

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. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan *research and development* (R&D). Penelitian ini membahas tentang kegiatan keseharian orang Baduy dan penggunaan bahasanya. Selain itu, menghasilkan aplikasi *Tour Guide* bahasa Baduy dengan diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dengan fitur teks dan suara.

KATA KUNCI: Bahasa Baduy; Kearifan local; suku Baduy; Tour Guide; mobile

PRESERVATION OF THE BADUY LANGUAGE AS LOCAL WISDOM THROUGH AN ANDROID-BASED *TOUR GUIDE* APPLICATION

ABSTRACT: In modern era, everything is done with sophisticated, and the role of information technology is something that we cannot avoid, almost entering all aspects of human life such as in the fields of telecommunications, health, entertainment, business and not least in aspects of education and culture. However, this technological progress is not accompanied by the preservation of local cultural wisdom, including the cultural wisdom of the Baduy tribe in Lebak Regency. Baduy tourism is already a cultural tourist spot that is known throughout the world. The language used by visitors is Indonesian as the national language or English for foreign tourists. It is still rare for tourists to be served the local Baduy language to receive tourists by *Tour Guide* s, so tourists do not understand the local Baduy language as the language of local wisdom of the Baduy community. Therefore, it is important to introduce and preserve local wisdom culture, especially the Baduy language to Baduy tourist visitors so that the local Baduy language is known to tourists and even the world.

This research aims to preserve and introduce the local Baduy language as the language used by tourists as a local language *Tour Guide* for Baduy local wisdom for visitors to Baduy cultural tourism based on a mobile application which is presented in 3 language translations, namely English, Indonesian and Baduy. This research uses descriptive qualitative research methods and research and development (R&D). This research discuss about the activities of people in Baduy and the using of their language. Beside it, produces

a Baduy language Tour Guide application translated into Indonesian and English with text and voice features.

KEYWORDS: *Baduy language; local wisdom; Baduy tribe; Tour Guide; mobile*

Diterima:	Direvisi:	Disetujui:	Dipublikasi:
2023-08-30	2023-09-20	2023-09-23	2023-10-30

Pustaka: Dewi, L., Karyaningsih, D., Fachriyah, E., Andini, A., & Pramudita, R. (2023). PELESTARIAN BAHASA BADUY SEBAGAI KEARIFAN LOKAL MELALUI APLIKASI TOUR GUIDE BERBASIS ANDROID. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 19(2), 378-389. doi:<https://doi.org/10.25134/fon.v19i2.8578>

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 perlu menjaga dan mempertahankan budaya-budaya yang telah lama hadir dalam kehidupan mereka. (Nurmaulida, 2023) Suku Baduy memiliki peradaban dari nenek moyang yang masih bertahan sampai saat ini, bahkan mereka menolak perubahan. (Kartika & Edison, 2020)

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, 2014) Bahasa baduy dalam adalah bahasa sunda wiwitan. (Gatot Efrianto, 2019) Suku Baduy menjadi tempat wisata yang mempunyai banyak keunggulan dari keunikan di dalamnya untuk dijadikan daya Tarik. (Priyombodo dkk., 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 dkk., 2022) pada tahun 2019 penelitian dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Bahasa Tountemboan Menggunakan *Speech Recognition* adalah aplikasi berbasis android.(Koalu dkk., 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 dkk., 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 dkk., 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 *fitur audio visual* pada aplikasi dengan metode *prototype*.

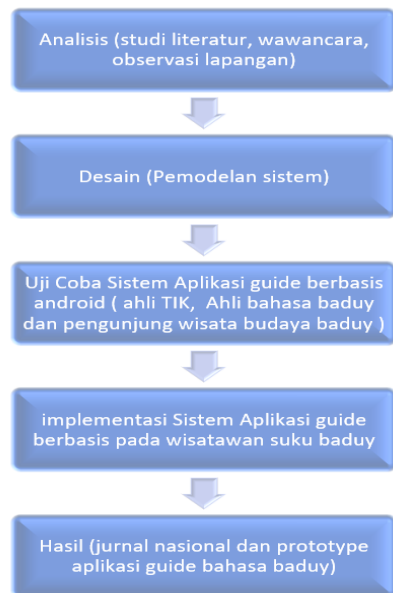
METODE

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



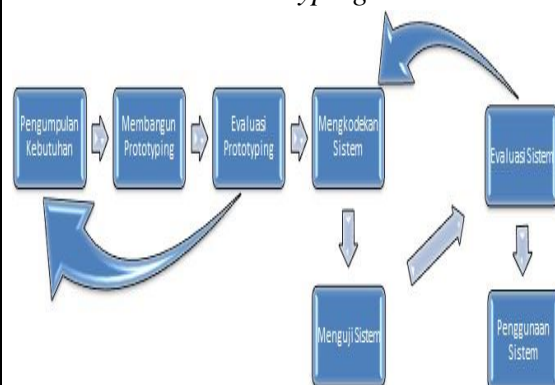
Tahap analisis merupakan langkah awal dalam pengembangan, tahap ini terdiri atas dua Langkah yaitu studi kepustakaan dan *survey* lapangan ke Suku Baduy Luar Desa Kanekes Kecamatan Ciboleger Kab. Lebak Banten dengan metode wawancara dan observasi. Studi kepustakaan mengkaji konsep- konsep dan teori-teori 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 implementasi 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

N O	TEMA	B. BADUY	B. INDONES IA	B. INGGRI S
--------	------	----------	---------------------	-------------------

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 geuh 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	Kasenan 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?
		Kasapopoe na 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, gardenin g, 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

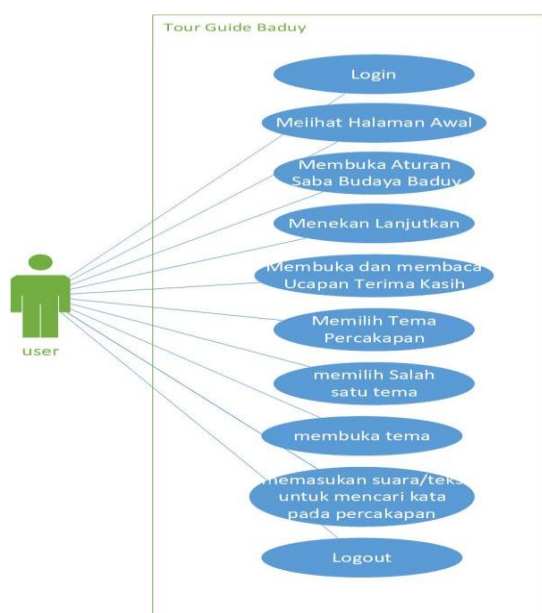
Tahap desain

(1) *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 dkk., 2021)

Berikut adalah *Use case diagram Tour Guide baduy* berbasis android:

Gambar 3. Use Case Diagram *Tour Guide Baduy*



(2) 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:

(1) Ikon Aplikasi

Berikut adalah Ikon aplikasi dari *Tour Guide Baduy* berbasis android yang akan muncul pada saat membuka aplikasi.

Gambar 4. Ikon Aplikasi

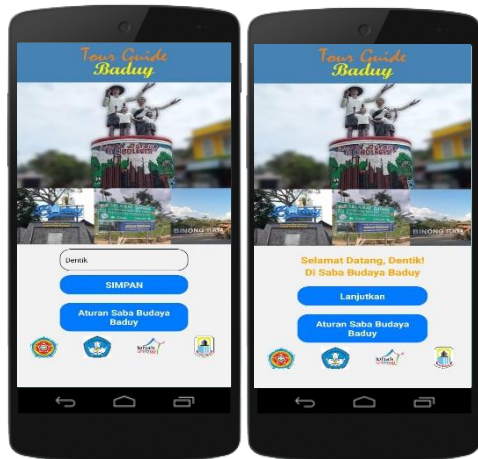


(2) Halaman Awal Aplikasi

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.

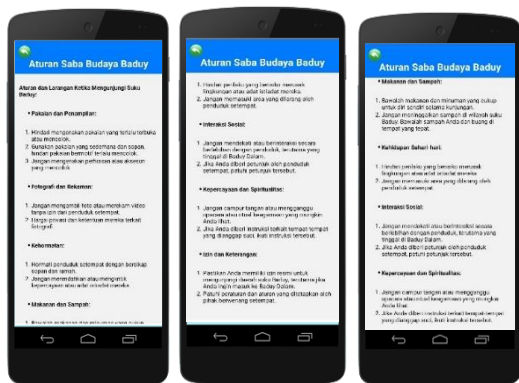
Selain itu halaman utama juga menyajikan aturan-aturan pengunjung/Wisatawan Saba Budaya Baduy. Berikut adalah Halaman Awal Aplikasi *Tour Guide Baduy*.

Gambar 5. Halaman Awal Aplikasi



(3) 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.

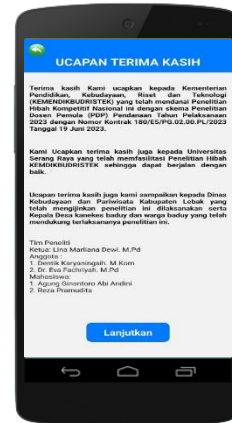
Gambar 6. Halaman Menu Aturan Saba Budaya Baduy



(4) 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.

Gambar 7. Halaman Ucapan Terima kasih



(5) Halaman Pilihan Tema Percakapan

Pada halaman Ucapan Terima kasih terdapat tombol lanjutkan untuk menuju pada halamane 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 8. Halaman Pilihan Tema Percakapan

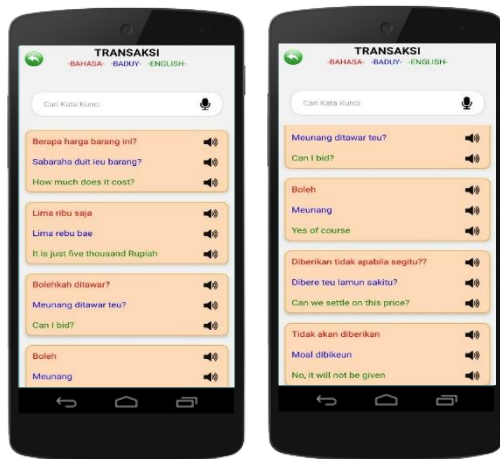


(6) Halaman Tema Transaksi

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.

Gambar 9. Tema Transaksi



(7) Halaman Tema Kebudayaan

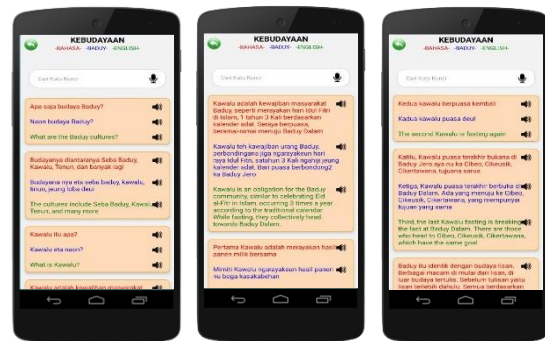
Salah Satu Tema percakapan adalah Tema Kebudayaan. Pada halaman ini menampilkan percakapan 3 bahasa yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Baduy dan Bahasa Inggris dalam bentuk teks dan suara dengan masing-masing dialeknya. Selain itu pada halaman Tema Kebudayaan juga terdapat fitur pencarian kata atau kalimat 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 10. Halaman Tema Kebudayaan

(8) 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.

(9) 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. (10) 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. (11) 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.

Uji Coba Sistem

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.

(1) Uji Coba *Black Box testing*

Black Box testing adalah Metode yang digunakan untuk memeriksa fungsionalitas dari aplikasi yang telah dibuat.(Komalasari dkk., 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.

(2) Uji Coba Ahli Bahasa Baduy

Uji coba ahli bahasa baduy dilakukan oleh Sesepuh 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 kuisisioner dengan kriteria penilaian yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 2. 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 3. Hasil UAT Pakar Bahasa Baduy

No	Pertanyaan	SS X 5	S X 4	N X 3	TS X 2	ST S X 1	Bobot
1	Apakah Bahasa baduy yang disampaikan dalam aplikasi ini sesuai?	1x 5= 5	2x 4= 8				13
2	Apakah Bahasa ini sering digunakan dalam Saba Budaya Baduy?	2x 5= 10	1x 4= 4				14
3	Apakah Dialek bahasa baduy yang disampaikan dalam aplikasi ini sesuai?	1x 5= 5	1x 4= 4	1x 3= 3			12
4	Apakah Bahasa Baduy yang disampaikan pada aplikasi ini mudah dipahami?	1x 5= 5	2x 4= 8				12
5	Apakah Aplikasi ini baik digunakan dalam	2x 5= 10	1 x4 =4				14

No	Pertanyaan	SS X5	S X4	N X3	TS X2	ST S X1	Bobot
1	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?	9x 5= 45		1x 3= 3			48
2	Apakah setiap fitur yang terdapat pada aplikasi berjalan dengan baik?	8x 5= 40		2x 3= 6			46
3	Apakah Bahasa baduy yang disampaikan dalam aplikasi ini sesuai?	6x 5= 30	1x 4= 4	2x 3= 6		1x 1= 1	41
4	Apakah Bahasa Indonesia yang disampaikan dalam aplikasi ini sesuai?	8x 5= 40		2x 3= 6			46
5	Apakah Bahasa Inggris yang disampaikan dalam aplikasi ini sesuai?	7x 5= 35		2x 3= 6		1x 1= 1	42
6	Apakah aplikasi ini dapat membantu anda pada saat saba budaya baduy ?	9x 5= 45		1x 3= 3			48
7	Apakah aplikasi ini mudah dipahami ?	9x 5= 45		1x 3= 3			48
8	Apakah anda tertarik dengan aplikasi ini ?	8x 5= 40		2x 3= 6			46
9	Apakah penggunaan aplikasi ini tepat sebagai alat bantu bahasa baduy ?	7x 5= 35		3x 3= 9			44
10	Apakah saat saba budaya baduy aplikasi ini dapat digunakan?	7x 5= 35	1x 4= 4	2x 3= 6			45
	Saba Budaya baduy?						

Pada tabel 3 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 4. Hasil Presentase Pertanyaan *User Acceptance Test*

Pada tabel 4 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 5. 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 5dan 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.

(3) *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 pengunjung/wisatawan:

Tabel 6. Hasil *User Acceptance Test* (UAT)

No	Rata-Rata	Presentase
1	13/3=4.33	4.33/5x100%= 86.6%
2	14/3=4.66	4.66/5x100%=93.2%
3	12/3= 4	4/5x100%=80%

4	$12/3=4$	$4/5 \times 100\%=80\%$
5	$14/3=4.66$	$4.66/5 \times 100\%=93.2\%$

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 7. Hasil Presentase Pertanyaan *User Acceptance Test*

No	Rata-Rata	Presentase
1	$48/10=4.8$	$4.8/5 \times 100\%=96\%$
2	$46/10=4.6$	$4.6/5 \times 100\%=92\%$
3	$41/10=4.1$	$4.1/5 \times 100\%=82\%$
4	$46/10=4.6$	$4.6/5 \times 100\%=92\%$
5	$42/10=4.2$	$4.2/5 \times 100\%=84\%$
6	$48/10=4.8$	$4.8/5 \times 100\%=96\%$
7	$48/10=4.8$	$4.8/5 \times 100\%=96\%$
8	$46/10=4.6$	$4.6/5 \times 100\%=92\%$
9	$44/10=4.4$	$4.4/5 \times 100\%=88\%$
10	$45/10=4.5$	$4.5/5 \times 100\%=90\%$

Pada tabel 7 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 KEMDIKBUDRISTEK sehingga dapat berjalan dengan baik. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lebak yang telah mengizinkan 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. (2019). AKIBAT HUKUM

- DARI PERKAWINAN ADAT BADUY DALAM PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG NOMOR 1 TAHU. *Jurnal Hukum Sasana*, 5(2). <https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/SASANA/article/view/100/92>
- Kartika, T., & Edison, E. (2020). Masyarakat Baduy Dalam Mempertahankan Adat Istiadat Di Era Digital. *Prosiding ISBI Bandung*, 56–62. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1309>
- 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.
- Nurmaulida, A. (2023). Potensi Memudarnya Budaya Suku Baduy Luar terhadap Era Globalisasi. *Sitakara : Jurnal Pendidikan Seni & Seni Budaya*.
- 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). *Musāwa 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).