

Game Makanan Tradisional Sambel Lethok Berbasis Android

Fera Tri Wulandari ^{#1}, Ari Wahyono ^{#2}, Joko Mardiyanto ^{#3}

Universitas Boyolali
Jalan Pandanaran No. 405, Boyolali 57314, Indonesia

¹ fera3w@gmail.com *

² namaku.ariwahyono@gmail.com

³ jokomadiyantoadvocad@gmail.com

Received on 29-10-2023, revised on 31-10-2023, accepted 01-11-2023

Abstract

Sambel lethok is one of the typical foods in Boyolali Regency, this food is made from tempeh. The tempe that is used is tempe which is stored for a long time to become semangit (Bosok). formerly chili food became daily food. but now children rarely eat chili sauce. So that the lethok chili sauce is not forgotten, an introduction game about lethok sauce is made. This game displays information about the lethok sauce the ingredients used to make the lethok sauce, and the picture guessing game.

Keywords: *game, the typical foods, sambal, android*

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Fera Tri Wulandaro
Universitas Boyolali
Jalan Pandanaran No. 405, Boyolali 57314, Indonesia
Email: fera3w@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Makanan tradisional merupakan ciri khas suatu daerah, dengan berbagai suku bangsa di Indonesia terlihat sekali macam-macam makanan tradisional khasnya masing-masing. Pengenalan budaya kepada anak akan memberikan edukasi pada anak terkait dengan keragaman budaya daerah yang perlu dihargai dan diwariskan norma dan nilai budayanya pada generasi selanjutnya[1]. Salah satu warisan budaya yang perlu untuk diwariskan pada generasi selanjutnya adalah makanan tradisional sebagai ciri khas dari suatu daerah. Makanan tradisional tidak secara langsung diajarkan oleh pendidik di sekolah sebagai bagian dari mata pelajaran kebudayaan, namun biasanya lebih banyak disampaikan melalui komunikasi dan kebiasaan hidup masyarakat[2]. Tidak sedikit makanan tradisional atau khas Indonesia yang mulai langka, bahkan telah punah tergusur zaman dan tidak dipungkiri generasi muda sekarang lebih menyukai makanan cepat saji dari negara Asing dari pada makanan tradisional asli Indonesia[3].

Sambal merupakan makanan pendamping yang menjadi bagian dan budaya makan yang dikenal bangsa Indonesia dari Sabang sampai Merauke [4]. Tiap daerah memiliki resep sambal yang berbeda-beda yang sering ditambahkan dengan makanan khas atau makanan tradisional setempat yang dikenal di daerah tersebut. Sambel lethok banyak di kenal oleh masyarakat karesidenan surakarta dan sekitarnya. Dibilang sambel lethok karena bahan pokoknya yang sangat istimewa, yaitu dari tempe semangit dan di tumpang atau ditaruh di atas rebusan sayuran lereng gunung. Di daerah Boyolali, sambel ini sudah menjadi teman nasi sehari-hari disamping awet, semakin lama semakin enak rasanya. meskipun

setiap daerah punya khas sendiri dalam pemberian bumbu namun pada dasarnya rasa tidak beda jauh karena bahan pokoknya sama.

Sambal lethok sebenarnya adalah modifikasi dari sambal pecel. Namun, hal pembeda dari sambal lethok dan sambal pecel adalah bahan intinya. Sambal menggunakan tempe yang dihaluskan. Uniknya, tempe yang dipakai bukan hanya tempe biasa, melainkan tempe busuk. Tempe busuk bukan berarti tempe yang sudah basi, tetapi tempe yang terlalu terfermentasi sehingga teksturnya lunak. Sambal lethok biasanya disajikan dengan lalapan sayur yang sudah direbus.

Tapi sayangnya, lambat laun sambal lethok mulai dilupakan. Meski ada beberapa warung makan di Boyolali, yang menjajakan sambal, tapi populasi warung semacam itu tak pernah bertambah. Bahkan, ada beberapa warung yang harus tutup, lantaran bangkrut karena sepi pembeli atau pemiliknya telah tutup usia, sementara keturunannya tak ada yang mau atau tidak bisa meneruskan usaha tersebut sebab tidak mengerti cara memasak sambal lethok. Keberadaan warung-warung makan seperti itu seolah tertutup distrik makan yang menawarkan menu modern yang menggoda selera seperti pizza, burger, fried chicken, steak dan kebab.

Berbagai teknik dan metode banyak dilakukan dalam mengenalkan makan tradisional sebagai cara untuk melestarikannya, tentu saja karena dunia anak adalah dunia bermain maka perlu memakai Teknik yang menyenangkan. Saat ini tidak dapat dipungkiri smartphone sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dan sangat disukai oleh anak-anak, oleh karena itu pengenalan makanan tradisional pada anak melalui game berbasis android ini dirasa cukup menarik bagi anak. Aplikasi android dibuat agar dapat masyarakat dapat memiliki media alternatif yang dapat mempermudah mencari informasi makanan tradisional.

Game adalah bentuk karya seni dimana peserta yang disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai[4]. Game edukasi didesain untuk belajar, tetapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang[4]. Game edukasi bukan hanya sekedar untuk mencari kesenangan, tapi juga untuk bisa bermain sambil belajar karena di dalamnya terdapat konten media yang bermanfaat yaitu mengenai pengenalan budaya makanan tradisional[4]. Dengan adanya perancangan aplikasi pengenalan masakan khas daerah di Indonesia berbasis android dapat memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi mengenai makanan khas daerah di Indonesia dengan data yang lebih cepat, tepat dan efisien[5].

Game sambal lethok dapat lebih menarik dan membantu mengenalkan salah satu kuliner Boyolali khususnya Sambal Lethok kepada anak-anak. Agar menambah informasi lebih menyenangkan, serta inovatif dengan cara yang berbeda, yaitu dengan menggabungkan media suara, gambar, dan tulisan. Anak-anak tidak hanya mendapatkan kesenangan dengan bermain tetapi juga mendapatkan manfaat dari permainan itu sendiri, dalam hal ini mengenalkan tentang Sambal Lethok. Aplikasi game ini menggunakan navigasi dan menu-menu yang sederhana sehingga memudahkan pemakai untuk mengoperasikannya. Dengan adanya game edukasi Sambal Lethok Boyolali ini dapat menunjukkan bahwa aplikasi android dapat mendukung proses memberikan informasi kepada anak-anak.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Cabeankunti yang beralamat di Dukuh Lerep, Cabeankunti kecamatan Cepogo Kabupaten Boyolali dengan mengambil beberapa sampel siswa dan siswi untuk uji coba sistem yang telah dirancang, dan juga di rumah Ibu Lasmi yang merupakan salah satu penjual sambal lethok. Penelitian ini dilakukan selama 4 bulan, terhitung dari tanggal 4 Maret 2019 sampai dengan 4 Juni 2019.

Bahan yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain: nama-nama bumbu yang digunakan di sambal lethok, dokumentasi dari bumbu-bumbu sambal lethok, dan sampel data dari siswa siswi yang mengetahui bumbu-bumbu yang digunakan di sambal lethok di ambil dari umur 6 tahun sampai 12 tahun.

Dalam proses penelitian, peneliti menggunakan metode *Iconix Process*. *Iconix* adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang mendahului kedua Rational Unified Process (RUP), Extreme Programming (XP) dan pengembangan perangkat lunak Agile[5]. *Iconix Process* terdiri dari empat tahap antara lain:

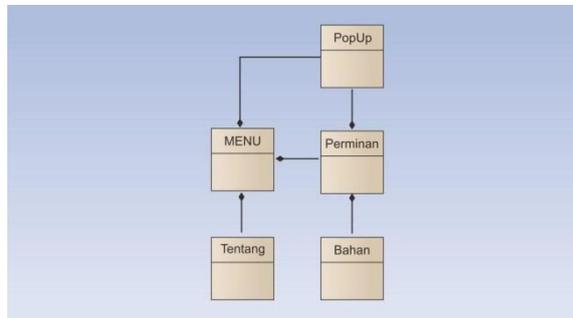
1. *Requirements*
 - *Functional Requirements*

Kebutuhan fungsional bersifat tidak terstruktur dan tidak dapat dipakai dalam perancangan secara langsung . berikut ini kebutuhan fungsional (Functional Requirements) untuk game sambel lethok :

“ pada saat sistem di buka , sistem menampilkan beberapa tombol yang berfungsi sebagai tombol keluar , tombol pengaturan musik, tombol tentang yang berisi informasi pembuat , dan tombol utama atau tombol menu . kemudian tombol menu tersebut berisi menu informasi tentang sambel lethok , bahan-bahan dai sambel lethok , dan permainan . menu permainan tersebut akan menampilkan permainan berupa tebak gambar , gambar yang ditampilkan akan di ambil dari bahan-bahan sambel lethok . ketika permainan itu dimulai kapan waktu yang berjalan menandakan ada rentang waktu yang harus menyelesaikan permainan tersebut , ketika waktu sudah selesai maka permainan berakhir dan dinyatakan kalah . ketika menjawab pertanyaan benar maka akan mendapat poin dan jika salah maka akan mengurangi nyawa atau perlindungan dan poin . sistem harus bisa berhenti ketika pemain iki berhenti bermain walaupun masih dalam permainan dan sistem akan kembali ke menu utama “.

– *Domain Modeling*

Pada tahap ini membuat model domain sederhana untuk kebutuhan fungsional . model domain salah satu fungsinya adalah menyamakan istilah . berikut model domain sederhana :

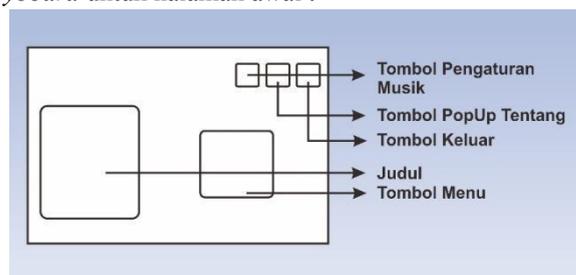


Gambar 1. Model Domain (Domain Modeling).

– *GUI Storyboard*

Setelah proses model domain , selanjutnya membuat antar muka alur cerita atau GUI Storyboard . gambaran umumnya merupakan alur proses yang disajikan berupa gambar agar mudah dipahami atau sudah mempunyai gambaran dari sistem yang akan dibuat . GUI Storyboard dibagi menjadi 5 bagian yaitu Halaman Halaman Awal , Menu , Tentang , Bahan-Bahan , dan Permainan.

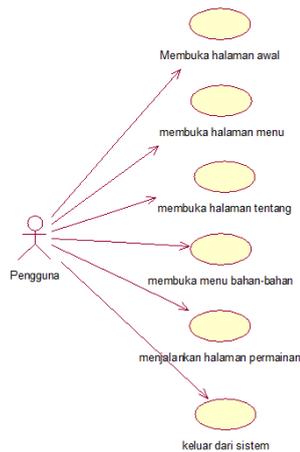
Berikut *Gui Storyboard* untuk halaman awal :



Gambar 2. Gui Storyboard Halaman Awal

– *Use Case Modeling*

Pada tahap ini dibuatkan Model Use Case yang berdasarkan dari kebutuhan fungsional . sebuah use case hampir seperti dokumentasi sistem , menspesifikasi seperti apa acara pakai sistem . berikut adalah model use case (use case modeling) :

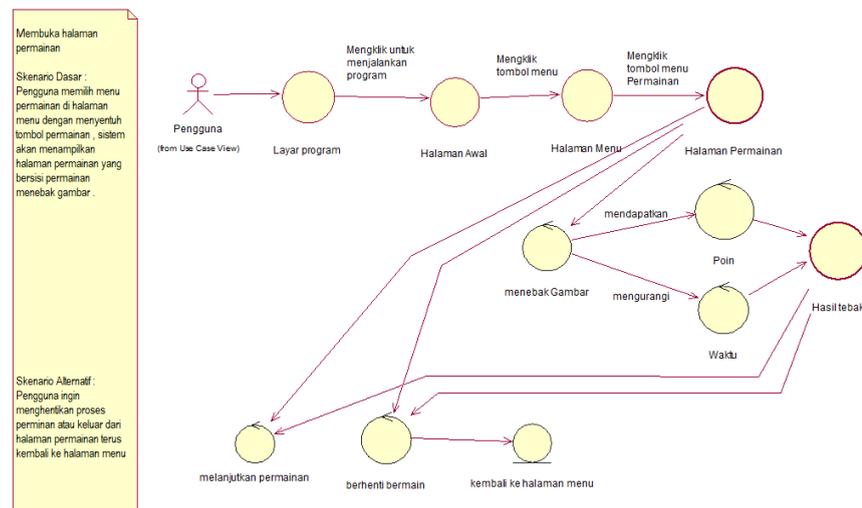


Gambar 3. Use Case Modeling

2. Analysis and Preliminary Design

– Robustness Analysis

Robustness Analysis dipakai untuk menjembatani analisis dan perancangan . setiap use case harus di terapkan *Robustness Analysis* . berikut *Robustness Analysis* dari use case membuka halaman permainan :



Gambar 4. Use Case Modeling

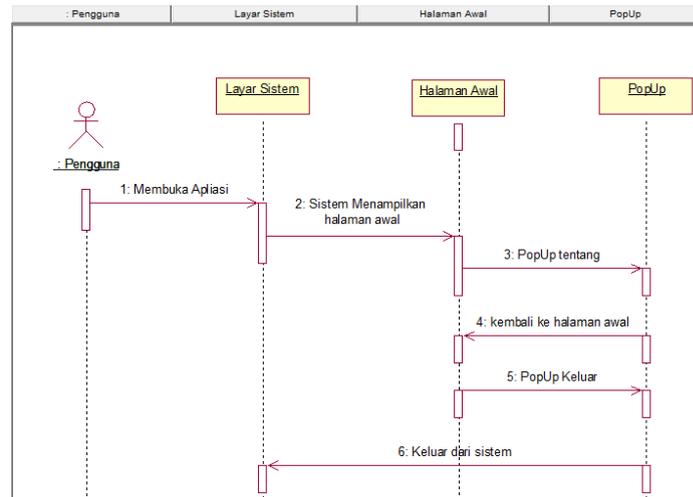
– Update Domain Model

dalam proses ini meninjau kembali semua proses yang sudah dilewati . dari hasil *review* semua proses tidak ada yang perlu di tambah atau di *Update*.

3. Detailed Design

– Sequence Diagram

Diagram *Sequence* dibuat untuk setiap *use case* yang ada, berdasarkan hasil *robustness analysis* . berikut diagram *sequence* dari halaman awal :



Gambar 5. Diagram Squence membuka halaman awal

- *Update Domain Model*
Dalam proses ini meninjau kembali semua proses yang sudah dilewati . dari hasil *review* semua proses tidak ada yang perlu di tambah atau di *update*.
- 4. *Implementation*
 - *Coding*
Setelah perencanaan selesai selanjutnya hasil dari perencanaan tersebut dituangkan kedalam bahasa program dengan menggunakan *software construct 2* dan *adobe photoshop cc 2019*.
 - *Integration and Scenario Testing*
Pada tahapan ini merupakan tahap implementasi sistem yang dikembangkan dari tahap-tahap sebelumnya dan melakukan uji coba sistem dalam bentuk *black box*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Aplikasi game makanan tradisional sambal lethok berbasis android berhasil dibuat dengan *software construct2* bahasa pemrograman *XML*. Game ini digunakan sebagai media informasi da pembelajaran yang lebih interaktif terhadap anak-anak dengan rentang umur 6-12 tahun tentang makanan tradisional sambal lethok. informasi yang diberikan berupa deskripsi dari sambal lethok , nama-nama bahan yang digunakan dalam membuat sambal lethok disertakan gambar agar anak-anak mudah mengerti.

1. Halaman Awal

Pada halaman awal terdapat judul dari *game*, tombol untuk mengatur musik apakah akan dimainkan atau tidak , tombol tentang , tombol untuk keluar, dan juga tombol menu.



Gambar 6. Tampilan Halaman Awal.

2. Halaman Menu



Gambar 7. Tampilan halaman menu

3. Halaman tentang sambel lethok

Dalam halaman ini berisi tentang deskripsi dari sambel lethok dan tombol kembali untuk pindah ke halaman menu.



Gambar 8. Tampilan halaman tentang sambel lethok

4. Halaman bahan-bahan sambel lethok



Gambar 9. Tampilan halaman bahan-bahan sambel lethok

5. Halaman Permainan



Gambar 10. Tampilan halaman permainan

Dalam halaman permainan ini pengguna bisa memainkan tebak gambar dengan sistem waktu, poin, dan nyawa. Pada sistem waktu dibuat 1 menit saja, kalau kehabisan waktu permainan akan berhenti dan dinyatakan kalah dan jika bisa menjawab dengan benar semua pertanyaan dinyatakan menang. Sistem poin akan dihitung jawaban benar dan salah, jika benar akan mendapatkan nilai 100 dan jika kalah akan dikurangi 50. Sistem nyawa dibuat memiliki 5 kesempatan untuk menjawab pertanyaan. Jika menjawab salah maka nyawa akan dikurangi 1, jika benar menjawab maka nyawa tidak akan bertambah. Dalam halaman ini disediakan tombol berhenti, kegunaan tombol tersebut adalah untuk menghentikan sementara permainan, didalam tombol berhenti ini dikasih dua pilihan yaitu tombol untuk melanjutkan permainan atau kembali ke halaman menu. Selain itu ada pemberitahuan atau *PopUp* yang akan muncul jika permainan selesai. *PopUp* ini ada dua yaitu *PopUp* menang dan *PopUp* kalah.

Aplikasi yang telah dibuat telah melewati pengujian menggunakan pendekatan *black box testing* untuk mengetahui apakah sistem dapat memberikan keluaran seperti yang diharapkan. Hasil uji coba modul halaman awal, halaman menu, halaman tentang sambal lethok, halaman bahan-bahan sambal lethok dan halaman permainan. Dan hasil uji coba modul tombol telah sesuai yang diharapkan.

B. Pembahasan

Dari hasil pre-test dan post-test menggunakan *game* sambal lethok yang disebar kepada sampel 36 siswa dari populasi 67 siswa, yaitu siswa SD Negeri 2 Cabeankunti kelas 3,4,5 dan 6. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum menggunakan *game* sambal lethok menunjukkan pengetahuan sambal lethok sebesar 55.0% dan setelah belajar cara pembuatan sambal lethok mengalami peningkatan pengetahuan sebesar 26.54% menjadi 81.54%.

Melalui *Game* sambal lethok berbasis android mempermudah proses belajar anak tentang makanan tradisional sambal lethok. *Game* ini dibuat dengan pengaturan dan tombol navigasi yang sederhana tidak membingungkan anak-anak untuk memainkannya. *Game* ini juga memberikan informasi tentang sambal lethok beserta bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan sambal lethok sehingga setelah anak menggunakan *game* ini, anak sudah mengerti tentang makanan tradisional sambal lethok dan bahan-bahan apa saja untuk membuat sambal lethok. Hal ini dibuktikan dengan hasil kuesioner setelah menggunakan *game* sambal lethok juga disebar kepada anak yang sama yang mengisi kuesioner sebelum menggunakan *game* sambal lethok yang menunjukkan bahwa setelah bermain *game* sambal lethok semua anak menjadi tahu dan mengenal makanan tradisional sambal lethok dan bahan-bahan untuk membuat sambal lethok.

IV. KESIMPULAN

Game sambal lethok dapat lebih menarik dan membantu mengenalkan salah satu kuliner Boyolali khususnya Sambal Lethok kepada anak-anak. Agar menambah informasi lebih menyenangkan, serta inovatif dengan cara yang berbeda, yaitu dengan menggabungkan media suara, gambar, dan tulisan. Anak-anak tidak hanya mendapatkan kesenangan dengan bermain tetapi juga mendapatkan manfaat dari permainan itu sendiri, dalam hal ini mengenalkan tentang Sambal Lethok. Aplikasi *game* ini menggunakan navigasi dan menu-menu yang sederhana sehingga memudahkan pemakai untuk

mengoperasikannya. Dengan adanya *game* edukasi Sambel Lethok Boyolali ini dapat menunjukkan bahwa aplikasi multimedia dapat mendukung proses memberikan informasi kepada anak-anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan nikmatnya kepada kita semua dan hanya dengan izinnya saya dapat menyelesaikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kami mengucapkan terimakasih kepada KEMENDIKBUD RISTEK yang telah mendanai kegiatan ini melalui Hibah pengabdian kepada masyarakat skema Pemberdayaan berbasis masyarakat program Pemberdayaan Masyarakat Pemula tahun 2023, LPPM Universitas Boyolali atas dukungan yang diberikan, SD N 2 CabeanKunti yang telah bersedia menjadi mitra pada kegiatan ini, dan seluruh pihak yang ikut serta berperan dalam kegiatan ini.

REFERENCES

- [1] Syartika, S. S. W., & Delfi, D. E. (2022). Pengembangan Informational Book untuk Pengenalan Budaya Minangkabau melalui Makanan Khas Pesisir Selatan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4803–4819. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2728>
- [2] Alghozy, S., & Sudarmilah, E. (2020). Implementasi Teknologi Augmented Reality Untuk Memperkenalkan Makanan Tradisional. *Ainet: Jurnal Informatika*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.26618/ainet.v2i1.3123>
- [3] Yasin, F., & Irsyadi, A. (2016). Pengenalan Makanan Khas Asli Indonesia Melalui *Game* Edukasi. *Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 27–40.
- [4] Ahsan. (2015). *Game* Pengenalan Makanan Tradisional Khas Sulawesi Selatan Berbasis Android.
- [5] 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>