

Perancangan Aplikasi Pengenalan Adat dan Budaya Betawi Berbasis Android

Hafiz Yusuf^{1,*}, Dona Katarina¹, Ahmad Husain¹

¹Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI
Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur, (021) 7818718;
hafizyusuf76@gmail.com; donakatrin1503@gmail.com; ahmadhuseinunindra@yahoo.co.id

* Korespondensi: email: hafizyusuf76@gmail.com

Diterima: 14 Nov 2020; Review: 11 Des 2020; Disetujui: 29 Des 2020; Diterbitkan: 31 Des 2020

Abstract

The research objective is to introduce Betawi customs and culture with an android application system that makes it easier for people and the younger generation to continue to preserve Betawi culture. The research method uses grounded research, which is a research method based on facts and uses comparative analysis with the aim of making empirical generalizations, establishing concepts, proving theories, developing theories, collecting and analyzing data at the same time. After the author analyzes and collects data, finally the author can draw the conclusion that with this application system, it can help introduce and educate the public more broadly in the introduction of Betawi customs and culture.

Keywords: Betawi, Betawi Culture, Jakarta Culture, Educational Applications, Betawi Culture Applications

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk memperkenalkan adat dan kebudayaan Betawi dengan sistem aplikasi android yang memudahkan masyarakat dan para generasi muda untuk tetap melestarikan kebudayaan Betawi. Metode penelitian menggunakan *grounded research* yaitu suatu metode penelitian berdasarkan pada fakta dan menggunakan analisis perbandingan dengan tujuan mengadakan *generalisasi empiris*, menetapkan konsep, membuktikan teori, mengembangkan teori, pengumpulan dan analisis data dalam waktu yang bersamaan. Setelah penulis menganalisis dan mengumpulkan data, akhirnya penulis dapat menarik kesimpulan bahwa dengan adanya sistem aplikasi ini, dapat membantu mengenalkan dan mengedukasi masyarakat secara lebih luas dalam pengenalan adat dan kebudayaan Betawi..

Kata kunci: Betawi, Kebudayaan Betawi, Budaya Jakarta, Aplikasi Edukasi, Aplikasi Budaya Betawi

1. Pendahuluan

Adat istiadat adalah suatu cara atau kebiasaan yang mengandung nilai kebudayaan, norma, serta hukum yang sudah ada pada suatu daerah (Halim, 2020). Diantara banyaknya adat budaya serta suku di Indonesia, suku Betawi adalah suku yang berasal dari hasil perkawinan antar etnis dan bangsa di masa lalu secara biologis. Salah satu perbedaan yang mencolok adalah pada karakter masyarakat Betawi memiliki sikap religius yang termanifestasi dalam perilaku masyarakatnya (Tramontane, 2018). Etnis ini menggunakan bahasa Melayu

Betawi. Jika dilihat dari bahasa yang digunakan, banyak yang mengambil kesimpulan bahwa masyarakat Betawi merupakan salah satu etnis Melayu (Derani, 2013). Namun demikian, permasalahan asal usul masyarakat Betawi sampai saat ini masih kompleks (Ayu & Budiasih, 2013). Kata Betawi sebenarnya berasal dari kata "Batavia", yaitu nama kuno Jakarta diberikan oleh Belanda (Bachri, 2010).

Mendominasinya adat dan kebudayaan barat di dalam negeri menjadikan kebudayaan Betawi terkesan kuno pada zaman sekarang (Anggraeni et al., 2019). Dampaknya sangat terasa bagi generasi muda yang tidak mau mempelajari bahkan mereka sudah tidak mengenal seni dan kebudayaan Betawi. Beberapa budaya Betawi yang masih dilestarikan hingga sekarang, diantaranya yaitu: Lenong, Ondel-ondel, dan Tanjidor. Namun masih banyak budaya betawi yang perlu diperkenalkan dan dilestarikan agar tidak punah, terlupakan oleh jaman.

Dari beberapa kendala yang telah dijelaskan, maka penulis mengambil beberapa permasalahan di atas sebagai objek penelitian penulis. Adapun judul penelitian penulis adalah "Perancangan Aplikasi Pengenalan Adat dan Budaya Betawi Berbasis Android".

2. Metode Penelitian

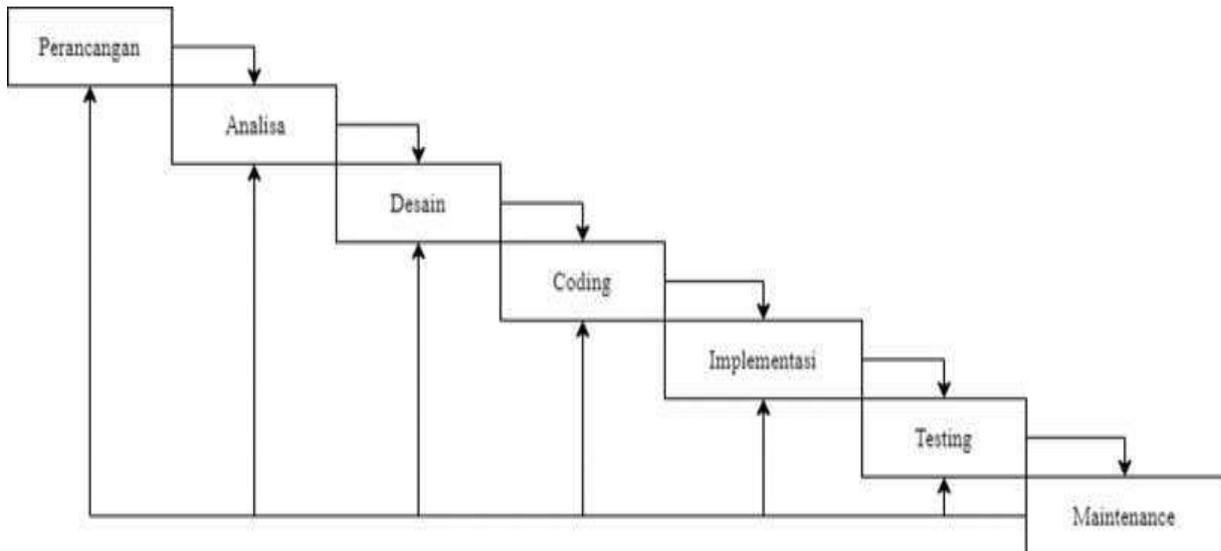
Metode penelitian terdiri atas dua kata yaitu metode dan penelitian. Metode berasal dari kata Yunani yaitu *methodos* yang berarti cara atau jalan untuk mencapai sasaran atau tujuan dalam suatu permasalahan, kata yang mengikutinya adalah penelitian yang berarti suatu cara untuk mencapai sesuatu dengan metode tertentu, dengan cara hati-hati, sistematis dan sempurna terhadap permasalahan yang sedang dihadapi.

Metode penelitian adalah sebagai berikut: Metode penelitian adalah tatacara bagaimana suatu penelitian dilaksanakan menggunakan pendekatan kualitatif (Ili, 2002). Metode penelitian adalah anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berfikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian.

Metode *grounded research* yaitu suatu metode penelitian yang mendasarkan diri kepada fakta dan menggunakan analisis perbandingan bertujuan mengadakan generalisasi empiris, menetapkan konsep-konsep, membuktikan teori, dan mengembangkan teori di mana pengumpulan data dan analisis data berjalan pada waktu yang bersamaan.

Metode *grounded research* adalah metode penelitian yang tidak membawa masalah apapun ke lapangan.

Dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa penulis menggunakan metode *grounded research*. Penulis tidak hanya mencari dan mengumpulkan data, tetapi penulis juga melakukan klasifikasi terhadap data yang di dapat, mengola dan menganalisa data (Widya, 2014), membangun hipotesis menjadi teori serta menulis laporan dari waktu ke waktu. Langkah-langkah pokok yang digunakan pada metode ini, yaitu mengidentifikasi masalah yang ingin diselesaikan, mengumpulkan data atau informasi yang ada di lapangan, menganalisis dan menjelaskan masalah yang ditemukan serta membuat laporan hasil penelitian sesuai dengan apa yang akan di teliti.



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 1. Model Waterfall

Untuk memperoleh data-data penulis melakukan penelitian dengan metode pengumpulan data melalui pendekatan sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Pengumpulan data dengan cara mengamati langsung kegiatan masyarakat Betawi untuk melihat pola pikir, tingkah laku, adat dan kebudayaan apa yang melekat pada masyarakat Betawi dan semua aspek kegiatan yang berhubungan dengan judul penelitian (Hasanah, 2017).

2. Wawancara

Pengertian wawancara adalah Suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan - pertanyaan pada para responden sehingga dari hasil wawancara dapat dijadikan sebagai data (Siregar, 2018). wawancara bermakna berhadapan langsung antara interview dengan responden, dan kegiatannya dilakukan secara lisan.

Dalam hal ini penulis menanyakan langsung kepada masyarakat yang ada di lingkungan kawasan cagar budaya Betawi Setu babakan, terkait penjelasan adat dan budaya apa saja yang ada pada suku Betawi, sejarah tentang perkembangan masyarakat betawi sampai dengan saat ini. Serta pendapat mereka tentang kebudayaan Betawi, apa yang perlu dilakukan dan ditingkatkan dalam pelestarian adat dan budaya Betawi .

3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan membaca dan mempelajari dari beberapa literature berkaitan dengan masalah yang di bahas agar di dapat informasi dan pengertian yang mendalam. Sumber literatur ini seperti buku literatur mengenai analisis dan desain sebuah sistem.

3. Hasil dan Pembahasan

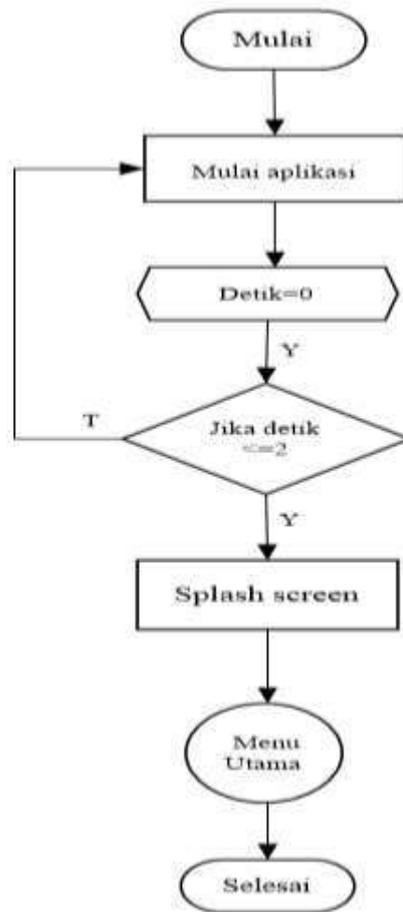
Dari sistem yang berjalan saat ini peneliti melihat adanya beberapa kekurangan dan juga permasalahan yang ada pada pengenalan adat dan budaya Betawi, yaitu kurangnya edukasi pengetahuan tentang apa saja adat dan kebudayaan Betawi yang perlu dijaga serta dilestarikan. Maka dengan adanya perancangan aplikasi adat dan budaya Betawi ini adalah salah satu alternatif yang dapat di berikan peneliti untuk tetap menjaga dan melestarikan kebudayaan Betawi. Peneliti juga memberikan menu kuis yang dapat dimainkan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa paham pengguna dengan isi materi dalam aplikasi ini.

3.1. Flowchart

Flowchart merupakan penggambaran secara grafik yang terdiri dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Biasanya mempengaruhi penyelesaian masalah yang khususnya perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.

Bagan alir merupakan teknik analitis yang digunakan untuk menjelaskan berbagai aspek-aspek sistem informasi secara jelas, tepat dan logis. *Flowchart* merupakan untaian simbol gambar (*chart*) yang menunjukkan aliran (*flow*) dari proses terhadap data. Dengan menggunakan *flowchart*, maka seorang programmer dapat memberikan idenya secara tertulis sehingga dapat dipahami oleh programmer lain, klien atau tim kerja. Dalam aplikasi pengenalan adat dan budaya Betawi ini, penulis akan menjabarkan alur dari proses aplikasi yang dirancang menggunakan *flowchart*.

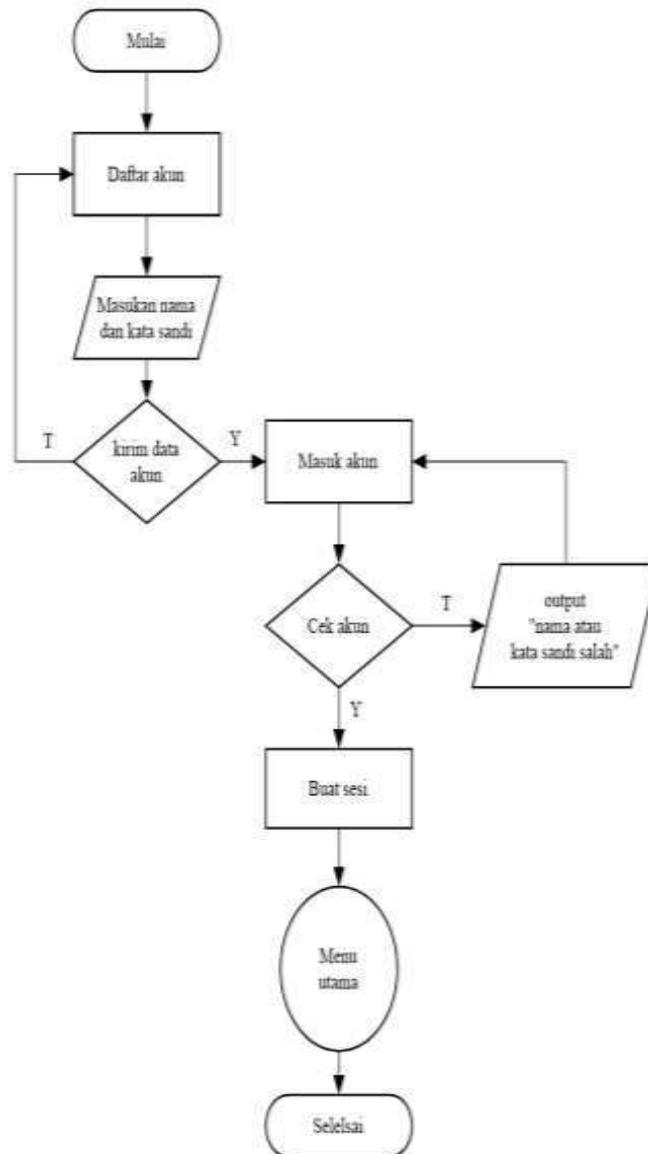
1. Flowchart Splash screen



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 2. Flowchart daftar akun

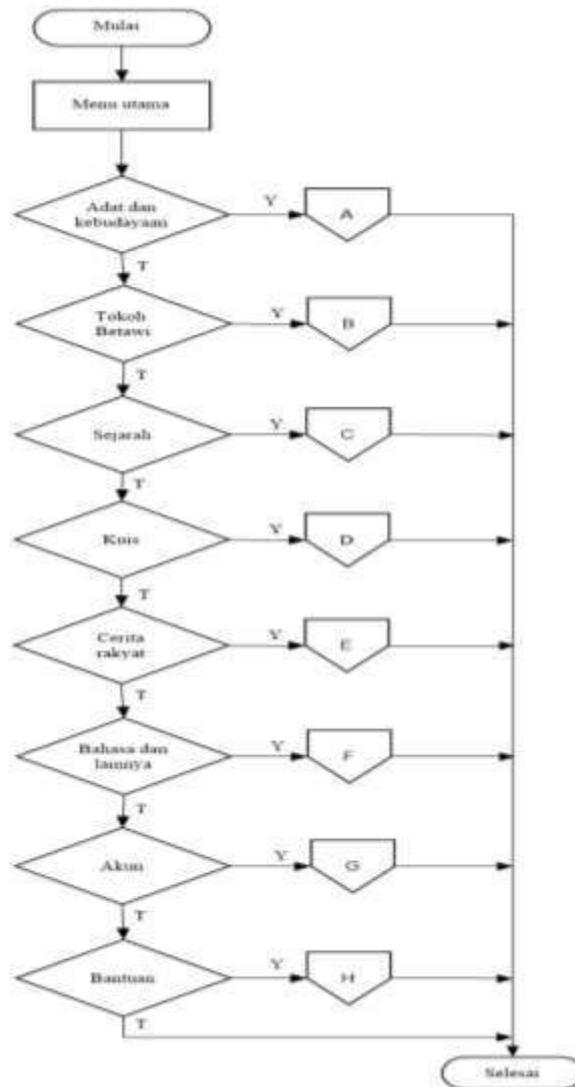
2. Flowchart Daftar Akun



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 3. Flowchart daftar akun

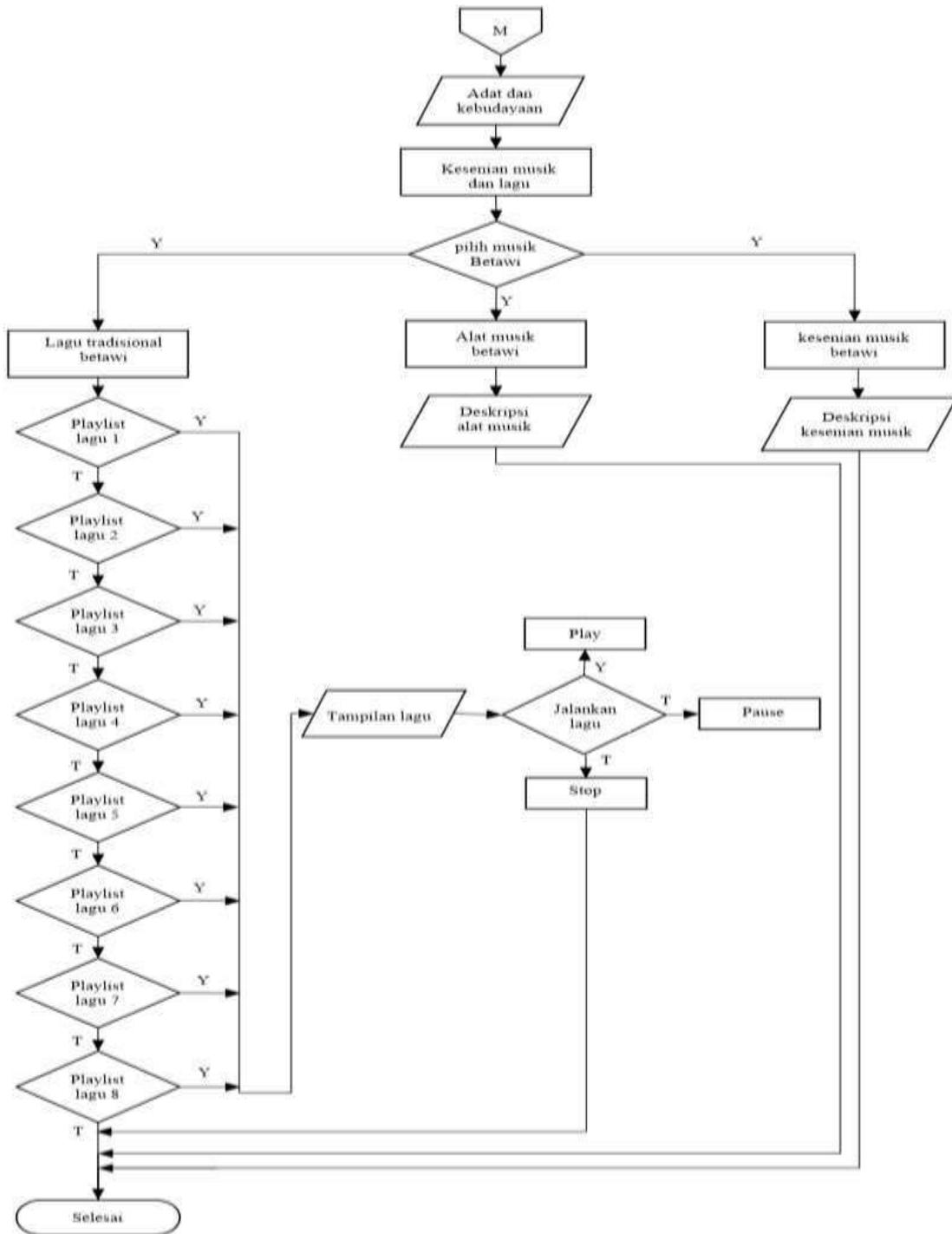
3. Flowchart Menu Utama



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 4. Flowchart menu utama

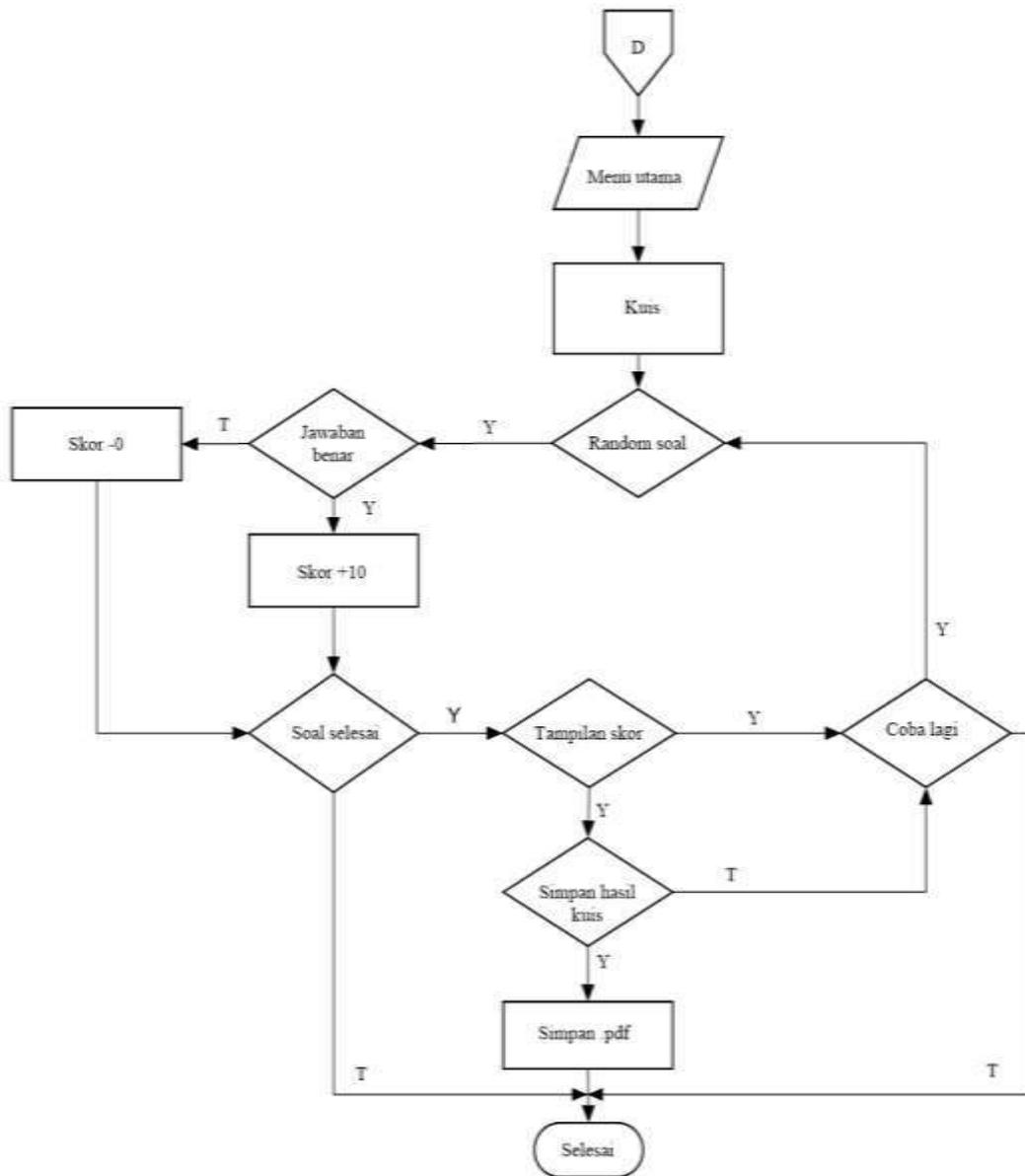
4. Flowchart Menu Lagu Tradisional Betawi



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 5. Flowchart lagu tradisional Betawi

5. Flowchart Menu Kuis



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 6. Flowchart menu kuis

Berikut adalah tampilan *Splash Screen* :



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 7. Tampilan *Splash Screen*

Berikut adalah tampilan *login* :



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 8. Tampilan menu *Login*

Berikut adalah tampilan daftar akun :



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 9. Tampilan menu daftar akun

Berikut adalah tampilan menu utama :



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 10. Tampilan menu daftar akun

Berikut adalah tampilan menu sejarah:



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 11. Tampilan menu sejarah

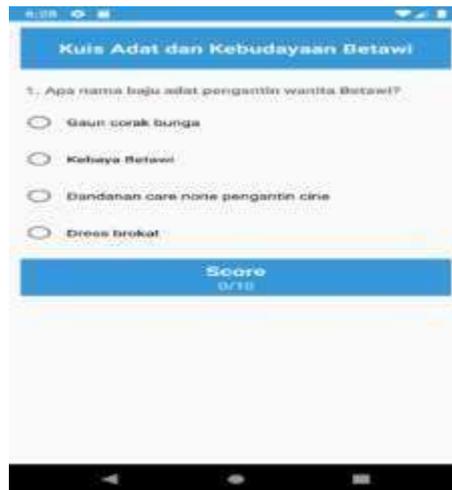
Berikut adalah tampilan menu lagu tradisional Betawi :



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 12. Tampilan menu sejarah

Berikut adalah tampilan menu kuis:



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 13. Tampilan menu kuis

Berikut adalah tampilan menu hasil kuis:



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 14. Tampilan menu hasil kuis

4. Kesimpulan

Selain memberikan materi berupa isi teks, gambar dan juga suara, peneliti juga memberikan pertanyaan berupa kuis pada menu aplikasi, sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa dari beberapa pengguna aplikasi ini dapat memahami atau kurang memahami isi materi yang ada dalam aplikasi dan juga bagi pengguna dapat mengulang atau mengingat materi apa yang telah didapat dalam aplikasi.

Aplikasi pengenalan adat dan budaya Betawi ini masih terus dapat dikembangkan lebih lanjut, sehingga informasi yang disajikan dapat lebih rinci dan akurat, agar dapat menjadi suatu

aplikasi yang dapat menyajikan informasi secara lengkap dan Perlu dibuat adanya deskripsi alamat atau dapat terhubung dengan Google *maps* pada setiap lokasi-lokasi bersejarah atau kawasan budaya yang ada di Jakarta.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, D., Hakam, A., Mardhiah, I., & Lubis, Z. (2019). Membangun Peradaban Bangsa Melalui Religiusitas Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Online Studi Al-Qur'an*, 15(1), 95–116. <https://doi.org/10.21009/jsq.015.1.05>
- Ayu, I. G., & Budiasih, N. (2013). Metode Grounded Theory Dalam Riset Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Bisnis*, 9(1), 19–27.
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Teknologi Pendidikan*, 10, 46–62.
- Derani, S. (2013). Ulama Betawi dalam Perspektif Sejarah. *Al-Turas*, XIX, 217–240.
- Halim, I. A. (2020). *Religion Motivation in Arisan Tradition Betawi Community Motivasi Agama Dalam Tradisi Arisan Di Masyarakat Betawi*. XIV, 100–121.
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- lii, B. A. B. (2002). *No Title*. 50–61.
- Siregar, N. (2018). Meninjau Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP melalui Wawancara Berbasis Tugas Geometri. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.268>
- Tramontane, P. M. (2018). Tinjauan Konsistensi Masyarakat Kampung Adat Cireundeu Dalam Melestarikan Adat Istiadat Leluhur. *ULTIMART Jurnal Komunikasi Visual*, 10(2), 12–23. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v10i2.769>
- Widya, L. (2014). Grounded Theory sebagai Metode Riset “Realitas Tertambah” di Museum Fatahillah. *Jurnal Rekayasa Elektrika*, 10(4), 186–192. <https://doi.org/10.17529/jre.v10i4.1109>