

# RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA WAKATOBI BERBASIS ANDROID

## DESIGN AND BUILD OF ANDROID-BASED WAKATOBI CULTURAL INTRODUCTION APPLICATION

**La Atina<sup>1</sup>, Azlin<sup>2</sup>, Lisna Wati\*<sup>3</sup>**

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Dayanu Ikhsanuddin

Jl. Dayanu Ikhsanuddin No. 124 Baubau, Sulawesi Tenggara

e-mail:\*<sup>1</sup>azlin.unidayan01@gmail.com, <sup>2</sup>laatina@unidayan.ac.id, \*<sup>3</sup>lisnawatiwanci@gmail.com

### **Abstrak**

*Wakatobi dihuni oleh komunitas homogen yang tersebar di empat pulau besar, yaitu Pulau Wangi-Wangi, Kaledupa, Tomia, dan Binongko. Kebudayaan di keempat pulau tersebut juga memiliki kebudayaan yang hampir sama. Hal ini dikarenakan pengaruh budaya Islam yang masuk ke Wakatobi. Wakatobi merupakan salah satu kawasan barata dari empat bharata di kesultanan Buton, yaitu Kaedupa bharata. Sebagai salah satu bharata, Wakatobi tentunya masih memiliki keterkaitan budaya dengan kesultanan Buton. Dalam perkembangan teknologi yang ada, informasi yang diberikan oleh media masih minim dan kurang terpercaya. Hal ini menyebabkan sebagian masyarakat wakatobi belum mengetahui budaya di wakatobi. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang bangun Aplikasi Mengenal Budaya Wakatobi Berbasis Android agar masyarakat dan pengunjung Wakatobi dapat lebih mudah mendapatkan informasi melalui aplikasi Android. Pada aplikasi ini pengguna dapat dengan mudah melihat informasi mengenai budaya-budaya apa saja yang ada di wakatobi yang berbeda-beda dan menarik untuk disimak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data dengan metode pengamatan, metode wawancara dan metode kepustakaan kemudian data dianalisa menjadi langkah-langkah pembuatan aplikasi. Penelitian ini menghasilkan aplikasi Mengenal Budaya Wakatobi yang mempermudah pengguna untuk mengetahui apa saja budaya-budaya di Wakatobi yang berbeda-beda juga menarik dan wajib dijadikan lokasi wisata berkunjung di Indonesia.*

**Kata kunci :** Wakatobi, Budaya, Android.

### **Abstract**

*Wakatobi is inhabited by a homogeneous community spread across four large islands, namely Wangi-Wangi Island, Kaledupa, Tomia, and Binongko. The cultures of the four islands also have almost the same culture. This is due to the influence of Islamic culture that entered Wakatobi. Wakatobi is one of the barata areas of the four bharata in the Buton sultanate, namely Kaedupa bharata. As one of the bharata, Wakatobi certainly still has cultural links to the Buton sultanate. In the development of existing technology, the information provided by the media is still minimal and less reliable. This causes some of the Wakatobi community not to know the culture in Wakatobi. The purpose of this research is to design an Android-based application to know Wakatobi's culture so that people and visitors of Wakatobi can more easily get information through the Android application. In this application, users can easily see information about what cultures in Wakatobi are different and interesting to listen to. The method used in this research is the method of data collection with the method of observation, interview methods and literature methods then the data is analyzed into steps for making*

*applications. This research produces an application to know Wakatobi culture that makes it easier for users to find out what the different cultures of Wakatobi are as well as interesting and must be used as a tourist location to visit in Indonesia.*

**Keywords :** *Wakatobi, Culture, Android.*

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar didunia yang secara geografis terletak pada posisi strategis, yakni dipersilangan antara dua benua (Benua Asia dan Benua Australia), dan dua samudera ( Samudera Hindia dan Samudera Pasifik). yang luas dan bervariasi[1]. Indonesia memiliki keanekaragaman etnis dan budaya di 34 provinsi yang tersebar di berbagai wilayah yang merupakan hasil karya manusia dan ilmu pengetahuan[2][3][4]. Kebudayaan atau budaya diartikan sebagai cara hidup yang berkembang dan dibagikan oleh sekelompok orang dan diwariskan secara turun temurun[5]. Kata budaya diambil dari bahasa Sanskerta yaitu buddhaya yang artinya segala sesuatu yang berkaitan dengan akal dan pikiran manusia[6]. Budaya dan ciri khas daerah masing-masing meliputi adat istiadat, bahasa, alat, pakaian, bangunan dan karya seni[7].

Kabupaten Wakatobi juga memiliki peninggalan budaya dari masa lalu yang masih dilestarikan hingga saat ini. Cagar budaya berupa bangunan bersejarah seperti Benteng Tindoi, Benteng Liya, Masjid Istana Liya, Benteng Tonga Mandati, Benteng Togo Molengo, Mercusuar, Makam Tua, Kamali, Benteng Olo, Benteng Patua, dan Masjid Tua Onemay. Dan juga tarian tradisional seperti Tari Lariangi, Tari Hebalia, Tari Sajo Mowine, Tari Mborira dan Tari Saride. Dimana dalam perkembangan teknologi yang ada, informasi yang diberikan oleh media masih minim dan kurang terpercaya[7] Hal ini menyebabkan sebagian masyarakat wakatobi belum mengetahui budaya di wakatobi. Untuk memenuhi tuntutan tersebut, Anda dapat memanfaatkan teknologi yang dapat membantu proses pengenalan budaya yang ada[8].

Oleh karena itu dirancang sebuah Aplikasi Mengenal Budaya Wakatobi Berbasis Android agar masyarakat dan pengunjung Wakatobi dapat lebih mudah mendapatkan informasi melalui aplikasi Android.

Adapun penelitian yang pernah dilakukan berkaitan dengan penelitian ini diantaranya dengan judul *educational game for introducing indonesian culture on android platform*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan anak sejak dini agar mereka dapat mengenal keanekaragaman budaya tradisional Indonesia meliputi keanekaragaman rumah adat, tarian adat, pakaian adat, alat musik tradisional, dan lagu daerah dari tiap provinsi yang ada di Indonesia dengan cara yang berbeda dari pembelajaran di sekolah pada umumnya.

Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah *Game Edukasi Kuizy* yang dapat membantu anak-anak dalam belajar dan dapat meningkatkan pola pikir kreatif serta menambah pengetahuan lebih maju dan semakin mengenal kekayaan budaya Indonesia[3]. Penelitian selanjutnya yaitu perancangan aplikasi pembelajaran seni budaya tembang macapat berbasis android. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk sebuah Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Tembang Macapat dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini untuk mendukung kegiatan belajar dan mengajar di SMPN 1 Maospati sehingga memudahkan para pengajar ataupun siswa dalam proses penyampaian hingga pemahaman materi tembang macapat. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah dalam proses penyampaian materi dan pemahaman siswa yang berdampak langsung dengan meningkatnya prestasi belajar Seni Budaya[9].

Penelitian lainnya dengan judul aplikasi pengenalan kebudayaan provinsi riau berbasis android dengan tujuan membantu guru meningkatkan ketertarikan dan minat belajar para peserta didik di SMA Negeri 1 Cerenti dalam mempelajari kebudayaan yang ada di Provinsi Riau. Dalam penelitian ini menguraikan tentang metode Metode model *prototype* dikembangkan kembali dengan menyesuaikan perkembangan dunia pendidikan dan teknologi

pembelajaran termasuk materi mata pelajaran, terkhusus materi pengenalan kebudayaan melayu di Provinsi Riau[10].

Berdasarkan uraian latar belakang pengembangan penelitian selanjutnya yaitu dengan judul Aplikasi Mengenal Budaya Wakatobi Berbasis Android yang dapat mempermudah masyarakat dan pengunjung Wakatobi dapat lebih mudah mendapatkan informasi melalui aplikasi Android. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang bangun Aplikasi Mengenal Budaya Wakatobi Berbasis Android agar masyarakat dan pengunjung Wakatobi dapat lebih mudah mendapatkan informasi melalui aplikasi Android.

## 2. METODE PENELITIAN

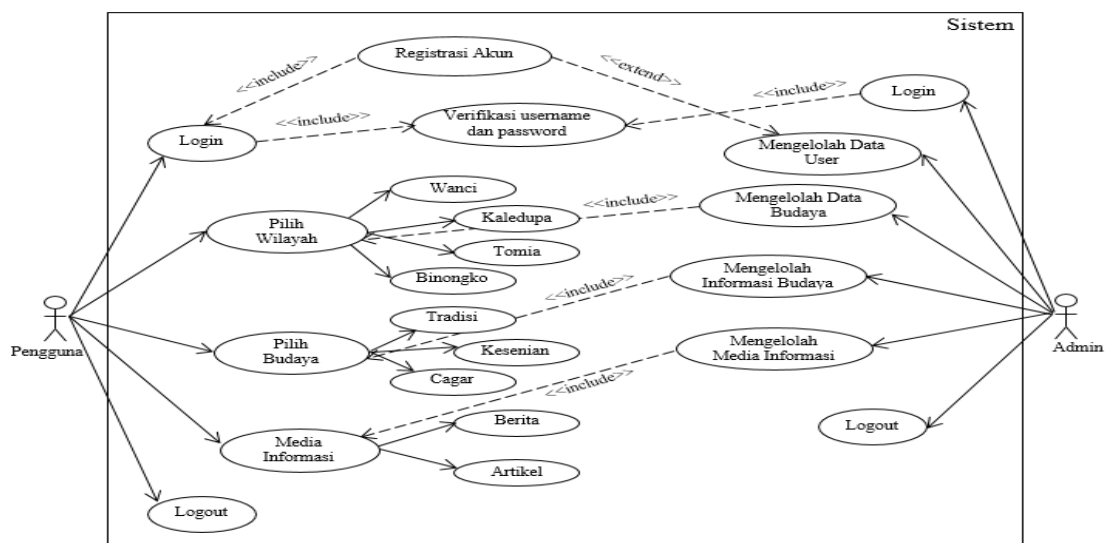
### 2.1 Teknik Pengumpulan Data

Pada proses pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan keterangan yang akurat, dilakukan dengan beberapa cara yaitu :

- a. Pengamatan (observasi) yaitu aktivitas penelitian dalam rangka mengumpulkan data yang berkaitan dengan masalah penelitian melalui proses pengamatan langsung di lapangan. Observasi dilakukan secara sistematis dengan pengamatan lebih mendalam yang berkaitan dengan kebudayaan yang tersebar di beberapa wilayah kabupaten wakatobi yang dilakukan secara berkala. Hal yang akan diamati yaitu adat istiadat (dalam hal ini berkaitan dengan tradisi yang ada), kesenian (dalam hal ini jenis tarian yang ada), cagar budaya (dalam hal ini peninggalan-peninggalan masa lampau seperti benteng, masjid tua, dan mercusuar).
- b. Wawancara (Interview) yaitu mengajukan serangkaian pertanyaan secara langsung untuk menggali informasi langsung dari subjek atau nara sumber data yakni, pemilik dan staf cagar budaya, tetua adat desa setempat, penjaga makam, benteng, masjid tua, dan mercusuar, serta masyarakat.
- c. Kepustakaan (Library), yaitu dengan cara mencari data dokumen maupun bukti-bukti catatan yang berkaitan dengan kebudayaan wakatobi. Untuk mendapatkan hasil pengamatan yang kuat, dipertimbangkan data-data berupa materi kebudayaan yang didapat dari cagar budaya, kantor perpustakaan daerah, pde dan arsip. Data-data tersebut diyakini saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain, sehingga proses penyajian data lebih diterima dan disepakati.

### 2.2 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan tindakan-tindakan yang dapat dilakukan oleh aktor pada sistem.



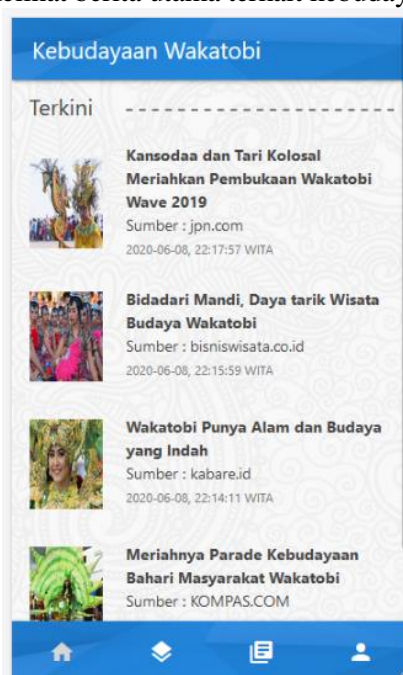
Gambar 1 Use Case Diagram

*Use case* diagram menjelaskan tentang cara berjalannya sistem ini, dimana pengguna yang belum mendaftarkan akun belum dapat melakukan proses interaksi dengan sistem, sedangkan bagi pengguna yang sudah mendaftarkan akunya dapat melakukan *login* dan dapat mencari serta memilih wilayah, budaya dan media informasi. Kemudian untuk admin tidak perlu mendaftarkan akun, namun cukup dengan melakukan *login* agar dapat masuk ke dalam *website*. Setelah melakukan *login* admin dapat mengolah data user, data budaya, data informasi budaya,serta proses media informasi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Tampilan Halaman Utama

Halaman utama pada aplikasi ini berisikan berita terkini yang ada di wakatobi. Pada halaman ini pengguna dapat melihat berita utama terkait kebudayaan yang ada di wakatobi.



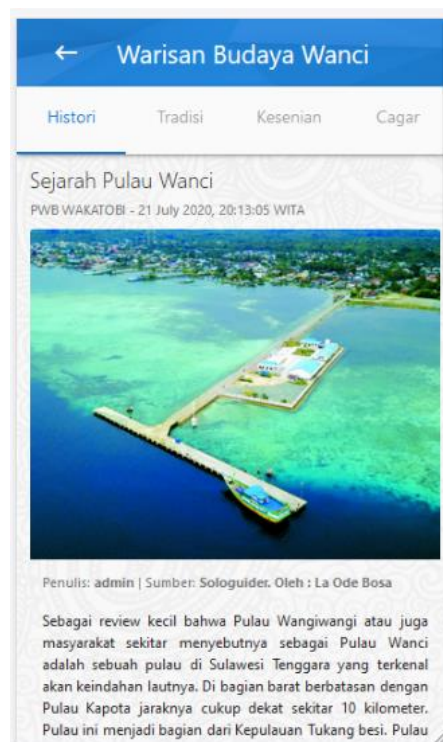
Gambar 2 Tampilan Halaman Utama

#### 3.2 Tampilan Halaman Warisan Budaya

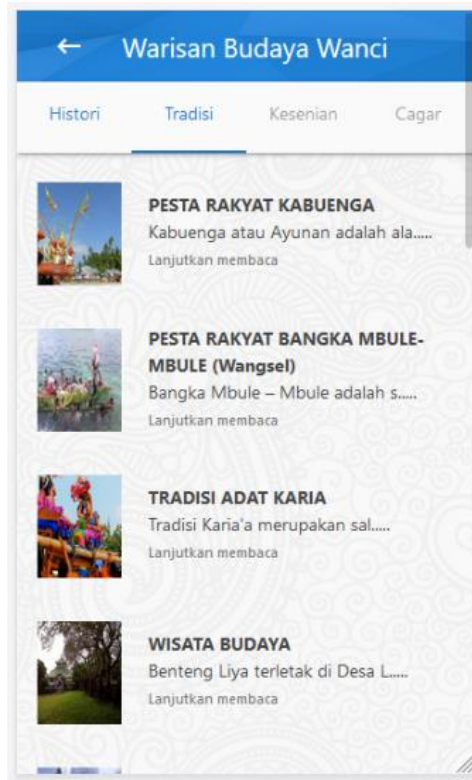
Halaman warisan budaya pada aplikasi berisikan data wilayah, histori, budaya wakatobi, dan detail budaya yang ada di wakatobi, dimana data wilayah berisikan daerah wanci, kaledupa, tomia, dan binongko. History berisikan sejarah singkat mengenai wilayah yang ada di wakatobi. Budaya wakatobi berisikan tradisi, kesenian, dan cagar budaya yang ada di masing-masing wilayah wakatobi. Detail budaya berisikan penjelasan dan video singkat mengenai budaya yang ada di wakatobi



Gambar 3 Tampilan Halaman Pilih Wilayah



Gambar 4 Tampilan Halaman Histori Wilayah



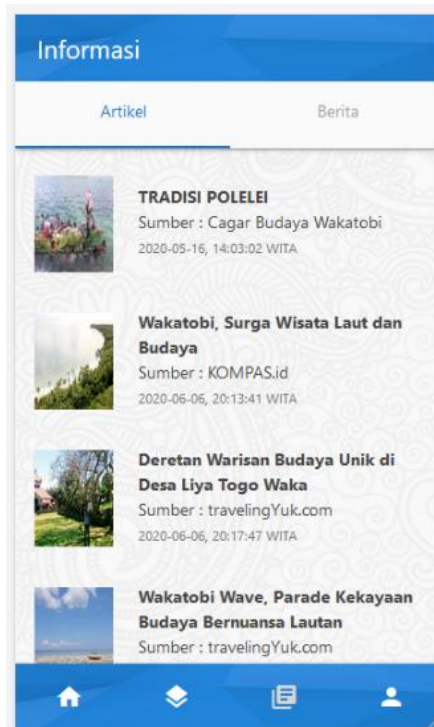
Gambar 5 Tampilan Halaman Data Budaya



Gambar 6 Tampilan Halaman Detail Budaya

### 3.3 Tampilan Halaman Informasi Artikel dan Berita

Halaman informasi pada aplikasi berisikan artikel dan berita mengenai kebudayaan, adat istiadat, cagar budaya, dan festival yang ada di wakatobi.



Gambar 7 Tampilan Halaman Informasi Artikel Wakatobi



Gambar 8 Tampilan Halaman Informasi Berita Wakatobi

#### 4. KESIMPULAN

Dari uraian hasil dan pembahasan dapat disimpulkan :

1. Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pengenalan budaya kabupaten wakatobi berbasis android.
2. 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.

#### 5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran untuk penelitian selanjutnya yaitu sistem informasi yang sudah dibuat dapat dikembangkan dengan menerapkan sistem *maps*, sehingga para wisatawan dapat dengan mudah melihat lokasi budaya Wakatobi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nurcahya, SD. 2017. *Teknik Game Edukasi Pengenalan Pakaian Adat di Indonesia sebagai Media Pembelajaran Anak Usia 6-8 Tahun*. p-ISSN: 1979-276X, e- ISSN: 2502-339X.
- [2] Muizzah, L. 2017. *Aplikasi Pengenalan Budaya Madura Berbasis Android*. ISSN: 2477-0078.
- [3] Parluka, R., Anggreini, DN., Syafriansyah, M., Alhakim, R., dan Faradhila, Y. 2018. *Educational Game for Introducing Indonesian Culture on Android Platform*. Volume 3, No. 2. P-ISSN: 2502-3470, E-ISSN: 2581-0367.
- [4] Permana, B., Hidayat, EW., Dan Rahmatulloh, A. 2018. *Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Adat Berbasis Android*. Volume 03, No. 02. ISSN: 2477-5126, e-ISSN: 2548-9356.
- [5] Mamahit, RI., Tulenan, V., dan Paturusi, S. 2017. *Rancangan Aplikasi Scramble Word Game untuk Pengenalan Budaya Minahasa*. Volume 11, No. 1. ISSN: 2301-8364.
- [6] Arifudin, HR., Dan Yanto, B. 2017. *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Lagu Macapat Berbasis Android*. Volume 1, No. 1. E-ISSN: 2579-5317.
- [7] Ramadhan, HF., Sitorus, SH., Dan Rahmayuda, S. 2019. *Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Kalbar Menggunakan Mesin Metode Finite State Berbasis Android*. Volume 07, No. 1. ISSN 2338-493X.
- [8] Hozeng, S., dan Syam, S. 2017. *Aplikasi Pengenalan Budaya Khas Toraja (Ukiran) Berbasis Android*. ISSN: 2302-3805.
- [9] Arifudin, HR., Dan Yanto, B. 2017. *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Lagu Macapat Berbasis Android*. Volume 1, No. 1. E-ISSN: 2579-5317.
- [10] Yulisman., Dan Serdiansah. 2019. *Aplikasi Pengenalan Budaya di Provinsi Riau Berbasis Android*. Volume 2, No. 3. ISSN: 2654-3788, e-ISSN: 2654-4229.