

# PROSIDING SEMMAU 2017

SEMINAR NASIONAL & KONFERENSI  
SISTEM INFORMASI,  
INFORMATIKA & KOMUNIKASI

TEMA:  
E - BUSINESS SEBAGAI DAYA DUKUNG  
INDUSTRI KREATIF

Kupang, 25 November 2017

BUKU 3

ISBN: 978-602-73628-0-2



STIKOM UYELINDO KUPANG



# PROSIDING SEMMAU 2017

---

**Penulis,**  
Pemakalah SEMMAU 2017

**Penerbit,**  
STIKOM UYELINDO KUPANG

# PROSIDING SEMMAU 2017

---

## KOMITE

### Penulis:

Pemakalah Seminar Nasional & Konferensi Sistem Informasi, Informatika & Komunikasi (SEMMAU 2017)

ISBN : 978-602-73628-0-4

### Komite Program:

Prof. Daniel Herman Fredy Manongga, M.Sc., Ph.D. (UKSW)  
Prof. Dr. Ir. Eko Sedyono, M. Kom (UKSW)  
Prof. Mustafid (UNDIP)  
Prof. Dr.Ir. Kuswara Setiawan, M.T. (UPH)  
Dr. Ir. Rila Mandala, M.Eng. (ITB)  
Dr. Achmad Nizar, S. Kom., M.Kom. (UI)  
Ir. Dana Indra Sensuse, M.Lis., Ph.D. (UI)

### Penyunting:

Max ABR. Soleman Lenggu. S. Kom., M.T.  
Skolastika Siba Igon, S. Kom., M.T  
Reza Hardi Nugroho  
Henry Max Matchless Ratmo  
Fransiskus Xaverius Pey Tae  
Eko D. Rihibiha  
Yohana Stefania Pipa Wea  
Immanuel M. Laka  
Ritwan Banu  
Maissy P. Babar  
Frialdhy S. Ketty  
Maestryn A. Taeko  
Muhammad Bdariyadi  
Barnabas Sarbunan

### Desain Sampul:

Max Lenggu

### Redaksi :

#### Dapur Semmau

Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengembangan pada Masyarakat  
Jl. Perintis Kemerdekaan 1, Kayu Putih, Kupang, NTT, Indonesia.  
Telp.(0380)8554501, Fax (0380) 8554501  
Email : [semmau@uyelindo.ac.id](mailto:semmau@uyelindo.ac.id)  
<http://www.semmau.uyelindo.ac.id>.

### Penerbit :

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer (STIKOM) Uyelindo Kupang.  
Jl. Perintis Kemerdekaan 1, Kayu Putih, Kupang, NTT, Indonesia.  
Telp.(0380)8554501, Fax (0380) 8554501  
Email : [stikom@uyelindo.ac.id](mailto:stikom@uyelindo.ac.id)  
<http://www.uyelindo.ac.id>.

*Cetakan ketiga November 2017*

*Hak Cipta di Lindungi Undang-undang*

*Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.*

# PROSIDING SEMMAU 2017

---

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur selayaknya tercurah kehadirat Allah Yang Maha Kuasa yang tanpa henti mengucurkan rahmat dan karuniaNya, baik kurunia sehat, rejeki, kecerdasan, kemauan, dan bahkan juga karunia dalam bentuk kesadaran dan kemampuan bersyukur kepadaNya, dan dengan ijinnya Prosiding Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2017 dengan Tema “*E-BUSSINES* SEBAGAI DAYA DUKUNG INDUSTRI KREATIF” dapat kami terbitkan.

Buku Prosiding ini berisi sekumpulan *Paper* dari hasil penelitian ilmiah yang telah diseleksi, untuk dipresentasikan dalam kegiatan Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2017 dan bertempat di *Ballroom* Swiss Belinn Kristal Hotel Kupang Nusa Tenggara Timur pada tanggal 25 November 2017, kegiatan ini diikuti oleh peserta pemakalah yang berasal dari berbagai perguruan tinggi yang tersebar di kawasan Nusa Tenggara Timur (NTT), maupun di luar NTT, yang terdiri dari 26 makalah dari para peserta pemakalah.

Seminar Nasional yang bertemakan “*E-BUSSINES* SEBAGAI DAYA DUKUNG INDUSTRI KREATIF” ini menghadirkan pembicara utama berkelas nasional yakni Prof. Dr. Ir. Eko Sedyono, M. Kom.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Reviewer Paper dan pihak-pihak yang telah membantu penyelenggaraan Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2017 ini. Semoga prosiding ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Akhir kata, jika ada yang kurang berkenan selama penyelenggaraan kegiatan seminar maupun dalam penerbitan buku prosiding ini mohon dimaafkan. Semoga apa yang telah kita lakukan ini bermanfaat bagi kemajuan bangsa dan negara dimasa depan. Amin.

Kupang, November 2017  
Panitia,

Sumarlin

# PROSIDING SEMMAU 2017

---

## DAFTAR ISI

|  | Halaman   |
|--|-----------|
| <b>OPTIMALISASI PEMAHAMAN MATERI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DENGAN KONTEN BERBASIS MULTIMEDIA (STUDI KASUS PADA SMP SATU ATAP MORO – ENDE).</b><br><i>Agustinus Lambertus Suban.</i>                   | 394 - 399 |
| <b>APLIKASI PENILAIAN DOSEN DAN STAF PADA STIKOM ARTHA BUANA KUPANG BERBASIS ANDROID.</b><br><i>Ahmad Haidaroh, Fajar Riski Maulidan.</i>  | 400 - 408 |
| <b>PETA RUTE ANGKUTAN UMUM KOTA KUPANG BERBASIS <i>MOBILE GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEM</i></b><br><i>Benyamin Jago Belalawe, Benediktus Yoseph Bhae, Petrus Katemba.</i>                                      | 409 - 413 |
| <b>ANALISIS POPULARITAS WEBSITE PEMERINTAH KOTA DI SUMATERA SELATAN.</b><br><i>Dien Novita, Lisa Amelia Fransen</i>  | 414 -419  |
| <b>E-COMMERCE SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN USAHA KECIL DAN MENENGAH DALAM PEMASARAN KERIPIK HASIL INOVASI DI KOTA BOYOLALI.</b><br><i>Donna Setiawati.</i>   | 420 - 427 |
| <b>SISTEM INFORMASI PUBLIK RUMAH TANGGA MISKIN PADA KABUPATEN SUMBA TIMUR.</b><br><i>Edwin Ariesto Umbu Malahina, Emanuel Safirman Bata</i>  | 428 - 435 |
| <b>CARA PEMBERANTASAN HAMA TANAMAN KAKAO DENGAN METODE <i>MULTIMEDIA DEVELOP LIFE CYCLE</i> GUNA MENINGKATKAN PRODUKSI TANAMAN KAKAO BERBASIS ANDROID.</b><br><i>Febriyanti Alwisye Wara, Imelda Dua Reja.</i> | 436 - 439 |
| <b>PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELINTAS BATAS WILAYAH NEGARA RI DAN RDTL.</b><br><i>Fransiskus M.H. Tjiptabudi, Skolastika S. Igon.</i>   | 440 - 446 |
| <b>SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK PENENTUAN MINAT DENGAN METODE <i>ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS</i>.</b><br><i>Gregorius William Meno, Dony M. Sihotang, Tiwuk Widiastuti.</i>                               | 447 - 452 |
| <b>APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KARDIOVASKULER PADA PEREDARAN DARAH MANUSIA.</b><br><i>Imelda Dua Reja, Febriyanti Alwisye Wara, Bastian Texaniwin Nakoda.</i>                                  | 453 - 458 |
| <b>PEMANFAATAN APLIKASI PEMBELAJARAN BUDAYA TIMOR TENGAH SELATAN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN RASA CINTA TANAH AIR.</b><br><i>Mardhalia Saitakela, Skolastika S. Igon.</i>                                       | 459 – 462 |

## PROSIDING SEMMAU 2017

---

- PENGARUH PENERAPAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI TERHADAP KINERJA INDIVIDU PEGAWAI DI KOPERASI PEGAWAI NEGERI SIPIL BHAKTI HUSADA.** 463 – 467  
*Maria Florentina Rumba, Yosafat Pati Koten*
- SISTEM TEMU BALIK INFORMASI DOKUMEN TEKS MENGGUNAKAN VECTOR SPACE MODEL.** 468 – 473  
*Mariam Fatima Somu, Paulina Aliandu, Paskalis Andi Nani.*
- PENENTUAN LARVA TIRAM MUTIARA TERBAIK SEBAGAI PENGHASIL MUTIARA UNGGUL DENGAN LOGIKA FUZZY.** 474 – 481  
*Marselina Dorce Tlaan, Marinus I.J. Lamabelawa.*
- PEMETAAN TEMPAT WISATA KABUPATEN ROTE NDAO BERBASIS WEB GIS.** 482 – 486  
*Menhya Snae, Max ABR S Lenggu, Benediktus Y. Bhae.*
- DETEKSI CALON KREDITUR MOTOR DENGAN NAÏVE BAYES CLASSIFIER (STUDI KASUS: PT. FIF CABANG KUPANG).** 487 – 494  
*Miransyah Koroh, Marlinda Vasty Overbeek.*
- PENERAPAN GOOGLE MAPS DALAM MENENTUKAN LOKASI-LOKASI WIFI CORNER DI KOTA KUPANG BERBASIS ANDROID.** 495 – 498  
*Muhammad Harits Ardiyanto, Yohanes Suban Belutowe.*
- SISTEM TEMU BALIK DOKUMEN TEKS MENGGUNAKAN METODE BOOLEAN DAN TERM WEIGHT TF.IDF.** 499 – 504  
*Ni Putu Anggi Yuliani, Paulina Aliandu, Paskalis Andi Nani.*
- PENERAPAN METODE SMART (SIMPLE MULTI ATTRIBUTE RATING TECHNIQUE) DAN ALGORITMA K-NN (K-NEAREST NEIGHBOR) DALAM PENENTUAN STATUS KESEHATAN BAYI BARU LAHIR DI RUMAH SAKIT BHAYANGKARA KUPANG** 505 – 511  
*Omar Bilham Tamonob, Kornelis Letelay, Sebastianus Mola.*
- SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN CALON PENERIMA BEASISWA PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS NUSA NIPA MENGGUNAKAN METODE AHP.** 512 – 515  
*Petrus Wolo, Stefania Memen Tupen, Yosep P. Minggu.*
- FUTURE COMPUTING PROFESSION.** 516 – 522  
*Raul Bernardino, Hasibun Asikin*
- INFORMASI LOKASI DAERAH PENGHASIL KOMODITI UNGGULAN DI KABUPATEN KUPANG BERBASIS ANDROID.** 523 – 527  
*Remerta Noni Naatonis, Skolastika S. Igon.*
- PENERAPAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT PADA APLIKASI PEMASARAN KAIN TENUN IKAT KHAS FLORES BERBASIS ANDROID.** 528 – 534  
*Sumarlin, Dewi Angraini.*

## PROSIDING SEMMAU 2017

---

- DESAIN MODEL INFORMASI DANA DESA BERBASIS WEB (STUDI KASUS DESA TANINI KECAMATAN TAKARI KABUPATEN KUPANG).** 535 – 543  
*Yohanes Payong, Antonio Soares, Venansius A. K. Ga'a*
- ANALISA CITRA UNTUK KLASIFIKASI KAYU BANGUNAN.** 544 – 547  
*Yohanes Suban Belutowe*
- IMPLEMENTASI METODE *SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING* UNTUK SELEKSI PENERIMAAN BEASISWA BIDIK MISI DI POLITEKNIK NEGERI SAMARINDA.** 548 – 554  
*Yusni Nyura, Damar Nurcahyono.*

## PEMANFAATAN APLIKASI PEMBELAJARAN BUDAYA TIMOR TENGAH SELATAN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN RASA CINTA TANAH AIR

Mardhalia Saitakela<sup>1</sup>, Skolastika S. Igon<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, STIKOM Uyelindo Kupang

<sup>1</sup>[mardhaliasaitakela@gmail.com](mailto:mardhaliasaitakela@gmail.com), <sup>2</sup>[igonskolastika@yahoo.co.id](mailto:igonskolastika@yahoo.co.id)

### Abstrak

Masuknya budaya asing dikhawatirkan akan mempengaruhi anak-anak dan remaja masa kini tidak mengetahui budaya mereka berasal. Perlu dikenalkan kepada anak-anak secara visual terutama budaya Timor Tengah Selatan dengan menggunakan media multimedia, sehingga diharapkan dengan fasilitas ini akan tetap dapat melestarikan dan mempertahankan budaya tersebut.

Multimedia merupakan salah satu produk teknologi komunikasi dan informasi. Multimedia digunakan dalam banyak kegiatan yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi yang cepat dan akurat. Sebuah metode pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting pada suatu sistem pendidikan. Metode pembelajaran yang baik adalah mudah di pahami dan dimengerti oleh pengajar maupun yang diajarkan. Metode pembelajaran akan mudah dipahami dan dimengerti apabila penyajiannya dibuat lebih menarik, karena aplikasi yang digunakan berupa animasi gambar, suara dan lirik sehingga menarik digunakan dan dapat diikuti oleh anak-anak usia belajar dan bermain. Aplikasi ini memudahkan anak-anak untuk belajar dan mengenal budaya Indonesia, khususnya budaya Timor Tengah Selatan yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Timur.

**Kata kunci:** Aplikasi, Multimedia, Budaya dan cinta tanah air

### 1. PENDAHULUAN

Pengaruh budaya asing dalam kehidupan generasi muda saat ini sangatlah besar, hal ini dapat dilihat dari maraknya pemutaran film-film asing yang berisikan kebudayaan yang tak selaras dengan kebudayaan Indonesia, adanya paradigma di masyarakat yang menyebabkan budaya Indonesia kalah pamor di negerinya sendiri, banyak tanyangan lokal yang mengadopsi gaya, budaya serta nilai-nilai asing. Selain itu banyaknya generasi muda yang sama sekali tak mengenal kebudayaan Indonesia. Pengaruh budaya asing bagi para generasi muda ini menyebabkan banyak remaja yang melakukan penyimpangan-penyimpangan yang sudah tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku di Indonesia. Oleh karena itu perlu ditingkatkan pemahaman dan pengetahuan para generasi muda mengenai budaya Indonesia pada umumnya dan budaya lokal pada khususnya.

Saat ini pengetahuan tentang budaya sangatlah kurang, apalagi pada kalangan siswa-siswi serta pemuda-pemudi yang cenderung meniru budaya barat. Hal ini dikarenakan ini. Kurangnya pengetahuan siswa terhadap budaya lokal terlihat dari penelitian awal yang dilakukan oleh siswa Sekolah Dasar Inpres Naibonat Kabupaten Kupang. Dari 10 siswa hanya 3 siswa yang dapat menyebutkan budaya yang ada di Nusa Tenggara

Timor dan hanya 1 siswa yang mengetahui tentang budaya daerah Timor Tengah Selatan.

Untuk itu pengenalan dan pemahaman tentang budaya sangatlah penting bagi para pemuda sebagai generasi penerus, terutama pengenalan sejak dini kepada siswa-siswi karena mereka sebagai generasi penerus bangsa. Pengenalan tentang budaya yang ada di provinsi Nusa Tenggara Timur khususnya budaya daerah Timor Tengah Selatan (TTS) dapat dilakukan dengan cara memperkenalkan budaya lokal Timor Tengah Selatan yang beraneka ragam diantaranya Rumah Adat, Tarian Daerah, Upacara Adat, Makanan Khas, dan Pakaian Adat.

Kurangnya minat belajar dapat disebabkan oleh beberapa hal yaitu kurangnya bimbingan guru pada anak untuk tetap melestarikan dan mempertahankan budaya daerahnya sendiri dan kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengenalkan budaya pada anak. Untuk mempermudah pembelajaran Konten Lokal Budaya Timor Tengah Selatan tersebut, maka diperlukan sistem pembelajaran yang bersifat komputerisasi yang dikemas dalam suatu aplikasi berbasis *User interface* atau multimedia. Yang menjadi permasalahan pada penelitian ini adalah Bagaimana meningkatkan rasa cinta tanah air siswa melalui pemanfaatan aplikasi pembelajaran Konten

Lokal Budaya Timor Tengah Selatan Berbasis multimedia?''.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, animasi, audio, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file digital* (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik [6].

Dalam penelitian ini akan dikenalkan media pembelajaran berbasis multimedia yang desain dan tampilannya dibuat menarik sehingga tidak menimbulkan kesan membosankan atau rumit untuk digunakan. Pembelajaran budaya ini hanya fokus pada tradisi budaya dan aturan adat dari tiga suku yang ada di Timor Tengah Selatan yaitu suku Amanuban, Mollo, dan Amanatun. Dengan tujuan untuk meningkatkan rasa cinta tanah air siswa melalui pemanfaatan aplikasi pembelajaran budaya Timor Tengah Selatan.

## 2. METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian akan dilakukan di SD Inpres Naibonat Kabupaten Kupang. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah siswa SD kelas 5. Berdasarkan tujuan penelitian maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Jenis penelitian ini digunakan untuk memberikan gambaran pemanfaatan aplikasi pembelajaran budaya Timor Tengah Selatan sebagai upaya meningkatkan rasa cinta tanah air.

Jenis data primer didapat dari wawancara secara mendalam dengan pertanyaan pertanyaan terbuka yang diajukan kepada informan. Informan yang dimaksud adalah guru pengajar dan siswa kelas 5 SD Inpres Naibonat. Sedangkan data sekunder didapat dari buku kepustakaan, koran, majalah dan internet.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah memilih kelas eksperimen yaitu siswa kelas 5 SD Inpres Naibonat. Pada awal penelitian akan diberikan pretest (tes awal) yaitu tes yang diberikan kepada siswa sebelum dikenalkan budaya Timor Tengah Selatan. Sedangkan pada akhir penelitian akan diberikan posttest (tes akhir) yaitu tes yang diberikan kepada siswa setelah dikenalkan budaya Timor Tengah Selatan.

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan yaitu menganalisis data dengan cara :

### a. Reduksi data.

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi tidak perlu diartikan sebagai

kuantifikasi data. Cara reduksi data adalah sebagai berikut : a) Seleksi ketat atas data; b) Ringkasan atau uraian singkat; c) Menggolongkannya dalam pola yang lebih luas.

Reduksi data pada penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman peneliti terhadap data yang telah terkumpul dari hasil penelitian. Dalam hal ini, peneliti akan mengumpulkan informasi dan data dari narasumber dan dari informan lain mengenai pemanfaatan aplikasi pembelajaran budaya Timor Tengah Selatan untuk meningkatkan rasa cinta tanah air untuk dapat mengkaji penelitian secara detail.

### b. Sajian Data.

Sajian data merupakan suatu rakitan organisasi informasi, deskripsi dalam bentuk narasi yang memungkinkan simpulan peneliti dapat dilakukan. Sajian ini merupakan rakitan kalimat yang disusun secara logis dan sistematis, sehingga di baca, akan mudah dipahami berbagai hal yang terjadi dan memungkinkan peneliti untuk berbuat sesuatu pada analisis ataupun tindakan lain berdasarkan pemahamannya tersebut. Sajian data selain dalam bentuk kalimat, juga dapat berbagai jenis matriks, gambar atau skema, jaringan kerja berkaitan kegiatan, dan juga tabel sebagai pendukung narasinya. Semuanya dirancang guna merakit informasi secara teratur.

Penyajian data ini diawali dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru pengajar dan sebagian siswa yang menjadi objek penelitian ini.

c. Penarikan Simpulan dan Verifikasi. Simpulan akhir tidak akan terjadi sampai pada waktu proses pengumpulan data berakhir. Simpulan perlu verifikasi agar cukup mantap dan benar-benar dapat dipertanggungjawabkan. Perlu dilakukan aktifitas pengulangan untuk tujuan pemantapan, penelusuran data kembali dengan cepat, memungkinkan sebagai akibat pikiran kedua yang timbul melintas pada peneliti pada waktu menulis sajian data dengan melihat kembali sebentar pada catatan lapangan.

Selanjutnya proses validasi data, validasi data yaitu membuktikan bahwa apa yang diamati oleh peneliti sesuai dengan apa yang sesungguhnya ada dalam dunia kenyataan, dan apakah penjelasan yang diberikan menyesuaikan dengan yang sebenarnya ada atau terjadi. Validasi dalam penelitian ini menggunakan proses triangulasi dengan sumber data. Proses ini berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif [4].

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

SD Inpres Naibonat beralamat di Jalan Timor Raya Kecamatan Kupang Timur Kabupaten Kupang. Sekolah ini memiliki jumlah siswa dominan yang berasal dari masyarakat sekitar dan warga Eks Timor Leste.

Dalam kegiatan belajar mengajar, salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan oleh guru adalah mata pelajaran muatan lokal dan potensi daerah. Pada kurikulum pelajaran muatan lokal ini terdapat materi budaya daerah. Dalam hal ini setiap guru yang mengajar seharusnya dapat memperkenalkan budaya daerah khususnya budaya Timor Tengah Selatan.

Namun sesuai hasil wawancara dengan seorang guru wali kelas 5, bahwa kemampuan guru dalam mengajarkan mata pelajaran ini tidak mengenalkan budaya Timor Tengah Selatan secara mendetail. Pengenalan yang dilakukan hanya dengan memberikan materi teori untuk dibaca oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa di dalam kelas, yang diberikan melalui pertanyaan untuk menyebutkan rumah adat dan tarian adat Timor Tengah Selatan, kebanyakan dari siswa yang menyebutkan dengan benar beberapa rumah adat dan tarian adat.

Untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam mengenal rumah adat, tarian adat, pakaian adat dan makanan tradisional Timor Tengah Selatan, guru menyajikan ujian dengan cara setiap siswa diwajibkan mengenakan pakaian adat dan menyajikan tarian daerah Timor Tengah Selatan.

Setelah dilakukan observasi dan wawancara secara terbuka dengan guru dan siswa, maka selanjutnya dilakukan pengenalan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia dalam bentuk Quis untuk memperkenalkan budaya Timor Tengah Selatan yang sudah dibuat. Aplikasi ini mempunyai menu utama dimana terdapat 6 (enam) pilihan yaitu Rumah Adat, Tarian Adat, Upacara Adat, Makanan Khas, Seni Ukir & Hias, serta Pakaian Adat. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar 1:



Gambar 1. Tampilan Menu Utama

Selanjutnya jika memilih Menu Rumah Adat maka akan menampilkan pertanyaan (Quis) yang

berhubungan dengan Rumah Adat. Ketika memilih Tarian Adat maka akan menampilkan pertanyaan (Quis) yang berhubungan dengan Tarian Adat, begitu seterusnya untuk menu-menu yang lainnya. Tampilan setiap Menu berturut-turut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Tampilan Menu Rumah Adat



Gambar 3. Tampilan Menu Tarian Daerah

Setelah siswa dikenalkan dengan aplikasi pembelajaran budaya Timor Tengah Selatan ini, maka selanjutnya diberikan pertanyaan tertutup untuk menilai aspek kemudahan pemahaman dan aspek kemandirian siswa untuk mengetahui apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi ini dalam mempelajari budaya Timor Tengah Selatan.

Kuesioner dibagikan ke siswa kelas 5 yang berjumlah 25 orang yang terdiri dari perempuan sebanyak 12 orang dan siswa laki-laki sebanyak 13 orang. Umur siswa rata-rata 12 tahun.

Berdasarkan hasil kuesioner setelah siswa diperkenalkan dengan aplikasi pembelajaran budaya Timor Tengah Selatan berbasis multimedia ini maka pembahasan sebagai berikut :

Mayoritas responden menilai bahwa media pembelajaran ini memberikan pengetahuan yang lebih tentang materi budaya Timor Tengah Selatan untuk para siswa. Hal ini dapat dikatakan bahwa sebelum diperkenalkan media ini yaitu pada saat dilakukan observasi dan wawancara, hanya sedikit siswa yang mengetahui mengenai budaya Timor Tengah Selatan secara umumnya. Namun setelah aplikasi dijalankan, siswa menilai bahwa aplikasi ini dapat memberikan pengetahuan yang lebih tentang budaya Timor Tengah Selatan.

Mayoritas responden menilai bahwa materi budaya Timor Tengah Selatan yang disajikan pada media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah. Hal ini karena teknik penyajian materi budaya Timor Tengah Selatan tidaklah rumit. Aplikasi ini menyediakan pilihan menu Quis, seperti Pakaian Daerah, Makanan Daerah, Rumah Adat, Tarian Adat, Upacara Adat, Seni Ukir dan dan Hias, hanya dengan mengklik salah satu pilihan Quis yang akan dimainkan seperti pada gambar 2 hingga gambar 4. Pengguna dapat mengklik play atau start untuk memainkan Quis yang dipilih seperti gambar 3 dan gambar 4.

Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat lebih mengetahui budaya dari suku di Timor Tengah Selatan. Namun sebagian siswa belum memiliki pengetahuan yang lebih mengenai budaya Timor Tengah Selatan tersebut, hal ini dikarenakan dibutuhkan waktu yang lebih bagi para siswa untuk menguasai dan melafalkan budaya Timor Tengah Selatan, serta faktor minat atau tidak minatnya siswa terhadap budaya Timor Tengah Selatan dan lebih berminat terhadap bidang bakat yang lainnya.

Mayoritas responden menilai bahwa latihan soal atau pernyataan-pernyataan dalam media pembelajaran menuntun siswa untuk memahami materi dan latihan dalam media pembelajaran, sebagian besar siswa dapat mengerjakan dengan mudah. Sebelum siswa mencoba menebak jawaban yang benar terhadap soal yang diberikan berdasarkan pilihan Quis yang dipilih oleh siswa, maka siswa terlebih dahulu mempelajari budaya Timor Tengah Selatan berkaitan dengan jenis Quis yang dipilih.

Dalam aspek kemandirian siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini, mayoritas responden menilai baik. Siswa tertarik mempelajari materi dengan menggunakan media pembelajaran ini, karena dengan menggunakan aplikasi ini siswa mempunyai kesempatan untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, siswa merasa mudah untuk mengulangi materi soal yang belum dipahami serta media pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar mandiri dirumah, karena aplikasi ini bisa diinstall di Laptop ataupun PC.

Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh [8] yaitu membuat aplikasi pembelajaran memperkenalkan lagu-lagu daerah berbasis multimedia untuk meningkatkan rasa cinta tanah air bagi siswa SD. Dan mendukung penelitian [7] yaitu membuat aplikasi pembelajaran memperkenalkan anak-anak agar belajar mengenal lagu nasional. Yang membedakan dengan penelitian ini adalah memperkenalkan budaya Timor Tengah Selatan melalui media Quis untuk berbagai jenis budaya seperti Pakaian Adat, Rumah Adat, Tarian Tradisional, Makanan Khas Daerah Timor Tengah

Selatan, Upacara Adat bahkan Seni Ukir dan Hias dari daerah Timor Tengah Selatan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dari beberapa narasumber di SD Inpres Naibonat Kabupaten Kupang, mengenai pemanfaatan aplikasi pembelajaran budaya Timor Tengah Selatan berbasis multimedia ini dapat disimpulkan bahwa siswa senang dan bersemangat belajar budaya Timor Tengah Selatan karena dapat mengetahui lebih banyak mengenai budaya Timor Tengah Selatan. Serta dengan mempelajari aplikasi pembelajaran ini dapat menumbuhkan dan meningkatkan rasa cinta tanah air.

#### REFERENSI

- [1] Budiarti, Mega. 2013. Aplikasi Lagu-lagu Daerah Kepada Anak Berbasis Multimedia. Skripsi tidak dipublikasikan. STIKOM Uyelindo Kupang.
- [2] Depdiknas. 2003. Kurikulum Berbasis Kompetensi. Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas. Jakarta
- [3] Hamalik, Oemar. 2008. Kurikulum dan Pembelajaran. Bumi Aksara
- [4] Moleong. 1998. Metodologi Penelitian Kualitatif. CV. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- [5] Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Ketiga. Cetakan Ketiga. Balai Pustaka.
- [6] Rosch. 1996. Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Diterjemahkan oleh: Munir. Alfabeta. Bandung.
- [7] Suwardi. 2010. Aplikasi Multimedia Interaktif untuk Memperkenalkan Lagu-lagu daerah Nasional kepada Anak. Skripsi. Amikom. Yogyakarta
- [8] Wenggo, A. F., Menhya, Snae. 2015. Pemanfaatan Aplikasi Pengenalan Lagu-lagu Daerah Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Rasa Cinta Tanah Air. Jurnal HOAQ-Teknologi Informasi, Vol. 6, No. 2, Desember. 2015. STIKOM Uyelindo. Kupang
- [9] Yani, Rahmi. 2012. Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Suara Hewan pada Anak Usia Dini. Skripsi. STIKOM Uyelindo. Kupang.
- [10] Yuniar, Lay. 2012. Aplikasi Pembelajaran Hukum-hukum Fisika Dasar. Skripsi tidak dipublikasikan. STIKOM Uyelindo. Kupang.

# STIKOM UYELINDO KUPANG

PROGRAM STUDI :  
SISTEM INFORMASI (S1) TERAKREDITASI  
TEKNIK INFORMATIKA (S1) TERAKREDITASI  
TEKNIK INFORMATIKA (D3) TERAKREDITASI

Jalan Perintis Kemerdekaan I -Kayu Putih Kupang-NTT

Telp; 0380-8554500, 85554499, Fax.0380-8554502

Website: <http://www.uyelindo.ac.id>

Website: <http://www.semmanu.uyelindo.ac.id>

Email: [stikom@uyelindo.ac.id](mailto:stikom@uyelindo.ac.id), [semmanu@uyelindo.ac.id](mailto:semmanu@uyelindo.ac.id)



ISBN



978-602-73628-0-2