

PERANCANGAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA GORONTALO BERBASIS ANDROID

Azwar¹, Alfia A. Hapulu², Muh. Faisal³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Ichsan Gorontalo
Gorontalo, Indonesia

azwar@unisan.ac.id¹, viahapulu14@gmail.com², ichalmohammad@yahoo.co.id³

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. Dijaman serba modern sekarang ini, perkembangan kesenian tradisional mulai menurun. Munculnya tanda-tanda kepunahan budaya lokal tidak lain karena mulai menurunnya ketertarikan generasi muda terhadap tradisi dan budaya lokal. Saat ini sudah semakin banyak budaya barat yang masuk dan diadopsi oleh masyarakat Gorontalo yang pada waktu bersamaan akan berbenturan dengan budaya lokal. Menyikapi hal ini maka perlu dilakukan revitalisasi dan pelestarian kembali warisan budaya dan kesenian tradisional Gorontalo. 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. 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. Dari hasil pembuatan aplikasi ini diharapkan 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.

Kata Kunci : Ensiklopedia, Android, Kebudayaan Gorontalo

I. PENDAHULUAN

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 ditingkatkan

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.

II. LANDASAN TEORI

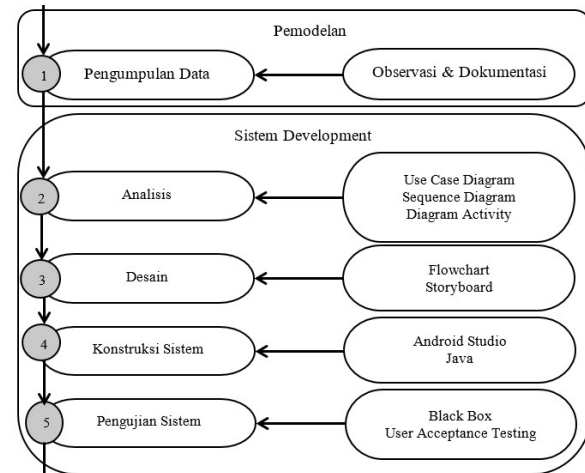
Penelitian mengenai pembuatan aplikasi ensiklopedia berbasis android sudah banyak dilakukan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Harjun Saputra [6] yaitu perancangan aplikasi ensiklopedia penyakit dengan terapi herbal berbasis android, mengungkapkan bahwa dengan adanya aplikasi ini dapat membantu 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.

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini ditunjukkan pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1 Metode penelitian

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi langsung atau survei langsung dilapangan yaitu cara pengumpulan data secara langsung kelapangan dengan melakukan proses pengamatan dan pengambilan data atau informasi terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan penelitian.

b. Analisis sistem

Analisis sistem menggunakan pendekatan prosedural/struktural yang digambarkan dalam bentuk:

1. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah suatu diagram yang menggambarkan keseluruhan sistem. Diagram ini menggambarkan masukan dan keluaran dari sebuah sistem yang berasal dari dan untuk entitas yang terlibat dalam sebuah sistem.

2. Diagram Berjenjang

Diagram berjenjang digunakan untuk menggambarkan tahapan yang ada pada diagram konteks.

3. Diagram Arus Data

Diagram Arus data merupakan salah satu komponen dalam serangkaian pembuatan perancangan sebuah sistem komputerisasi. DAD menggambarkan aliran data dari sumber memberi data (input) ke penerima data (output).

4. Kamus Data

Kamus data merupakan deskripsi formal mengenai seluruh elemen yang tercakup dalam DFD, dapat

digunakan dengan dua tahap yaitu tahap analisis dan perancangan sistem.

c. Desain sistem

Desain sistem menggunakan pendekatan prosedural/struktural yang digambarkan dalam bentuk:

1. Desain Input

Desain input adalah dokumen dasar yang digunakan untuk menangkap data, kode-kode input yang digunakan.

2. Desain Output

Keluaran (output) adalah produk dari aplikasi yang dapat dilihat.

3. Desain basis data

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan disimpan luar komputer dan digunakan perangkat lunak tertentu untuk memanipulasinya.

d. Arsitektur sistem

Pada tahap ini menerjemahkan hasil pada tahap analisis dan desain kedalam kode-kode program komputer kemudian membangun sistemnya. Alat bantu yang digunakan pada tahap ini adalah Android Studio dengan bahasa pemrograman Android

e. Pengujian Sistem

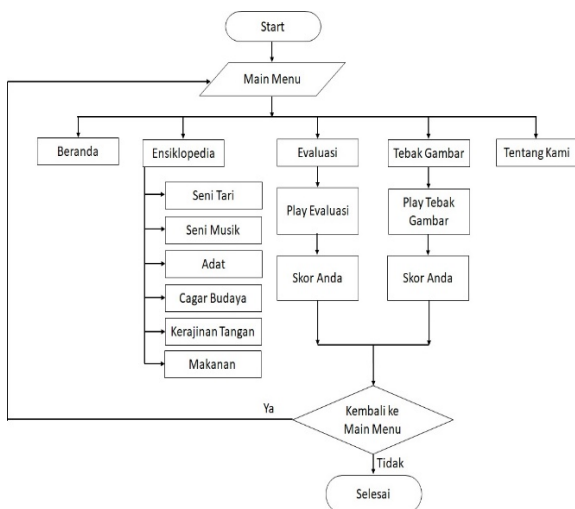
Pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pengujian User Accepted Testing dan black box.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pemodelan Sistem

4.1.1 Sistem Diusulkan

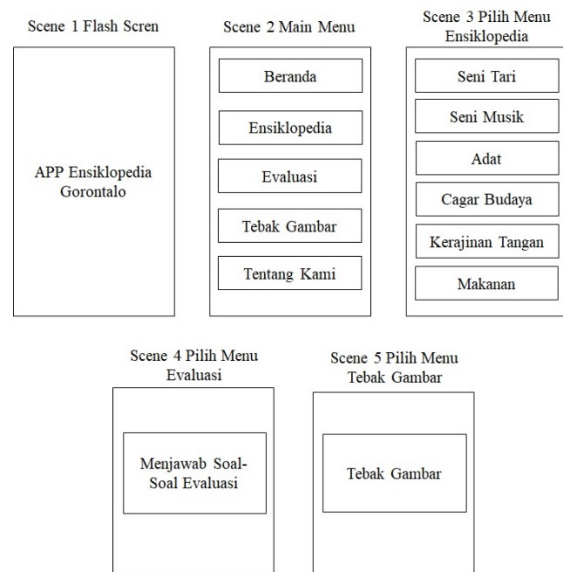
Sistem yang diusulkan dalam penelitian ini digambarkan menggunakan flowchart dokumen yang ditunjukkan pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2 Sistem yang Diusulkan

4.1.2 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:



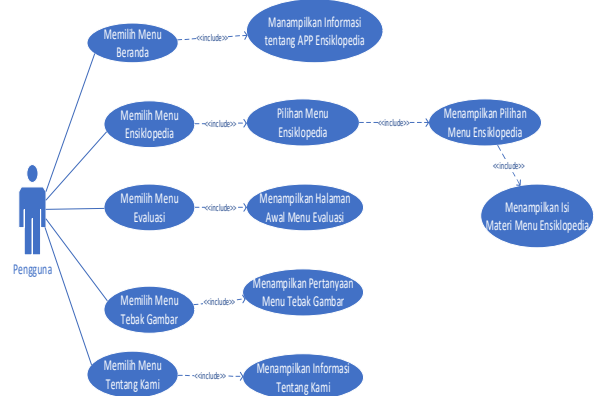
Gambar 3 Rangkaian Storyboard

- 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.

4.1.3 Perancangan Aplikasi

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

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 Perancangan Diagram Use Case

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. Berikut ini desain antar muka pada aplikasi ensiklopedia provinsi gorontalo berbasis android.

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

1. Rancangan Menu Ensiklopedia



Gambar 5 Tampilan Rancangan Menu Ensiklopedia

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

Dalam 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 Spesifikasi Perangkat

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

4.2 Pengujian Sistem

Sistem diuji menggunakan metode pengujian black box test dan User Accepted Test, berikut hasil pengujian dari system yang telah dirancang

a. Pengujian Black Box

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

Tabel 2 Pengujian Black Box

Nama Pengujian	Tujuan	Hasil yang diharapkan	Ket
Membuka aplikasi	Mengetahui aplikasi dapat berjalan tanpa eror	Aplikasi berjalan dengan baik, menampilkan <i>flash screen</i> dan menuju menu utama	Ok
Membuka menu beranda	Untuk melihat isi menu beranda	Mendapatkan info aplikasi yang ada di menu beranda	Ok
Membuka menu ensiklopedia	Untuk melihat sub menu ensiklopedia	Mendapatkan sub menu yang ada di menu ensiklopedia	Ok
Membuka sub menu seni tari pada menu ensiklopedia	Untuk melihat isi 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	Mendapatkan isi materi dari menu seni tari salah satunya tari polo palo	Ok
Membuka menu evaluasi	Untuk melihat isi menu evaluasi	Mendapatkan halaman mulai pada menu evaluasi	Ok
Membuka tombol mulai pada menu evaluasi	Untuk melihat isi tombol mulai pada menu evaluasi	Mendapatkan soal pertanyaan dari menu evaluasi	Ok
Membuka menu tebak gambar	Untuk melihat isi menu tebak gambar	Mendapatkan hasil dari menu tebak gambar	Ok
Membuka menu tentang kami	Untuk melihat isi menu tentang kami	Mendapatkan isi dari menu tentang kami	Ok
Keluar aplikasi	Agar pengguna dapat keluar dari aplikasi dengan benar	Aplikasi dapat menutup dengan sempurna	Ok

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan pada 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.

b. Pengujian User Acceptance Testing (UAT)

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[8]. 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 3 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

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

Tabel 4 Format Kuisisioner Pengujian UAT

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 ?	?	?	?	?	?

c. Hasil Pengujian User Acceptance Testing

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

Tabel 5 Data Jawaban Kuisisioner 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 6 Data Kuisisioner Setelah Diolah

Kode	Nilai (Jumlah * Bobot)					Total	Total/Use r	%	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.

4.3 Pembahasan

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.



Gambar 6 Tampilan Layar Depan (FlashScreen)

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.



Gambar 7 Tampilan Main Menu

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



Gambar 8 Halaman Menu Ensiklopedia

V. 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.

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](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](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] Azwar, A., Hamria, H., & Kaharu, M. N. S. Game Edukasi Pengenalan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Berbasis Android.