



Aplikasi Peninggalan Sejarah Kerajaan Siak Sri Indrapura di Kabupaten Siak Berbasis Android

Nopal Parhan¹, Ira Puspita Sari², Diki Arisandi³

^{1,2,3} Teknik Informatika, Universitas Abdurrah

e-mail: [1nopal@univrab.ac.id](mailto:nopal@univrab.ac.id), [2ira.puspita.sari@univrab.ac.id](mailto:ira.puspita.sari@univrab.ac.id), [3dikiarisandi@univrab.ac.id](mailto:dikiarisandi@univrab.ac.id)

Abstrak

Riau merupakan provinsi yang kaya akan sejarah, banyak terdapat bangunan-bangunan peninggalan bersejarah, salah satunya adalah Istana Siak Sri Indrapura yang biasa dikenal sebagai Istana Siak. Istana ini merupakan peninggalan bersejarah dari Kerajaan Siak yang dahulunya dihuni oleh Sultan Siak. Istana Siak ini terletak di daerah Siak, Provinsi Riau. Istana Siak lebih diminati sebagai objek wisata untuk foto-foto dan piknik bersama keluarga. Salah satu cara untuk melestarikan bangunan peninggalan sejarah adalah dengan membuat media informasi yang memanfaatkan teknologi berbasis android. Kabupaten ini sejak dulunya dikenal dengan Kerajaan Siak yang megah. Hal ini dapat dibuktikan dengan masih banyaknya situs-situs peninggalan sejarah yang terdapat di Kabupaten Siak yang ada hingga saat ini. Potensi sejarah ini menjadi salah satu aset besar bagi Siak untuk mengembangkan kepariwisataan Siak. Salah satunya yang paling terkenal adalah Istana Siak. Tujuan penelitian ini adalah Untuk menghasilkan media informasi peninggalan kebudayaan kerajaan siak berbasis android .

Kata kunci: aplikasi, media informasi, sejarah, android studio

Abstract

Riau is a province that is rich in history, there are many historical heritage buildings, one of which is the Siak Sri Indrapura Palace which is commonly known as the Siak Palace. This palace is a historical legacy from the Siak Kingdom which was previously inhabited by the Sultan of Siak. Siak Palace is located in the Siak area, Riau Province. The Siak Palace is more in demand as a tourist attraction for photos and picnics with the family. One way to preserve historical heritage buildings is to create information media that utilize Android-based technology. This district has long been known as the majestic Siak Kingdom. This can be proven by the large number of historical heritage sites in Siak Regency that exist today. This historical potential is one of the great assets for Siak to develop Siak tourism. One of the most famous is Siak Palace. The purpose of this research is to produce information media of the cultural heritage of the Siak kingdom based on android.

Keywords: application, information media, history, android studio

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang begitu cepat, khususnya pada teknologi mobile[1]. Saat ini handphone tidak hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi saja, melainkan banyak kegiatan-kegiatan lain yang dapat dilakukan seperti memutar musik, memutar video, sosial media, berbisnis, media pembelajaran dan lain-lain[2], [3]. Di samping teknologi perangkat keras (hardware) yang berkembang, teknologi aplikasi perangkat lunak (software) handphone juga berkembang pesat[3]–[5]. Seperti perkembangan sistem operasi handphone mulai dari Ms. Windows Mobile, RIM, Symbian, dan sampai yang terbaru adalah Android. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak[6], [5].

Riau merupakan provinsi yang kaya akan sejarah, banyak terdapat bangunan-bangunan peninggalan bersejarah, salah satunya adalah Istana Siak Sri Indrapura yang biasa dikenal sebagai Istana Siak[5], [7]. Istana ini merupakan peninggalan bersejarah dari Kerajaan Siak yang dahulunya dihuni oleh Sultan Siak[2]–[13]. Istana Siak ini terletak di daerah Siak, Provinsi Riau. Istana Siak lebih diminati sebagai objek wisata untuk foto-foto dan piknik bersama keluarga. Salah satu cara untuk melestarikan bangunan peninggalan sejarah adalah dengan membuat media informasi yang memanfaatkan teknologi berbasis android. Kabupaten ini sejak dulunya dikenal dengan Kerajaan Siak yang megah. Hal ini dapat dibuktikan dengan masih banyaknya situs-situs peninggalan sejarah yang terdapat di Kabupaten Siak yang ada hingga saat ini. Potensi sejarah ini menjadi salah satu aset besar bagi Siak untuk mengembangkan kepariwisataan Siak. Salah satunya yang paling terkenal adalah Istana Siak[14], [10].

Hingga saat ini informasi Kabupaten Siak diperlukan inovasi dalam media informasi peninggalan sejarah Kerajaan Siak yang membantu meningkatkan kunjungan. Media informasi adalah sebuah media yang digunakan untuk menginformasikan, meningkatkan ketertarikan dan minat masyarakat tentang Sejarah kerajaan Siak Sri Indrapura. Diperlukan media yang dapat memberikan gambaran kondisi peninggalan peninggalan kerajaan Siak Sri Indrapura tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan berupa teknologi aplikasi mobile[11]–[13].

Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin membuat aplikasi yang berjudul “Aplikasi Peninggalan Sejarah Kerajaan Siak Berbasis Android”. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah dan memperkenalkan sejarah peninggalan kerajaan Siak Sri Indrapura agar menarik minat masyarakat akan tentang sejarah kerajaan Siak.

2. Metode Penelitian

Pada bab ini akan dibahas objek penelitian yang akan dipilih yaitu Aplikasi Peninggalan Sejarah Kerajaan Siak. Sehingga dapat diketahui dan dipahami bagaimana desain sistem dan rancangan aplikasi ini bekerja. Pada perancangan ini langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat kerangka penelitian. Adapun langkah-langkah penelitian terdapat pada gambar berikut



Gambar 1. Kerangka Kerja

1. Tahap Identifikasi masalah

Langkah paling awal yang harus dilakukan dalam penyusunan penelitian setelah memperoleh dan menentukan topik penelitian adalah mengidentifikasi permasalahan yang hendak dipelajari. Identifikasi ini dimaksud sebagai penegasan batas-batas permasalahan, sehingga cakupan penelitian tidak keluar dari tujuan. Hasil dari identifikasi masalah menjadi latar belakang dalam melakukan perumusan masalah yang akan menjadi objek penelitian. Masalah yang diidentifikasi adalah masih sulitnya mendapatkan informasi atau situs peninggalan peninggalan sejarah kerajaan Siak Sri Indrapura. Belum adanya Aplikasi Android untuk mengakses peninggalan sejarah.

2. Pengumpulan Data

Data-data yang diperoleh sebagai dasar dalam penyusunan laporan ini diambil dengan menggunakan beberapa metode, yaitu:

- a. Observasi Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara langsung ke Istana Siak, di Kabupaten Siak.
- b. Wawancara Penulis melakukan wawancara secara langsung dengan para pegawai istana dan ahli sejarah kerajaan siak.

3. Tahap Analisa Kebutuhan

Merupakan analisa terhadap analisis materi, analisis kebutuhan aplikasi, dan karakteristik sasaran pengguna.

4. Tahap Desain dan Perancangan

Tahap ini merupakan proses desain yang akan menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perencanaan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum diimplementasikan. Berikut merupakan desain dan perancangan interface, yaitu: lowchart Aplikasi Peninggalan Sejarah Berikut merupakan gambar flowchart aplikasi Peninggalan Sejarah Kerajaan Siak berbasis Android.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Tampilan User

Halaman Menu Utama . Halaman menu utama berisi 7 menu diantaranya : menu Sejarah , Peninggalan , Galeri , Quis , Map , Video dan Tentang.



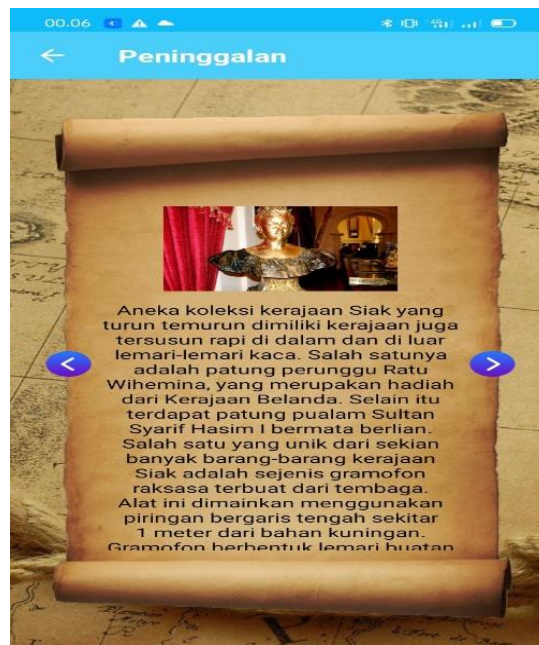
Gambar 2. Tampilan halaman Menu Utama

Tampilan Halaman Sejarah berisi informasi Sejarah Kerajaan Siak.



Gambar 3. Tampilan halaman Sejarah

Tampilan Halaman Peninggalan berisi informasi Peninggalan.



Gambar 4. Tampilan halaman Peninggalan

Tampilan Halaman Galeri berisi Foto Galeri Pahlawan dan Keteranganannya.



Gambar 5. Tampilan halaman Maps

Tampilan Halaman Maps berisi Alamat dan koordinat Kerajaan Siak.

3.2 Pengujian

Pengujian aplikasi Peninggalan sejarah kerajaan Siak menggunakan black box. Black box testing merupakan jenis testing yang lebih berkonsentrasi terhadap isi dari perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Sehingga para tester memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah “kotak hitam” yang tidak penting dilihat dari isinya, tapi cukup dikenali proses testing dibagian luar Black box digunakan karena untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari media sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

Tabel 1. Pengujian Black box Aplikasi Peninggalan Kerajaan Siak

No	Input	Fungsi	Output	Hasil
1.	Klik Aplikasi	Membuka Aplikasi	Menampilkan Halaman Utama	Sesuai
2.	Klik Menu Sejarah	Masuk Ke halaman Sejarah	Menampilkan Halaman Sejarah.	Sesuai
3.	Klik Menu Peninggalan	Masuk Ke halaman Peninggalan	Menampilkan Halaman Peninggalan.	Sesuai
4.	Klik Menu Galeri	Masuk Ke halaman Galeri	Menampilkan Halaman Galeri	Sesuai
5.	Klik Quiz	Masuk Ke halaman Quiz	Menampilkan Halaman Quiz	Sesuai

6.	Klik Map	Masuk ke halaman Map (peta)	Menampilkan Halaman Map	Sesuai
7.	Klik Video	Masuk ke halaman Video	Menampilkan Halaman Video	Sesuai
8.	Klik Menu Tentang	Masuk Ke halaman Tentang	Menampilkan Halaman Tentang	Sesuai
9.	Klik Tombol Exit	Keluar Dari Aplikasi	Keluar Dari Aplikasi	Sesuai

Dilihat dari tabel 4.1 hasil uji black box dari 9 poin yang diujikan maka disimpulkan hasilnya semua baik dan sesuai dengan yang diharapkan dan berjalan sesuai fungsinya .

4. Kesimpulan

Dari penelitian dan pembahasan aplikasi peninggalan sejarah ini, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa Aplikasi Peninggalan Sejarah kerajaan Siak ini di buat menggunakan android studio dan firebase sebagai database penyimpanan, aplikasi android ini dibuat bertujuan sebagai media informasi dan meningkatkan minat masyarakat dalam mengetahui sejarah kerajaan Siak Sri Indrapura dan Pengujian Aplikasi ini menggunakan Pengujian Black Box . Terdiri dari 9 aspek dengan seluruh aspek sesuai dengan apa yang diharapkan.

Daftar Pustaka

- [1] M. H. Abdurrohman, D. Setiawan, and L. Trisnawati, "Model Rancangan Aplikasi Promosi Usaha Rempah Menggunakan Design Thinking," vol. 5, no. 1, pp. 29–36, 2021.
- [2] M. P. Efendy, D. Setiawan, and U. Abdurrab, "Perancangan Aplikasi Makanan Empat Sehat Lima Sempurna," vol. 5, no. 1, pp. 13–19, 2021.
- [3] D. Setiawan, "Implementasi Bahasa Pemrograman Java Untuk Pengontrolan Aset Kantor Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Provinsi Sumatera Barat," *Edik Inform.*, vol. 1, pp. 113–122, 2017, [Online]. Available: <http://ejournal.stkip-pgri-sumbar.ac.id/index.php/eDikInformatika/article/view/1452>.
- [4] R. N. Putri, D. Setiawan, denieke wanita marwan Warman, Y. Desnelita, Gustientiedina, and Irwan, "Peningkatan Kualitas Pelayanan Kesehatan Dengan Sosialisasi Pelaksanaan Posyandu Pada Masa Pandemi Covid 19 Dan Penerapan Aplikasi Mobile Posyandu Q," *Lab. Penelit. dan Pengemb. FARMAKA Trop. Fak. Farm. Univ. Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, vol. 01, no. April, pp. 5–24, 2016.
- [5] C. (2016). S, K. G. D., Eviyanti, A., Kom, S., Gelam, J. R., & Sidoarjo, "Media pembelajaran sejarah kerajaan di indonesia ' t-low(tak lekang oleh waktu) ' berbasis android.," 2016.
- [6] A. N. Ardhita, "Aplikasi Tentang Sejarah Kerajaan-Kerajaan Di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Kelas 5 Sd Berbasis Android Mobile.," p. Program Studi Teknik Informatika Fakultas Komunika, 2014, [Online]. Available: http://eprints.ums.ac.id/31298/11/NASKAH_PUBLIKASI.pdf.
- [7] A. Hendini, "Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak).," *J. KHATULISTIWA Inform.*, 2016.
- [8] M. Anas, J., & Sumbawati, "Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android Mata Kuliah Kecerdasan Buatan Di Jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Surabaya. Jurnal It-Edu.," 2020.
- [9] A. N. Ardhita, "Aplikasi Tentang Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Kelas 5 SD Berbasis Android Mobile (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).," 2014.
- [10] S. P. Y. Dwinata, R. A., Efendi, R., & S, "Application Design of Periodic Table of Elements and Formulation of Chemical Compounds from Basic Chemical Elements Based on Android. Rekursif, 4(2), 177.," 2016.

- [11] K. Khairiah, “Menelusuri Jejak Arkeologi di Siak,” 2015.
- [12] & K. (2017) Listianto, F., Fauzi, Irviani, R., “Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu. Jurnal TAM (Technology Acceptance Model), 8(2), 146–152.,” 2017.
- [13] D. Mulyawan, A., & Novia, “Aplikasi pembayaran pajak kendaraan bermotor online berbasis web (studi kasus di samsat soreang kab. bandung).,” 2016.
- [14] S. Adrianto, “Aplikasi Tata Cara Pengurusan Jenazah Islam Berbasis Android. 12(2), 26–32,” 2020.