

## BUKU DIGITAL *E-CULTURE* BESEMAM LIBAGH KOTA PAGAR ALAM

Inda Anggraini<sup>1</sup>, Debi Gusmaliza<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Pagar Alam  
indaanggraini@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi digital *book e-cultur* besemam libagh dengan di latar belakang oleh proses pencarian informasi yang belum efektif karena masyarakat harus datang langsung ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, Pemangku adat besemam dan situs kebudayaan untuk mendapatkan informasi. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan kebudayaan dan buku, lahirnya era globalisasi yang juga berdampak semakin terbukanya beragam budaya - budaya daerah secara global, buku yang dulu dicetak kini dibuat versi digital atau elektronik sehingga dapat diakses dengan perangkat komputer. Aplikasi digital *book e-culture* besemam libagh di bangun menggunakan *software adobe photoshop CS3* dan *kvisoft flipbook maker*, metode yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE dengan tahapan (*Analysis & design, development, implantation, evaluation*). Untuk mengukur kevalidan buku digital *e-culture* besemam libagh dilakukan uji alpha meliputi uji ahli media, uji desain, uji bahasa dan uji materi, dengan rata-rata hasil nilai uji ahli materi 4,6 sangat baik, uji desain 3,6 baik, ahli media 4,2 sangat baik dan ahli bahasa 3,6 baik. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini adalah digital *book e-culture* yang valid. Sistem ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah masyarakat untuk mencari informasi tentang kebudayaan besemam dengan cepat dan mudah.

**Keyword :** *E-Culture, Besemam Llibagh, ADDIE*

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi pada masa sekarang ini telah mengalami perkembangan dengan pesat, berawal dari kemajuan teknologi dan Penggabung antara teknologi komputer dengan telekomunikasi telah menghasilkan revolusi di bidang informasi, data atau informasi, pada zaman dahulu harus memakan waktu sehari-hari untuk dikirim, kini hanya dalam hitungan detik [1]. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan kebudayaan dan buku, lahirnya era globalisasi yang juga berdampak semakin terbukanya beragam budaya - budaya daerah secara global, dan buku yang dulu dicetak kini dibuat versi digital atau elektronik sehingga buku dapat diakses dengan perangkat komputer atau smartphone [2].

*E-Book (electronic book)*, merupakan buku yang tidak hanya menampilkan tulisan berupa teks tetapi juga berupa suara dan video sehingga memudahkan pembacanya memahami isi dari buku. Saat ini buku digital semakin diminati karena banyak tersedia di internet, selain itu *E-book* berbentuk format file sehingga mudah diakses dan di bawah kemana saja dengan hanya satu perangkat [3].

Penyebarluasan dan pelestarian kebudayaan Besemam masih terbatas karena hanya terdapat buku cetak yang dipegang oleh pemangku adat saja, selain itu kurangnya kesadaran masyarakat terutama generasi yang sekarang dalam melestarikan dan menyebarluaskan informasi tentang adanya kebudayaan yang dimiliki oleh Kota Pagar Alam menjadikan kebudayaan Besemam kurang dikenal oleh masyarakat dalam maupun luar kota. Sedangkan jaman sekarang sudah sangat maju dan

diiringi dengan perkembangan teknologi yang sudah sangat pesat siapapun sudah menggunakan teknologi dalam kehidupan mereka.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang berkembang, peneliti akan merancang dan membangun *E-Culture* Kebudayaan Besemam Kota Pagar Alam Berbasis Android yang diharapkan dapat membantu dalam proses penyebaran informasi tentang Kebudayaan yang ada. Dengan membangun *E-Culture* yang berbasis android ini juga diharapkan mampu mempermudah masyarakat terutama generasi sekarang untuk memiliki kesadaran dalam melestarikan kebudayaan yang dimiliki dan memperkenalkannya ke khalayak ramai

### 2. TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Buku Digital

Buku digital adalah suatu buku yang diterbitkan dalam bentuk versi digital atau juga bisa diartikan bahwa di era globalisasi dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih mengakibatkan *e-book* memiliki banyak format yang bisa dipakai, dengan itu membuat buku digital ini semakin menarik dan disukai pembacanya [4].

Buku digital atau *e-book* merupakan salah satu inovasi bentuk pengembangan media yang berbasis elektronik atau dalam wujud digital dengan cara penggunaan yang lebih *simple* dengan teknologi seperti *personal computer, netbook, smartphone* dan *laptop* [5].

#### 2.2. *E-Culture*

*e-culture* merupakan pelestarian warisan budaya melalui teknologi informasi dan komunikasi. *E-culture* juga merupakan bagian dari *e-life style*, yaitu gaya hidup masyarakat yang berbasis

teknologi digital, budaya elektronik secara perlahan telah menggantikan budaya tradisional yang dianggap kurang *up to date* [6].

*Electronic culture* mengacu pada hubungan antara teknologi dan komunikasi serta media digital. Dengan munculnya media digital di sektor seni dan budaya menciptakan bentuk seni baru dan kemungkinan baru untuk produksi, presentasi dan pengarsipan seni yang lebih menarik serta penyebarannya juga lebih mudah [7].

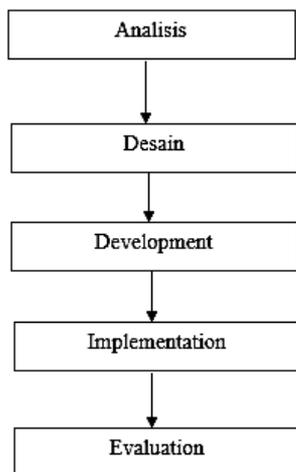
**2.3. Kebudayaan**

Kebudayaan adalah keseluruhan dari pengetahuan, keyakinan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan semua kemampuan dan kebiasaan lain yang diperoleh oleh seseorang dan diturunkan kepada masyarakat sehingga menjadi suatu kebiasaan atau tradisi yang bersifat turun temurun [8].

Kebudayaan diartikan sebagai hal yang berkaitan dengan akal dan juga diartikan sebagai semua karya, rasa dan cipta manusia atau masyarakat. Tidak ada satu manusiapun yang masih hidup yang tidak memiliki kebudayaan. Namun, tidak dapat dipungkiri pula bahwa kebudayaan selalu berubah sesuai dengan perubahan manusia dalam bermasyarakat [9].

**3. METODE PENELITIAN**

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan ADDIE dengan tahapan analisis, desain, *development*, *implementation* dan *evaluation* [10]. Adapun alur dari penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Alur penelitian

**3.1. Analisis**

Analisis adalah tahapan pengumpulan data yang dilakukan dengan tujuan mengetahui permasalahan yang dihadapi, wawancara dilakukan dengan pemangku adat yang ada di kota Pagar Alam.

**3.2. Desain**

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan atau alur dari penelitian yang akan dilakukan.

**3.3. Development**

Tahap ini adalah tahap pembuatan hasil penelitian yaitu buku digital dengan tampilan sebagai berikut :

a. Halaman cover

Halaman ini berupa tulisan dari judul buku digital e-culture besemah libagh, pembuatan desain buku dibuat menggunakan photoshop cs3, gambar yang ada dalam cover depan terdapat gambar tari kebagh dan rumah baghi yang melambangkan kebudayaan besemah libagh, tulisan buku yang berjudul “Kebudayaanku di Besemah Libagh. Halaman cover seperti terlihat pada gambar 2 berikut :



Gambar 2. Halaman cover

b. Halaman Kata Pengantar

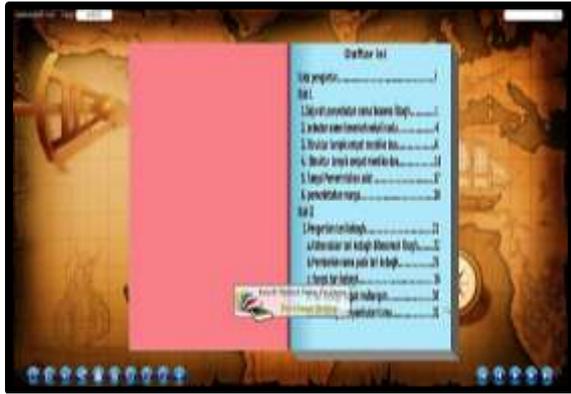
Halaman ini berupa kata pengantar yang terdapat didalam buku digital e-culture besemah libagh yang berisikan kata-kata yang disampaikan penulis atas diterbitkannya buku digital, seperti pada gambar 3 berikut ini



Gambar 3. Halaman kata pengantar

c. Halaman daftar isi

Halaman ini menjelaskan desain halaman yang menampilkan atau menunjukkan halaman- halaman dalam buku digital e-culture besemah libagh seperti gambar berikut ini.



Gambar 4. Halaman daftar isi

d. Halaman sejarah besemah libagh

Halaman ini menjelaskan tentang sejarah kebudayaan besemah, asal usul penyebutan nama besemah, struktur lampik empat merdiket due, fungsi pemerintah adat dan pemerintahan marga, yang disertakan tampilan gambar dan juga audio suara yang mempermudah pembacanya memahami isi cerita, seperti gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. Halaman sejarah besemah

e. Halaman pengenalan seni tari kebagh



Gambar 6. Halaman seni tari kebagh

Halaman ini menceritakan tentang pengertian tari kebagh keberadaan tari kebagh dibesemah libagh, pemberian nama tari kebagh, fungsi tari kebagh, tari kebagh negak mubungan dan tari kebagh penyambutan tamu, dalam bab ini juga

terdapat video dan audio tari kebagh agar membaca memahami isi dalam cerita tari kebagh, jenis huruf tahomah seperti gambar 6.

f. Halaman makanan khas besemah

Halaman ini membahas tentang makanan-makanan khas besemah libagh yang sangat lekat akan ciri khas rasanya ,seperti ikan masak kuning, ikan limping, lemag, dudol dan makanan kelicuk. Tidak hanya menampilkan bahan-bahan makanannya saja ,namun disertakan juga video agar pembaca lebih paham dengan cara pembuatan makanannya seperti gambar berikut ini.



Gambar 7. Halaman Masakan Khas Besemah

g. Halaman daftar pustaka

Halaman ini menjelaskan tentang kutipan yang diambil dari buku maupun jurnal-jurnal, seperti gambar berikut.



Gambar 8. Halaman daftar pustaka

3.4. Implementation

Pada tahap ini buku digital yang sudah dibangun akan diimplementasikan ke beberapa pembaca dan hasilnya nanti akan menjadi acuan untuk pengembangan buku itu sendiri. Untuk implementasi sendiri dilakukan pengujian terhadap hasil yaitu dengan beberapa ahli seperti ahli media, materi, desain dan lainnya. pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah buku digital yang dibangun sudah sesuai dengan output yang diinginkan. Hasil pengujian yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rekap hasil pengujian

Expert review	Skor
Ahli desain	3.8
Ahli media	4.3
Ahli materi	4.7
Ahli bahasa	3.9
<b>Rata-rata</b>	<b>4.2</b>

### 3.5. Evaluation

Evaluasi adalah tahap yang dilakukan setelah melihat hasil pengujian pada tahap sebelumnya. Jika hasil pengujian menunjukkan hasil di bawah 3 maka akan dilakukan perbaikan pada buku digital yang dibangun.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah penelitian selesai dengan merujuk ke alur penelitian maka dapat disimpulkan bahwa dari tabel diatas didapatkan bahwa hasil pengujian dengan expert review yaitu untuk ahli desain mendapatkan hasil 3.8, ahli media 4.3, ahli materi 4.7 dan ahli bahasa 3.9. dengan rata-rata yang didapat adalah 4.2 dan buku digital ini layak untuk di publish ke khalayak ramai. Dan dengan menggunakan metode ADDIE ini maka hasil penelitian selesai sesuai dengan keinginan peneliti dan pembaca.

### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa: Penelitian ini telah menghasilkan sebuah aplikasi rancang bangun buku digital e-culture besemah libagh yang valid, Setelah melakukan uji coba alpha dengan rata-rata nilai uji ahli materi 4,6 sangat baik, ahli media 4,2 sangat baik, ahli bahasa 3,8 baik dan ahli desain 3,6 baik, maka aplikasi ini valid untuk digunakan

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. A. Huda, "Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 2, no. 1, hal. 121–125, 2020, doi: 10.31004/jpdk.v1i2.622.
- [2] A. Sani, N. Wiliani, A. Budiyantra, dan N. Nawaningtyas, "Pengembangan Model Adopsi Teknologi Informasi Terhadap Model Penerimaan Teknologi Diantara Umkm," *JITK (Jurnal Ilmu Pengetah. dan Teknol. Komputer)*, vol. 5, no. 2, hal. 151–158, 2020, doi: 10.33480/jitk.v5i2.1055.
- [3] R. Setyaningsih, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA EBOOK PADA MATERI NARRATIVE TEXT UNTUK SISWA SMA ( The Development of Multimedia E-book on Narrative Text Material for Senior High School Students )," no. November, hal. 172–183, 2017.
- [4] V. Marselina, A. Muhtadi, U. N. Yogyakarta, dan J. C. No, "http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp," vol. 6, no. 2, hal. 196–207, 2020.
- [5] F. Francisca, J. O. V. Zahra, S. H. Anggraeni, dan A. N. Aeni, "Pengembangan E-book BUDIMAS 'Buku Digital Agama Islam' untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 3, hal. 5268–5277, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.3043.
- [6] R. Manuho, Y. D. Y. Rindengan, dan A. A. E. Sinsuw, "Aplikasi Sistem Informasi E-Culture Kabupaten SITARO Berbasis Web," *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 2, hal. 1–10, 2018, doi: 10.35793/jti.13.2.2018.22484.
- [7] T. Ngantung, A. Tanaama, dan U. Manado, "Perancangan Dan Implementasi Knowledge Management Laboran Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana Dengan Menggunakan Mediawiki," *Front. J. Sains Dan Teknol.*, vol. 1, hal. 189–200, 2018, doi: 10.36412/frontiers/001035e1/agustus201801.07.
- [8] S. Sumarto, "Budaya, Pemahaman dan Penerapannya," *J. Literasiologi*, vol. 1, no. 2, hal. 16, 2019, doi: 10.47783/literasiologi.v1i2.49.
- [9] E. Rosana, "Dinamisasi Kebudayaan Dalam Realitas Sosial," *J. Al-Aadyan*, vol. 9, hal. 20–21, 2017.
- [10] A. E. Putri dan Y. Hendriyani, "Pengembangan E-Modul Berbasis Augmented Reality Untuk Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X TKJ di SMK Negeri 3 Seluma," *Jav. J. Vokasi Inform.*, hal. 56–63, 2023, doi: 10.24036/javit.v3i1.70.