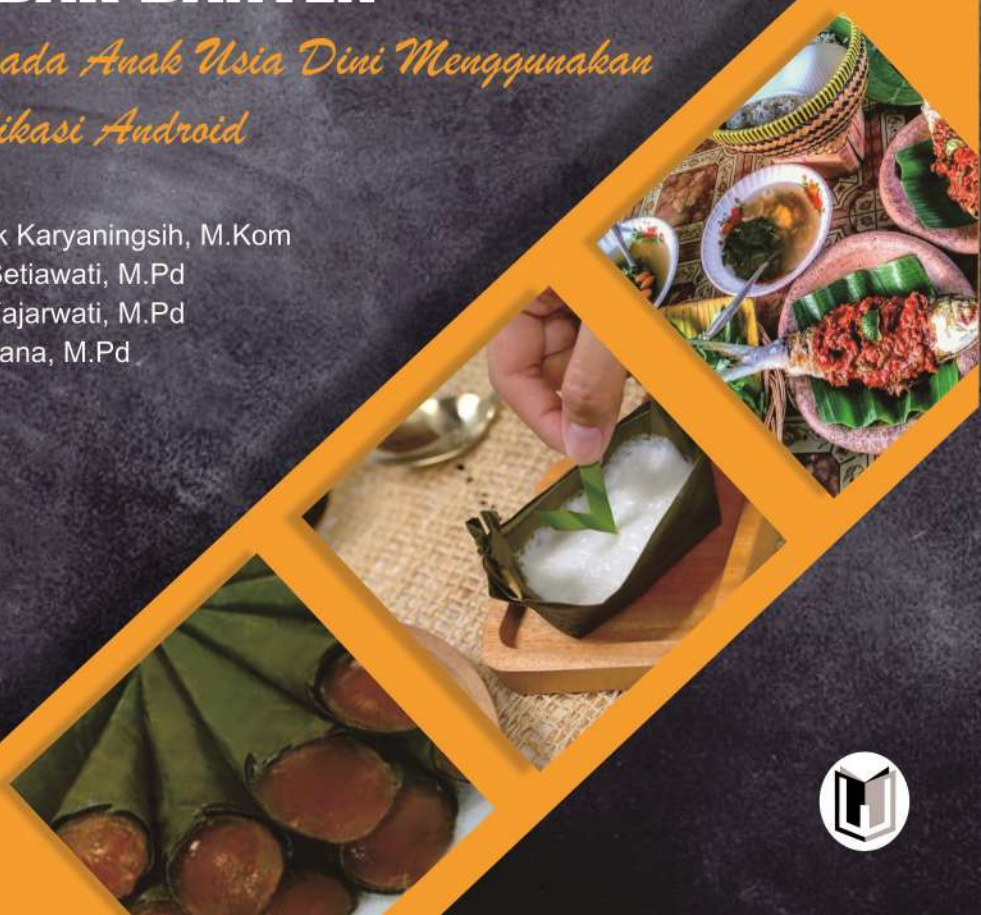
CARA KEKINIAN MENGENALKAN MAKANAN TRADISIONAL LEBAK BANTEN

Kepada Anak Usia Dini Menggunakan Aplikasi Android

Dentik Karyaningsih, M.Kom
Eka Setiawati, M.Pd
Ayu Fajarwati, M.Pd
Yusdiana, M.Pd



CARA KEKINIAN MENGENALKAN

MAKANAN TRADISIONAL

LEBAK BANTEN

Kepada Anak Usia Dini Menggunakan Aplikasi Android

Dentik Karyaningsih, M.Kom
Eka Setiawati, M.Pd
Ayu Fajarwati, M.Pd
Yusdiana, M.Pd

Penerbit widina

Cara Kekinian Mengenalkan Makanan Tradisional Lebak Banten Kepada Anak Usia Dini Menggunakan Aplikasi Android

Tim Penulis:
Dentik Karyaningsih, Eka Setiawati, Ayu Fajarwati, Yusdiana

Desain Cover:
Helmaria Ulfa

Sumber Ilustrasi:
www.freepik.com

Tata Letak:
Handarini Rohana

Editor:
Aas Masruroh

ISBN:
978-623-459-788-2

Cetakan Pertama:
Desember, 2023

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang
by Penerbit Widina Media Utama

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:
WIDINA MEDIA UTAMA
Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020
Website: www.penerbitwidina.com
Instagram: @penerbitwidina
Telepon (022) 87355370

PRAKATA

Rasa syukur yang tak terhingga kami ucapkan kepada Allah SWT. Karena berkat rahmat dan karunianyalah buku yang berjudul *"Cara Kekinian Mengenalkan Makanan Tradisional Lebak Banten Kepada Anak Usia Dini Menggunakan Aplikasi Android"* telah selesai disusun dan berhasil diterbitkan.

Negara Indonesia memiliki kekayaan Budaya yang luarbiasa, hal ini menjadikan Indonesia terkenal di dunia, termasuk ke dalamnya adalah warisan budaya berupa makanan tradisional atau dengan istilah lain warisan kuliner Nusantara. Dengan masifnya serbuan budaya makanan siap saji atau *junkfood* dari luar negeri, serta jajanan kekinian yang semakin beragam, menjadikan makanan tradisional kian terpinggirkan. Seperti yang terjadi pada jajanan khas Lebak Banten. Oleh karenanya perlu ada upaya yang serius supaya makanan tradisional seperti jajanan khas Lebak Banten tidak hilang ditelan zaman. Maka dari itu buku ini pun hadir sebagai bagian dari upaya untuk melestarikan warisan kuliner Nusantara.

Kami menyadari, buku ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya, saran dan kritik membangun sangat kami harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kami haturkan kepada semua pihak yang sudah membantu hingga buku ini dapat terbit. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda. Semoga dengan hadirnya buku ini dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta dapat menambah

wawasan bagi siapa saja yang peduli dengan kelestarian warisan kuliner khas Nusantara.

DAFTAR ISI

PRAKATA ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **v**
BAB 1 MENJAGA WARISAN KULINER NUSANTARA **1**
BAB 2 UPAYA MELESTARIKAN MAKANAN TRADISIONAL **5**
A. Pemanfaatan Teknologi Android 5
B. Mobile Learning 7
C. Pendidikan Pada Anak Usia Dini 7
BAB 3 MEMECAHKAN MASALAH **9**
A. Upaya Pemecahan Masalah 9
B. Waktu dan Tempat 12
C. Analisis Data 13
D. Alat dan Bahan 16
E. Tugas Pengusul 17
F. Jadwal Kegiatan 18
BAB 4 RANCANGAN APLIKASI **19**
A. Perancangan Sistem 19
1. Use Case Diagram 19
2. Activity Diagram 20
B. Prototipe Aplikasi Pengenalan Makanan Tradisional Lebak Untuk Anak Usia Dini 25
1. Instalasi Aplikasi 25
2. Beranda Judul Aplikasi 25
3. Menu Aplikasi Jajanan Lebak 26
4. Menu Game Edukasi 27
5. Keluar Aplikasi 32

C. Pengujian Sistem 32
1. Pengujian Black Box Sistem 32
2. Sistem Penilaian Skala Linkert 34
3. Hasil Kuesioner 36
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 45
A. Kesimpulan 45
B. Saran 46
DAFTAR PUSTAKA 47
PROFIL PENULIS 50

BAB

1

MENJAGA WARISAN KULINER NUSANTARA

Makanan tradisional merupakan ciri khas suatu daerah, dengan berbagai suku bangsa di Indonesia terlihat sekali macam-macam makanan tradisonal khas sesuai daerah nya masing-masing. Kearifan lokal tentang makanan tradisional yang terkandung dalam naskah nusantara khususnya naskah Jawa merupakan warisan nenek moyang yang bernilai tinggi karena dengan mewarisi tradisi tentang makanan, dapat memperkuat identitas dan jati diri bangsa Indonesia secara universal. Walaupun banyak penambahan variasi makanan dan pola penyajian itu masih dianggap hal yang wajar dan manusiawi. Lebak merupakan salah satu kabupaten yang memiliki budaya, dan kearifan lokal yang masih harus dipertahankan, tapi sayang sekali saat ini makanan tradisional Lebak mulai tergerus oleh banyaknya

BAB

2

UPAYA MELESTARIKAN MAKANAN TRADISIONAL

A. PEMANFAATAN TEKNOLOGI ANDROID

Berbagai Teknik dan metode banyak dilakukan dalam mengenalkan makanan tradisonal sebagai cara untuk melestarikannya. Diantaranya penelitian yang sudah dibuat untuk mengenalkan makan khas daerah diantaranya tentang perancangan buku ilustrasi makanan tradisional khas kota Surabaya untuk anak usia 9-12 tahun yang disimpulkan bahwa hasil dari penelitian ini benar-benar bermanfaat (Novitasari & Anggapuspa, 2022), selanjutnya penelitian tentang rancang bangun aplikasi ensiklopedia makanan tradisional bugis beserta cara pembuatannya berbasis android dengan kesimpulan bahwa aplikasi android dibuat agar dapat masyarakat dapat memiliki media alternatif yang dapat mempermudah mencari informasi makanan tradisional Bugis dan Makassar dan dapat memberikan pelayanan kepada masyarakat yang masih minim pengetahuan

BAB 3

MEMECAHKAN MASALAH

A. UPAYA PEMECAHAN MASALAH

Upaya ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta mengenalkan makanan tradisional Lebak pada anak usia dini melalui Android. Sehingga selain anak lebih mengenal makanan khas daerah yang ada di sekitarnya, anak juga dikenalkan mengenai nama-nama makanan khas, dan bentuknya. Dalam hal ini yaitu menjelaskan dan mendeskripsikan mengenai makanan khas lebak pada anak usia dini di Rangkasbitung-Lebak. Untuk mendapatkan data penyelesaian masalah terkait hal tersebut, subjeknya adalah anak dengan rentang usia 4-6 tahun di TK Sekecamatan Rangkasbitung. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu melalui pengamatan, wawancara serta dokumentasi. Sumber dari upaya penyelesaian masalah ini antara lain guru serta anak-anak berusia 4-6 tahun di TK Sekecamatan Rangkasbitung.

BAB 4

RANCANGAN APLIKASI

A. PERANCANGAN SISTEM

1. *Use Case* Diagram

Use case Diagram merupakan model untuk mendeskripsikan hubungan – hubungan yang terjadi antara actor dengan aktivitas yang terdapat pada sistem. Dalam aplikasi ini yang menggunakan hanya terdapat satu aktor yaitu siswa dimana siswa tanpa harus login terlebih dahulu sudah dapat langsung menggunakan semua menu yang terdapat di dalam game. *Use case* diagram untuk aplikasi ini dapat dilihat pada gambar berikut.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

1. Terkait pentingnya menjaga kelestarian makanan tradisional, maka dengan mengenalkan makanan-makanan tradisional tersebut semenjak usia dini, disertai petunjuk cara pembuatannya, diharapkan keberadaan makanan tradisional tersebut di masa mendatang akan tetap lestari dan tidak punah ditelan zaman.
2. Terkait Penggunaan Aplikasi android sebagai alat pendukung untuk membantu proses pembelajaran pada anak usia dini dapat disimpulkan bahwa cara ini sangat membantu sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahsan. (2015). *Game Pengenalan Makanan Tradisional Khas Sulawesi Selatan Berbasis Android*.

Amini, M. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. In *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107-M1.pdf

Ariyani, L., Melati, S., & Mardiyati, S. (2019). Perancangan Aplikasi Pengenalan Masakan Khas Daerah di Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, *18*(4). https://doi.org/10.32409/jikstik.18.4.2668

Barik, J., Armisha, V. D., Surabaya, U. N., Desain, J., & Surabaya, U. N. (2021). *Perancangan komik webtoon sebagai pengenalan wisata kuliner khas tulungagung*. *3*(1), 30–43.

Bermain, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, *0*(2).

Frendi. (2020). PENGENALAN KEARIFAN LOKAL BUDAYA TORAJA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. In *FAKULTAS KOMPUTER UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO* (Vol. 5, Issue 1).

Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 49–53.

Novitasari, V. D., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Barik*, *3*(1), 111–121. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/44294

Rinawati, T., Meiriyanti, R., & Puspitasari, D. (2018). Peranan Srabi Sebagai Makanan Khas Untuk Mepertahankan Nilai Kearifan Lokal.

Jurnal Dinamika Sosial Budaya, *19*(2), 300. https://doi.org/10.26623/jdsb.v19i2.992

Sudirman, S., Masnur, M., & Yasin, S. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Makanan Tradisional Bugis Beserta Cara Pembuatannya Berbasis Android. *Jurnal Sintaks Logika*, *1*(2), 62–65. https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/sylog/article/view/775

Yasin, F., & Irsyadi, A. (2016). Pengenalan Makanan Khas Asli Indonesia Melalui Game Edukasi. *Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 27– 40dst

PROFIL PENULIS

Dentik Karyaningsih, M.Kom

Penulis sebagai Dosen Tetap Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Serang Raya. Memiliki Sertifikat Pendidik untuk Dosen Kementrian Riset Teknologi Dan Pendidikan Tinggi Dalam Bidang Ilmu Komputer. Lahir Di Lebak 14 Mei 1982. Menempuh Pendidikan SD di SDN Multatuli Rangkasbitung, SMP di SMPN 4 Rangkasbitung dan SMA di SMAN 1 Rangkasbitung. Penulis menempuh pendidikan Sarjana (S1) di Universitas Pakuan Bogor Program Studi Ilmu Komputer lulus pada tahun 2007 dan Pendidikan Pasca Sarjana (S2) di Universitas Budi Luhur program Studi Magister Ilmu Komputer lulus pada tahun 2015.

Eka Setiawati, M.Pd

Penulis lahir di Serang 26 Juli 1986, dan saat ini bekerja sebagai dosen tetap di program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Setia Budhi. Penulis menempuh pendidikan Bahasa dan sastra Inggris di Universitas Setia Budhi dan lulus tahun 2008, kemudian melanjutkan studi ke jenjang S2 pada bidang pendidikan anak usia dini tahun 2011. Sebagai seorang akademisi eka telah mempublikasikan beberapa karya pada jurnal ilmiah, baik itu nasional maupun international, ia juga merupakan Asesor Badan Akreditasi Nasional PAUD dan PNF sejak tahun 2011. Dan menjadi fasilitator sekolah penggerak tahun 2023

Ayu Fajarwati, M.Pd

Penulis lahir di Lebak, 19 Nopember 1990, dan saat ini bekerja sebagai dosen tetap di program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Setia Budhi Rangkasbitung. Penulis menempuh pendidikan S1 dan S2 di Universitas Negeri Jakarta pada program studi Pendidikan Anak Usia Dini. Selain sebagai dosen, penulis juga menjadi asesor ban paud sejak tahun 2016 hingga saat ini.

Yusdiana, M.Pd

Penulis lahir di Tembilahan (Riau) 24 Agustus 1972, saat ini bekerja sebagai dosen tetap di program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Setia Budhi Rangkasbitung. Penulis menempuh Pendidikan S.1 (IKAHA Institut Ke Islaman Hasyim As'ari Tebuireng Jombang Jurusan PAI dan S2 di Universitas Negeri Jakarta pada program studi Pendidikan Anak Usia Dini. Selain sebagai dosen, penulis juga kepala sekolah PAUD (2007) juga sebagai PPM Diklat Berjenjang PAUD sejak tahun 2016 hingga saat ini.

CARA KEKINIAN MENGENALKAN

MAKANAN TRADISIONAL

LEBAK BANTEN

Kepada Anak Usia Dini Menggunakan Aplikasi Android

Tidak dipungkiri, generasi muda sekarang lebih menyukai makanan cepat saji dari negara asing daripada makanan tradisional asli Indonesia. Padahal makanan tradisional Indonesia tidak kalah lezat dibandingkan makanan dari luar, disamping memiliki kelebihan yakni lebih sehat karena tidak menggunakan bahan pengawet dan pewarna sintetis. Makanan Lebak Banten adalah salah satu contohnya. Akan tetapi, disebabkan gempuran dari makanan dari luar serta jajanan kekinian yang serba instan, dikhawatirkan makanan tradisional seperti jajanan lebak Banten bisa punah ditelan zaman. Oleh karenanya perlu ada upaya serius supaya keberadaan makanan tradisional bisa tetap lestari. Salah satu cara kekinian yang dapat diupayakan adalah memanfaatkan kecanggihan teknologi android sebagai cara untuk mengenalkan makanan tradisional kepada anak usia dini. Lalu jenis aplikasi seperti apa yang dipilih? Bagaimana cara menggunakannya? akan dibahas di buku ini. Selamat membaca!

Penerbit widina
www.penerbitwidina.com

ISBN 978-623-459-788-2
9 786234 597882