

Pemanfaatan Electronic Document and Record Management System (Edrms) Sebagai Dasar Penyusunan Tata Kelola Aset Museum

Dea Ayu Muthaharah
Informatika
deaayumuth@gmail.com

Abstrak

Aksara Lampung merupakan salah satu budaya dari Lampung yang di era teknologi saat ini ditinggalkan oleh kalangan masyarakat khususnya kalangan muda dikarenakan telah terpengaruh akan kemajuan teknologi saat ini sehingga kurangnya ketertarikan untuk mempelajari budaya Indonesia khususnya aksara Lampung, maka pentingnya mengenal aksara Lampung mulai dari sekolah dasar. Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah memberika media pembelajaran aksara Lampung tingkat sekolah dasar berbasis mobile. Metode pengembangan sistem menggunakan waterfall modell, serta untuk bahasa pemograman menggunakan java mobile. Evaluasi kesimpulan dengan menggunakan pengujian Black Box dan Kuisisioner. Dimana aplikasi yang diterapkan untuk tingkat sekolah dasar, sederhana, dan mudah diimplementasikan.

Kata kunci : aksara Lampung, java mobile, *Black Box*.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan suku dan budaya. Di setiap penjuru tanah air di Indonesia memiliki bahasa daerah yang dihormati, dipelihara, dan dijaga kelestariannya (E. Putri, 2022), (Ristiandika Arrahman, 2021), (Samanik & Lianasari, 2018). Namun seiring dengan perkembangan zaman, pembelajaran bahasa daerah sudah mulai ditinggalkan oleh kalangan masyarakat. Secara tidak langsung membuat aksara Lampung tidak menjadi pilihan masyarakat (Arwani & Firmansyah, 2013), (Firma Sahrul B, 2017), (Website & Cikarang, 2020). Hal ini terjadi karena masih banyak masyarakat yang tidak mengenal aksara Lampung dan kebanyakan masyarakat sulit menuliskan aksara Lampung karena dengan bentuk huruf yang tidak familiar dan sulit untuk dihafalkan (Firmansyah M et al., 2017), (N. U. Putri et al., 2020),(Wulandari, 2018). Masyarakat saat ini khususnya kalangan muda telah terpengaruh akan kemajuan teknologi sehingga mengakibatkan kurangnya ketertarikan untuk mempelajari budaya Indonesia khususnya aksara Lampung. Munculnya smartphone yang berbasis android, mengakibatkan menurunnya ketertarikan manusia terhadap buku sebagai media pembelajaran (Setri & Setiawan, 2020), (Mertania & Amelia, 2020), (Lestari & Wahyudin, 2020). Dibutuhkan adanya aplikasi berbasis android yang mampu menjadi media pembelajaran (E. Putri & Sari, 2020), (Apriyanti & Ayu, 2020).

Menyelamatkan, melestarikan serta membudayakan kembali aksara Lampung kepada masyarakat, melalui PERDA (2008) menyatakan “Pengenalan dan pengajaran bahasa dan aksara Lampung mulai jenjang kanak-kanak, sekolah dasar dan sekolah menengah yang pelaksanaannya disesuaikan dengan ketentuan yang diberlakukan di daerah, kondisi dan keperluan” (Firmansyah et al., 2017), (Suprayogi et al., 2021), (Samanik, 2021). Dinas pendidikan memasukkan pembelajaran bahasa dan aksara Lampung kedalam muatan lokal

bahasa daerah pada pendidikan tingkat sekolah dasar (Fithratullah, 2021), (Dakwah et al., 2021), (Robot, 2007).

Di Tingkat Sekolah Dasar pembelajaran mengenal aksara lampung dilakukan dengan cara menghafalkan huruf induk aksara, anak huruf, tanda baca, dan menggunakan metode tulis tangan kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, adapun kendala dari proses mengajar ialah sarana pembelajaran yang masih kurang memadai seperti buku paket aksara lampung (H Kara, 2014), (Firmansyah et al., 2018), (Pratama, 2018). Tetapi metode yang digunakan masih kurang karena sebagian besar anak didik tidak memiliki tabel aksara lampung yang kebanyakan hilang dan malas untuk membuka buku serta mengulang kembali pelajaran yang telah diberikan oleh guru tersebut, sehingga itu masih banyak sekali anak didik yang kurang memahami aksara lampung (Asia & Samanik, 2018), (Nindyarini Wirawan, 2018), (Keanu, 2018).

KAJIAN PUSTAKA

Aplikasi

Istilah aplikasi berasal dari bahasa Inggris “*application*” yang berarti penerapan, lamaran atau penggunaan. Aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu (Nurmalasari & Samanik, 2018), (Gita & Setyaningrum, 2018), (Sidiq & Manaf, 2020).

Aplikasi Mobile

Mobile dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari suatu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon *mobile* berarti bahwa terminal telepon dapat berpindah dengan mudah dari suatu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi (Webqual, 2022), (Hartanto et al., 2022). Sistem aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari suatu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi (Aldino & Sulistiani, 2020), (Sidiq et al., 2015), (Fithratullah, 2019).

Aplikasi Edukasi

Aplikasi adalah software yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan. Sebuah perangkat lunak disebut juga sebagai sistem perangkat lunak (Agustina & Utami, 2021), (Yudha & Utami, 2022), (Prayoga & Utami, 2021). Edukasi atau pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Gerai et al., 2021).

Bagan Alir Dokumen (Document Flowchart)

Bagan alir dokumen (Document Flowchart) atau disebut juga bagan alir formulir (Form Flowchart) atau Paperwork Flowchart merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya. Bagan alir dokumen ini menggunakan

simbol-simbol yang sama dengan yang digunakan didalam bagan alir system (Wahyuni et al., 2021), (Gustanti & Ayu, 2021), (R Arrahman, 2022).

Diagram Arus Data (*Data Flow Diagram*)

Diagram arus data merupakan diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan suatu arus data dari sebuah system (Pajar et al., 2017), (*MEMBIMBING Dan MENGUJI KP 2020.Pdf*, n.d.). Diagram arus data merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur (Kutipan et al., n.d.), (Artikel, 2020).

Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata dasar “ajar” yang bermakna petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Sedangkan kata “pembelajaran” sendiri memiliki arti proses, perbuatan, cara mengajar agar peserta didik mau belajar (Pustika, 2010), (Safitri et al., 2019).

Waterfall

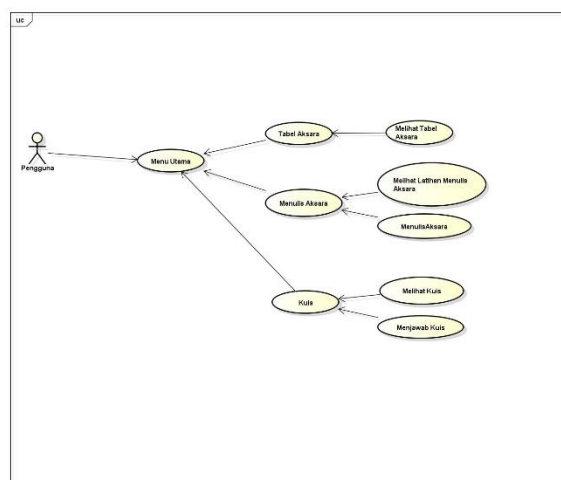
Waterfall sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*) (Ramdan & Utami, 2020).

MySQL

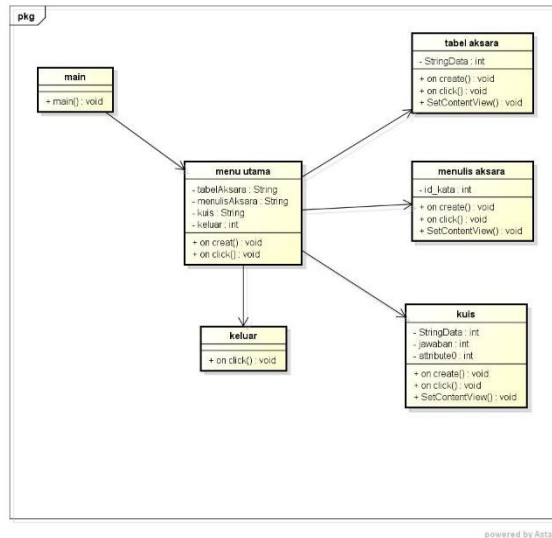
MySQL merupakan software yang tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *Open Source*. *Open source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat MySQL), selain itu tentu saja bentuk kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi (Siregar & Utami, 2021), (Wahyudi & Utami, 2021).

METODE

Diagram Use Case



Gambar 1 Use Case Diagram



Gambar 2 Class Diagram

HASIL DAN PEMBAHASAN

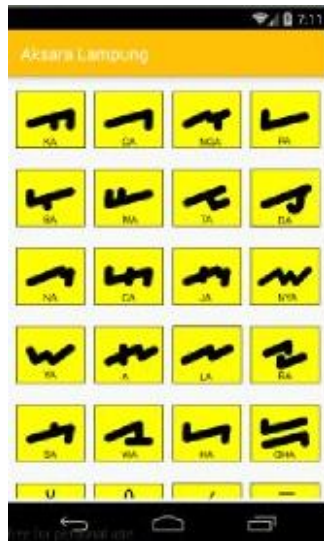
Implementasi

Pada bab ini merupakan hasil akhir dalam pembuatan sebuah sistem aplikasi mobile pembelajaran aksara lampung tingkat sekolah dasar yang akan di *implemetasi*-kan pada SD Negeri 1 PELITA Bandar Lampung. Setelah melakukan penelitian, evaluasi, perancangan dan pembuatan aplikasi yang telah jadi.

Tampilan Interface



Gambar 3 Tampilan Utama



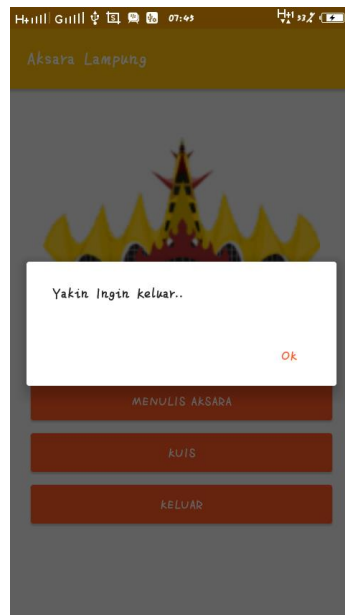
Gambar 4 Tampilan Tabel Aksara Lampung



Gambar 5 Tampilan Menulis Aksara



Gambar 6 Tampilan Form Kuis



Gambar 7 Tampilan Keluar

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diurai sebelumnya maka disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran lampung tingkat sekolah dasar berbasis android mudah digunakan. Hasil Aplikasi yang dibangun dapat diterapkan sebagai media pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar.

REFERENSI

- Agustina, E. T., & Utami, A. R. (2021). *STUDENTS ' INTERESTING WTH ENGLISH TEXT*. 11(3), 1–12.
- Aldino, A. A., & Sulistiani, H. (2020). Decision Tree C4. 5 Algorithm For Tuition Aid Grant Program Classification (Case Study: Department Of Information System, Universitas Teknokrat Indonesia). *Eduitic-Scientific Journal of Informatics Education*, 7(1).
- Apriyanti, D., & Ayu, M. (2020). Think-Pair-Share: Engaging Students in Speaking Activities in Classroom. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 13–19.
- Arrahman, R. (2022). Rancang Bangun Pintu Gerbang Otomatis Menggunakan Arduino Uno R3. *Jurnal Portal Data*, 2(2), 1–14. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/78>
- Arrahman, Ristiandika. (2021). Automatic Gate Based on Arduino Microcontroller Uno R3. *Jurnal Robotik*, 1(1), 61–66.
- Artikel, J. (2020). *HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW KARYA ILMIAH : PROSIDING* Komponen yang dinilai a . Kelengkapan unsur isi prosiding (10 %) b . Ruang lingkup dan kedalaman c . Kecukupan dan kemutakhiran data (30 %) d . Kelengkapan unsur dan kualitas Nil. 1–2.
- Arwani, M., & Firmansyah, M. A. (2013). Identifikasi Kerangka Pengetahuan Masyarakat Nelayan di Kota Bengkulu Dalam Kesiapsiagaan Bencana Sebagai Basis Dalam Merumuskan Model Pengelolaan Bencana. *Jurnal Dialog Penganggulangan Bencana*, 4(1), 57–64.
- Asia, J., & Samanik. (2018). Dissociative Identity Disorder Reflected in Frederick Clegg ' S Character in the Collectors Novel. *ELLiC*, 2(1), 424–431.
- Dakwah, J., Televisi, E., Pada, B., & Pandemi, M. (2021). *AL-IDZA ' AH AL-IDZA ' AH*. 12–

22.

- Firma Sahrul B, M. A. S. O. D. W. (2017). Implementasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Transformasi*, 12(1), 1–4.
- Firmansyah, M. A., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2017). Kampanye Pilpres 2014 dalam Konstruksi Akun Twitter Pendukung Capres. *Jurnal The Messenger*, 9(1), 79. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v9i1.430>
- Firmansyah, M. A., Mulyana, D., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2018). Kontestasi Pesan Politik dalam Kampanye Pilpres 2014 di Twitter: Dari Kultwit Hingga Twitwar. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 42. <https://doi.org/10.31315/jik.v16i1.2681>
- Firmansyah M, Lomi, A., & Gustopo, D. (2017). Meningkatkan Mutu Kain Tenun Ikat Tradisional Di Desa/Kelurahan Roworena Secara Berkesinambungan Di Kabupaten Ende Dengan Pendekatan Metode TQM. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri*, 3(1), 5–13. <https://doi.org/10.36040/jtmi.v3i1.171>
- Fithratullah, M. (2019). Globalization and Culture Hybridity; The Commodification on Korean Music and its Successful World Expansion. *Digital Press Social Sciences and Humanities*, 2(2018), 00013. <https://doi.org/10.29037/digitalpress.42264>
- Fithratullah, M. (2021). Representation of Korean Values Sustainability in American Remake Movies. *Teknosastik*, 19(1), 60. <https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.874>
- Gerai, S., Donald, M., Indriani, R., & Firmansyah, M. A. (2021). STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN MELALUI BTS MEAL OLEH RESTORAN MC . DONALDS DAN PERSEPSI KONSUMEN Abstrak. 3(1), 3–12.
- Gita, V., & Setyaningrum, Y. (2018). *Hedonism As Reflected in Hemingway ' S the Snows of*. 2, 450–456.
- Gustanti, Y., & Ayu, M. (2021). THE CORRELATION BETWEEN COGNITIVE READING STRATEGIES AND STUDENTS ' ENGLISH PROFICIENCY TEST. 2(2), 95–100.
- H Kara, O. A. M. A. (2014). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Hartanto, Y., Firmansyah, M. A., & Adhrianti, L. (2022). Implementation Digital Marketing Pesona 88 Curup in to Build Image for the Decision of Visit Tourist Attraction. *Proceedings of the 4th Social and Humanities Research Symposium (SoRes 2021)*, 658(SoRes 2021), 589–594. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220407.121>
- Keanu, A. (2018). Narrative Structure of the Minds of Billy Milligan Novel and Split Film. *2nd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*, 2, 440–444.
- Kutipan, K., Ulama, N., & Solihin, D. A. N. (n.d.). *Mutiara hikmah ulama*.
- Lestari, M., & Wahyudin, A. Y. (2020). Language learning strategies of undergraduate EFL students. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 25–30.
- MEMBIMBING dan MENGUJI KP 2020.pdf. (n.d.).
- Mertania, Y., & Amelia, D. (2020). Black Skin White Mask: Hybrid Identity of the Main Character as Depicted in Tagore's The Home and The World. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.33365/llj.v1i1.233>
- Nindyarini Wirawan, A. and S. (2018). *Sociopathic Personality Disorder in Humbert Humbert'S Character of Nabokov'S Lolita*. 2, 432–439. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/viewFile/3568/3394>
- Nurmalasari, U., & Samanik. (2018). A Study of Social Stratification In France In 19th Century as Portrayed in `The Necklace `La Parure` Short Story by Guy De Maupassant. *English Language & Literature International Conference*, 2, 2. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/view/3570>
- Pajar, M., Setiawan, D., Rosandi, I. S., & Darmawan, S. (2017). *Deteksi Bola Multipola Pada Robot Krakatau FC*. 6–9.

- Pratama, P. G. (2018). *Transgender Personality Reflected in Buffalo Bill ' S Character As Seen in Harris ' the Silence of the Lambs. 2*, 417–423.
- Prayoga, A., & Utami, A. R. (2021). *USE OF TECHNOLOGY AS A LANGUAGE LEARNING. 14*(3), 1–10.
- Pustika, R. (2010). Improving Reading Comprehension Ability Using Authentic Materials For Grade Eight Students Of MTSN Ngemplak, Yogyakarta. *Topics in Language Disorders, 24*(1), 92–93.
- Putri, E. (2022). An impact of the use Instagram application towards students vocabulary. *Pustakailmu.Id, 2*(2), 1–10.
- Putri, E., & Sari, F. M. (2020). Indonesian Efl Students' Perspectives Towards Learning Management System Software. *Journal of English Language Teaching and Learning, 1*(1), 20–24. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.244>
- Putri, N. U., Oktarin, P., & Setiawan, R. (2020). Pengembangan Alat Ukur Batas Kapasitas Tas Sekolah Anak Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik, 1*(1), 14–22. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.189>
- Ramdan, S. D., & Utami, N. (2020). Pengembangan Koper Pintar Berbasis Arduino. *Journal ICTEE, 1*(1), 4–8. <https://doi.org/10.33365/jictee.v1i1.699>
- Robot, S. N. (2007). *Sistem kontrol pergerakan robot beroda pematik api. 2007*(Snati), 1–4.
- Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2019). Research and Development, Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research, 22*(03), 377–396. <https://doi.org/10.33312/ijar.446>
- Samanik, S. (2021). Imagery Analysis In Matsuoka's Cloud Of Sparrows. *Linguistics and Literature Journal, 2*(1), 17–24.
- Samanik, S., & Lianasari, F. (2018). Antimatter Technology: The Bridge between Science and Religion toward Universe Creation Theory Illustrated in Dan Brown's Angels and Demons. *Teknosastik, 14*(2), 18. <https://doi.org/10.33365/ts.v14i2.58>
- Setri, T. I., & Setiawan, D. B. (2020). Matriarchal Society in The Secret Life of Bees by Sue Monk Kidd. *Linguistics and Literature Journal, 1*(1), 28–33. <https://doi.org/10.33365/lj.v1i1.223>
- Sidiq, M., & Manaf, N. A. (2020). Karakteristik Tindak Tutur Direktif Tokoh Protagonis Dalam Novel Cantik Itu Luka Karya Eka Kurniawan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, 4*(1), 13–21.
- Sidiq, M., Nurdjali, B., & Idham, M. (2015). Karakteristik dan Kerapatan Sarang Orangutan (*Pongo pygmaeus wurmbii*) di Hutan Desa Blok Pematang Gadung Kabupaten Ketapang Propinsi Kalimantan Barat. *Jurnal Hutan Lestari, 3*, 322–331.
- Siregar, A., & Utami, A. R. (2021). *ENGLISH LEARNING CURRICULUM IN JUNIOR HIGH. 8*(3), 2–9.
- Suprayogi, S., Samanik, S., & Chaniago, E. P. (2021). *Penerapan Teknik Mind Mapping , Impersonating dan Questioning dalam Pembelajaran Pidato di SMAN 1 Semaka. 02*(01), 33–39.
- Wahyudi, C., & Utami, A. R. (2021). *EXPLORING TEACHERS ' STRATEGY TO INCREASE THE MOTIVATION OF THE STUDENTS DURING ONLINE. 9*(3), 1–9.
- Wahyuni, A., Utami, A. R., & Education, E. (2021). the Use of Youtube Video in Encouraging Speaking Skill. *Pustakailmu.Id, 7*(3), 1–9. <http://pustakailmu.id/index.php/pustakailmu/article/view/62>
- Webqual, C. M. (2022). *Analisis Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Kawasan Agrowisata. 8*(1), 13–19.
- Website, B., & Cikarang, D. I. (2020). *Jurnal Informatika SIMANTIK Vol.5 No.2 September*

2020 *PENERAPAN METODE*. 5(2), 18–23.

Wulandari, G. H. (2018). Factors That Influence the Timeliness of Publication Offinancial Statements on Banking in Indonesia. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.33365/tb.v1i1.201>

Yudha, H. T., & Utami, A. R. (2022). the Effect of Online Game Dota 2 in Students' Vocabulary. *Pustakailmu.Id*, 2(1), 1–9.