

**PERANCANGAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA
PROVINSI GORONTALO BERBASIS
ANDROID**

**Oleh
ALFIA A. HAPULU
T3117175**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi salah Satu Syarat Ujian
Guna Memperoleh Gelar Sarjana**



**PROGRAM SARJANA
TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO
GORONTALO
2021**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA
PROVINSI GORONTALO BERBASIS
ANDROID**

Oleh

ALFIA A. HAPULU

T3117175

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat ujian
Guna memperoleh gelar sarajana
dan Telah disetujui oleh Tim Pembimbing pada tanggal
Gorontalo, 2021

Pembimbing Utama



Azwar, S.Kom M.Kom
NIDN.0918048902

Pembimbing Pendamping



Muh. Faisal, S.Kom M.Kom
NIDN.0909058904

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA PROVINSI GORONTALO BERBASIS ANDROID

Oleh

ALFIA A. HAPULU

T3117175

Diperiksa oleh Panitia Ujian Strata Satu (S1)
Universitas Ichsan Gorontalo

1. Ketua Penguji
Zohrahayati, S.Kom.,M.Kom
2. Anggota I
Hamsir Saleh, S.Kom.,M.Kom
3. Anggota II
Hamria, S.Kom.,M.Kom
4. Anggota III
Azwar, S.Kom.,M.Kom
5. Anggota IV
Muh. Faisal, S.Kom.,M.Kom



.....

.....


.....

.....

.....

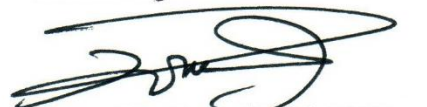
Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Zohrahayati, M.Kom
NIDN.0912117702

Ketua Program Studi



Irvan Abraham Salihi, M.Kom
NIDN.0928028101

PERNYATAAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Karya tulis (skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana) baik di Universitas Ichsan Gorontalo maupun di Perguruan Tinggi Lainnya.

Karya tulis (skripsi) saya ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari Tim Pembimbing.

Dalam karya tulis (skripsi) saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan/sitasi dalam naskah dan dicantumkan pula dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma-norma yang berlaku di Universitas Ichsan Gorontalo.

Gorontalo.

April 2021

Yang Membuat Pernyataan



Alfia A. Hapulu

ABSTRACT

ALFIA A. HAPULU. T3117175. DESIGN OF ANDROID-BASED ENCYCLOPEDIA APPLICATIONS FOR GORONTALO PROVINCE

This study aims to: 1) design the development of an android-based Gorontalo provincial encyclopedia application, 2) find out the response of the community, especially children and the younger generation to the android-based Gorontalo provincial encyclopedia application, and 3) investigate the feasibility and effectiveness of the android-based Gorontalo provincial encyclopedia application. The research method used in this study is the Research and Development method (R and D). The Research and Development method is a series or process in order to develop new products or improve existing products. The results of the study are: 1) The design of the Gorontalo provincial encyclopedia application produces an application product that can be run on the android platform in which it can be used by all groups, both children and youth of Gorontalo to know more about culture, customs, cultural heritage arts, and Gorontalo specialty food. This application can also be used offline anytime and anywhere without having to use an internet connection. 2) The response of the community, especially children and the younger generation to the android-based Gorontalo provincial encyclopedia application, is quite good in accord with the results of the respondents' tests carried out and get an average score of assessment with a value of 9 which is included in the "Very Good" category or an "A" predicate value. 3) The feasibility and effectiveness of the android-based Gorontalo provincial encyclopedia application are considered feasible based on the results of the black box testing that has been carried out. It can be seen that all the black box tests obtained have been tested once. Based on these provisions in terms of eligibility, this application has met the requirements.

Keywords: *encyclopedia, android, Gorontalo culture*



ABSTRAK

ALFIA A. HAPULU. T3117175. PERANCANGAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA PROVINSI GORONTALO BERBASIS ANDROID

Penelitian ini bertujuan: 1) merancang pembangunan aplikasi ensiklopedia provinsi Gorontalo berbasis android, 2) mengetahui respon masyarakat khususnya anak-anak dan generasi muda terhadap aplikasi ensiklopedia provinsi Gorontalo berbasis android, dan 3) mengetahui kelayakan dan keefektifan aplikasi ensiklopedia provinsi Gorontalo berbasis android. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah suatu rangkaian atau proses dalam rangka mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Hasil penelitian ini: 1) Rancangan aplikasi ensiklopedia Gorontalo, menghasilkan suatu produk aplikasi yang dapat dijalankan pada platform android yang mana aplikasi ini dapat digunakan oleh semua kalangan baik anak-anak maupun pemuda gorontalo untuk lebih mengetahui tentang budaya, adat istiadat, kesenian cagar budaya dan makanan khas Gorontalo. Aplikasi ini juga dapat digunakan secara *offline* kapan saja dan dimana saja tanpa harus menggunakan koneksi internet. 2) Respon masyarakat khususnya anak-anak dan generasi muda terhadap aplikasi ensiklopedia provinsi gorontalo berbasis android ini cukup baik sesuai dengan hasil uji responden yang telah dilakukan dan mendapatkan rata-rata skor penilaian yaitu mendapatkan nilai 9 yang termasuk dalam kategori Sangat Baik atau nilai predikat A. 3) Kelayakan dan keefektifan aplikasi ensiklopedia provinsi Gorontalo berbasis android dinilai layak berdasarkan hasil pengujian *black box* yang telah dilakukan. Terlihat bahwa semua pengujian *black box* yang diperoleh sudah dites satu kali. Berdasarkan ketentuan tersebut dari segi kelayakan, aplikasi ini sudah memenuhi syarat.

Kata kunci: ensiklopedia, android, kebudayaan Gorontalo



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Provinsi Gorontalo Berbasis Android”**, sebagai salah satu syarat Ujian Akhir guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, baik bantuan moril maupun materil. Untuk itu, dengan segala keikhlasan dan kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Muhammad Ichsan Gaffar, SE.,M.Ak, selaku Ketua Yayasan Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (YPIPT) Ichsan Gorontalo;
2. Dr. Abdul Gaffar La Tjokke, M.Si, selaku Rektor Universitas Ichsan Gorontalo;
3. Zohrahayaty, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo;
4. Sudirman S.Panna, M. Kom, selaku Pembantu Dekan I Bidang Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo;
5. Irma Surya Kumala, M.Kom, selaku Pembantu Dekan II Bidang Administrasi Umum dan Keuangan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo;
6. Sudirman Melangi, M.Kom, selaku Pembantu Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo;
7. Irvan Abraham Salihi, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo;
8. Azwar, S.Kom.,M.Kom, selaku Pembimbing Utama;
9. Muh. Faisal,S.Kom.,M.Kom, selaku Pembimbing Pendamping;
10. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Ichsan Gorontalo yang telah mendidik dan mengajarkan berbagai disiplin ilmu kepada penulis;

11. Kedua Orang Tua saya yang tercinta, atas segala kasih sayang, jerih payah dan doa restunya dalam membesarkan dan mendidik penulis;
12. Rekan-rekan seperjuangan yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan moril yang sangat besar kepada penulis;
13. Kepada semua pihak yang ikut membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tak sempat penulis sebutkan satu-persatu

Semoga Allah SWT, melimpahkan balasan atas jasa-jasa mereka kepada kami. Penulis sadar akan sepenuhnya bahwa apa yang telah dicapai masih jauh dari kesempurnaan dan terdapat beberapa kesalahan. Sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat. Akhirnya penulis berharap semoga hasil yang telah dicapai ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Gorontalo, 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
<i>ABSTRACT</i>	iv
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.6.2 Manfaat Praktis	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Studi	6
2.2 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2.1 Pengertian Aplikasi	7
2.2.2 Ensiklopedia	7
2.2.3 Android.....	8
2.2.4 Kebudayaan Gorontalo.....	9
2.3 Konstruksi Sistem.....	31
2.3.1 Perangkat Lunak Pendukung	31
2.4 Pengujian Sistem	32

2.4.1 <i>Black Box Testing</i>	32
2.4.2 Pengujian <i>User Acceptance Test</i> (UAT)	33
2.5 Kerangka Pikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Jenis, Metode, Subjek, Objek, Waktu dan Lokasi Penelitian	36
3.2 Pengumpulan Data.....	37
3.3 Pengembangan Sistem	37
3.3.1 Sistem yang Diusulkan.....	37
3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
3.3.3 Desain Sistem	38
3.3.4 Penerapan.....	39
3.3.5 Tahap Evaluasi.....	40
3.4 Konstruksi Sistem.....	40
3.5 Teknik Pengujian Sistem	40
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	42
4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	42
4.2 Hasil Pengembangan Sistem	42
4.2.1 Perancangan Aplikasi.....	42
4.2.2 Desain Antar Muka	43
4.3 Hasil Pengujian Sistem	50
4.3.1 Pengujian <i>Black Box</i>	50
4.3.2 Pengujian <i>User Acceptance Test</i>	52
BAB V PEMBAHASAN	56
5.1 Implementasi Sistem.....	56
5.2 Implementasi Antarmuka	56
5.2.1 Tampilan Layar Depan (<i>FlashScreen</i>)	56
5.2.2 Tampilan Main Menu.....	57
5.2.3 Tampilan Halaman Beranda	58
5.2.4 Tampilan Halaman Menu Ensiklopedia	58
5.2.5 Tampilan Halaman Sub Menu Seni Tari.....	59
5.2.6 Tampilan Halaman Menu Evaluasi.....	60

5.2.7 Tampilan Halaman Menu Tebak Gambar	62
5.2.8 Tampilan Halaman Menu Tentang Kami	63
BAB VI PENUTUP	65
6.1 Kesimpulan.....	65
6.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tari Saronde	10
Gambar 2.2 Tari Dana Dana.....	10
Gambar 2.3 Tari Palopalo	11
Gambar 2.4 Tari Biteya.....	12
Gambar 2.5 Tari Elengge	12
Gambar 2.6 Tari Tidi	13
Gambar 2.7 Tari Langga Buwa	13
Gambar 2.8 Alat Musik Wahulo.....	14
Gambar 2.9 Alat Musik Polopalo	15
Gambar 2.10 Alat Musik Ganda (Gendang Gorontalo).....	15
Gambar 2.11 Alat Musik Marwas atau Marawis Gorontalo	16
Gambar 2.12 Alat Musik Gambusi atau Gambus Gorontalo	16
Gambar 2.13 Acara Antar Harta.....	17
Gambar 2.14 Acara Molonthalo atau Ruba Puru	18
Gambar 2.15 Tradisi Tumbilotohe	19
Gambar 2.16 Kain Kawaro.....	22
Gambar 2.17 Songkok Gorontalo / Kopiah Keranjang.....	23
Gambar 2.18 Miniatur Patung dari Karung Goni	23
Gambar 2.19 Replika Senjata Tradisional Gorontalo	24
Gambar 2.20 Miniatur Rumah Adat	24
Gambar 2.21 Replika Alat Musik Tradisional	25
Gambar 2.22 Batik Krawang.....	25
Gambar 2.23 Makanan Khas ‘Binte Biluhuta’	26
Gambar 2.24 Minuman Khas ‘Es Brenebon’	26
Gambar 2.25 Sate Tuna Gorontalo	27
Gambar 2.26 ‘Tili Aya’ Cemilan Gorontalo	28
Gambar 2.27 Ayam Iloni.....	28
Gambar 2.28 ‘Ilabulo’ Makanan Khas Gorontalo	29
Gambar 2.29 ‘Kue Karawo’	29
Gambar 2.30 ‘Bilenthango’	30

Gambar 2.31 ‘Sayur Putungo’	30
Gambar 2.32 ‘Duduli’	31
Gambar 2.33 Kerangka Pikir.....	35
Gambar 3.1 Sistem yang Diusulkan	38
Gambar 3.2 Rangkain Storyboard	39
Gambar 4.1 Perancangan Diagram Use Case.....	43
Gambar 4.2 Rancangan Antarmuka Tampilan Flash Screen	44
Gambar 4.3 Rancangan Main Menu	44
Gambar 4.4 Tampilan Rancangan Menu Beranda.....	45
Gambar 4.5 Tampilan Rancangan Menu Ensiklopedia	46
Gambar 4.6 Tampilan Rancangan Sub Menu Seni Tari	46
Gambar 4.7 Rancangan Tampilan Isi Materi	47
Gambar 4.8 Rancangan Tampilan Evaluasi	47
Gambar 4.9 Rancangan Halaman Pertanyaan Menu Evaluasi	48
Gambar 4.10 Rancangan Halaman Skor Evaluasi.....	48
Gambar 4.11 Rancangan Tampilan Menu Tebak Gambar.....	49
Gambar 4.12 Rancangan Tampilan Skor Tebak Gambar	49
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Menu Tentang Kami.....	50
Gambar 5.1 Tampilan Layar Depan (FlashScreen)	56
Gambar 5.2 Tampilan Main Menu	57
Gambar 5.3 Tampilan Halaman Beranda.....	58
Gambar 5.4 Halaman Menu Ensiklopedia	58
Gambar 5.5 Halaman Sub Menu Seni Tari	59
Gambar 5.6 Halaman Isi Materi	60
Gambar 5.7 Halaman Menu Evaluasi	60
Gambar 5.8 Halaman Pertanyaan Evaluasi	61
Gambar 5.9 Halaman Skor Evaluasi.....	62
Gambar 5.10 Halaman Menu Tebak Gambar	62
Gambar 5.11 Halaman Skor Tebak Gambar	63
Gambar 5.12 Halaman Menu Tentang Kami	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Studi	6
Tabel 2.2 Database Cagar Budaya Gorontalo	19
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Black Box	50
Tabel 4.2 Opsi Jawaban dan Bobot Pengujian UAT	52
Tabel 4.3 Format Kuisisioner Pengujian UAT	53
Tabel 4.4 Data Jawaban Kuisisioner Aplikasi Ensiklopedia Provinsi Gorontalo	53
Tabel 4.5 Data Kuisisioner Setelah Diolah.....	54
Tabel 5.1 Spesifikasi Perangkat.....	56

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gorontalo merupakan salah satu provinsi yang ada di pulau Sulawesi. Awalnya Gorontalo adalah bagian dari provinsi Sulawesi utara, namun pada tahun 2001 Gorontalo memisahkan diri dari Sulawesi utara. Gorontalo dikenal sebagai salah satu kota pendidikan, perdagangan, dan pusat pengembangan kebudayaan islam di Indonesia Timur. Sistem pemerintahan kerajaan Gorontalo pada zaman dahulu yaitu menerapkan syariat islam sebagai dasar pelaksanaan hukum, baik dalam bidang pemerintahan kemasyarakatan maupun pengadilan yang menyebabkan Gorontalo dikenal sebagai “kota serambi madinah”. Keragaman budaya dan adat istiadat menjadikan Gorontalo sebagai kota ke-9 dari 19 kota adat di Indonesia [1].

Keragaman budaya dan adat istiadat yang dimiliki oleh Gorontalo memiliki ciri khas tersendiri. Suku Gorontalo yang mayoritas penduduknya beragama islam sangatlah mempengaruhi kehidupan budaya mereka termasuk dalam hal berkesenian. Aktivitas berkesenian di Gorontalo difungsikan diantaranya untuk penyambutan tamu, perkawinan, penobatan dan pemakaman. Bentuk kebudayaan suatu daerah dapat dilihat dari berbagai aspek seperti rumah adat, bahasa adat, busana adat dan kesenian tradisional [2].

Seperti halnya yang ada di daerah lain di Indonesia, Gorontalo selain memiliki ragam bentuk kerajinan adat. Keberagaman kesenian tradisional merupakan budaya yang tumbuh dan berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Secara umum, kesenian tradisional juga tidak diketahui secara tepat kapan dan siapa penciptanya. Ini karena kesenian tradisional atau kesenian rakyat bukanlah hasil dari kemampuan individu tetapi diciptakan secara anonim dengan kemampuan orang-orang yang mendukungnya.

Dijaman serba modern sekarang ini, perkembangan kesenian tradisional mulai menurun. Salah satu kesenian tradisional yang mulai menurun yaitu perkembangan musik tradisional yang mulai dilupakan [3]. Munculnya tanda-tanda kepunahan budaya lokal tidak lain karena mulai menurunnya ketertarikan

generasi muda terhadap tradisi dan budaya lokal, tidak terkecuali terhadap kesenian tradisional. Alat musik tradisional polopalo adalah salah satu kesenian tradisional yang menjadi kebanggaan masyarakat Gorontalo, namun kini peminatnya sudah mulai berkurang bahkan sebagian diantaranya sudah masuk dalam kategori tidak berkembang. Oleh sebab itu perlu dilakukan upaya-upaya strategis untuk tetap menjaga kelestarian warisan budaya lokal dan kesenian tradisional Gorontalo.

Saat ini sudah semakin banyak budaya barat yang masuk dan diadopsi oleh masyarakat Gorontalo yang pada waktu bersamaan akan berbenturan dengan budaya lokal. Kenyataan dilapangan terlihat jelas bahwa ditingkatan lokal terdapat masalah yang begitu mendasar, yaitu semakin berkurangnya para pelaku seni dan budaya tradisional [4]. Selain itu realitas sosial budaya generasi muda juga memperlihatkan bahwa mereka semakin tidak tertarik dengan kesenian dan budaya tradisional. Sebaliknya, generasi muda justru jauh lebih tertarik dengan hal-hal yang berasal dari budaya barat seperti cara berpakaian, perilaku, bahasa, musik, alat musik dan bahkan makanan. Disisi lain juga disebabkan karena kurangnya media informasi tentang budaya lokal Gorontalo yang mudah diakses oleh masyarakat.

Menyikapi hal ini maka perlu dilakukan revitalisasi dan pelestarian kembali warisan budaya dan kesenian tradisional Gorontalo. Jika para pelaku seni dan budaya lokal semakin berkurang, media informasi lokal juga sulit diakses, sehingga generasi muda tidak lagi tertarik dengan warisan budaya dan seni, maka bukan tidak mungkin beberapa tahun kedepan budaya lokal dan kesenian tradisional akan punah secara perlahan-lahan.

Memperbanyak media informasi budaya lokal dan kesenian tradisional yang mudah diakses adalah salah satu upaya untuk promosi dan pelestarian budaya lokal dan kesenian tradisional Gorontalo. Alternative lain yang bisa dilakukan untuk tetap mempertahankan budaya lokal dan kesenian tradisional yaitu dengan digitalisasi warisan budaya lokal. Saat ini perkembangan teknologi modern sudah berkembang dengan sangat pesat. Salah satu teknologi yang bisa digunakan untuk tetap bisa melestarikan kebudayaan tersebut yaitu dengan

teknologi *smartphone*. Teknologi *smartphone* sudah merambah semua kalangan, tidak terkecuali pada anak-anak. Android adalah salah satu sistem operasi yang saat ini banyak digunakan pada perangkat *mobile*. Android merupakan sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang berbasis linux yang mencakup sistem operasi *middleware* dan aplikasinya serta menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembangnya untuk menciptakan aplikasi mereka[5].

Dalam penelitian ini dibuat ringkasan yang menyediakan rangkuman informasi tentang Gorontalo dalam bentuk digital dan dapat digunakan sebagai media dan sumber belajar untuk mengetahui budaya serta seni yang ada di Gorontalo. Aplikasi ini tidak hanya untuk mendapatkan kepuasan, kesenangan ataupun merubah suasana hati saja, tetapi aplikasi ini juga bisa berfungsi sebagai media belajar atau bersifat edukasi. Otak manusia pada dasarnya akan mudah menerima sesuatu yang menyenangkan dengan objek yang dapat bergerak, memiliki suara yang menarik, serta dapat dilihat secara langsung.

Penelitian mengenai pembuatan aplikasi ensiklopediaberbasis android sudah banyak dilakukan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Harjun Saputra [6] yaitu perancangan aplikasi ensiklopedia penyakit dengan terapi herbal berbasis android, mengungkapkan bahwa dengan adanya aplikasi ini dapat membantu dan memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi dan mengenal tentang pengobatan herbal. Aplikasi ini selain memiliki fungsi pencarian di setiap menu konten aplikasi dan menyediakan juga informasi yang terperinci dengan tampilan dan gambar yang menarik untuk memudahkan pengguna menggunakan aplikasi ini.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Abdul Rokhim, yaitu rancang bangun aplikasi ensiklopedia kucing berbasis android [7] dalam aplikasi ini memuat beberapa bagian informasi yang meliputi detail, ciri-ciri fisik, dan keterangan dari jenis kucing. Aplikasi ini dilengkapi dengan video singkat jenis kucing untuk melihat visualisasi dari jenis kucing, dan aplikasi ini dapat digunakan oleh semua kalangan dan semua umur yang dapat menggunakan android.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Perancangan Aplikasi Ensiklopedia**

Provinsi Gorontalo Berbasis Android. Dengan aplikasi ini diharapkan nantinya agar semua kalangan baik anak-anak maupun generasi muda Gorontalo dapat mengetahui dan mempelajari mengenai kebudayaan lokal dan kesenian tradisional Gorontalo serta dapat melestarikan dan mempertahankannya.

1.2 Identifikasi Masalah

Yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Berkurangnya para pelaku seni dan budaya tradisional.
2. Menurunnya minat dan ketertarikan generasi muda terhadap kesenian dan budaya tradisional.
3. Kurangnya media informasi tentang budaya lokal dan kesenian tradisional Gorontalo yang dapat diakses oleh masyarakat khususnya generasi muda.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus maka yang dibahas tidak terlalu luas, penulis memberikan pembatasan masalah penelitian berangkat dari tujuan yang telah ditetapkan. Adapun batasan masalah tersebut yaitu:

1. Aplikasi ini merupakan aplikasi awal yang masih perlu pengembangan dan pembaharuan lebih lanjut
2. Aplikasi ini terbatas hanya pada masalah rangkuman informasi mengenai Gorontalo yang meliputi kebudayaan lokal, adat istiadat, makanan khas, cagar budaya, kerajinan dan kesenian tradisional Gorontalo
3. Aplikasi ini hanya dapat diakses pada *smartphone* yang menggunakan *platform* android.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana merancang pembangunan aplikasi ensiklopedia provinsi Gorontalo berbasis android?
2. Bagaimana respon masyarakat khususnya anak-anak dan generasi muda terhadap aplikasi ensiklopedia provinsi Gorontalo berbasis android?

3. Bagaimana kelayakan dan keefektifan aplikasi ensiklopedia provinsi Gorontalo berbasis android?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Merancang pembangunan pembangunan aplikasi ensiklopedia provinsi Gorontalo berbasis android.
2. Mengetahui respon masyarakat khususnya anak-anak dan generasi muda terhadap aplikasi ensiklopedia provinsi Gorontalo berbasis android
3. Mengetahui kelayakan dan keefektifan aplikasi ensiklopedia provinsi Gorontalo berbasis android.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya ilmu komputer, berupa manfaat dalam pengembangan aplikasi ensiklopedia. Serta diharapkan nantinya anak-anak dan generasi muda Gorontalo dapat mengetahui dan mempelajari mengenai kebudayaan lokal dan kesenian tradisional Gorontalo serta dapat melestarikan dan mempertahankannya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Sumbangan pemikiran, karya, bahan pertimbangan, atau solusi bagi semua elemen ataupun unsur-unsur yang terlibat dalam pembuatan Aplikasi Ensiklopedia sebagai media pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Studi

Tinjauan studi yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.1 Tinjauan Studi

No	Peneliti	Judul	Tahun	Metode	Hasil
1	Harjun Saputra, Setiawan Assegaff, Martono	Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Penyakit Dengan Terapi Herbal Berbasis Android	2015	<i>Waterfall</i>	Dengan adanya pembuatan aplikasi ini diharapkan dapat mengedukasi masyarakat untuk mengenal pengobatan herbal dan tanaman herbal yang ada disekita kita [6].
2	Abdul Rokhim	Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Kucing Berbasis Android	2019	<i>Waterfall</i>	Aplikasi ini berisi beberapa informasi yang meliputi detail, ciri fisik, dan deskripsi jenis kucing. Aplikasi ini dilengkapi dengan video pendek jenis kucing untuk melihat visualisasi ras kucing, dan aplikasi ini dapat digunakan oleh semua orang dan semua umur yang dapat menggunakan android.[7].
3	I Gede Wija Antara, I Gede Mahendra Darmawiguna, I Made Gede Sunarya	Pengembangan game Jegog berbasis android	2015	Sekuensial linier atau model air terjun	Perancangan dan implementasi game jegog berbasis android berhasil dilakukan. Model fungsional berupa UML (<i>unified modeling language</i>) digunakan sebagai perancangan. Diimplementasikan dengan bahasa pemrograman java menggunakan editor <i>eclipse</i> dan <i>plug-ins ADT</i> [8].
4	Afan Galih Salman,	Game edukasi pengenalan	2013	<i>Research and</i>	Aplikasi permainan ini menambah variasi permainan

	Natalia Chandra, Norman	kebudayaan Indonesia berbasis android		<i>Development</i>	bergenre puzzle game pada platform android yang memberikan informasi mengenai budaya suatu daerah di Indonesia kepada penggunaanya [9].
--	----------------------------	---------------------------------------	--	--------------------	---

2.2 Tinjauan Pustaka

2.2.1 Pengertian Aplikasi

Aplikasi Merupakan *program ready to use* yaitu program komputer yang digunakan untuk menjalankan perintah dari pemakai dengan tujuan akta juga mendapatkan hasil sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi. Aplikasi juga disebut sebagai kemampuan penyelesaian masalah dengan menggunakan salah satu teknik pemrosesan program. Teknik pemrosesan data yang biasanya menyimpan komputasi yang diharapkan atau diinginkan serta daya pemrosesan yang diharapkan Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang berfungsi secara spesifik dan terintegrasi dengan kemampuannya dan terpadu sesuai komputer yang disiapkan untuk user [10].

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) aplikasi adalah penerapan dari rancangan sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna (*user*).

2.2.2 Ensiklopedia

Ensiklopedia diambil dari bahasa Yunani yang berarti sebuah lingkaran atau pengajaran yang lengkap. Ensiklopedia adalah sejumlah tulisan yang menangkap interpretasi yang menyimpan file data secara komprehensif dan cepat menggunakan dan menerapkan hampir seluruh cabang ilmu pengetahuan atau secara khusus dalam bidang pengetahuan tertentu yang diurutkan dalam bagian-bagian artikel dengan satu topik pembahasan di setiap klausa yang dipesan berdasarkan alfabet, kelas atau kenyaringan penerbitan dan umumnya dicetak dalam bentuk siaran volume tergantung dari mana yang dicantumkan. Ensiklopedia adalah tulisan yang menjelaskan suatu informasi mengenai seluruh

cabang atau hanya sebagian cabang ilmu pengetahuan yang disusun menurut abjad atau kategori dan dicetak dalam bentuk buku [11].

Ensiklopedia yang awalnya berupa buku, kini telah berkembang menjadi ensiklopedia digital. Dengan munculnya revolusi informasi digital, maka ensiklopedia dalam bentuk perangkat lunak dimana setiap entri atau lemma bisa diketahui dengan mudah, sebuah contoh *Encarta*, ensiklopedia keluaran Microsoft. Pada tahun 2001 muncul sebuah ensiklopedia populer diinternet yaitu Wikipedia. Wikipedia berusaha menulis sebuah ensiklopedia yang terlengkap dalam semua bahasa didunia dan menyajikan secara bebas di dunia maya. Ensiklopedia *online* tersaji dalam berbagai bahasa, salah satunya dalam bahasa Indonesia[12].

2.2.3 Android

Dewasa ini android merupakan salah satu sistem operasi *mobile* yang sangat populer. Android merupakan suatu sistem operasi *mobile* yang berbasis pada sistem operasi linux. Pertama kali android dikembangkan oleh perusahaan *startup* di California yang bernama android, Inc., yang digawangi oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Pada tahun 2005. Android dibeli oleh Google dan mengambil alih proses pengembangannya hingga saat ini [13]. Pada November 2007 Google merilis versi beta android SDK (*System Development Kit*).

Dalam pengembangan aplikasinya, android menawarkan pendekatan yang menyeluruh. Artinya, satu aplikasi android yang dibangun dapat berjalan diberbagai perangkat yang menggunakan sistem operasi android, baik itu *smartwatch*, *tablet*, *smartphone* dan perangkat lainnya. Teknologi android yang berkembang begitu pesat juga tidak lepas dari peranan AOSP (*android open source project*) yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem operasi android yang dipimpin langsung oleh Google.

Tidak hanya menjadi sistem operasi di *smartphone*, saat ini android menjadi pesaing utama dari Apple pada sistem operasi Table PC. Pesatnya pertumbuhan android selain factor yang telah disebutkan juga karena android itu sendiri adalah platform yang sangat lengkap baik itu sistem operasinya, aplikasi

dan tool pengembangan, market aplikasi android serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas *open source* di dunia, sehingga android terus berkembang pesat baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah *device* yang ada di dunia [14].

2.2.4 Kebudayaan Gorontalo

Kebudayaan di Indonesia sangat beragam. selain daerah atau wilayahwilayah yang ada di tanah air sangat banyak dan tersusun rapi dari sabang sampai merauke. Besarnya suku yang berada di satu wilayahatau provinsimenambah kekayaan etnis Indonesia. Gorontalo adalah salah satu daerah termuda di pulau Sulawesi. Provinsi tersebut berdiri pada tahun 2001, dikenal dengan beberapa jenis kebudayaan yang unik. Bahkan kebudayaan yang ada di Gorontalo sudah maju dan mengikuti perkembangan zaman. Berikut ini adalah beberapa kebudayaan yang dimiliki oleh Gorontalo.

2.2.4.1 Tari Tradisional Gorontalo

Sebagai kesenian daerah, biasanya tari tradisional difungsikan sebagai acara penyambutan dan media hiburan yang kerap diselenggarakan pada acara-acara besar. Berikut ini beberapa tari tradisional yang dimiliki oleh Gorontalo[2]:

1. Tari Saronde

Tari Saronde adalah tari pergaulan keakraban dalam acara resmi. Tarian ini diangkat dari tari adat malam pertunangan pada upacara adat perkawinan daerah Gorontalo. Tujuan dari tarian ini adlaah untuk memperlihatkan calon mempelai wanita kepada pasangannya. Tarian ini dilakukan oleh mempelai pria dan keluarganya. Pakaian yang digunakan oleh para penari juga sangat khas dengan aksesoris berupa selendang. Dalam gerakan pada tarian ini sang pria sesekali melirik kearah mempelai wanita. Kebudayaan ini memperlihatkan bahwa warga turut berbahagia dengan pernikahan yang diselenggarakan sembari memberikan doa agar pasangan yang menikah bisa mengarungi bahtera rumah tangga hingga kakek nenek.



Gambar 2.1 Tari Saronde

2. Tari Dana Dana

Tari dana dana merupakan tarian pergaulan remaja gorontalo yang berkembang dari masa kemasa. Tarian ini melambangkan cinta kasih dan kekeluargaan. Tarian ini seringkali dipentaskan pada acara-acara besar. Tari dana dana memiliki banyak keunikan baik dari segi gerakan maupun busana yang digunakan oleh para penarinya. Pada dasarnya tarian ini masih mendapatkan pengaruh dari budaya melayu yang sangat khas.



Gambar 2.2 Tari Dana Dana

3. Tari Palopalo

Nama tarian tradisional Gorontalo yang satu ini diambil dari alat music yang mengiringinya yaitu palopalo. Kesenian ini biasa ditampilkan diberbagai acara penting misalnya acara penyambutan dan perayaan ulang tahun provinsi

Gorontalo. Ada beberapa hal yang menjadi karakter dan sudah melekat pada tari palopalo ini, yaitu:

- a. Dimainkan oleh para remaja yang mengenakan busana khas Gorontalo
- b. Diiringi dengan alat music yang bernama palopalo
- c. Tarian tradisional ini biasanya hanya dimainkan oleh satu orang penari saja
- d. Tarian palopalo masa kini dipertontonkan dengan penari yang diiringi music instrument.



Gambar 2.3 Tari Palopalo

4. Tari Biteya

Tarian tradisional yang satu ini bisa dibilang sebagai salah satu seni tari yang fantastis. Tari biteya bisa dipentaskan oleh lebih dari 400 penari yang memakai pakaian adat Gorontalo. Gerakan dari kesenian ini juga menunjukkan budaya masyarakat setempat yang bekerja keras saat mencari ikan dilaut. Selain itu, tari biteya juga dijadikan sebagai rasa terimakasih kepada Tuhan atas karunia yang telah diberikan. Tari biteya dijadikan sebagai hiburan dan tak jarang dipertunjukkan saat pagelaran penyambutan tamu besar yang datang ke provinsi Gorontalo.



Gambar 2.4 Tari Biteya

5. Tari Elengge

Tarian tradisional asal Gorontalo ini terbilang cukup unik. Nama ‘elengge’ diambil dari bunyi alu atau penumbuk padi. Diujung alat penumbuk padi tersebut disisipkan sepotong kayu pada lubang yang dibentuk segiempat, ketika digerakkan akan mengeluarkan bunyi yang disebut dengan ele-elengengiyo atau mo’elengge. Tarian ini menggambarkan nuansa kegotong-royongan muda mudi ketika bersama-sama menumbuk padi menggunakan lesung atau dalam bahasa Gorontalo disebut dengan didinga. Busana para penari elengge ini adalah busana rakyat. Tarian ini biasanya dipentaskan oleh tiga pasangan putra-putri atau lebih. Pementasan tarian ini juga diiringi dengan musik tradisional Gorontalo, ada juga syair pengiring yang berjudul ‘Elengge’.



Gambar 2.5 Tari Elengge

6. Tari Tidi

Tari ini merupakan tarian klasik dalam budaya Gorontalo. Pasalnya baik dari segi gerak, formasi, busana dan property yang digunakan dalam tarian ini

sarat akan nilai dan tidak boleh diubah. Jenis tarian ini sudah ada sejak masa pemerintahan Raja Eyato atau ketika agama Islam mulai menguat di Gorontalo. Setiap bagian dari tarian ini disesuaikan dengan nilai-nilai agama yang berpedoman pada Al Quran. Selain ada nilai moral dan nilai pendidikan yang diselipkan dalam setiap pementasan tari tidi. Berdasarkan perkembangannya, ada 7 macam tidi yang berkembang di Gorontalo, diantaranya adalah tidi da'a, tidi lo tabongo, tidi lo tihu'o, tidi lo polopalo, tidi lo o'ayabu, tidi malu'o, dan tidi tonggalo.



Gambar 2.6 Tari Tidi

7. Tari Langga Buwa

Tarian ini merupakan kesenian tradisional yang gerakannya diambil dari seni beladiri tradisional yakni langga (tanpa senjata) dan longgo (dengan senjata). Kedua jenis beladiri ini dilakukan oleh kaum laki-laki, sedangkan tarian ini menggambarkan aktivitas seni beladiri yang dilakukan oleh kalangan wanita.



Gambar 2.7 Tari Langga Buwa

2.2.4.2 Alat Musik Tradisional Gorontalo

Selain tari tradisional, Gorontalo juga dikenal memiliki alat musik tradisional. Berikut ini jenis alat musik tradisional yang ada di Gorontalo [15] :

1. Wahulo

Wahulo adalah jenis alat musik tradisional seperti rebana yang dimainkan dengan cara dipukul menggunakan satu tangan sementara tangan yang lain memegang alat musik. Layaknya memainkan alat musik rebana, alat musik wahulo memiliki teknik permainan tersendiri disetiap permainan dan lagu yang mengiringinya. Alat music wahulo dan rebana memiliki perbedaan pada segi pengikat kulit yang digunakan. Wahulo memiliki ciri khas pada anyaman rapatdengan menggunakan rotan.



Gambar 2.8 Alat Musik Wahulo

2. Polopalo

Polopalo merupakan alat music tradisional Gorontalo berjenis idiofon, yaitu jenis alat musik yang suaranya bersumber dari badan alat musik itu sendiri. Artinya ketika alat musik polopalo dipukul, maka akan menghasilkan bunyi dari bergetarnya badan polpalo itu sendiri. Alat music polopalo ini terbuat dari bamboo yang bentuknya menyerupai garpu tala raksasa. Cara memainkan alat musik polopalo ini yaitu dengan cara memukulkan badan polopalo kebagian tubuh pemainnya, seperti lutut.



Gambar 2.9 Alat Musik Polopalo

3. Ganda (Gendang Gorontalo)

Ganda merupakan alat musik pukul seperti gendang yang bentuknya lebih mirip alat musik Tifa dari Papua namun dengan ukuran yang lebih kecil dan ramping. Alat musik ini memiliki dua buah sisi yang dilapisi dengan kulit hewan sebagai tempat tabuh. Alat musik Ganda begitu khas dengan masyarakat Sulawesi, terutama Sulawesi Tengah dan Gorontalo. Alat musik ini sangat mudah untuk dipelajari oleh orang awam sekalipun karena tidak memerlukan teknik khusus dan hanya butuh kelihaian dan naluri dalam memainkannya.



Gambar 2.10 Alat Musik Ganda (Gendang Gorontalo)

4. Marwas atau Marawis Gorontalo

Marwas merupakan alat musik pukul tradisional yang dimainkan dengan cara ditepuk pada bagian membrane yang terbuat dari kulit hewan. Alat musik ini kurang cocok jika dimainkan secara tunggal atau individual karena alat musik ini tergolong kedalam alat musik perkusi tidak memiliki nada. Alat musik marwas umumnya sering mengiringi lagu yang berupa puja-puji kepada Sang Pencipta. Alat musik marwas diyakini sebagai alat musik yang diadopsi dari kebudayaan Timur Tengah yang dating secara bersamaan dengan para pedagang di masa lalu.



Gambar 2.11 Alat Musik Marwas atau Marawis Gorontalo

5. Gambusi atau Gambus Gorontalo

Alat musik Gambus merupakan alat musik yang tidak asing lagi karena keberadaannya sudah tersebar dimana-mana, bukan hanya di Gorontalo. Alat musik ini sangat erat kaitannya dengan sejarah proses penyebaran agama Islam di Nusantara dan juga identik dengan kebudayaan Melayu. Alat musik ini dilengkapi dengan 9 senar yang dimainkan dengan cara dipetik seperti Gitar yang menghasilkan nada yang khas dan cocok untuk kebudayaan setempat. Alat music ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan alat musik lainnya seperti alat musik rebana, wahulo dan alat musik tradisional Gorontalo lainnya.



Gambar 2.12 Alat Musik Gambusi atau Gambus Gorontalo

2.2.4.3 Upacara Adat Gorontalo

Upacara Adat atau Upacara Tradisional adalah upacara yang di adakan oleh orang-orang yang berhubungan dengan ritual adat setempat. Upacara tradisional Gorontalo tidak dapat dipisahkan dari agama dan kepercayaan yang dianut oleh masyarakat Gorontalo, Upacara adat ini dibedakan menjadi dua macam

yaitu upacara adat yang berhubungan dengan daur hidup (misalnya perkawinan dan kematian) dan upacara adat dengan aktivitas hidup masyarakat dan lingkungan. Berikut beberapa upacara adat di Gorontalo[16]:

1. Upacara Adat Perkawinan

Pengaruh Islam terlihat pada adat pernikahan di Provinsi Gorontalo. Prosesi pernikahan dilaksanakan menurut suatu tahapan atau *Lenggota Lo Nikah*. Tahapan pertama disebut *mopoloduwo rahasia*. Pada tahap ini orang tua dari pria mendatangi kediaman orang tua wanita untuk meminta restu pernikahan anak mereka. Apabila diperoleh restu dari kedua orang tua pihak wanita, selanjutnya ditentukan waktu untuk melangsungkan peminangan atau *tolobalango*. *Tolobalango* merupakan acara peminangan mempelai wanita secara resmi yang dihadiri keluarga melalui utusan atau juru bicara pihak keluarga pria (*lundthu dulango layio*) serta utusan atau juru bicara keluarga mempelai wanita (*lundthu dulango walato*) yang juga dihadiri oleh pemangku adat dan punggawa lokal. Setelah ada kesepakatan dalam acara *tolobalango*, dilanjutkan acara *depito dutu* (antar mahar) atau antar harta.



Gambar 2.13 Acara Antar Harta

Sehari sebelum akad nikah dilaksanakan, terlebih dahulu digelar serangkaian acara *mopotilandthu* (malam pertunangan). Acara ini diawali dengan khatam Alquran. Keesokan harinya pemangku adat melaksanakan akad nikah. Acara ini merupakan acara puncak untuk menyatukan kedua mempelai dalam ikatan pernikahan yang sah menurut syariat Islam.

2. Upacara Adat Molonthalo

Molonthalo atau *ruba puru* adalah upacara bagi wanita hamil tujuh bulan anak pertama. Upacara ini merupakan pra acara adat dalam rangka peristiwa adat kelahiran dan keremajaan. Acara ini merupakan pernyataan harapan yang terpenuhi akan kelanjutan turunan dari perkawinan yang sah. Selain itu, juga merupakan maklumat kepada keluarga kedua belah pihak bahwa sang istri benar-benar suci.



Gambar 2.14 Acara *Molonthalo* atau *Ruba Puru*

3. Tradisi Tumbilotohe

Tumbilo tohe, pateya tohe..... ta mohile jakati bubohe lo popatii'.....

Kalimat ini seringkali dilantunkan oleh anak-anak pada saat pemasangan lampu "Tumbilotohe". *Tumbilotohe* berasal dari kata *tumbilo* yang berarti pasang dan kata *tohe* berarti lampu. Tumbilotohe adalah tradisi menyalakan lampu atau malam memasang lampu. Pelaksanaan tumbilotohe menjelang Maghrib hingga pagi hari selama tiga malam terakhir bulan suci Ramadhan. Tradisi ini sebagai tanda akan berakhirnya bulan suci Ramadhan. Kegiatan ini sudah berlangsung sejak abad XV. Sumber penerangan diperoleh dari damar. Damar yaitu getah pohon yang dapat dinyalakan dalam waktu lama. Damar ini dibungkus dengan Janur dan diletakkan di atas kayu. Oleh karena berkurangnya damar, penerangan dilakukan dengan minyak kelapa (padamala). Kemudian, digantikan dengan minyak tanah. Seiring dengan

perkembangan zaman, tumbilotohe mengalami pergeseran. Sebagian warga mengganti penerangan dengan lampu pijar dengan berbagai warna. Akan tetapi, sebagian warga masih mempertahankan nilai tradisional. Mereka memakai lampu botol yang dipajang di depan rumah pada kayu atau bambu.



Gambar 2.15 Tradisi Tumbilotohe

2.2.4.4 Cagar Budaya Gorontalo

Gorontalo juga dikenal dengan cagar budaya yang dimilikinya. Ada banyak cagar budaya gorontalo yang terdaftar pada Balai Pelestarian Cagar Budaya Gorontalo. Data Base cagar budaya Gorontalo dapat dilihat pada tabel berikut ini[17].

Tabel 2.2 Database Cagar Budaya Gorontalo

DATA BASE CAGAR BUDAYA DI PROVINSI GORONTALO							
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN							
BALAI PELESTARIAN CAGAR BUDAYA GORONTALO							
N O	LOKASI				NAMA SITUS	NO REG	SURAT KEPUTUSAN
	Kecamatan	Desa/Kelurahan	Jalan				
KOTA GORONTALO							
1	1	Kota Barat	Desa Dembe 1	Dembe	Komplek Benteng Otanaha	BP3.GTLO/75/71.01/0001	Permenbudpar NoPM 30/PW 007/MKP2008
2	2	Kota Barat	Dembe 1		Makam Aulia Raja Ilato Ju Panggola		
3	3	Kota Selatan	Ipilo	Jendral Ahmad Yani	Kantor Pos Kota Gorontalo	BP3.GTLO/75/71.02/0055	PM.10/PW.007/MKP/2010
4	4	Kota Selatan	Biawao	Jl Panjaitan	KODIM 1304-Eur Lager School (ELS)	BP3.GTLO/75/71.02/0048	
5	5	Kota Selatan	Biawao	Jl Nani Wartabone	Rudis Gubernur Gorontalo (Kantor Landbouw Voorl.Dients)	BP3.GTLO/75/71.02/0051	
6	6	Kota Selatan	Biawao	23 Januari No.23	PT Pelni Gorontalo (K.P.M)		PM.10/PW.007/MKP/2010

7	7	Kota Selatan	Kelurahan Tenda	Jl Wolter Monginsidi No 05	Hotel Melati (Hotel Velberg)	BP3.GTLO/75/71.02/0042	
8	8	Kota Selatan	Kelurahan Tenda	Jl P Kalengkongan No 02	Kantor Dinas Kehutanan Pertambangan (Ex.Rumah Bangsawan Belanda)	BP3.GTLO/75/71.02/0044	
9	9	Kota Selatan	Kelurahan Tenda	Jl P.Kalengkongan	Villa Sweet Home	BP3.GTLO/75/71.02/0045	
10	10	Kota Selatan	Kelurahan Tenda	Jl W.Monginsidi	E.Ballom-Listrik	BP3.GTLO/75/71.02/0046	
11	11	Kota Selatan	Kelurahan Tenda	Jl P.Kalengkongan	Rumah Sakit Tentara (Poliklinik Induk Tentara)	BP3.GTLO/75/71.02/0047	
12	12	Kota Selatan	Tenda		Gereja Bethel (Gereja Tionghoa)	BP3.GTLO/75/71.02/0058	
13	13	Kota Selatan	Tenda	Jl P. Kalengkongan No 24	Gereja Imanuel	BP3.GTLO/75/71.02/0043	
14	14	Kota Selatan	Kelurahan Tenda	Jl Nani Wartabone	Kantor TEPBEK VII-44.01-B (Bioskop Lama)	BP3.GTLO/75/71.02/0049	
15	15	Kota Selatan	Limba B		Rumah Keluarga Jibrán	BP3.GTLO/75/71.02/0057	
16	16	Kota Selatan	Dembe		Makam Tipanggola	BP3.GTLO/75/71.02/0056	
17	17	Kota Selatan		HB Yassin	Rumah Sastrawan H.B. Yassin,eks	BP3.GTLO/75/71.02/0060	
18	18	Kota Selatan		Gunung Lompo Batang	Masjid Tua Hunto Sultan Amay		
19	19	Kota Timur	Leato	Laksamana Martadinata	Makam Aulia Male Ta Ilayabe	BP3.GTLO/75/71.05/004	
20	20	Kota Timur	Lingkungan II Leato	Jl Laksamana Martadinata	Komplek Pilboks-Menara Suar-Rumah Jaga	BP3.GTLO/75/71.05/0050	
21	21	Kota Timur	Kelurahan Ipilo	Jl MH Thamrin	SDN 61 Kota Gto (HIS-ALS- SRN IV-SDN 1-SDN 4)	BP3.GTLO/75/71.05/0041	
22	22	Kota Timur	Kelurahan Ipilo	Jl M.H Thamrin	SMA 1 Gto (Hol Chin School)	BP3.GTLO/75/71.05/0040	
23	23	Kota Timur	Kelurahan Heledilaa Selatan	Jl Ahmad Yani/Jl Nani Wartabone	Tempat Tinggal Tentara Belanda	BP3.GTLO/75/71.05/0039	
					Kelenteng Thian Hou Kiong		
KABUPATEN GORONTALO							
25	1	Telaga	Bulila	Teknik	Mesjid Tua Ar-Rahman Bulila		KM12/PW007/Mkp03
26	2	Telaga	Bulila		Rumah Raja Eyato	BPCB.GTO/75/01.02/0019/2014	
27	3	Telaga	Mongolato		Makam Raja Tuniyo	BPCB.GTO/75/01.02/0058/2014	
28	4	Telaga	Luwoo		Makam Raja Tabalabala	BPCB.GTO/75/01.02/0059/2014	
29	5	Batudaa	Iluta		Pendaratan Bung Karno	BPCB.GTO/75/01.03/0070/2014	
30	6	Telaga Biru	Tuladenggi		Rumah Keluarga Hiyola	BPCB.GTO/75/01.10/0061/2014	

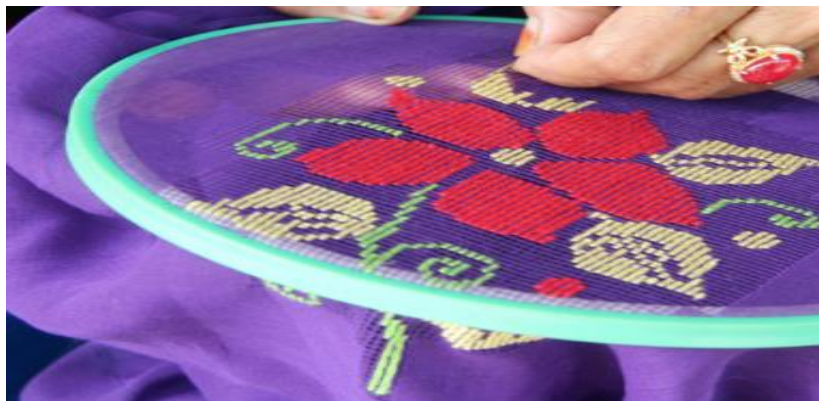
31	7	Telaga Biru	Tuladenggi		Rumah Keluarga Nelly Yusuf	BPCB.GTO/75/01.10/0062/2014	
32	8	Limboto Barat	Bakia		Makam Raja Olii Limboto	BPCB.GTO/75/01.17/0063/2014	
33	9	Limboto Barat	Yosonegoro		Rumah Tradisional Jawa Tondano	BPCB.GTO/75/01.17/0064/2014	
34	10	Limboto Barat	Yosonegoro		Rumah Indis Yosonegoro	BPCB.GTO/75/01.17/0065/2014	
35	11	Limboto Barat	Yosonegoro		Masjid Al Muttaqin Yosonegoro	BPCB.GTO/75/01.17/0066/2014	
36	12	Limboto Barat	Umbulo		Pesantren Al Khaerat Kyai Modjo	BPCB.GTO/75/01.17/0067/2014	
37	13	Limboto Barat	Umbulo		Kompleks Makam Keturunan Kyai Modjo	BPCB.GTO/75/01.17/0068/2014	
38	14	Bongomeme	Barakati		Makam Raja Panipi	BPCB.GTO/75/01.11/0069/2014	
KABUPATEN BONE BOLANGO							
39	1	Tapa	Dunggala		Kompleks Makam Raja Blongkod	BPCB.GTO/75/03.01/0072/2014	PM.10/PW.007/MKP/2010
40	2	Tapa	Kramat	Pon Pes Hubulo	Makam Raja Hubulo	BPCB.GTO/75/03.01/0073/2014	
41	3	Suwawa	Bubeya	Nani Wartabone No 23	Makam dan Museum Nani Wartabone	BPCB.GTO/75/03.03/0074/2014	PM.10/PW.007/MKP/2010
42	4	Bone Pantai			Molutabu (batu megalitik)		
43	5	Kabila Bone	Oluhuta	Jalan oluhuta	Kawasan Situs Oluhuta	BP3.GTLO/75/03.04/0017	
44	6	Tilamuta	Bumbulan		Istana Raja Aluhu Raja Siendeng Tamalate		
KABUPATEN GORONTALO UTARA							
45	1	Kwandang	Dambalo	Trans Gorontalo-Manado	Benteng Orange	BP3.GTLO/75/05.02/002	Permenbudpar No PM 30/PW 007/MKP 2008
46	2	Kwandang	Moluo	Moluo	Benteng Maas	BP3.GTLO/75/05.02/003	-
47	3	Kwandang			Kompleks Pillboks	BPCB.GTO/75/05.02/0075/2014	
48	4	Atinggola			Makam Jubalo Blongkod	BPCB.GTO/75/05.01/0076/2014	
49	5	Atinggola			Makam Bing Bing Sunge	BPCB.GTO/75/05.01/0077/2014	
50	6	Sumalata Timur	Hulawa		Eks Kompleks Pertambangan Maatschappy	BPCB.GTO/75/05.06/0078/2014	
51	7	Ponelo Kepulauan	Pulau Hulawa/Pulau Lampu		Bangunan Instalasi Menara Suar	BPCB.GTO/75/05.07/0079/2014	
52	8	Ponelo Kepulauan	Pulau Hulawa/Pulau Lampu		Menara Suar Siang	BPCB.GTO/75/05.07/0080/2014	
KABUPATEN BOALEMO							
53	1	Tilamuta	Modelomo		Makam Sultan Hurudji		
54	2				Makam Tambalo		
KABUPATEN POHUWATO							
-	-	-	-	-	-	-	-

2.2.4.5 Kerajinan Tangan Gorontalo

Gorontalo merupakan salah satu Provinsi di Indonesia yang menyimpan banyak keanekaragaman budayanya. Banyak penduduk lokal Gorontalo merupakan pengrajin berbagai kerajinan tangan. Kerajinan tangan khas Gorontalo juga tak kalah unik dan indah dari alam dan budayanya. Berikut ini beberapa kerajinan dari Gorontalo[18]:

1. Kain Kawaro

Kain Kawaro adalah kain khas yang dimiliki oleh Gorontalo. Kain tenun tradisional khas Gorontalo ini sudah ada sejak tahun 1600-an. Kain Kawaro ini menyimpan sejarah yang panjang, pada saat pemerintahan Belanda di Indonesia, keberadaan kain ini sempat dilarang. Seiring berjalannya waktu, Kain Kawaro akhirnya bisa diproduksi secara bebas.



Gambar 2.16 Kain Kawaro

2. Songkok Gorontalo / Kopiah Keranjang

Songkok adalah kerajinan khas yang berbentuk seperti keranjang, karena dibuat menggunakan anyaman kulit pohon mintu. Konon kabarnya, pohon yang masih masuk dalam jenis pohon rotan ini, hanya tumbuh di hutan-hutan di Gorontalo. Kulit pohon kemudian dianyam sedemikian rupa sehingga membentuk kopiah. Kopiah Keranjang Songkok ini adalah kerajinan asli Gorontalo yang sangat digemari para pria muslim. Kelebihan dari Songkok ini adalah Jika digunakan dalam waktu lama, tidak akan merasa kepanasan,

disebabkan karena anyaman kulit kayu yang dibuat sedikit renggang sehingga sirkulasi udara menjadi terbuka.



Gambar 2.17 Songkok Gorontalo / Kopiah Keranjang

3. Miniatur Patung Dari Karung Goni

Kerajinan tangan khas Gorontalo yang tak kalah unik adalah kerajinan yang terbuat dari karung goni. Biasanya karung goni dibuat oleh pengrajin berbentuk miniatur dari berbagai karakter. Unik dan sangat menginspirasi untuk meminimalisir limbah karung goni.



Gambar 2.18 Miniatur Patung dari Karung Goni

4. Replika Senjata Tradisional Gorontalo

Gorontalo memiliki beragam senjata tradisional yang unik. Penduduk lokal banyak yang membuat kerajinan replika senjata tradisional Gorontalo yang cocok dijadikan sebagai oleh-oleh. Harganya yang cukup murah dan mudah ditemukan di berbagai tempat di Gorontalo banyak menarik para wisatawan sebagai hadiah kecil khas Gorontalo.



Gambar 2.19 Replika Senjata Tradisional Gorontalo

5. Miniatur Rumah Adat

Bentuk unik dari rumah adat Gorontalo banyak menarik perhatian wisatawan yang mengunjungi Gorontalo. Selain replika dari senjata tradisional Gorontalo, terdapat juga miniatur rumah adat Gorontalo yang dapat dijadikan souvenir yang memiliki nilai budaya dan juga filosofi dari rumah adat tersebut.



Gambar 2.20 Miniatur Rumah Adat

6. Replika Alat Musik Tradisional

Alat musik tradisional dari Gorontalo, salah satunya adalah Gambus juga dibuat dalam bentuk replika. Bernilai seni, replika Gambus sangat cocok untuk dijadikan oleh-oleh bagi yang suka seni musik tradisional Indonesia. Selain murah dibandingkan yang aslinya, replika Gambus mudah ditemukan di toko-toko souvenir di Gorontalo.



Gambar 2.21 Replika Alat Musik Tradisional

7. Batik Krawang

Batik Krawang salah satu souvenir khas asli Gorontalo yang paling dicari oleh para pengunjung. Batik Krawang memiliki corak dan model yang khas dan special dan hanya bisa ditemukan di Gorontalo. Batik Krawang dapat dikreasikan menjadi sebuah busana yang memiliki ciri khas tersendiri.



Gambar 2.22 Batik Krawang

2.2.4.6 Makanan Khas Gorontalo

Gorontalo, sebuah kota yang memiliki julukan “Kota Serambi Madinah” atau sering juga disebut Kota Hulontalo merupakan Ibukota Provinsi Gorontalo yang letaknya berada di Pulau Sulawesi bagian Utara. Kota ini terkenal akan eksotisnya keindahan alam yang ada di sana. Gorontalo memang terkenal, namun masih jarang orang yang menyinggahinya, sehingga keindahan alamnya masih terjaga secara natural. Kekayaan Gorontalo bukan hanya keindahan alam saja. Namun, dalam segi kuliner, Gorontalo juga menyimpan segudang makanan khas yang lezatnya tak kalah dengan kuliner di daerah lain. Berikut ini beberapa makanan khas yang ada di Gorontalo [19].

1. Makanan Khas Gorontalo 'Binte Biluhuta'

Gorontalo, terkenal sebagai daerah penghasil jagung yang subur. Oleh masyarakat pribumi, hasil bumi tersebut dimanfaatkan untuk menciptakan kuliner khas Gorontalo, yaitu 'Binte Biluhuta'. Nama Binte yang berarti jagung, sedangkan biluhuta yaitu disiram. Jadi diartikan secara bahasa adalah jagung yang disiram. Binte Biluhuta ini paling enak disantap saat masih panas. Racikannya sendiri terdiri dari jagung putih ketan, dicampur dengan parutan kelapa, udang dan suwiran ikan cakalang, kemudian disiram dengan kuah berbumbu rempah-rempah khas Gorontalo. Lebih nikmat dan lengkap lagi ditambah dengan irisan daun bawang, tomat, kemangi, dan cabai.



Gambar 2.23 Makanan Khas 'Binte Biluhuta'

2. Minuman Khas Gorontalo 'Es Brenebon'

Brenebon adalah sebutan oleh masyarakat Gorontalo, lebih dikenal luasnya yaitu es kacang merah. Tak hanya cita rasa yang nikmat, minuman es ini juga memiliki manfaat yang menyehatkan. Bahan utama kuliner minuman ini menggunakan kacang tanah yang berwarna merah.



Gambar 2.24 Minuman Khas 'Es Brenebon'

3. Sate Tuna Gorontalo

Sate adalah kuliner khas bangsa yang sudah *go International*. Di Indonesia, sate dikenal berasal dari Madura. Namun beberapa daerah juga memiliki kuliner khas sate, hanya saja penggunaan bahan dasar dan racikan bumbunya yang mencirikan perbedaan khasnya. Mungkin yang sudah banyak orang tahu itu sate Madura dan sate Padang. Gorontalo juga memiliki kuliner khas sate sendiri, yaitu 'Sate Tuna'. Sate Tuna juga sebagai salah satu sumber daya alam lokal yang dimanfaatkan masyarakat pribumi, selain jagung. Tak seperti restoran seafood biasanya, yang hanya menyajikan ikan tuna goreng ataupun dibakar dalam bentuk utuh. Di Gorontalo ini ikan tuna dipotong dalam bentuk dadu serta ditusuk seperti sate.



Gambar 2.25 Sate Tuna Gorontalo

4. 'Tili Aya' Cemilan Gorontalo

Tili Aya merupakan kuliner khas Gorontalo yang disajikan sangat sederhana. Biasanya Tili Aya disajikan sebagai lauk atau pelengkap nasi dan makanan berat lainnya di setiap acara-acara adat. Tili Aya terbuat bahan dasar gula merah, dicampur dengan beberapa butir telur, lalu ditambahkan santan kelapa. Setelah semua tercampur, adonan tersebut dikukus hingga matang. Pembuatan Tili Aya ini memang terbilang mudah.



Gambar 2.26 'Tili Aya' Cemilan Gorontalo

5. Ayam Iloni

Secara tampak rupanya memang sama seperti ayam bakar atau ayam panggang lainnya. Namun, yang menjadi perbedaan itu adalah bumbunya. Racikan bumbu yang digunakan sebagai penyedap rasa Ayam Iloni ini menggunakan rempah-rempah jahe, kemiri, kunyit, bawang merah dan putih, serta beberapa rempah khas Indonesia lainnya. Dari campuran rempah-rempah tersebut menghasilkan racikan bumbu yang nikmat. Serta ditambah dengan santan yang membuat cita rasa Ayam Iloni semakin sempurna. Terciptalah cita rasa gurih dan pedas yang sangat khas.



Gambar 2.27 Ayam Iloni

6. 'Ilabulo' Makanan Khas Gorontalo

Illabuo adalah makanan khas Gorontalo yang terbuat dari sagu dan ati ayam. Dalam pengolahannya dimasak menggunakan santan. Biasanya Illabuo disajikan oleh masyarakat Gorontalo sebagai hidangan makan siang.



Gambar 2.28 'Ilabulo' Makanan Khas Gorontalo

7. Oleh-oleh Khas Gorontalo 'Kue Karawo'

Salah satu oleh-oleh khas Gorontalo bernama 'Kue Karawo', yaitu kue yang penyajiannya dihias seperti motif Kain Karawo. Kue karawo terbuat dari campuran tepung terigu, telur, mentega, susu, gula, maizena, dan vanili. Setelah semua bahan tersebut diolah, lalu menjadi adonan yang siap untuk dicetak. Adonan kue karawo dicetak menyesuaikan selera, namun kebanyakan adonan dibentuk hati atau bulat. Setelah adonan telah dicetak semua, lanjut pada proses panggang pada oven. Setelah dipanggang, lalu bagian atas kue dihias dengan krim.



Gambar 2.29 'Kue Karawo'

8. 'Bilenthango' Makanan Khas Gorontalo

Bilenthango, makanan khas Gorontalo yang terbuat dari olahan ikan mujair. Proses pengolahannya, ikan mujair dimasak dengan setengah digoreng serta dipanggang.



Gambar 2.30 'Bilenthango'

9. Masakan Khas Gorontalo 'Sayur Putungo'

Sayur Putungo, masakan khas Gorontalo yang terbuat dari bahan dasar menggunakan jantung pisang. Sayur putungo ini juga termasuk masakan tradisional. Sayur Putungo diolah dengan beragam cara, menyesuaikan menu yang disandingkan dengan Putungo. Pengolahan biasanya dibuat tumis, santan, atau hanya lalapan biasa.



Gambar 2.31 'Sayur Putungo'

10. 'Duduli' Oleh-oleh Khas Gorontalo

Duduli adalah dodol khas Gorontalo. Duduli termasuk makanan tradisional, dalam pembuatannya juga masih menggunakan cara tradisional. Dodol khas Gorontalo atau yang lebih dikenal Duduli ini dibuat dengan bahan dasar menggunakan gula merah, santan, dan ketan. Duduli dibungkus dengan menggunakan daun woka.



Gambar 2.32 'Duduli'

2.3 Konstruksi Sistem

2.3.1 Perangkat Lunak Pendukung

Ada beberapa perangkat lunak pendukung yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Android Studio

Android studio merupakan sebuah IDE yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi android yang dikembangkan oleh Google. Android studio merupakan pengembangan dari *Eclipse* IDE, yang dibuat berdasarkan IDE Java populer, yaitu IntelliJ IDEA [5]. Rencananya android studio akan menggantikan Eclipse kedepannya untuk pengembangan aplikasi android sebagai IDE resmi.

Dibandingkan dengan *Eclipse* IDE, android studio mempunyai banyak fitur-fitur baru. Berbeda dengan *Eclipse* yang menggunakan Ant, android studio menggunakan *Gradle* sebagai *build environment*. Berikut ini beberapa fitur-fitur yang ada pada android studio:

1. Menggunakan *gradle-based build system* yang fleksibel
2. Bisa mem-build multiple APK
3. Template support untuk Google service dan berbagai macam tipe perangkat
4. Layout editor yang lebih bagus
5. Built-in support untuk Google cloud platform, sehingga mudah untuk integrasi dengan Google Cloud Messaging dan app engine
6. Import library langsung dari Maven Repository
7. Dan masih banyak lagi fitur lainnya.

2. Java

Java merupakan bahasa pemrograman yang berorientasi obyek yang menggunakan abstraksi, enkapsulasi, *inheritance*, dan *polymorphism* untuk

memberikan fleksibilitas yang tinggi, modularitas, dan kemampuan untuk bisa dipakai berulang-ulang untuk mengembangkan *software* yang berbasis *server side*[20]. Selain itu Java juga merupakan bahasa pemrograman yang dapat dijalankan diberbagai komputer termasuk juga telepon genggam. Java dikembangkan oleh Sun Microsystem pada tahun 1995. Berbasis GUI, berorientasi objek aplikasi web dan multiplatform adalah keunggulan dari java. Platform java yang dipaket dalam Java Development Kit (JDK) terdiri atas kumpulan library, JVM, kelas-kelas loader yang dipaket dalam lingkungan rutin java, sebuah compiler debugger dan kakas lain.

Platform Java merupakan generasi yang berkembang saat ini. Untuk menjalankan sebuah program java diperlukan file dengan ekstensi .java yang harus dikompilasi menjadi file bytecode, dan untuk menjalankan file bytecode tersebut dibutuhkan JRE (*java runtime environment*) yang dapat digunakan oleh pemakai untuk menjalankan program java. Namun hanya digunakan untuk menjalankan, bukan untuk membuat kode baru lagi. JRE berisi JVM dan library Java yang digunakan. Platform Java memiliki tiga buah edisi yang berbeda, yaitu (1) Java2 Enterprise Edition (J2EE); (2) Java2 Standard Edition (J2SE); (3) Java2 Micro Edition (J2ME).

2.4 Pengujian Sistem

2.4.1 Black Box Testing

Black box testing merupakan suatu sistem dimana *input* dan *outputnya* dapat didefinisikan tetapi prosesnya tidak diketahui atau tidak terdefinisi. Metode ini hanya dapat dimengerti oleh pihak dalam (yang menangani sedangkan pihak luar hanya mengetahui masukan dan hasilnya). Sistem ini terdapat pada subsistem tingkat rendah.

Metode uji *black box* memfokuskan pada keperluan fungsional dari *software*. Karena itu ujicoba *black box* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi *input* yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Ujicoba *black box* bukan merupakan alternatif dari ujicoba *white box*, tetapi merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan lainnya, selain menggunakan metode *white box*. Ujicoba

black box berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya:

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang
2. Kesalahan *interface*
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database eksternal*
4. Kesalahan performa
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi

Tidak seperti metode *white box* yang dilaksanakan diawal proses, ujicoba *black box* diaplikasikan di beberapa tahapan berikutnya. Karena ujicoba *black box* dengan sengaja mengabaikan struktur kontrol, sehingga perhatiannya difokuskan pada informasi *domain*. Ujicoba didesain untuk dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana validitas fungsionalnya diuji?
2. Jenis *input* seperti apa yang akan menghasilkan kasus uji yang baik?
3. Apakah sistem secara khusus sensitif terhadap nilai input tertentu?
4. Bagaimana batasan-batasan kelas data diisolasi?
5. Berapa rasio data dan jumlah data yang dapat ditoleransi oleh sistem?
6. Apa akibat yang akan timbul dari kombinasi spesifik data pada operasi sistem?

Dengan mengaplikasikan ujicoba *black box*, diharapkan dapat menghasilkan sekumpulan kasus uji yang memenuhi kriteria berikut:

1. Kasus uji yang berkurang, jika jumlahnya lebih dari 1, maka jumlah dari uji kasus tambahan harus didesain untuk mencapai ujicoba yang cukup beralasan.
2. Kasus uji yang memberitahukan sesuatu tentang keberadaan atau tidaknya suatu jenis kesalahan, daripada kesalahan yang terhubung hanya dengan suatu ujicoba yang spesifik.

2.4.2 Pengujian User Acceptance Test (UAT)

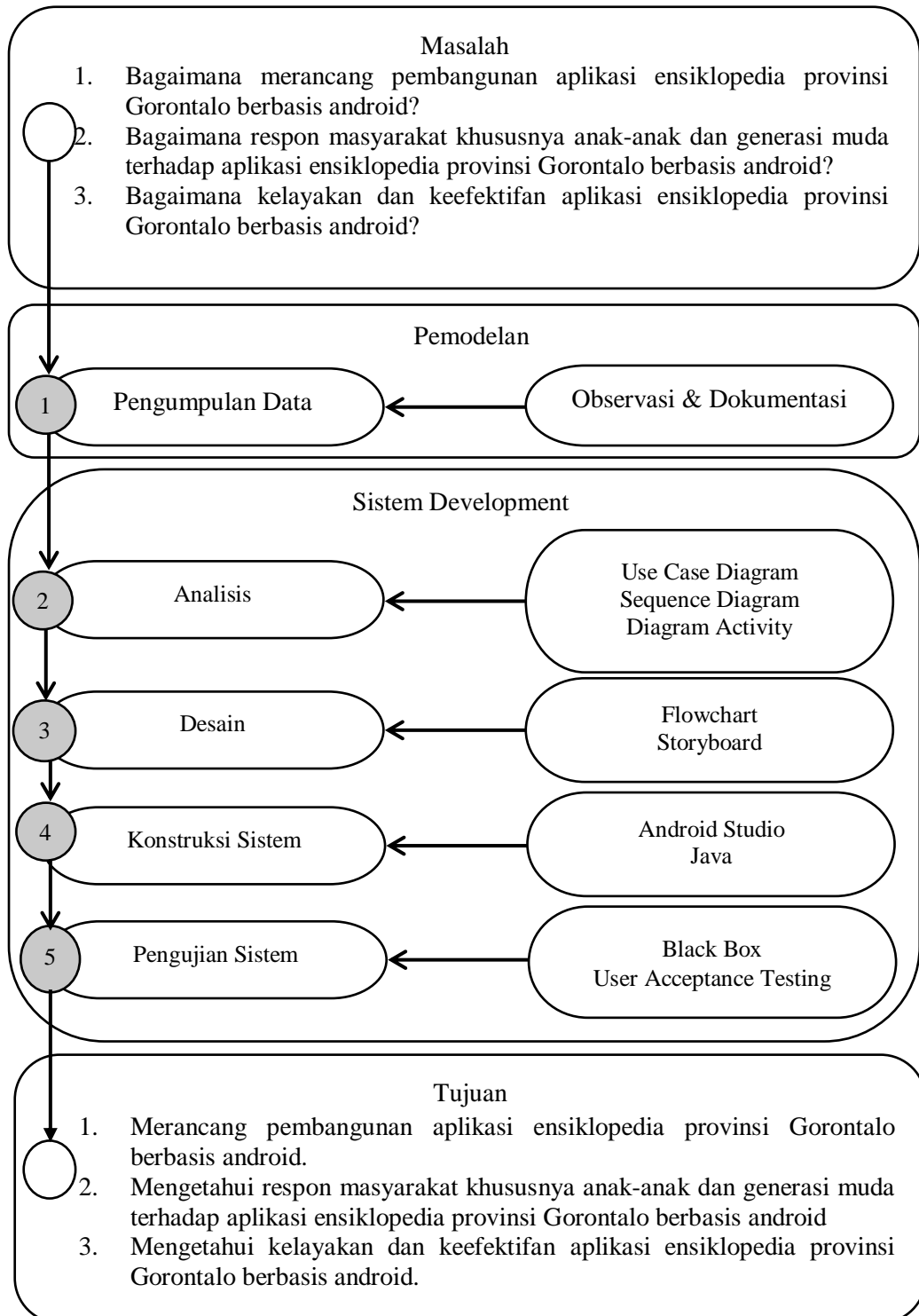
User acceptance test (UAT) atau uji penerimaan pengguna merupakan proses pengujian yang dilakukan oleh user dengan maksud untuk menghasilkan dokumen yang akan dijadikan bukti bahwa software yang telah dikembangkan

sudah dapat diterima oleh user, apabila hasil pengujian (testing) sudah dianggap dapat memenuhi kebutuhan dari user [21]. Pengujian UAT merupakan salah satu hal terpenting dalam pengujian perangkat lunak karena setelah melewati tahap pengujian ini, sistem akan diterima oleh user. User akan dibantu oleh tim pengembang dalam mengembangkan produk berdasarkan skenario pengujian yang bertujuan untuk validasi keseragaman sistem yang dikembangkan dengan sistem yang dibutuhkan sehingga memberi kenyamanan kepada user dalam menggunakan sistem [22].

Proses pengujian UAT didasarkan pada dokument requirement yang telah disepakati bersama. Dokumen requirement merupakan dokumen yang berisi tentang lingkup pekerjaan software yang akan dikerjakan, sehingga dokumen ini menjadi acuan untuk pengujian. Proses yang ada dalam UAT adalah pemeriksaan dan pengujian terhadap hasil pekerjaan. Item-item yang ada dalam dokumen requirement akan diperiksa apakah sudah ada dalam software yang diuji atau tidak. Item-item juga akan diuji apakah sudah memenuhi kebutuhan penggunaannya[21]. Ada tiga hal yang perlu dilakukan dalam proses UAT, dalam pengembangan perangkat lunak, yaitu [22]:

- a. UAT akan mengukur apakah sistem sudah sesuai dengan kebutuhan user.
- b. UAT akan mengekspos fungsionalitas yang belum ditemukan karena unit testing dan sistem testing tidak berfokus pada fungsionalitas.
- c. UAT membatasi bagaimana sistem telah “selesai” dibuat.

2.5 Kerangka Pikir



Gambar 2.33 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis, Metode, Subjek, Objek, Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimental, yaitu melakukan eksperimen terhadap variable-variabel kontrol untuk menganalisis output yang dihasilkan.

2. Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah suatu rangkaian atau proses dalam rangka mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Sugiono (dalam Rahman)[23], metode penelitian dan pengembangan adalah “metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Dalam bidang pendidikan, metode *research and development* merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan [24].

3. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu :

- a. Anak-anak dan generasi muda Gorontalo untuk pengujian aspek *usability*. Pengujian aspek *usability* dilakukan melalui kusioner yang diisi oleh anak-anak dan generasi muda pada pengujian *User acceptance testing* (UAT).
- b. Staf dan jajaran dinas pariwisata sebagai ahli materi dan ahli media yang akan memberikan penilaian dan masukan terhadap media yang dibuat oleh peneliti.

4. Objek penelitian

Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah aplikasi ensiklopedia provinsi Gorontalo.

5. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih delapan bulan yaitu terhitung mulai bulan September 2020 sampai dengan bulan april 2021.

6. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di dinas pariwisata kabupaten Boalemo.

3.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data maupun peneliti terhadap narasumber atau sumber data. Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data yang terkait dengan masalah dan kebutuhan di lapangan.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dimana peneliti melakukan pengamatan/melihat dan meneliti langsung ke obyek penelitian tentang seluruh aktifitas yang berhubungan dengan penelitian, dengan menganalisa dan mengevaluasi system yang sedang berjalan dan memberikan solusi melalui system yang akan dibangun sehingga dapat lebih bermanfaat.

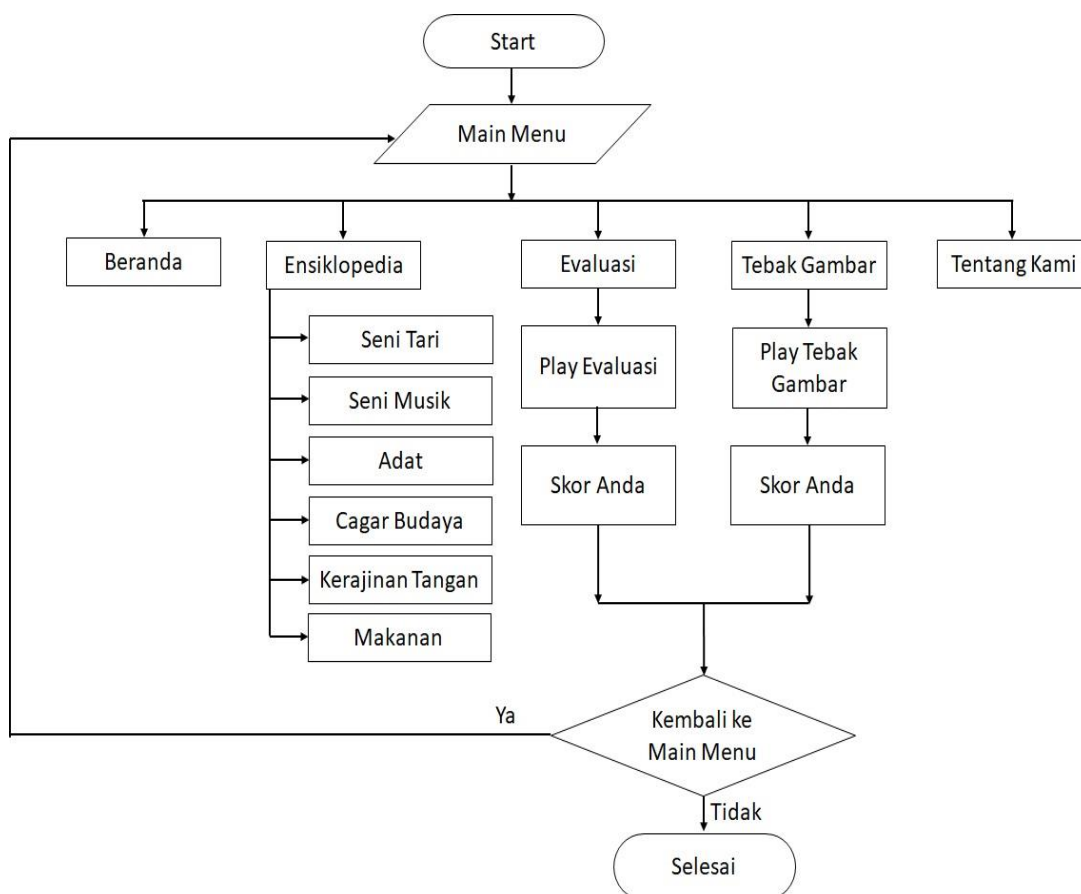
3. Penelitian kepustakaan

Yaitu mengumpulkan data-data dengan membaca buku-buku yang berkaitan dengan penelitian, mengumpulkan artikel dari internet yang berhubungan dengan penelitian dan mengutip pendapat-pendapat para ahli dari buku-buku bacaan yang ada kaitannya dengan pembahasan penelitian.

3.3 Pengembangan Sistem

3.3.1 Sistem yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan dalam penelitian ini digambarkan menggunakan flowchart dokumen yang ditunjukkan pada gambar 3.1 berikut ini.



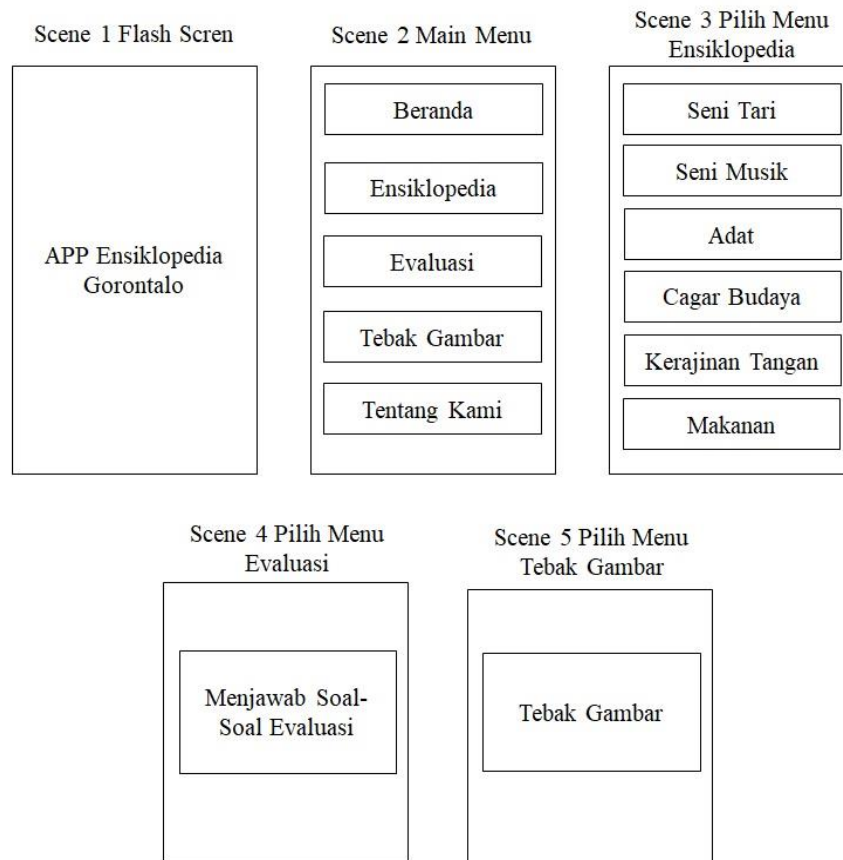
Gambar 3.1 Sistem yang Diusulkan

3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Peneliti menganalisis kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi ensiklopedia Gorontalo, baik kebutuhan dalam bentuk perangkat keras yaitu komputer dan smartphone maupun kebutuhan dalam bentuk perangkat lunak pendukung pembuatan aplikasi seperti android studio. Selain itu pada tahap ini juga peneliti menganalisis fitur-fitur menu yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi ensiklopedia gorontalo serta mengumpulkan informasi mengenai berbagai macam adat, budaya dan kesenian gorontalo.

3.3.3 Desain Sistem

Desain sistem dalam penelitian ini terdiri dari 5 scene yang bertujuan untuk membuat gambaran awal dari aplikasi yang dikembangkan. Gambaran scene yang dibuat terlihat pada gambar berikut:



Gambar 3.2 Rangkain *Storyboard*

- Scene 1 : *splash screen* sebagai loading ketika aplikasi pertama kali dibuka
- Scene 2 : sebagai main menu dari aplikasi ensiklopedia Gorontalo berbasis android
- Scene 3 : sebagai menu pilih menu ensiklopedia yang berisi menu seni tari, seni musik, adat, cagar budaya, kerajinan tangan, makanan
- Scene 4 : sebagai menu evaluasi yang berisi soal-soal pertanyaan yang diambil dari materi pada menu ensiklopedia
- Scene 5 : sebagai menu pilihan tebak gambar yang berisi permainan tebak gambar.

3.3.4 Penerapan

Setelah aplikasi ensiklopedia berbasis android ini dibangun, kemudian diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi ensiklopedia berbasis pengetahuan ini diterapkan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Boalemo yang mana

dapat digunakan untuk generasi muda sehingga bisa lebih mengetahui dan memahami ensiklopedia Gorontalo.

3.3.5 Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah melakukan penerapan, hasil dari penggunaan aplikasi ensiklopedia berbasis android dalam kegiatan pembelajaran memberikan pengaruh bagi generasi muda untuk lebih mengetahui dan memahami ensiklopedia gorontalo.

3.4 Konstruksi Sistem

Konstruksi sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menerjemahkan hasil pada tahap analis dan desain kedalam kode-kode program komputer kemudian membangun sistemnya. Alat bantu yang digunakan pada tahap ini adalah menggunakan Android Studioidan Java.

3.5 Teknik Pengujian Sistem

1. Pengujian *Black Box*

Teknik pengujian system yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *black box testing* dengan langsung menguji aplikasi pada android dengan membuat *executable* dari aplikasi, kemudian diinstal di android dan dijalankan apakah sesuai dengan yang diharapkan. Semuanya diuji dari sisi *interface*, *sound* hingga pada tahap level-level berikutnya.

1. Pengujian perpindahan *Layout*

Pengujian ini dilakukan untuk melihat perpindahan dari *layout* satu ke *layout* lain.

2. Pengujian menu input

Pengujian ini dilakukan untuk menguji menu input yang dibuat pada aplikasi

3. Pengujian menu proses

Pengujian ini dilakukan untuk menguji proses-proses yang dibuat pada aplikasi

4. Pengujian menu output

Pengujian ini dilakukan untuk menguji menu output/hasil yang dibuat pada aplikasi.

2. Pengujian *User Acceptance Testing*

Setelah pengujian *Black Box* selesai dilakukan. Selanjutnya pengujian terakhir yaitu *User Acceptance Test*. Pengujian ini akan memberikan gambaran tentang penerimaan oleh pengguna, *software* kemudian di *test* oleh beberapa pengguna untuk menjawab kuesioner yang diberikan. Kemudian data kuesioner tersebut diolah dengan pendekatan statistik guna memperoleh tingkat efektifitas sistem.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, serta pengumpulan data primer mengenai sistem yang akan dibangun. Data yang dikumpulkan berupa materi-materi ensiklopedia Gorontalo yang didapatkan dari hasil wawancara dan pengumpulan data yang diperoleh dari studi pustaka baik berupa artikel, buku-buku, surat kabar, majalah maupun sumber informasi.

Selain pengumpulan materi-materi ensiklopedia Gorontalo, peneliti juga mengumpulkan data untuk kebutuhan tampilan aplikasi yang berupa gambar pendukung sebagai icon aplikasi. Pada bagian pemilihan warna yang dipilih dalam pembuatan aplikasi ini yaitu warna dominan ungu. Sedangkan pada bagian pendukung music atau *backsound* menggunakan instrument music lagu khas Gorontalo yaitu lagu Hulondalo Lipuu. Penyusunan informasi yang dilakukan dalam penelitian ini akan dilakukan untuk penyusunan desain produk yang akan dibuat yaitu aplikasi ensiklopedia Gorontalo berbasis android.

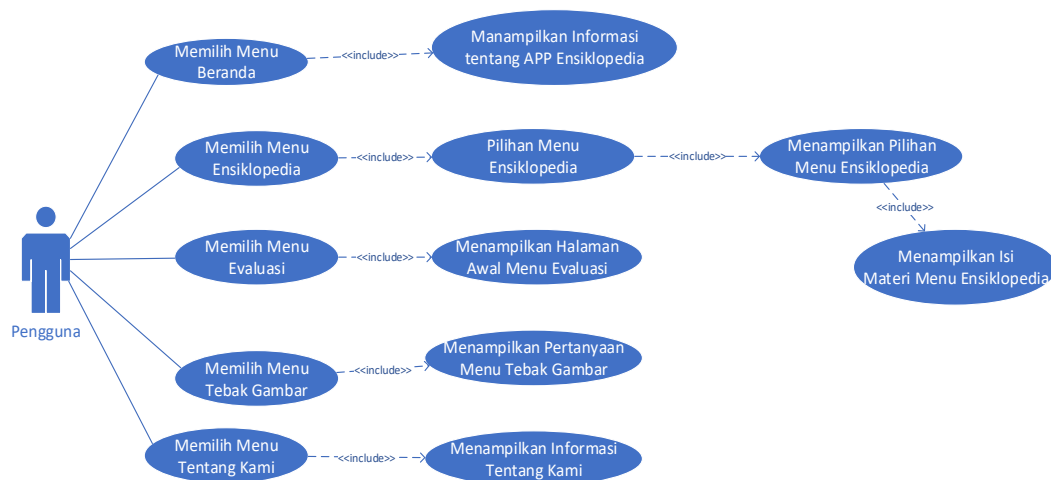
4.2 Hasil Pengembangan Sistem

4.2.1 Perancangan Aplikasi

Pada tahapan ini mulai menerapkan konsep dan alur media yang ada serta merancang tampilan interface yang akan dibuat .

a. Diagram *Use Case*

Diagram *use case* dalam penelitian ini digunakan sebagai gambaran scenario dari interaksi antara sistem dan user. Diagram *use case* menggambarkan hubungan antara actor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Diagram *use case* dapat dilihat pada gambar berikut ini;



Gambar 4.1 Perancangan Diagram *Use Case*

4.2.2 Desain Antar Muka

Desain antar muka merupakan desain yang sangat penting dalam pengembangan perangkat lunak, utamanya dalam pengembangan aplikasi berbasis android. *User interface* merupakan penghubung interaksi antara pengguna dan system. Selain itu, desain tampilan dan tingkat kesukaran pada menu evaluasi dan tebak gambar harus direncanakan dengan baik dan menarik sehingga pengguna akan merasa nyaman dan tertarik dalam menggunakan aplikasi ini.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, peneliti membuat desain awal untuk pembuatan aplikasi ensiklopedia ini. Desain antar muka dalam penelitian ini terdiri atas dua tahap, yaitu tahap penyusunan materi dan tahap penyusunan tampilan aplikasi.

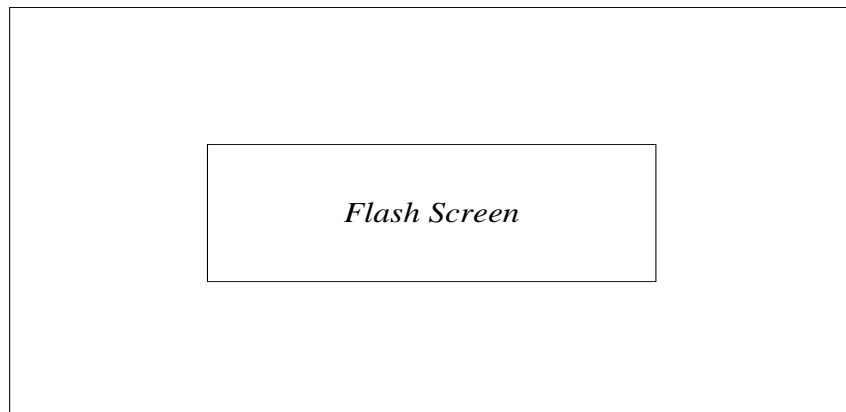
Untuk tahap penyusunan materi dilakukan dengan menyusun materi yang telah ditentukan untuk dimasukkan kedalam aplikasi ensiklopedia ini. Peneliti mendesain bagaimana susunan materi yang akan ditampilkan pada aplikasi tersebut agar mudah dipahami oleh pengguna. Hal lain yang perlu diperhatikan dalam desain produk ini, yaitu pemilihan *background* pemilihan warna tulisan, pemilihan huruf, pemilihan gambar, ukuran dan letak tombol serta pemilihan animasi.

Selanjutnya pembuatan antarmuka untuk gambaran dan kerangka susunan tiap tampilan menu untuk menentukan tampilan layar dan tata letak tombol. Setelah penentuan tampilan layar, selanjutnya dilakukan penentuan warna.

Penentuan warna sangat penting dalam aplikasi ensiklopedia ini karena akan mempengaruhi tampilan aplikasi. Peneliti memilih warna dominan ungu yang mendominasi tampilan. Berikut ini desain antar muka pada aplikasi ensiklopedia provinsi gorontalo berbasis android.

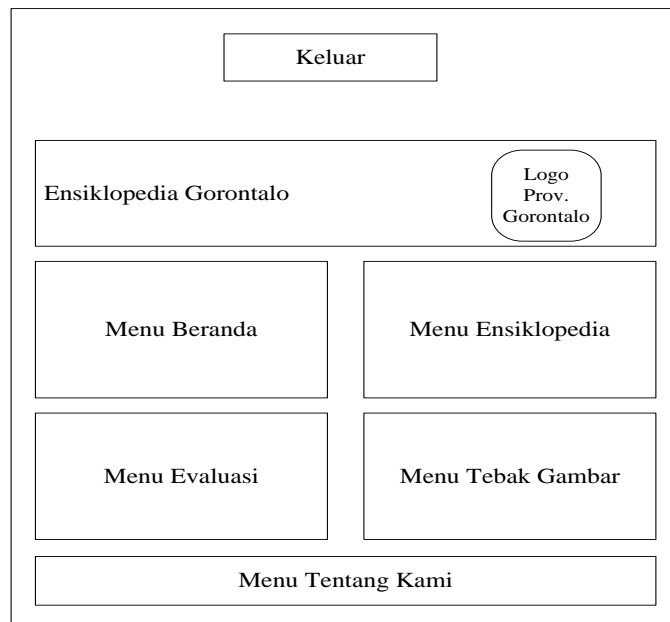
1. Tampilan *Flash Screen*

Tampilan ini berisi gambar *flash screen* berapa detik sebelum masuk kemenu utama.



Gambar 4.2 Rancangan Antarmuka Tampilan *Flash Screen*

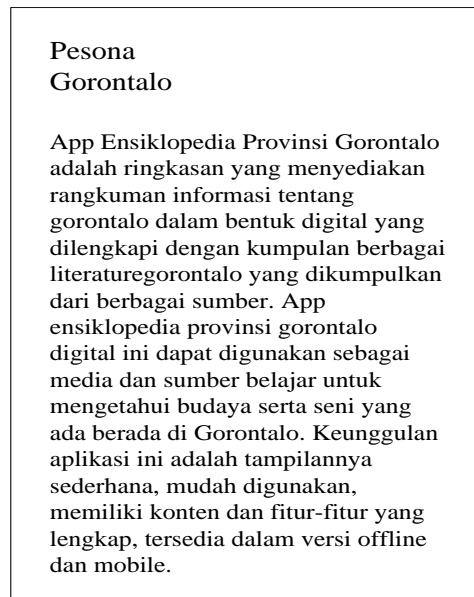
2. Rancangan Tampilan Main Menu



Gambar 4.3 Rancangan Main Menu

Halaman main menu pada aplikasi ini yaitu halaman yang berisi tombol keluar, tombol judul aplikasi beserta logo, menu beranda, menu ensiklopedia, menu evaluasi, menu tebak gambar dan menu tentang kami yaitu untuk melihat informasi pembuat.

3. Rancangan Menu Beranda



Gambar 4.4 Tampilan Rancangan Menu Beranda

Halaman menu beranda berisi informasi atau pengantar mengenai isi dari aplikasi ensiklopedia ini.

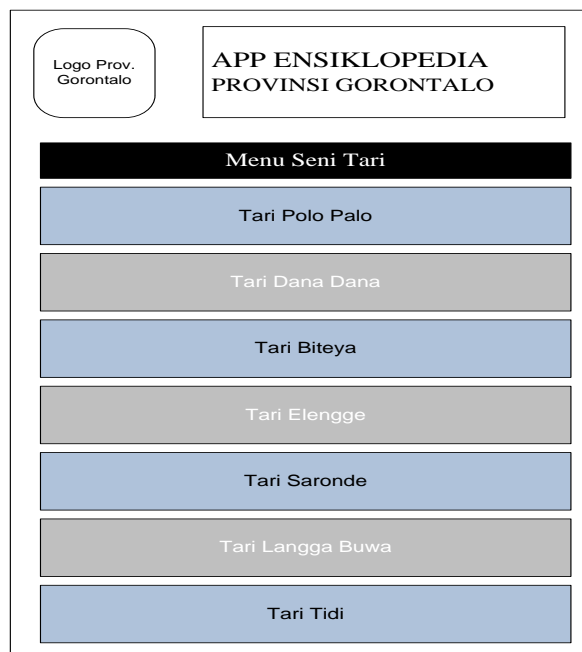
4. Rancangan Menu Ensiklopedia



Gambar 4.5 Tampilan Rancangan Menu Ensiklopedia

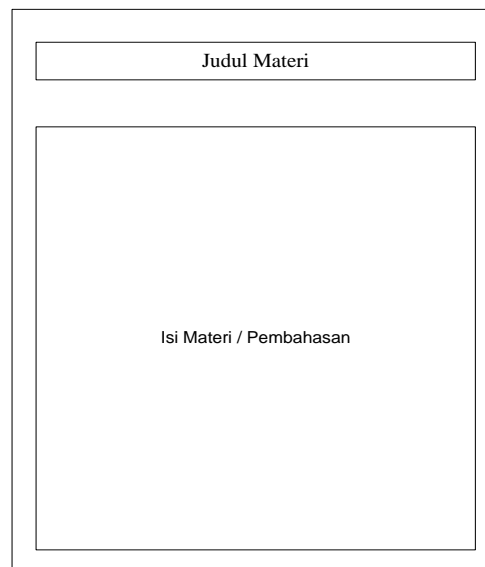
Rancangan menu ensiklopedia berisi menu-menu materi yang digunakan dalam aplikasi ensiklopedia provinsi gorontalo berbasis android.

5. Rancangan Sub Menu Seni Tari



Gambar 4.6 Tampilan Rancangan Sub Menu Seni Tari

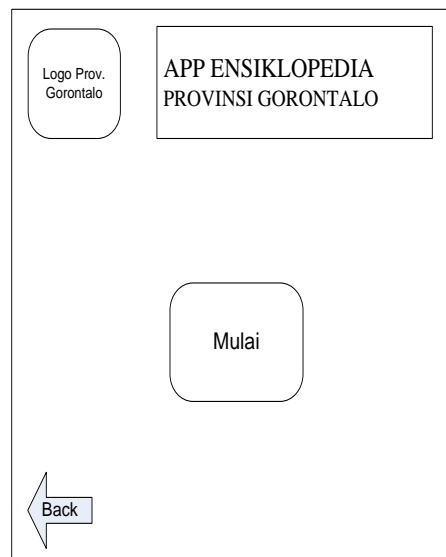
6. Rancangan Tampilan Isi Materi



Gambar 4.7 Rancangan Tampilan Isi Materi

Halaman tampilan isi materi ini berisi materi atau pembahasan dari sub materi yang digunakan dalam aplikasi ini.

7. Rancangan Tampilan Evaluasi



Gambar 4.8 Rancangan Tampilan Evaluasi

Halaman ini sebagai halaman awal untuk masuk pada menu evaluasi.

8. Rancangan Tampilan Pertanyaan Menu Evaluasi

The wireframe shows a mobile application interface for the evaluation question menu. At the top left is a rounded rectangle containing the text "Logo Prov. Gorontalo". To its right is a rectangle containing the text "APP ENSIKLOPEDIA PROVINSI GORONTALO". Below these is a large rectangle labeled "Pertanyaan / Soal Evaluasi". Underneath this are four stacked rectangular buttons: "Pilihan Jawaban 1" (blue), "Pilihan Jawaban 2" (gray), "Pilihan Jawaban 3" (blue), and "Pilihan Jawaban 4" (gray). At the bottom left is a "Back" button with a left-pointing arrow.

Gambar 4.9 Rancangan Halaman Pertanyaan Menu Evaluasi

9. Rancangan Halaman Skor Evaluasi

The wireframe shows a mobile application interface for the evaluation score screen. At the top left is a rounded rectangle containing the text "Logo Prov. Gorontalo". To its right is a rectangle containing the text "APP ENSIKLOPEDIA PROVINSI GORONTALO". In the center, there are two stacked rectangular boxes: the top one is blue and contains "1/15", and the bottom one is gray and contains "Total Skor = 1". Below these are two more stacked rectangular buttons: "COBA LAGI" (orange) and "BERANDA" (gray).

Gambar 4.10 Rancangan Halaman Skor Evaluasi

Halaman skor evaluasi berisi hasil skor yang didapatkan setelah selesai menjawab pertanyaan yang ada pada menu evaluasi.

10. Rancangan Menu Tebak Gambar

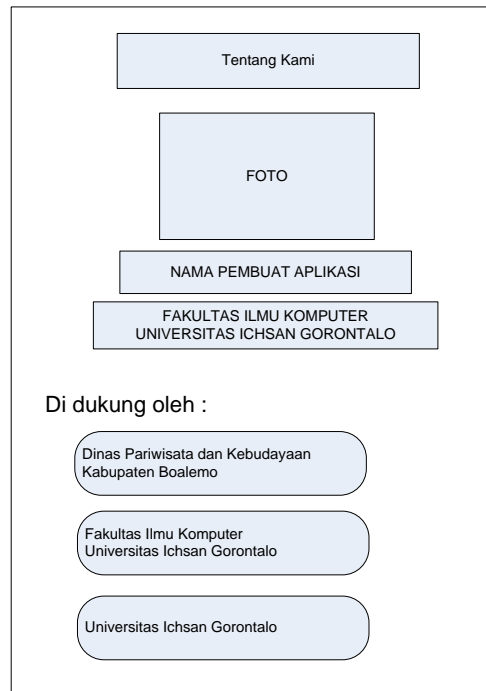
Gambar 4.11 Rancangan Tampilan Menu Tebak Gambar

11. Rancangan Skor Tebak Gambar

Gambar 4.12 Rancangan Tampilan Skor Tebak Gambar

Halaman skor tebak gambar digunakan untuk melihat hasil dari menjawab pertanyaan pada menu tebak gambar.

12. Rancangan Menu Tentang Kami



Gambar 4.13 Tampilan Halaman Menu Tentang Kami

4.3 Hasil Pengujian Sistem

4.3.1 Pengujian *Black Box*

Pengujian *black box* dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

Tabel 4.1 Hasil Pengujian *Black Box*

Nama Pengujian	Tujuan	Skenario	Hasil yang diharapkan	Ket
Membuka aplikasi	Mengetahui aplikasi dapat berjalan tanpa eror	Mencoba membuka aplikasi	Aplikasi berjalan dengan baik, menampilkan <i>flash screen</i> dan menuju menu utama	Ok
Membuka menu beranda	Untuk melihat isi menu beranda	Menekan tombol beranda	Mendapatkan info aplikasi yang ada di menu beranda	Ok
Membuka	Untuk melihat	Menekan	Mendapatkan sub menu	Ok

Nama Pengujian	Tujuan	Skenario	Hasil yang diharapkan	Ket
menu ensiklopedia	sub menu ensiklopedia	tombol ensiklopedia	yang ada di menu ensiklopedia	
Membuka sub menu seni tari pada menu ensiklopedia	Untuk melihat isi sub menu seni tari	Menekan tombol sub menu seni tari	Mendapatkan sub menu yang ada pada menu seni tari	Ok
Membuka salah satu sub menu pada menu seni tari	Untuk melihat isi materi pada sub menu seni tari	Menekan tombol pilihan menu pada menu seni tari	Mendapatkan isi materi dari menu seni tari salah satunya tari polo palo	Ok
Membuka menu evaluasi	Untuk melihat isi menu evaluasi	Menekan tombol evaluasi	Mendapatkan halaman mulai pada menu evaluasi	Ok
Membuka tombol mulai pada menu evaluasi	Untuk melihat isi tombol mulai pada menu evaluasi	Menekan tombol mulai	Mendapatkan soal pertanyaan dari menu evaluasi	Ok
Membuka menu tebak gambar	Untuk melihat isi menu tebak gambar	Memasukkan jawaban dari pertanyaan gambar yang muncul	Mendapatkan hasil dari menu tebak gambar	Ok
Membuka menu tentang kami	Untuk melihat isi menu tentang kami	Menekan tombol tentang kami	Mendapatkan isi dari menu tentang kami	Ok
Keluar aplikasi	Agar pengguna dapat keluar dari aplikasi dengan benar	Menekan tombol keluar pada halaman utama	Aplikasi dapat menutup dengan sempurna	Ok

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan pda sistem, terlihat bahwa semua pengujian black box yang diperoleh sudah dites satu kali. Berdasarkan ketentuan tersebut dari segi kelayakan aplikasi, maka aplikasi ini sudah memenuhi syarat.

4.3.2 Pengujian *User Acceptance Test*

Pengujian UAT merupakan suatu proses pengujian yang dilakukan oleh peneliti dengan maksud untuk menghasilkan dokumen yang dijadikan bukti bahwa sistem yang dikembangkan dapat diterima atau tidak oleh pengguna. Apabila hasil pengujian sudah memenuhi kebutuhan dari pengguna maka aplikasi dapat diterapkan. Pengujian dengan UAT dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan terhadap pengguna yang dalam hal ini masyarakat umum, dan pegawai dinas pariwisata kabupaten boalemo. Pengujian ini melibatkan 15 user. Hasil dari pengujian *user acceptance test* dinilai dengan 5 kategori, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Opsi Jawaban dan Bobot Pengujian UAT

Kode	Jawaban	Bobot
A	Sangat : Mudah/Bagus/Sesuai/Jelas	5
B	Mudah/Bagus/Sesuai/Jelas	4
C	Netral	3
D	Cukup : Sulit/Bagus/Sesuai/Jelas	2
E	Sangat : Sulit/Jelek/Tidak Sesuai/Tidak Jelas	1

No	Pertanyaan	A	B	C	D	E
P1	Apakah tampilan Aplikasi Ensiklopedia ini menarik ?	?	?	?	?	?
P2	Apakah menu-menu aplikasi ini mudah dipahami ?	?	?	?	?	?
P3	Apakah pembahasan pada menu Ensiklopedia aplikasi ini mudah dipahami ?	?	?	?	?	?
P4	Apakah Evaluasi pada aplikasi ini sudah sesuai dengan materi yang ada di bagian menu ensiklopedia ?	?	?	?	?	?
P5	Apakah Soal-soal pada menu Evaluasi membantu mengukur pemahaman materi ?	?	?	?	?	?

P6	Apakah Soal-soal pada menu Evaluasi cukup baik untuk mengasah otak pengguna?	?	?	?	?	?
P7	Apakah Permainan Tebak Gambar pada aplikasi ini memberi tantangan tersendiri untuk user ?	?	?	?	?	?
P8	Apakah Level game tebak gambar sudah cukup baik untuk mengasah otak pengguna?	?	?	?	?	?
P9	Apakah aplikasi ensiklopedia ini dapat dijadikan media bantu belajar untuk memahami kebudayaan?	?	?	?	?	?
P10	Apakah aplikasi ensiklopedia ini sudah cukup baik ?	?	?	?	?	?

Adapun rincian pertanyaan yang diajukan pada pengujian UAT dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Format Kuisioner Pengujian UAT

1. Hasil Perhitungan *User Acceptance Testing*

Pengujian UAT dalam penelitian ini dilakukan dengan membagikan kuisioner pertanyaan kepada pengguna/responden. Adapun jumlah responden yaitu diambil sampel sebanyak 15 responden dengan jumlah pertanyaan sebanyak 10 pertanyaan.

Tabel 4.4 Data Jawaban Kuisioner Aplikasi Ensiklopedia Provinsi Gorontalo

Kode	Jawaban					Persentasi (%)				
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
P1	11	4	0	0	0	73	27	0	0	0
P2	13	2	0	0	0	87	13	0	0	0
P3	13	2	0	0	0	87	13	0	0	0
P4	11	4	0	0	0	73	27	0	0	0
P5	12	3	0	0	0	80	20	0	0	0
P6	10	5	0	0	0	67	33	0	0	0

P7	8	7	0	0	0	53	47	0	0	0
P8	8	7	0	0	0	53	47	0	0	0
P9	11	4	0	0	0	73	27	0	0	0
P10	13	2	0	0	0	87	13	0	0	0

Data yang didapatkan diolah dengan mengalikan setiap poin jawaban dengan bobot yang sudah ditentukan sesuai dengan tabel bobot nilai jawaban. Dari hasil perhitungan dengan mengalikan setiap jawaban bobot yang sudah ditentukan maka didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5 Data Kuisioner Setelah Diolah

Kode	Nilai (Jumlah * Bobot)					Total	Total/ User	%	Skor Akhir (Rata-Rata)
	A*5	B*4	C*3	D*2	E*1				
P1	55	16	0	0	0	71	4,73	94,6	9,46
P2	65	8	0	0	0	73	4,87	97,4	9,74
P3	65	8	0	0	0	73	4,87	97,4	9,74
P4	55	16	0	0	0	71	4,73	94,6	9,46
P5	60	12	0	0	0	72	4,8	96	9,6
P6	50	20	0	0	0	70	4,67	93,4	9,34
P7	40	28	0	0	0	68	4,53	90,6	9,06
P8	40	28	0	0	0	68	4,53	90,6	9,06
P9	55	16	0	0	0	71	4,73	94,6	9,46
P10	65	8	0	0	0	73	4,87	97,4	9,74

Nilai skor akhir (rata-rata) pengujian *user acceptance testing* yaitu jumlah % dibagi 10. Adapun rentang nilai yang digunakan yaitu:

Nilai % ≥ 90 % maka nilainya A termasuk kategori Sangat Baik

$80 \leq \% \leq 89,99$ maka nilainya B termasuk kategori Baik

$70 \leq \% \leq 79,99$ maka nilainya C termasuk kategori Cukup Baik

$60 \leq \% \leq 69,99$ maka nilainya D termasuk kategori Kurang

$50 \leq \% \leq 59,99$ maka nilainya E termasuk kategori Sangat Kurang.

Dari hasil pengujian *user acceptance testing* yang telah dilakukan dilihat dari hasil rata-rata yaitu dengan nilai rata-rata 9 termasuk kategori sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ensiklopedia provinsi gorontalo, mudah dipahami, mudah dioperasikan, mendukung kebijakan,

membantu/memudahkan, aplikasi ini baik, dokumentasi baik, teknologi aplikasi canggih, bebas dari eror dan perlu diimplementasikan.

BAB V

PEMBAHASAN

1.1 Implementasi Sistem

Dalam implementasi sistem pembuatan aplikasi ensiklopedia gorontalo berbasis android ini memerlukan beberapa perangkat yang digunakan untuk membantu penyelesaian aplikasi ini. Adapun perangkat yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

Tabel 1.1 Spesifikasi Perangkat

Hardware	Software
Processor	Sistem Operasi Windows 10 64 Bit
RAM 4 GB	Android Studio
HDD 500 GB	JDK

1.2 Implementasi Antarmuka

1.2.1 Tampilan Layar Depan (*FlashScreen*)



Gambar 1.1 Tampilan Layar Depan (*FlashScreen*)

Tampilan layar depan (*flashscreen*) pada aplikasi ini merupakan tampilan yang pertama kali muncul saat aplikasi baru dibuka. Menampilkan proses loading untuk masuk kedalam aplikasi dan judul aplikasi.

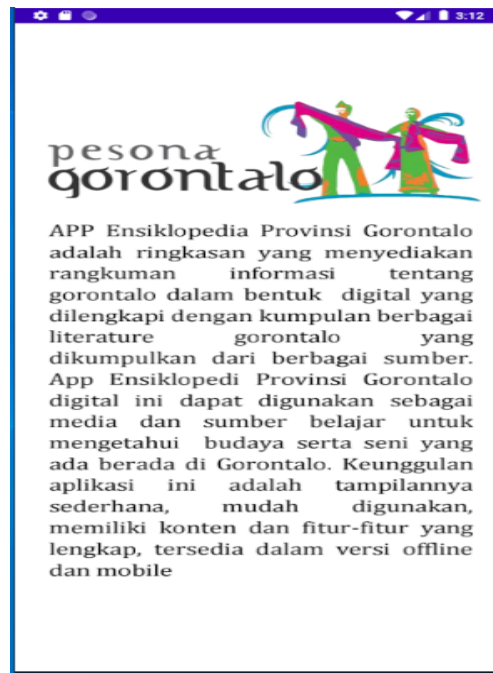
1.2.2 Tampilan Main Menu



Gambar 1.2 Tampilan Main Menu

Tampilan main menu dalam aplikasi ini berisi menu-menu yang ada dalam aplikasi yang terdiri atas menu beranda, menu ensiklopedia, menu evaluasi, menu tebak gambar, dan menu tentang kami. Masing-masing menu ini mempunyai fungsi yang berbeda-beda. Pengguna diharuskan memilih salah satu dari menu-menu tersebut kemudian akan tampil halaman selanjutnya sebagai hasil dari menu yang dipilih.

1.2.3 Tampilan Halaman Beranda



Gambar 1.3 Tampilan Halaman Beranda

Tampilan halaman beranda dalam aplikasi ini berisi mengenai pengantar tentang isi dari aplikasi.

1.2.4 Tampilan Halaman Menu Ensiklopedia



Gambar 1.4 Halaman Menu Ensiklopedia

Halaman menu ensiklopedia merupakan halaman yang berisi materi-materi yang dimasukkan dalam aplikasi ini. Ada beberapa sub menu yang terdapat dalam menu ensiklopedia ini yaitu sub menu seni tari, sub menu seni musik, sub menu adat, sub menu cagar budaya, sub menu kerajinan tangan, sub menu makanan.

1.2.5 Tampilan Halaman Sub Menu Seni Tari



Gambar 1.5 Halaman Sub Menu Seni Tari

Pada halaman ini berisi sub menu dari seni tari yaitu jenis-jenis tari yang ada di Gorontalo, diantaranya tari polo palo, tari dana dana, tari biteya, tari elengge, tari saronde, tari langga buwa, tari tidi. Jika pengguna memilih salah satu menu dari menu seni tari misalnya menu tari polo palo, maka akan tampil halaman selanjutnya yaitu halaman isi materi atau pembahasan dari tari polo palo seperti gambar berikut ini;



Gambar 1.6 Halaman Isi Materi

1.2.6 Tampilan Halaman Menu Evaluasi



Gambar 1.7 Halaman Menu Evaluasi

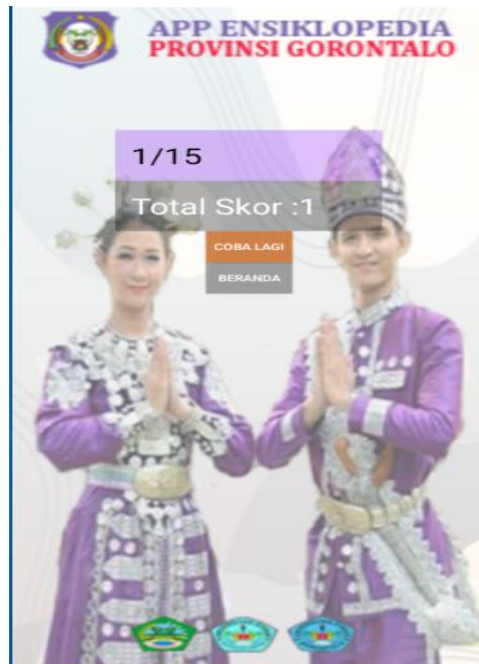
Halaman menu evaluasi merupakan halaman yang berisi soal soal pertanyaan mengenai materi yang ada pada menu ensiklopedia dengan tujuan

untuk lebih meningkatkan pemahaman pengguna aplikasi. Adapun tampilan pertanyaan dari menu evaluasi dapat dilihat pada gambar berikut ini;



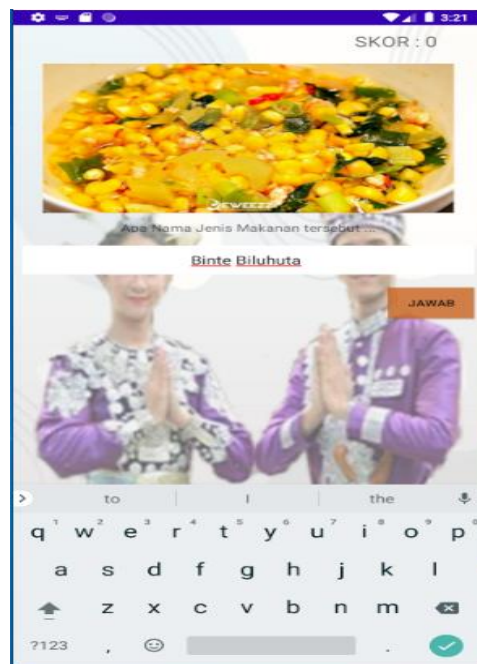
Gambar 1.8 Halaman Pertanyaan Evaluasi

Halaman pertanyaan evaluasi ini terdiri dari 15 jumlah soal yang harus diselesaikan oleh pengguna. Jika pilihan jawaban benar maka akan muncul tulisan dan suara yang menyatakan benar “BENAR”, begitupun sebaliknya jika jawaban salah maka akan muncul tulisan dan suara yang menyatakan “YA SALAH”. Setelah semua pertanyaan selesai maka akan muncul skor yang didapatkan. Tampilan halaman skor hasil evaluasi dapat dilihat pada gambar berikut;



Gambar 1.9 Halaman Skor Evaluasi

1.2.7 Tampilan Halaman Menu Tebak Gambar



Gambar 1.10 Halaman Menu Tebak Gambar

Halaman ini berisi pertanyaan yang berbentuk gambar yang dilengkapi dengan pilihan jawaban. Apabila jawaban benar yang terpilih maka akan muncul tulisan “JAWABAN BENAR”, dan sebaliknya jika jawaban salah maka akan

muncul tulisan “JAWABAN SALAH”. Semua soal yang ada dalam menu tebak gambar ini harus diselesaikan untuk mendapatkan skor. Adapun tampilan skor hasil tebak gambar dapat dilihat pada gambar berikut ini;



Gambar 1.11 Halaman Skor Tebak Gambar

1.2.8 Tampilan Halaman Menu Tentang Kami



Gambar 1.12 Halaman Menu Tentang Kami

Halaman menu tentang kami berisi informasi mengenai pembuat aplikasi, yang mana aplikasi ini dibuat oleh peneliti sendiri selaku mahasiswa Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan, implementasi dan hasil pengujian yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan penelitian ini telah tercapai yaitu:

1. Rancangan aplikasi ensiklopedia gorontalo, menghasilkan suatu produk aplikasi yang dapat dijalankan pada platform android yang mana aplikasi ini dapat digunakan oleh semua kalangan baik anak-anak maupun pemuda gorontalo untuk lebih mengetahui tentang budaya, adat istiadat, kesenian cagar budaya dan makanan khas gorontalo. Aplikasi ini juga dapat digunakan secara *offline* kapan saja dan dimana saja tanpa harus menggunakan koneksi internet.
2. Respon masyarakat khususnya anak-anak dan generasi muda terhadap aplikasi ensiklopedia provinsi gorontalo berbasis android ini cukup baik sesuai dengan hasil uji responden yang telah dilakukan dan mendapatkan rata-rata skor penilaian yaitu mendapatkan nilai 9 yang termasuk dalam kategori Sangat Baik atau nilai predikat A.
3. Kelayakan dan keefektifan aplikasi ensiklopedia provinsi Gorontalo berbasis android. Dinilai layak berdasarkan hasil pengujian *black box* yang telah dilakukan, terlihat bahwa semua pengujian *black box* yang diperoleh sudah dites satu kali. Maka berdasarkan ketentuan tersebut dari segi kelayakan aplikasi, maka aplikasi ini sudah memenuhi syarat.

6.2 Saran

Penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dan hal-hal yang perlu dikembangkan lebih jauh lagi. Olehnya itu ada beberapa saran yang menjadi pemikiran peneliti untuk pengembangan kedepannya, yaitu:

1. Perlunya penambahan materi mengenai bukan saja pada bahasan kebudayaan, adat istiadat, kesenian, cagar budaya, dan makanan khas gorontalo.
2. Penambahan menu permainan pada aplikasi sehingga pengguna menjadi lebih tertarik untuk menggunakannya.
3. Kedepannya aplikasi ini di daftarkan pada play store sehingga aplikasi ini dapat juga dilihat oleh masyarakat luar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Wulan, “Indonesia Punya Kota Adat ‘Serambi Madinah,’” *Dream Muslim Lifestyle.co.id*, 2016. [Online]. Available: <https://travel.dream.co.id/destination/gorontalo-ditetapkan-sebagai-kota-adat-serambi-madinah-160318o.html>. [Accessed: 10-Oct-2020].
- [2] R. Yoo, “Tarian Adat Gorontalo, Kesenian Tradisional Bumi Serambi Madinah,” *berbol.co.id*, 2019. [Online]. Available: <https://berbol.co.id/tarian-gorontalo/>. [Accessed: 11-Oct-2020].
- [3] M. K. Bonebolango, “Peminat Musik Tradisional Etnik Polopalo Mulai Berkurang,” *Info Publik*, 2019. [Online]. Available: <http://infopublik.id/kategori/nusantara/384148/peminat-musik-tradisional-etnik-polopalo-mulai-berkurang>. [Accessed: 11-Oct-2020].
- [4] Supriyadi, *Revitalisasi Budaya Gorontalo Dalam Upaya Melestarikan Budaya Lokal*. Gorontalo, 2017.
- [5] I.M.G.S.I Nyoman Narmada, I Gede Mahendra Darmawiguna, “Pengembangan Game Edukasi Tradisional Pupuh Berbasis Android,” *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 5, 2015.
- [6] M. Harjun Saputra, Setiawan Assegaf, “Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Penyakit Dengan Terapi Herbal Berbasis Android,” *J. Ilm. Media Process.*, vol. 10, no. 2, pp. 582–591, 2015.
- [7] A. Rokhim, “Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Kucing Berbasis Android,” *J. SPIRIT*, vol. 11, no. 1, pp. 1–6, 2019.
- [8] I.G.W.Antara,I. G. M. Darmawiguna, and I. M. G. Sunarya, “Pengembangan Game Jegog Berbasis Android,” *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 50–57, 2015.
- [9] A. G. Salman, N. Chandra, and Norman, “Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android,” *ComTech Comput. Math. Eng. Appl.*, vol. 4, no. 2, pp. 1138–1154, 2013.
- [10] A. R. R. Hasan Abdurahman, “Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti,” *J. Comput. Bisnis*, vol. 8, no. 2, pp. 61–69, 2014.

- [11] I. P. Violitta Yesmaya, Jojo Dekapaswan T, Kevin Aspuraa, “Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” *J. Telemat.*, vol. 13, no. 1, pp. 27–32, 2019.
- [12] D. Puji Rahayu, Erli Puspita Sari, “Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Batik Indonesia Berbasis Android.”
- [13] M. W. S. Seng Hansun, Marcel Bonar Kristanda, *Pemrograman Android dengan Android Studio IDE*. Yogyakarta: Andi, 2018.
- [14] N. Safaat, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung, 2015.
- [15] Dwi, “5 Alat Musik Tradisional Gorontalo,” *TambahPinter.com*, 2020. [Online]. Available: <https://tambahpinter.com/alat-musik-gorontalo/>. [Accessed: 12-Oct-2020].
- [16] Unknown, “Upacara Adat Gorontalo,” *Seni Budayaku*. [Online]. Available: <https://www.senibudayaku.com/2017/12/upacara-adat-gorontalo-lengkap.html>. [Accessed: 01-Mar-2021].
- [17] B. Gorontalo, “Data Cagar Budaya Yang Tercatat di BPCB Gorontalo,” *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan*, 2015. [Online]. Available: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbgorontalo/data-cagar-budaya-yang-tercatat-di-bpcb-gorontalo-per-maret-2015/>. [Accessed: 01-Mar-2021].
- [18] Unknown, “Kerajinan Tangan yang Berasal dari Gorontalo serta Penjelasannya,” *Senibudayo*, 2019. [Online]. Available: https://senibudayo.blogspot.com/2019/09/kerajinan-tangan-yang-berasal-dari_9.html. [Accessed: 01-Mar-2021].
- [19] Deweezz.com, “Kuliner Gorontalo,” *bpkp*. [Online]. Available: <http://www.bpkp.go.id/gorontalo/konten/3108/Kuliner-dan-Gastronomi>. [Accessed: 01-Mar-2021].
- [20] K. Ramadhan, L. W. Astuti, and D. A. Verano, “Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (LCG) Berbasis Android,” *J. Inform. Glob.*, vol. 6, no. 1, pp. 27–

32, 2015.

- [21] M. A. Nurdin and I. Hermawan, “Analisis Dan Pengembangan Aplikasi Inhouse Klinik Perusahaan Menggunakan Framework Codeigniter, Studi Kasus Pt Reckitt Benckiser Indonesia,” vol. 3, no. 1, 2017.
- [22] R. Munthe, P. Insap Santosa, and R. Ferdiana, “Usulan Metode Evaluasi User Acceptance Testing (UAT) dalam Pengembangan Perangkat Lunak,” *SENAPATI (Seminar Nas. Pendidik. Tek. Inform.,* pp. 159–162, 2015.
- [23] A. F. Rahman, “Pengembangan Permainan Edukasi Katelu (Klasifikasi Komponen Komputer) Berbasis Android Dengan Tools Unity 3D Game Engine,” vol. 4, pp. 9–15, 2017.
- [24] M. As. Muhamad Ali, *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

RIWAYAT HIDUP



Alfia A. Hapulu

Lahir di Desa Hungayonaa, Kec. Tilamuta, Kab. Boalemo, Prov. Gorontalo, pada tanggal 14 September 1998. Beragama Islam, anak ketiga dari pasangan Bapak Amir Hapulu dan Ibu Erni Mutdji

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Pendidikan Dasar
 - Sekolah Dasar (SD) : SD Negeri 01 Tilamuta, Kab. Boalemo pada Tahun 2011 Status Tamat Berijazah
2. Pendidikan Menengah
 - Sekolah Menengah Pertama (SMP) : SMP Negeri 01 Tilamuta, Kab. Boalemo pada Tahun 2014 Status Tamat Berijazah
 - Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) : SMK Negeri 01 Tilamuta, Kab. Boalemo pada Tahun 2017 Status Tamat Berijazah
3. Pendidikan Tinggi
 - Tahun 2017, mendaftar dan diterima menjadi Mahasiswa Program Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Ichsan Gorontalo



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
LEMBAGA PENELITIAN (LEMLIT)
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO**

Jl. Raden Saleh No. 17 Kota Gorontalo
Telp: (0435) 8724466, 829975; Fax: (0435) 82997;
E-mail: lembagapenelitian@unisan.ac.id

Nomor : 2298/PIP/LEMLIT-UNISAN/GTO/VIII/2020

Lampiran : -

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Kepala KESBANGPOL Kabupateri Boalemo

di,-

Tilamuta

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zulham, Ph.D
NIDN : 0911108104
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian

Meminta kesediannya untuk memberikan izin pengambilan data dalam rangka penyusunan **Proposal / Skripsi**, kepada :

Nama Mahasiswa : Alfia A. Hapulu
NIM : T3117175
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer
Program Studi : Teknik Informatika
Lokasi Penelitian : Dinas Pariwisata Kab.Boalemo
Judul Penelitian : PEMBANGUNAN GAME EDUKASI ALAT KESENIAN TRADISIONAL GORONTALO BERBASIS ANDROID PADA DINAS PARIWISATA

Atas kebijakan dan kerja samanya diucapkan banyak terima kasih.



Gorontalo, 22 Agustus 2020

Zulham, Ph.D
NIDN 0911108104



PEMERINTAH KABUPATEN BOALEMO
DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN

Alamat : Jln. Trans Sulawesi, Desa Bolihutuo, Kec. Botumoito

SURAT KETERANGAN TELAH PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hairul N. Thaib, S.Kom
Jabatan : Kepala Seksi Penyelenggaraan Event Seni Dan Budaya
Alamat : Desa Piloliyanga, Kec. Tilamuta, Kab. Boalemo

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Alfiah-A. Hapulu
NIM : T3117175
Alamat : Desa Limbato, Kec. Tilamuta, Kab. Boalemo
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Teknik Informatika
Universitas : Ichsan Gorontalo

Bahwa benar-benar telah selesai melakukan penelitian untuk memperoleh data dalam penyusunan karya tulis ilmiah (KTI) yang berjudul **“Perancangan Ensiklopedia Provinsi Gorontalo Berbasis Android”**, terhitung mulai September s/d Desember 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Tilamuta, 15 Maret 2021

Mengetahui

Hairul N Thaib, S.Kom

Nip. 19810618 201001 1 004



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS ICHSAN
(UNISAN) GORONTALO**

SURAT KEPUTUSAN MENDIKNAS RI NOMOR 84/D/O/2001
Jl. Achmad Nadjamuddin No. 17 Telp (0435) 829975 Fax (0435) 829976 Gorontalo

SURAT REKOMENDASI BEBAS PLAGIASI

No. 0504/UNISAN-G/S-BP/IV/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sunarto Taliki, M.Kom
NIDN : 0906058301
Unit Kerja : Pustikom, Universitas Ichsan Gorontalo

Dengan ini Menyatakan bahwa :

Nama Mahasisw : ALFIAA. HAPULU
NIM : T3117175
Program Studi : Teknik Informatika (S1)
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer
Judul Skripsi : Perancangan aplikasi ensiklopedia provinsi gorontalo berbasis android

Sesuai dengan hasil pengecekan tingkat kemiripan skripsi melalui aplikasi Turnitin untuk judul skripsi di atas diperoleh hasil Similarity sebesar 35%, berdasarkan SK Rektor No. 237/UNISAN-G/SK/IX/2019 tentang Panduan Pencegahan dan Penanggulangan Plagiarisme, bahwa batas kemiripan skripsi maksimal 35% dan sesuai dengan Surat Pernyataan dari kedua Pembimbing yang bersangkutan menyatakan bahwa isi softcopy skripsi yang diolah di Turnitin SAMA ISINYA dengan Skripsi Aslinya serta format penulisannya sudah sesuai dengan Buku Panduan Penulisan Skripsi, untuk itu skripsi tersebut di atas dinyatakan BEBAS PLAGIASI dan layak untuk diujikan.

Demikian surat rekomendasi ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Gorontalo, 18 April 2021

Tim Verifikasi,



Sunarto Taliki, M.Kom
NIDN. 0906058301

Tembusan :

1. Dekan
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing I dan Pembimbing II
4. Yang bersangkutan
5. Arsip

Source Code :

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
android:background="@drawable/bg7"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
tools:context=".MainActivity">

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_margin="16dp"
    android:orientation="vertical">

<LinearLayout
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="horizontal">

<TextView
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Beranda"
    android:textColor="#595959"
    android:textSize="20dp"/>

<View
    android:layout_gravity="center"
    android:layout_width="40dp"
    android:layout_height="6dp"
    android:layout_marginLeft="5dp"
    android:background="@color/ungu"/>

<Button
    android:id="@+id/exit"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="25dp"
```



```
        android:layout_below="@id/edtJawaban"
        android:layout_alignParentLeft="true"
        android:layout_margin="10dp"
        android:background="@color/transmerah"
        android:text="KELUAR" />
```

```
</LinearLayout>
```

```
<TextView
```

```
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Ensiklopedia Provinsi Gorontalo"/>
```

```
<androidx.cardview.widget.CardView
```

```
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_margin="16dp"
    android:clickable="true"
    app:cardElevation="13dp"
    app:cardCornerRadius="6dp"
    android:focusable="true"
    app:cardBackgroundColor="@color/transungu">
```

```
<LinearLayout
```

```
    android:padding="10dp"
    android:gravity="center"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="100dp"
    android:orientation="horizontal">
```

```
<LinearLayout
```

```
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="vertical">
```

```
<TextView
```

```
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="  Ensiklopedia Gorontalo "
    android:textColor="@color/hitam"
```

```
        android:textSize="20dp"/>
```

```
    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="    Aplikasi E-Gorontalo"
        android:textColor="@color/merah"
        android:textSize="10dp"/>
```

```
</LinearLayout>
```

```
<RelativeLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">
```

```
    <ImageView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="70dp"
        android:layout_alignParentRight="true"
        android:layout_centerVertical="true"
        android:src="@drawable/gorontalo" />
```

```
</RelativeLayout>
```

```
</LinearLayout>
```

```
</androidx.cardview.widget.CardView>
```

```
<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginTop="16dp"
    android:layout_marginLeft="16dp"
    android:layout_marginRight="16dp"
    android:weightSum="2"
    android:orientation="horizontal">
```

```
<androidx.cardview.widget.CardView
    android:layout_weight="1"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="120dp"
    android:layout_margin="5dp"
    android:clickable="true"
```

```
android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground"  
app:cardCornerRadius="3dp"  
app:cardElevation="3dp">
```

```
<RelativeLayout  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:padding="3dp"  
    android:onClick="beranda"  
    android:background="@color/transungu">
```

```
<TextView  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:text="Beranda"  
    android:onClick="beranda"  
    android:textSize="18dp"  
    android:textColor="@color/hitam"  
    android:textStyle="bold"/>
```

```
<ImageView  
    android:layout_width="120dp"  
    android:layout_height="90dp"  
    android:layout_alignParentRight="true"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:layout_marginBottom="15dp"  
    android:src="@drawable/beranda2" />
```

```
</RelativeLayout>
```

```
</androidx.cardview.widget.CardView>
```

```
<androidx.cardview.widget.CardView  
    android:layout_weight="1"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="120dp"  
    android:layout_margin="5dp"  
    android:clickable="true"  
    android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground"  
    app:cardCornerRadius="3dp"  
    app:cardElevation="3dp">
```

```
<RelativeLayout  
    android:layout_width="match_parent"
```

```
android:layout_height="wrap_content"  
android:padding="3dp"  
android:background="@color/transungu"  
android:onClick="ensiklopedia">
```

```
<TextView  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:text="Ensiklopedia"  
    android:textSize="18dp"  
    android:textColor="@color/hitam"  
    android:textStyle="bold"/>
```

```
<ImageView  
    android:layout_width="120dp"  
    android:layout_height="90dp"  
    android:src="@drawable/ensi"  
    android:layout_alignParentRight="true"  
    android:layout_alignParentBottom="true"/>
```

```
</RelativeLayout>
```

```
</androidx.cardview.widget.CardView>
```

```
</LinearLayout>
```

```
<LinearLayout  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_marginTop="10dp"  
    android:layout_marginLeft="16dp"  
    android:layout_marginRight="16dp"  
    android:weightSum="2"  
    android:orientation="horizontal">
```

```
<androidx.cardview.widget.CardView  
    android:layout_weight="1"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="120dp"  
    android:layout_margin="5dp"  
    android:clickable="true"  
    android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground"
```

```
app:cardCornerRadius="3dp"  
app:cardElevation="3dp">
```

```
<RelativeLayout  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:background="@color/transungu"  
    android:padding="3dp">
```

```
<TextView  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:text="Evaluasi"  
    android:textSize="18dp"  
    android:textColor="@color/hitam"  
    android:textStyle="bold"/>
```

```
<ImageView  
    android:layout_width="120dp"  
    android:layout_height="90dp"  
    android:layout_alignParentRight="true"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:layout_marginBottom="0dp"  
    android:onClick="kuis"  
    android:src="@drawable/evaluasi2" />
```

```
</RelativeLayout>
```

```
</androidx.cardview.widget.CardView>
```

```
<androidx.cardview.widget.CardView  
    android:layout_weight="1"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="120dp"  
    android:layout_margin="5dp"  
    android:clickable="true"  
    android:background="@color/transungu"  
    android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground"  
    app:cardCornerRadius="3dp"  
    app:cardElevation="3dp">
```

```
<RelativeLayout
```

```
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:background="@color/transungu"
        android:padding="3dp">
```

```
    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Tebak Gambar"
        android:textColor="@color/hitam"
        android:textSize="18dp"
        android:textStyle="bold" />
```

```
    <ImageView
        android:layout_width="120dp"
        android:layout_height="90dp"
        android:layout_alignParentRight="true"
        android:layout_alignParentBottom="true"
        android:layout_marginRight="-10dp"
        android:layout_marginBottom="3dp"
        android:onClick="tebakgambar"
        android:src="@drawable/tebakgambar" />
```

```
</RelativeLayout>
```

```
</androidx.cardview.widget.CardView>
```

```
</LinearLayout>
```

```
<LinearLayout
```

```
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginTop="22dp"
    android:layout_marginLeft="16dp"
    android:layout_marginRight="16dp"
    android:weightSum="2"
    android:orientation="horizontal">
```

```
<androidx.cardview.widget.CardView
    android:layout_weight="1"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="120dp"
    android:layout_margin="5dp"
    android:clickable="true"
```

```
android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground"  
app:cardCornerRadius="3dp"  
app:cardElevation="3dp">
```

```
<RelativeLayout  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:background="@color/transungu"  
    android:padding="3dp">
```

```
<TextView  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:text="Tentang Kami"  
    android:textColor="@color/hitam"  
    android:textSize="18dp"  
    android:textStyle="bold" />
```

```
<ImageView  
    android:layout_width="120dp"  
    android:layout_height="90dp"  
    android:layout_alignParentRight="true"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:onClick="aboutme"  
    android:src="@drawable/about2" />
```

```
</RelativeLayout>  
</androidx.cardview.widget.CardView>  
</LinearLayout>
```

```
<TextView  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:textAlignment="center"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:text="Apk v.0.0.1 "  
/>
```

```
<TextView  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:textAlignment="center"  
    android:layout_height="wrap_content"
```

```

        android:text="Fakultas Ilmu Komputer"
    />
    <TextView
        android:layout_width="match_parent"
        android:textAlignment="center"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Universitas Ichsan Gorontalo "
    />
</LinearLayout>
</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/bg2"
    android:orientation="vertical"
    tools:context=".ensiklopedia">

    <ImageView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="90dp"
        android:layout_gravity="center"

    />
    <TextView
        android:id="@+id/tombolmusik"
        android:layout_width="360dp"
        android:layout_height="30dp"
        android:layout_gravity="center"
        android:background="@color/hitam"
        android:baselineAligned="false"

        android:text="Menu Ensiklopedia"
        android:textAlignment="center"
        android:textColor="@color/putih"
        android:textSize="20sp" />

    <Button
        android:id="@+id/tombol1"

```



```
        android:layout_width="360dp"
        android:layout_height="80dp"
        android:layout_gravity="center"
        android:background="@color/transparen"
        android:baselineAligned="false"
        android:onClick="senitari"
        android:text="Seni Tari"
        android:textColor="@color/hitam"
        android:textSize="20sp" />
```

<Button

```
        android:id="@+id/tombolmusik"
        android:layout_width="360dp"
        android:layout_height="80dp"
        android:layout_gravity="center"
        android:background="@color/transhitam"
        android:baselineAligned="false"
        android:onClick="senimusik"
        android:text="Seni Musik"
        android:textColor="#fff"
        android:textSize="20sp" />
```

<Button

```
        android:id="@+id/tomboladat"
        android:layout_width="360dp"
        android:layout_height="80dp"
        android:layout_gravity="center"
        android:background="@color/transparen"
        android:baselineAligned="false"
        android:onClick="adat"
        android:text="Adat"
        android:textColor="@color/hitam"
        android:textSize="20sp" />
```

<Button

```
        android:id="@+id/tombol2"
        android:layout_width="360dp"
        android:layout_height="80dp"
        android:layout_gravity="center"
        android:background="@color/transhitam"
        android:baselineAligned="false"
        android:onClick="cagarbudaya"
        android:text="Cagar Budaya"
        android:textColor="#fff"
        android:textSize="20sp" />
```

<Button

```

        android:id="@+id/tombol2"
        android:layout_width="360dp"
        android:layout_height="80dp"
        android:layout_gravity="center"
        android:background="@color/transparen"
        android:baselineAligned="false"
        android:onClick="kerajinan"
        android:text="Kerajinan Tangan"
        android:textColor="@color/hitam"
        android:textSize="20sp" />
<Button
    android:id="@+id/tombol2"
    android:layout_width="360dp"
    android:layout_height="80dp"
    android:layout_gravity="center"
    android:background="@color/transhitam"
    android:baselineAligned="false"
    android:onClick="makanan"
    android:text="Makanan"
    android:textColor="#fff"
    android:textSize="20sp" />

<TextView
    android:layout_width="match_parent"
    android:textAlignment="center"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Apk v.0.0.1 "
/>
<TextView
    android:layout_width="match_parent"
    android:textAlignment="center"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Fakultas Ilmu Komputer"
/>
<TextView
    android:layout_width="match_parent"
    android:textAlignment="center"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Universitas Ichsan Gorontalo "
/>

</LinearLayout>

```

```

package com.example.dinas_pariwisata;

```

```

import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;

import android.content.ComponentName;
import android.content.Context;
import android.content.Intent;
import android.content.ServiceConnection;
import android.media.MediaPlayer;
import android.os.Bundle;
import android.os.IBinder;
import android.os.PowerManager;
import android.view.View;
import android.widget.Button;

public class MainActivity extends AppCompatActivity {
    Button btnexit;
    //musik baground
    //Mendefinisikan MediaPlayer sebagai audioBackground
    // MediaPlayer audioBackground;
    HomeWatcher mHomeWatcher;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
        //Membuat Tobol Keluar Aplikasi
        btnexit = (Button) findViewById(R.id.exit);
        btnexit.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                moveTaskToBack(true);
                finish();
                System.exit(0);
            }
        });

        //Membuat Backsound
        Intent music = new Intent();
        music.setClass(this, MusicService.class);
        startService(music);

        mHomeWatcher = new HomeWatcher(this);
        mHomeWatcher.setOnHomePressedListener(new
        HomeWatcher.OnHomePressedListener() {
            @Override
            public void onHomePressed() {
                if (mServ != null) {

```

```

        mServ.pauseMusic();
    }
}

@Override
public void onHomeLongPressed() {
    if (mServ != null) {
        mServ.pauseMusic();
    }
}
});
mHomeWatcher.startWatch();

}
//class untuk backsound
private boolean mIsBound = false;
private MusicService mServ;
private ServiceConnection Scon =new ServiceConnection(){

    public void onServiceConnected(ComponentName name, IBinder
        binder) {
        mServ = ((MusicService.ServiceBinder)binder).getService();
    }
    public void onServiceDisconnected(ComponentName name) {
        mServ = null;
    }
};
void doBindService(){
    bindService(new Intent(this,MusicService.class),
        Scon, Context.BIND_AUTO_CREATE);
    mIsBound = true;
}
void doUnbindService()
{
    if(mIsBound)
    {
        unbindService(Scon);
        mIsBound = false;
    }
}
@Override
protected void onResume() {
    super.onResume();

    if (mServ != null) {
        mServ.resumeMusic();
    }
}

```

```

    }
}
@Override
protected void onPause() {
    super.onPause();

    PackageManager pm = (PackageManager)
        getSystemService(Context.POWER_SERVICE);
    boolean isScreenOn = false;
    if (pm != null) {
        isScreenOn = pm.isScreenOn();
    }

    if (!isScreenOn) {
        if (mServ != null) {
            mServ.pauseMusic();
        }
    }
}
@Override
protected void onDestroy() {
    super.onDestroy();

    doUnbindService();
    Intent music = new Intent();
    music.setClass(this, MusicService.class);
    stopService(music);
}

//Link ke tiap activity(halaman)
public void beranda(View view) {
    Intent intent = new Intent(MainActivity.this,Beranda.class);
    startActivity(intent);
}

public void ensiklopedia(View view) {
    Intent intent = new Intent(MainActivity.this,ensiklopedia.class);
    startActivity(intent);
}

public void kuis(View view) {
    Intent intent = new Intent(MainActivity.this,ScreenKuis.class);
    startActivity(intent);
}

public void tebakgambar(View view) {

```

```

        Intent intent = new Intent(MainActivity.this,KuisEssay.class);
        startActivity(intent);
    }

    public void aboutme(View view) {
        Intent intent = new Intent(MainActivity.this,about.class);
        startActivity(intent);
    }
}

package com.example.dinas_pariwisata;

import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;

import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.Button;

public class ensiklopedia extends AppCompatActivity {
    Button btnsenimusik;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_ensiklopedia);
    }

    public void kembali(View view) {
        Intent intent = new Intent(ensiklopedia.this,MainActivity.class);
        startActivity(intent);
    }

    public void senitari(View view) {
        Intent intent = new Intent(ensiklopedia.this,senitari.class);
        startActivity(intent);
    }
    public void senimusik(View view) {
        Intent intent = new Intent(ensiklopedia.this,view_senimusik.class);
        startActivity(intent);
    }

    public void adat(View view) {
        Intent intent = new Intent(ensiklopedia.this,view_adat.class);

```

```

        startActivity(intent);
    }

    public void cagarbudaya(View view) {
        Intent intent = new Intent(ensiklopedia.this, view_cagarbudaya.class);
        startActivity(intent);
    }

    public void kerajinan(View view) {
        Intent intent = new Intent(ensiklopedia.this, view_kerajinan.class);
        startActivity(intent);
    }

    public void makanan(View view) {
        Intent intent = new Intent(ensiklopedia.this, view_makanan.class);
        startActivity(intent);
    }
}

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="com.example.dinas_pariwisata">

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/gorontalo"
        android:label="@string/app_name"
        android:roundIcon="@mipmap/gorontalo"
        android:supportsRtl="true"
        android:theme="@style/AppTheme">
        <activity android:name=".SplashScreen">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
        <activity android:name=".MainActivity"></activity>
        <activity android:name=".kuis"></activity>
        <activity android:name=".SkorKuis"></activity>
        <activity android:name=".ScreenKuis" />
        <activity android:name=".view_makanan" />
        <activity android:name=".view_kerajinan" />
        <activity android:name=".view_cagarbudaya" />
    </application>
</manifest>

```

```
<activity android:name=".view_adat" />
<activity android:name=".view_senimusik" />
<activity android:name=".view_tidi" />
<activity android:name=".view_langga" />
<activity android:name=".view_saronde" />
<activity android:name=".view_elengge" />
<activity android:name=".view_biteya" />
<activity android:name=".view_danadana" />
<activity android:name=".view_polopolo" />
<activity android:name=".senitari" />
<activity android:name=".ensiklopedia" />
<activity android:name=".KuisEssay" />
<activity android:name=".SkorKuis" />
<activity android:name=".HasilSkoring" />
<activity android:name=".about" />
<service
    android:name=".MusicService"
    android:enabled="true" />

<activity android:name=".Beranda" />

</application>

</manifest>
```


T3117175 ALFIA A HAPULU

PERANCANGAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA PROVINSI GORONT...

Sources Overview

35%

OVERALL SIMILARITY

1	id.wikipedia.org	7%
	INTERNET	
2	bpkp.go.id	4%
	INTERNET	
3	berbol.co.id	4%
	INTERNET	
4	www.senibudayaku.com	3%
	INTERNET	
5	ilmuseni.com	3%
	INTERNET	
6	www.scribd.com	2%
	INTERNET	
7	es.scribd.com	1%
	INTERNET	
8	id.123dok.com	1%
	INTERNET	
9	eprints.uny.ac.id	<1%
	INTERNET	
10	teknik.usni.ac.id	<1%
	INTERNET	
11	tambahpinter.com	<1%
	INTERNET	
12	repository.uin-suska.ac.id	<1%
	INTERNET	
13	wildannabil.wordpress.com	<1%
	INTERNET	
14	docobook.com	<1%
	INTERNET	
15	jurnal.stmik-yadika.ac.id	<1%
	INTERNET	
16	www.slideshare.net	<1%
	INTERNET	