

Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Suku Batak Berbasis Android

Mara Akhir Putra Bungsu¹, Edy Victor Haryanto², Noprita Elisabeth S³, Ivy Lazuli⁴, M. Barkah Akbar⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Potensi Utama, K.L. Yos Sudarso KM 6,5 No. 3A Tj. Mulia - Medan

e-mail: ¹maraakhir97@gmail.com, ²edyvictor@gmail.com, ³novryelisa@gmail.com,

⁴ivy@potensi-utama.ac.id, ⁵m.barkah.akbar@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang pengenalan Suku Batak di Indonesia, dimana Suku batak Di Indonesia terbagi akan 6 Sub Suku. Batak Simalungun, Batak Karo Batak pakpak, Batak Toba, Batak Angkola, Batak Mandiling. Fokus utama penelitian ini adalah ditujukan kepada anak remaja yaitu umur 12 – 17 tahun. Dalam Aplikasi Ensiklopedia Suku Batak ini membahas seputar adat istiadat, tradisi, dan tuturkata pada masing – masing sub suku Batak. Aplikasi ini bersifat offline dimana pengguna nya dapat mendownload secara mudah dan tidak perlu dalam penggunaan paket data, kita tahu sendiri pengenalan akan suku batak pada saat ini sangatlah minim. Hal inilah yang menggerakkan hati penulis agar merancang dan membangun sebuah Aplikasi yang dapat membantu generasi penerus agar tidak buta akan Suku Batak di Indonesia, dengan dibangunnya Aplikasi Ensiklopedia Suku Batak ini penulis berharap Aplikasi ini dapat dipergunakan sebaik – baiknya untuk pengenalan Suku Batak di Indonesia. Penulis juga berusaha membuat aplikasi ini agar lebih mudah dijalankan, diakses, dan mudah dipahami dengan bahasa yang sudah penulis buat didalam Aplikasinya tersebut.

Kata kunci: Aplikasi, Ensiklopedia, Suku Batak

ABSTRACT

This study discusses the introduction of the Batak tribe in Indonesia, where the Batak tribe in Indonesia is divided into 6 sub-tribes. Batak Simalungun, Batak Karo, Batak Pakpak, Batak Toba, Batak Angkola, Batak Mandiling. The main focus of this study is aimed at adolescents, namely the age of 12-17 years. In the Encyclopedia Application of the Batak Tribe, it discusses the customs, traditions, and words of each Batak sub-tribe. This application is offline where users can download easily and do not need to use data packages, we know for ourselves the introduction of the Batak tribe at this time is very minimal. This is what moved the author's heart to design and build an application that can help the next generation not to be blind to the Batak Tribe in Indonesia, with the construction of the Batak Tribe Encyclopedia Application, the authors hope this application can be used as well as possible for the introduction of the Batak Tribe in Indonesia. The author also tries to make this application easier to run, accessible, and easy to understand with the language that the author has created in the application.

Keywords: Application, Encyclopedia, Batak Tribe.

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini Pengenalan akan suku Batak sudah sangat minim. Hal ini sangat disayangkan mengingat suku batak adalah salah satu daripada beberapa sub kesukuan diIndonesia. Indonesia yang kaya akan suku dan khas daripada masing masing daerah yang mana apabila dibiarkan, bisa jadi Tradisi, adat, dan tutur kata yang ada pada suku Batak dapat hilang seiring perkembangan Zaman. Selama ini pemahaman ataupun pengenalan akan suku Batak sangat minim. Hal ini dapat dilihat pada Remaja yang bersekolah di kota – kota besar yang umumnya memiliki Marga ataupun berdarah Batak tidak mengenal akan sukunya. Tingginya minat Remaja akan Ponsel pintar dapat mengurangi minat remaja dimasa sekarang dalam mempelajari ataupun mengenali suku Batak dan tanpa disadari hal itu sangat merugikan generasi penerus di Indonesia dimana dalam menambah wawasan akan suku batak sangatlah penting mengingat suku batak adalah salah satu warisan nenek moyang yangterdahulu.

Menurut penelitian yang dilakukan Romiduk Situmorang, Edy Victor Haryanto, Muhammad Barkah AkbarPembelajaran merupakan salah satu tahap kegiatan yang dilakukan secara berkala antara beberapa orang dan biasanya diterapkan antar pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) dalam suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran biasanya dilakukan secara langsung baik individu maupun kelompok, dan bebas dilakukan dimana saja.[1]

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Bunga Artha Sitanggang, Edy Victor Haryanto, dan Wiwi Verina Sejak dahulu kegiatan pariwisata sebenarnya sudah banyak dilakukan oleh masyarakat, hanya saja belum menjadi kalimat yang populer dikalangan masyarakat. Salah satu contoh dari objek yang dikutip yaitu Danau Toba, Danau Toba adalah danau tektonik – vulkanik terbesar didunia dan merupakan salah satu wisata unggulan utama untuk Sumatera Utara, bahkan Indonesia.[2]

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Evan Arif Abdillah, dan Irwansyahdalam suku batak Ulos itu sendiri adalah kain atau selendang yang memiliki makna-makna khusus dan merupakan salah satu benda yang dinilai sakral dan sangat penting dalam upacara-upacara adat suku batak.[3]

Pada penelitian yang dilakukan Husor Simatupang, Edy Victor Haryanto, Muhammad Barkah AkbarKata gondang memiliki tiga arti, yang pertama adalah jenis musik tradisi batak toba, yang kedua adanya komposisi yang ditemukan dalam jenis musik tersebut misalnya gondang mula-mula dan yang ketiga adanya ansambel pada musik gondang batak toba yaitu gondang sabangunan yang biasanya dimainkan dihalaman rumah, dan gondang hasapi yang biasanya dimainkan didalam rumah.[4]

Penelitian yang dilakukan Dani ManesahKebudayaan yang dibangun, dibentuk, dan dimiliki oleh masyarakat dalam film Mutiara dari Toba memiliki kekhasan sendiri. Dalam film Mutiara dari Toba terjadi keragaman bahasa yakni bahasa Indonesia dan menggunakan bahasa Batak Toba.[5]

Penelitian yang di lakukan sebelumnya oleh Rinanda Purba Hampir di setiap rumah adat Batak yang disebut sopo memiliki ukiran gorga sebagai ragam hiasnya, yang memberikan kesan estetis dan magis ketika memandangnya.Ukiran gorga memiliki ciri khas pada lekukan dan bentuk dasar serta warnyanya.bagi masyarakat Batak sendiri, ukiran-ukiran ini memiliki makna simbolis tersendiri tergantung pada jenis dan penempatannya karena tidak setiap jenis ukiran gorga dapat ditempatkan di setiap rumah secara sembarangan.[6]

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Dani Manesah Indonesia merupakan sebuah negara dan memiliki berbagai macam suku, bahasa dan budaya. Keberagaman dan keberadaan

suku, bahasa dan budaya tersebut menjadi kekayaan yang besar dan perlu terus dipelihara dan dikembangkan oleh pemerintah dan dinas-dinas terkait.[7]

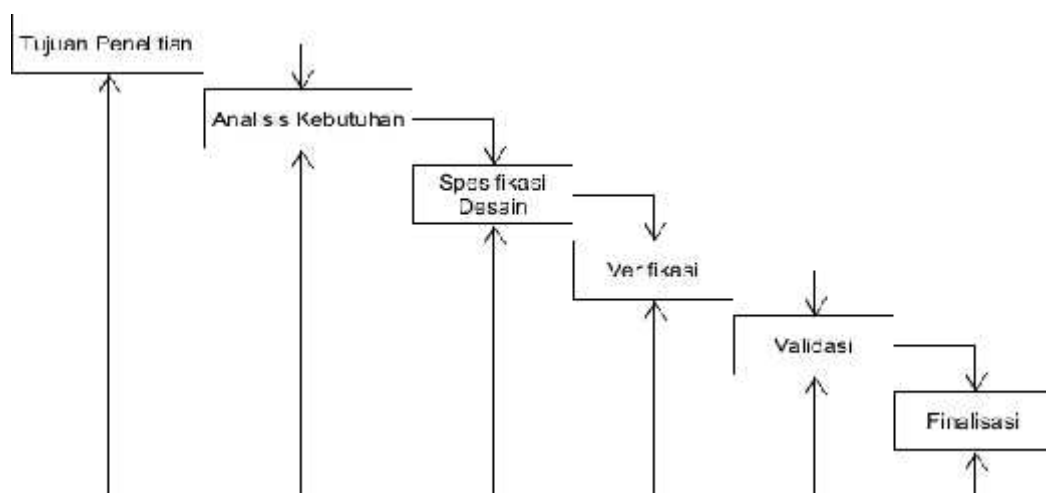
Penelitian yang dilakukan Frinto Tambunan Menghasilkan pengenalan aksara batak dengan metode perceptron yang di implementasikan ke jaringan saraf tiruan dengan model penentuan pola aksara batak dengan menggunakan 3 variabel data seperti, a, ha, dan ma.[8]

Penelitian lain juga dilakukan oleh Sri Astuti Kehangatan jiwa akan diperoleh setelah pihak yang lebih tinggi strukturnya dalam dalihan na tolu memberi ulos kepada seseorang. Menurut pemahaman Orang Batak, sumber kehangatan (panas) terdiri dari tiga unsur atau elemen, yaitu matahari sebagai sumber kehangatan dalam kehidupan manusia dengan alam semesta.[9]

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Minarni Pratama, Guidio Leonarde Ginting, dan Rivalri Kristianto Hondro Bahasa daerah memiliki banyak tutur yang mempunyai makna sendiri yang sering digunakan masyarakat batak pada saat proses pesta adat batak.[10]

Berdasarkan penelitian di atas penulis merancang aplikasi ensiklopedia suku batak berbasis android. Diharapkan aplikasi ini dapat menambah wawasan penggunaanya mengenai suku batak.

2. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Diagram Waterfall Perancangan

Data penelitian yang didapat dari referensi beberapa jurnal dan hasil wawancara dari beberapa nara sumber serta dari internet, pada penelitian ini akan membuat sebuah aplikasi yang berisi tentang ensiklopedia suku batak dan tools yang digunakan dalam pembuatan penelitian ini adalah software *Android Studio* dan *Photoshop*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pembahasan

Permasalahan yang ada pada saat ini sehingga penulis berinisiatif dalam merancang sebuah Aplikasi Ensiklopedia Suku batak berbasis Android dikarenakan kurangnya pengenalan

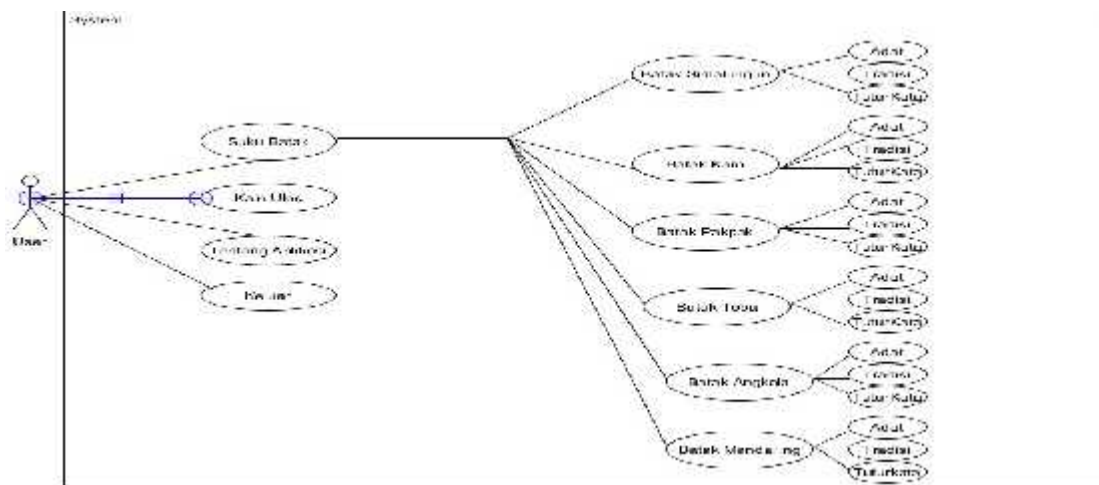
akan Suku Batak terhadap remaja sekarang. Hal ini dapat dilihat dari remaja sekarang khususnya di kota – kota besar. Contohnya remaja tersebut memiliki marga dan juga asli masih keturunan dari Suku Batak, tetapi kekurangannya dia tidak tahu bagaimana yang dimaksud dengan adat, tradisi, dan Tutar kata, ketiga hal ini sangatlah perlu diperhatikan karena kalau saja dia sudah dewasa nanti, pastilah akan menikah dan akan dilakukan adat sesuai dengan Suku yang dibawanya, kemudian tradisi disini sangatlah penting diketahui seperti tradisi yang dilakukan baik di Tahun Baru dan Hari Natal bagi agama kristen ataupun Idul Fitri bagi agama Islam. Aplikasi ini akan memberikan pengenalan seputar Suku Batak berupa Adat, tradisi, dan Tutar kata pada masing – masing sub Suku Batak yang ada. Dengan adanya penelitian ini penulis berharap dapat membantu remaja masa kini agar tidak melupakan daripada Suku Batak.

3.2. Desain Sistem

Dalam mendesain Sistem pada perancangan Aplikasi Ensiklopedia Suku Batak akan digunakan dalam bentuk bahasa pemodelan *Unified Modeling Language* (UML) yang mana dalam bahasa pemodelan ini akan berisi 3 macam diagram. Yaitu : *use case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *sequence Diagram*,

a) Use Case Diagram

Use Case diagram digunakan untuk menggambarkan *Requirement* fungsional yang diharapkan dari sebuah Sistem. Adapun *Use case* daripada perancangan Aplikasi Ensiklopedia Suku Batak berbasis Android adalah sebagai berikut dapat di lihat pada gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram

Pada gambar 2 menerangkan tentang sistem yang dirancang dengan usecase dimana ada terdiri dari beberapa sub menu seperti :

1. SukuBatak

Saat *User* memasuki halaman awal Aplikasi akan ada Suku Batak dimana didalamnya akan dirangkum 6 Sub Suku Batak beserta Adat, Tradis, dan Tutar Kata dari masing – masing SukuBatak.

2. KainUlos

Ketika *user* menekan tombol kain ulos maka otomatis akan mengarah kehalaman yang memuat tentang macam – macam kain Ulos yang ada pada masing – masing Suku Batak di Indonesia

3. Tentang Aplikasi

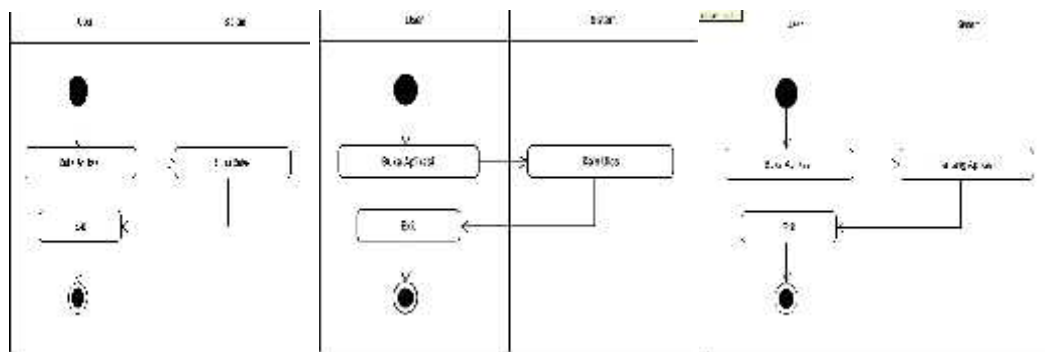
Ketika *user* menekan Tombol Tentang Aplikasi maka akan menampilkan data tentang diri penulis.

4. Keluar

Ketika akan mengakhiri pengenalan suku Batak, Tombol Keluar berguna untuk keluar dari Aplikasi Ensiklopedia Suku Batak.

b) Activity Diagram

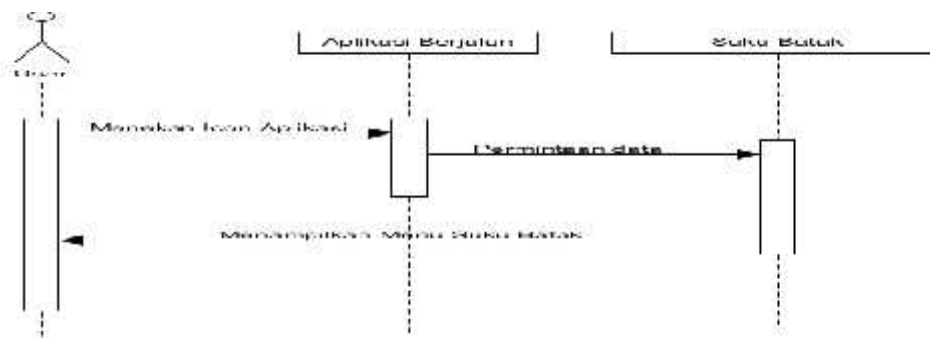
Activity Diagram merupakan sebuah diagram alur kerja yang menjelaskan berbagai kegiatan pengguna / orang – orang yang melakukan masing -masing aktivitas, dan aliran sekuensial dari aktivitas tersebut. *Activity Diagram* ditunjukkan pada gambar 3. Berikut :



Gambar 3. Activity Diagram

c) Sequence Diagram

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan, *Sequence Diagram* ditunjukkan pada gambar 4. Berikut:



Gambar 4. Sequence Diagram

3.3. Tampilan Hasil

Berikut ini adalah penjelasan daripada tampilan Aplikasi Ensiklopedia Suku Batak Berbasis Android :

a) Tampilan Splash Screen dan Tampilan Menu Utama

Tampilan ini merupakan tampilan yang akan muncul pertama kali saat pengguna membuka aplikasi pada saat akan menuju ke halaman utama. Durasi tampilan ini selama 5 detik dan Tampilan ini merupakan halaman awal atau pembuka daripada aplikasi Ensiklopedia Suku Batak. Tampilan ini akan menampilkan Button Suku Batak, dimana disini akan ada 6 Sub suku Batak. Kemudian akan ada juga Button Tentang Aplikasi yang berisi Nama dan Nim daripada peneliti. Serta Button Keluar yang berfungsi untuk menutup semua aktifitas daripada aplikasi Ensiklopedia Suku Batak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Splash Screen dan Menu Utama

b) Tampilan Suku Batak dan Adat Istiadat

Tampilan Suku Batak merupakan tampilan yang ketika Button tersebut ditekan akan menampilkan 6 sub Suku Batak, yaitu Batak Simalungun, Batak Karo, Batak Pakpak, Batak Toba, Batak Angkola, Batak Mandailing. Dimana didalam tiap masing – masing sub suku batak juga akan ditambahkan Button untuk menampilkan adat Istiadat, tradisi, Tutar Kata. Dapat dilihat pada gambar 6 dibawah ini.



Gambar 6. Tampilan Suku Batak dan Adat Istiadat

c) Tampilan Tradisi dan Menu Tutar Kata

Tampilan ini akan menampilkan seputar tradisi yang dilakukan dikalangan masyarakat Batak dan tampilan ini akan menampilkan kumpulan tutur kata yang dilakukan masyarakat Batak dalam kehidupan sehari – hari. Dapat dilihat pada gambar 7 dibawah ini.



Gambar 7. Tampilan Tradisi dan Tutar Kata

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian Skripsi yang berjudul : “Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Suku Batak Berbasis Android” adalah sebagai berikut :

1. Dalam membangun Aplikasi Ensiklopedia Suku Batak berbasis Android penulis menggunakan Software Android Studio Untuk membangun dan mendesain menu – menu ataupun Button – Button yang akan difungsikan pada Aplikasi Ensiklopedia Suku Batak. Adapun software Adobe Photoshop digunakan penulis sebagai media editing gambar yang akan diterapkan didalam Aplikasi Ensiklopedia Suku Batak.
2. Untuk kalimat – kalimat pengenalan seperti Adat, tradisi, dan tutur kata pada masing – masing Suku Batak penulis mengambil nya dari jurnal – jurnal terkait, Buku – Buku terkait hingga tokoh – tokoh masyarakat yang dapat dijangkau oleh penulis. Sehingga info yang didapat oleh penulis dirangkum dan dimasukkan kedalam Aplikasi Ensiklopedia Suku Batak.

5. SARAN

Adapun saran yang penulis inginkan untuk Aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk tampilan, Button, hingga pembahasan perlu dikembangkan lagi agar pembaca tidak bosan dengan materi dan tampilan yang sama.
2. Agar aplikasi ini diharapkan dapat mendunia perlu ditambahkan lagi bahasa asing, minimal 3 bahasaasing.
3. Untuk pengembangan selanjutnya penulis menyarankan agar Aplikasi ini memiliki versi Online dengan database yang sudah tahaptinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Potensi Utama yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Situmorang, R., Haryanto, E. V., & Akbar, M. B. (2020).Perancangan Media Pembelajaran Cara Memainkan Seruling 3 Dimensi Berbasis Multimedia.Jurnal FTIK, 1(1).
- [2]. Sitanggang, B. A., Haryanto, E. V., & Verina, W. (2019).Implementasi Augmented Reality View Danau Toba Dari Beberapa Tempat Dengan Metode Marker.Jurnal FTIK, 1(1).
- [3]. Abdillah, E. A., Irwansyah, I. (2020).PERANCANGAN INFOGRAFIS PENGENALAN KAIN ULOS BATAK TOBA.jurnal FSD, 1(1).
- [4]. Simatupang, H., Haryanto, E. V., & Akbar, M. B. (2020).Perancangan Media Pembelajaran Pola Pukul Alat Musik Gondang Batak 3 Dimensi Berbasis Multimedia. Jurnal FTIK, 1(1).
- [5]. Manesah, D. (2017).ASPEK SOSIAL BUDAYA PADA FILM MUTIARA DARI TOBA SUTRADARA WILLIAM ATAPARY, Jurnal Proporsi 2(2).
- [6]. Purba, R. (2016). TIPOGRAFI KREASI MOTIF GORGA BATAK. Jurnal Proporsi, 1(2).
- [7]. Manesah, D. (2019). ANALISIS IDENTITAS BUDAYA LOKAL PADA FILM TOBA DREAMS SUTRADARA BENNI SETIAWAN MELALUI MISE EN SCENE DAN DIALOG.Jurnal Proporsi, 5(1).
- [8]. Tambunan, F. (2019). Pengenalan Aksara Batak Dengan Metode Perceptron. Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK), 4(1), 160-170.
- [9]. Astuti, S. (2019). Eksplorasi Etnomatematika Kain Ulos Batak Toba Untuk Mengungkap Nilai Filosofi Konsep Matematika. Jurnal MathEducation Nusantara, 2(1), 45-50.
- [10]. Pratama, M., Ginting, G. L.,& Hondoro, R. K. (2018).PENERAPAN ALGORITMA TURBO BOYER MOORE PADA APLIKASI MAKNA TUTUR BATAK BERBASIS ANDROID.KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer), 2(1).