

Aplikasi Android Pengenalan Kebudayaan Daerah Kepulauan Bangka Belitung

Dea Ellyta^{1*}, Ahmat Josi¹, Muhammad Setya Pratama¹

¹Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung, Sungailiat

*E-mail : deaellyta333@gmail.com

Received : 14 Mei 2024; Received in revised form : 19 Juli 2024; Accepted : 22 Agustus 2024

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: Application; Android; Culture; Kotlin; Scrum.

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 kebudayaan 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 untuk pengguna dihasilkan persentase memiliki presentase sebesar 87,8% yang berarti layak digunakan.

Kata kunci: Android; Aplikasi; Kotlin; Kebudayaan; Scrum.

1. PENDAHULUAN

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.

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 didaerahnya 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.

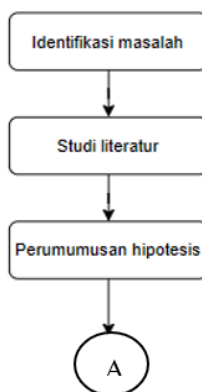
Teknologi seluler merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Kementerian Informasi dan Komunikasi menyebutkan penggunaan ponsel pintar atau smartphone telah mencapai 167 juta orang atau

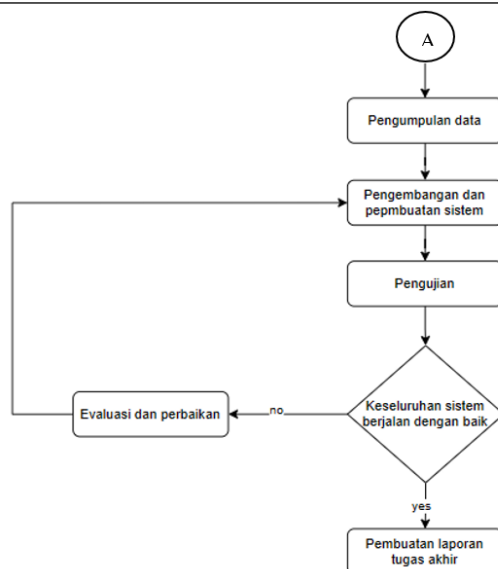
mencakup 89% dari total penduduk Indonesia. ukurannya yang kecil memudahkan pengguna untuk membawa smartphone dan mengaksesnya kapan saja diperlukan. Selain itu, fitur-fitur canggih pada smartphone memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas seperti mengakses internet, berkomunikasi dan 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 di daerah Kepulauan Bangka Belitung.

Berdasarkan latar belakang dan data diatas, 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.

2. METODE PENELITIAN

Tahapan penelitian dapat dilihat pada *flowchart* di Gambar 1.





Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

2.1. 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.

2.2. Studi Litelatur

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.

2.3. 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.

2.4. 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. 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.

2.5. 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*. Pengembangan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 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.

2.5.1. 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].

2.5.2. 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.

2. Perancangan *Activity Diagram*

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

2.5.3. 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
- *Xtensible Markup Language*(XML)
- *Emulator Android*
- *Kotlin*
- *Libraries dan Frameworks*
- *Firebase*
- *SDK android studio*
- *Browser Opera, Mozilla Firefox, Google Chrome*

2.5.4. 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.

2.5.5. 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.

2.5.6. 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 dan SOW yang telah terdefinisi [18].

2.6. Pengujian

Tahapan setelah pengembangan adalah tahap pengujian untuk menguji hipotesis yang telah dibuat.

2.6.1. 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.

2.6.2. Blackbox Testing

Pengujian *black box* akan fokus pada pengujian antarmuka untuk mengidentifikasi potensi kekurangan atau kesalahan dalam aplikasi, terutama terkait 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.

2.6.3. Pengujian dengan User Acceptance Testing (UAT)

User Acceptance Test (UAT) merupakan sebuah pengujian yang diperuntukkan kepada pengguna 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]. Indikator kategori dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator kategori penilaian

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

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil pengumpulan data

a. 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.

b. 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

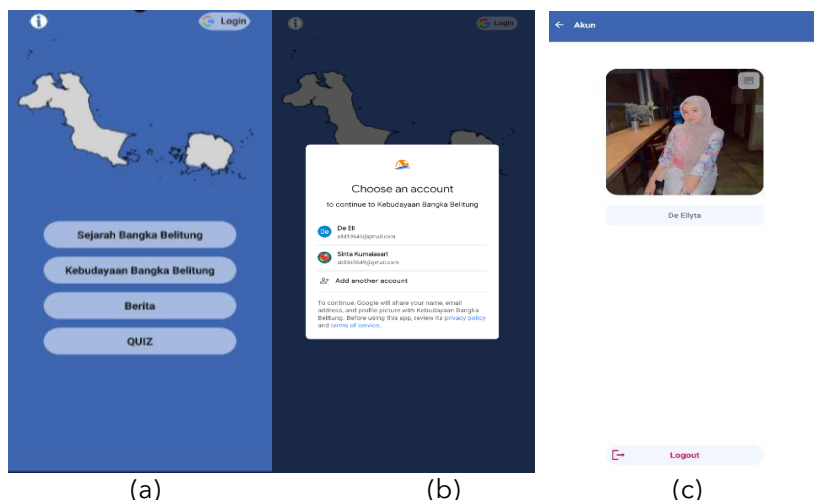
dilakukan dengan langsung mengamati kegiatan atau berbagai aspek kebudayaan yang menjadi fokus dari studi.

c. 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.

3.2. Tampilan Aplikasi

Halaman awal yang akan ditampilkan saat user pertama kali menggunakan aplikasi berupa *login* akun *google*, menu sejarah, kebudayaan, berita serta *quiz*. Halaman awal dapat dilihat pada Gambar 3.a. Tampilan halaman login seperti Gambar 3.b. Login pada aplikasi ini mengarahkan *Login* ke akun *google* dan setelah berhasil *login* maka tampilannya akan seperti pada Gambar 3.c.

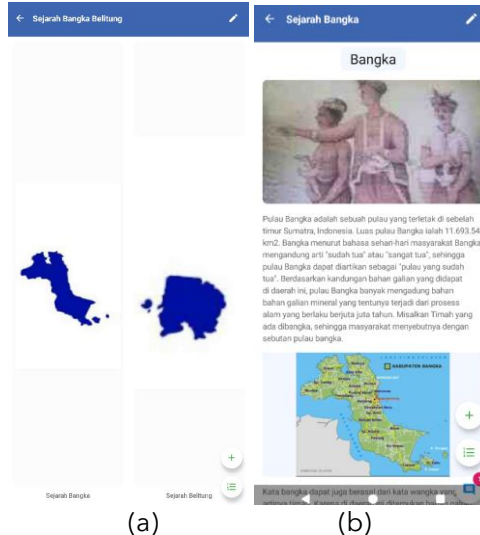


Gambar 3. (a) Halaman Awal, (b) Halaman Login, (c) Halaman Berhasil Login

3.2.1. Halaman Sejarah Bangka Belitung

Saat *user* memilih atau menekan Menu sejarah Bangka Belitung aplikasi akan berpindah halaman dan menampilkan Layout sejarah bangka dan sejarah Belitung, halaman ini *user* dapat memilih Sejarah yang diinginkan dengan cara disentuh. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 4.a. Selanjutnya

setelah *user* telah memilih sejarah yang diinginkan, aplikasi akan menampilkan halaman detail sejarah yang dipilih. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 4.b. Pada Gambar 4.b aplikasi menampilkan detail data-data dari sejarah yang dipilih. Di halaman ini pengguna dapat swipe kebawah dan keatas untuk melihat data secara lengkap.

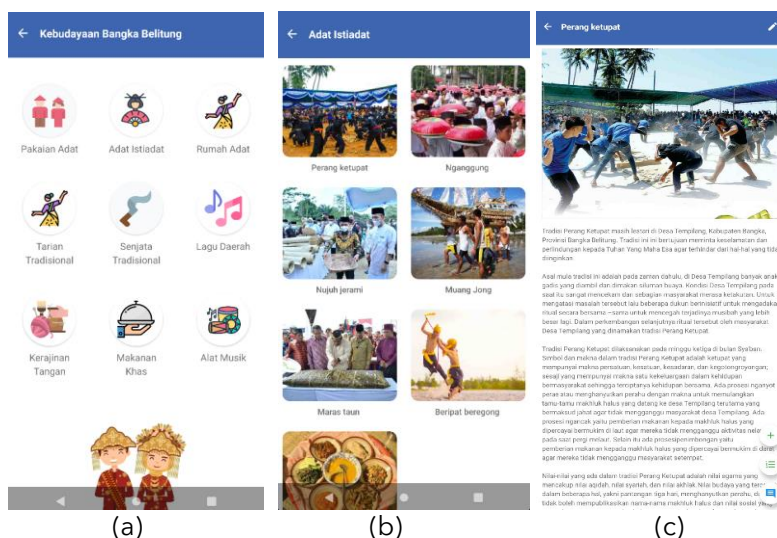


Gambar 4. (a) Halaman Sejarah, (b) Halaman Detail Sejarah

3.2.2 Halaman Kebudayaan Bangka Belitung

Saat *user* memilih atau menekan menu Kebudayaan Bangka Belitung maka aplikasi akan menampilkan halaman baru dan menampilkan menu dari Kebudayaan Bangka Belitung. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 5.a. Setelah *user* telah memilih menu kebudayaan yang diinginkan, aplikasi

akan menampilkan menu kebudayaan yang dipilih. Misalnya *user* memilih menu adat istiadat maka aplikasi akan menampilkan halaman *layout* pada Gambar 5.b. Aplikasi akan menampilkan daftar-daftar dari adat istiadat di Bangka Belitung. Dan Jika *user* menekan bagian Perang Ketupat maka aplikasi akan menampilkan seperti Gambar 5.c.



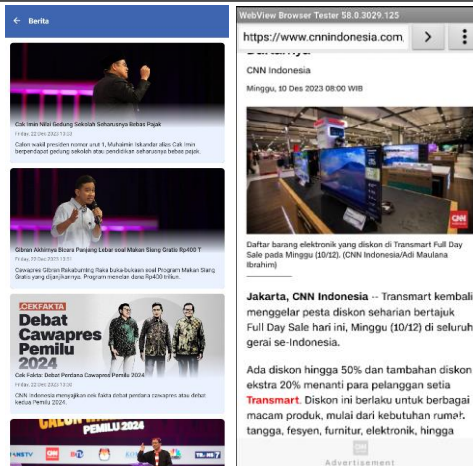
Gambar 5 (a) Tampilan Halaman Kebudayaan (b) Halaman menu kebudayaan adat istiadat (c) Halaman isi menu kebudayaan adat istiadat

Aplikasi akan menampilkan Informasi mengenai perang ketupat yang berisi gambar dan keterangannya. Di halaman ini pengguna juga dapat swipe kebawah dan keatas untuk melihat informasi selanjutnya

3.2.3. Halaman Berita

Saat *user* memilih atau menekan Berita maka aplikasi akan berpindah ke halaman baru

dan menampilkan *list* Materi dari berita tersebut. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 6.a. Setelah *user* memilih Berita yang diinginkan, aplikasi akan berpindah halaman berita dan menampilkan data dari berita yang dipilih. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 6.b.

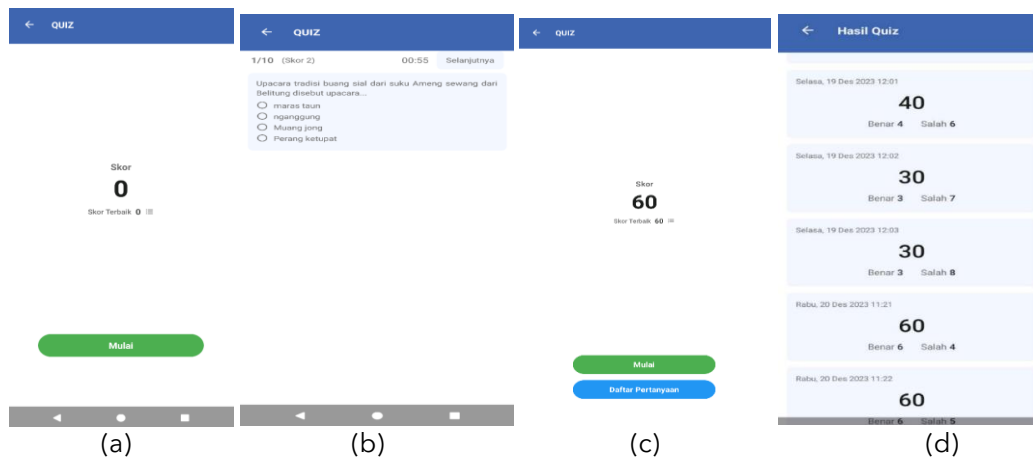


Gambar 6 (a) Halaman Isi Menu Kebudayaan Adat Istiadat (b) Tampilan Isi Berita

3.2.4. Halaman Quiz

Saat user memilih atau menekan Quiz maka aplikasi akan berpindah ke halaman baru dan menampilkan halaman Quiz. Jika user menekan tombol Mulai maka aplikasi akan berpindah ke halaman baru dan menampilkan halaman pertanyaan Quiz. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 7.a. Halaman ini akan menampilkan Score, Soal,

dan juga Pilihan Jawaban (A, B, C, D) yang bisa dipilih. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 7.b. Setelah Quiz selesai dikerjakan maka aplikasi akan menampilkan skor dari jawaban yang telah diisi. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 7.c. Jika User menekan tombol skor maka aplikasi akan menampilkan Hasil skor Benar salah, tanggal mengisi Quiz dan total skor. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 7.d.

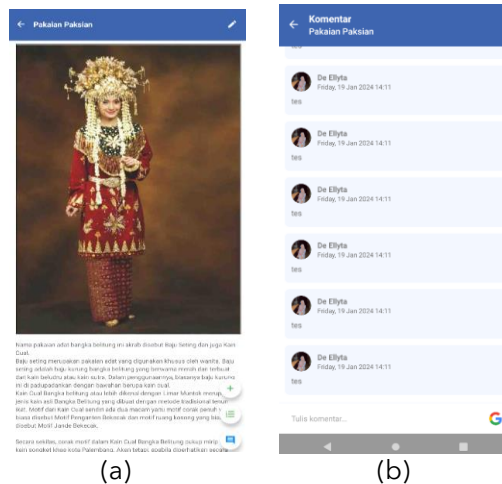


Gambar 7. (a) Halaman Quiz, (b) Tampilan Isi halaman Quiz, (c) Tampilan Selesai mengerjakan Quiz, (d) Tampilan Hasil Quiz

3.2.5. Halaman Komentar

Pada tiap-tiap isi menu pada aplikasi memiliki Button untuk Komentar misalnya seperti isi menu aplikasi pada Gambar 8.a. Jika Button komentarnya ditekan maka

aplikasi akan menampilkan halaman komentar dari isi menu pakaian adat. User dapat mengetik komentar dibagian bawah dan menekan kirim untuk memberikan komentar. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 8.b.



Gambar 8. (a) Halaman Menu Pakaian Adat (b) Halaman Isi Komentar

3.2.6. Halaman Tentang

Saat *user* memilih atau menekan button About maka aplikasi akan berpindah ke halaman tentang. Pada halaman ini aplikasi

menampilkan informasi tentang aplikasi berupa informasi Pembuat Aplikasi Pembimbing 1 dan Pembimbing 2. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman Tentang

4. SIMPULAN

Setelah serangkaian proses dalam penciptaan dan pengembangan aplikasi, dimulai dari proses penghimpunan data, analisis kebutuhan aplikasi, desain aplikasi, pembuatan kode aplikasi, hingga uji coba 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.

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] Eka Nurdiansyah, 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. 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>
- [7] 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>
- [8] 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. 6-12, 2021, doi: 10.23960/kolmputasi.v11i1.2959.
- [9] 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.
- [10] K. N. Cahyo, Martini, and E. Riana, "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan pada PT Brainmatics Cipta Informatika," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 45-53, 2019, [Online]. Available: <http://ejurnal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/44>