

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN KEBUDAYAAN KABUPATEN ENDE BERBASIS ANDROID

Alanus Raro Rega

Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang

Allanorega62@gmail.com

ABSTRAK

Kabupaten Ende terletak di tengah-tengah pulau Flores. Penduduk asli orang Ende biasa disebut orang Lio-Ende. Daerah ini memiliki 2 sistem kebahasaan yakni bahasa Lio dan Ende. Masyarakat Lio-Ende memiliki kekayaan akan kebudayaan kesenian diantaranya seni tarian, seni musik, seni rupa. Di sisi lain juga Lio-Ende juga memiliki berbagai hidangan khas dan cerita rakyat.

Metode pembuatan aplikasi yaitu menggunakan metode pengumpulan data dari informasi dari berbagai sumber, serta menyiapkan software yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi. Langkah berikutnya yaitu membangun aplikasi dengan Android Studio sebagai media pembuatannya dan yang terakhir proses finishing aplikasi kemudian diimplementasikan ke Android Device.

Berdasarkan hasil uji aplikasi pada user dengan menggunakan kuisioner di dapatkan 86% user menyatakan aplikasi mudah dipahami. Sedangkan 72% user menyatakan bahwa aplikasi sudah memenuhi kelengkapan berbagai budaya, artinya aplikasi ini masih perlu penambahan informasinya. Aplikasi Pembelajaran dan Pengenalan Android ini dapat dijalankan pada smartphone bersistem android.

Kata kunci : *Android Studio, Android Device, Kabupaten Ende, Lio-Ende, Kebudayaan*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kabupaten Ende terletak di tengah-tengah pulau Flores. Penduduk asli orang Ende biasa disebut orang Lio-Ende. Daerah ini memiliki 2 sistem kebahasaan yakni bahasa Lio dan Ende. Masyarakat Lio-Ende memiliki kekayaan akan kebudayaan kesenian diantaranya seni tarian, seni musik, seni rupa. Di sisi lain juga Lio-Ende juga memiliki berbagai hidangan khas dan cerita rakyat.

Masyarakat Lio-Ende juga memiliki struktur perumahan tradisional pada perkampungan yang disebut *Sa'oria Tendabewa*, atau dalam bahasa Indonesia biasa disebut juga rumah adat utama. Di dalam *Sa'oria Tendabewa* terdapat juga kepala adat yang biasa disebut *Mosalaki*, yang bertugas memimpin suatu upacara adat.

Pada umumnya untuk memahami pengenalan kebudayaan Ende hanya terdapat pada buku-buku dan website tertentu dan untuk memahaminya kurang efisien karena untuk memahami suatu budaya tertentu dalam suatu pengenalan tidak cukup hanya dengan membaca, namun lebih mudah untuk dipahami dengan keterangan yang jelas tentang teknik tersebut.

Dari permasalahan tersebut dengan teknologi *smartphone* berbasis android dapat dimanfaatkan sebagai media untuk memperkenalkan budaya yang ada di kabupaten Ende agar penyampaian isi materi dapat dengan mudah dipahami oleh penggunanya, maka peneliti akan mengangkat permasalahan tersebut dalam bentuk skripsi yang berjudul **"Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Kabupaten Ende Berbasis Android"**.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi media informasi tentang pengenalan kebudayaan kabupaten Ende?
2. Bagaimana menerapkan cara menampilkan berbagai macam budaya kabupaten Ende menggunakan software android studio 1.3.2?

1.3. Batasan Masalah

Permasalahan yang dibahas memiliki beberapa batasan yakni sebagai berikut:

1. Android minimum Versi Jelly Bean
2. Menampilkan kebudayaan kabupaten Ende, diantaranya tarian, makanan khas, pakian adat, seni musik dan cerita rakyat.
3. Sumber informasi di dapatkan dari buku yang di tulis oleh Aron Meko Mbere, Rm. Ferry Deidhae , Pr, Maria Mathildis Bhanda, Petrus Wake, Servas Mario Patty, Drs. Frans Lasa dan Piet Wake, BA.

1.4. Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan penulisan dalam Adapun yang menjadi tujuan penulisan dalam penyusunan Skripsi adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun aplikasi media informasi tentang pengenalan kebudayaan kabupaten Ende.

2. Menerapkan cara menampilkan berbagai macam budaya kabupaten Ende pada perangkat smartphone Android versi 4.1.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terkait

Aplikasi kebudayaan sebelumnya pernah di buat oleh Novandya, Kartika, Wibowo, Libriadiany, Dengan judul Aplikasi Pengenalan Budaya Dari 33 Provinsi Di Indonesia Berbasis Android, aplikasi ini memiliki fitur-fitur diantaranya daftar provinsi, daftar lagu, lihat video, tes, tentang, petunjuk dan keluar. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur test agar pengguna dapat menguji tingkat pemahamannya dari 33 budaya provinsi di Indonesia, sehingga pengguna tidak bosan menggunakan aplikasi tersebut dan dapat menambah wawasan melalui tes pengenalan 33 budaya provinsi di Indonesia.

2.2. Searching

Penelitian yang dilakukan oleh Sagit Vina dan Irmina Prasetyowati Maria pada tahun 2013 dengan judul Studi Perbandingan Implementasi Algoritma Boyer-Moore, Turbo Boyer-Moore, dan Tuned Boyer-Moore dalam Pencarian String, menjelaskan tentang pencarian *string* (*string searching*) pada dasarnya adalah mencari sebuah *string* yang terdiri dari beberapa karakter (yang biasa disebut *pattern*) dalam sejumlah besar *text*. Dan sebagai contoh permasalahannya dalam lingkup yang besar adalah pencarian web seperti Google, Bing dan Yahoo.

2.3. Pengenalan Kebudayaan Melalui Media Smarthphone

Penelitian yang dilakukan oleh Agustina Gede,dkk pada tahun 2015 dengan judul Media Edukasi Wayang Kulit Bali (*Balinese Shadow Puppet*) berbasis Android. Dalam penelitian menjelaskan aplikasi ini dibuat untuk para generasi muda yang lebih berminat untuk mempelajari, mengetahui dan mencoba untuk melestarikannya. Permasalahan ini adalah bagaimana agar menarik untuk di pelajari dan mampu menjangkau seluruh masyarakat Indonesia pada umumnya dan Bali secara khusus dan bukan kepada masyarakat Bali saja melainkan menjangkau masyarakat dunia untuk mengembangkan aplikasi edukasi yang berjudul “Media Edukasi Wayang Kulit Bali Berbasis Android”.

2.4. Pengertian Android

Penelitian yang dilakukan oleh Nastiti Meyta dan Sunyoto Andi, pada tahun 2012 dengan judul

Perancangan Aplikasi Manajemen Keuangan Pribadi Berbasis Android. Dalam penelitian menjelaskan Android adalah sebuah perangkat lunak untuk perangkat mobile berbasis linux. Android sendiri ini menggunakan bahasa pemrograman *java*.

2.5. Perkembangan Penggunaan Smarthphone Android Di Indonesia

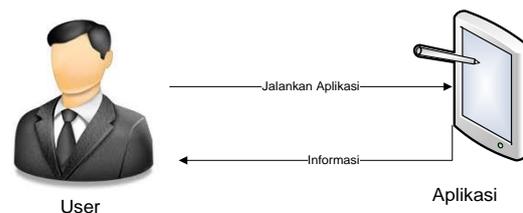
Penelitian yang dilakukan oleh Jocom Neki, pada tahun 2013 dengan judul Peran Smartphone Dalam Menunjang Kinerja Karyawan Bank Prisma Dana (Studi Pada Karyawan Bank Prisma Dana Cabang Airmadidi). Dalam penelitian ini menjelaskan perkembangan teknologi berkembang dengan pesat sejak tahun 2010 di pasaran asia, dan lebih khusus lagi di negara Indonesia. Di era ini perangkat *smarthphone* sangat penting bagi sebagian orang sebagai sarana kerja dari pengguna *smarthphone* yang bisa mengolah data, melakukan browsing dan lain-lain.

Kegunaan *smarthphone* lebih canggih dari handphone biasa, hasil survey dari warga Amerika Serikat menunjukkan 43% orang yang menggunakan *smarthphone* untuk menelpon. Sembilan dari 10 responden lebih memilih untuk mengirim SMS daripada menelpon sedangkan survey warga indonesia menunjukkan 50% untuk menelpon selebihnya untuk melakukan browsing dan chatting.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Blok Diagram

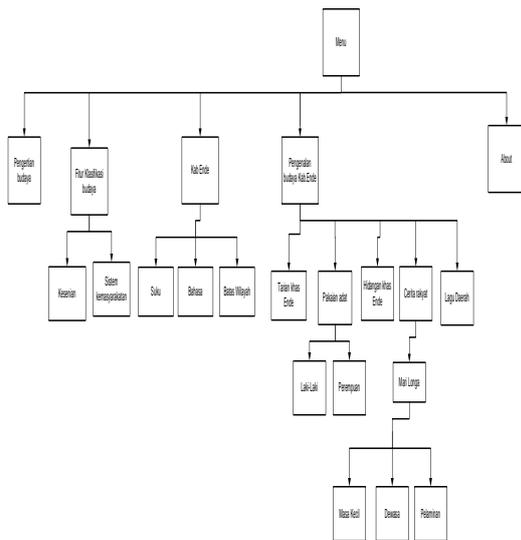
Pada pembuatan Aplikasi ini harus ada sebuah blok diagram agar pada susunan aliran data dapat dipahami secara baik, di tunjukan pada gambar 1



Gambar 1 Blok Diagram

3.2. Struktur Menu

Struktur menu dalam rancang bangun aplikasi pengenalan kebudayaan kabupaten Ende diawali dengan masuk ke menu dimana terdapat 5 tombol menu yaitu pengertian budaya, kabupaten Ende, fitur klasifikasi budaya, pengenalan kebudayaan kabupaten Ende, dan About. struktur menu ditunjukkan pada Gambar 2



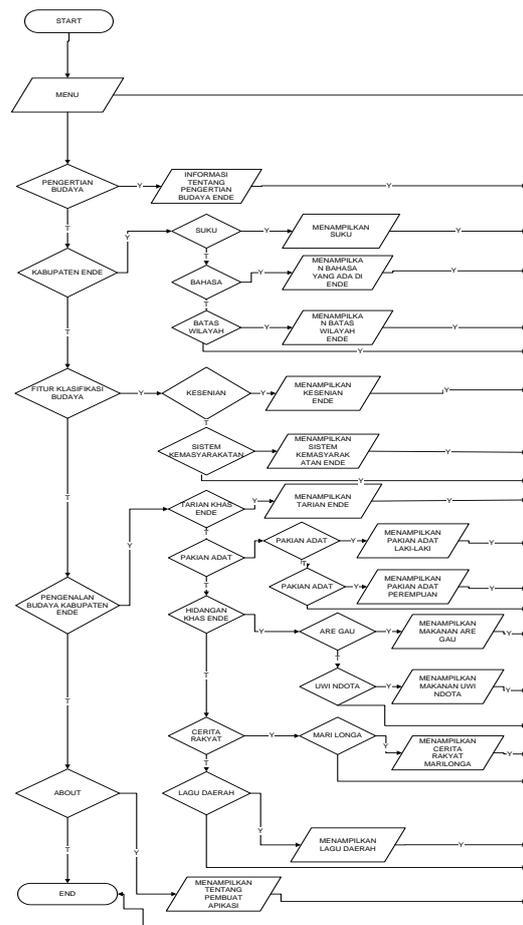
Gambar 2 Desain struktur menu

Keterangan struktur menu :

1. Menu utama
Tampilan awal yang menampilkan ke 5 tombol button.
2. Pengertian budaya.
Halaman yang berisikan penjelasan tentang pengertian kebudayaan kabupaten Ende
3. Kabupaten Ende
Halaman ini menjelaskan tentang pengenalan suku, bahasa dan batas wilayah.
4. Fitur klasifikasi budaya.
Halaman ini menjelaskan tentang fitur-fitur kebudayaan yang ada di kabupaten Ende, pada menu fitur-fitur klasifikasi terdapat menu kesenian, dan menu sistem kemasyarakatan.
5. Pengenalan kebudayaan kabupaten Ende
Halaman ini menjelaskan tentang pengenalan kebudayaan kabupaten Ende, pada fitur menu pengenalan ini terdapat tarian khas Ende, pakian adat, hidangan khas Ende, cerita rakyat dan lagu daerah.
6. About

3.3. Flowchart

Berikut ini flowchart secara keseluruhan ditunjukkan pada gambar 3



Gambar 3 Flowchart

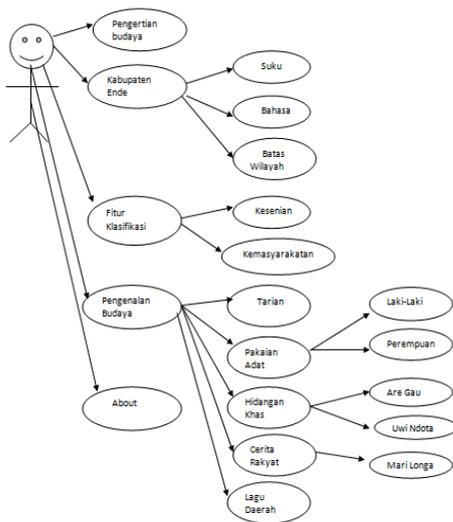
Keterangan Flowchart Aplikasi

1. Pada awal program dihadapkan dengan 4 menu, pada setiap menu terdapat pilihan informasi tentang pengenalan kebudayaan kabupaten Ende, diantaranya menu pengertian budaya, menu fitur klasifikasi budaya, menu pengenalan budaya, menu about.
2. Jika pengguna smartphone memilih menu pengenalan kebudayaan maka akan tampil pengertian dari kebudayaan kabupaten Ende
3. Pada menu klasifikasi budaya terdapat 2 sub menu diantaranya menu kesenian, menu sistem kemasyarakatan, dan ketika pengguna memilih setiap menu tersebut akan menjelaskan masing-masing penjelasan.
4. Kemudian pada menu pengenalan kebudayaan kabupaten Ende terdapat 4 sub menu diantaranya menu tarian khas Ende, menu pakian adat, menu hidangan khas, menu cerita rakyat , jika pengguna memilih masing-masing menu akan menampilkan informasi tentang pengenalan kebudayaan kabupaten Ende tersebut.

5. Pada menu yang terakhir ini adalah menu about menjelaskan tentang orang yang membuat aplikasi tersebut.

3.4. Use Case

Menjelaskan bagaimana pengembangan aplikasi atau software yang akan di buat dan bisa mengetahui siapa yang berinteraksi dengan sstem dan apa yang harus dilakukuan oleh pengguna, ditunjukan pada gambar 4



Gambar 4 Use Case

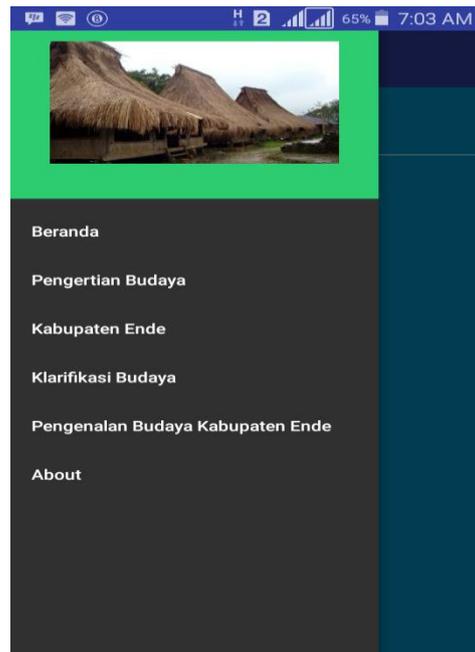
Keterangan Use case

1. User mengakses button pengertian budaya kabupaten Ende.
2. User mengekses button kabupaten Ende yang di dalamnya terdapat 3 sub menu yang berisi suku, bahasa dan wilayah, dan disitu user dapat memilih salah satu button yang ingin diakses.
3. User memilih button fitur klasifikasi budaya dan didalamnya terdapat 2 sub menu diantaranya kesenian dan sistem kemasyarakatan.
4. User mengakses button pengenalan kebudayaan kabupaten Ende yang didalamnya terdapat button tarian khas Ende, pakian adat, hidangan khas Ende, cerita rakyat Ende, lagu daerah.
5. User mengakses About

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tampilan Menu Utama

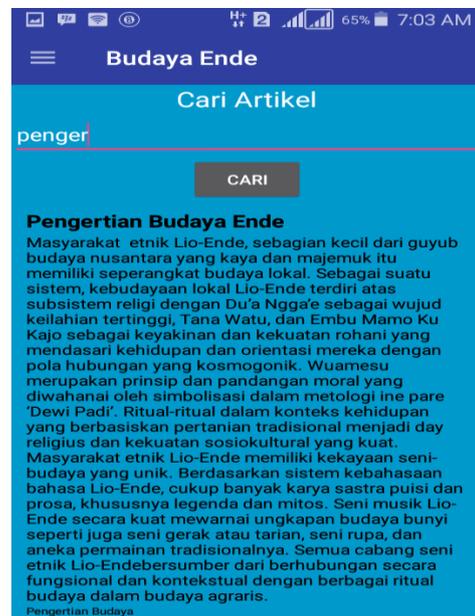
Pada menu peratama terdapat 5 menu utama di tunjukan pada gambar 5



Gambar 5 Tampilan menu utama

4.2. Searching

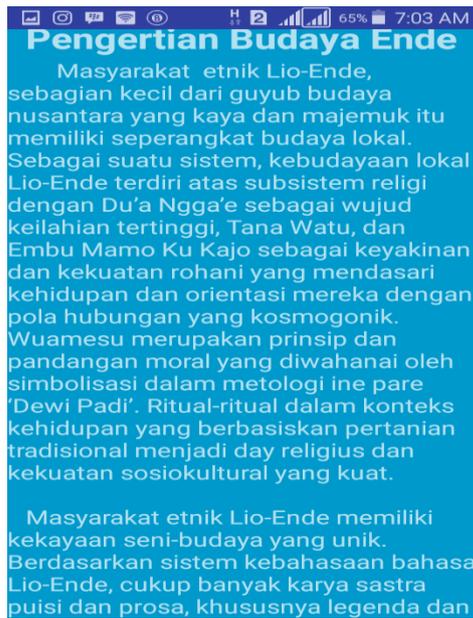
Pada menu ini menjelaskan pencarian dari sebuah artiket yang ingin di cari oleh pengguna ditunjukkan pada Gambar 6



Gambar 6 Tampilan Searching

4.3. Tampilan Pengertian Budaya

Pada menu ini menjelaskan pengertian budaya dari kabupaten Ende ditunjukkan pada gambar 7



Gambar 7 Pengertiann Budaya



Gambar 9 Klasifikasi

4.4. Kabupaten Ende

Pada menu kabupaten ini mempunyai 3 submenu diantaranya suku Ende, bahasa Ende dan batas wilayah, di tunjukan pada gambar 8



Gambar 8 Tampilan Kabupaten Ende

4.6. Pengenalan Budaya

Pada menu pengenalan budaya ini menjelaskan pengertian, video dan lagu dari budaya kabupaten Ende, ditunjukan pada gambar 10



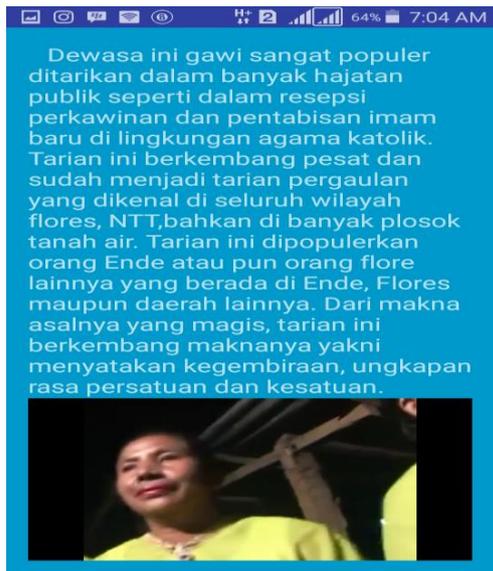
Gambar 10. Tampilan pengenalan kebudayaan

4.5. Klasifikasi Budaya

Pada menu klasifikasi budaya terdapat 2 submenu diantaranya kesenian dan sistem kemasyarakatan, ditunjukan pada gambar 9 dibawah ini

4.7. Tampilan Video

Menjelaskan video tentang tarian Gawi dari kabupaten Ende, ditunjukan pada gambar 11



Gambar 11. Tampilan video tarian Gawi

4.8. Lagu Daerah

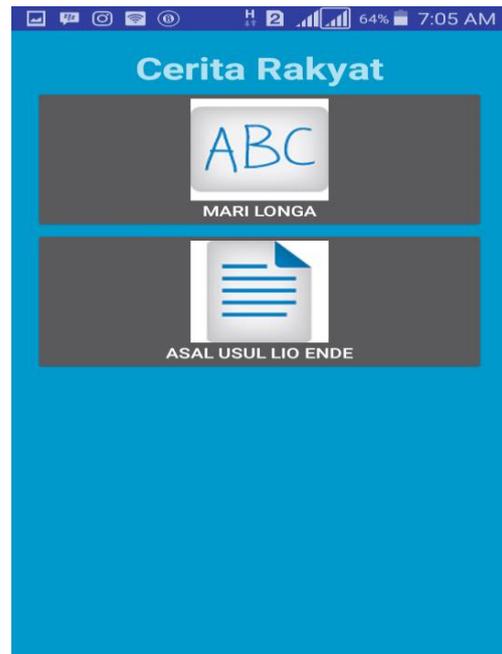
Ketika pengguna memilih lagu daerah maka akan muncul menu lagu daerah yakni lagu Gawi, ditunjukkan pada gambar 12.



Gambar 12 Tampilan Lagu Daerah

4.9. Cerita Rakyat

Pada menu ini berisi tentang cerita rakyat tentang riwayat hidup dari pahlawan marilonga, ditunjukkan pada gambar 13



Gambar 13. Cerita Rakyat

4.10. About

Menjelaskan tentang nama, nim, jurusan dari pembuat aplikasi ini, ditunjukkan pada gambar 14



Gambar 14 Tampilan Tentang

5. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berikut ini adalah kesimpulan dari proses pembuatan aplikasi Pengenalan Kebudayaan Kabupaten Ende Berbasis Android :

1. Dari hasil pengujian fungsional sistem untuk user mulai dari menampilkan splash screen, menampilkan menu utama, searching, menu lagu, menampilkan submenu, menampilkan

gambar dan melakukan *scrollview* dengan 100% berhasil.

2. Hasil pengujian terhadap pengguna didapatkan 37,5% mengatakan sangat baik, 52,5% mengatakan baik, 10% mengatakan cukup dan kurang 0%.
3. Hasil pengujian fungsional pada Android versi Kitkat 4.4.2, versi Lollipop 5.0.0 dan Lollipop 5.0.2 dengan 100% berhasil

5.2. Saran

Adapun saran sebagai acuan terhadap penelitian atau pengembangan selanjutnya, diantaranya :

1. Pengenalan kebudayaan tidak terbatas hanya kabupaten Ende saja dapat dikembangkan oleh kabupaten-kabupaten lain yang ada di NTT .
2. Penambahan menu buton benda-benda bersejarah yang ada di kabupaten Ende.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustina Gede, Darmawiguna I Gede, Sunarya I Made. Tahun (2015). Judul Pengembangan Media Edukasi Wayang Kulit Bali (*Balinese Shadow Puppet*) berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*. 4(4).
- [2] Jocom Neki. Tahun (2013).Judul Peran Smartphone Dalam Menunjang Kinerja Karyawan Bank Prismadana (Studi Pada Karyawan Bank Prismadana Cabang Airmadidi).*Journal "Acta Diurna"*.1(1): 1-24.
- [3] Mbere Aron, dkk 2004. (Khazanah Budaya Lokal di Kabupaten Ende), Dinas Pendidikan Nasional Kabupaten Ende.
- [4] Nastiti Meyta, Sunyoto Andi. Tahun (2012). Judul Perancangan Aplikasi Manajemen Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Jurnal Dasi* 13(2): 38-43.
- [5] Novandya Adhika, Kartika Ajeng, Wibowo Ari, Libriadiany Yudhi. Tahun (2012). Judul Aplikasi Pengenalan Budaya Dari 33 Provinsi Di Indonesia Berbasis Android. *ProSiding Seminar Ilmiah Nasional Komputer dan Sistem Intelijen (KOMMIT 2012)*. Vol. 7 September 2012. Hal 508-513.
- [6] Patty Servas, dkk 2000 (Perang Mari Longa), Dinas Pendidikan Nasional Kabupaten Ende
- [7] Sagita Vina, Prasetyowati Maria. Tahun (2013). Studi Perbandingan Implementasi Algoritma Boyer-Moore, Turbo Boyer-Moore, dan Tuned Boyer-Moore dalam Pencarian String. *ULTIMATICS*. Vol. 4 Juni 2013. Hal 31-37.