

MEMBANGUN APLIKASI *ERTUTUR* DALAM ADAT KARO BERBASIS ANDROID

Denny Hasmita Sembiring Maha¹, Yunus Surakti²

Program Studi Teknik Informatika

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Kristen Neumann Indonesia
Jl.Letjend. Jamin Ginting Km.10,5 Medan

dennyhasmita@gmail.com ² yunussurbakti@gmail.com

Abstract

Technology participates in the modernization of the delivery of information quite well, with the technology expected to assist in various aspects, especially karo tribe information and ertutur / seek kinship relationships to the special community karo community itself. Because many people karo not know anymore how to talk to relatives and friends, then created an application that helps find and inform the said owned. The application used in building this karo ertutur application is eclipse which is a java / android development application, eclipse has a plugin that can create an android based project. The results obtained from this application is a speech that is owned by others and also information about the karo tribe. The results achieved from this research is the completion of building applications ertutur in Android-based custom karo is expected to instill cultural insight Karo region.

Keywords: Karo Ertutur, Karo Tribe, Tuter, Android, Eclipse, Java.

1. PENDAHULUAN

Dalam perkembangannya, adat Suku Karo terbuka, yang artinya bahwa Suku Bangsa Indonesia lainnya dapat diterima menjadi Suku Karo dengan beberapa persyaratan adat. Suku Karo memiliki satu tradisi yaitu *ertutur*. *Ertutur* merupakan cara untuk mengetahui tingkat kekerabatan dengan yang lain. *Ertutur* ini menggunakan marga dari ayah dan ibu yang diturunkan ke anak. Marga dari ayah diturunkan ke anak laki-laki disebut *merga*, sedangkan untuk anak perempuan disebut *beru*. Marga dari ibu diturunkan ke anak laki-laki dan perempuan disebut *bere-bere*. Dari kedua kombinasi marga ayah dan ibu akan dapat ditentukan tingkat kekerabatan dengan marga yang lain. Tingkat kekerabatan yang lebih kompleks dapat digabungkan dari marga kakek dan nenek baik dari ayah maupun dari ibu. Seiring dengan perkembangan zaman, banyak suku Karo yang tidak mengerti lagi

cara *ertutur*. Orang tua yang seharusnya menjadi guru untuk mengajarkan cara *ertutur* kepada anak sudah tidak menganggap *ertutur* menjadi salah satu yang penting untuk diajarkan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Aplikasi perangkat lunak adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tetapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna.

2.1 Ertutur

Kata *ertutur* satu kosa kata dalam bahasa Karo berasal dari kata

dasar *tutur* yang bermakna tingkat hubungan kekerabatan. Sementara *ertutur* adalah kata kerja yang bermakna mencari tingkat hubungan kekerabatan seseorang dengan yang lain. Kebiasaan bagi orang Karo bila pertama kali berjumpa dengan seseorang selalu *ertutur* terlebih dahulu guna mencari hubungan kekerabatan. Untuk memahami adat-istiadat Karo secara baik tidak ada jalan lain selain terlebih dahulu memahami tentang *sangkep nggeluh* pada *mergasilima*, karena dalam setiap pelaksanaan adat-istiadat yang berperan adalah *sangkep nggeluh*.

Sangkep nggeluh adalah suatu sistem kekeluargaan pada masyarakat Karo yang secara garis besar terdiri atas *senina*, *anak beru*, dan *kalimbubu* (*Tribal Collibium*). Pusat dari *sangkep nggeluh* adalah *sukut* yaitu pribadi/keluarga/*merga* tertentu, yang dikelilingi oleh *senina*, *anak beru*, dan *kalimbubu*-nya.

Adapun cara menarik garis keturunan atau *tutur* meliputi:

a. *Merga/Beru*

Merga/Beru adalah nama keluarga bagi seseorang dari nama keluarga (*merga*) ayahnya. Untuk anak perempuan disebut *beru*. Bagi anak laki-laki *merga* ini akan diwariskan secara turun-menurun.

b. *Bere-Bere*

Bere-Bere adalah nama keluarga yang diwarisi seseorang dari *beru* ibunya. Kalau ibunya *beru* Peranginangin, maka dia *bere-bere* Peranginangin, kalau ibunya *beru* Sembiring maka anaknya *bere-bere* Sembiring.

c. *Binuang*

Binuang adalah nama keluarga yang diwarisi seseorang dari *bere-bere* ayahnya (*bere-bere* bapa) atau dari marga *simada dareh* ayahnya atau dari neneknya (ibu dari ayahnya).

d. *Kempu* (*Perkempun*)

Kempu (*perkempun*) adalah nama keluarga yang diwarisi seseorang (berasal) dari *merga puang kalimbubu*-

nya atau dari *bere-bere* ibunya atau dari *beru* neneknya (ibu dari ibunya)

e. *Kampah*

Kampah adalah nama keluarga yang diwarisi seseorang dari *merga kalimbubu simada dareh* kakeknya atau *bere-bere nini* (ayah dari ayahnya) atau *beru* dari ibu kakeknya (ayah dari ayahnya) atau *beru* dari istri *empung*-nya dari pihak ayah.

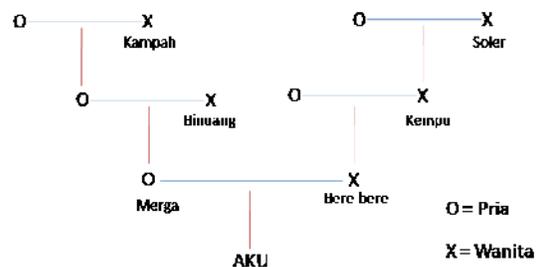
f. *Soler*

Soler adalah nama keluarga yang diwarisi seseorang dari *margapuang nu puang kalimbubu* atau *merga* dari *singaloperkempun* ibu atau *beru empung* (ibu dari nenek).

2.2 Tutur

Tingkat keturunan:

Erbapa, Ernande, Erbengkila, Erbibbi, Ermama, Ermami, Ersenina, Erimpil, Ersilih, Erbebere, Eranak, Erkempu, Erente, Erentah, Erturangku, Eragi, Erkaka, Erpermen, Erninibulang, Erninitudung, Erempong, Erberu, Erturang, Sipemerem, Sembuyak.



Gambar 1 Silsilah Ertutur

2.3 Android

Android merupakan sistem operasi yang dikembangkan untuk perangkat mobile berbasis Linux. Pada awalnya sistem operasi ini dikembangkan oleh Android Inc. Yang kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005.

2.3.1 Android SDK(Software Development Kit)

Android SDK adalah tools API(*Application Programming Interface*) yang diperlukan untuk memulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java.

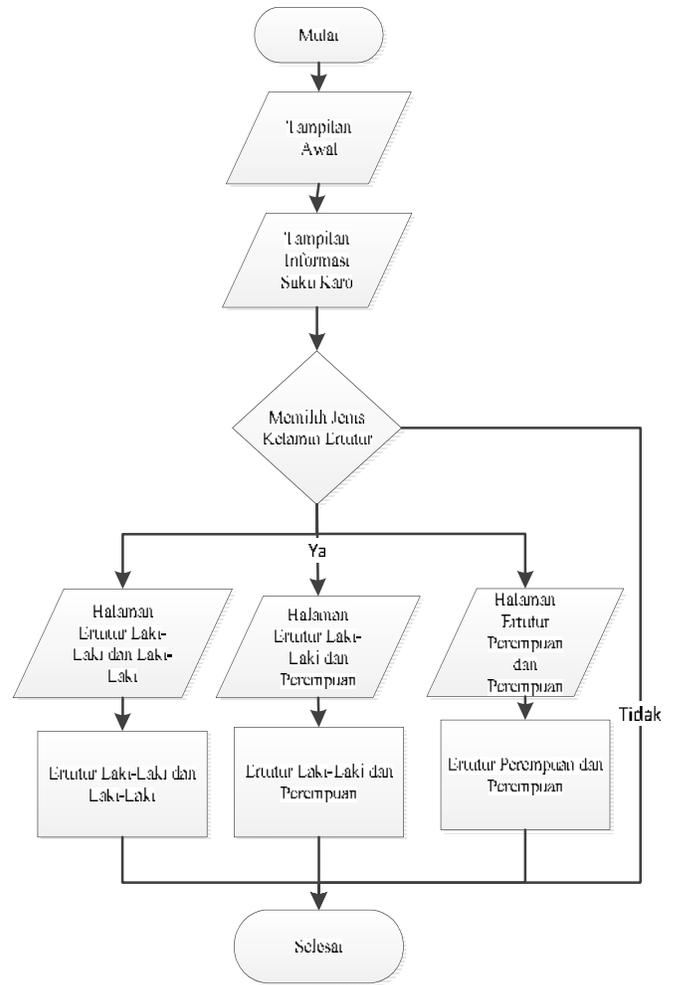
2.4 Eclipse

Eclipse adalah IDE (*integrated development Environment*) merupakan aplikasi pengembangan java/android, eclipse memiliki plugin yang dapat membuat project yang berbasis android. ADT (*Android Development Tools*) Eclipse sangat diminati oleh para pengembang perangkat lunak, ini disebabkan karena eclipse merupakan *software free* dan *open source*.

3. Analisa Dan Perancangan Sistem

Rancangan sistem dirancang untuk melihat gambaran mengenai aplikasi yang akan dibangun. Tujuan dari perancangan sistem secara umum dilakukan untuk memberikan perancangan atau gambaran tentang sistem yang akan dibangun

Sistem yang dibangun adalah aplikasi *ertutur* karo berbasis android, dimana didalam aplikasi ini terdapat aplikasi untuk melakukan sistem *ertutur* adat karo didalam aplikasi tersebut, dimana si user harus memasukkan data *merganya* dan data *merga* teman yang ingin diajak untuk *ertutur*, kemudian kembali memasukkan data *bere-bere* nya dan data *bere-bere* si teman. Setelah dimasukkan datanya, aplikasi akan berjalan dan mengeluarkan hasil tutur yang dimiliki oleh mereka berdua. Di informasi si user dapat melihat informasi mengenai *tutur*.



Gambar 2 Flowchart Algoritma Ertutur

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi

Implementasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk menguji data dan menerapkan sistem yang diperoleh dari kegiatan seleksi. Implementasi merupakan salah satu unsur pertahanan dari keseluruhan pembangunan sistem komputerisasi, dan unsur yang harus dipertimbangkan dalam pembangunan sistem komputerisasi yaitu masalah perangkat lunak (*software*), karena perangkat lunak yang digunakan haruslah sesuai dengan masalah yang akan diselesaikan, disamping masalah perangkat keras (*hardware*) itu sendiri.

4.2 Tampilan Awal Sistem

Sistem yang dibangun merupakan aplikasi yang bertujuan untuk membantu masyarakat atau pemuda karo/masyarakat umum yang ingin mengenal tutur didalam Karo, yang belum mengetahui cara *Ertutur* dengan baik atau tutur nya kepada teman atau saudaranya yang dia kenal . Dalam hal ini dibuat aplikasi yang dapat memudahkan pengguna. Adapun interface / antar muka/ tampilan awal dari sistem yaitu:

4.3 Tampilan Masuk Aplikasi *Ertutur* Karo

Aplikasi yang dibangun dibuat dengan tampilan yang sederhana agar si pengguna tidak kebingungan ketika menggunakan aplikasi.



Gambar 3 Tampilan Masuk Aplikasi

Tampilan Awal *Ertutur* Karo



Gambar 4 Tampilan Awal *Ertutur* Karo

Ketika aplikasi yang dibuka maka akan keluar tampilan seperti pada tampilan gambar diatas, sehingga pengguna dapat memilih yang mana yang akan digunakan.

4.4 Tampilan Aplikasi *Ertutur*

Aplikasi yang dibangun dapat digunakan untuk melakukan *ertutur*, pengguna dapat memilih terlebih dahulu *merga* yang dimiliki dan *merga* siteman untuk melakukan *ertutur*. Kemudian dapat melanjutkan ke *bebere* yang dimilikinya dan *bebere* dari siteman dan kemudian mengklik tombol *ertutur*, sehingga layar akan menampilkan hasil dari pertuturan, dan akan mendapatkan tutur apa yang dimiliki kepada teman *ertutur* tersebut.



Gambar 5 Tampilan Memilih Jenis Kelamin Laki-Laki dan Laki-Laki

Ketika menggunakan aplikasi *Ertutur* dalam adat Karo sesuai dengan gambar diatas, kita terlebih dahulu memilih jenis kelamin Laki-Laki dan Laki-Laki sesuai dengan orang yang ingin *Ertutur*, setelah selesai memilih jenis kelamin, kemudian pengguna harus menekan tombol *Ertutur* untuk masuk kedalam aplikasi *Ertutur* sesuai dengan jenis kelamin tersebut.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Didalam merancang dan menyelesaikan perangkat lunak, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun oleh penulis adalah aplikasi *ertutur* dalam adat karo berbasis android yang ditujukan untuk masyarakat karo/umum yang ingin juga

- mengenal bagaimana *ertutur* dalam adat karo.
2. Aplikasi yang dibangun ini bertujuan untuk lebih mengingatkan masyarakat karo bagaimana tuturnya kepada yang lain.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan penulis setelah menyelesaikan skripsi ini antara lain yaitu:

1. Aplikasi yang dibangun oleh penulis ini merupakan aplikasi yang sangat sederhana yang masih menggunakan 5 (Lima) *Tutur* yang ada didalam adat budaya suku Karo. Dan diharapkan agar semua *Tutur* dapat dimasukkan kedalam aplikasi yang sudah dibangun tersebut.
2. Aplikasi yang dibangun diharapkan ada yang melanjutkan untuk aplikasi tersebut lebih baik lagi, sehingga aplikasi sudah dapat berjalan dan sesuai hasilnya dengan *Ertutur* Adat Budaya Suku Karo.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Prinst, Darwan (2004), *Adat Karo* . Medan:BMP
- [2] Mulyadi. 2010. *Membuat Aplikasi untuk Android*. Yogyakarta : Multimedia Center Publishing
- [3] Ukur, Malem. *Adat Karo Sirulo (Akar Silo)*.Medan 2008.
- [4] Kadir, Abdul.2013. *Pemrograman Aplikasi Android*. Penerbit Andi
- [5] Mejuah-Juah. *Dasar Ertutur*.<http://jamburta.blogspot.com/2011/09/dasar-ertutur.html> (Diakses pada 02 juli 2017)
- [6] Ginstha, Febrie. 2011. *Ertutur*. <http://febrieginstha.blogspot.co.id/2011/10/ertutur.html> (Diakses pada 02 Juli 2017)
- [7] Natalia br Sitepu, Desi.*Pembangunan Aplikasi Budaya Karo dan Sistem Pakar Ertutur Berbasis Web [PDF]*. (e-

- journal.uajy.ac.id/8859/7/6TF06619.pdf diakses pada 10 Agustus 2017)
- [8] Makaro, Adit. *Karo Dulu & Sekarang[PDF]*. (<https://www.slideshare.net/jumalepar/karo-duludansekarang>. Diakses pada 04 Agustus 2017)