telah dikembangkan menggunakan bahasa

		Java dan <i>database SQLite</i> . Selain itu, terdapat rencana pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan interaktivitas dan antarmuka aplikasi, termasuk penambahan fungsi zoom.
6	Aplikasi mobile Pengenalan budaya Pulau sulawesi berbasis Augmented reality[8].	penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi mobile berbasis <i>Augmented Reality (AR)</i> yang memudahkan pengguna dalam mengenal dan menemukan budaya Sulawesi. Aplikasi ini dirancang agar mudah digunakan oleh semua kalangan, termasuk pelajar dan masyarakat umum, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan mereka tentang berbagai budaya di Sulawesi.
7	Rancang bangun aplikasi Pengenalan budaya dan aksara Hangeul korea dengan audio Berbasis android[9].	Tujuan dari pembangunan aplikasi pengenalan budaya dan aksara Hangeul Korea dengan audio berbasis Android adalah untuk menyediakan sebuah media pembelajaran yang sederhana dan interaktif. Aplikasi ini membantu pengguna dalam mempelajari aksara Hangeul, termasuk cara menulis dan melafalkannya. Selain itu, keberadaan mini game dalam aplikasi ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi pengguna.

Dari penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang mudah digunakan menjadi poin utama dalam pembuatan Aplikasi mobile ini, Adapun perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan sistem yang akan penulis buat dan diteliti yaitu penulis akan menambah fitur Berita yang terupdate, Proyek akhir yang akan saya teliti nantinya mengangkat tema dari kebudayaan yang terdapat di Bangka Belitung, dan akan terdapat beberapa daftar menu yang akan dicantumkan mulai

dari sejarah kepulauan bangka Belitung, pakaian adat, adat istiadat, rumah adat, tarian tradisional, senjata tradisional, lagu daerah bangka Belitung yang dapat didengarkan, bahkan kuis yang berisi pertanyaan tentang kebudayaan yang terdapat di Bangka Belitung, aplikasi ini penulis buat bertujuan agar masyarakat luas dapat lebih mengenal kesenian kebudayaan di daerah tersebut.

2.2 Kesenian

Kesenian merupakan bagian dari kebudayaan. Kesenian sangat erat hubungannya dengan Masyarakat suku bangsa pendukung dan kebudayaan. Kesenian merupakan hasil ungkapan yang berbeda dari kepekaan selera atau rasa estetik ekspresi kehidupan Masyarakat, situasi yang meliputi adat istiadat, geografi budaya (dimana budaya itu lahir dan dibentuk oleh lingkungan) akan turut menentukan kesenian suatu Masyarakat, menentukan juga ide-ide, tingkah laku social maupun teknologinya. Masyarakat memegang peranan penting dalam mewujudkan nilai-nilai dan norma-norma kehidupan termasuk kesenian. Dengan demikian tingkah laku Masyarakat pada suatu daerah akan tercermin pada kesenian yang dihasilkan.

2.3 Kebudayaan

Kebudayaan adalah kesepakatan bersama suatu masyarakat mengenai suatu prinsip atau tata cara kehidupan secara umum yang tumbuh untuk diikuti, dipertahankan dan atau dikembangkan. Bisa juga dikatakan bahwa kebudayaan adalah segala tingkah laku manusia dalam kehidupannya yang diperoleh melalui proses belajar namun tidak hanya menggagas nilai saja maka artefak adalah wujud budaya material yang dihasilkan manusia [10].

Dari pengertian di atas disimpulkan bahwa Kebudayaan adalah kesepakatan bersama dalam suatu masyarakat mengenai cara hidup yang dipelajari. Ini melibatkan segala aspek kehidupan manusia dan bisa berubah seiring waktu. Setiap budaya berharga dan perbedaan budaya harus dihormati.

2.4 Android Studio

Android studio merupakan pengembangan dari Eclipse *Integrated Development Environment* (IDE) yang lebih lengkap dan didukung oleh library gradle untuk mengatur *resource* dan membantu mencari *dependency*. Android Studio merupakan IDE yang digunakan untuk develop Android sekarang ini. Dikembangkan oleh Google, Android Studio menyediakan berbagai fitur dan alat yang memudahkan para pengembang untuk membuat, menguji, dan menerapkan aplikasi Android. Ada pilihan dua bahasa yaitu Java ataupun Kotlin[11].

2.5 Metode Scrum

Tahapan *Agile Software Development* merupakan sebuah metodologi pengembangan perangkat lunak yang didasarkan pada proses pembuatan yang dilakukan secara berulang berulang dimana sesuai dengan aturan serta solusi yang disepakati dikembangkan dengan kolaborasi antar tiap tim secara terorganisir dan terstruktur. Model pengembangan *Agile Software Development* ini merupakan salah satu pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang dimana pengerjaannya secara berulang dengan aturan dan solusi dilakukan secara terstruktur dan terorganisir. Model ini juga merupakan metode pengembangan perangkat lunak dengan jangka waktu yang pendek dan membutuhkan adaptasi yang cepat dari pengembang terhadap perubahan yang mungkin terjadi dalam bentuk apapun[12].

Dalam metodologi Agile, pengembangan dilakukan melalui serangkaian iterasi pendek yang disebut Sprint. Setiap Sprint dimulai dengan menetapkan prioritas fungsionalitas sistem yang harus dikembangkan terlebih dahulu atau yang paling penting, kemudian berlanjut ke fungsionalitas lain seiring dengan berjalannya proses pengembangan. Dalam setiap Sprint, fitur atau fungsionalitas baru

ditambahkan secara bertahap yang memungkinkan sistem untuk berkembang secara bertahap.



Gambar 2. 1 *Agile Development*

Dalam *Agile Development*, tiap sprint melibatkan langkah-langkah perancangan, pembuatan, dan pengujian. Ini berarti bahwa perancangan tidak dilakukan sepenuhnya di awal seperti pada pengembangan sekuensial, melainkan dilakukan secara bertahap selama sprint-sprint berikutnya.

Ada beberapa metode dalam *Agile Development*, di antaranya adalah *Scrum*. Dengan menggunakan *Scrum*, pengembangan perangkat lunak mengadopsi prinsip-prinsip metodologi *Agile* yang memungkinkan responsivitas dan memberikan nilai terbaik bagi pengembang *software*. *Scrum* sangat cocok digunakan untuk pengembangan *software* yang responsif dan mampu memberikan nilai yang bermanfaat bagi para pengembang.

Adapun *Sprint* di *Scrum* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. 2 Tahapan *Scrum*

Pada setiap *Sprint*, terdapat 4 kegiatan lain selain *coding* dan pemrograman yaitu:

1. *Sprint Planning*

Pada tahap ini, tim pengembang merencanakan pekerjaan untuk sprint berikutnya. Mereka memilih item dari Product Backlog untuk dimasukkan ke dalam Sprint Backlog berdasarkan prioritas dan relevansinya.

2. *Daily Scrum*

Pada tahap ini, pengembang mengadakan rapat singkat untuk meninjau pekerjaan yang sudah dilakukan sebelumnya dan yang akan dilakukan hari ini. Mereka juga dapat membahas permasalahan yang muncul serta hal-hal lain yang relevan.

3. *Sprint Review*

Setelah semua item dalam *Sprint Backlog* selesai dikerjakan, tim mengadakan *Sprint Review*. Tujuannya adalah untuk meninjau hasil dari Sprint tersebut, mendapatkan umpan balik dari pemangku kepentingan, dan menentukan perubahan yang perlu dilakukan dalam *Sprint* berikutnya.

4. *Sprint Retrospective*

Sprint Retrospective merupakan kegiatan evaluasi setelah *Sprint Review*. Tim mengevaluasi jalannya Sprint yang baru berakhir, mengidentifikasi apa yang telah berhasil dan apa yang perlu diperbaiki, serta menetapkan strategi untuk meningkatkan efektivitas *Sprint* berikutnya.

2.6 Blackbox

Pengujian *black box* atau pengujian fungsional adalah metode pengujian perangkat lunak yang digunakan untuk menguji perangkat lunak tanpa mengetahui struktur internal kode atau program.

Pada Black Box, pengujian dilakukan berdasarkan detail aplikasi seperti antarmuka aplikasi, fungsionalitas aplikasi dan apakah alur fungsionalnya sudah sesuai dengan proses bisnis dan harapan pengguna, apa saja dari pelanggan. Pengujian black box ini memeriksa tampilan suatu aplikasi untuk kemudahan penggunaan pengguna (Syafnidawaty, 2020).

2.7 User Acceptance Testing

User Acceptance Testing (UAT) menurut (Sambas, Ripai, 2022) merupakan pengujian yang dilakukan oleh pengguna akhir, yang dapat berupa staf atau karyawan perusahaan yang secara langsung berinteraksi dengan sistem.

Tujuannya adalah untuk memverifikasi apakah fungsi-fungsi yang ada berjalan sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya.

Dalam pengembangan sistem informasi, UAT merupakan langkah penting untuk memvalidasi persyaratan pengguna, mendeteksi kesalahan, mengurangi risiko, dan memastikan kepuasan pengguna akhir. Dengan melibatkan pengguna dalam pengujian, UAT membantu membangun sistem yang sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna, meningkatkan keberhasilan implementasi, dan memberikan nilai tambah yang signifikan bagi organisasi atau entitas yang menggunakan sistem tersebut [13].

2.8 Firebase

Firebase adalah platform pengembangan aplikasi yang dimiliki oleh Google kumpulan alat dan layanannya menyediakan berbagai fitur yang mendukung pengembangan aplikasi seluler dan web. dan banyak digunakan oleh pengembang aplikasi mobile dan web karena kemudahan penggunaannya dan integrasi yang kuat dengan infrastruktur Google lainnya.

Basis data yang dihosting di cloud dan mendukung berbagai platform, seperti Android, iOS, dan web, disebut basis data real-time Firebase. Data Firebase akan disimpan sebagai *Javascript Object Notation* (JSON). Data akan secara otomatis disinkronkan dengan klien yang terhubung. Aplikasi yang menggunakan SDK Android, iOS, dan JavaScript otomatis menerima update data terkini saat aplikasi terhubung ke server Firebase. Saat terjadi perubahan data, aplikasi yang terhubung ke Firebase otomatis disinkronkan ke seluruh perangkat, baik web maupun seluler [14].

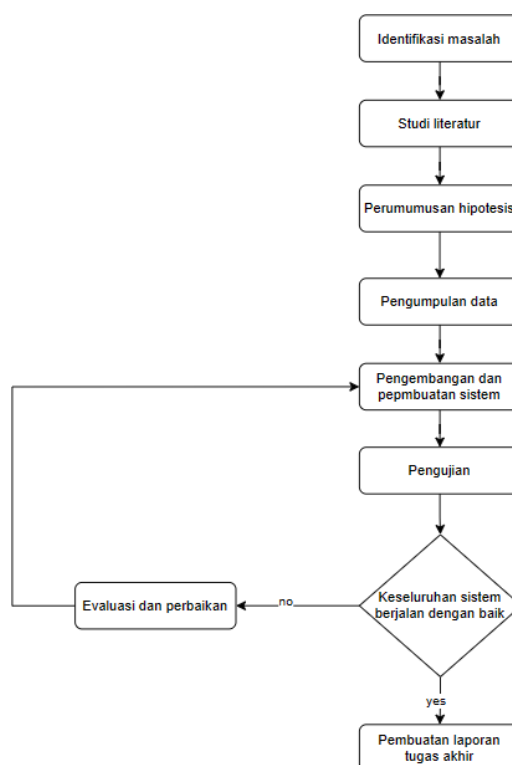
Fitur-fitur yang disediakan *Firebase* antara lain *Firebase Analytics*, *Firebase Authentication*, *Firebase Cloud Messaging* dan Notifikasi, *Firebase Crash Reporting*, *Firebase Remote Configuration*, dan *Firebase Realtime Database*. Diantara fitur tersebut, *Real-Time Database* dan *Remote Config* memainkan peran

penting. *Real-Time Database* memprioritaskan akses data secara cepat dalam rentang waktu yang sangat kecil, meminimalkan biaya akses data, sementara Remote Config memungkinkan responsifitas dan akses dari berbagai perangkat klien. Firebase memberikan kemampuan yang kuat kepada pengguna dan pengembang dalam mengoptimalkan akses data secara *real-time* dan responsif[15].

BAB III

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan merupakan metode yang dibuat untuk menguraikan sistematis pelaksanaan proyek akhir dari awal hingga akhir dalam rangka menyelesaikan permasalahan yang diangkat. Adapun secara garis besar, alur pelaksanaan proyek akhir ini dapat dilihat pada *flowchart* berikut:



Gambar 3. 1 Gambar Metodologi Penelitian

3.1 Identifikasi Masalah

Pada Identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang akan diangkat pada penelitian ini dengan melakukan wawancara dan kunjungan ke di Dinas pariwisata kebudayaan dan kepemudaan olahraga provinsi kepulauan Bangka Belitung.

3.2 Studi Literatur

Tahapan studi literatur dilakukan untuk menemukan solusi yang dapat membantu menyelesaikan studi permasalahan sebelumnya. Adapun dalam studi literatur kali ini dilakukan dengan cara mencari, membaca dan menyimpulkan jurnal dan penelitian terdahulu yang valid untuk menemukan dasar teori yang baik untuk penelitian ini.

3.3 Perumusan Hipotesis

Dari studi literatur yang dilakukan, didapatkan solusi dari masalah yang diangkat yaitu dengan membangun Aplikasi Android Pengenalan Kesenian Kebudayaan Bangka Belitung Adapun, hipotesis yang dibuat adalah sebagai berikut:

- a. Pengguna merasa bahwa aplikasi yang digunakan dapat membantu menemukan informasi terkait kebudayaan
- b. Pengguna merasa bahwa Aplikasi yang dibangun mudah digunakan.
- c. Pengguna tertarik untuk menggunakan Aplikasi tersebut di kemudian hari.

3.4 Pengumpulan data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau strategi yang digunakan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang digunakan sebagai landasan dalam menarik kesimpulan serta membuat keputusan (Makbul, 2021). Data yang dikumpulkan nantinya akan diimplementasikan kedalam aplikasi. Ada beberapa Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu :

1. observasi

Pengumpulan data melalui observasi merupakan proses mengamati, merekam, dan mengumpulkan informasi dari situasi nyata atau kejadian yang sedang berlangsung. Ini melibatkan penggunaan indra manusia, seperti penglihatan, pendengaran, atau penciuman, untuk mencatat detail-detail penting, seperti perilaku, kejadian, kondisi lingkungan, atau aspek-aspek tertentu yang teramati. Observasi dapat dilakukan secara langsung, di lapangan, atau melalui teknologi untuk merekam peristiwa, yang kemudian informasinya dapat dianalisis untuk mendukung tujuan penelitian atau penelusuran informasi yang dibutuhkan.

2. Wawancara

Wawancara adalah interaksi komunikasi yang melibatkan tanya jawab antara peneliti dan subjek penelitian untuk mengumpulkan informasi. Di era teknologi informasi saat ini, wawancara dapat dilakukan tanpa pertemuan langsung, menggunakan media telekomunikasi. wawancara digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai isu atau tema tertentu dalam penelitian, atau untuk memverifikasi informasi yang telah diperoleh sebelumnya melalui teknik lain.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan data dalam studi pustaka dilakukan dengan mengidentifikasi, mencari, dan menelaah literatur atau sumber informasi yang relevan dengan topik penelitian. Proses ini melibatkan pengumpulan informasi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, makalah, artikel, dan publikasi terkait lainnya. Data yang diperoleh dari studi pustaka berupa informasi, teori, temuan penelitian sebelumnya, gagasan, atau pandangan yang digunakan untuk mendukung analisis, argumentasi, dan pengembangan teori dalam penelitian yang sedang dilakukan[16].

3.5 Pengembangan Sistem

Model pengembangan yang digunakan adalah model *Agile Development* pengembangan perangkat lunak dibagi menjadi siklus kecil yang disebut *sprint*. Adapun metode *Agile Development* dengan metode Scrum sebagai pendekatan utama yang terdiri dari 3 fase pengembangan, yaitu *Pre-Sprint*, *Sprint*, dan *Post-Sprint*.



Gambar 3. 2 Proses *Scrum*

Pada *pre-sprint*, penulis menyusun *Product Backlog* yang berisi daftar fitur-fitur yang diinginkan dalam aplikasi kebudayaan. *Product Backlog* ini merupakan dasar untuk pengembangan aplikasi dan akan terus diperbarui seiring berjalannya pengembangan hingga semua kebutuhan sistem terpenuhi.

Setelah *Pre-Sprint*, tim memasuki tahap *Sprint*, yang merupakan tahap inti dari pengembangan perangkat lunak. Di fase ini, tim secara aktif mengembangkan aplikasi dengan fokus pada fitur-fitur yang telah dipilih dari *Product Backlog*.

Terakhir, *Post-Sprint*, atau yang juga dikenal sebagai tahap pengujian, aplikasi yang telah dibangun akan diuji secara menyeluruh untuk memastikan kualitasnya dan memastikan bahwa semua fitur berfungsi sebagaimana mestinya sebelum diserahkan kepada pengguna.

3.5.1 Planning

Pada tahap *Planning*, proses ini biasanya dilakukan di awal setiap sprint, penulis melakukan rencana desain ke dalam sistem yang akan dikembangkan, termasuk tujuan Sprint, Pemilihan item Backlog, perencanaan tugas, beserta estimasi waktu yang diperlukan untuk mengerjakan masing-masing fitur [17].

3.5.2 Design

Pada tahapan desain, fitur dan fungsi di *Sprint Backlog* akan didesain dan dirancang. Untuk memberikan gambaran tentang bagaimana interaksi pengguna dengan sistem dan alur kerja dalam sistem, akan dilakukan perancangan *use case diagram* dan *activity diagram*.

1. Perancangan Use Case Diagram

Perancangan *use case diagram* dilakukan untuk menggambarkan sifat dan perilaku sistem yang akan dibuat. Diagram ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan atau relasi antara pengguna dengan aplikasi yang sedang dikembangkan. Dengan menggunakan *use case diagram*, kita dapat memvisualisasikan interaksi antara aktor dan sistem, serta fitur-fitur utama yang disediakan oleh aplikasi.

2. Perancangan *Activity Diagram*

Penulis menggunakan *activity diagram* untuk menjelaskan suatu alur kerja (*workflow*) pada sistem ini. Hal ini dilakukan agar agar pengembang dapat lebih mudah memahami bagaimana sistem bekerja dan merencanakan langkah-langkah yang diperlukan dalam pengembangannya.

3.5.3 *Build*

Pada tahapan ini penulis akan menerapkan desain sebelumnya menjadi sebuah sistem. Pembangunan sistem akan dilakukan secara bertahap sprint demi sprint, berdasarkan backlog dan desain yang telah disiapkan. Sederhananya, pada tahap ini, penulis akan membangun sistem dengan melakukan pengkodean dan pemrograman menggunakan bahasa pemrograman Kotlin. *Framework* yang akan digunakan adalah *AndroidKTX*. Proses ini memungkinkan pengembangan yang terstruktur dan berorientasi pada tujuan, sehingga memungkinkan penulis untuk mengubah desain menjadi sistem yang fungsional dan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Adapun *tools* yang digunakan sebagai berikut:

- Android Studio
- *Extensible Markup Language* (XML)
- Emulator Android
- Kotlin
- *Libraries* dan *Frameworks*
- Firebase
- SDK android studio
- Browser Opera, Mozilla Firefox, Google Chrome

3.5.4 *Test*

Pada tahapan *test* ini, pengujian akan dilakukan sendiri oleh *developer* dalam hal ini yaitu penulis. Adapun pengujian yang dilakukan yaitu *unit testing*, atau pengujian terhadap unit-unit kecil berupa fungsi, dan *integration testing*, atau

pengujian terhadap integrasi antar tiap unit untuk memastikan bahwa sistem yang dibuat dapat berfungsi.

3.5.5 Review

Pada tahapan ini, pengembang akan melakukan peninjauan kembali terhadap *Sprint Backlog* dan hasil *build*. Kemudian, penulis akan mengunjungi pihak Disparbudkepora untuk melaporkan hasil *sprint* dan meminta peninjauan dari pihak tersebut untuk melihat apakah hasil *sprint* ini sudah sesuai atau belum. Apabila ada penambahan pada fitur sistem, maka akan dilakukan pada *sprint* selanjutnya. Apabila diterima maka sistem dikatakan telah selesai.

3.5.6 Retrospective

Pada tahapan ini, pengembang mendiskusikan daftar-daftar permasalahan yang didalam *sprint*, daftar *sprint* yang dapat dan tidak dapat dikerjakan di tahap berikutnya. Cakupan tugas ini berdasar tasklist yang telah terdefinisi [18].

3.6 Pengujian

Tahapan setelah pengembangan adalah tahap pengujian untuk menguji hipotesis yang telah dibuat. Tahap ini juga dikenal sebagai tahap *post-sprint* dalam pengembangan menggunakan pendekatan *Agile Development* dan metode *Scrum*. Pengujian dilakukan untuk mendeteksi kesalahan pada perangkat lunak dan memastikan bahwa perangkat lunak yang dibangun sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Pengujian dilakukan untuk memastikan kualitas perangkat lunak dan mengidentifikasi potensi kelemahan. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menemukan kesalahan pada aplikasi agar dapat diperbaiki sebelum diserahkan kepada pengguna, serta memastikan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [19].

3.6.1 Metode Pengujian

Pengujian yang dilakukan terdiri dari dua jenis, yaitu metode *Blackbox Testing* dan *User Acceptance Testing (UAT)*. Kedua jenis pengujian ini memiliki tujuan yang

berbeda dan berperan penting dalam mengevaluasi keberhasilan sistem serta menjawab hipotesis dari penelitian yang dilakukan. Kedua jenis pengujian ini bekerja sama untuk memastikan bahwa sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat berfungsi dengan baik.

3.6.2 Blackbox Testing

Pengujian black box akan fokus pada pengujian antarmuka untuk mengidentifikasi potensi kekurangan atau kesalahan dalam aplikasi, terutamaterkait tampilan dan fungsionalitas

Dalam Black Box Testing, penguji mencoba mengidentifikasi kesalahan atau bug dengan memberikan input tertentu dan memeriksa output yang dihasilkan oleh perangkat lunak. Tujuannya adalah untuk menilai apakah perangkat lunak dapat menghasilkan hasil yang diinginkan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.

3.6.3 Pengujian dengan *User Acceptance Testing* (UAT)

User Acceptance Test (UAT) merupakan sebuah pengujian yang diperuntukkan kepadapengguna aplikasi yang ditujukan untuk memperoleh sebuah dokumen yang dijadikan bukti bahwa perangkat lunak yang telah dibuat dapat diterima oleh pengguna. Pengujian ini dibuat dalam bentuk kuesioner dengan beberapa pertanyaan. Kuesioner tersebut disebarkan kepada pengguna. Hasil dari kuesioner dapat dijadikan sebagai acuan keberhasilan dari aplikasi media pembelajaran yang telah dibangun[20].

Tabel 3. 1 Indikator kategori penilaian [20]

No	Persentase	Interprestasi
1	0% - 20%	Sangat Buruk
2	21% - 40%	Buruk

3	41% - 60%	Cukup
4	61% - 80%	Baik
5	81% - 100%	Sangat Baik

BAB IV PEMBAHASAN

Aplikasi Android Pengenalan kebudayaan Kepulauan Bangka Belitung ini Menggunakan Metode Penelitian Scrum yaitu suatu kerangkakerja pengembangan perangkat lunak yang mengutamakan pengorganisasian kerja yang terstruktur, terukur, dan berkelanjutan. Aplikasi dibuat untuk meningkatkan pengetahuan tentang kebudayaan yang berada dibangka Belitung. Aplikasi ini digunakan untuk pengguna yang ingin menemukan informasi tentang kebudayaan seperti, Sejarah, pakaian adat, Adat istiadat, Rumah adat, senjata, Tari, musik yang bisadidengarkan kerajinan tangan, makanan khas, berita yang terupdate dan quiz yang berisi pertanyaan seputar kebudayaan.

4.1 Hasil Pengumpulan Data

1. Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan melalui teknik wawancara, di mana informasi yang diperlukan dalam pengembangan Aplikasi diperoleh dengan melakukan pertanyaan langsung kepada sumber informasi yang relevan. Wawancara ini dilakukan dengan ibu Pupung P. Damayanti, yang menjabat sebagai sub koordinator Kesenian dan Kebudayaan di Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga di Kepulauan Bangka Belitung.

2. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan terhadap suatu hal untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang sedang diteliti. Dalam konteks penelitian ini, observasi dapat dilakukan dengan langsung mengamati kegiatan atau berbagai aspek kebudayaan yang menjadi fokus dari studi.

3. Studi Pustaka

Studi ini didasarkan pada informasi yang diambil dari berbagai sumber, termasuk buku-buku internal yang tersedia di Perpustakaan Provinsi Kepulauan Bangka

Belitung. Selain itu, penelitian juga mengandalkan informasi dari berbagai sumber internet dan jurnal lainnya yang terkait dengan kebudayaan Bangka Belitung..

4.2 Pre-Sprint

Padatahapan pre-sprint yang dilaksanakan selama ± 1 bulan pada 20 April 2023 hingga 5 Mei 2023, penulis mengumpulkan *user story* dari pengguna yang ditargetkan, dalam hal ini yaitu Disparbudkepora sebagai administrator, serta masyarakat umum sebagai users. Dari *user story* yang dikumpulkan tersebut, disusun *Product Backlog* pertama untuk sistem final yang berisikan *user story* sebagai item *backlog*, prioritas, serta estimasi usaha yang dibutuhkan.

Prioritas pekerjaan terbagi ke dalam tiga tingkatan, yakni *high*, *medium*, dan *low*, Dampak masing-masing item terhadap fitur utama serta alur kerja sistem. Prioritas *high* menandakan bahwa item tersebut memiliki tingkat kepentingan yang sangat tinggi dan harus diselesaikan terlebih dahulu sebagai bagian integral yang mempengaruhi jalannya sistem. Prioritas *medium* menunjukkan bahwa item tersebut dijadwalkan untuk dikerjakan setelah menyelesaikan pekerjaan dengan prioritas *high*, berperan sebagai penunjang untuk fitur-fitur utama. Sedangkan, Prioritas *low* item tersebut dianggap kurang krusial sehingga bisa ditangani padatahapan akhir, mengingat dampaknya yang tidak signifikan terhadap fitur utama dan alur kerja sistem.

Sementara itu, estimasi yang dimaksud yaitu estimasi upaya yang dibutuhkan untuk menyelesaikan item tersebut. Tingkatan estimasi berada pada rentang 1 hingga 10, dimulai dari 1 sangat mudah dikerjakan hingga 10 sangat sulit dikerjakan.

Product Backlog dari *user story* ini hanya merupakan versi pertama dari *Product Backlog* sistem final. *Product Backlog* ini akan terus diperbarui seiring pengembangan berdasarkan sprint yang dilakukan.

Tabel 4. 1 *Product Backlog*

ID	Sebagai	Saya ingin...	Agar...	Prioritas	Estimasi	<i>Sprint</i>
K001	Perancangan antarmuka aplikasi			<i>High</i>	9	1

K002	Perancangan <i>Firestore</i> database awal			<i>High</i>	6	1
A001	Administrator	Mengelola data-data yang dibutuhkan dalam aplikasi	Saya bisa mengelola data yang dibutuhkan	<i>Medium</i>	3	1
A002	Administrator	Mengelola tampilan detail sejarah dan budaya yang ditampilkan	Saya bisa mengklasifikasikan data dengan mudah	<i>Medium</i>	3	1
A003	Administrator	Sebagai administrator saya ingin dapat mengubah kategori pada isi konten	Saya bisa menambah, mengedit dan menghapus kategori yang ditampilkan,	<i>High</i>	10	2
A004	Administrator	Sebagai administrator saya ingin dapat mengubah Artikel pada isi konten				
A005	Administrator	Mengelola data pengguna	Saya bisa melihat, menambahkan serta memperbaharui data pengguna	<i>Medium</i>	3	1
A006	Administrator	Mengelola profil saya	Saya bisa mengubah informasi data saya	<i>Low</i>	3	1
A007	Administrator	Mengelola komentar dan ulasan	saya ingin dapat mengelola dan memantau komentar dan ulasan yang diberikan pengguna	<i>Medium</i>	5	3

A008	Administrator	Mengelola Berita tentang kebudayaan	Berita atau informasi terkini tetap terupdate	<i>High</i>	7	1
A009	Administrator	Mengelola data quiz	Saya dapat dengan mudah menambahkan, mengedit dan menghapus data quiz	<i>High</i>	7	3
A010	Administrator	Mengelola gambar dan media	saya ingin dapat mengelola dan mengunggah gambar dan media terkait kebudayaan dengan mudah.	<i>Medium</i>	7	2
A011	Administrator	Mengelola video pada menu kebudayaan di tarian daerah	Saya ingin dapat menambahkan, mengedit dan menghapus video pada menu tarian dengan mudah	<i>Low</i>	3	2
A012	Administrator	Mengelola lagu daerah pada menu kebudayaan	Saya ingin dapat menambahkan, mengedit dan menghapus lagu daerah dengan mudah	<i>medium</i>	4	2
U001	<i>User</i>	Login	Saya berhasil login di aplikasi	<i>Low</i>	3	1
U002	<i>User</i>	Mengelola profil saya	Saya bisa mengubah informasi data saya	<i>Medium</i>	5	1
U003	<i>User</i>	Melihat halaman utama aplikasi	Saya bisa melihat halaman utam aplikasi dan fitur-fiturnya	<i>medium</i>	7	2
U004	<i>User</i>	Melihat menu Sejarah	Saya bisa melihat informasi tentang sejarag	<i>High</i>	8	2

U005	<i>User</i>	Melihat menu kebudayaan	Saya bisa melihat informasi tentang kebudayaan	<i>Medium</i>	5	2
U006	<i>User</i>	Mendengarkan lagu daerah pada menu kebudayaan	Saya dapat mendengarkan berbagai lagu daerah	<i>Medium</i>	3	2
U007	<i>User</i>	Menonton video tarian pada menu kebudayaan	Saya dapat menonton berbagai menu tarian daerah	<i>Low</i>	3	2
U008	<i>User</i>	Tampilan gambar dan media	saya ingin melihat gambar dan media terkait dengan kebudayaan tertentu untuk mendapatkan pemahaman visual yang lebih baik	<i>medium</i>	5	2
U009	<i>User</i>	Mengisi quiz	Saya ingin mengisi quiz yang memungkinkan saya menguji pengetahuan saya tentang berbagai kebudayaan.	<i>High</i>	8	3
U010	<i>User</i>	Riwayat pengisian quiz	Saya ingin dapat melihat riwayat quiz yang telah saya kerjakan	<i>Low</i>	3	3
U011	<i>User</i>	Mengelola komentar	saya ingin dapat memberikan komentar, menilai, dan berpartisipasi dalam diskusi terkait kebudayaan yang disajikan.	<i>Medium</i>	5	3

4.3 *Sprint* Pertama

Sprint pertama dilakukan ± 3 bulan dimulai pada 17 Mei 2023 hingga 1 September 2023 yang berfokus pada fitur-fitur utama pada aplikasi dan antarmuka tampilan aplikasi. Hasil yang didapatkan setelah *sprint* ini berupa sebuah aplikasi pengenalan kebudayaan.

4.3.1 Plan & Design *Sprint* pertama

Sprint Tahapan Plan dan desain atau perencanaan dan desain dilaksanakan pada 3 minggu pertama pada *sprint* ini, yaitu pada 17 Mei 2023 hingga 1 Juni 2023. Pada tahapan Plan, dibentuk *Sprint Backlog* untuk *Sprint* pertama yang diambil dari *Product Backlog* dengan tingkat kepentingan yang didominasi oleh level High dan berpotensi sebagai alur utama proses di dalam aplikasi. Berikut *Sprint Backlog* untuk iterasi pertama yang memulai build pada 25 Mei 2023 hingga 27 Agustus 2023.

Tabel 4. 2 *Sprint Backlog* 1

id	User story	Task	priority	Est	Person in charge
K001	Perancangan antarmuka aplikasi	Membuat sketsa awal antarmuka pengguna berdasarkan kebutuhan pengguna	High	9	Dea ellyta
K002	Perancangan Firebase database awal	Membuat struktur database untuk menyimpan informasi kebudayaan. Mengintegrasikan database dengan aplikasi Android.	High	6	Dea ellyta
A001	Sebagai administrator saya ingin Mengelola data-data yang dibutuhkan aplikasi	Memastikan validasi data dan kemampuan pembaruan konten dengan mudah.	Medium	3	Dea ellyta

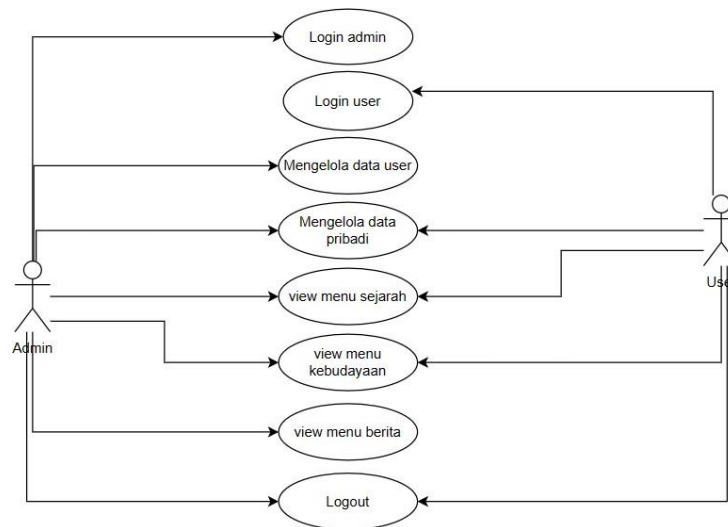
A002	Sebagai Administrator saya ingin mengelola tampilan detail sejarah dan budaya	Merancang dan mengimplementasikan tampilan detail untuk menampilkan informasi	<i>Medium</i>	5	Dea ellyta
A005	Sebagai Administrator saya ingin mengelola data pengguna agar saya bisa melihat, menambahkan serta memperbaharui data pengguna	Mengaktifkan fitur <i>authentication</i> pada firebase untuk memvalidasi dan mengelola proses otentikasi pengguna pada aplikasi	<i>Medium</i>	3	Dea ellyta
A006	Sebagai Administrator saya ingin dapat Mengelola profil saya	Membuat <i>Layout</i> dan <i>code</i> pada halaman profil saya	<i>Low</i>	3	Dea ellyta
A008	Sebagai Administrator saya ingin mengelola Berita tentang kebudayaan	Membuat antarmuka dan <i>code</i> untuk menambahkan, mengedit dan menghapus berita	<i>High</i>	8	Dea ellyta
U001	Sebagai <i>User</i> saya ingin melakukan login agar saya dapat mengakses aplikasi lebih lanjut	Membuat halaman login akun pengguna. Membuat antarmuka pengguna	<i>Low</i>	3	Dea ellyta
U002	Sebagai <i>User</i> saya ingin dapat mengelola profil saya	Membuat halaman profil saya Membuat halaman ubah gambar Membuat halaman edit nama pengguna	<i>Medium</i>	5	Dea ellyta

Dari *Sprint Backlog* di atas, dibuatlah desain *use case diagram* dan *activity diagram* pada tahapan *Design* untuk memberikan gambaran yang lebih jelas terhadap proses bisnis di dalam pengembangan sistem. *Use case diagram* dijadikan sebagai gambaran proses bisnis di dalam sistem disertai dengan aktornya. Sementara itu,

activity diagram dijadikan sebagai gambaran proses dari awal hingga akhir suatu aktivitas di dalam sistem tersebut terjadi.

4. Use Case Diagram

Berikut ini merupakan gambar *use case diagram* sederhana sistem yang dibuat pada *sprint* ini yang ditunjukkan pada Gambar 4.1

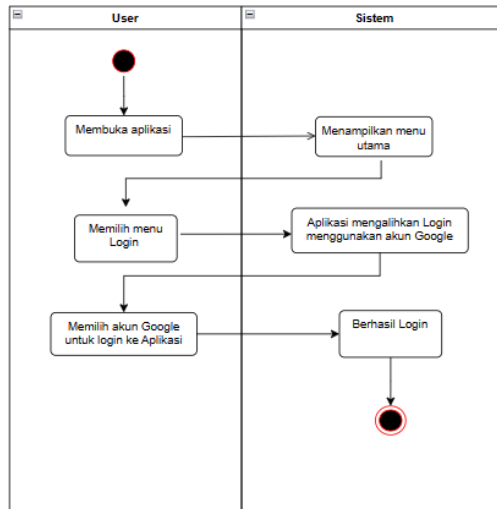


Gambar 4. 1 *Use Case Diagram Sprint 1*

B. Activity Diagram

- *Activity Diagram menu login*

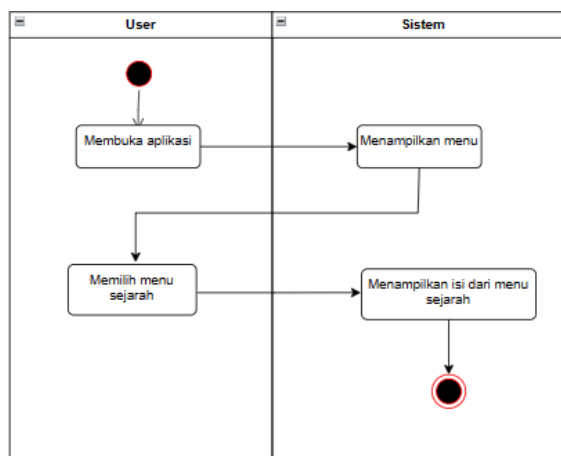
Berikut merupakan gambar *activity diagram login* yang ditunjukkan pada gambar 4.2



Gambar 4. 2 *Activity Diagram Login*

- *Activity Diagram* menu sejarah

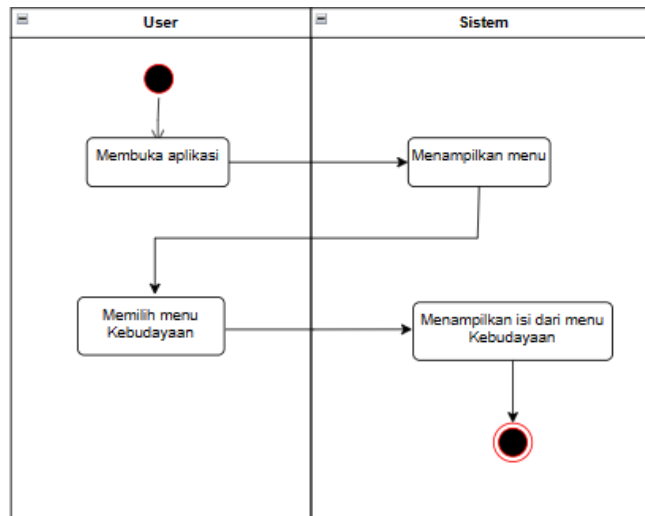
Berikut merupakan gambar activity diagram menu sejarah yang ditunjukkan pada gambar 4.3



Gambar 4. 3 *Activity Diagram* menu Sejarah

- *Activity Diagram* menu kebudayaan

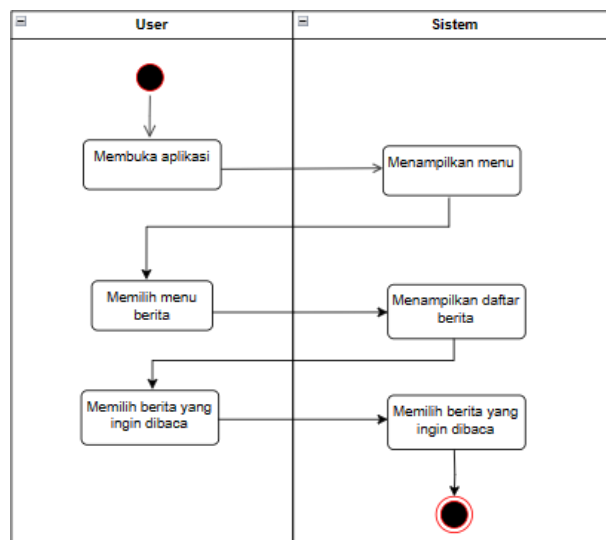
Berikut merupakan gambar activity diagram menu sejarah yang ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. 4 *Activity Diagram* menu Kebudayaan

- *Activity Diagram* menu berita

Berikut merupakan gambar activity diagram menu berita yang ditunjukkan pada gambar 4.



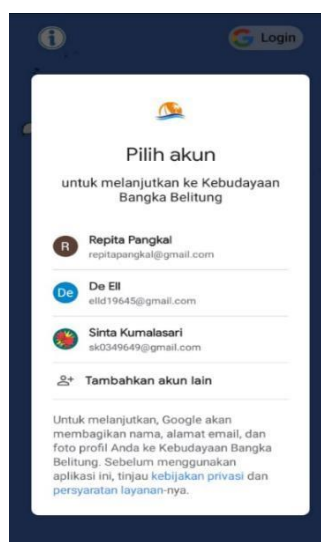
Gambar 4. 5 *Activity Diagram* menu Berita

4.3.2 *Build & Test Sprint Pertama*

Tahapan *build* dilakukan dengan mengimplementasikan hasil desain dan rancangan ke dalam kode yang membentuk sebuah perangkat lunak atau sistem yang diinginkan. Tahapan ini disertai dengan tahapan *test* atau pengujian oleh *developer* yaitu *unit testing* dan *integration testing* yang dilakukan pada 10 Juli 2023 hingga 1 September 2023. Berikut hasil dari *build* pada iterasi ini yang telah melalui dan lulus *unit testing* dan *integration testing*.



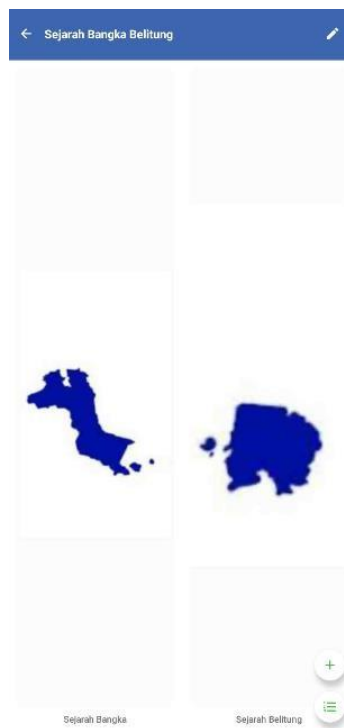
Gambar 4. 6 Halaman awal



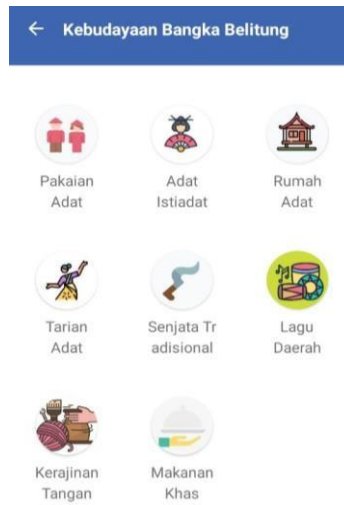
Gambar 4. 7 Halaman *Login*



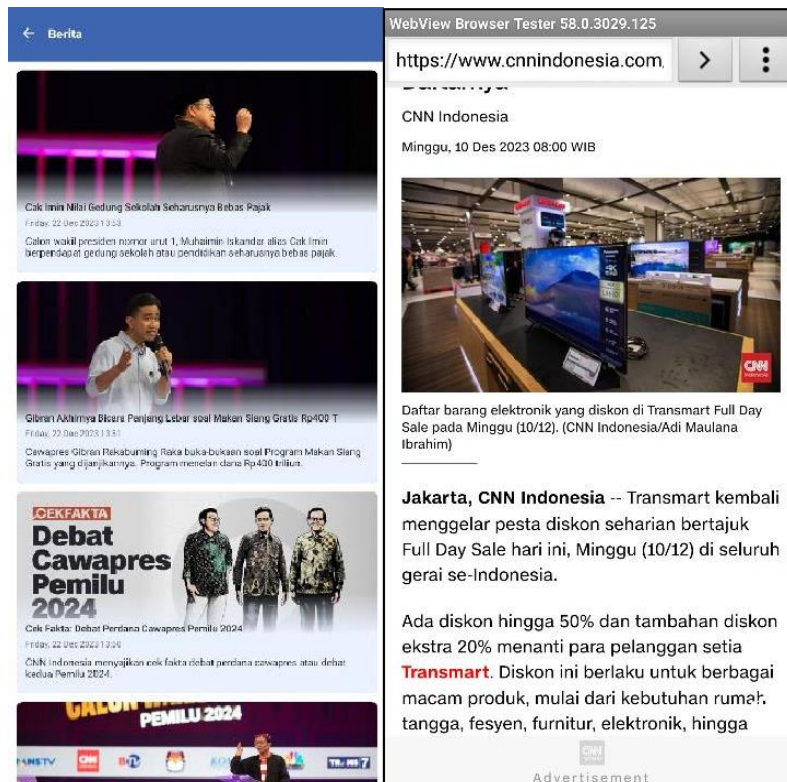
Gambar 4. 8 Halaman Berhasil *Login*



Gambar 4. 9 Halaman Sejarah



Gambar 4. 10 Halaman menu Kebudayaan



Gambar 4. 11 Halaman Berita

4.3.3 Review & Retrospective Sprint Pertama

Hasil *Review* yang dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2023 selain menyatakan persetujuan dan penerimaan terhadap hasil *sprint*, juga menghasilkan beberapa perubahan yang perlu dilakukan pada iterasi berikutnya dan ditambahkan pada *Product Backlog*, yaitu:

- Administrator memerlukan fitur untuk menambahkan, mengedit dan menghapus data sejarah yang ditampilkan
- Administrator memerlukan fitur untuk dapat menambahkan, mengedit dan menghapus data kebudayaan yang ditampilkan.
- Administrator memerlukan fitur untuk dapat mengupdate data berita yang ditampilkan
- Tampilan pada halaman kebudayaan perlu diubah dan ditambahkan
- Fitur manajemen profil dan data pengguna telah berhasil diimplementasikan, memungkinkan administrator dengan mudah mengelola informasi pengguna.
- Integrasi dengan Firebase berhasil diselesaikan, memungkinkan penyimpanan dan pengambilan data kebudayaan dengan efisien.

Adapun hasil dari *Sprint Retrospective* yang dilakukan pada 29 Agustus 2023 mendapatkan kesimpulan bahwa berhasil mengintegrasikan aplikasi dengan *Firestore Database*, memungkinkan penyimpanan data kebudayaan dengan efisien. Untuk kesulitan yang ditemukan yaitu dalam Mengelola dan menyajikan berita kebudayaan dengan baik memerlukan sistem yang dapat menangani pembaruan secara teratur dan menyediakan antarmuka yang intuitif untuk administrator.

4.4 Sprint Kedua

Sprint kedua dilakukan ± 2 bulan dimulai pada 3 September 2023 hingga 10 Oktober 2023 yang berfokus pada penambahan fitur-fitur yang berkaitan langsung dengan pembuatan fitur untuk *administrator* dalam mengelola data yang ditampilkan pada aplikasi, pada *sprint* ini juga akan dilakukan pengembangan sesuai dengan hasil *review* dari *sprint* sebelumnya.

4.4.1 Plan & Design Sprint Kedua

Tahapan *Plan* dan *Design* untuk *sprint* kedua ini dilaksanakan selama 1 minggu dimulai pada 3 September 2023 hingga 10 September 2023. Tahapan *Plan* menghasilkan *Sprint Backlog* yang mencakup pekerjaan yang dilakukan pada iterasi kedua, yaitu :

Tabel 4. 3 *Sprint Backlog 2*

<i>Id</i>	<i>User story</i>	<i>Task</i>	<i>priority</i>	<i>Est</i>	<i>Person in charge</i>
A003	Sebagai administrator saya ingin dapat mengubah kategori dan artikel dengan mudah pada isi konten	Membuat tampilan antarmuka dan <i>code</i> untuk menambahkan, mengedit dan menghapus kategori dan artikel Membuat storage pada firebase untuk penyimpanan kategori dan artikel yang diupload atau dirubah	<i>high</i>	10	Dea ellyta
A009	Sebagai administrator saya ingin dapat dengan mudah mengelola data <i>quiz</i>	Membuat antarmuka dan <i>code</i> untuk menambahkan, mengedit dan menghapus pertanyaan didalam <i>quiz</i> .	<u><i>High</i></u>	8	Dea ellyta

		Membuat tabel pada <i>realtime database</i> firebase untuk menyimpan pertanyaan yang diunggah			
A010	Sebagai Administrator saya ingin mengelola gambar dan media yang ditampilkan	Menambahkan fungsi untuk mengelola dan mengunggah gambar dan media Menambahkan fitur storage di firebase database untuk menyimpan gambar yang diunggah	<i>medium</i>	7	Dea ellyta
A011	Sebagai Administrator saya ingin mengelola Video tarian tradisional yang ditampilkan	Menambahkan bagian link di antarmuka artikel untuk mengelola video	<i>Low</i>	3	Dea ellyta
A012	Sebagai Administrator saya ingin mengelola lagu daerah yang ditampilkan	Membuat antarmuka lagu daerah Membuat antarmuka untuk menambahkan, mengedit dan menghapus lagu daerah	<i>Medium</i>	4	Dea ellyta

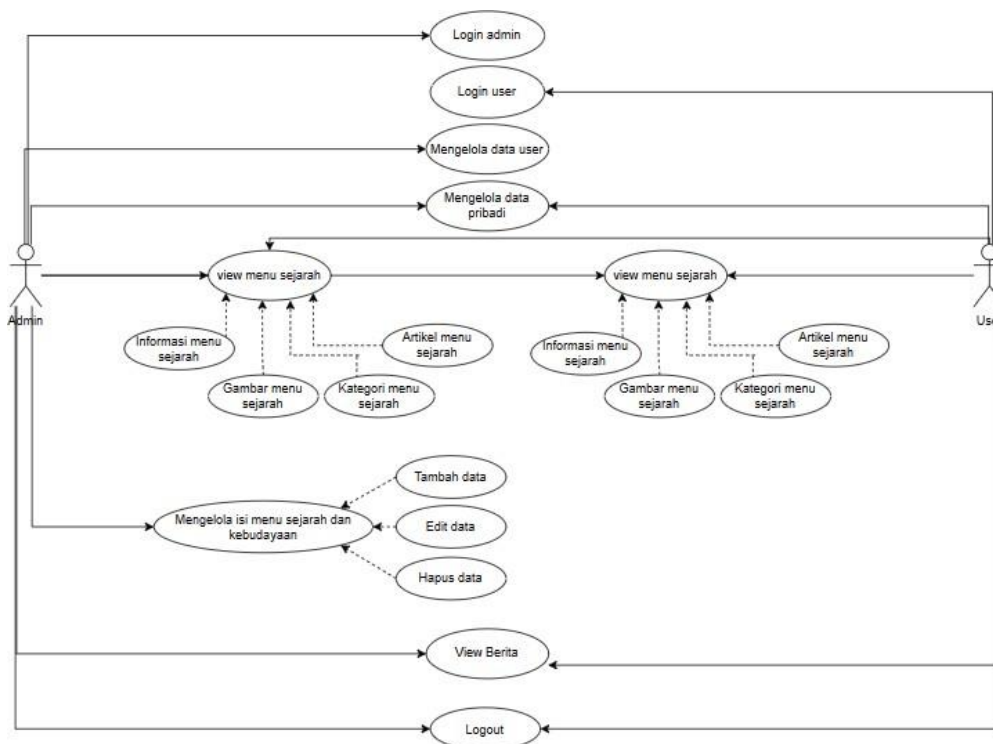
		Menambahkan halaman storage di firebase database untuk penyimpanan lagu daerah			
U003	Sebagai <i>User</i> saya ingin melihat halaman detail budaya dan sejarah	Membuat halaman menu kebudayaan Membuat halaman kategori pada menu sejarah dan kebudayaan Membuat halaman artikel pada menu sejarah dan kebudayaan	<i>medium</i>	7	Dea ellyta
U006	Sebagai user saya ingin mendengarkan lagu daerah	Membuat halaman dan code untuk lagu daerah Menambahkan halaman <i>storage</i> di <i>firebase</i> untuk menyimpan lagu daerah	<i>Medium</i>	4	Dea Ellyta
U007	Sebagai <i>User</i> saya ingin menonton video tarian pada menu kebudayaan	Membuat halaman tarian tradisional pada menu kebudayaan Membuat artikel pada halaman tarian dan code untuk	<i>medium</i>	5	Dea ellyta

menyambungkan ke
youtube

Dari Sprint Backlog di atas, dibuatlah desain *use case diagram* dan *activity diagram* sebagai berikut:

A. Use Case Diagram

Berikut ini merupakan gambar *use case diagram* sederhana sistem terbaru yang dibuat pada *sprint* ini.

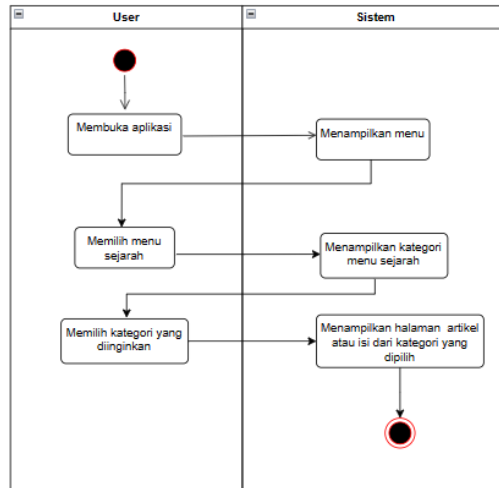


Gambar 4. 12 Use case Diagram Sprint 2

B. Activity Diagram

- *Activity Diagram* tampilan sejarah

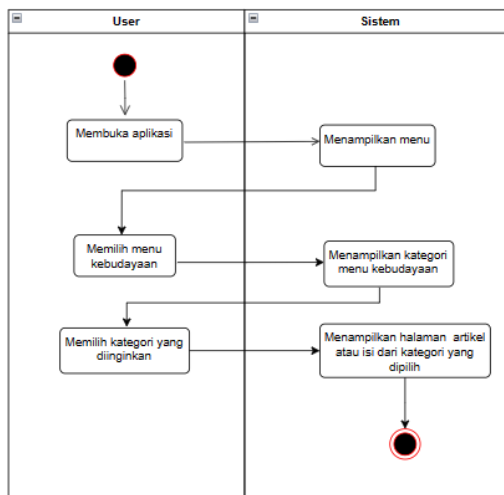
Berikut ini merupakan gambar *activity diagram* dari tampilan sejarah yang ditunjukkan pada Gambar 4.13



Gambar 4. 13 *Activity Diagram* Sejarah

- *Activity Diagram* tampilan kebudayaan

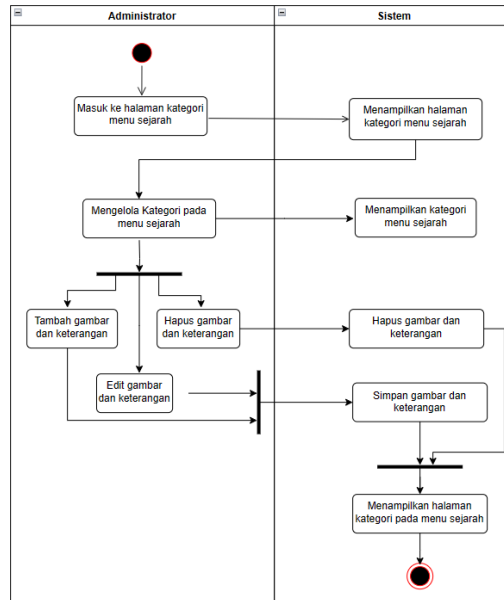
Berikut ini merupakan gambar *activity diagram* dari tampilan kebudayaan yang ditunjukkan pada Gambar 4.14



Gambar 4. 14 *Activity Diagram* Kebudayaan

- *Activity Diagram* kelola kategori sejarah

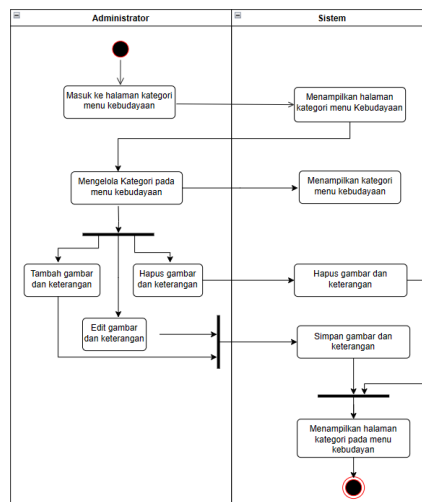
Berikut ini merupakan gambar activity diagram dari kelola sejarah yang ditunjukkan pada Gambar 4.15.



Gambar 4. 15 Activity Diagram Kategori menu sejarah

- *Activity Diagram* kelola kategori kebudayaan

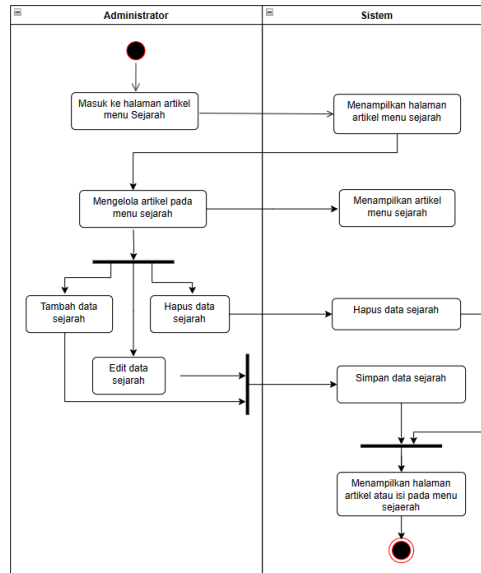
Berikut ini merupakan gambar *activity diagram* dari kelola kategori kebudayaan yang ditunjukkan pada Gambar 4.16.



Gambar 4. 16 Activity Diagram menu Kebudayaan

- *Activity Diagram* kelola artikel sejarah

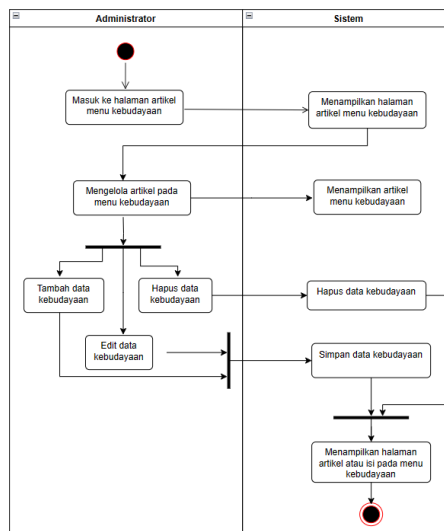
Berikut ini merupakan gambar *activity diagram* dari kelola artikel sejarah yang ditunjukkan pada Gambar 4.30.



Gambar 4. 17 *Activity Diagram* Kelola artikel Sejarah

- *Activity Diagram* kelola artikel kebudayaan

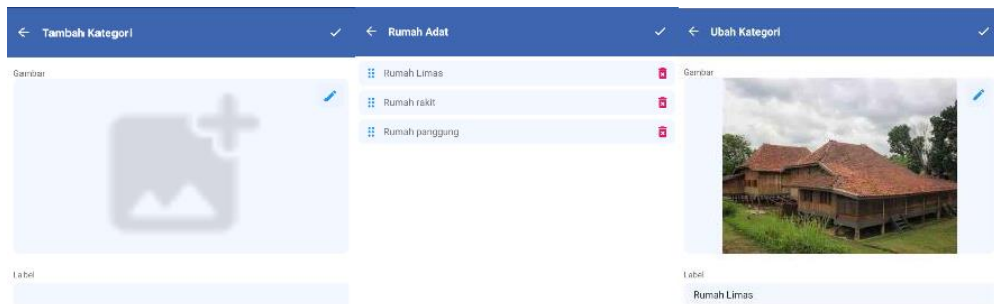
Berikut ini merupakan gambar *activity diagram* dari kelola artikel kebudayaan yang ditunjukkan pada Gambar 4.30.



Gambar 4. 18 *Activity Diagram* Kelola artikel Kebudayaan

4.4.2 *Build & Test Sprint Kedua*

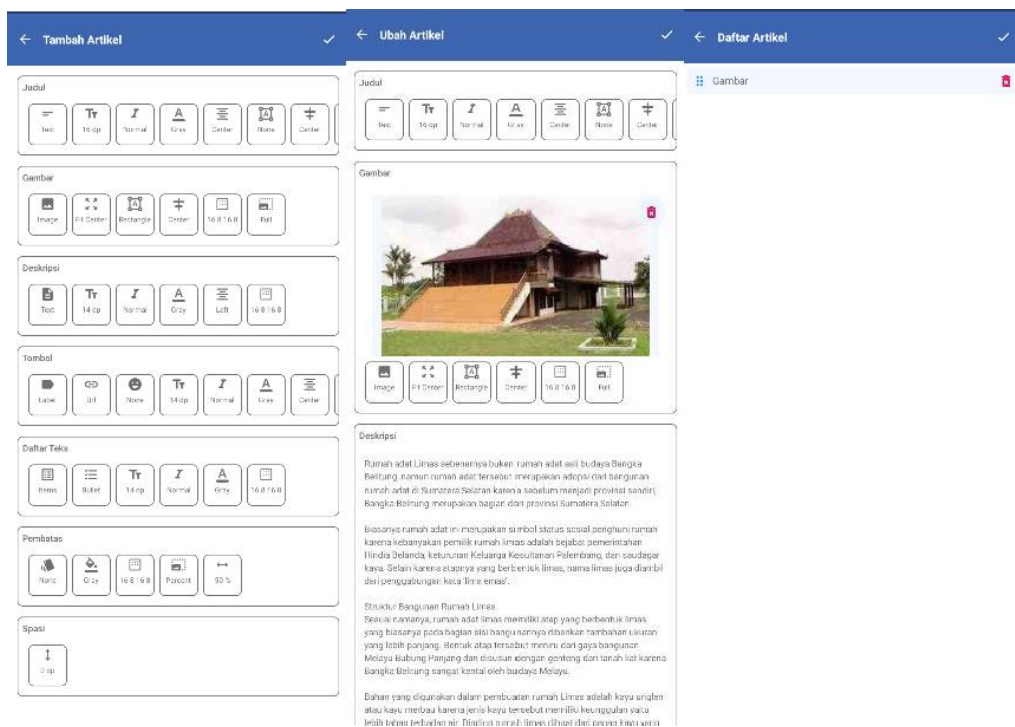
Tahapan *build* dan *test* oleh *developer* untuk *sprint* ini dilaksanakan selama ± 2 bulan dimulainya pada 1 Juli 2022 hingga 15 September 2023. Adapun hasil *build* yang telah lulus test adalah sebagai berikut :



Gambar 4. 19 Tampilan kelola kategori



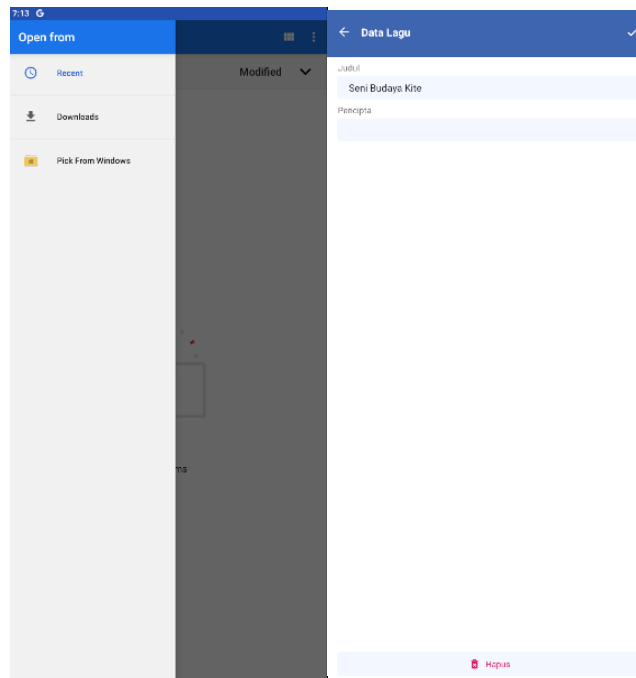
Gambar 4. 20 Tampilan kategori



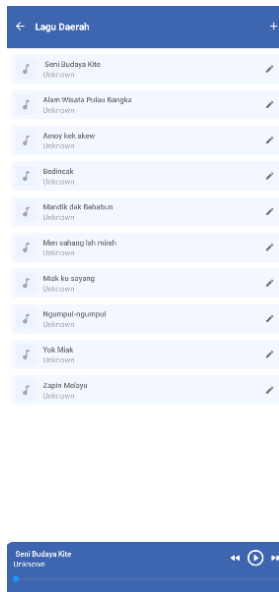
Gambar 4. 21 Tampilan kelola artikel



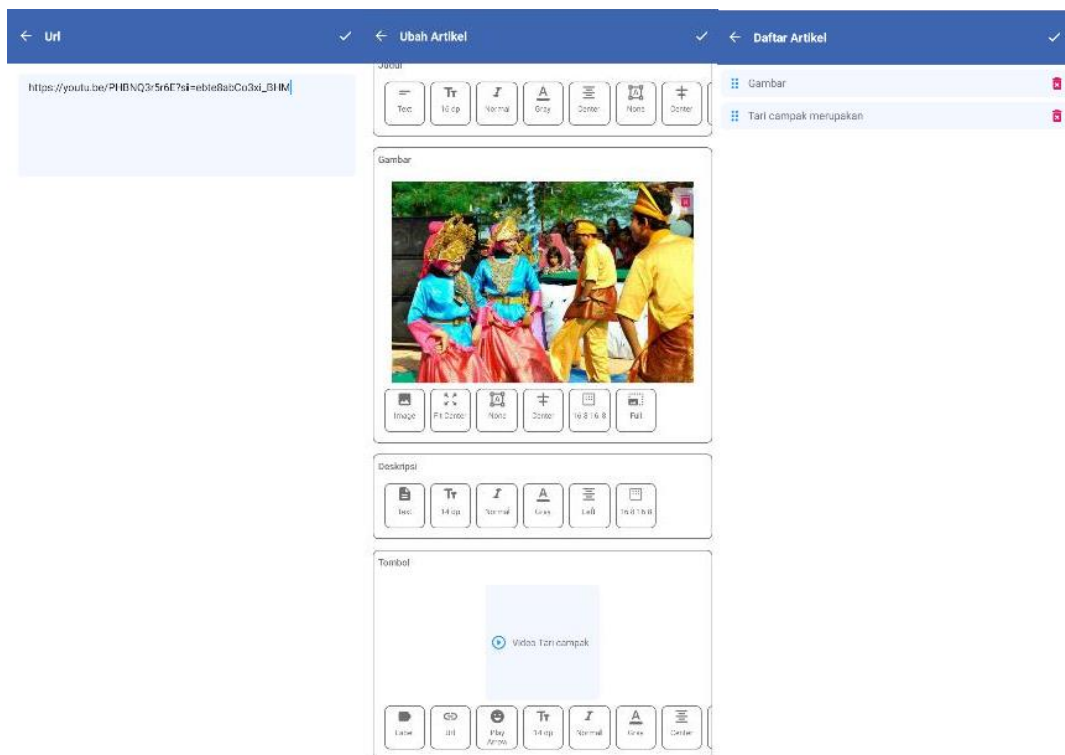
Gambar 4. 22 Tampilan artikel



Gambar 4. 23 Tampilan kelola lagu daerah



Gambar 4. 24 Tampilan lagu daerah



Gambar 4. 25 Tampilan kelola tarian tradisional



Gambar 4. 26 Tampilan halaman Tarian

4.4.3 Review & Retrospective Sprint Kedua

Hasil *Review* yang dilaksanakan pada tanggal 8 Oktober 2023 mendapatkan kesimpulan bahwa perubahan yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:

- Menambahkan *quiz* pada menu aplikasi untuk menguji kemampuan pengguna tentang kebudayaan
- Menambahkan fitur komentar agar pengguna dapat memberikan umpan balik.
- Dapat mengelola kategori dan artikel dengan baik, termasuk penyimpanan yang optimal di *Firestore*.
- Antarmuka lagu daerah telah meningkat, dan data disimpan secara efektif di *Firestore*.
- Integrasi video tarian tradisional sukses, dan pengguna dapat menonton video dengan menyambungkan ke link youtube.

pengembangan-pengembangan tersebut yang dimasukkan ke dalam *Product Backlog*, hasil pada sprint ini semuanya diterima. Adapun hasil *dari Sprint*

Retrospective yang dilakukan pengembang pada 9 Oktober 2023 mendapatkan Kesimpulan bahwa pembuatan antarmuka Administrator untuk menambah, mengedit, dan menghapus data telah berhasil diintegrasikan dengan *Firebase Database*. Hal ini menandakan bahwa pengembangan antarmuka tersebut sesuai dengan harapan dan dapat digunakan untuk mengelola data secara efektif melalui *Firebase*.

4.5 *Sprint* Ketiga atau Terakhir

Sprint ketiga dilakukan ± 1 bulan dimulai pada 14 Oktober 2023 hingga 8 November 2023. *Sprint* ini berfokus mengerjakan sisa item di *Product Backlog* dan juga pengembangan dari hasil *sprint* sebelumnya. Berikut *Sprint Backlog* iterasi ini yang merupakan item-item yang tersisa pada *Product Backlog* yang dibuat.

Tabel 4. 4 *Sprint Backlog 3*

<i>Id</i>	<i>User story</i>	<i>Task</i>	<i>priority</i>	<i>Est</i>	<i>Person in change</i>
A007	Sebagai Administrator saya ingin mengelola komentar dan ulasan	Menambahkan fungsi untuk mengelola dan mengunggah gambar dan media	<i>medium</i>	5	Dea ellyta
		Menambahkan fitur <i>storage</i> di <i>firebase database</i> untuk menyimpan gambar yang diunggah			
A009	Sebagai administrator saya ingin dapat dengan	Membuat antarmuka dan <i>code</i> untuk	<i>high</i>	7	Dea ellyta

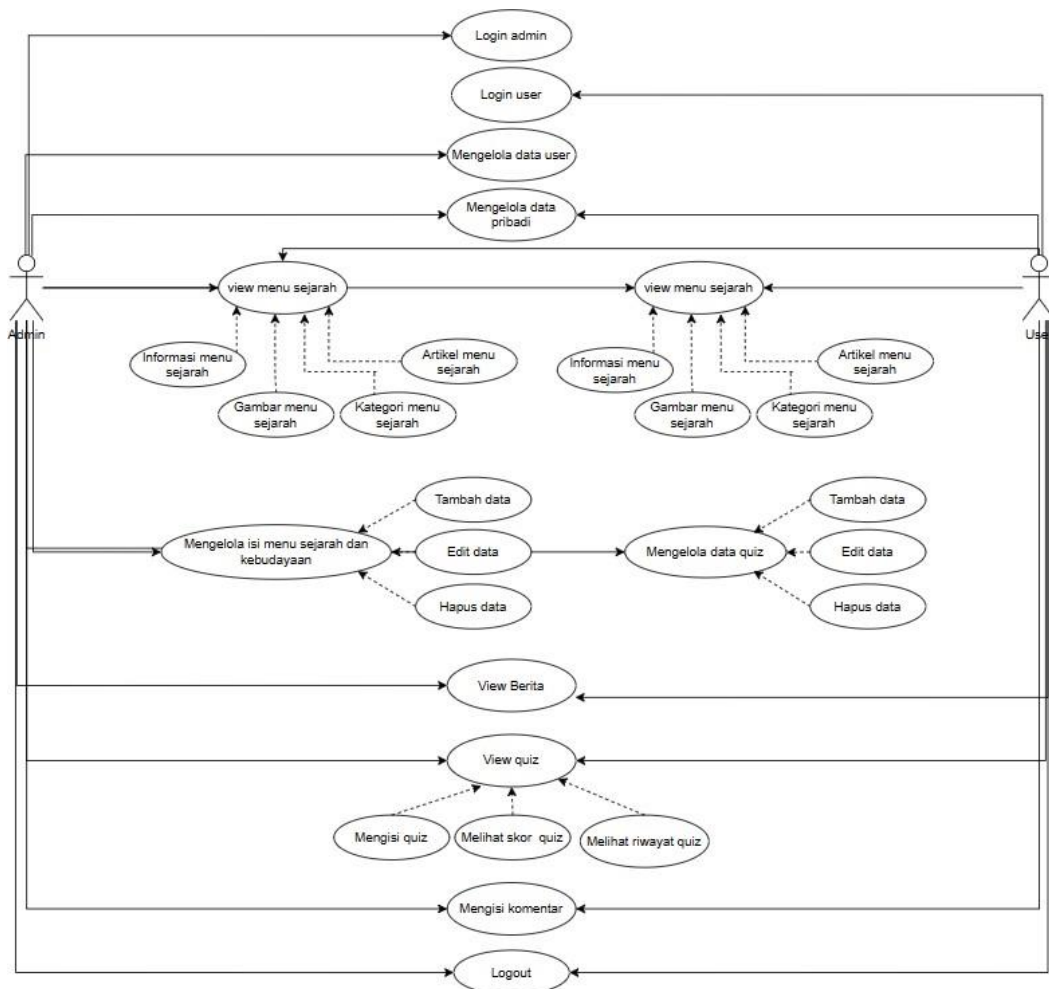
	mudah mengelola data <i>quiz</i>	menambahkan, mengedit dan menghapus pertanyaan didalam <i>quiz</i> Membuat <i>table</i> pada realtime database firebase untuk menyimpan pertanyaan yang diunggah			
U009	Sebagai <i>User</i> saya ingin mengisi <i>quiz</i> yang memungkinkan saya menguji pengetahuan saya tentang berbagai kebudayaan.	Membuat halaman awal dan <i>code</i> pada <i>quiz</i> Membuat halaman dan <i>code</i> pada isi <i>quiz</i> Membuat halaman skor dan <i>code</i> pada <i>quiz</i>	<i>high</i>	8	Dea ellyta
U010	Sebagai <i>User</i> saya ingin dapat melihat riwayat <i>quiz</i> yang telah saya kerjakan	Membuat antarmuka hasil <i>quiz</i> dan <i>code</i> untuk melihat riwayat <i>quiz</i> yang telah dikerjakan	<i>low</i>	3	
U011	Sebagai <i>User</i> saya ingin dapat memberikan komentar, menilai,	Membuat <i>button</i> komentar pada setiap halaman artikel aplikasi	<i>medium</i>	5	

dan berpartisipasi Membuat halaman
 dalam diskusi terkait dan *code* untuk
 kebudayaan yang mengisi komentar
 disajikan.

Adapun perancangan dan desain yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

A. Use Case Diagram

Berikut ini merupakan gambar *use case diagram* sederhana sistem yang dibuat pada sprint ini :

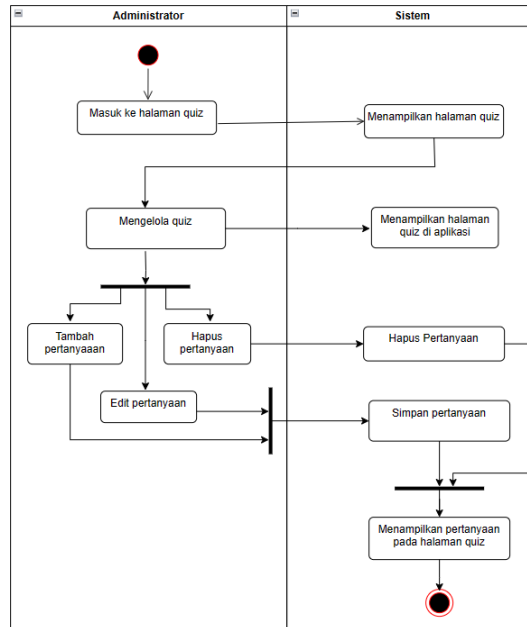


Gambar 4. 27 Usecase Sprint 3

B. Activity Diagram

- *Activity Diagram* kelola quiz

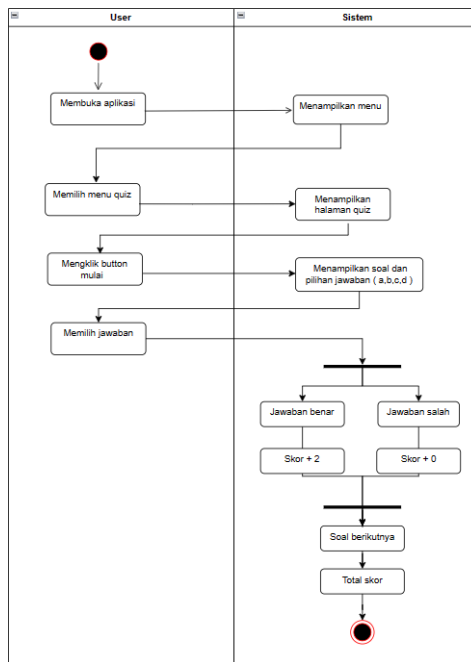
Berikut ini merupakan gambar *activity diagram* dari kelola *quiz* yang ditunjukkan pada Gambar 4.28.



Gambar 4. 28 *Activity Diagram* kelola quiz

- *Activity Diagram* quiz

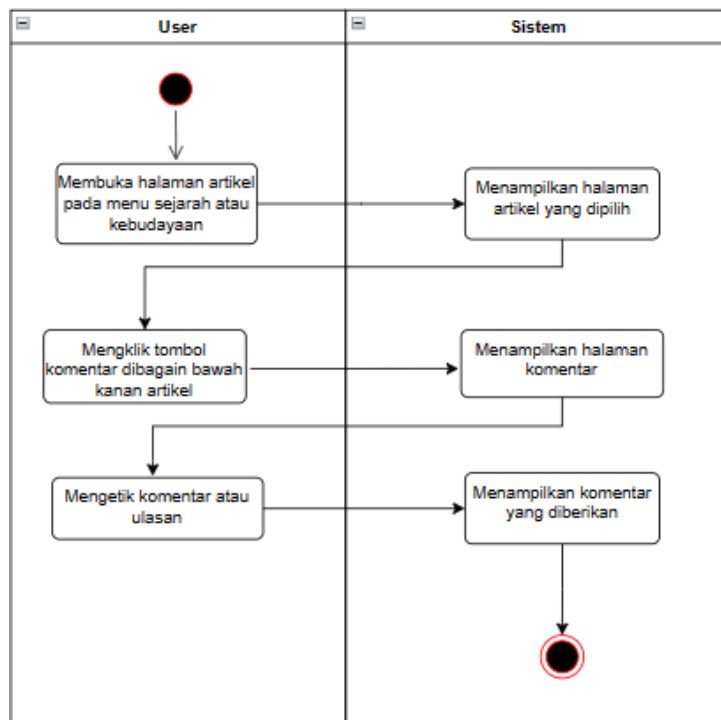
Berikut ini merupakan gambar *activity diagram* dari kelola *quiz* yang ditunjukkan pada Gambar 4.30.



Gambar 4. 29 Activity Diagram quiz

- Activity Diagram komentar

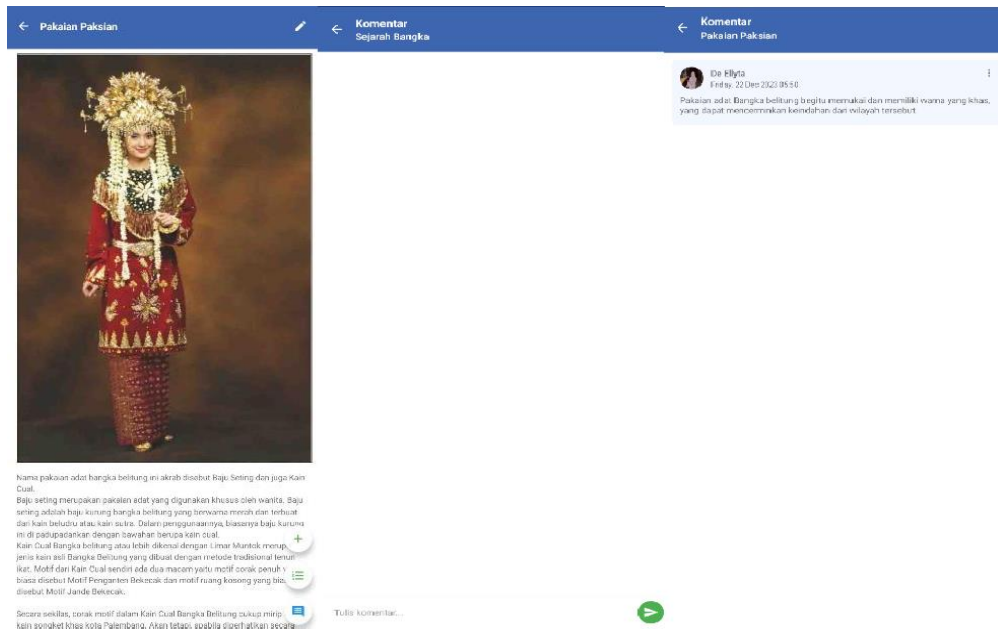
Berikut ini merupakan gambar activity diagram dari komentar yang ditunjukkan pada Gambar 4.30.



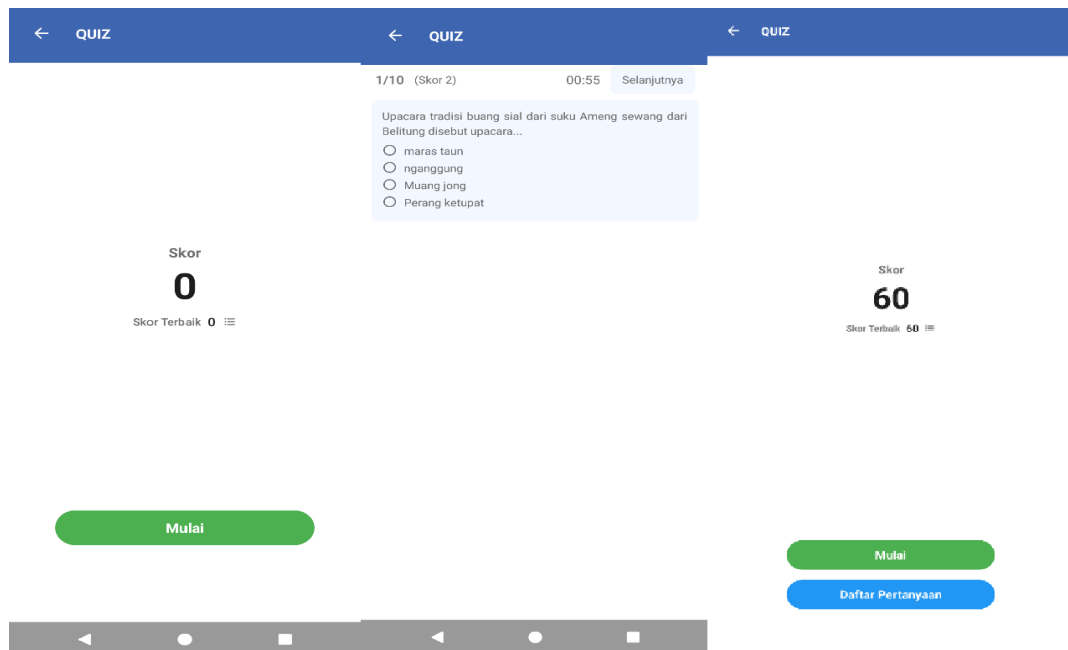
Gambar 4. 30 Activity Diagram Komentar

4.5.2 Build & Test Sprint Ketiga

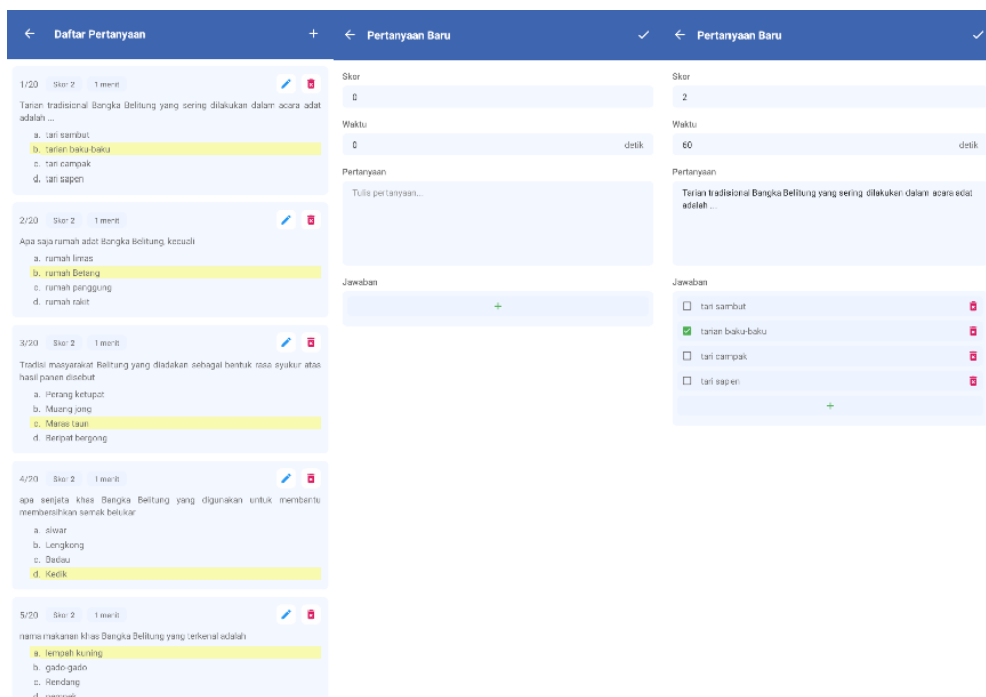
Tahapan *build* dan *test* oleh *developer* untuk *sprint* ini dilaksanakan selama ± 1 bulan dimulai pada 26 Oktober 2023 hingga 16 November 2023. Adapun hasil *build* yang telah lulus *test* adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 31 Tampilan halaman komentar



Gambar 4. 32 Tampilan halaman *quiz*



Gambar 4. 33 Tampilan halaman kelola *quiz*



Gambar 4. 34 Tampilan halaman riwayat *quiz*

4.5.3 Review & Retrospective Sprint Ketiga

Hasil *Review* yang dilaksanakan pada tanggal 6 November 2023 memiliki kesimpulan bahwa semua hasil *sprint* ini diterima dan tidak ada pengembangan yang perlu dilakukan lagi. Adapun untuk *Sprint Retrospective* yang dilakukan pengembang pada 7 November 2022 mendapatkan kesimpulan bahwa tidak ada permasalahan yang signifikan dan mengganggu proses pada iterasi ini.

4.6 Pengujian & Analisa Hasil Pengujian

Fase *post-sprint* atau pengujian dilaksanakan selama ± 3 minggu diikuti dengan pengolahan hasil ujidan analisa selama 1 minggu selanjutnya. Sehingga proses pada fase ini dilaksanakan ± 1 bulan dimulai dari 23 Desember 2023 hingga 29 Desember 2023.

4.6.1 Pengujian dengan *Blackbox*

Hasil uji coba *Black Box* terhadap sistem aplikasi yang telah dibuat.

Tabel 4. 5 *Blackbox testing*

No	Aktifitas Pengujian	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Membuka Aplikasi	Aplikasi terbuka dan menu muncul	Diterima
2.	Klik button <i>Login</i>	Aplikasi mengarahkan <i>Login</i> ke akun Google	Diterima
3	Klik menu Sejarah Bangka Belitung dan memilih Sejarah	Muncul gambar dan data tentang sejarah yang dipilih	Diterima
4	Klik menu komentar di tiap-tiap bagian Aplikasi	Muncul halaman untuk menulis komentar tentang informasi dari Aplikasi.	Diterima
5	Klik menu Kebudayaan Bangka Belitung (pakaian adat, adat istiadat, rumah adat, Senjata, kerajinan tangan dan makanan khas) kemudian memilih menu yang diinginkan	Muncul Data tentang Informasi kebudayaan yang dipilih.	Diterima
6	Klik menu Kebudayaan Bangka Belitung dan memilih menu Tarian	Muncul data tentang Tariantarian yang ada di bangka Belitung dan didalamnya berisi link video yang	Diterima

		mengarahkan ke Youtube	
7	Klik menu Kebudayaan Bangka Belitung dan memilih menu Lagu daerah	Muncul List lagu daerah yang ada di Bangka Belitung yang bisa didengarkan	Diterima
8	Klik menu Berita	Muncul List dari berita terkini atau terupdate	Diterima
9	Klik menu <i>Quiz</i>	Muncul Score, Soal, waktu, dan Pilihan jawaban A,B,C,D	Diterima
10	Menjawab <i>Quiz</i> dan mengklik button selanjutnya	Aplikasi berpindah untuk melanjutkan pertanyaan selanjutnya	Diterima
11.	Selesai Menjawab Semua <i>Quiz</i>	Muncul Jumlah Jawaban yang benar dan skor	Diterima
12.	Klik skor dari Quiz	Akan muncul hasil-hasil skor yang telah dikerjakan	Diterima
13.	Klik Menu About	Muncul Tentang dari Aplikasi	Diterima
14.	Klik Menu <i>Logout</i> Gmail	Gmail Berhasil <i>Logout</i>	Diterima

Dari hasil pengujian yang menggunakan metode *black box* diketahui bahwa aplikasi tersebut sudah berjalan sesuai dengan poin-poin yang sudah diujikan. Aplikasi yang diuji juga sudah diterima dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi Pengenalan Kebudayaan ini sudah layak digunakan.

4.6.2 Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT)

Hasil uji coba UAT dengan Kuesioner terhadap sistem aplikasi yang telah dibuat.

Tabel 4. 6 Kusioner

No	Pertanyaan	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah tampilan keseluruhan pada Aplikasi ini menarik?					
2.	Apakah Menu-menu pada Aplikasi ini mudah dipahami ?					
3.	Apakah Aplikasi ini dapat berjalan dengan baik?					
4.	Apakah fitur-fitur pada aplikasi ini mudah digunakan?					
5.	Apakah fitur-fitur yang disediakan sesuai dengan kebutuhan aplikasi?					
6.	Apakah Aplikasi ini membantu anda dalam menemukan Kebudayaan yang ada di bangsa Belitung ?					
7.	Apakah anda merasa aplikasi ini mencakup kebudayaan yang beragam(misalnya seni, sejarah,tradisi)?					
8.	Apakah dengan adanya Aplikasi ini membuat anda lebih tertarik dengan Kebudayaan yang ada di Bangka Belitung?					

9. Apakah dengan adanya *Quiz* pada Aplikasi ini dapat mengukur tingkat pemahaman dan pengetahuan pengguna tentang kebudayaan yang ada di bangsa Belitung?

10. Apakah dengan adanya Berita pada Aplikasi ini dapat memudahkan anda menemukan informasi-informasi terkini ?

Keterangan :1. Sangat tidak setuju

2. Tidak setuju

3. Netral

4. Setuju

5. Sangat setuju

Tabel 4. 7 Tabel Hasil Kusioner

No	Nama	Pertanyaan										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Pupung P.Damayanti	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	35
2.	Baruna Apriyanto	4	4	3	5	4	4	5	3	5	4	41
3.	Iratnawati	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	46
4.	Indrianti	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	45
5.	Heri Wardani	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	48
6.	Ongki Ariski	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	47
7.	Putri Intan Lestari	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	45
8.	Nanda	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	47

9.	Ervina Monalisa	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	44
10.	Gita Ariska	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41
Total											439	

Berdasarkan pengolahan data dari tanggapan responden melalui kuesioner, hasil penghitungan untuk *User Acceptance Test* (UAT) menunjukkan:

$$\text{Total skor} = 439$$

$$\text{Nilai tertinggi} = (\text{skor penelitian tertinggi} * \text{jumlah pertanyaan} * \text{jumlah responden})$$

$$5 * 10 * 10$$

$$= 500$$

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{Total skor} / \text{Nilai tertinggi}) * 100\%$$

$$= 87,8 \%$$

Dari hasil perhitungan kuesioner yang telah diperoleh dari responden dapat disimpulkan bahwa penilaian *user acceptance test* dari hasil penilaian tersebut memiliki presentase sebesar 87,8% dengan rata-rata nilai yang diberikan sebesar 4,39 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa Aplikasi pengenalan kebudayaan sudah layak untuk digunakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah serangkaian proses dalam penciptaan dan pengembangan aplikasi, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil:

1. Berdasarkan hasil uji dan kuesioner tampilan aplikasi menarik dan mudah digunakan oleh pengguna.
2. Data-data tentang kebudayaan Bangka Belitung yang dikumpulkan dapat diimplementasikan ke dalam aplikasi android.
3. Aplikasi dijalankan di Smartphone Android dan harus terkoneksi dengan internet.
4. Aplikasi pengenalan kebudayaan ini dapat mempermudah mencari informasi tentang kebudayaan, kesenian dan sejarah Bangka Belitung.
5. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media informasi yang menarik untuk mempelajari tentang Kesenian dan Kebudayaan yang ada di Bangka Belitung, Dengan menyajikan informasi yang komprehensif tentang Sejarah, Seni dan budaya aplikasi juga dapat menjadi alat promosi yang efektif yang dapat membangkitkan minat masyarakat dan wisatawan untuk lebih memahami keindahan dan keunikan Kesenian dan kebudayaan di daerah kepulauan Bangka Belitung.

5.1 Saran

Penulis menyadari Aplikasi ini masih mempunyai batasan, kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu disarankan kepada pembaca untuk mampu merancang dan mengembangkan aplikasi ini jauh lebih baik lagi seperti :

1. Dalam pengembangan berikutnya diharapkan dapat menambah fitur menu-menu yang lebih lengkap misalnya menambahkan menu pariwisata.
2. Aplikasi dapat dikembangkan di Platform yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Rasyid Ohorella and E. Prihantoro, "Pengembangan Branding Pariwisata Maluku Berbasis Kearifan Lokal," *J. Komun.*, vol. 16, no. 1, pp. 89–99, 2021, doi: 10.20885/komunikasi.vol16.iss1.art7.
- [2] EkaNurdiansyah, Yogi. "Aplikasi Mengenal Kebudayaan Indonesia Berbasis Mobile." PhD diss., Universitas Komputer Indonesia, 2012.
- [3] B. Irawan and P. Rosyani, "Perancangan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Cianjur Berbasis Android," *TIN Terap. Inform. Nusant.*, vol. 2, no. 8, pp. 521–526, 2022, doi: 10.47065/tin.v2i8.1187.
- [4] A. Novandya, A. Kartika, A. Wibowo, and Y. Libriadiany, "Aplikasi Pengenalan Budaya Dari 33 Provinsi Indonesia Berbasis Android," *Komput. Dan Sist. Intelijen*, vol. 7, pp. 508–513, 2012, [Online]. Available: <http://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/kommit/article/view/576/499>
- [5] S. Hozeng and A. Syam, "Android-Based Toraja Typical Cultural Introduction Application (Carved)," *Semnasteknomedia*, vol. 5, no. 1, pp. 55–60, 2017.
- [6] Y. Yulisman and S. Serdiansah, "Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Provinsi Riau Berbasis Android," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 2, no. 3, p. 79, 2019, doi: 10.32493/jtsi.v2i3.3294.
- [7] Santosah, Prayogi, and Edy Victor Haryanto. "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Budaya Dan Aksara Hangeul Korea Dengan Audio Berbasis Android." *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer* 1, no. 1 (2020): 981-995.
- [8] A. Posumah, J. Waworuntu, and T. Komansilan, "Aplikasi Mobile Pengenalan Budaya Pulau Sulawesi Berbasis Augmented Reality," *Edutik J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 5, pp. 513–527, 2021, doi: 10.53682/edutik.v1i5.2834.
- [9] Santosah, P., & Haryanto, E. V. . Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Budaya Dan Aksara Hangeul Korea Dengan Audio Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer*, 2021, 1(1), 981-995.

- [10] J. S. Siregar, "Pendidikan Berbasis Budaya Jawa Dalam Masyarakat Yogyakarta Jurnal IKRA-ITH Humaniora Vol 4 No 3 Bulan November 2020 Jurnal IKRA-ITH Humaniora Vol 4 No 3 Bulan November 2020," vol. 4, no. 3, pp. 47–56, 2020.
- [11] Y. Alvin Adi Soetrisno, E. Handoyo, E. Wista Sinuraya, B. Winardi, I. Santoso, and Z. Hilikia Batubara, "Android-Based Mobile Device Application Development in Vehicle Maintenance System," *J. Sains dan Teknol.*, vol. 5, no. 2, pp. 304–313, 2022, [Online]. Available: <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek>
- [12] A. Nasution, M. Siddik, A. Prijuna Lubis, and S. Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal, "Pemanfaatan Agile Development Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Brainfor Islamic School," *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 4307, no. 2, pp. 335–339, 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- [13] A. Nasution, M. Siddik, A. Prijuna Lubis, and S. Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal, "Pemanfaatan Agile Development Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Brainfor Islamic School," *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 4307, no. 2, pp. 335–339, 2023, [Online]. Available:
- [14] M. A. Muslin dan N. A. Retno, "Implementasi Cloud Computing Menggunakan Metode Pengembangan Sistem Agile," *Scientific Journal of Informatics*, vol. I, no. 1, pp. 29-38, 2014
- [15] A. P. Putra, "Aplikasi Manajemen Data Dan Aplikasi Katalog Pemasaran Bisnis Properti Berbasis Android Menggunakan Firebase Realtime Database (Studi Kasus Pt. Ditama Diessa Indonesia)," *Yogyakarta*, p. 12523298, 2019.
- [16] A. E. Putri, "Evaluasi Program Bimbingan Dan Konseling: Sebuah Studi Pustaka," *JBKI (Jurnal Bimbing. Konseling Indones.)*, vol. 4, no. 2, p. 39, 2019, doi: 10.26737/jbki.v4i2.890.
- [17] S. Pomalingo, F. Adline, and T. Tobing, "Optimalisasi Proses Pendaftaran Pasien dengan Aplikasi Admisi Online: Sebuah Pendekatan Scrum Optimizing Patient Registration Process through Online Admission Application: A Scrum Approach," *J. Bumigora Inf. Technol.*, vol. 5, no. 1, pp.

77–91, 2023, doi: 10.30812/bite/v5i1.3007.

- [18] S. Pomalingo, F. Adline, and T. Tobing, “Optimalisasi Proses Pendaftaran Pasien dengan Aplikasi Admisi Online: Sebuah Pendekatan Scrum Optimizing Patient Registration Process through Online Admission Application: A Scrum Approach,” *J. Bumigora Inf. Technol.*, vol. 5, no. 1, pp. 77–91, 2023, doi: 10.30812/bite/v5i1.3007.
- [19] W. Warkim, M. H. Muslim, F. Harvianto, and S. Utama, “Penerapan Metode SCRUM dalam Pengembangan Sistem Informasi Layanan Kawasan,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 365–378, 2020, doi: 10.28932/jutisi.v6i2.2711.
- [20] Y. I. Kurniawan and A. F. S. Kusuma, “Aplikasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Salat bagi Siswa Sekolah Dasar,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, p. 7, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020712182.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Data Pribadi

Nama Lengkap : Dea Ellyta
Tempat & Tanggal Lahir : Pangkalpinang, 17 April 2001
Alamat : Jl. Depati Hamzah No.239
RT 007 RW 003 Air itam,
Bukit intan Pangkalpinang
Telepon : 081440090057
Email : deaellyta333@gmail.com
Agama : Islam



2. Riwayat Pendidikan

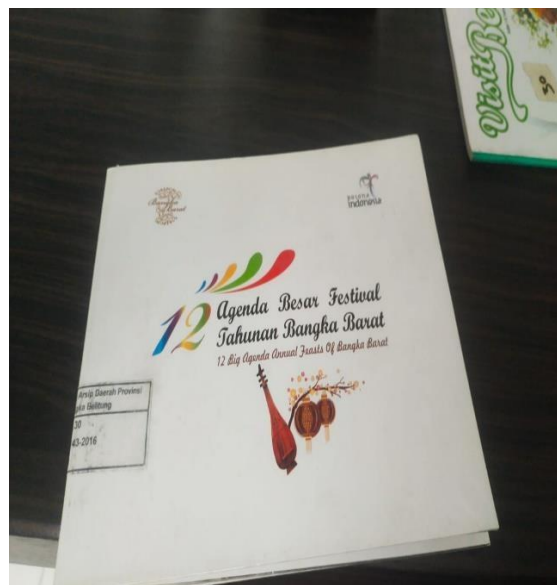
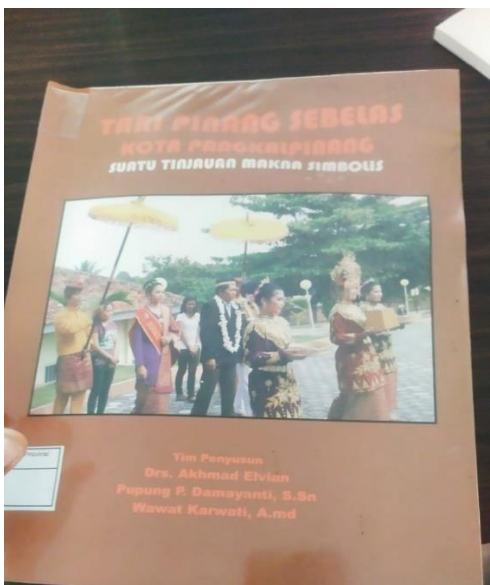
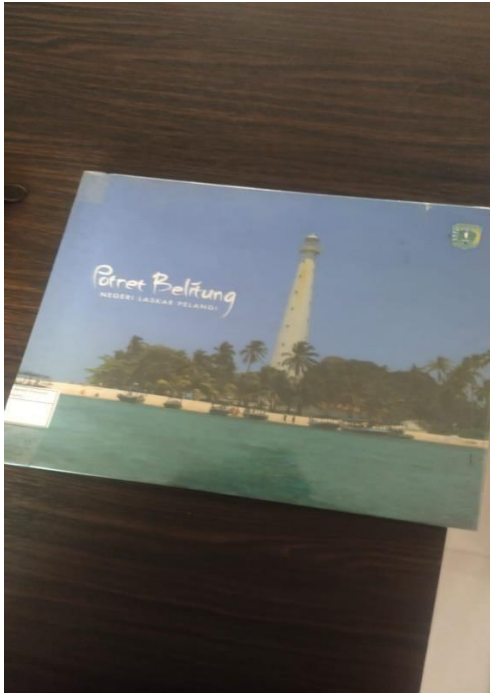
Madrasah Ibtidaiyah Hidayatussalikhim	2007 - 2013
SMP Negeri 6 pangkalpinang	2013 - 2016
SMK Negeri 1 Pangkalpinang	2016 - 2019
Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung	2020 - Sekarang

Sungailiat, 5 Januari 2024

Tanda Tangan

Dea Ellyta

Lampiran 1 Dokumentasi Observasi dan Wawancara



Lampiran 2 Dokumentasi Dinas Pariwisata Bagian Kebudayaan



Lampiran 3 Dokumentasi Kusioner

Nama : Pupung P. Damayanti, S.Sn. M.Sn.

Tanggal 21 Desember 2023

No	Pertanyaan	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah tampilan keseluruhan pada Aplikasi ini menarik?			✓		
2	Apakah Menu-menu pada Aplikasi ini mudah dipahami ?			✓		
3	Apakah Aplikasi ini dapat berjalan dengan baik?				✓	
4	Apakah fitur-fitur pada aplikasi ini mudah digunakan?				✓	
5	Apakah fitur-fitur yang disediakan sesuai dengan kebutuhan aplikasi?			✓		
6	Apakah Aplikasi ini membantu anda dalam menemukan Kebudayaan yang ada di bangka Belitung ?				✓	
7	Apakah anda merasa aplikasi ini mencakup kebudayaan yang beragam(misalnya seni, sejarah,tradisi)?				✓	
8	Apakah dengan adanya Aplikasi ini membuat anda lebih tertarik dengan Kebudayaan yang ada di Bangka Belitung?				✓	
9	Apakah dengan adanya Quiz pada Aplikasi ini dapat mengukur tingkat pemahaman dan pengetahuan pengguna tentang kebudayaan yang ada di bangka Belitung?			✓		
10	Apakah dengan adanya Berita pada Aplikasi ini dapat memudahkan anda mencemaskan informasi-informasi terkini ?			✓		

Keterangan: 1= Sangat tidak Setuju

2= Tidak Setuju

3= Netral

4 = Setuju


5 = Sangat Setuju

Tanda Tangan



Pupung P. Damayanti

Lampiran 4 Dokumentasi Serah terima

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI**
POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI BANGKA BELITUNG
KOMISI PROYEK AKHIR
Kawasan Industri Air kantung Sungailiat-Bangka 33211; Telp. +62717-93586; Fax. +62717-93585;
Email: polman@polman-babel.ac.id; website: www.polman-babel.ac.id

BERITA ACARA SERAH TERIMA
Nomor/PL28.A/PA-BAST/20...

Berdasarkan SK Direktur Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung Nomor 0209/PL28/KP/2021 tentang Pedoman Proyek Akhir, maka hari ini Tanggal 18 Desember 2023, yang bertanda tangan di bawah ini :

I. Nama : Dea Ellyta
NIM : 1062006
Dosen Pembimbing : Ahmat Josi, M.Kom
NIP : 198908202019031015
Program Studi : D4 – Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak
Alamat : Jl. Depati Hamzah No.239

Dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama tim pelaksana Proyek Akhir yang berjudul “Aplikasi Pengenalan Kesenian kebudayaan Kepulauan Bangka Belitung Berbasis android di Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga Provinsi Kepulauan Bangka Belitung” yang selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**


II. Nama : Pupung Patonah Damayanti, S.Sn, M.Sn
NIP : 19700818 200501 2 007
Jabatan : Pamong Budaya Ahli Muda (SuKordinator Budaya dan Kesenian Tradisional)
Alamat : Gg. Lumba IV Gabek
yang selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.


Dengan telah selesainya pekerjaan Kegiatan Proyek Akhir, sepakat untuk melakukan serah terima hasil pelaksanaan kegiatan pekerjaan tersebut, dengan ketentuan sebagai berikut :


Pasal 1
PIHAK PERTAMA dan **PIHAK KEDUA** telah melakukan kerja sama selama pengerjaan Proyek Akhir dan mengimplementasikan hasil Proyek Akhir berupa barang/peralatan/system: “Aplikasi Pengenalan kebudayaan Bangka Belitung” dan barang/peralatan/system tersebut telah berjalan atau berfungsi dengan baik.

Pasal 2
(1) **PIHAK PERTAMA** menyerahkan kepada **PIHAK KEDUA** hasil Kegiatan Proyek Akhir berupa “Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Bangka Belitung”.
(2) **PIHAK KEDUA** menerima penyerahan sebagaimana tersebut pada ayat (1) dari **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 3
Berita Acara Serah Terima ini dibuat dengan sesungguhnya, bermaterai cukup, dan dalam rangkap 2 (dua) dimana satu berkas dipegang oleh **PIHAK PERTAMA** dan satu berkas lainnya dipegang oleh **PIHAK KEDUA** yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

PIHAK KEDUA,
Yang Menerima,

Pupung Patonah Damayanti, S.Sn, M.Sn
NIP. 19700818 200501 2 007

PIHAK PERTAMA,
Yang Menyerahkan,

Dea Ellyta
NIM. 1062006

Mengetahui/Menyetujui
a.n Wakil Direktur I
Ketua Komisi Proyek Akhir

Nanda Pranandita, S.S.T., M.T.
NIP. 198604082014041001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN
TEKNOLOGI
POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI BANGKA BELITUNG
KOMISI PROYEK AKHIR

Kawasan Industri Air kantung Sungailiat-Bangka 33211; Telp. +62717-93586; Fax. +62717-93585;
Email: polman@polman-babel.ac.id; website: www.polman-babel.ac.id

BERITA ACARA SERAH TERIMA
Nomor/PL28.A/PA-BAST/20...

Berdasarkan SK Direktur Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung Nomor 0209/PL28/KP/2021 tentang Pedoman Proyek Akhir, maka hari ini Tanggal 18 Desember 2023, yang bertanda tangan di bawah ini :

I. Nama : Dea Ellyta
NIM : 1062006
Dosen Pembimbing : Ahmat Josi, M.Kom
NIP : 198908202019031015
Program Studi : D4 – Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak
Alamat : Jl. Depati Hamzah No.239

Dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama tim pelaksana Proyek Akhir yang berjudul "Aplikasi Pengenalan Kesenian kebudayaan Kepulauan Bangka Belitung Berbasis android di Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Kepemudaan Olahraga Provinsi Kepulauan Bangka Belitung" yang selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**

II. Nama : Pupung Patonah Damayanti, S.Sn, M.Sn
NIP : 19700818 200501 2 007
Jabatan : Pamong Budaya Ahli Muda (Su Koordinator Budaya dan Kesenian Tradisional)
Alamat : Gg. Lumba IV Gabek
yang selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

Dengan telah selesainya pekerjaan Kegiatan Proyek Akhir, sepakat untuk melakukan serah terima hasil pelaksanaan kegiatan pekerjaan tersebut, dengan ketentuan sebagai berikut :

Pasal 1

PIHAK PERTAMA dan **PIHAK KEDUA** telah melakukan kerja sama selama pengerjaan Proyek Akhir dan mengimplementasikan hasil Proyek Akhir berupa barang/peralatan/system: "Aplikasi Pengenalan kebudayaan Bangka Belitung" dan barang/peralatan/system tersebut telah berjalan atau berfungsi dengan baik.

Pasal 2

- (1) **PIHAK PERTAMA** menyerahkan kepada **PIHAK KEDUA** hasil Kegiatan Proyek Akhir berupa "Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Bangka Belitung".
(2) **PIHAK KEDUA** menerima penyerahan sebagaimana tersebut pada ayat (1) dari **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 3

Berita Acara Serah Terima ini dibuat dengan sesungguhnya, bermaterai cukup, dan dalam rangkap 2 (dua) dimana satu berkas dipegang oleh **PIHAK PERTAMA** dan satu berkas lainnya dipegang oleh **PIHAK KEDUA** yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

PIHAK KEDUA,
Yang Menerima,

Pupung Patonah Damayanti, S.Sn, M.Sn
NIP. 19700818 200501 2 007

PIHAK PERTAMA,
Yang Menyerahkan,



Dea Ellyta
NIM. 1062006

Mengetahui/Menyetujui
a.n Wakil Direktur I
Ketua Komisi Proyek Akhir

Nanda Pranandita, S.S.T., M.T.
NIP. 198604082014041001

Lampiran 5 Dokumentasi Pengujian Black box

Nama: Pupung P. Damayanti S.Sn., M. Sn. Pengujian Blackbox Testing

No	Aktivitas Pengujian	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Membuka Aplikasi	Aplikasi terbuka dan menu muncul	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
2.	Klik button Login	Aplikasi mengarahkan Login ke akun Google	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
3.	Klik menu Sejarah Bangka Belitung dan memilih Sejarah	Muncul gambar dan data tentang sejarah yang dipilih	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
4.	Klik menu komentar disetiap bagian Aplikasi	Muncul halaman untuk menulis komentar tentang informasi dari Aplikasi.	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
4.	Klik menu Kebudayaan Bangka Belitung (pakaian adat, adat istiadat, rumah adat, Senjata, kerajinan tangan dan makanan khas) kemudian memilih menu yang diinginkan	Muncul Data tentang Informasi kebudayaan yang dipilih	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
5.	Klik menu Kebudayaan Bangka Belitung dan memilih menu Tarian	Muncul data tentang Tariantarian yang ada di bangka Belitung dan didalamnya berisi link video yang mengarahkan ke Youtube	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
6.	Klik menu Kebudayaan Bangka Belitung dan memilih menu Lagu daerah	Muncul List lagu daerah yang ada di Bangka Belitung yang bisa didengarkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
7.	Klik menu Berita	Muncul List dari berita terkini atau terupdate	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
8.	Klik menu Quiz	Muncul Score, Soal, waktu, dan Pilihan jawaban A,B,C,D	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
9.	Menjawab Quiz dan mengklik button selanjutnya	Aplikasi berpindah untuk melanjutkan pertanyaan selanjutnya	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
11.	Selesai Menjawab Semua Quiz	Muncul Jumlah jawaban yang benar dan skor	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
12.	Klik skor dari Quiz	Akan muncul hasil-hasil skor yang telah dikerjakan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
13.	Klik Menu About	Muncul Tentang dari Aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
14.	Klik Menu Logout Gmail	Gmail Berhasil Logout	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak


Pupung P. Damayanti

Nama: *Feri Wardani, S.E*

Tanggal *22 Desember 2023*

No	Pertanyaan	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah tampilan keseluruhan pada Aplikasi ini menarik?					✓
2	Apakah Menu-menu pada Aplikasi ini mudah dipahami ?					✓
3	Apakah Aplikasi ini dapat berjalan dengan baik?					✓
4	Apakah fitur-fitur pada aplikasi ini mudah digunakan?				✓	
5	Apakah fitur-fitur yang disediakan sesuai dengan kebutuhan aplikasi?					✓
6	Apakah Aplikasi ini membantu anda dalam menemukan Kebudayaan yang ada di bangsa Belitung ?				✓	
7	Apakah anda merasa aplikasi ini mencakup kebudayaan yang beragam(misalnya seni, sejarah,tradisi)?					✓
8	Apakah dengan adanya Aplikasi ini membuat anda lebih tertarik dengan Kebudayaan yang ada di Bangsa Belitung?					✓
9	Apakah dengan adanya Quiz pada Aplikasi ini dapat mengukur tingkat pemahaman dan pengetahuan pengguna tentang kebudayaan yang ada di bangsa Belitung?					✓
10	Apakah dengan adanya Berita pada Aplikasi ini dapat memudahkan anda menemukan informasi-informasi terkini ?					✓

Keterangan: 1= Sangat tidak Setuju

2= Tidak Setuju

3= Netral

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Tanda Tangan

