

Plagiarism Checker X Originality Report



Plagiarism Quantity: 15% Duplicate

Date	Wednesday, August 30, 2023
Words	663 Plagiarized Words / Total 4321 Words
Sources	More than 59 Sources Identified.
Remarks	Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

PELESTARIAN BAHASA BADUY SEBAGAI KEARIFAN LOKAL MELALUI APLIKASI TOUR GUIDE BERBASIS ANDROID Lina Marlina Dewi¹, Dentik Karyaningsih², Eva Fachriyah³, Agung Ginantoro Abi Andini⁴, Reza Pramudita⁵ 1Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Serang, Banten, Indonesia 2,4,5 Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Serang, Banten, Indonesia 3*Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Politik, dan Hukum, Serang, Banten, Indonesia linamarlianadewi6@gmail.com ABSTRAK Di masa modern yang serba canggih ini peran teknologi informasi adalah sesuatu hal yang keberadaannya tidak bisa kita hindari, hampir memasuki semua aspek kehidupan manusia seperti di bidang telekomunikasi, kesehatan, hiburan, bisnis dan tidak terkecuali di aspek pendidikan dan kebudayaan. Akan tetapi kemajuan teknologi ini kurang di barengi dengan pelestarian budaya kearifan lokal, termasuk kearifan budaya suku baduy di Kabupaten Lebak.

Wisata suku Baduy sudah merupakan tempat wisata Budaya yang sudah dikenal oleh seluruh dunia. Bahasa yang digunakan oleh pengunjung adalah Bahasa nasional Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris apabila wisatawan mancanegara. Masih jarang wisatawan disuguhkan Bahasa lokal Baduy nya untuk menerima para wisatawan oleh para tour guide nya, sehingga para wisatawan tidak mengetahui Bahasa lokal Baduy sebagai bahasa kearifan lokal masyarakat Baduynya. Oleh karena itu pentingnya mengenalkan dan melestarikan budaya kearifan lokal khususnya bahasa baduy kepada para pengunjung wisatawan suku Baduy agar bahasa lokal Baduy nya pun dikenal oleh wisatawan bahkan dunia. Penelitian ini bertujuan untuk melestarikan serta mengenalkan bahasa lokal Baduy sebagai bahasa yang digunakan oleh wisatawan sebagai tour guide bahasa lokal kearifan lokal Baduy bagi pengunjung wisata budaya Baduy berbasis aplikasi mobile yang menyajikan dalam terjemahan 3 bahasa yaitu bahasa Inggris, bahasa Indonesia dan Bahasa baduy.

Sources found:

Click on the highlighted sentence to see sources.

Internet Pages

<1% <https://fti.budiluhur.ac.id/program-stud>

<1% <http://scholar.unand.ac.id/12826/4/BAB%2>

<1% <https://www.kompasiana.com/yakub3326/645>

<1% <https://www.academia.edu/79454610/Pelest>

<1% <https://www.researchgate.net/publication>

<1% <https://media.neliti.com/media/publicati>

<1% <https://support.google.com/google-ads/an>

<1% <https://journal.uniku.ac.id/index.php/FO>

1% <https://www.overleaf.com/latex/templates>

<1% <http://journal.uniku.ac.id/index.php/FON>

1% <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/art>

2% <http://ejournal.unis.ac.id/index.php/jut>

<1% <https://www.researchgate.net/publication>

<1% <http://www.alambudaya.com/2010/07/asal-u>

1% <http://repository.unj.ac.id/4428/11/BAB%2>

<1% <https://wisatahalimun.co.id/baduy-warisa>

<1% <https://www.finansialku.com/rumusan-masa>

<1% <http://eprints.dinus.ac.id/18283/10/bab2>

<1% <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet>

<1% <https://id.scribd.com/document/635913696>

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan research and development (R&D).

penelitian ini menghasilkan aplikasi tour guide bahasa Baduy dengan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dengan fitur teks dan suara. KATA KUNCI: Kata kunci 1; kata kunci 2; kata kunci 3; kata kunci 4; kata kunci 5; kata kunci 6 ♦ Disusun berdasarkan abjad, terdiri dari 3 sampai dengan 6 kata kunci yang dipisahkan dengan tanda titik koma (;), dan ditulis miring. > TITLE (1) : NO MORE THAN 12 WORDS AND REFLECT RESULT ON ARTICLES AND MINIMIZE WRITING THE NAME OF THE STATE (TIMES NEW ROMAN 10, BOLD, JUSTIFY, ONE COLUMN). ABSTRACT: Abstract is made with two languages (Bahasa Indonesia and English language). The heading Abstract should be typed in bold. The body of the abstract should be typed in normal 10-point Times New Roman in a single paragraph, immediately following the heading. The text should be set to 1 line spacing.

Abstract should stand alone, means that no citation in abstract. Abstract should tell the prospective reader what you did and highlight the key findings. Avoid using technical jargon and uncommon abbreviations. You must be accurate, brief, clear and specific. On the abstract, explicitly write in bold. Abstract write around Introduction, gap in literature or discrepancies between theories and practices, purpose of study, method, main findings, and conclusion. The abstract should be written in 150-250 words. KEYWORDS: Keyword one; keyword two; keyword three; keyword four; keyword five; keyword six ♦ Arranged alphabetically, consists of 3 to 6 keywords separated by semicolons (;), and arranged alphabetically, consists of 3 to 6 keywords separated by semicolons (;), and italicized. Diterima: DD-MM-YYYY Direvisi: DD-MM-YYYY Disetujui: DD-MM-YYYY Dipublikasi: DD-MM-YYYY Pustaka : Kutipan menggunakan APA : Baker, R. A. (2019). Judul Artikel. Fon : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 16(1), 1-10.

(digunakan untuk memudahkan penulis lain mengutip artikel ini) DOI : 10.25134/fjpbsi.v16i1.xxxxxx (di isi oleh editor layout) PENDAHULUAN Budaya lokal adalah jati diri sebuah daerah yang mana di zaman sekarang ini keistimewaannya semakin terkikis oleh budaya asing. Hal ini terjadi karena mudahnya budaya asing masuk dan berbaur dengan budaya lokal yang secara langsung dapat mempengaruhi struktur budaya bangsa.(Wahab, 2019) Dalam perkembangannya budaya kearifan lokal sudah mulai terkikis oleh kemajuan jaman, mulai dari etika, kebiasaan, norma dan adat istiadat bahkan bahasa.

Sehingga masih ditemukan para generasi penerus anak-anak di Indonesia tidak tahu akan budaya kearifan lokal daerah masing-masing.(Ekawati & Falani, 2015) Oleh karena itu pentingnya mengenalkan dan melestarikan budaya lokal khususnya bahasa Lokal Baduy kepada masyarakat. Masyarakat Baduy merupakan salah satu suku di Indonesia yang sampai sekarang masih mempertahankan nilai-nilai budaya dasar yang dimiliki dan diyakininya, ditengah- tengah kemajuan peradaban di sekitarnya. orang kanekes atau orang baduy adalah suatu kelompok masyarakat adat Sunda di wilayah Kabupaten Lebak, Banten.(Suryani,

1% <https://journal.uny.ac.id/index.php/huma>
 <1% <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprin>
 <1% <https://senatik.itda.ac.id/index.php/sen>
 <1% http://repository.upi.edu/21387/7/S_KIM
 <1% <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/k>
 <1% https://jdih.perpusnas.go.id/file_peratu
 <1% <https://journal.universitassuryadarma.ac>
 <1% <https://www.teknik.usni.ac.id/jurnal/T.%>
 1% <https://journal.uny.ac.id/index.php/sain>
 <1% <https://universetravel.co.id/baduy-tribe>
 <1% <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.p>
 <1% <https://fiinsetyadi.com/use-case-diagram>
 <1% <https://creatormedia.my.id/pengertian-us>
 <1% <https://repository.widyatama.ac.id/xmlui>
 <1% <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e->
 <1% <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet>
 <1% <https://www.researchgate.net/publication>
 <1% <https://www.merdeka.com/jatim/panduan-ta>
 1% <https://jik.hip.ac.id/index.php/jik/arti>
 <1% <https://repository.pnj.ac.id/331/3/48170>
 <1% <https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/3>
 <1% <https://www.researchgate.net/publication>
 <1% <https://foliarium.co.id/id/blogs/memahami>
 <1% <https://tekno.tempo.co/read/1491344/5-ap>
 <1% <https://www.kompas.com/skola/read/2021/0>
 <1% <https://journal.untar.ac.id/index.php/ji>
 <1% <https://id.wikipedia.org/wiki/Kementerian>
 <1% <https://lppm.usbypkp.ac.id/>
 <1% <https://lebakunique.id/>
 <1% <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/jim>

2014) Bahasa baduy dalam adalah bahasa sunda wiwitan.(Gatot Efrianto Fakultas, 2019) Suku Baduy menjadi tempat wisata yang mempunyai banyak keunggulan dari keunikan di dalamnya untuk dijadikan daya Tarik.(Priyombodo et al.,

2022) Suku baduy merupakan destinasi wisata budaya yang merupakan wisata kelas dunia karena sudah dikenal dimancanegara. Para wisatawan disuguhkan bahasa nasional bahasa Indonesia untuk wisatawan lokal dan bahasa Inggris untuk wisatawan mancanegara oleh para guide nya, sehingga para wisatawan tidak mengetahui bahasa lokal baduy. Salah satu perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah mobile android yang memungkinkan untuk merepresentasikan bahasa dalam bentuk digital dengan lokasi yang dapat diakses dimana saja. Untuk mengenalkan dan melestarikan bahasa baduy yang kearifan lokal yang sudah mulai sulit dikenal dan ditemui di masyarakat Tour Guide berbasis Mobile android merupakan alternatif utama dalam penyediaan konten digital untuk mengenalkan bahasa kepada para wisatawan. Melalui aplikasi ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan sudah mulai sulitnya ditemukan bahasa baduy kearifan lokal baduy dimasyarakat Kabupaten Lebak Propinsi Banten.

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu bagaimana melestarikan dan mengenalkan Bahasa lokal baduy sebagai kearifan lokal serta media apa yang bisa digunakan untuk mengenalkan dan melestarikan bahasa baduy kepada para wisatawan yang berkunjung ke wisata budaya baduy serta international. Pendekatan pemecahan masalah pada penelitian ini adalah melalui pendekatan deskriptif kualitatif dan Research & Development (R&D) dengan pemanfaatan teknologi informasi berbasis mobile android yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun secara interaktif dengan pengguna serta menggunakan terjemahan dalam 3 bahasa yaitu bahasa Indonesia, Bahasa Baduy dan Bahasa Inggris kepada wisatawan yang berkunjung ke wisata desa budaya melalui aplikasi Tour Guide bahasa baduy.

State of the art (penelitian sebelumnya) yang pernah dilakukan oleh para peneliti adalah penelitian dengan judul Perancangan Aplikasi Pengenalan Bahasa Jawa Untuk Anak Usia Dini pada tahun 2022 yaitu aplikasi pengenalan bahasa jawa untuk anak usia dini berbasis android.(Damayanti et al., 2022) pada tahun 2019 penelitian dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Bahasa Tountemboan Menggunakan Speech Recognition adalah aplikasi berbasis android.(Koalu et al., 2019) Berikutnya adalah penelitian dengan judul Prototipe Aplikasi English Learning For Tour Guide Guna Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Pemandu Wisata Di Pulau Karimunjawa Berbasis Android adalah aplikasi android untuk pemandu wisata bahasa inggris.(Zahro et al., 2020) serta penelitian dengan judul Aplikasi Pengenalan Bahasa Sunda Berbasis Multimedia Dengan Konsep V.I.S.U.A.L.S adalah multimedia berbasis android (Komalasari et al., 2020).

Kebaharuan pada penelitian yang akan dilakukan adalah bahasa yang digunakan adalah tiga bahasa yaitu bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Baduy serta berbasis mobile aplikasi android yang terdapat

<1% <https://adoc.pub/pemanfaatan-teknologi-g>

<1% <http://repository.ubharajaya.ac.id/2972/>

<1% <https://elibrary.bsi.ac.id/tugasakhir/B7>

<1% <https://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/a>

<1% <https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/pr>

<1% <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/k>

<1% <https://e-journal.undikma.ac.id/index.ph>

<1% <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index>

fitur audio visual pada aplikasi dengan metode prototype. METODE Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Melalui penelitian kualitatif peneliti dapat mengenali subjek, merasakan apa yang dialami subjek dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian kualitatif di dalamnya melibatkan peneliti sehingga akan paham mengenai konteks dengan situasi dan setting fenomena alami sesuai yang sedang diteliti. Selain itu Penelitian inipun akan dilaksanakan menggunakan pendekatan Research Dan Development (R&D) metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.(Fadli, 2021) Pengembangan perangkat lunak berupa aplikasi mobile tour guide berbasis android melalui pendekatan engineering dengan tahapan analisis, desain, implementasi, dan evaluasi.

Untuk mendapatkan data penelitian terkait hal tersebut, subjek penelitiannya adalah masyarakat suku baduy yang kesehariannya menggunakan bahasa lokal baduy. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu melalui pengamatan, wawancara serta dokumentasi. Sumber dalam penelitian ini antara masyarakat baduy baik baduy dalam maupun baduy luar serta para pengunjung wisata baduy. Berikut adalah tahapan penelitian: Gambar 1. Tahapan penelitian Tahap analisis merupakan langkah awal dalam pengembangan, tahap ini terdiri atas dua Langkah yaitu studi kepustakaan dan survey lapangan ke Suku Baduy Luar Desa Kanekes Kecamatan Ciboleger Kab. Lebak Banten dengan metode wawancara dan observasi.

Studi kepustakaan mengkaji konsep- konsep dan teori-teori yang berkenaan dengan model Mobile android dan budaya baduy khususnya bahasa, sedangkan survey lapangan dilaksanakan untuk pengumpulan data yang berkenaan dengan Kosa kata dan kalimat bahasa baduy yang sering digunakan untuk berkomunikasi dengan wisatawan. Data yang diharapkan pada tahap analisis adalah data bahasa baduy yang sering digunakan berkomunikasi dengan para wisatawan. Tahap desain dilakukan dengan rancangan program berdasarkan hasil yang diperoleh dalam tahap analisis, rancangan program dengan UML (Unified Modeling Language). UML adalah salah satu tool/model untuk merancang pengembangan software yang berbasis object-oriented. UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blueprint, yang meliputi konsep proses bisnis, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen yang diperlukan dalam sistem software.(Sonata, 2019) Rancangan program berdasarkan hasil yang diperoleh dalam tahap analisis yang meliputi : diagram use case, diagram activity mobile aplikasi guide bahasa baduy. Aplikasi Mobile tour guide dibangun dengan menggunakan Software Kotlin dan Database MySQL.

Metode pengembangan Sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Prototype. Metode Prototype adalah merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Pada metode prototype, pengembang dan user saling berinteraksi selama proses pembangunan sistem, sehingga apabila terjadi kesalahan dapat langsung dievaluasi.(Sonata, 2019) Tahapan model pengembangan prototyping ini digambarkan pada gambar dibawah ini. Gambar 2. Model Pengembangan Prototyping Tahap implemetasi hasil rancangan tersebut dituangkan

melalui program aplikasi mobile berbasis android, sedangkan komponen diimplementasikan dengan konten tour guide pada aplikasi berbasis android terjemahan Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Lokal Baduy. Kemudian tahap ujicoba sistem terdiri dari Black box testing dan expert judgment dari uji ahli teknologi informasi dan ahli materi Bahasa Baduy.

Hasil evaluasi program dipakai sebagai bahan untuk melakukan revisi baik dalam segi desain maupun implemetasinya. **HASIL DAN PEMBAHASAN** Tahap analisis Tahap analisis melakukan Wawancara dengan kokolot/kasepuhan baduy Bapak Olot sarip serta para pegiat budaya di Suku Baduy Luar yaitu bapak Jamal dan Bapak Amir yaitu seorang ahli budaya baduy. Wawancara dilakukan secara langsung dengan merekam narasumber untuk mendengar dialek dari bahasa baduy. Observasi dilakukan di wilayah suku baduy yaitu baduy luar yang merupakan desa yang menjadi tujuan para wisatawan baik Nasional maupun mancanegara yaitu didesa kadu ketug Desa Kanekes.

Studi kepustakaan mengkaji konsep- konsep dan teori-teori yang berkenaan dengan model Mobile android dan budaya baduy khususnya bahasa, sedangkan survey lapangan dilaksanakan untuk pengumpulan data yang berkenaan dengan Kosa kata dan kalimat bahasa baduy yang sering digunakan untuk berkomunikasi dengan wisatawan. Data pada tahap analisis adalah data bahasa baduy yang sering digunakan berkomunikasi dengan para wisatawan. Data bahasa baduy yang didapat pada tahap analisis di bagi berdasarkan tema yang biasanya dipertanyakan oleh wisatawan dengan dilengkapi Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris Sebagai berikut: Tabel 1. Data Bahasa Baduy NO TEMA B. BADUY B. INDONESIA B. INGGRIS

1 Transaksi sabaraha duit ieu barang? Berapa harga barang ini? How much does it cost?

2 Kebudayaan Naon bae budaya baduy? Apa saja budaya baduy? What is Baduy culture? Naon si baduy? Apa yang dimaksud dengan baduy? What does Baduy mean?

3 Kerajinan Kebudayaan urang baduy, salain mata pencaharian tinun eta geh warisan budaya nu kudu dilestarikeun Kebudayaan masyarakat Baduy, selain mata pencaharian, tenun juga merupakan warisan Budaya yang harus dilestarikan The culture of the Baduy people, in addition to livelihoods, weaving is also a cultural heritage that must be preserved

4 Kesenian Kasenian naon bae nu aya di baduy? Kesenian apa saja yang ada di Baduy? What are arts exist in Baduy? Aya angklung buhun, kacapi jentreng, karinding, suling, tarawelet jeung kumbang Ada Angklung Buhun, Kacapi Jentreng, Karinding, Suling, Tarawelet dan Kumbang There are Angklung Buhun, Kacapi Jentreng, Karinding, Suling, Tarawelet, dan Kumbang

5 Makanan Ciri khas hakanen baduy naon? Ciri khas makanan Baduy apa? What are the characteristics of Baduy food? Euweuh kadaharan khas Tidak ada makanan khas There are no special dishes

6 Aktivitas Naon sapopoena suku baduy? Apa keseharian suku Baduy? What is the daily life of the Baduy tribe? Kasapopoena Melak pare, ngebon, ngahuma tunggulna hukum tatana agama Kesehariannya adalah menanam padi, berkebun, berladang berdasarkan pada hukum tatanan agama Their daily activities are planting rice, gardening, farming according to the laws of religious order and they're doing this routinely

Lamun pengunjung mah meren teu biasa ngarasa jauh bisa kebel ka baduy jero bisa 4 sampe 5 jam lalaunan Kalau pengunjung mungkin tidak biasa jadi merasa jauh bisa lama kebaduy dalam 4 sampai 5 jam pelan-pelan If visitors may not be used to feeling far away, it can take a long time to go to Baduy

Dalam about 4 to 5 hours slowly Tahap desain a.

Use case Diagram menggambarkan sistem dari sudut pandang pengguna sistem tersebut (user), sehingga pembuatan use case diagram ini lebih dititik beratkan pada fungsionalitas yang ada pada sistem, bukan berdasarkan alur atau urutan kejadian. Use case diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat.(Dewi et al., 2021) Berikut adalah Use case diagram Tour Guide baduy berbasis android: Gambar 3. Use Case Diagram Tour Guide Baduy b. Aplikasi Mobile tour guide Aplikasi Mobile tour guide dibangun dengan menggunakan Software Bahasa pemrograman Frontend: JavaScript, Backend: PHP, Database: my SQL, Framework: Web: Laravel, Mobile: React Native. Metode pengembangan Sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Prototype. Metode Prototype adalah merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem.

Pada metode prototype, pengembang dan user saling berinteraksi selama proses pembangunan sistem, sehingga apabila terjadi kesalahan dapat langsung dievaluasi. Tahap implemetasi hasil rancangan tersebut dituangkan melalui program aplikasi mobile berbasis android, sedangkan komponen diimplementasikan dengan konten tour guide pada aplikasi berbasis android terjemahan Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Lokal Baduy. Berikut adalah prototype Aplikasi Tour Guide berbasis android: Ikon Aplikasi Berikut adalah Ikon aplikasi dari Tour Guide Baduy berbasis android yang akan muncul pada saat membuka aplikasi. Halaman Awal Aplikasi Halaman awal aplikasi pada Tour Guide Baduy berbasis android adalah menampilkan Ikon Selamat datang baduy, dan Pintu pintu resmi masuk ke Saba Budaya Baduy yaitu Pos 1 di Ciboleger, Pos 2 Di Cijahe, dan Pos 3 Di Binong.

Selain itu halaman utama juga menyajikan aturan-aturan pengunjung/Wisatawan Saba Budaya Baduy. Berikut adalah Halaman Awal Aplikasi Tour Guide Baduy. Gambar 4. Halaman Awal Aplikasi Halaman Aturan Saba Budaya Baduy Pada Halaman Awal terdapat Tombol menu Aturan Saba Budaya Baduy yang akan menuju ke halaman Aturan Saba Budaya Baduy. Berikut adalah Halaman menu Aturan Saba Budaya Baduy, memuat berisi penjelasan aturan-aturan dalam berwisata Saba Budaya Baduy. Untuk membaca semua dengan cara scroll ke atas dan kebawah, selanjutnya klik panah diatas untuk keluar dari menu. Gambar 5. Halaman Menu Aturan Saba Budaya Baduy Halaman Ucapan Terima Kasih Halaman Ucapan Terima Kasih Pada Halaman awal dengan menekan tombol lanjutkan akan mengarah pada ucapan terima kasih bagi semua pihak yang mendanai dan mendukung penelitian ini.

Berikut adalah halaman ucapan terima kasih. e. Halaman Pilihan Tema Percakapan Pada halaman Ucapan Terima kasih terdapat tombol lanjutkan untuk menuju pada halamana berikutnya yaitu menu Pilihan Tema percakapan. Diantaranya tema Transaksi, kebudayaan, Kesenian, Kerajinan, makanan dan Aktivitas dengan cara memilih salah satu yang akan dilakukan percakapannya. Gambar 6. Halaman Pilihan Tema Percakapan f. Halaman Tema Transaksi Salah Satu Tema percakapan adalah Tema Transaksi (Transaksi Jual beli). Pada

halaman ini menampilkan percakapan 3 bahasa yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Baduy dan Bahasa Inggris dalam bentuk teks dan suara dengan masing-masing dialeknya. Selain itu pada halaman Tema Transaksi juga terdapat fitur pencarian kata atau kalimat yang dapat diinput dengan teks ataupun suara, serta menampilkan hasil pencarian dalam bentuk teks dan suara yang sesuai.

Pada Halaman ini juga terdapat tombol panah untuk kembali kemenu sebelumnya. berikut halaman Tema Transaksi: g. Halaman Tema Kebudayaan Salah Satu Tema percakapan adalah Tema Kebudayaan. Pada halaman ini menampilkan percakapan 3 bahasa yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Baduy dan Bahasa Inggris dalam bentuk teks dan suara dengan masing-masing dialeknya. Selain itu pada halaman Tema Kebudayaan juga terdapat fitur pencarian kata atau kalimat yang dapat diinput dengan teks ataupun suara, serta menampilkan hasil pencarian dalam bentuk teks dan suara yang sesuai. Pada Halaman ini juga terdapat tombol panah untuk kembali kemenu sebelumnya. berikut halaman Tema Kebudayaan. Gambar 11. Halaman Tema Kebudayaan Halaman Tema Kerajinan Salah Satu Tema percakapan adalah Tema Kerajinan.

Pada halaman ini menampilkan percakapan 3 bahasa yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Baduy dan Bahasa Inggris dalam bentuk teks dan suara dengan masing-masing dialeknya. Selain itu pada halaman Tema Kerajinan juga terdapat fitur pencarian kata atau kalimat yang dapat diinput dengan teks ataupun suara, serta menampilkan hasil pencarian dalam bentuk teks dan suara yang sesuai. Pada Halaman ini juga terdapat tombol panah untuk kembali kemenu sebelumnya. berikut halaman Tema Kerajinan. Halaman Tema Kesenian Salah Satu Tema percakapan adalah Tema Kesenian. Pada halaman ini menampilkan percakapan 3 bahasa yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Baduy dan Bahasa Inggris dalam bentuk teks dan suara dengan masing-masing dialeknya.

Selain itu pada halaman Tema Kesenian juga terdapat fitur pencarian kata atau kalimat yang dapat diinput dengan teks ataupun suara, serta menampilkan hasil pencarian dalam bentuk teks dan suara yang sesuai. Pada Halaman ini juga terdapat tombol panah untuk kembali kemenu sebelumnya. berikut halaman Tema Kesenian. Halaman Tema Makanan Salah Satu Tema percakapan adalah Tema Makanan. Pada halaman ini menampilkan percakapan 3 bahasa yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Baduy dan Bahasa Inggris dalam bentuk teks dan suara dengan masing-masing dialeknya. Selain itu pada halaman Tema Makanan juga terdapat fitur pencarian kata atau kalimat yang dapat diinput dengan teks ataupun suara, serta menampilkan hasil pencarian dalam bentuk teks dan suara yang sesuai.

Pada Halaman ini juga terdapat tombol panah untuk kembali kemenu sebelumnya. berikut halaman Tema Makanan. Halaman Tema Aktivitas Salah Satu Tema percakapan adalah Tema Aktivitas. Pada halaman ini menampilkan percakapan 3 bahasa yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Baduy dan Bahasa Inggris dalam bentuk teks dan suara dengan masing-masing dialeknya. Selain itu pada halaman Tema Aktivitas juga terdapat fitur pencarian kata atau kalimat yang dapat diinput dengan teks ataupun suara, serta menampilkan hasil pencarian dalam bentuk teks dan suara yang sesuai. Pada Halaman ini juga terdapat tombol panah untuk

kembali kemenu sebelumnya. berikut halaman Tema Aktivitas. Kemudian tahap ujicoba sistem terdiri dari Black box testing dan expert judgment dari uji ahli teknologi informasi dan ahli materi Bahasa Baduy.

Hasil evaluasi program dipakai sebagai bahan untuk melakukan revisi baik dalam segi desain maupun implemetasinya. Uji Coba Black Box testing Black Box testing adalah Metode yang digunakan untuk memeriksa fungsionalitas dari aplikasi yang telah dibuat.(Komalasari et al., 2020) Ujicoba pada aplikasi ini adalah ujicoba yang dilakukan oleh Ahli Teknik Informatika yaitu Ibu Sumiati, S.T.MM. Ph.D Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Serang Raya. Uji Coba Ahli Bahasa Baduy Uji coba ahli bahasa baduy dilakukan oleh Sesepeuh dari suku baduy luar yaitu Bapak Olot Sarip yang merupakan Salah satu jaro tujuh dari suku baduy di kampung kaduketug desa kanekes, bapak jamal sebagai Penggerak budaya dan Bapak Amir sebagai Ketua Budaya Baduy. Berikut adalah hasil ujicoba ahli bahasa baduy.

Pengujian menggunakan user acceptance testing, pengguna diberikan kesempatan untuk menggunakan sistem dan menjawab pertanyaan dalam bentuk kuisioner dengan kriteria penilaian yang terdapat pada tabel berikut: Tabel. 1 Bobot Penilaian Pengguna Bobot Nilai Keterangan 1 Sangat Tidak Setuju 2 Tidak Setuju 3 Netral 4 Setuju 5 Sangat Setuju Berikut adalah Hasil UAT dari Ahli Bahasa Baduy sebanyak 3 Orang ahli. Tabel 2. Hasil UAT Pakar Bahasa Baduy No Pertanyaan SS X5 S X4 N X3 TS X2 STS X1 Bobot 1 Apakah Bahasa baduy yang disampaikan dalam aplikasi ini sesuai? 1x5=5 2x4=8 13 2 Apakah Bahasa ini sering digunakan dalam Saba Budaya Baduy? 2x5=10 1x4=4 14 3 Apakah Dialek bahasa baduy yang disampaikan dalam aplikasi ini sesuai? 1x5=5 1x4=4 1x3=3 12 4 Apakah Bahasa Baduy yang disampaikan pada aplikasi ini mudah dipahami? 1x5=5 2x4=8 12 5 Apakah Aplikasi ini baik digunakan dalam Saba Budaya baduy? 2x5=10 1 x4=4 14 Pada tabel 11 merupakan hasil UAT yang sudah dikalikan dengan bobot pada tabel 10. Data pada tabel ini kemudian digunakan untuk menghitung nilai presentase.

Berikut ini merupakan rumus nilai rata-rata. Tabel 3. Hasil Presentase Pertanyaan User Acceptance Test No Rata-Rata Presentase 1 $13/3=4.33$ $4.33/5 \times 100\% = 86.6\%$ 2 $14/3=4.66$ $4.66/5 \times 100\% = 93.2\%$ 3 $12/3=4$ $4/5 \times 100\% = 80\%$ 4 $12/3=4$ $4/5 \times 100\% = 80\%$ 5 $14/3=4.66$ $4.66/5 \times 100\% = 93.2\%$ Pada tabel 12 merupakan hasil presentase pertanyaan user acceptance test, dapat disimpulkan bahwa rata-rata presentase pertanyaan dengan kategori design yaitu 86.6 % (didapat dari $[86.6\% + 93.2\% + 80\% + 80\% + 93.2\%]$: banyaknya pertanyaan). Tabel 4. Kriteria Interpretasi Score Presentase Keterangan 0 20% Sangat Kurang Baik 21%-40% Kurang Baik 41%-60% Cukup Baik 61%- 80% Baik 81%- 100% Sangat Baik Presentase total didapatkan dari penjumlahan presentase pertanyaan 1 sampai dengan presentase pertanyaan 5 dan dibagi dengan jumlah total pertanyaan. Sehingga dapat disimpulkan untuk presentase total pertanyaan yaitu 86,6%. Dengan keterangan kriteria interpretasi skor yaitu sangat baik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bahasa baduy ini sesuai. User Acceptance Test (UAT) User Acceptance Test (UAT) dilakukan oleh para pengunjung/wisatawan yang sedang berkunjung di kampung kaduketug desa kanekes di wisata Saba Budaya Baduy. Berikut adalah hasil ujicoba aplikasi Tour Guide Baduy Kepada pada

No Pertanyaan SS X5 S X4 N X3 TS X2 STS X1 Bobot 1 Apakah tampilan aplikasi ini menarik ? $9 \times 5 = 45$ $1 \times 3 = 3$ 48 2 Apakah setiap fitur yang terdapat pada aplikasi berjalan dengan baik? $8 \times 5 = 40$ $2 \times 3 = 6$ 46 3 Apakah Bahasa baduy yang disampaikan dalam aplikasi ini sesuai? $6 \times 5 = 30$ $1 \times 4 = 4$ $2 \times 3 = 6$ $1 \times 1 = 1$ 41 4 Apakah Bahasa Indonesia yang disampaikan dalam aplikasi ini sesuai? $8 \times 5 = 40$ $2 \times 3 = 6$ 46 5 Apakah Bahasa Inggris yang disampaikan dalam aplikasi ini sesuai? $7 \times 5 = 35$ $2 \times 3 = 6$ $1 \times 1 = 1$ 42 6 Apakah aplikasi ini dapat membantu anda pada saat saba budaya baduy ? $9 \times 5 = 45$ $1 \times 3 = 3$ 48 7 Apakah aplikasi ini mudah dipahami ? $9 \times 5 = 45$ $1 \times 3 = 3$ 48 8 Apakah anda tertarik dengan aplikasi ini ? $8 \times 5 = 40$ $2 \times 3 = 6$ 46 9 Apakah penggunaan aplikasi ini tepat sebagai alat bantu bahasa baduy ? $7 \times 5 = 35$ $3 \times 3 = 9$ 44 10 Apakah saat saba budaya baduy aplikasi ini dapat digunakan? $7 \times 5 = 35$ $1 \times 4 = 4$ $2 \times 3 = 6$ 45 pengujung/wisatawan: Tabel 5. Hasil User Acceptance Test (UAT) Pada tabel 6 merupakan hasil UAT yang sudah dikalikan dengan bobot pada tabel 5. Data pada tabel ini kemudian digunakan untuk menghitung nilai presentase.

Berikut ini merupakan rumus nilai rata-rata. Tabel. 15 Hasil Presentase Pertanyaan User Acceptance Test

No Rata-Rata Presentase $1 \frac{48}{10} = 4.8$ $4.8/5 \times 100\% = 96\%$ $2 \frac{46}{10} = 4.6$ $4.6/5 \times 100\% = 92\%$ $3 \frac{41}{10} = 4.1$ $4.1/5 \times 100\% = 82\%$ $4 \frac{46}{10} = 4.6$ $4.6/5 \times 100\% = 92\%$ $5 \frac{42}{10} = 4.2$ $4.2/5 \times 100\% = 84\%$ $6 \frac{48}{10} = 4.8$ $4.8/5 \times 100\% = 96\%$ $7 \frac{48}{10} = 4.8$ $4.8/5 \times 100\% = 96\%$ $8 \frac{46}{10} = 4.6$ $4.6/5 \times 100\% = 92\%$ $9 \frac{44}{10} = 4.4$ $4.4/5 \times 100\% = 88\%$ $10 \frac{45}{10} = 4.5$ $4.5/5 \times 100\% = 90\%$ Pada tabel 15 merupakan hasil presentase pertanyaan user acceptance test, dapat disimpulkan bahwa rata-rata presentase pertanyaan yaitu 90.8 % (didapat dari $[96\% + 92\% + 82\% + 92\% + 84\% + 96\% + 96\% + 92\% + 88\% + 90\%]$: banyaknya pertanyaan) Dengan keterangan kriteria interpretasi skor yaitu sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa aplikasi Tour Guide Baduy ini sangat baik digunakan.

KESIMPULAN Aplikasi Tour Guide Baduy sudah berhasil di rancang untuk Pelestarian Bahasa Baduy sebagai kearifan lokal dengan uji ahli bahasa baduy dengan presentase yaitu 86,6% dengan keterangan kriteria interpretasi skor yaitu sangat baik sesuai dan berdasarkan User Acceptance Test pada wisatawan aplikasi ini sebesar 90.8% sangat baik digunakan pada saba budaya baduy. UCAPAN TERIMA KASIH Terima kasih Kami ucapkan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (KEMENDIKBUDRISTEK) yang telah mendanai Penelitian Hibah Kompetitif Nasional ini dengan skema Penelitian Dosen Pemula (PDP) Pendanaan Tahun Pelaksanaan 2023 dengan Nomor Kontrak 180/E5/PG.02.00.PL/2023 Tanggal 19 Juni 2023. Kami Ucapkan terima kasih juga kepada Universitas Serang Raya yang telah memfasilitasi Penelitian Hibah KEMENDIKBUDRISTEK sehingga dapat berjalan dengan baik.

Uapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lebak yang telah mengijinkan penelitian ini dilaksanakan serta Kepala Desa kanekes baduy dan warga baduy yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini. DAFTAR PUSTAKA Damayanti, W. R., Marcos, H., & Suhartono, D. (2022). Perancangan Aplikasi Pengenalan Bahasa Jawa Untuk Anak Usia Dini. 3(2), 69-76. Dewi, R. K., Adrian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021). Dashboard Interaktif Untuk Sistem Informasi Keuangan Pada Pondok Pesantren Mazroatul Ulum. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI), 2(2), 116-121. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI> Ekawati, P. L., & Falani, A. Z. (2015). Pemanfaatan Teknologi Game

Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. Jurnal Link, 22(1), 30-36. Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. Humanika, 21(1), 33-54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075> Gatot Efrianto Fakultas. (2019). AKIBAT HUKUM DARI PERKAWINAN ADAT BADUY DALAM PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG NOMOR 1 TAHUN. Jurnal Hukum Sasana, 5(2). <https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/SASANA/article/view/100/92> Koalu, O., Reinaldo, S., Aldo, U.,

Elektro, T., Teknik, F., Ratulangi, U. S., & Manado, J. K. B. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Bahasa Tountemboan Menggunakan Speech Recognition. Jurnal Teknik Informatika, 14(2), 269-278. Komalasari, N., Hidayat, E. W., & Aldya, A. P. (2020). Aplikasi Pengenalan Bahasa Sunda Berbasis Multimedia. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI, 9(1), 21-31. Priyombodo, S. A., Wasan, A., & Nugraha, H. (2022). Daya Tarik Suku Baduy Banten Terhadap Wisatawan. Journal of Sport Science and Tourism Activity (JOSITA), 1(1), 23-35. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JOSITA> Sonata, F.-. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika, 8(1), 22. <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832> Suryani, I. (2014).

MENGGALI KEINDAHAN ALAM DAN KEARIFAN LOKAL SUKU BADUY (Studi Kasus Pada Acara Feature Dokumenter Indonesia Bagus di Stasiun Televisi NET.TV). Musawa Jurnal Studi Gender Dan Islam, 13(2), 179. <https://doi.org/10.14421/musawa.2014.132.179-194> Wahab, I. (2019). Identifikasi Cerita Anak Berbasis Budaya Lokal Untuk Membudayakan Literasi Di Sd. Satya Widya, 35(2), 176-185. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p176-185> Zahro, F., Teknik, F., Studi, P., Informasi, S., Kudus, U. M., Salsabiela, A., Teknik, F., Studi, P., Informasi, S., Kudus, U. M., Hidayah, N., Teknik, F., Studi, P., Informasi, S., Kudus, U. M., Muzid, S., Teknik, F., Studi, P., Informasi, S., & Kudus, U. M. (2020). Prototipe Aplikasi English Learning for Tour Guide Guna. 11(2).