

## Digitalisasi Kebudayaan Keraton Kanoman Cirebon

**Ibnu Amal Fadhilah<sup>\*</sup>, Irlan Fardani**

Prodi Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

<sup>\*</sup>ibnuamal2000@gmail.com, irlan128@gmail.com

**Abstract.** Keraton Kanoman is one of the most historical cultural heritages in Cirebon City. Currently, the Canoman Palace still does not have an introduction media other than social media such as Instagram, Facebook, and Youtube. The purpose of this study is to design and create an android-based digital application. The application is a form of innovation in the digitization of culture at the Cirebon Canoman Palace. The benefit of this research is to make it easier for people to get to know the culture in the Cirebon Canoman Palace. In addition, this research can also be an innovation in the application of Smart City in Cirebon City, especially in the field of tourism. This research uses qualitative methods. Data or sample collection is carried out using four ways, namely observation, documentation, interviews, and literature studies. The data obtained is then processed to be packaged in a digital application. In designing and making applications, the Agile method is used which consists of six stages, namely Planning, Implementation, Testing, Documentation, Deployment, and Maintenance. Application creation is done by utilizing Android Studio software. The scope of this study is the Cirebon Canoman Palace. In the research conducted, there were four categories of data used, namely building sites, palace history, heirloom objects, as well as customs and rituals. The result of the study is an android-based digital application called DIGICIREBON. The application has several features that display building sites, heirloom objects, palace history, as well as customs and rituals. Each of these features comes with a description, photos, and videos. The compiled application is interactive with the availability of rating and review features.

**Keywords:** *Digitalization, Culture, Innovation, Android, Kanoman Palace.*

**Abstrak.** Keraton Kanoman merupakan salah satu cagar budaya yang sangat bersejarah di Kota Cirebon. Saat ini, Keraton Kanoman masih belum memiliki media pengenalan selain media sosial seperti Instagram, Facebook, dan Youtube. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat sebuah aplikasi digital berbasis android. Aplikasi tersebut merupakan bentuk dari inovasi dalam digitalisasi kebudayaan di Keraton Kanoman Cirebon. Manfaat penelitian ini adalah untuk memudahkan masyarakat untuk mengenal kebudayaan yang ada di Keraton Kanoman Cirebon. Disamping itu, penelitian ini juga dapat menjadi sebuah inovasi dalam penerapan Smart City di Kota Cirebon khususnya pada bidang pariwisata. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pengambilan data atau sampel dilakukan menggunakan empat cara yaitu observasi, dokumentasi, wawancara, dan studi pustaka. Data yang didapat selanjutnya diolah untuk dikemas dalam sebuah aplikasi digital. Dalam perancangan dan pembuatan aplikasi, digunakan metode Agile yang terdiri dari enam tahap yaitu Planning, Implementasi, Testing, Dokumentasi, Deployment, dan Maintenance. Pembuatan aplikasi dilakukan dengan memanfaatkan software Android Studio. Lingkup dari penelitian ini adalah Keraton Kanoman Cirebon. Dalam penelitian yang dilakukan, terdapat empat kategori data yang digunakan yaitu tapak bangunan, sejarah keraton, benda pusaka, serta adat dan ritual. Hasil penelitian merupakan sebuah aplikasi digital berbasis android bernama DIGICIREBON. Aplikasi tersebut memiliki beberapa fitur yang menampilkan tapak bangunan, benda pusaka, sejarah keraton, serta adat dan ritual. Masing-masing fitur tersebut dilengkapi dengan deskripsi, foto, dan video. Aplikasi yang disusun bersifat interaktif dengan tersedianya fitur rating dan ulasan.

**Kata Kunci:** *Digitalisasi, Kebudayaan, Inovasi, Android, Keraton Kanoman.*

## A. Pendahuluan

Kota Cirebon merupakan salah satu kota besar di Provinsi Jawa Barat yang terletak di bagian timur Kota Bandung (1). Kota Cirebon memiliki 3 (tiga) keraton yaitu Keraton Kasepuhan, Kanoman dan Kacirebonan. Pada awalnya, Keraton Kanoman dan Kasepuhan merupakan satu kesatuan dengan nama Kesultanan Cirebon. Pada tahun 1969, Kesultanan Cirebon dibagi menjadi 2 (dua) dengan Keraton Kanoman dipimpin oleh Pangeran Kartawijaya (Sultan Anom) dan Keraton Kasepuhan dipimpin oleh Pangeran Martawijaya (Sultan Sepuh I). Keraton Kanoman merupakan keraton yang dibangun pada tahun 1588 (2). Keraton Kanoman memiliki beragam kebudayaan yang masih ada hingga saat ini. Kebudayaan tersebut terbagi menjadi beberapa jenis seperti tapak bangunan dari Keraton Kanoman, benda peninggalan sejarah serta tradisi dan ritual. Berbagai keunikan yang ada di Keraton Kanoman Cirebon merupakan hal yang perlu dilestarikan dan dijaga keberadaannya. Pada era digitalisasi, teknologi sudah semakin tumbuh dengan pesat. Hal ini tidak lepas dari adanya peran manusia di dalamnya. Penggunaan media digital oleh kaum milenial merupakan salah satu faktor yang mendorong perkembangan pemikiran. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi keraton yang ada di Kota Cirebon. Pihak keraton diharapkan dapat mencari strategi dalam memperkenalkan kebudayaan yang ada di keraton melalui pendekatan teknologi digital (3,4).

Data Analisis Partisipasi Kebudayaan yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa tingkat partisipasi masyarakat dalam aktivitas kebudayaan di luar rumah cenderung masih rendah dengan nilai sebesar 70,22% dari seluruh responden yang menyatakan bahwa mereka tidak pernah menonton atau menghadiri kegiatan kebudayaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat masyarakat terhadap kegiatan kebudayaan perlu ditingkatkan kembali (5). Dengan kondisi tersebut, diperlukan adanya pengemasan kebudayaan dengan menyesuaikan kondisi terkini guna mempertahankan minat masyarakat terhadap kebudayaan lokal (6).

Pemerintah Kota Cirebon berupaya untuk menjadikan Kota Cirebon sebagai Smart City. Pada Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Kota Cirebon tahun 2019-2025 dijelaskan bahwa salah satu kebijakan dalam penggunaan teknologi terhadap promosi pariwisata yaitu dengan memunculkan Brand Identity melalui pengembangan Brand Image. Interaksi yang baik antara masyarakat baik di pedesaan maupun perkotaan dapat menghasilkan sebuah inovasi berupa pemanfaatan teknologi digital untuk mempromosikan potensi desa dan memudahkan masyarakat dalam melestarikan budaya lokal (7). Salah satu inovasi dalam bidang pendidikan adalah melalui digitalisasi berbasis teknologi ataupun sosial (8), untuk itu proses digitalisasi merupakan salah satu upaya yang sangat penting untuk dilakukan dalam penyebaran dan pengenalan kebudayaan yang ada di Keraton Kanoman Cirebon. Hal ini dikarenakan belum adanya media pengenalan kebudayaan yang dimiliki oleh Keraton Kanoman selain media sosial berupa Instagram, Facebook, dan Youtube. Dengan dilakukannya upaya digitalisasi kebudayaan, hal tersebut dapat mendukung terlaksananya Smart City di Kota Cirebon, khususnya dalam pengenalan pariwisata kebudayaan.

Inovasi yang akan digagas adalah perancangan sebuah media digital melalui aplikasi berbasis android. Berdasarkan pemahaman tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini adalah "Belum tersedianya media pengenalan kebudayaan Keraton Kanoman Cirebon". Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat sebuah aplikasi digital berbasis android sebagai media pengenalan kebudayaan di Keraton Kanoman Cirebon.

## B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dalam pelaksanaannya, peneliti akan mengkaji secara empiris terkait dengan konsep-konsep penelitian yang telah disusun. Setelah dilakukan kajian empiris, pendekatan selanjutnya adalah melalui studi literatur terkait dengan permasalahan yang diteliti. Tahap akhir dari pendekatan studi ini adalah melakukan studi lapangan dengan melakukan observasi secara langsung pada Keraton Kanoman Cirebon.

Pengumpulan sampel dilakukan melalui wawancara. Adapun sampel atau responden yang akan menjadi subjek dalam penelitian ini adalah Abdi Dalam Keraton Kanoman Cirebon. Pembuatan aplikasi pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Agile. Metode

Agile merupakan metode yang terdiri dari 6 (enam) tahap yaitu *Planning*, *Implementasi*, *Testing*, *Dokumentasi*, *Deployment*, dan *Maintenance*.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### Gambaran Umum Wilayah Studi

Keraton Kanoman terletak di Jalan Kanoman No.40, Lemahwungkuk, Kecamatan Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat 45114. Keraton Kanoman terletak pada koordinat - 6.72 LS dan 108.57 BT. Keraton Kanoman ditetapkan sebagai cagar budaya oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan saat itu Prof.Dr.Juwono Sudarsono, M.A. penetapan itu mengacu kepada surat keputusan Nomor: 240/M/1999 pada tanggal 4 Oktober 1999.

#### Kondisi Kebudayaan Eksisting

Keraton Kanoman masih belum cukup baik dalam hal pengenalan kebudayaannya. Saat ini, Keraton Kanoman Cirebon hanya memiliki media sosial berupa Instagram, Facebook, dan Youtube. Selanjutnya, museum yang menyimpan koleksi-koleksi benda pusaka masih cukup sulit untuk diakses.



**Gambar 1.** Museum Keraton Kanoman

#### Proses Pembuatan Aplikasi

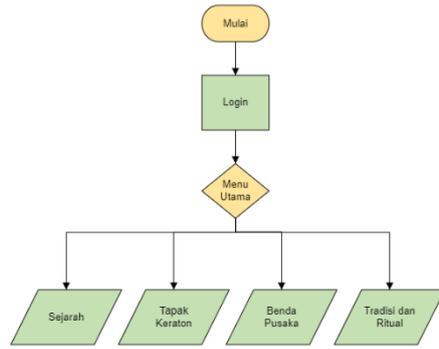
Pembuatan aplikasi DIGICIREBON dilakukan menggunakan metode Agile. Metode ini terdiri dari 6 (enam) tahap yaitu *Planning*, *Implementasi*, *Testing*, *Dokumentasi*, *Deployment*, dan *Maintenance*. Setiap tahap akan dilakukan sesuai dengan urutannya agar dapat selesai secara sistematis.

##### 1. Planning

Tahap perencanaan merupakan tahap pertama dalam pembuatan aplikasi. Tahap ini menjelaskan tentang sistem yang akan dikembangkan pada aplikasi **DIGICIREBON**. Pada tahap ini dibuat diagram proses aplikasi.

- **Bisnis Proses**

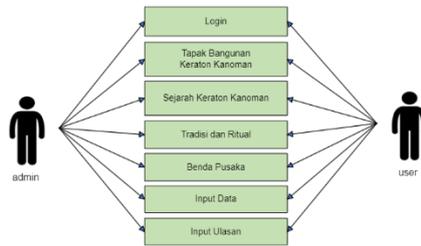
Bisnis proses adalah sekumpulan aktivitas yang saling berkaitan dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Bisnis proses dapat dilihat pada **Gambar 2**.



**Gambar 2.** Bisnis Proses

- Usecase Diagram

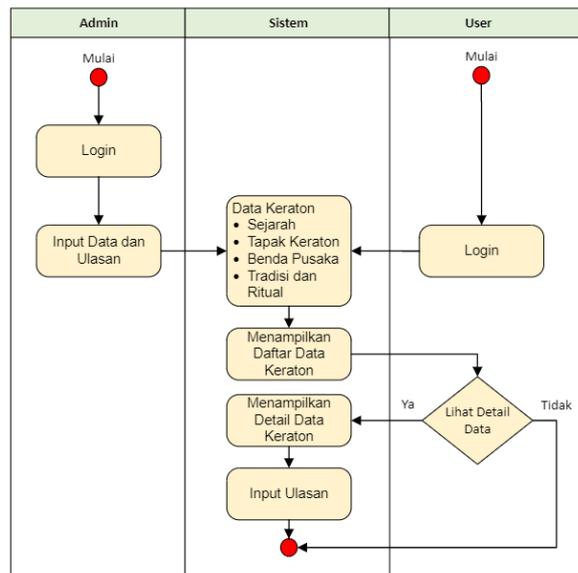
Usecase Diagram adalah bagian-bagian fungsional yang tersedia pada sistem. Bagian-bagian tersebut dapat digunakan baik *user* maupun *admin*. Usecase Diagram dari aplikasi ini dapat dilihat pada **Gambar 3**.



**Gambar 3.** Usecase Diagram

- Activity Diagram

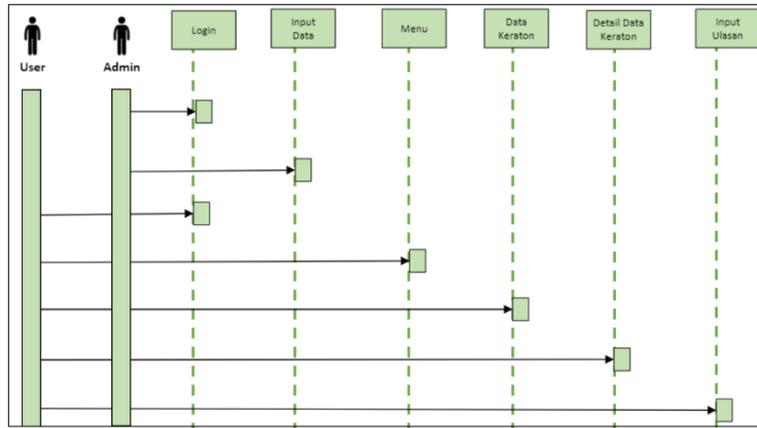
Activity Diagram adalah alur kerja dari sebuah bisnis proses beserta urutan aktivitasnya. Activity Diagram menjelaskan proses yang dilakukan oleh tiap elemen baik user maupun admin. Activity Diagram dari aplikasi ini dapat dilihat pada **Gambar 4**.



**Gambar 4.** Activity Diagram

- Sequence Diagram

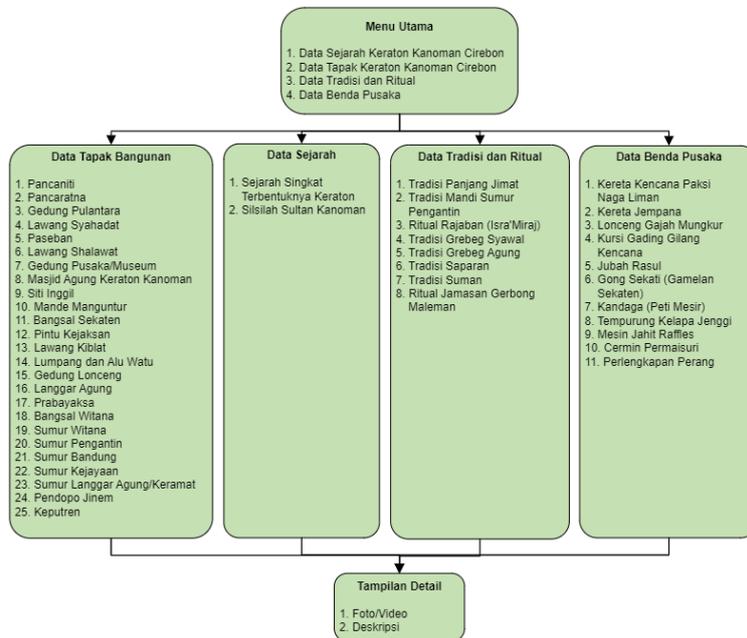
Sequence Diagram adalah diagram yang menampilkan interaksi antar objek. Diagram ini berfungsi untuk menunjukkan dasar antarmuka pemakai. Interaksi yang dijabarkan pada diagram ini merupakan interaksi antar fitur yang ada pada aplikasi **DIGICIREBON**. Sequence Diagram dari aplikasi ini dapat dilihat pada **Gambar 5**.



**Gambar 5.** Sequence Diagram

- Class Diagram

Class Diagram adalah diagram yang membantu dalam memperlihatkan struktur kelas-kelas dari suatu sistem. Data yang ditampilkan pada aplikasi **DIGICIREBON** berjumlah 48 data yang terbagi menjadi 4 fitur yaitu 25 data tapak bangunan, 2 data sejarah, 8 data tradisi dan ritual, serta 11 data benda pusaka. Class diagram dari aplikasi ini dapat dilihat pada **Gambar 6**.



**Gambar 6.** Class Diagram

## 2. Testing

Pada tahap ini, penulis akan melakukan tes atau ujicoba terhadap aplikasi yang dibuat. Pada proses ujicoba akan dilihat apakah ada kesalahan atau *error* terhadap aplikasi **DIGICIREBON**. Ujicoba ini dilakukan menggunakan fitur emulator pada Android Studio. Setelah itu, dilakukan analisis terhadap hasil ujicoba yang dilakukan.

### 3. Dokumentasi

Pada tahap dokumentasi, hasil dari setiap proses yang telah dilakukan akan dicatat. Tahap ini juga merupakan tahap dimana peneliti menganalisis kekurangan atau kesalahan yang ada pada sistem aplikasi yang sudah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini didapat beberapa kesalahan sistem seperti salah satu fitur yang tidak dapat ditekan. Akan tetapi, kesalahan tersebut dapat diselesaikan dengan baik.

### 4. Deployment

Pada tahap *Deployment* atau penyebaran, dilakukan pengujian kembali sistem yang sudah dibuat. Tahap ini merupakan ujicoba terakhir dari aplikasi sebelum disebarakan kepada pengguna (*user*). Setelah perbaikan yang dilakukan pada tahap dokumentasi telah selesai, pengguna melakukan ujicoba terhadap aplikasi DIGICIREBON. Hasil dari proses *Deployment* dapat dilihat pada **Tabel 1**.

**Tabel 1.** Hasil Tahapan Deployment

No	Fitur	Hasil		Keterangan
		Berfungsi	Tidak Berfungsi	
1	Splash Screen	√		Font berbeda dengan sistem yang ada di Android Studio
<b>User</b>				
2	Login Akun	√		
3	Daftar Akun	√		
4	Fitur Sejarah	√		
5	Fitur Tapak Bangunan	√		
6	Fitur Tradisi dan Ritual	√		Judul Tradisi dan Ritual tidak terbaca secara penuh (terpotong)
7	Video Tradisi dan Ritual	√		
8	Fitur Benda Pusaka	√		
9	Ulasan Benda Pusaka	√		
<b>Admin</b>				
10	Login Akun	√		
11	Daftar Akun	√		
12	Input Data	√		
13	Input Ulasan	√		

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2022.

### 5. Maintenance

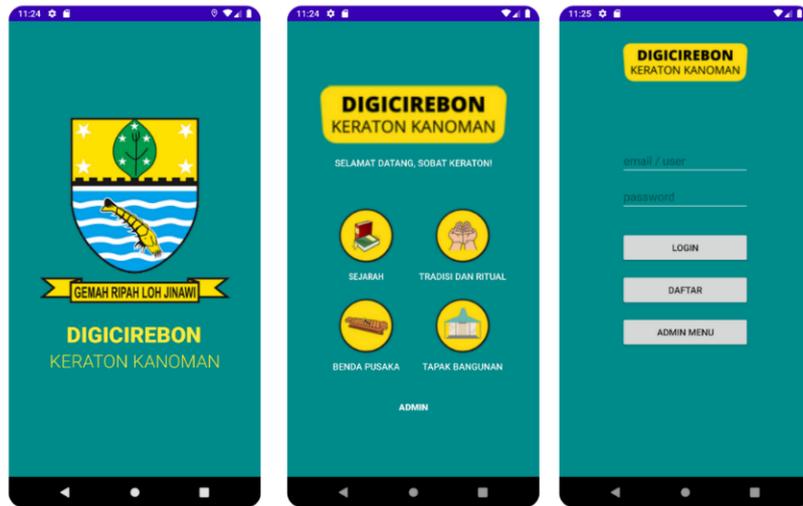
Tahap *Maintenance* atau pemeliharaan merupakan tahap dimana aplikasi dilakukan penyempurnaan sistem. Tahap pemeliharaan dilakukan apabila terdapat kesalahan pada sistem yang telah dibuat. Pemeliharaan ini dilakukan dengan melakukan analisis terhadap kesalahan yang muncul setelah dilakukannya penyebaran. Selain itu, tahap pemeliharaan dilakukan apabila terdapat elemen yang perlu di update atau ditambahkan.

### Hasil Pembuatan Aplikasi

Setelah melalui proses pembuatan aplikasi, didapatkan sebuah aplikasi bernama DIGICIREBON. Aplikasi ini terdiri dari 6 (enam) fitur utama sebagai berikut.

#### 1. Fitur Utama

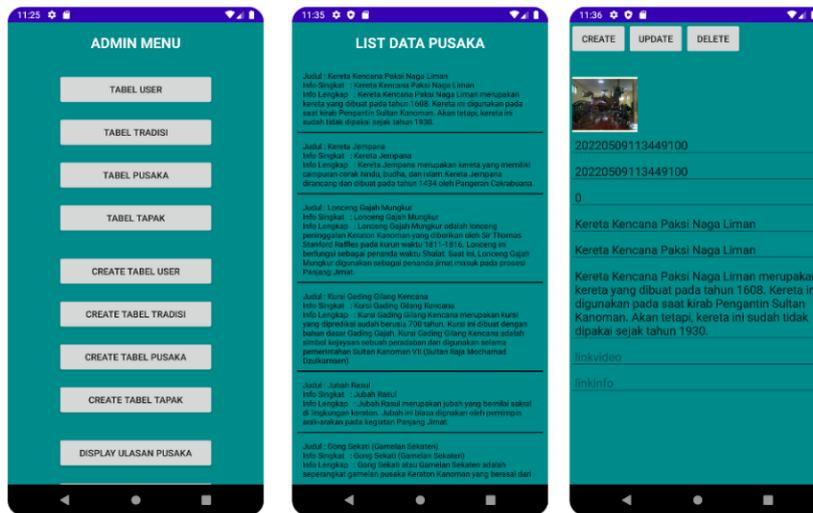
Fitur utama dari aplikasi **DIGICIREBON** mencakup Splash Screen, Halaman Utama serta Halaman Login. Halaman utama terdiri atas 5 tombol yaitu login, fitur sejarah, fitur sejarah dan ritual, fitur benda pusaka dan fitur tapak bangunan. Halaman login terdiri atas dua fitur yaitu username dan password. Tampilan dari fitur utama dapat dilihat pada **Gambar 7**.



Gambar 7. User Interface Tampilan Utama Aplikasi DIGICIREBON

2. Fitur Admin

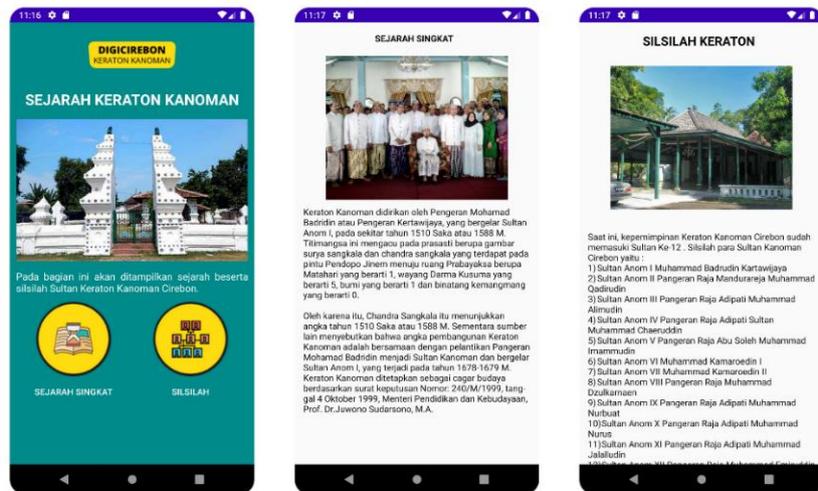
Fitur admin terdiri dari tiga pilihan yaitu input data dan input ulasan. Fitur input data memungkinkan admin untuk melihat setiap data yang ditampilkan. Selanjutnya, data admin dapat di update langsung di aplikasi tersebut. Tampilan fitur admin dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. User Interface Fitur Admin Aplikasi DIGICIREBON

3. Fitur Sejarah

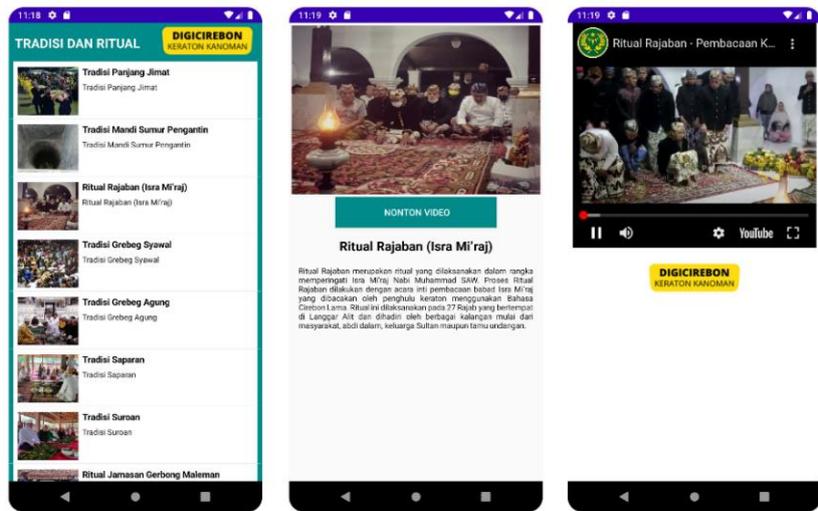
Fitur sejarah memiliki dua halaman di dalamnya. Halaman tersebut adalah sejarah singkat dan silsilah Keraton Kanoman. Sejarah singkat menjelaskan tentang sejarah terbentuknya Keraton Kanoman hingga disahkan sebagai cagar budaya di Kota Cirebon. Silsilah Keraton Kanoman menjelaskan tentang urutan sultan Kanoman dari yang pertama hingga pemimpin saat ini yaitu Sultan ke-12. Tampilan dari fitur sejarah dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. User Interface Fitur Sejarah Aplikasi DIGICIREBON

4. Fitur Tradisi dan Ritual

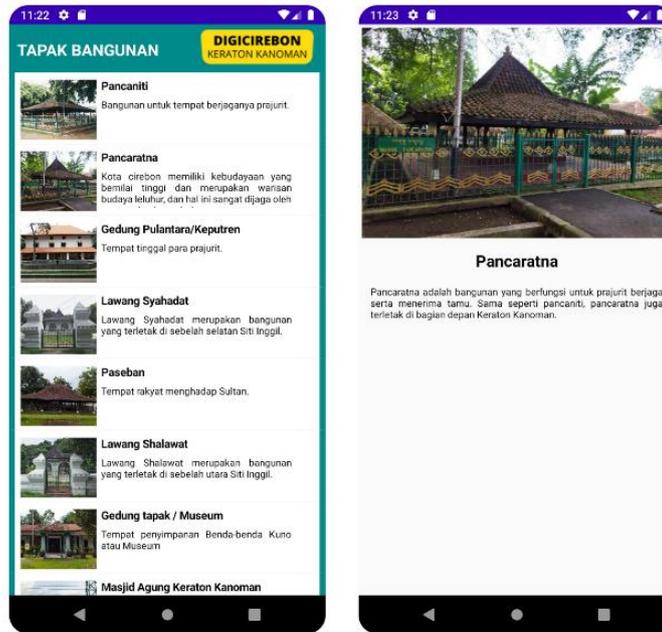
Fitur tradisi dan ritual berisikan daftar tradisi dan ritual yang ada di Keraton Kanoman Cirebon. Pada fitur ini, ditampilkan deskripsi dari setiap tradisi dan ritual beserta foto kegiatan. Selanjutnya, akan ditampilkan video dokumentasi dari tradisi dan ritual yang berasal dari Youtube disertai dengan link sumbernya. Tampilan dari fitur tradisi dan ritual dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. User Interface Fitur Tradisi dan Ritual Aplikasi DIGICIREBON

5. Fitur Tapak Bangunan

Fitur tapak bangunan berisikan daftar tapak bangunan yang ada di Keraton Kanoman Cirebon. Pada fitur ini, ditampilkan deskripsi beserta fungsinya. Selanjutnya, ditampilkan foto dari setiap tapak bangunan. Tampilan dari fitur tapak bangunan dapat dilihat pada Gambar 11.



**Gambar 11.** User Interface Fitur Tapak Bangunan Aplikasi DIGICIREBON

#### D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang berjudul “Digitalisasi Kebudayaan Keraton Kanoman Cirebon”, telah dihasilkan sebuah aplikasi bernama DIGICIREBON. Aplikasi ini dibuat sebagai bentuk digitalisasi kebudayaan Keraton Kanoman Cirebon. Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Teridentifikasinya kebudayaan yang ada di Keraton Kanoman Cirebon melalui berbagai survey yang dilakukan.
2. Munculnya inovasi dalam digitalisasi kebudayaan Keraton Kanoman Cirebon berbentuk sebuah media digital berbasis android.
3. Telah dibuatnya aplikasi digitalisasi kebudayaan berbasis android bernama DIGICIREBON yang menampilkan beberapa fitur diantaranya:
  - Sejarah Keraton Kanoman yang terdiri dari sejarah singkat dan silsilah Sultan Keraton Kanoman.
  - Tradisi dan ritual yang berisikan foto, deskripsi dan video kegiatan yang tertaut ke youtube.
  - Benda pusaka yang berisikan foto, deskripsi beserta fitur ulasan untuk pengguna.
4. Tapak Bangunan yang berisikan foto dan deskripsi dari setiap tapak bangunan.

#### Acknowledge

Berisi ucapan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang membantu penelitian Anda.

#### Daftar Pustaka

- [1] Agustina IH, Aji RR, Fardani I, Rochman GP, Ekasari AM, Mohmed FAJ. Cellular Automata for Cirebon City Land Cover and Development Prediction. *Plan Malaysia*. 2022;20(1):77–88.
- [2] Hadi DW. Profil Budaya dan Bahasa Kota Cirebon Provinsi Jawa Barat. Hadi DW, editor. Tangerang Selatan: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan; 2020.
- [3] Helena Agustina I, Mutia Ekasari A, Fardani I, Hindersah H. Cirebon Palaces in the Digital Era. *J Sampurasun Interdiscip Stud Cult Herit*. 2019;05(02):91–101.
- [4] Zuhri S. Pentingnya Budaya Literasi Media dan Aktualisasi Bela Negara Generasi Milenial. *Public Adm J Res*. 2020;2(4):1–23.
- [5] Indardjo. Analisis Partisipasi Kebudayaan. 2016;1–115.

- [6] Nursyamsiyah S, Jalil A. Pendampingan Siswa Peningkatan Minat Baca Di Era Digitalisasi melalui Perpustakaan Keliling. *JIWAKERTA J Ilm Wawasan Kuliah Kerja Nyata*. 2020;1(2):48–51.
- [7] Rochman GP, Odah, Chofyan I, Sakti F. Understanding the smart society in rural development. *IOP Conf Ser Earth Environ Sci*. 2020 Feb;447(1):012016.
- [8] Fardani I, Agustina IH, Jauzi FA. Implementing {SWOT} analysis in engineering education. *{IOP} Conf Ser Mater Sci Eng*. 2020 Apr;830(3):32066.
- [9] M. F. Rahman and I. S. Darwin, “Persepsi Pemilik Bangunan dalam Melestarikan Bangunan Cagar Budaya di Kawasan Braga Kota Bandung,” pp. 76–85, 2022.