

Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Sejarah dan Budaya Suku Bungku Di Kabupaten Morowali berbasis Android

Android-Based Design of an Application for Introduction to the History and Culture of the Bungku Tribe in Morowali Regency

Siti Aisyah*¹, Fitrah Eka Susilawati², Rosmiati³

^{1,2,3} Program Studi Informatika, Fakultas Teknik Komputer, Universitas Cokrominoto Palopo
e-mail: *sitiaisyah211001@gmail.com

Abstrak - Kabupaten Morowali yang tepatnya di Sulawesi Tengah memiliki kekayaan budaya yang telah diwariskan secara turun temurun. Tradisi yang menyangkut aspek kehidupan dipelihara dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Derasnya gelombang kebudayaan luar menyebabkan masyarakat Bungku yang kearifan lokalnya tidak terlekat erat dengan baik dibuat mudah lepas dengan keadaan tersebut. Apalagi ditambah ketiadaan tradisi tulis dan kurangnya pengetahuan sejarah menjadikan masyarakat Bungku masuk dalam zona merah sebagai daerah krisis identitas budaya. Jenis penelitian yang akan digunakan adalah Research and Development (R&D). Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) adalah berupa benda (software). Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE . Yang merupakan singkatan dari Analyze, Design, Development, Implementation ,Evaluation. Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi pengenalan sejarah dan budaya Suku Bungku di Kabupaten Morowali berbasis android. Terdiri dari tampilan halaman loading, tampilan menu utama, materi, dan profil pengembang aplikasi. Secara umum aplikasi pengenalan sejarah dan budaya suku bungku dapat dikatakan berhasil dan dapat digunakan karena suda melalui tahap pengujian oleh dosen ahli kemudian suda melaksanakan penelitian di Dinas pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Morowali.

Kata kunci : Aplikasi, Android, Sejarah, Budaya Suku Bungku.

Abstract - Morowali Regency, precisely in Central Sulawesi, has cultural wealth that has been passed down from generation to generation. Traditions that concern aspects of life are maintained in people's daily lives. The rapid wave of outside culture caused the Bungku people whose local wisdom was not closely attached well to be easily separated from the situation. Moreover, coupled with the absence of written traditions and lack of historical knowledge, the Bungku people are included in the red zone as an area of cultural identity crisis. The type of research to be used is Research and Development (R&D). Products produced in research and development (R&D) are in the form of objects (software). This research procedure uses the ADDIE development model. Which stands for Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The result of this research is an android-based application for introducing the history and culture of the Bungku Tribe in Morowali Regency. Consists of loading page view, main menu display, material, and application developer profile. In general, the application of introduction to the history and culture of the Bungku tribe can be said to be successful and can be used because it has gone through the testing stage by expert lecturers and then has carried out research at the Morowali Regency Education and Culture Office.

Keywords: Application, Android, History, Culture Of The Bungku Tribe.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membuat pertukaran informasi menjadi sangat cepat menembus batas ruang dan waktu. Hal tersebut berdampak pula pada pola hidup masyarakat Indonesia itu sendiri. Masyarakat Indonesia terutama generasi muda lebih suka meniru gaya hidup barat yang cenderung menyimpang dari kebudayaan Bangsa Indonesia. Sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 32 ayat 1, “Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya”. Masyarakat Indonesia mempunyai kewajiban untuk memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya supaya tetap lestari. Kebudayaan adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan cipta, rasa, karsa, dan hasil karya masyarakat (BAB 1 Ayat 1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017).

Indonesia merupakan Negara indah, seribu pulau terbesar dari sabang sampai merauke. Semuanya menyimpan potensi hasil bumi keindahan flora, dan keragaman fauna. Tidak hanya itu, Indonesia juga kaya akan suku bangsa, bahasa, adat istiadat, bahasa, dan budaya. Indonesia sebagai negara yang menyimpan sejuta pesona [1].

Kabupaten Morowali yang tepatnya di Sulawesi Tengah memiliki kekayaan budaya yang telah diwariskan secara turun temurun. Tradisi yang menyangkut aspek kehidupan dipelihara dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Kepercayaan lama adalah warisan budaya yang tetap terpelihara dan dilakukan dalam beberapa bentuk dengan berbagai pengaruh modern serta pengaruh agama. Karena banyak kelompok etnis mendiami Kabupaten Morowali, maka terdapat pula banyak perbedaan di antara etnis tersebut yang merupakan kekhasan yang harmonis dalam masyarakat. Banyaknya seni kebudayaan tentu menjadi bagian dari kebudayaan nasional Indonesia. Semua tradisi yang berkaitan dengan aspek kehidupan dipelihara dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Kebudayaan atau budaya diartikan sebagai cara hidup yang berkembang dan dibagikan oleh sekelompok orang dan wariskan secara turun menurun [8]. kata budaya diambil dari bahasa sangsekerta yaitu buddhaya yang artinya segala sesuatu yang berkaitan dengan akal dan pikiran manusia [9]. Budaya dan ciri khas daerah masing-masing meliputi adat istiadat, bahasa, alat, pakaian, bangunan, dan karya seni [10].

Derasnya gelombang kebudayaan luar menyebabkan masyarakat Bungku yang kearifan lokalnya tidak terlekat erat dengan baik dibuat mudah lepas dengan keadaan tersebut. Apalagi ditambah ketiadaan tradisi tulis dan kurangnya pengetahuan sejarah menjadikan masyarakat Bungku masuk dalam zona merah sebagai daerah krisis identitas budaya. Setidaknya ada tujuh unsur yang mengandung eksistensi suatu kebudayaan, diantaranya bahasa, sistem pengetahuan, sistem kemasyarakatan atau organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencarian hidup, sistem religi, dan kesenian.

Namun keanekaragaman ini kurang didukung dengan teknologi masa kini yang dapat memberikan informasi kepada kalangan anak muda dan juga masyarakat sekitar sehingga menyebabkan kurangnya pengetahuan dan pengenalan mengenai budaya-budaya yang ada di daerahnya sendiri, dan kurang begitu menghargai dan mengapresiasi budaya daerahnya. Seperti yang diketahui saat ini cara mengenalkan sejarah dan budaya di daerah tersebut masih disampaikan dari mulut kemulut dan itu sangat tidak efektif dan tidak mudah untuk dipahami.

Berdasarkan permasalahan tersebut dengan pemanfaatan teknologi, peneliti membangun sebuah “Aplikasi pengenalan Sejarah dan Budaya suku bungku di Kabupaten

Morowali yang berbasis Android” dalam rangka ikut serta membantu, mendorong dan melestarikan budaya bangsa sesuai dengan perkembangan zaman.

pentingnya penelitian ini yaitu untuk membuktikan atau menguji tentang kebenaran dari berbagai pengetahuan yang sudah ada, untuk memperoleh pengetahuan atau penemuan baru, dan sebagai pengembang dari pengetahuan mengenai suatu bidang keilmuan khususnya dalam pemanfaatan teknologi.

Penelitian yang dilakukan oleh Azlin, A., & Wati, L. (2022), Dengan judul Rancang bangun aplikasi pengenalan budaya wakatobi berbasis Android. Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pengenalan budaya kabupaten wakatobi berbasis Android. Dengan adanya aplikasi pengenalan budaya kabupaten wakatobi berbasis Android ini dapat memudahkan masyarakat dan wisatawan untuk mengenal apa saja budaya-budaya di Wakatobi yang menarik dan unik [4].

penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan, A. J., & Hermawan, C. (2019), Dengan judul Rancang bangun aplikasi game edukasi pengenalan budaya Indonesia berbasis Android. Aplikasi pengenalan budaya ini telah membantu anak dalam memberikan pembelajaran, memperkenalkan dan menambah pengetahuan tentang ragam budaya Indonesia mulai dari rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik daerah, dan senjata daerah. Melalui aplikasi ini minat anak dalam mempelajari sejarah dari keragaman budaya Indonesia bertambah dan bermanfaat untuk pelestarian budaya [5].

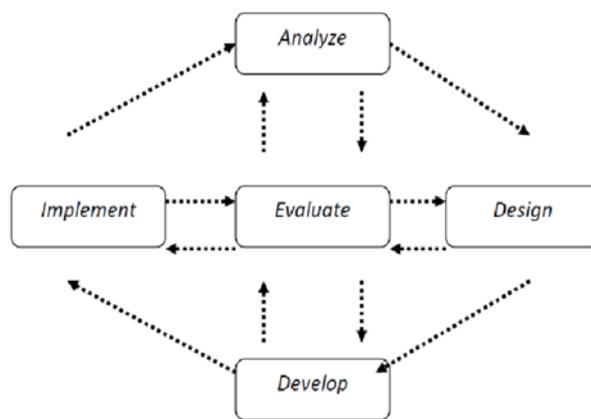
Penelitian yang dilakukan oleh Santosah. & Haryanto. (2020), Dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Budaya Dan Aksara Hangeul Korea Dengan Audio Berbasis Android. Aplikasi pengenalan budaya dan aksara hangeul korea dengan audio berbasis Android telah berhasil dibuat atau dibangun, Aplikasi ini memiliki tampilan yang mudah dipahami, memiliki informasi-informasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sederhana yang dapat membantu pengguna untuk mengetahui cara menulis hangeul serta pelafalannya dan disertai dengan mini game didalamnya [6].

Berdasarkan penelitian Hasibuan, F. A. (2020), dalam penelitiannya Dengan adanya aplikasi pembelajaran pengenalan budaya Indonesia yang menggunakan metode Tutorial dengan bantuan multimedia, maka informasi mengenai budaya Indonesia dapat diketahui dengan baik, serta adanya kuis yang dibuat menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dalam menjawab setiap pertanyaannya, dan dengan adanya kuis tersebut maka dapat menciptakan suatu pembelajaran yang interaktif untuk para siswa dengan adanya reaksi dari para siswa dalam menjawab setiap pertanyaan [7].

II. METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah Research and Development (R&D). Menurut sugiyono dalam (Siregar dan Rosmaini: 2021) Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) adalah berupa benda (software) [2]. Adapun produk yang dimaksud adalah Aplikasi pengenalan Sejarah dan Budaya Berbasis Android yang di peruntukan untuk masyarakat suku Bungku di Kabupaten Morowali, agar lebih mudah dalam belajar serta memahami sejarah dan budaya di daerahnya.

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Sugihartini). Yang merupakan singkatan dari Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation [3]. model ini dipilih karena tahapan model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Adapun prosedur pengembangan produk dengan mode ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Tahapan ADDIE

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi pengenalan sejarah dan budaya Suku Bungku di Kabupaten Morowali berbasis android. Terdiri dari tampilan halaman *loading*, tampilan menu utama, materi, dan profil pengembang aplikasi. Dalam penelitian ini membahas mengenai Aplikasi Pengenalan Sejarah dan Budaya Suku Bungku berbasis android dibuat dengan menggunakan *Android Studio*. Dalam kegiatan ini tahap yang paling pertama dilakukan adalah pengumpulan data. Aplikasi pengenalan sejarah dan budaya Suku Bungku berbasis android dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Pembuatan media telah melalui tahap 1) Analisis (*analyze*), 2) Perancangan (*design*), 3) Pengembangan (*development*), 4) Implementasi (*implementation*) dan 5) Evaluasi (*evaluation*).

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini penulis melakukan observasi dan wawancara di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Morowali. Dari hasil observasi ini yaitu dimana ketika masyarakat atau orang-orang yang berkunjung ke daerah tersebut dan ingin mengetahui informasi mengenai sejarah dan budaya Suku Bungku cara menyampaikan informasi masih di sampaikan dari mulut ke mulut. Adapun hasil dari wawancara dimana kurangnya pengetahuan dan pengenalan tentang sejarah dan budaya yang ada di daerahnya sendiri.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap kedua dalam model ADDIE yaitu design atau perancangan. Perancangan yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi pengenalan sejarah dan budaya ini meliputi arsitektur perangkat lunak, perancangan basis data, storyboard, dan interface sistem.

Pada perancangan arsitektur perangkat lunak dilakukan dengan menentukan gambaran keseluruhan tentang aplikasi pengenalan sejarah dan budaya yang akan diwujudkan dalam produk. Kemudian dilanjutkan dengan perancangan basis data. Pada tahap ini basis data dilakukan dengan menentukan struktur data yang akan ditampilkan pada aplikasi yang meliputi gambar pendukung, animasi, suara, bahkan video. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat story board yang bertujuan untuk mempermudah dalam pembuatan aplikasi pengenalan sejarah dan budaya suku bungku. Setelah itu dilakukan perancangan interface sistem pada aplikasi pengenalan sejarah dan budaya suku bungku yang dibuat dalam tampilan Android.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan produk aplikasi berbasis Android menggunakan software Android Studio berdasarkan rancangan produk yang sudah

dilakukan pada tahap desain. Tampilan pokok-pokok hasil dari penelitian dan pengembangan ini meliputi:



Gambar 2. Tampilan Halaman awal



Gambar 3. Tampilan Menu Utama



Gambar 4. Halaman Menu Budaya

4. Implementasi (Implentation)

Sebelum aplikasi diimplementasikan maka perlu dilakukan pengujian terlebih dahulu untuk menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut kemudian dilakukan perbaikan terhadap aplikasi tersebut sehingga menghasilkan aplikasi sesuai

dengan kebutuhan yang telah di tentukan. Pengujian sistem yang dilakukan yaitu menggunakan pengujian black box, pengujian ahli media dan pengujian ahli materi. Adapun hasil dari pengujian sistem yang dilakukan yaitu pada pengujian black box semua tombol berfungsi dengan baik dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pada pengujian ahli media berdasarkan penilaian dari beberapa aspek dijumlah rata-rata mendapatkan nilai 3,9 yang artinya sangat valid. Dan penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai 4 yang artinya sangat valid.

5. Evaluasi (Evaluation)

Berdasarkan hasil pengujian black box pada aplikasi pengenalan sejarah dan budaya suku bungku berbasis android ini tidak ditemukan kesalahan. Pengujian black box yaitu dilakukan pengecekan di setiap button untuk mengetahui adanya bug dalam program aplikasi dan pada semua button yang telah diuji benar dan tidak ada yang mengalami bug. Dan berdasarkan hasil pengujian ahli media, ahli materi, dan respon masyarakat menyatakan aplikasi pengenalan sejarah dan budaya suku bungku berbasis android ini layak untuk digunakan.

Secara umum aplikasi pengenalan sejarah dan budaya suku bungku dapat dikatakan berhasil dan dapat digunakan karena suda melalui tahap pengujian oleh dosen ahli kemudian suda melaksanakan penelitian di Dinas pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Morowali. Aplikasi ini dapat digunakan dan diseberkan luaskan ke lingkungan masyarakat Suku Bungku yang ada di Kabupaten Morowali.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk aplikasi pengenalan sejarah dan budaya suku bungku berbasis Android. Adapun isi dari aplikasi tersebut yaitu, dapat menampilkan sejarah suku bungku, menampilkan budaya suku bungku, dan menampilkan profil pengembang aplikasi. Penelitian ini dilakukan penulis dengan tujuan dapat memudahkan masyarakat suku bungku untuk lebih mengenal budaya-budaya yang ada di daerah tersebut. Selaian itu aplikasi pengenalan sejarah dan budaya berbasis android ini sangat mudah untuk digunakan karena tidak membutuhkan jaringan internet untuk dapat membukanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kurniawan, Adi Jaya, and Catur Hermawan. "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android." *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)* 10.2 (2019).
- [2] Siregar, Yanti Rahmadhani, and Rosmaini Rosmaini. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII Smp." *Kode: Jurnal Bahasa* 10.3 (2021).
- [3] Sugihartini, Nyoman, and Kadek Yudiana. "ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 15.2 (2018).
- [4] Azlin, Azlin, and Lisna Wati. "RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA WAKATOBI BERBASIS ANDROID." *Jurnal Informatika* 11.1 (2022): 90-97.
- [5] Kurniawan, Adi Jaya, and Catur Hermawan. "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android." *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)* 10.2 (2019)..
- [6] Santosah, Prayogi, and Edy Victor Haryanto. "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Budaya Dan Aksara Hangeul Korea Dengan Audio Berbasis Android." *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer* 1.1 (2020): 981-995.

- [7] Hasibuan, Fitri Andriani. "RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID." Kumpulan Karya Ilmiah Mahasiswa Fakultas sains dan Teknologi 2.2 (2021): 110-110.
- [8] Tulenan, Virginia. "Rancang Bangun Aplikasi Word Game Scramble untuk Pengenalan Budaya Minahasa." Jurnal Teknik Informatika 11.1 (2017).
- [9] Arifudin, Hendrik Rusdian, and Budi Yanto. "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Tembang Macapat Berbasis Android." DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology 1.1 (2017): 39-45.
- [10] Ramadhan, Haris Febriyanto, Sampe Hotlan Sitorus, and Syahru Rahmayuda. "Game Edukasi Pengenalan Budaya dan Wisata Kalimantan Barat Menggunakan Metdoe Finite State Machine Berbasis Android." Coding Jurnal Komputer dan Aplikasi 7.01 (2019).