



**APLIKASI 'JAJANANKU' SEBAGAI SISTEM
INFORMASI JAJANAN TRADISIONAL SE-KARESIDENAN KEDU
BERBASIS ANDROID BERDASARKAN KAJIAN FOLKLOR**

Skripsi

disajikan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa

oleh

Nama : Arif Nugroho

Nim : 2601413083

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JAWA
PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA JAWA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2018

ABSTRAK

Nugroho, Arif. 2018. *Aplikasi 'Jajananku' Sebagai Sistem Informasi Jajanan Tradisional Se-Karesidenan Kedu Berbasis Android Berdasarkan Kajian Folklor*. Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Eka Yuli Astuti, S.Pd., M.A dan Pembimbing II: Dr. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci : *android*, aplikasi, jajanan tradisional, kajian folklore, system informasi

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan jajanan tradisional yang visible dan mendeskripsikan cara kerja purwarupa aplikasi Jajananku. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk purwarupa aplikasi Jajananku sebagai system informasi jajanan tradisional se-karesidenan Kedu berbasis *android* berdasarkan kajian folklore. Penelitian dilakukan terbatas pada lima kabupaten di Karesidenan Kedu dengan pembatasan setiap kabupaten diambil empat jajanan tradisional yang khas dilakukan secara acak dan terfokus pada daerah domisili peneliti dengan berbagai pertimbangan. Perbandingan pengambilan data antara lokasi domisili dan lokasi non domisili adalah 3:2 yaitu dari 50 data jajanan tradisional 30 data jajanan diambil di wilayah Kabupaten Temanggung dan 20 lainnya diambil di empat kabupaten lainnya

Desain penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan teknik deskriptif kualitatif. Langkah-langkah dalam pengembangan penelitian adalah sebagai berikut; (1) potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara. Teknik wawancara meliputi, wawancara terstruktur dan tidak terstruktur.

Simpulan dari penelitian ini adalah, pertama terdapat lima puluh jajanan tradisional yang visibel yang dikaji berdasarkan kajian folklor dan dimuat dalam aplikasi Jajananku. Kedua, cara kerja aplikasi Jajananku dapat dengan mudah dijalankan dan alur rancang bangun sesuai dengan harapan peneliti sehingga aplikasi mudah dioperasikan. Ketiga, aplikasi Jajananku dapat diakses oleh *platform* minimal pada sdk *Ice Cream Sandwich* (ICS) dengan ukuran 7 Mb.

Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan dan materi perlu ditambah agar semakin lengkap. Perlu diadakan penelitian lanjutan ke wilayah lain agar data semakin berkembang. Perlu diadakan penelitian lanjutan untuk mengembangkan purwarupa (*prototipe*) aplikasi Jajananku sehingga dapat mengakses data lebih cepat.

SARI

Nugroho, Arif. 2018. *Aplikasi 'Jajananku' minangka Sistem Informasi Nyamikan Tradhisional Se-Karesidenan Kedu kanthi Dhasar Android Adhedhasar Kajian Folklor*. Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Eka Yuli Astuti, S.Pd., M.A dan Pembimbing II: Dr. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.

Tembung pangrunut : *android*, aplikasi, nyamikan tradhisional, kajian folklore, system informasi

Panaliten iki ancasa kanggo njlentrehake nyamikan tradhisional sing *visible*, ndeskripsikake cara kerjane purwarupa aplikasi Jajananku. Panaliten iki uga ancasa kanggo ndeskripsikake wujud purwarupa aplikasi Jajananku minangka system informasi nyamikan tradhisional se-Karesidenan Kedu kanthi dhasar *android* adhedhasar kajian folklore. Panaliten dilakokake kawates ing limang kabupaten neng Karesidenan Kedu kanthi diwatesi saben kabupaten dijupuk patang nyamikan tradhisional sing khas kanthi cara acak lan disetitikake ing dhaerah dhomisili paneliti kanthi tetimbangan tartamtu. Bandhingan anggane njupuk dhata wetara panggonan dhomisili lan panggonan *non* dhomisili yakuwi 3:2 yaiku saka 50 dhata nyamikan tradhisional 30 dhata nyamikan dijupuk ing wewengkon Kabupaten Temanggung lan 20 liyane dijupuk ing patang kabupaten liyane.

Dhesain panaliten sing dianggo yakuwi *Research and Development* (R&D) kanthi teknik dheskriptif kualitatif. Tata cara pengembangan panaliten antarane yakuwi; (1) potensi lan masalah, (2) ngumpulake dhata, (3) dhesain prodhuk, (4) validhasi dhesain, (5) revisi dhesain. Teknik nglumpukake dhata nggunakake teknik wawancara. Teknik wawancara antarane, wawamcara kastruktur lan ora kastruktur.

Dudutan saka panaliten iki yakuwi, kapisan ana skeet nyamikan tradhisional sing *visible* dikaji adhedhasar kajian folklore lan diemot ing aplikasi Jajananku. Kapindho, cara kerjane aplikasi Jajananku bisa kanthi gampang dilakokake lan alur rancang wangun padha karo keparepan panaliti saengga aplikasi gampang dilakokake. Katelu, aplikasi Jajananku bisa diakses karo *platform* saora-orane ing sdk *Ice Cream Sandwich* (ICS) kanthi ukuran 7 Mb.

Aplikasi iki kaajab bisa dikembangake lan materi prelu ditambah supaya sansaya jangkep. Prelu dilakokake panaliten bacutan neng wewengkon liya supaya dhata sansaya ngembang. Prelu dianakake panaliten bacutan kanggo ngembangake purwarupa aplikasi Jajananku saengga bisa ngakses dhata luwih cepet.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan *Aplikasi Jajananku sebagai Sistem Informasi Jajanan Tradisional se-Karesidenan Kedu Berbasis Android Berdasarkan Kajian Folklor* telah disetujui oleh pembimbing diajukan ke Sidang Panitia Skripsi.

Semarang, 29 November 2018

Pembimbing I,



Eka Yuli Asturi, S.Pd., M.A

NIP 198007132006042003

Pembimbing II,



Dr. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd

NIP 197208062005011002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Aplikasi Jajananku sebagai Sistem Informasi Jajanan Tradisional se-Karesidenan Kedu Berbasis Android Berdasarkan Kajian Folklor* telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : Rabu

tanggal : 1 Februari 2019

Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP. 196008031989011001
Ketua



Drs. Widodo, M.Pd.
NIP. 196411091994021001
Sekretaris



Drs. Bambang Indiatmoko, M.Si., Ph.D.
NIP. 195801081987031004
Penguji I



Eka Yuli Astuti, S.Pd., M.A.
NIP. 198007132006042003
Penguji II/Pembimbing I



Dr. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.
NIP 197208062005011002
Penguji III/Pembimbing II



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum.
196107041988031003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi yang berjudul *Aplikasi Jajajanku sebagai Sistem Informasi Jajanan Tradisional se-Karesidenan Kedu Berbasis Android Berdasarkan Kajian Folklor* benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan atau karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 29 November 2018



Arif Nugroho



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

1. They laugh at me because I'm different, I laugh at them because they're all the same (Kurt Cobain).
2. Bersuka citalah ketika berproses menuju puncak, dan merenunglah kembali ketika puncak telah kita tapaki.

Persembahkan

Skripsi ini penulis persembahkan

kepada

1. Ayah, ibu, kakak dan adik yang selalu mendukung, menyemangati, dan senantiasa mendoakan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
2. Bapak/Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa;
3. Almamater saya, Universitas Negeri Semarang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayahNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *Aplikasi Jajananku sebagai Sistem Informasi Jajanan Tradisional se-Karesidenan Kedu Berbasis Android Berdasarkan Kajian Folklor*. Skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Eka Yuli Astuti, S.Pd., M.A selaku dosen pembimbing I dan Dr. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti sehingga penulis skripsi ini dapat selesai dengan baik.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian.
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administratif, motivasi, serta pengetahuan dalam penulisan skripsi ini.
4. Semua Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah membimbing dalam perkuliahan sebagai bekal ilmu penulis nantinya.
5. Semua validator ahli yang telah membantu peneliti sehingga menghasilkan suatu output yang baik dan layak.
6. Semua responden yang telah memberikan informasi kepada peneliti dengan penuh kesabaran dan membantu selama proses penelitian.
7. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu mendukung dan mendoakan peneliti.

Demikian prakata yang dapat disampaikan. Untuk kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Penulis berharap semoga penelitian ini bermanfaat guna kemajuan dan perkembangan dalam ranah sastra maupun pendidikan.

Semarang, 29 November 2018



Arif Nugroho



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

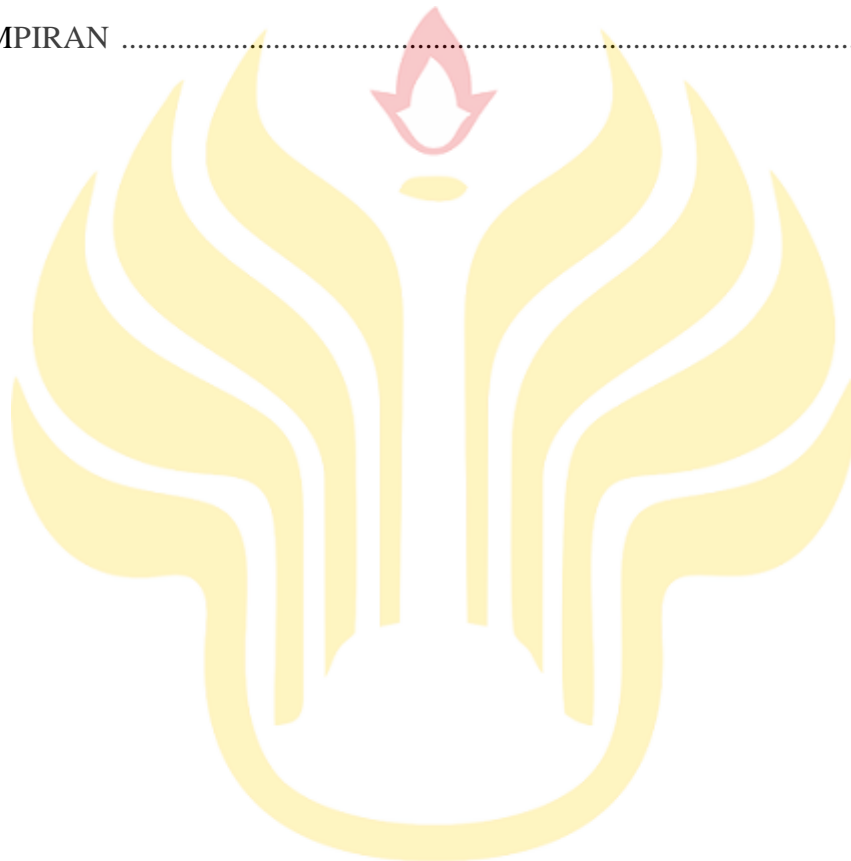
DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
SARI	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN KELULUSAN	v
PERNYATAAN	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9

3.2.3 Ahli	45
3.3 Teknik Pengumpulan Data	45
3.3.1 Wawancara	46
3.3.2 Angket Kebutuhan Mencakup Informasi Jajanan Tradisional dan Fitur Aplikasi Jajananku	47
3.3.3 Angket Validasi Desain arau Uji Ahli	47
3.4 Teknik Analisi Data	48
3.4.1 Teknik Analisis Data yang Visibel untuk Purwarupa (<i>prototype</i>)	48
3.5 Instrumen Penelitian	49
3.5.1 Pedoman Wawancara	49
3.5.2 Angket Kebutuhan	50
3.5.3 Angket Validasi atau Uji Ahli	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Jajanan yang Visibel dalam Aplikasi Jajananku Berdasarkan Kajian Folklor	53
4.1.1 Jajanan Berdasarkan Bahan Dasar	54
4.1.1.1 Jajanan Tradisional se-Karesidenan Kedu dengan Bahan Dasar Singkong	55
4.1.1.2 Jajanan Tradisional se-karesidenan Kedu dengan Bahan Dasar Ubi	102
4.1.1.3 Jajanan Tradisional se-karesidenan Kedu dengan Bahan Dasar Talas	105

4.1.1.4 Jajanan Tradisional se-Karesidenan Kedu dengan Bahan Dasar Kacang-Kacangan	107
4.1.1.5 Jajanan Tradisional se-Karesidenan Kedu dengan Bahan Dasar Jagung	112
4.1.1.6 Jajanan Tradisional se-Karesidenan Kedu dengan Bahan Dasar Beras Ketan	114
4.1.1.7 Jajanan Tradisional se-Karesidenan Kedu dengan Bahan Dasar Beras Jawa	163
4.1.1.8 Jajanan Tradisional se-Karesidenan Kedu dengan Bahan Dasar Gandum	180
4.2 Cara Kerja Prototipe Aplikasi Jajananku sebagai Sistem Informasi Jajanan Tradisional se-Karesidenan Kedu Berbasis Android Berdasarkan Kajian Folklor	183
4.2.1 Rancang Bangun Aplikasi Jajananku sebagai Sistem Informasi Jajanan Tradisional se-Karesidenan Kedu Berbasis Android Berdasarkan Kajian Folklor	183
4.2.2 Cara Pengoperasian Aplikasi Jajananku sebagai Sistem Informasi Jajanan Tradisional se-Karesidenan Kedu Berbasis <i>Android</i> Berdasarkan Kajian Folklor	188
4.3 Bentuk Prototipe Aplikasi Jajananku sebagai Sistem Informasi Jajanan Tradisional se-Karesidenan Kedu Berbasis Android Berdasarkan Kajian Folklor	197
BAB V PENUTUP	182

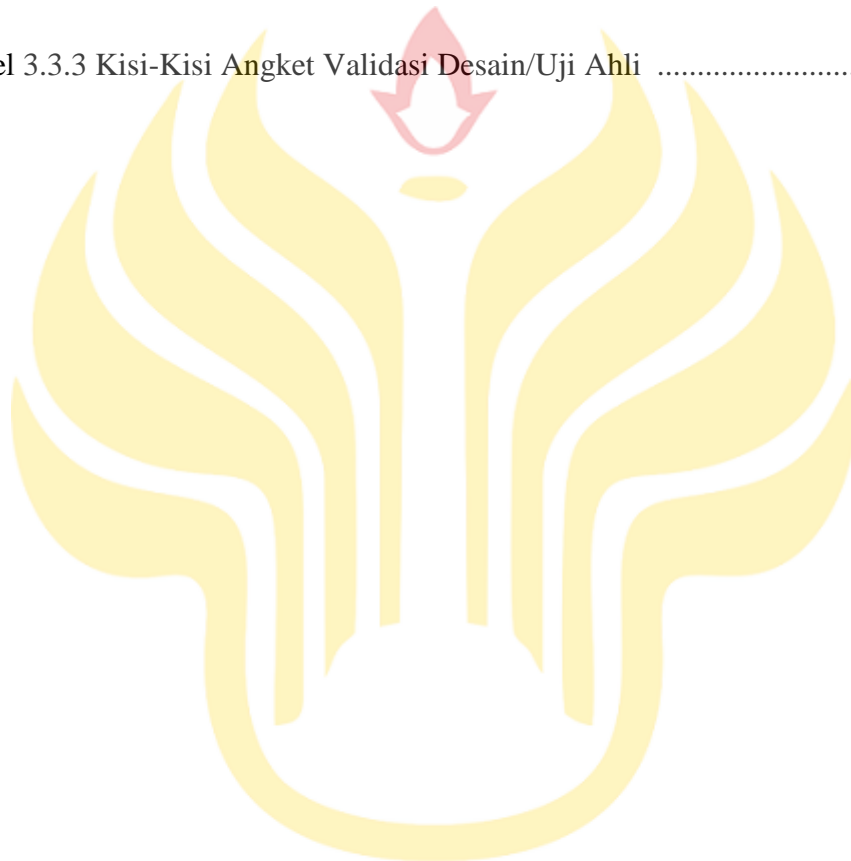
5.1 Simpulan	182
5.2 Saran	183
DAFTAR PUSTAKA	184
LAMPIRAN	207



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

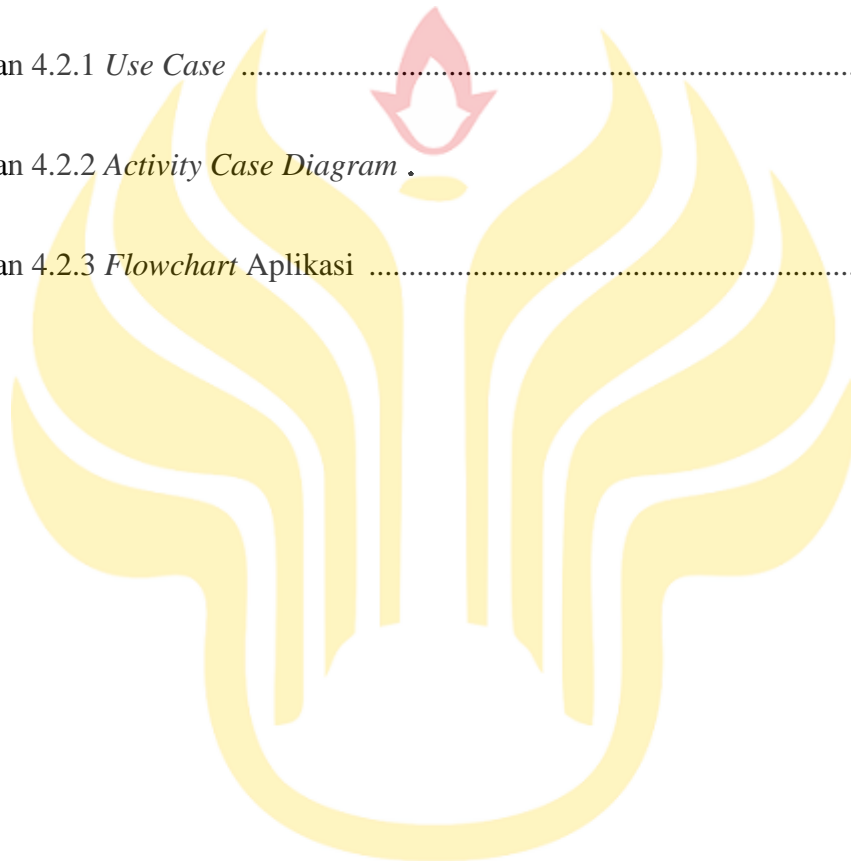
Tabel 3.3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	49
Tabel 3.3.2 Kisi-Kisi Tabel Angket Kebutuhan	50
Tabel 3.3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Desain/Uji Ahli	52



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.3 Bagan Kerangka Berfikir	38
Bagan 3.1 Tahapan Penelitian	43
Bagan 4.2.1 <i>Use Case</i>	186
Bagan 4.2.2 <i>Activity Case Diagram</i> .	187
Bagan 4.2.3 <i>Flowchart</i> Aplikasi	187



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Kacamata	55
Gambar 4.2 Thiwul	58
Gambar 4.3 Balung Kuwuk	61
Gambar 4.4 Pothil	63
Gambar 4.5 Gethuk Lindri	66
Gambar 4.6 Lanthing	68
Gambar 4.7 Geblek Purworejo	71
Gambar 4.8 Geblek Wonosobo	73
Gambar 4.9 Slondhok	75
Gambar 4.10 Opak	77
Gambar 4.11 Emping Jet	80
Gambar 4.12 Combro	83
Gambar 4.13 Combro Atos	86
Gambar 4.14 Bajingan	89
Gambar 4.15 Jenang Pathi Ganyong	91
Gambar 4.16 Jenang Delima	94

Gambar 4.17 Gembus/golak	97
Gambar 4.18 Cemplon	99
Gambar 4.19 Timus	102
Gambar 4.20 Criping Kimpul	105
Gambar 4.21 Lentho-lenthos	107
Gambar 4.22 Tempe Kemul	110
Gambar 4.23 Emping Jagung	112
Gambar 4.24 Sagon	114
Gambar 4.25 Opak Angin	117
Gambar 4.26 Rengginang	120
Gambar 4.27 Klepon	122
Gambar 4.28 Cithak	125
Gambar 4.29 Wajik	128
Gambar 4.30 Kresikan	130
Gambar 4.31 Kemplang Ireng	133
Gambar 4.32 Kemplang Putih	135
Gambar 4.33 Mendut	137

Gambar 4.34 Lemper	140
Gambar 4.35 Sengkulun	143
Gambar 4.36 Ondhe-Ondhe	145
Gambar 4.37 Ketan Bubuk	147
Gambar 4.38 Jenang Candhil	150
Gambar 4.39 Koci	153
Gambar 4.40 Jongkong	155
Gambar 4.41 Lompong	158
Gambar 4.42 Jipang Ketan	160
Gambar 4.43 Carabikang	163
Gambar 4.44 Arem-Arem	165
Gambar 4.45 Nagasari	168
Gambar 4.46 Lapis	170
Gambar 4.47 Apem	173
Gambar 4.48 Jenang Baning	175
Gambar 4.49 Peyek Kacang	178
Gambar 4.50 Dadar Gulung	180



Gambar 4.51 Tampilan Awal dan Menuju Pilih Bahasa	189
Gambar 4.52 Menu Utama Bahan Dasar	190
Gambar 4.53 Bahan Jajanan Berbahasa Indonesia dan Jawa	191
Gambar 4.54 Tampilan Jajanan Berbahan Dasar Beras Jawa dan Singkong	192
Gambar 4.55 Tampilan Deskripsi dan Cara Pembuatan Jajanan	194
Gambar 4.56 Urutan Tampilan Kembali	195
Gambar 4.57 Tampilan Awal Menu Menuju Tentang Aplikasi	196
Gambar 4.58 Tampilan Awal Masuk Aplikasi Jajananku	198
Gambar 4.59 Tampilan Menu Utama	199
Gambar 4.60 Tampilan Daftar Bahan Dasar Hingga Cara Pembuatan Jajanan	200

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Validasi Ahli Materi Boga	208
Lampiran 2 Angket Validasi Ahli Materi Folklor	210
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Media	212
Lampiran 4 Angket Pengumpulan Data Jajanan Tradisional Se-Karesidenan Kedu	220
Lampiran 5 Daftar Pertanyaan Wawancara Terarah	221
Lampiran 6 Dokumentasi	222
Lampiran 7 Daftar Responden	224
Lampiran 8 Daftar Perwakilan Pengumpul Data	227
Lampiran 9 Hasil Angket Kebutuhan Masyarakat	229
Lampiran 10 Hasil Angket Validasi Ahli Folklor	230
Lampiran 11 Hasil Angket Validasi Ahli Boga	232
Lampiran 12 Hasil Angket Validasi Ahli Prototipe Aplikasi	234
Lampiran 13 Hasil Prototipe Aplikasi Jajananku	236



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan jaman, gawai atau khususnya *smartphone* semakin diminati dan sebagian besar elemen masyarakat menggunakan perangkat tersebut. *Smartphone* yang semakin canggih mampu mengakses berbagai situs dalam internet, hal ini memudahkan masyarakat untuk mendapatkan segala macam informasi. Kemudahan-kemudahan ini memberikan dampak pada masyarakat pada umumnya dan khususnya pengguna *smartphone* baik positif maupun negatif. Dampak positif yang dapat kita rasakan adalah semakin mudahnya informasi didapatkan dan keringasan materi atau media yang hanya dimuat dalam satu genggam *smartphone*. Begitupun dampak negative menyertai dampak positif yang kita rasakan yaitu penyalahgunaan kemudahan dengan mengakses informasi-informasi yang tidak semestinya dan munculnya tindakan kriminal dengan motif baru dan semakin canggih.

Melihat dampak yang kita rasakan saat ini membuat peneliti ingin memanfaatkan kemudahan teknologi dengan baik, benar, dan bertanggungjawab. Salah satu cara pemanfaatan teknologi yang ingin diterapkan peneliti adalah dengan mengombinasikan dengan produk budaya. Indonesia dikenal memiliki keragaman budaya yang tersebar pada tiap-tiap daerah seperti tari-tarian, upacara adat, lagu daerah, peralatan tradisional, makanan tradisional, dan sebagainya. Salah satu produk budaya yang ingin peneliti kombinasikan dengan teknologi adalah makanan

tradisional. Setiap daerah memiliki makanan tradisional yang beragam jenisnya seperti makanan berat dan makanan ringan atau jajanan tradisional. Makanan berat sudah banyak yang mengetahui, namun untuk jajanan tradisional masih belum banyak diketahui oleh anak jaman sekarang atau sering disebut *kids jaman now*. Tidak hanya anak-anak, remaja dan dewasa pun ada yang tidak mengetahui secara mendetail mengenai jajanan tradisional Jawa Tengah bahkan di daerahnya masing-masing. Hal ini bisa dibuktikan dari angket yang peneliti sebarakan kepada 50 responden di Kota Semarang secara acak dan menunjukkan, bahwa 18 responden yang mengetahui agak mendetail, 27 responden tidak mengetahui, dan 5 responden dengan jawaban lain.

Melihat hasil angket yang telah peneliti dapatkan, peneliti yang berasal dari Kabupaten Temanggung ingin menggali informasi mengenai jajanan tradisional di daerah sekitar tempat tinggal peneliti dengan pertimbangan tertentu. Hasil penelitian nanti akan dijadikan materi yang dapat diakses menggunakan perangkat *smartphone*. Kemudian untuk menyesuaikan penelitian dengan bidang studi peneliti, ada dua bidang studi yang memungkinkan untuk dijadikan dasar penelitian berkaitan dengan makanan tradisional yaitu etnolinguistik dan folklor material. Kemudian melihat dari kebutuhan penelitian, maka peneliti memilih kajian folklor sebagai dasar penelitian. Adapun menurut Danandjaja (2007:182) dari sudut ilmu antropologi atau folklor makanan adalah fenomena kebudayaan, oleh sebab itu makan tidak hanya produksi organisme dengan kualitas-kualitas biokimia, dapat dikonsumsi oleh kelompok atau

organisasi hidup, dan untuk mempertahankan hidup mereka; melainkan bagi anggota setiap kolektif, makanan selalu ditentukan oleh kebudayaannya masing-masing. Agar makanan dapat dikonsumsi, perlu diperoleh dahulu persetujuan dan pengesahan dari kebudayaannya.

Makanan merupakan sebuah folklor bukan lisan sub kelompok material dan dari *genre* makanan rakyat karena dari bentuknya makanan bukanlah berbentuk lisan, tetapi cara pembuatannya diajarkan secara lisan. Biasanya meninggalkan bentuk materi atau artefak. Jajanan tradisional Jawa Tengah khususnya di Karesidenan Kedu merupakan makanan hasil produk budaya yang memiliki ciri khas tersendiri. Seperti *emping jet* khas Parakan, kabupaten Temanggung ini berbeda dengan *emping* lainnya. *Emping* identik dengan bahan dasar berupa mlinjo. Namun, *emping jet* ini adalah *emping* yang berbahan dasar singkong. Kemudian mengapa namanya adalah *emping jet*, ini disebabkan dalam proses pembuatannya juga berbeda dari *emping mlinjo*. *Emping mlinjo* bahan dasarnya adalah mlinjo yang dalam proses pembuatannya mlinjo digeprek hingga pipih dan lebar. Adapun *emping jet* dengan bahan dasar singkong/ketela ini proses pembuatannya adalah sebagai berikut: singkong dicuci hingga bersih dan dikupas dari kulitnya, kemudian digiling hingga halus, lalu adonan dibentuk menjadi *emping* dengan cara *dipejet*/dipencet sehingga menghasilkan bentuk yang pipih dan agak melebar, dan seterusnya hingga menghasilkan jajanan/camilan berupa *emping jet*. Dapat kita ketahui bahwa *emping jet* dapat dikaji dengan kajian folklor dari segi bahan dasar dan cara pembuatan.

Folklor dari segi bahan dasar makanan dan cara pengolahan lainnya secara singkat sebagai berikut. Makanan tradisional Jawa Tengah sangat beraneka ragam bahan dasarnya, seperti talas/*kimpul*, ketela/singkong, beras, beras ketan, jagung, kacang-kacangan, dan sebagainya. Masing-masing bahan dasar tersebut menghasilkan ragam jajanan, bahan utama berupa talas dikupas kulitnya kemudian diiris tipis; direndam air garam untuk menghilangkan getah yang menyebabkan rasa gatal; lalu direndam dalam bumbu seperti bawang putih, sari kunyit, garam, dan sedikit gula, lalu digoreng menghasilkan *criping kimpul*. Kemudian ada bahan baku berupa ketela, pertama ketela dikupas kulitnya, lalu dipotong-potong dadu, diberi bumbu berupa bawang putih dan garam, lalu digoreng hingga matang, dan menghasilkan *blanggreng*. Bahan lainnya seperti yang telah disebutkan, kemudian, setelah diolah juga menjadi makanan berikut: *balok, arem-arem, ketan bubuk, lopis, marning, ampyang, gula kacang, gethuk, wingko babad, jenang kudus, enting-enting*, dan sebagainya. Dapat kita ketahui bahwa jajanan juga dapat dikaji menggunakan kajian folklor.

Setelah didapatkan alasan yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, kemudian peneliti ingin membuat sebuah sistem informasi yang berkaitan dengan teknologi dan dapat memuat materi atau informasi mengenai jajanan tradisional dengan kajian folklor. Sistem informasi yang ingin peneliti buat adalah sebuah aplikasi berbasis *android* yang mudah diakses dan digunakan. Aplikasi *android* yang akan dibuat peneliti didukung oleh kebutuhan masyarakat yang menginginkan sebuah sistem

yang praktis dan bisa digunakan di manapun berada hanya dengan *smartphone*. Peneliti sebelumnya telah mengambil data kebutuhan masyarakat terhadap aplikasi berbasis *android* yang menghasilkan 48 responden membutuhkan, 1 responden tidak membutuhkan, dan 1 responden dengan jawaban lain.

Aplikasi berisikan jajanan maupun makanan tradisional sudah ada yang membuatnya, tetapi isi dari aplikasi yang dibuat hanya terbatas pada resep dan cara pembuatannya saja. Peneliti melakukan survey pada *playstor* untuk mencari aplikasi perbandingan dan hasilnya adalah tidak ditemukan aplikasi jajanan tradisional dengan kajian folklor. Peneliti mengambil sampel yaitu 20 aplikasi tentang jajanan tradisional untuk diteliti dan menghasilkan bahwa konten seluruhnya berisikan resep dan cara pembuatan saja. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi yang akan dibuat peneliti merupakan sebuah pembaruan. Aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan memiliki keunggulan dari aplikasi yang sudah ada. Berdasarkan kajian folklor isi atau muatan dalam aplikasi yang dikembangkan peneliti tidak hanya sebatas resep dan cara pembuatan, melainkan ada bahan baku utama, resep, cara pembuatan, cara penyajian, cara memakan, dan fungsi makanan. Informasi mengenai jajanan tradisional dapat dicari dengan internet dengan memasukkan kata kuncinya, tetapi informasi yang ada diinternet hanya dapat kita lihat jika kita mengetahui kata kuncinya. Kemudian, ketika kita mengetahui wujud suatu jajanan tetapi tidak mengetahui namanya, maka kita akan kesulitan dalam mencari informasi di internet. Melihat hal tersebut peneliti membuat sistem informasi mengenai jajanan tradisional

Jawa Tengah dan difokuskan pada Karesidenan Kedu berbasis *android* dengan ketersediaan bentuk visual berupa gambar beserta informasi tertulis dari jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu. Hal ini akan memudahkan masyarakat dalam menggali informasi jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu yang berdasarkan kajian folklor tanpa harus mengetahui kata kunci, karena pengguna aplikasi tinggal mencari informasi tersebut dengan melihat gambarnya maupun membaca nama jajanan yang telah tersedia dalam aplikasi dan akan muncul informasi tentang jajanan tersebut berdasarkan kajian folklor.

Uraian yang telah peneliti paparkan melatarbelakangi perancangan *Aplikasi 'Jajananku' sebagai Sistem Informasi Jajanan Tradisional se-Karesidenan Kedu Berbasis Android Berdasarkan Kajian Folklor*. Perancangan aplikasi ini didasari oleh kebutuhan masyarakat terhadap informasi mengenai jajanan tradisional Jawa Tengah. Peneliti melakukan pengembangan berupa membuat prototipe sistem informasi mengenai jajanan tradisional dalam sebuah aplikasi *android*. Sistem ini bertujuan agar masyarakat umum dan khususnya masyarakat Jawa Tengah dapat lebih mengenal dan mengetahui aneka ragam jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu. Sistem ini diwujudkan dalam sebuah aplikasi berbasis *android* dengan konsep dwibahasa, yaitu bahasa Jawa ragam ngoko dan bahasa Indonesia. Selain memuat informasi mengenai jajanan tradisional diharapkan aplikasi ini dapat memopulerkan bahasa Jawa dan sebagai salah satu wahana edukasi bagi masyarakat yang saat ini mulai meninggalkan bahasa Jawa dengan menggantinya dengan bahasa Indonesia.

Penggunaan bahasa Indonesia dalam aplikasi ini menjadi salah satu pilihan bahasa bagi pengguna aplikasi yang bukan pengguna bahasa Jawa, sehingga aplikasi ini dapat menjangkau tidak hanya lokal melainkan nasional. Aplikasi yang dibuat akan memuat informasi berupa bahan dasar, pengolahan makanan (resep makanan dan cara pemasakan), cara penyajian, dan fungsi jajanan tradisional (fungsi makanan sebagai ungkapan ikatan sosial, makanan sebagai ungkapan solidaritas kelompok, makanan dan ketegangan jiwa, simbolisme makanan dalam bahasa). Aplikasi ini dinamai Jajananku.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, permasalahan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Semakin banyak peminat/pengguna gawai khususnya *smartphone* oleh sebagian besar elemen masyarakat dan terdapat dampak positif maupun negatif dari penggunaan *smartphone*.
- 2) Indonesia memiliki produk budaya yang beragam, seperti tari-tarian, upacara adat, lagu daerah, peralatan tradisional, makanan tradisional, dan sebagainya yang tersebar di seluruh Indonesia.
- 3) Masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui informasi secara mendetail mengenai jajanan tradisional dibuktikan dengan membagikan angket untuk mengambil sample informasi kepada 50 responden secara acak.

- 4) Terbatasnya sarana informasi berupa aplikasi untuk masyarakat mengenai jajanan tradisional Jawa Tengah berbasis *android* berdasarkan kajian folklor.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, peneliti menentukan konsentrasi penelitian pada permasalahan, yaitu terbatasnya sarana informasi berupa aplikasi untuk masyarakat mengenai jajanan tradisional Jawa Tengah berbasis *android* berdasarkan kajian folklor. Penelitian ini nantinya akan terpusat pada informasi mengenai jajanan tradisional dengan dwibahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Jawa yang dimuat dalam sebuah sistem aplikasi dan terfokus pada daerah se-Karesidenan Kedu. Pembatasan data yang akan diteliti adalah 50 jajanan tradisional dengan perbandingan 3:2 yaitu 30 data jajanan akan diambil datanya di wilayah domisili peneliti dan 20 data sisanya diambil di wilayah lainnya dengan pembagian setiap wilayah akan diambil 4 data jajanan tradisional secara acak dan dengan pertimbangan tertentu. Pembuatan sistem aplikasi yang memuat informasi mengenai jajanan dan makanan tradisional berbahasa Indonesia dan Jawa ini akan memberikan referensi baru terhadap khasanah kebudayaan Jawa dan dapat digunakan sebagai wahana edukasi bahasa Jawa bagi masyarakat. Pengembangan dalam pembuatan aplikasi yang akan dilakukan oleh peneliti nantinya akan difokuskan pada terciptanya sistem aplikasi yang memuat informasi mengenai jajanan tradisional dengan dwibahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Jawa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Apa saja jajanan yang visibel dalam aplikasi Jajananku berdasarkan kajian folklor?
- 2) Bagaimana cara kerja prototipe aplikasi Jajananku sebagai sistem informasi jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu berbasis *android* berdasarkan kajian folklor?
- 3) Bagaimana bentuk prototipe aplikasi Jajananku sebagai sistem informasi jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu berbasis *android* berdasarkan kajian folklor?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan apa saja jajanan yang visibel dalam aplikasi Jajananku berdasarkan kajian folklor.
- 2) Mendeskripsikan cara kerja prototipe aplikasi Jajananku sebagai sistem informasi jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu berbasis *android* berdasarkan kajian folklor.
- 3) Mendeskripsikan bentuk prototipe aplikasi Jajananku sebagai sistem informasi jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu berbasis *android* berdasarkan kajian folklor?

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan bukan karena tanpa alasan, melainkan karena ingin memberikan kebermanfaatan bagi masyarakat. Sesuai dengan tujuan penelitian, maka penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun secara praktis.

1) Manfaat Teoretis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumbangan pemikiran di dunia kebahasaan, khususnya pada pembuatan aplikasi Jajananku dengan dwibahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Jawa di Jawa Tengah khususnya se-Karesidenan Kedu.
- b) Aplikasi ini dapat menambah pengetahuan dan dapat dijadikan referensi mengenai jajanan maupun makanan tradisional di Jawa Tengah khususnya se-Karesidenan Kedu.

2) Manfaat Praktis

a) Manfaat untuk masyarakat umum

Hasil pengembangan berupa produk aplikasi Jajananku dengan dwibahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Jawa, diharapkan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum sebagai salah satu sistem untuk mencari informasi mengenai macam-macam jajanan maupun makanan tradisional Jawa Tengah.

b) Manfaat untuk mahasiswa dan peneliti

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sejauh ini baru sampai tahap pembuatan produk. Oleh karena itu, memungkinkan kepada pihak lain seperti mahasiswa/peneliti lain yang ingin melakukan penelitian tindak lanjut dengan kajian yang berbeda bisa menggunakan produk ini sebagai bahan penelitian. Sehingga memperkaya khasanah penelitian dengan bidang masing-masing.

c) Manfaat bagi institusi

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat menjadi bagian penting bagi institusi dalam rangka penelitian dan pengembangan bidang teknologi dan dapat dimanfaatkan dengan baik kedepannya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Beberapa penelitian terkait dengan makanan dan aplikasi berbasis *android* terhadap penelitian makanan sebagai folklor dalam aplikasi berbasis *android*, antara lain: Fadhilah (2014), Tulalessy (2016), Anggara, dkk (2012), Ichwan (2013), Aristi, dkk (2016), Nurhayati, dkk (2013), Budi (2014), Susilantini (2014), Akbar, dkk (2014), Nashuha (2014), Chang (2012), Krishna(2015), Bhandge (2015), Ricky (2014), Bhargave (2013), Wurianto (2008).

Penelitian Fadhilah (2014) yang berjudul *Budaya Pangan Anak Singkong dalam Himpitan Modernisasi Pangan : Eksistensi Tradisi Kuliner Rasi (Beras Singkong) Komunitas Kampung Adat Cireundeu Leuwi Gajah Cimahi Selatan Jawa Barat*. Penelitian ini menghasilkan sistem budaya pangan (makanan) mencakup kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi makanan yang di dalamnya tersirat pemenuhan kebutuhan manusia-primer, sosial, budaya dalam rangka melangsungkan kehidupan serta meningkatkan kesejahteraan diri, keluarga, dan masyarakatnya, Tradisi kuliner berbasis pangan lokal merupakan bentuk kearifan lokal sebagai gambaran pola-pola hidup masyarakat yang mampu menghadirkan identitas kolektivitas dan representasi sosial budaya dalam mengkonsepkan makanan, fungsi

sosial makanan di tenggahhimpitan dan pengaruh modernisasi pangan dari budaya luar.

Persamaan penelitian Fadhilah dengan peneliti adalah mengkaji makanan dari segi folklore non lisan. Lalu, perbedaan penelitian Fadhilah dengan peneliti adalah penelitian Fadhilah membahas tentang tradisi Kuliner Rasi (Beras Singkong) khas masyarakat Kampung Cireundeu yang dipengaruhi oleh nilai-nilai (kepercayaan/kearifan) lokal baik dalam bentuk materiil, seperti : Tradisi upacara Seren Taun dan Upacara 1 Sura. Adapun, peneliti membahas informasi tentang jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu. Perbedaan penelitian kedua yaitu peneliti menggunakan sarana aplikasi android sebagai wadah dari informasi jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu.

Penelitian Tulalessy (2016) yang berjudul *Sagu Sebagai Makanan Rakyat Dan Sumber Informasi Budaya Masyarakat Inanwatan: Kajian Folklor Non Lisan*. Tulisan ini memberi gambaran bahwa suo (sagu) yang merupakan makanan pokok masyarakat budaya Inanwatan secara khusus, tetapi juga masyarakat Transmisi budaya yang dituturkan secara lisan dengan leksikon-leksikon kesaguan dari turun-temurun secara tradisional telah membuat sebuah tradisi yang membentuk pengetahuan kuliner dan juga budaya masyarakatnya yang ternyata merupakan suatu tradisi lisan. Transmisi lisan tentang cara mengolah bahan sagu sampai menjadi aneka kuliner seperti Papeda, sagu lempeng, sagu forna, sagu apatar, adalah bentuk produk

makanan rakyat dari sebuah aktivitas tuturan secara lisan, tetapi juga sebagai sumber informasi kebudayaan kolektifnya.

Persamaan penelitian Tulalessy dengan peneliti adalah mengkaji makanan dari segi folklore non lisan, mulai dari bahan makanan, cara pengolahan, dan hasil pengolahannya. Penelitian Tulalessy dan peneliti bertujuan untuk memaparkan konsep makanan rakyat sebagai sumber informasi budaya yang dipandang dari parameter folklore non lisan.

Lalu, perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah penelitian Tulalessy membahas tentang sagu) yang merupakan makanan pokok masyarakat budaya Inanwatan. Adapun, peneliti membahas informasi tentang jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu. Perbedaan penelitian kedua yaitu penelitian Tulalessy hanya membahas seputar makanan berbahan dasar sagu, sementara peneliti menggunakan sarana aplikasi android sebagai wadah dari informasi jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu.

Penelitian Anggara, dkk (2012) berjudul *Aplikasi Resep Masakan Daerah dengan Web Service dan Facebook API Berbasis Android*. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi resep makanan daerah di Android menggunakan web service dan Facebook. Mahasiswa bisa mencoba resep-resep dari berbagai daerah yang ada di Indonesia, selain banyak ragamnya masakan daerah di Indonesia dan dapat sharing resep melalui account facebook yang dimiliki.

Persamaan penelitian Anggara, dkk dengan peneliti adalah penelitian yang dilakukan menghususkan tentang resep makanan. Perbedaan penelitian Anggara dengan peneliti adalah penelitian Anggara pembuatannya berbasis *Web Servise dan Facebook API Berbasis Android*. Adapun peneliti membuat aplikasi berbasis Android. Perbedaan lainnya adalah penelitian Anggara sasaran yang ditujukan hanya untuk mahasiswa yang memiliki account facebook, adapun peneliti untuk semua kalangan. Perbedaan yang terakhir adalah penelitian Anggara mencakup semua resep masakan daerah Indonesia, adapun peneliti hanya se-karesidenan Kedu.

Penelitian Ichwan (2013) berjudul *Perancangan Aplikasi Resep Masakan Khas Jawa Berbasis Android*. Penelitian ini meneliti aplikasi resep masakan khas Jawa bersifat *read only* dan berisi tentang resep-resep masakan dari provinsi Banten, Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur dan Yogyakarta, yang memudahkan bagi pengguna untuk mencoba resep khas Jawa.

Persamaan penelitian Ichwan dengan peneliti adalah sama-sama menginformasikan mengenai resep makanan. Penelitian ini juga menggunakan aplikasi berbasis Android untuk wadah dari semua informasi resep makanan.

Perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah, penelitian yang dilakukan oleh Budi mencakup daerah provinsi Banten, Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur dan Yogyakarta. Adapun peneliti hanya mencakup daerah se-Karesidenan Kedu, yaitu Temanggung, Magelang, Wonosobo, Purworejo, dan Kebumen.

Selanjutnya, penelitian Ichwan membahas tentang makanan besar saja. Adapun, peneliti lebih mendalami tentang jajanan tradisional dengan kajian folklor.

Penelitian Aristi, dkk (2016) berjudul *Pengembangan Aplikasi Resep Masakan Khas Tradisional Berbasis Android dengan Metode Rapid Application Development (Rad)*. Penelitian ini dibangun suatu aplikasi *smarthphone* berbasis android. Aplikasi berbasis android ini dapat memfasilitasi pemilihan individu untuk melakukan jenis makanan berdasarkan pada kategori provinsi.

Persamaan penelitian Aristi dengan peneliti adalah sama-sama menginformasikan mengenai resep makanan. Penelitian ini juga menggunakan aplikasi berbasis Android untuk wadah dari semua informasi resep makanan.

Perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah, penelitian yang dilakukan oleh Aristi mengetahui resep makanan khas tradisional di setiap provinsi yang ada di seluruh Indonesia. Adapun peneliti hanya mencakup daerah se-Karesidenan Kedu, yaitu Temanggung, Magelang, Wonosobo, Purworejo, dan Kebumen. Selanjutnya, penelitian Aristi membahas tentang makanan besar saja. Adapun, peneliti lebih mendalami tentang jajanan tradisional dengan kajian folklor. Perbedaan terakhir adalah penelitian Aristi menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* untuk pengembangannya untuk mengurangi kebutuhan yang berkaitan dengan biaya dan berfokus pada waktu untuk penyelesaiannya. Adapun peneliti metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan desain yang digunakan adalah desain penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*.

Penelitian Nurhayati, dkk (2013) yang berjudul *Inventarisasi Makanan Tradisional Jawa Serta Alternatif Pengembangannya*. Penelitian ini mempunyai tiga tujuan penelitian, yaitu: (1) Menyusun inventarisasi secara terperinci mengenai makanan tradisional Jawa di Kabupaten Bantul yang meliputi: (a) Jenis-jenis makanan tradisional yang terdapat di 27 pasar tradisional Kabupaten Bantul, (b) Cara pengolahan makanan tradisional, (c) Aspek ekonomis makanan tradisional, dan (d) Dokumentasi makanan tradisional yang terdapat di 27 pasar tradisional Kabupaten Bantul. (2) Tujuan yaitu Menyusun prototype buku mengenai makanan tradisional di Kabupaten Bantul, dan (3) Menyusun alternatif pengembangan makanan tradisional yang terdapat di 27 pasar tradisional Kabupaten Bantul agar lebih bernilai ekonomi. Jenis penelitian ini adalah penelitian survey dengan metode deskriptif.

Hasil penelitian Berdasarkan survey yang dilakukan di 11 pasar tradisional kabupaten Bantul, diidentifikasi sejumlah 46 jenis makanan tradisional. Bahan utama yang paling banyak digunakan untuk membuat makanan tradisional adalah singkong (27%), kemudian tepung beras (22%), dan ketan (15%). Makanan tradisional di kabupaten Bantul, berdasarkan cara pengolahannya dapat dikategorisasikan menjadi empat, yaitu: (1) dikukus, (2) digoreng, (3) dibakar, dan (4) direbus.

Persamaan penelitian Nurhayati, dkk dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang informasi makanan tradisional Jawa Tengah dengan menggunakan kajian folklor. Adapun, perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah penelitian Nurhayati, dkk data yang dijadikan penelitian hanya di Pasar daerah Bantul saja. Adapun,

peneliti mencari informasi tentang makanan tradisional di pasar tradisional, pedagang jajanan, dan masyarakat ahli atau pembuat jajanan se-Karesidenan Kedu. Penelitian mengenai inventarisasi makanan ini selain mengumpulkan informasi mengenai makanan, juga membuat buku yang di dalamnya berisi informasi dari makanan tersebut. Adapun, peneliti membuat sebuah aplikasi android yang di dalamnya berisi informasi mengenai makanan secara lebih detail.

Penelitian Budi (2014) berjudul *Mie Des Kuliner Tradisional Pundong, Bantul, Yogyakarta*. Penelitian ini meneliti salah satu kuliner dari Yogyakarta, yaitu Mie Des. Penelitian ini menjelaskan tentang latar belakang munculnya Mie Des. Selain itu, penelitian ini juga menghasilkan kandungan gizi, bahan, cara pengolahan, cara penyajian, resep pembuatan makanan, dan manfaat bagi tubuh.

Persamaan penelitian Budi dengan peneliti adalah pada penelitian ini hanya meneliti dan fokus pada satu makanan saja, yaitu Mie Des dengan menggunakan kajian folklor, penelitian ini membahas cara pembuatan makanan, bahan dasar makanan, cara pengolahan, dan cara penyajian. Adapun peneliti juga membahas menggunakan kajian folklor dengan fokus jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu mengenai cara pembuatan makanan, fungsi makanan, dan bahan dasar makanan.

Perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah, penelitian yang dilakukan oleh Budi hanya mencakup daerah Pundong, Bantul, dan Yogyakarta, adapun peneliti mencakup daerah se-Karesidenan Kedu. Selanjutnya, penelitian Budi membahas tentang satu makanan saja, adapun peneliti lebih mendalami tentang jajanan

tradisional. Perbedaan lainnya, yaitu peneliti menciptakan aplikasi yang bertujuan untuk memuat informasi tentang jajanan tradisional. Perbedaan yang terakhir adalah dari metode yang digunakan. Penelitian Budi menggunakan adalah deskriptif kualitatif. Adapun peneliti metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan desain yang digunakan adalah desain penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*.

Penelitian Susilantini (2014) berjudul *Kuliner Tradisional Jawa Dalam Serat Centhini*. Penelitian ini menemukan suatu identitas kuliner Jawa yang ternyata sudah ditulis dalam Serat Centhini. Identitas bangsa dari kuliner yang terdapat dalam naskah Jawa. Dengan maraknya warung-warung yang menjajakan masakan khas, boleh dikatakan bahwa kuliner Jawa adalah potensi lokal yang mempunyai prospek di bidang ekonomi produktif.

Persamaan penelitian Susilantini dengan peneliti adalah pada penelitian ini meneliti kuliner tradisional yang ada di dalam Serat Centhini dengan menggunakan kajian folklor, penelitian ini membahas cara pembuatan makanan, fungsi makanan, dan bahan dasar makanan. Adapun peneliti juga membahas menggunakan kajian folklor mengenai cara pembuatan makanan, fungsi makanan, dan bahan dasar makanan. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah penelitian Susilantini data yang diperoleh di Serat Centhini, adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti mencakup daerah se-Karesidenan Kedu. Selanjutnya, penelitian Susilantini membahas tentang semua makanan, adapun, peneliti lebih mendalami tentang jajanan

tradisional. Perbedaan lainnya, yaitu peneliti menciptakan aplikasi yang bertujuan untuk memuat informasi tentang jajanan dan jajanan tradisional.

Penelitian Akbar, (2014) berjudul *Pembuatan Aplikasi Layanan Pesan Antar Makanan Pada Sistem Operasi Android*. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi layanan pesan antar makanan dengan mobile device yang menyediakan proses pemesanan menu makanan restoran yang bertujuan untuk mempermudah dan mengoptimalkan layanan pesan antar makanan pada restoran. Menu makanan dilengkapi dengan tampilan gambar dan daftar harga yang sesuai dengan jenis makanan yang tersedia. Proses pengiriman makanan dilakukan secara manual oleh kurir yang bertugas. Dengan demikian pelanggan yang menggunakan sistem ini dapat lebih mudah melakukan proses pemesanan serta dapat menghemat biaya.

Persamaan penelitian Akbar, dkk dengan peneliti adalah membuat sebuah aplikasi pada android yang mengkhususkan tentang makanan. Adapun, perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah penelitian Muhammad lebih pada bagaimana rancangan dan cara pembuatan aplikasi android, adapun, peneliti lebih mendalami tentang isi yang ada dalam aplikasi tersebut. Perbedaan lainnya yaitu ada pada isi yang dimuat dalam aplikasi. Penelitian milik Muhammad, dkk menciptakan aplikasi yang bertujuan untuk layanan pesan antar makanan. Adapun, peneliti sendiri memuat informasi tentang jajanan tradisional secara lebih detail.

Penelitian Nashuha (2014) yang berjudul *Aplikasi Resep Masakan Indonesia Berbasis Android*. Penelitian ini menghasilkan Aplikasi Resep Masakan Indonesia

berbasis Android. Aplikasi ini dilengkapi dengan kelengkapan masakan dari 34 provinsi di Indonesia dan dengan informasi yang terdapat di dalamnya, yaitu resep, kandungan gizi, efek negatif dan positif serta khasiat bumbu dan sayuran.

Persamaan penelitian Nashuha dengan peneliti adalah sama-sama membuat aplikasi tentang makanan. Lalu, perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah penelitian Nashuha membahas tentang resep masakan di Indonesia. Adapun, peneliti membahas informasi tentang jajanan tradisional menggunakan kajian folklor. Pembahasan penelitian ini pun berbeda, penelitian ini lebih membahas bagaimana cara pembuatan aplikasi android. Adapun, peneliti lebih membahas pada folklor pada jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu.

Penelitian Chang (2012) berjudul *Food Fight: A Social Diet Network Mobile Application*. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang berguna untuk memberikan informasi makanan-makanan yang sehat untuk tubuh. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang bertujuan untuk diet sehat. Aplikasi ini dibuat untuk memberikan informasi dengan makanan-makanan yang sehat yang diperlukan oleh tubuh.

Persamaan penelitian Chang dengan peneliti ini adalah membuat sebuah aplikasi pada android yang mengkhususkan tentang makanan. Adapun, perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah penelitian Chang lebih pada makanan sehat yang dibutuhkan untuk orang diet, seperti berapa asupan buah yang dibutuhkan per hari, dan berapa gram sayuran yang dibutuhkan untuk tubuh kita. Adapun peneliti sendiri

memuat informasi tentang jajanan tradisional secara lebih detail, seperti latar belakang sebuah makanan, cara memasak, dan sebagainya.

Penelitian Krishna, dkk (2015) yang berjudul *Automated Food Ordering System*. Penelitian ini menghasilkan Aplikasi yang membahas tentang desain & pelaksanaan sistem pemesanan makanan otomatis dengan real time untuk restoran. Sistem ini menggunakan alat data nirkabel akses ke server. Aplikasi android di ponsel pengguna akan memiliki semua rincian menu. Detail pesanan dari pelanggan mobile secara nirkabel diperbarui dalam database pusat dan kemudian dikirim ke dapur dan kasir masing-masing. Pemilik restoran dapat mengelola modifikasi menu dengan mudah. Aplikasi wireless pada perangkat mobile menyediakan sarana kenyamanan, meningkatkan efisiensi dan akurasi untuk restoran dengan menghemat waktu, dan mengurangi kesalahan manusia.

Persamaan penelitian Krishna dengan peneliti adalah sama-sama membuat aplikasi yang berbasis android tentang makanan. Lalu, perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah penelitian Krishna membahas tentang aplikasi untuk pemesanan makanan di restoran-restoran. Aplikasi ini bekerjasama dengan beberapa restoran untuk menampilkan semua menu yang ada di restoran sehingga pembilanya hanya tinggal mengklik dan mememesannya sesuai restoran yang dipilih. Adapun, peneliti membahas informasi tentang jajanan dan makanan tradisional menggunakan kajian folklore.

Penelitian Bhandge, dkk (2015) yang berjudul *A Proposed System for Touchpad Based Food Ordering System Using Android Application*. Penelitian ini menghasilkan Aplikasi yang membahas tentang desain & pelaksanaan sistem pemesanan makanan otomatis. Sistem yang diusulkan akan melacak pesanan dengan cepat. Aplikasi ini menerapkan sistem pemesanan makanan untuk berbeda jenis restoran, di mana pengguna akan membuat pesanan atau memilih makanan sesuai pesanan dengan satu kali klik saja. Penerapan sistem ini akan dilakukan dengan menggunakan aplikasi android untuk Tablet PC. Ke depannya akan dikembangkan dengan menggunakan database JAVA, Android dan MySQL backend.

Persamaan penelitian Bhandge, dkk dengan peneliti adalah sama-sama membuat aplikasi yang berbasis android tentang makanan. Lalu, perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah penelitian Bhandge, dkk membahas tentang aplikasi untuk pemesanan makanan di restoran-restoran. Adapun, peneliti membahas informasi tentang jajanan tradisional menggunakan kajian folklore. Aplikasi ini akan dikembangkan dengan menggunakan database JAVA, Android dan MySQL backend. Adapun peneliti hanya memfokuskan pada android.

Penelitian Ricky (2014) berjudul *Mobile Food Ordering Application using Android OS Platform*. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pemesanan makanan berbasis Android untuk pelanggan dan kurir pengguna, dan website untuk restoran dan user admin. Kesimpulan dari penelitian ini adalah untuk membantu pelanggan dalam membuat pesanan mudah, untuk memberikan detail informasi yang

dibutuhkan oleh pelanggan, untuk membantu restoran dalam menerima pesanan, dan untuk membantu kurir saat melakukan pengiriman.

Persamaan penelitian Ricky (2014) dengan peneliti adalah membuat sebuah aplikasi pada android yang mengkhususkan tentang makanan. Adapun, perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah penelitian Ricky lebih pada bagaimana aplikasi ini membantu pelanggan dalam membuat pesanan dengan mudah, untuk memberikan detail informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan, untuk membantu restoran dalam menerima pesanan, dan untuk membantu kurir saat melakukan pengiriman. Peneliti lebih pada informasi tentang jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu dan informasi pada makanan tersebut berdasarkan kajian folklor. Perbedaan lainnya, yaitu ada pada isi yang dimuat dalam aplikasi. Penelitian milik Ricky menciptakan aplikasi yang bertujuan untuk layanan pesan antar makanan. Adapun, peneliti sendiri memuat informasi tentang jajanan tradisional secara lebih detail.

Penelitian Bhargave (2013) berjudul *Digital Ordering System for Restaurant Using Android*. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi Digital Hotel Manajemen yang mengintegrasikan banyak sistem hotel industri seperti Pengurutan Sistem *Kitchen Order Ticket* (KOT), Sistem *Billing*, Pelanggan sistem *Relationship Management* (CRM) bersama-sama. Solusi integrasi ini dapat menambah atau memperluas perangkat lunak sistem hotel di setiap ukuran dari lingkungan jaringan hotel. Sistem ini meningkatkan kualitas dan kecepatan layanan. Sistem ini juga meningkatkan daya tarik tempat untuk berbagai macam pelanggan. Sistem ini

memberikan biaya yang efisien dan kesempatan untuk memberikan pelanggan berupa layanan pribadi di mana mereka dapat memilih sesuai apa yang mereka inginkan, ketika mereka menginginkannya. Sistem ini menggunakan aplikasi *android* untuk Tablet PC. Ujung depan akan dikembangkan menggunakan *JAVA Android* dan *back end* akan bekerja pada *MySQL database*.

Persamaan penelitian Bhargave dengan peneliti adalah membuat aplikasi android. Adapun, perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah Bhargave membuat aplikasi dengan muatan pengurutan sistem pemesanan tiket makan atau *Kitchen Order Ticket* (KOT), sistem *Billing* atau sistem pembayaran, sistem pelanggan atau *Customer Relationship Management* (CRM) dalam satu aplikasi. Peneliti membuat aplikasi dengan muatan tentang informasi jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu secara mendetail.

Penelitian Wurianto (2008) berjudul *Aspek Budaya Pada Tradisi Kuliner Tradisional Di Kota Malang sebagai Identitas Sosial Budaya (Sebuah Tinjauan Folklore)*. Penelitian ini menghasilkan kuliner tradisional dikonsepsikan sebagai gambaran kompleksitas antara pola-pola hidup masyarakat yang mampu menghadirkan identitas kolektivitas dan representasi sosial budaya berbasis tata boga baik dalam mengonsepsikan makanan, fungsi sosial makanan, cara memperoleh makanan, cara mengolah makanan dan cara menyajikan makanan. Dengan demikian ada keterkaitan antara identitas sosial budaya, representasi sosial budaya, pola konsumsi dan produksi serta terdapatnya latar belakang regulasi dalam menyepakati

produk budaya yang berupa kuliner tradisional, serta klasifikasi kuliner sebagai identitas sosial budaya yang mampu meningkatkan taraf kehidupan bermasyarakat. Keanekaragaman olahan makanan rakyat melalui tradisi kuliner masyarakat menunjukkan pola-pola kesamaan hidup dalam interaksi sosial, sehingga secara lokal indigenous menggambarkan kearifan lokal pangan yang menginformasikan keadaan taraf atau tingkat tata kehidupan sehat, sosial, religi, dan inisiatif-inisiatif lokal.

Persamaan penelitian Wiryanto dengan peneliti adalah mengkaji makanan dengan kajian folklore, dan sama-sama menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Adapun, perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah peneliti lebih pada mencari informasi tentang jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu dengan kajian folklor, adapun Wiryanto meneliti beberapa peristiwa dalam peringatan siklus daur hidup manusia yang berkaitan dengan penyediaan bahan makanan, pengolahan dan penyajian. Perbedaan lainnya adalah penelitian Wiryanto masih berupa penelitian deskriptif kualitatif, adapun peneliti menggunakan desain pengembangan RND yang dikembangkan dalam sebuah aplikasi android.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, maka penelitian mengenai aplikasi Jajananku sebagai sitem informasi jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu berbasis *android* berdasarkan kajian folklor belum pernah dilakukan. Penambahan informasi berupa bahan dasar, pengolahan makanan (resep makanan dan cara pemasakan), cara penyajian, dan fungsi jajanan tradisional (fungsi makanan sebagai ungkapan ikatan sosial, makanan sebagai ungkapan solidaritas kelompok, makanan dan ketegangan

jiwa, simbolisme makanan dalam bahasa) dalam aplikasi ini memiliki manfaat untuk penggunaannya.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teoretis merupakan konsep dasar yang akan dipakai dalam penelitian ini. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain: makanan sebagai folklor, sistem informasi berbasis android.

2.2.1 Makanan Sebagai Folklor

Dalam sub bab ini akan dijelaskan beberapa pengertian, antara lain: (1) makanan tradisional, (2) folklor, (3) Makanan sebagai Folklor sebagai berikut.

2.2.1.1 Makanan Tradisional

Menurut Rochani (2007: 6-8) makanan tradisional adalah makanan yang berasal dari suatu daerah tertentu yang memberikan ciri khas pada suatu daerah. Makanan tradisional sering disajikan pada acara-acara yang masih memberikan kesan adanya unsur adat, misalnya: acara pernikahan, acara khitanan; upacara adat, misalnya sedekah laut, pesta panen, dan lain-lainnya; dan upacara keagamaan.

Makanan tradisional banyak macamnya yang dikelompokkan dalam 3 kelompok, pertama adalah kue kering. Kue/makanan tradisional yang kering adalah makanan yang tidak mengandung air atau dengan kadar air yang sangat sedikit. Makanan tradisional yang kering biasanya dimasak dengan cara digoreng dengan minyak atau dengan cara dioven/dipanggang. Ciri khasnya dapat bertahan lama dan tidak cepat

basi. Contoh makanan/kue kering, yaitu: ampyang, satru, kembang goyang, kripik kentang, rengginang, nastar, keripik singkong, emping, keripik pisang, dan pastel.

Kedua, makanan kue basah. Makanan atau kue basah adalah makanan yang disajikan dalam keadaan basah/kandungan airnya banyak. Biasanya dimasak dengan cara direbus dan dikukus. Makanan/kue basah biasanya tidak tahan lama, sehingga cepat basi. Contoh makanan yang termasuk kue basah ialah: wajik, apem, mendut, klepon, jenang, dan serabi.

Ketiga, makanan/kue gorengan. Makanan/kue gorengan adalah makanan yang pengolahannya dengan cara digoreng dengan minyak goreng. Makanan ini tentu lebih tahan lama jika dibandingkan dengan makanan atau kue basah. Macam-macam makanan atau kue gorengan ialah: tahu petis, pisang goreng, mendoan, rolade, bakwan, singkong goreng, dan tahu susur.

Makanan tradisional tersebut menambah aneka macam kue yang ada di Indonesia karena tiap-tiap daerah memiliki jenis makanan/kue tersendiri yang merupakan ciri khas dari daerah tersebut.

Adapun makanan yang akan dimuat dalam aplikasi Jajananku adalah jajanan khas Jawa Tengah yang terfokus di Karesidenan Kedu dengan pembatasan 50 jajanan tradisional.

2.2.1.2 Pengertian Folklor

Danandjaja (2007: 1) menjelaskan kata folklor adalah pengindonesiaan kata Inggris *folklore*. Kata itu adalah kata majemuk, yang berasal dari dua kata dasar *folk*

dan *lore*. Dundes (dalam Danandjaja 2007: 1) mengutarakan *folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial, dan kebudayaan, sehingga dapat dibedakan dengan kelompok-kelompok lainnya. Folklor adalah karya agung masa lalu, baik lisan maupun tertulis yang amat berharga bagi generasi mendatang (Endraswara, 2009: 28). Ciri-ciri pengenal 13 itu dapat bermacam-macam, namun yang lebih penting lagi adalah bahwa mereka telah memiliki suatu tradisi, yakni kebudayaan yang telah mereka warisi turun-temurun, sedikitnya dua generasi yang dapat mereka akui menjadi milik bersama. Danandjaja (2007: 1-2) menyimpulkan *folk* adalah sinonim dengan kata kolektif, yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik atau kebudayaan yang sama, serta mempunyai kesadaran kepribadian sebagai kesatuan masyarakat, sedangkan *lore* yaitu sebagian kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat. Folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, diantara kolektif macam apa saja secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak, isyarat, atau alat pembantu pengingat.

Ada bermacam-macam folklor, antara lain:

1. Folklor Lisan

Danandjaja (2007: 21) menjelaskan folklor lisan adalah folklor yang berbentuk memang murni lisan. Bentuk-bentuk (*genre*) folklor yang termasuk ke dalam kelompok besar ini adalah sebagai berikut. 1) Bahasa rakyat (*folk speech*),

Danandjaja (2007: 22-27) membagi bentuk-bentuk folklor Indonesia yang termasuk dalam kelompok bahasa rakyat adalah: (a) logat (*dialect*) bahasa Nusantara, (b) slang/*cant*, (c) sirkumlokusi, (d) cara pemberian nama pada seseorang, (e) gelar kebangsawanan, (f) bahasa bertingkat, (g) onomatipoetis, dan (h) onomatis. 2) Ungkapan Tradisional, Danandjaja (2007: 28-30) membagi ungkapan tradisional atau peribahasa dibagi menjadi empat golongan sebagai berikut. (a) Peribahasa yang sesungguhnya, (b) Peribahasa yang tidak lengkap kalimatnya, (c) Peribahasa perumpamaan (d) Ungkapan–ungkapan yang mirip peribahasa. 3) Pernyataan Tradisional Pernyataan tradisional, di Indonesia lebih terkenal dengan nama teka-teki, adalah pernyataan yang bersifat tradisional dan mempunyai jawaban yang 16 tradisional pula. Pernyataan dibuat sedemikian rupa, sehingga jawabannya sukar, bahkan seringkali juga baru dapat dijawab setelah mengetahui lebih dahulu jawabnya (Danandjaja, 2007: 33). 4) Puisi Rakyat, Danandjaja (2007: 46) menerangkan kekhususan genre folklor lisan ini adalah bahwa kalimatnya tidak berbentuk bebas (*free phrase*) melainkan berbentuk terikat (*fix phrase*). 5) Cerita Prosa rakyat Bascom (dalam Danandjaja 2007: 50-83) membagi cerita prosa rakyat dalam tiga golongan besar, yaitu: a) *Mite*, b) *Legenda*, c) *Dongeng*. 6) Nyayian Rakyat, Brunvand (dalam Danandjaja, 2007: 141) menjelaskan nyanyian rakyat adalah salah satu *genre* atau bentuk folklor yang terdiri dari kata-kata dan lagu, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional, serta banyak mempunyai varian.

2. Folklor Sebagian Lisan

Danandjaja (2007: 153) menjelaskan folklor sebagian lisan adalah folklor yang bentuknya merupakan campuran unsur lisan dan unsur bukan lisan. Folklor sebagian lisan dibagi menjadi dua, sebagai berikut. 1) Kepercayaan Rakyat, Danandjaja (2007:153) menerangkan kepercayaan rakyat atau yang sering kali juga disebut “takhayul” adalah kepercayaan yang oleh orang berpendidikan Barat dianggap sederhana bahkan pandir, tidak berdasarkan logika, sehingga secara ilmiah tidak dapat dipertanggungjawabkan. 2) Permainan Rakyat, Danandjaja (2007: 171) menerangkan permainan rakyat termasuk dalam kategori folklore karena kegiatan ini perolehannya melalui warisan lisan. Berdasarkan sifat permainan, maka permainan rakyat dapat dibagi menjadi dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding.

3. Folklor Bukan Lisan

Danandjaja (2007: 181-182) menerangkan makanan rakyat sebagai folklor bukan lisan. Makanan ditinjau dari sudut antropologi dan folklor merupakan fenomena kebudayaan, oleh karena itu makanan bukanlah sekadar produksi organisme hidup, termasuk juga mempertahankan hidup mereka, melainkan bagi anggota setiap kolektif, makanan selalu ditentukan oleh kebudayaan masing-masing. Danandjaja (2007: 184-187) menerangkan dalam kegiatan memperoleh makanan sering pula diiringi dengan upacara kepercayaan/ keyakinan/ keagamaan baik yang bersifat sekadarnya maupun yang semarak. Tujuan penyajian makanan dapat untuk orang

hidup, tetapi dapat juga untuk roh, roh pribadi yang masih hidup, roh leluhur, roh halus lainnya, dewa, Tuhan, maupun roh jahat. Foster dan Andreson (dalam Danandjaja 2007: 187) mengklasifikasikan secara simbolis makanan dapat berupa empat ungkapan, yakni (a) ikatan sosial, (b) solidaritas kelompok, (c) makanan dan ketegangan jiwa, dan (d) simbolisme makanan dalam bahasa.

2.2.1.3 Makanan Tradisional Bagian Folklor Bukan Lisan Jenis Material

Makanan merupakan folklor bukan lisan. Dilihat dari sudut ilmu antropologi atau folklore makanan merupakan fenomena kebudayaan, oleh karena itu makan bukanlah sekedar produksi organisme dengan kualitas-kualitas biokimia, yang dapat dikonsumsi oleh organisasi hidup, termasuk juga untuk mempertahankan hidup mereka, melainkan bagi anggota setiap kolektif, makanan selalu ditentukan oleh kebudayaannya masing-masing. Agar suatu makanan dapat dikonsumsi, perlu diperoleh cap persetujuan dan pengesahan dari kebudayaannya (Danandjaja, 2007: 182). Salah satu ciri-ciri utama pengenal folklor adalah penyebaran dan pewarisannya dilakukan dari mulut ke mulut atau melalui tutur/lisan, disebarkan relatif tetap atau dalam bentuk standar. Disebarkan di antara lokasi tertentu dalam waktu yang cukup lama, ada dalam bentuk versi-versi, bersifat anonim, menjadi milik bersama (Danandjaja, 2007: 3-4). Istilah makanan rakyat dengan makanan tradisional agak mempunyai perbedaan. Makanan tradisional, termasuk di dalamnya adalah makanan tradisi keraton, yaitu makanan yang diproduksi untuk dimakan oleh raja dan para kerabat keraton. Ada perbedaan sifat yang menonjol antara makanan rakyat dengan

makanan tradisional keraton itu. Makanan rakyat bersifat sederhana, apa adanya secara penyajian, sementara makanan tradisional keraton pemilihan bahan dan penyajian sangat diperhatikan. Bila ditilik dari ciri-ciri pengenal tersebut, maka makanan rakyat maupun makanan tradisional keraton termasuk ke dalam folklor (Endraswara, 2013: 135-136). Istilah makanan tradisional dipilih dalam tulisan ini karena mempunyai cakupan makna yang lebih luas.

1. Cara Memperoleh Makanan

Seperti disebutkan di atas, cara memperoleh makanan tradisional adalah dari tanaman yang bisa langsung dipilih atau diolah dulu melalui pengolahan khusus. Dalam tulisan ini akan membahas tentang makanan tradisional yang diperoleh dari pengolahan. Adapun bentuk-bentuk pengolahan makanan tradisional adalah proses pemasakan dan peragian (fermentasi), direndam air garam atau dibungkus dengan abu dan garam atau bahkan batu bata dan garam. Pada proses pemasakan pada makanan tradisional Jawa dikenal cara-cara digodhog atau direbus, didang atau dikukus, digoreng, dogangsa (digoreng dengan minyak yang sangat sedikit), disangrai (digoreng tidak dengan minyak atau dengan pasir), diti, dibakar, dipanggang, dan didepok atau ditumbuk (Endraswara, 2013: 136).

Adapun makanan yang dihasilkan dari peragian adalah tape ketela pohon, tape beras ketan, dan pembuatan tempe bengkuk, tempe gembus, tempe dhele, tempe bungkil, dan tempe bongkreng. Makanan yang dihasilkan dari proses pemasakan direbus adalah gedhang godhog atau pisang rebus, kacang godhog atau kacang tanah

rebus, dhele godhog atau kedelai rebus, tela godhog atau ketela rebus, serta semua umbi-umbian yang direbus. Makanan yang dihasilkan dari pengukusan adalah nasi jagung yang dimasak menggunakan dandang dan kenceng kemudian dikukus dengan kukusan pembuatan bothok, pepes, dan pelas. Pemasakan yang menggunakan proses digoreng adalah aneka masakan berbentuk gorengan, sedangkan makanan yang diproses dengan digangsa, yaitu tumis/oseng-oseng, untuk pembuatan makanan yang diproses dengan disangrai adalah kerupuk, kacang, jagung, dan masih banyak cara pengolahan lainnya.

2. Cara Pengolahan Makanan

Menurut Levi-Strauss dalam (Kontcaraningrat, 1980: 212) dalam (Danandjaja, 2007: 184) dalam bukunya yang berjudul *Mythologique I: Le Cru et le Cuit [Metologi I: Yang Mentah dan Yang Masak]* (1964) bahwa manusia secara universal mengolah makanannya, walaupun seringkali ia juga menyukai makanan yang masih mentah, namun di antara menunya itu selalu ada yang dimasak, atau diolah lebih dahulu. Selanjutnya iapun mengatakan bahwa makanan manusia secara keseluruhan dapat digolongkan menjadi 3 jenis, yakni: melalui proses pemasakan; melalui proses peragian; dan makanan yang masih mentah, dalam arti bebas dari salah satu cara pengolahan. Pada saat mempelajari makanan suatu bangsa yang perlu diperhatikan adalah resep-resep makanan yaitu bahannya, cara pembuatannya, dan cara menyajikannya.

3. Cara Penyajian

Danandjaja (2007: 186) cara penyajian makanan dapat bersifat sederhana, tetapi dapat juga bersifat megah. Tujuan penyajian makanan dapat untuk orang hidup, tetapi dapat juga untuk roh orang mati, roh pribadi yang masih, roh leluhur, roh halus lainnya, dewa, Tuhan, roh jahat.

Cara penyajian makanan untuk sehari-hari adalah sederhana, sedangkan untuk pesta atau upacara adalah lebih rumit, bahkan sering kali juga lebih sedap untuk dipandang daripada dimakan. Dari cara menyajikan makanan dapat juga dijadikan ukuran mengenai taraf perkembangan dari kebudayaan suatu suku bangsa.

4. Fungsi Makanan

Danandjaja (2007: 187) jenis makanan mempunyai arti simbolik, dalam arti mempunyai arti sosial, agama, dan lain-lain. Arti sosial dalam arti mempunyai fungsi kemasyarakatan seperti untuk mempererat kesatuan desa, memperkuat kedudukan golongan tertentu dalam masyarakat, membedakan status golongan berdasarkan perbedaan seks, usia, kasta, dan lain-lain. Menurut Foster dan Anderson dalam (Danandjaja, 2007: 187) secara simbolis makanan sedikitnya dapat berupa empatungkapan, yakni: (a) ikatan sosial, (b) solidaritas kelompok, (c) makanan dan ketegangan jiwa, (d) simbolisme makanan dalam bahasa.

2.2.2 Sistem Informasi Berbasis Android

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan (Hutahaean, 2014: 8).

Sistem informasi adalah cara yang terorganisir untuk mengumpulkan, memasukkan, dan memroses data dan menyimpannya, mengelola, mengontrol dan melaporkannya sehingga dapat mendukung perusahaan atau organisasi untuk mencapai tujuan (Tantra, 2012: 2)

Android (/ˈæn.drɔɪd/; an-droyd) adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet (Wikipedia, 2017). Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan Enterprise dalam bukunya yang berjudul *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android* bahwa *android* adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet (Enterprise, 2015: 1). Antarmuka pengguna Android umumnya berupa manipulasi langsung, menggunakan gerakan sentuh yang serupa dengan tindakan nyata, misalnya menggesek (*swiping*), mengetuk (*tapping*), dan mencubit (*pinching*) untuk memanipulasi objek di layar, serta papan ketik virtual untuk menulis teks. Selain perangkat layar sentuh, Google juga telah mengembangkan android TV untuk televisi, Android Auto untuk mobil,

dan Android Wear untuk jam tangan, masing-masing memiliki antarmuka pengguna yang berbeda.

2.3 Kerangka Berfikir

Penelitian ini berdasarkan potensi dan masalah yang berada di tengah masyarakat terkait dengan kelestarian jajanan tradisional Jawa Tengah. Berdasarkan observasi awal, banyak masyarakat khususnya generasi muda yang tidak mengetahui secara mendetail informasi mengenai jajanan tradisional Jawa Tengah. Penelitian pendahulu memberikan informasi terbatas hanya pada daerah yang tidak terlalu luas, sistem pemesanan, resep, dan cara pembuatan saja. Selain permasalahan terkait kurangnya sarana informasi yang memadai, didapatkan potensi dalam penelitian ini sebagai landasan. *Android* memiliki potensi dan peluang yang besar untuk membantu memecahkan masalah kurangnya sarana sistem informasi mengenai jajanan tradisional yang didapatkan masyarakat Jawa Tengah dan masyarakat umum.

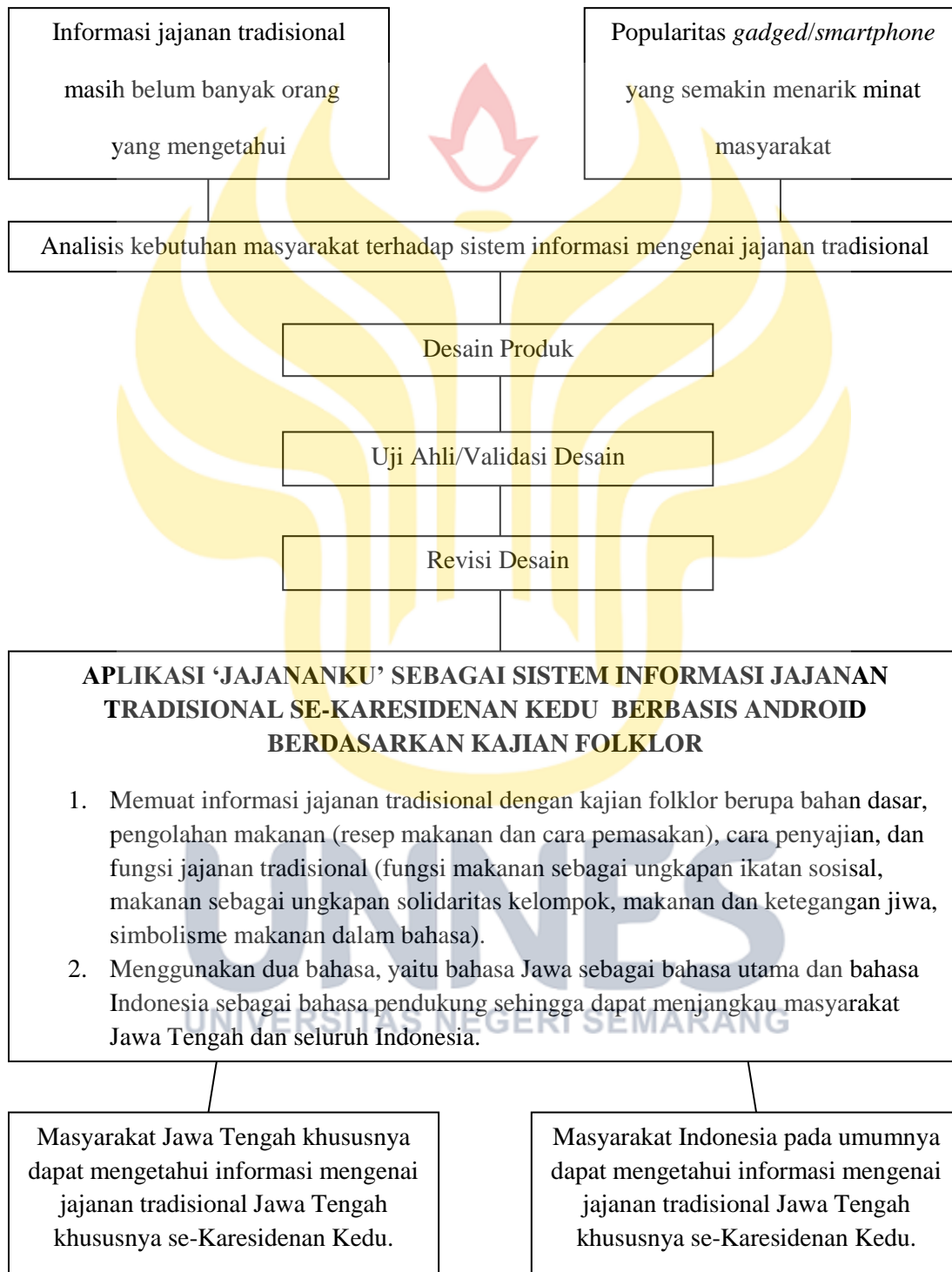
Media pembantu dalam pemberian informasi mengenai jajanan tradisional Jawa Tengah khususnya se-Karesidenan Kedu sangat diperlukan untuk mengatasi masalah kurangnya informasi mendetail di masyarakat. Aplikasi Jajananku sebagai sistem informasi jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu berdasarkan kajian folklor merupakan sebuah aplikasi yang berjalan pada *android* dan berisi informasi mendetail mengenai jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu dengan berdasarkan kajian folklor dan menggunakan dwibahasa, yaitu bahasa Jawa dan bahasa Indonesia. Keberadaan Aplikasi Jajananku sebagai sistem informasi jajanan tradisional se-

Karesidenan Kedu berdasarkan kajian folklor diharapkan dapat membantu masyarakat baik masyarakat asli Jawa Tengah maupun luar Jawa Tengah yang ingin mengetahui informasi mengenai jajanan tradisional Jawa Tengah khususnya se-Karesidenan Kedu dengan lebih mudah. Aplikasi ini juga diharapkan dapat membantu terjaganya kelestarian dan kepopuleran jajanan tradisional Jawa Tengah sehingga tidak tergeser dan kalah populer dengan jajanan cepat saji. Hal tersebut disebabkan, informasi mengenai jajanan tradisional Jawa Tengah khususnya se-Karesidenan Kedu dimuat dalam aplikasi ini dan masyarakat generasi muda dapat mengetahui lebih mudah dan dapat memproduksi jajanan tradisional sesuai yang mereka inginkan. Kerangka berfikir tersebut dapat divisualisasikan pada bagan berikut.

A large, faint watermark of the UNNES logo is centered on the page. It features a stylized yellow flame or sunburst shape above the text 'UNNES' in a bold, blue, sans-serif font, with 'UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG' in a smaller, blue, sans-serif font below it.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Bagan 2.3 Bagan Kerangka Berfikir



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Terdapat lima puluh macam jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu yang dikaji berdasarkan kajian folklor dan visibel kemudian telah diolah sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat dimuat dalam aplikasi Jajananku. Cara kerja aplikasi Jajananku dapat dengan mudah dijalankan oleh pengguna dan alur rancang bangun sesuai dengan harapan penyusun sekaligus peneliti, sehingga tidak menyulitkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi Jajananku. Aplikasi Jajananku dapat diakses oleh *platform android* minimal pada sdk *Ice Cream Sandwich* (ICS) dan berukuran 4Mb. Aplikasi ini berisikan informasi mengenai jajanan tradisional berdasarkan kajian folklor dan bentuk dari aplikasi Jajananku sesuai dengan sasaran peneliti yaitu terciptanya aplikasi Jajananku sebagai sistem informasi jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu berbasis *android* berdasarkan kajian folklor.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, maka saran untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

Jajanan yang termuat dalam aplikasi Jajananku masih terbatas yaitu hanya lima puluh (50) jajanan tradisional se-Karesidenan Kedu. Jajanan berbahan dasar kacang-kacangan, gandum, jagung, dan talas masih sedikit dan perlu ditambah lagi agar materi semakin lengkap.

Perlu diadakan penelitian lanjutan untuk menambah daftar jajanan dan tidak hanya terfokus pada Karesidenan Kedu, tetapi juga pada wilayah lainnya baik region local maupun nasional.

Perlu diadakan penelitian lanjutan untuk mengembangkan purwarupa (*prototipe*) aplikasi Jajananku sehingga dapat berjalan dengan lebih optimal dan bisa menambahkan data dengan otomatis dengan sistem penyaring data dari pengguna dan dapat diolah menjadi data valid sehingga dapat memperkaya muatan informasi yang berguna untuk masyarakat lainnya.

Daftar pustaka

- Akbar, Mohammad, dkk. 2014. *Pembuatan Aplikasi Layanan Pesan Antar Makanan Pada Sistem Operasi Android*. TRANSMISI. 16(4). 170-174.
- Anggara, Norman, dkk. 2012. *Aplikasi Resep Masakan Daerah dengan Web Service dan Facebook API Berbasis Android*. Salatiga: Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik – Edisi Revisi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aristi, Widya Mariska, dkk. 2016. *Pengembangan Aplikasi Resep Masakan Khas Tradisional Berbasis Android dengan Metode Rapid Application Development (RAD)*. Medan: Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknik Harapan Medan.
- Bhandge, Kirti. 2015. *A Proposed System for Touchpad Based Food Ordering System Using Android Application*. International Journal of Advanced Research in Computer Science & Technology. 3 (1). 70-72.
- Bhargave, Ashutosh. 2013. *Digital Ordering System for Restaurant Using Android*. International Journal of Scientific and Research Publications. 3 (4). 1-7.
- Budi, Noor Sulisty. 2014. *Mie Des Khas Kuliner Tradisional Pundong, Bantul, Yogyakarta*. Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta. Jantra. 9(1). 29-38.
- Chang ,Tony. 2012. *Food Fight: A Social Diet Network Mobile Application*. Universitas California.
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia - Cet. VII*. Jakarta: Kreatama.
- Endraswara, Suwardi. 2009. *Metodologi Penelitian Folklor*. Yogyakarta: MedPress.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Folklor Nusantara: Hakikat, Bentuk, Dan Fungsi*. Yogyakarta : Ombak (Anggota IKAPI).
- Enterprise, Jubilee. 2015. *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo (Anggota IKAPI).
- Fadhilah, Amir. 2014. *Budaya Pangan Anak Singkong dalam Himpitan Modernisasi Pangan : Eksistensi Tradisi Kuliner Rasi (Beras Singkong) Komunitas Kampung Adat Cireundeu Lewi Gajah Cimahi Selatan Jawa Barat*. Al-Turāš. XX(1). 13-30.

- Hutahaean, Jeperson. 2014. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ichwan, Nur Barik, dkk. 2013. *Perancangan Aplikasi Resep Masakan Khas Jawa Berbasis Android*. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Krishna, Patel.M. dkk. 2015. *Automated Food Ordering System*. International Journal of Engineering Research and Development (IJERD). 2278-067(X). 41- 45.
- Nashuha, Akromul Hakim. 2014. *Aplikasi Resep Masakan Indonesia Berbasis Android*. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nurhayati, Endang. Dkk. 2003. berjudul *Inventarisasi Makanan Tradisional Jawa Serta Alternatif Pengembangannya*. Penelitian Guru Besar. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ricky, Michael Yosep. 2014. *Mobile Food Ordering Application using Android OS Platform*. Jakarta. Computer Science Department. School of Computer Science. Bina Nusantara University. 68 (00041). 1-8.
- Rochani, Siti. 2007. *Cara Membuat Kue Serabi*. Jakarta : Ganeca Exact.
- Susilantini, Endah. 2014. *Kuliner Tradisional Jawa dalam Serat Centhini*. Jantra. 9(1). 81-92.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tantra, Rudi. 2012. *Manajemen Proyek Sistem Informasi*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Tulalessy, D, Quin. 2016. *Sagu Sebagai Makanan Rakyat Dan Sumber Informasi Budaya Masyarakat Inanwatan: Kajian Folklor Non Lisan*. MELANESIA: Jurnal Ilmiah Kajian Sastra dan Bahasa. 01(1). 85-91.
- Wikipedia. *Android (sistem operasi)*. [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)). Diunduh pada tanggal 10 Juli 2017.
- Wurianto, Arif Budi. 2008. *Aspek Budaya Pada Tradisi Kuliner Tradisional Di Kota Malang sebagai Identitas Sosial Budaya (Sebuah Tinjauan Folklore)*. Malang: Universitas Negeri Malang.