

Aplikasi Pembelajaran Sloka Dalam Kitab Suci *Bhagavad Gita* Berbasis Android

¹Machudor Yusman, ²Made Widhiyana, dan ³I Made Sadwika Hare

^{1,3}Jurusan Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Lampung

²Jurusan Ilmu Hukum, Fakultas Hukum Universitas Lampung

^{1,2,3} Jalan Soemantri Brojonegoro No.1 Gedung Meneng, Bandar Lampung, Provinsi Lampung, Indonesia

e-mail : machudor.yusman@fmipa.unila.ac.id, made.widhiyana@gmail.com, imadesadwika97@gmail.com

Abstract — *Bhagavad Gita Devata Song, is one of the Vedas. He often refers to it as the fifth veda, the Pancamo Veda. It is not clear why it was named so, because when viewed from the aspect of the codification of the Hindu religious scriptures called the Vedas, it is traditionally called Vedic chess. Structurally the content of the Bhagavad-gita is more focused and is a collection of the previous Vedas. This is one step in the development of the history of thinking in Hinduism. The Bhagavad-gita appears as part of the Mahabharata which consists of 18 parvas, and 700 slokas. Learning the Bhagavad Gita is a necessity that must be carried out by Hindu students. Every day, even every time students should take their time to learn to read the Bhagavad Gita. A good learning process is a learning process that can make it easier for students to understand the Bhagavad Gita material being taught. In this study, the information provided by the application includes an understanding of the Bhagavad Gita, the contents of the verse from the Bhagavad Gita, assistance on how to read the sloka properly and correctly according to the existing recommendations. This system provides interactive information in the form based on videos on how to recite the verse Bhagavad Gita, as well as the contents of the verse and its translation.*

Keywords: Application; Bhagavad Gita; Information; Sloka.

1. PENDAHULUAN

Teknologi komputer telah meningkat pesat pada saat ini dan telah membuat perubahan dalam gaya hidup manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong adanya pembaharuan dalam penerapan proses pembelajaran. Dengan penggunaan teknologi ini, manusia dengan mudah mendapatkan sumber informasi dari berbagai penjuru dunia dan dapat terhubung dengan individu ataupun kelompok dengan cakupan global. Salah satu imbas dari perkembangan teknologi dan informasi adalah *Smartphone*. Saat ini teknologi informasi yang sedang berkembang dan banyak digunakan untuk mencari informasi adalah *smartphone*. *Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan menyerupai komputer.[1]

Agama adalah ajaran kehadiran Tuhan, yang terkandung dalam kitab suci yang turun temurun di wariskan oleh suatu generasi ke generasi dengan tujuan untuk memberi tuntunan dan pedoman hidup bagi manusia agar mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat, yang didalamnya meliputi unsur kepercayaan kepada kekuatan yang selanjutnya menimbulkan respon emosional. Ada beberapa alasan yang melatarbelakangi manusia untuk memiliki agama, karena agama merupakan sumber moral, karena agama merupakan petunjuk kebenaran. Maka dari itu Tuhan merupakan aspek esensial dalam setiap agama. Kata “*Bhagavad*” berarti Tuhan atau Tuhan yang Maha atau *Bhagavan* dalam Bahasa sansekerta. Sedangkan “*Gita*” berarti nyanyian. Jadi *Bhagavad Gita* berarti nyanyian tuhan atau *Kidung*, suci, karena dinyanyikan oleh *Bhagavan Sri Krishna* sendiri. [2]

Himpunan sabda suci Tuhan Yang Maha Esa disebut *Veda*, dan bentuknya berupa syair-syair yang indah disebut *Mantra*. *Veda* bagaikan seorang ibu yang membimbing mereka yang beriman untuk memperoleh kemakmuran, panjang umur kehidupan yang penuh semangat kerja, kemasyuran, kekayaan dan kemuliaan. *Sloka* merupakan sejenis puisi yang mengandung ajaran, biasanya terdiri dari 4 (empat) larik atau berirama

yang mengandung sampiran dan isi. *Bhagavad Gita* hendaknya dipahami, diterima, dan dirasakan sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh yang menyabdakan *Bhagavad Gita* itu yaitu Shri Krishna. *Bhagavad Gita* adalah merupakan pengetahuan suci yang abadi, diajarkan oleh Sri Krishna sebagai Awatara Wisnu kepada umat manusia. Ajaran itu diajarkan berulang dari jaman ke jaman, bila dunia mengalami kegelapan, dimana manusia melupakannya, dan adharma merajalela di dunia ini, demi untuk kesucian jiwa dan kesempurnaan hidup. *Bhagavad Gita* menekankan pada Tuhan atau Sang Hyang Widhi sebagai Mahadewa yang menciptakan dunia ini. Membaca *Bhagavad Gita* dapat memberi berkah dan kebahagiaan yang besar pada jiwa kita. [3].

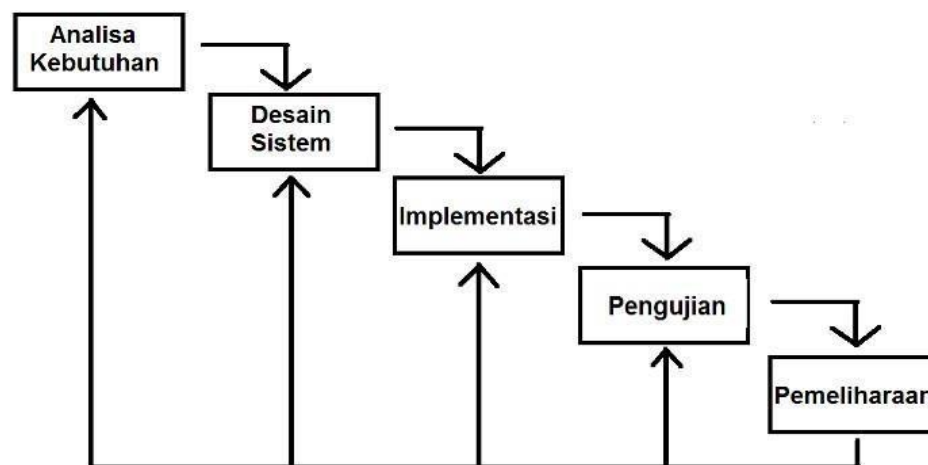
Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi maka penulis bertujuan mengembangkan sebuah aplikasi *Bhagavad Gita* yang bisa menampilkan berupa teks, dan video sehingga penghafalan *Sloka Bhagavad Gita* menjadi lebih mudah dipelajari. Aplikasi yang dikembangkan hanya untuk digunakan pada *smartphone* dengan minimal Sistem Operasi Android 5.0 (*Lollipop*), karena android versi 5.0 memiliki antarmuka lebih ringan dari sistem operasi sebelumnya, sehingga lebih nyaman dan memungkinkan kerja lebih cepat. Dalam aplikasi yang dikembangkan memiliki antarmuka yang menarik sehingga *user* dapat tertarik dan mudah saat mengoperasikannya. Aplikasi pembelajaran *Sloka* dalam kitab suci *Bhagavad Gita* berbasis *Android* menitikberatkan pada teknik membaca *Bhagavad Gita*. Pengembangan sebuah Aplikasi Pembelajaran *Sloka* dalam *Bhagavad Gita* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran yang mudah, praktis dan menarik untuk dipelajari. [4].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode berisi uraian tentang cara menjalankan penelitian. Pada bagian ini ditulis cara memperoleh data, algoritma atau rumusan yang digunakan dalam penelitian atau cara mengolah data, dan cara mengevaluasi/menilai hasil penelitian. Metode yang sudah umum tidak perlu dituliskan secara detail, tetapi cukup merujuk ke buku acuan. Prosedur penelitian harus dituliskan dalam bentuk kalimat berita, bukan kalimat perintah.

2.1. Kerangka Penelitian

Pada penelitian ini, metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Waterfall* yang merupakan salah satu metode dalam *System Development Life Cycle* (SDLC) yang mempunyai ciri khas pengerjaan setiap fase dalam *Waterfall* harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya. Metode *Waterfall* adalah metode yang menggambarkan pendekatan secara sistematis dan juga berurutan (*step by step*) pada sebuah pengembangan perangkat lunak [5]. Tahapan Metode *Waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode *waterfall*

2.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mencari dan mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan penelitian ini melalui tahapan beberapa proses pengumpulan data, yaitu:

a. Studi Pustaka

Pada tahap studi pustaka data dikumpulkan melalui berbagai literatur seperti pada buku, jurnal, internet, dan dokumen yang berkaitan dengan penelitian ini. Selanjutnya data yang telah dikumpulkan disusun menjadi basis aturan yang digunakan dalam sistem

b. Observasi

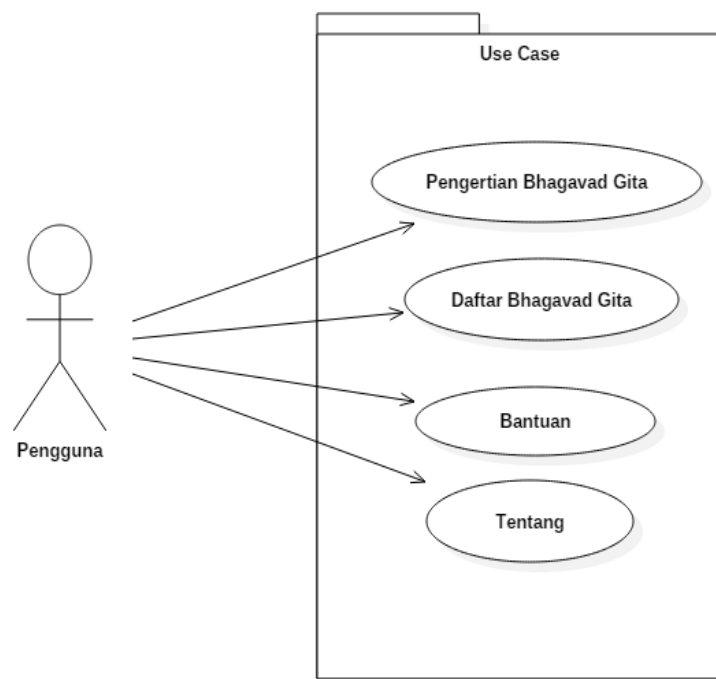
Pada tahap observasi pengumpulan data dilakukan secara langsung dalam pembuatan sistem. Data-data yang dibutuhkan dalam metode observasi dipakai untuk pembuatan aplikasi *Pembelajaran Sloka Dalam Bhagavad Gita* berbasis android.

2.3. Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan adalah analisis yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna dalam melakukan *Fitness*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa banyak pelaku *Fitness* masih memiliki masalah-masalah seperti Kurangnya pengetahuan tentang bagaimana cara membaca *Sloka* dalam Kitab Suci *Bhagavad Gita*

2.3. Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam melakukan upaya penyelesaian masalah yang telah diidentifikasi, maka dibuat sistem sesuai dengan kebutuhan yang ada. Kebutuhan sistem telah dibuat ke dalam modul – modul *Use Case Diagram* [6]. *Use Case Diagram* Sistem Pakar Penyakit Kambing ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Use case diagram.

Gambar 2 memiliki 1 level user yaitu:

- a) Pengguna adalah *user* yang mengakses aplikasi *Sloka Bhagavad Gita*. Pengguna dapat memilih pengertian *Bhagavad Gita*, juga dapat memilih *Adhyaya* untuk kemudian ditampilkan cara membaca *Sloka* dengan media video juga arti dari *Sloka* tersebut, dan menampilkan menu bantuan, dan menampilkan menu tentang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

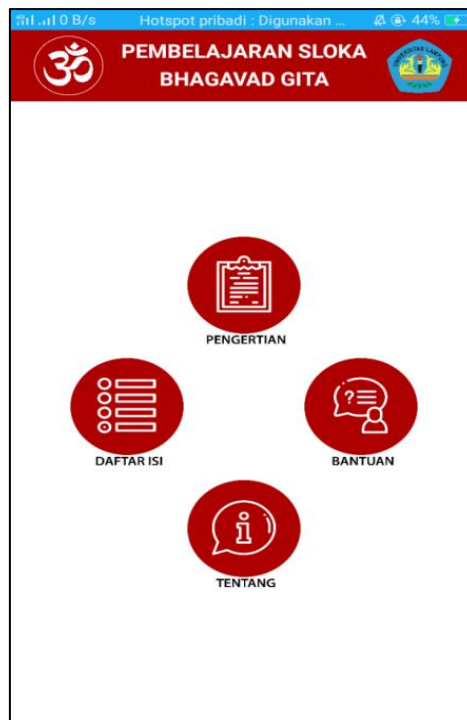
Aplikasi *Sloka Bhagavad Gita* adalah sistem yang dibangun guna mempermudah umat agama hindu untuk mempelajari bagaimana cara membaca *Sloka Bhagavad Gita* dengan cara yang baik dan juga benar.

Dalam pengembangannya, Aplikasi ini dibangun menggunakan kerangka kerja Android yang kode program ditulis menggunakan IDE MIT Inventor 2. Laptop Asus ROG Zephyrus G15 RTX 3070 dengan sistem operasi Windows 10 untuk membantu proses pengembangan sistem. Database Firebase digunakan untuk menyimpan semua data *Sloka* yang berada dalam hosting. Untuk mendesain tampilan antarmuka menggunakan perangkat lunak Corel Draw.

3.2. Pembahasan

Tahapan Implementasi dilakukan setelah tahapan desain selesai. Implementasi pada sistem ini menggunakan pengujian *Black Box Testing* dengan 2 jenis pengujian, yaitu Pengujian Fungsional dan Pengujian Non Fungsional. Pengujian pada aplikasi pembelajaran *Sloka* dalam *Bhagavad Gita*.

Halaman menu ini berisikan tentang informasi dari berbagai jenis menu yang ada pada aplikasi *Sloka Bhagavad Gita*. Disini terdapat beberapa menu yaitu menu pengertian *Bhagavad Gita*, daftar *Sloka Bhagavad Gita*, menu bantuan, dan menu tentang. Pada bagian ini pengguna dapat memilih menu pengertian *Bhagavad Gita* untuk memahami lebih lanjut tentang *Bhagavad Gita* itu sendiri.



Gambar 3. Menu utama

3.2.1. Tampilan Menu Pengertian *Bhagavad Gita*

Gambar 4 menunjukkan tampilan halaman menu Pengertian *Bhagavad Gita* dimana aplikasi akan menampilkan pengertian tentang *Bhagavad Gita*, Seperti asal mulanya, bagaimana cara menyanyikan, dan hal-hal lain yang terkait dengan *Bhagavad Gita*.



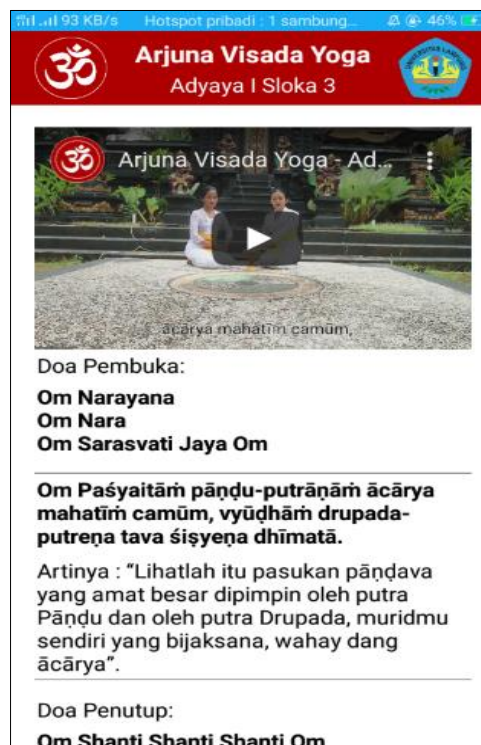
Gambar 4. Menu pengertian

3.2.2. Tampilan Halaman Menu Daftar *Sloka*

Pada gambar 5 merupakan tampilan halaman menu yang berisi berbagai daftar *Sloka* yang ada pada kitab suci *Bhagavad Gita*. Terdapat 6 adhyaya pada kitab suci *Bhagavad Gita* yang setiap adhyaya berisikan berbagai macam *Sloka* yang jika dipilih akan menampilkan informasi berupa video dan audio visual tentang bagaimana cara membaca *Sloka Bhagavad Gita* secara baik dan benar seperti pada gambar 6.



Gambar 6. Menu daftar *sloka* (lanjutan)



Gambar 5. Menu daftar sloka

3.2.3. Tampilan Halaman Menu Bantuan

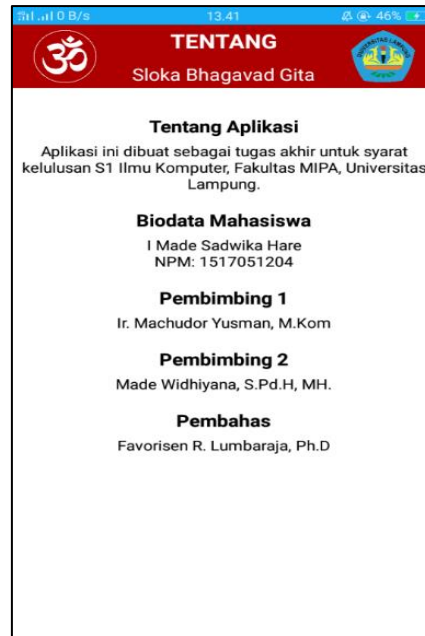
Pada Gambar 7 merupakan tampilan halaman menu Bantuan, yang dimana jika pengguna merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi sistem *Sloka Bhagavad Gita* maka menu ini akan membantu menjelaskan bagaimana cara menggunakan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *Sloka Bhagavad gita*.



Gambar 7. Menu bantuan

3.2.4. Tampilan Halaman Menu Tentang

Pada gambar 8 merupakan tampilan halaman menu Tentang, yang dimana berisikan informasi tentang profil pembuat dan juga deskripsi singkat tentang aplikasi *Sloka Bhagavad Gita* itu sendiri.



Gambar 8. Menu tentang

3.3. Pengujian Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem yang bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau kekurangan-kekurangan pada sistem yang diuji. Pengujian bermaksud untuk mengetahui sistem yang dibuat telah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan sistem tersebut. Pengujian sistem ini menggunakan pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional sistem. Dari *output* yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhannya dapat diketahui beberapa kesalahan, yaitu kesalahan struktur data dan kesalahan fungsi tidak benar atau hilang.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan kepada 20 responden calon pengguna aplikasi dari mahasiswa universitas lampung yang beragama hindu dan mahasiswa jurusan ilmu komputer. Responden melakukan pengujian pada seluruh fitur yang ada yaitu melihat pengertian tentang *Sloka* pada kitab suci *Bhagavad Gita*, melihat panduan cara membaca *Sloka* pada kitab *Bhagavad Gita*, memilih menu bantuan pada aplikasi *Sloka Bhagavad Gita*, dan memilih menu tentang pada aplikasi *Sloka Bhagavad Gita*. kemudian menilai apakah tampilan dari aplikasi *Sloka Bhagavad Gita* mudah dimengerti.

Secara keseluruhan hasil telah sesuai dengan yang diharapkan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa fungsi-fungsi pada Aplikasi *Sloka Bhagavad Gita* dapat berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diberikan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa telah dibangun Aplikasi *Sloka Bhagavad Gita*, berhasil menampilkan pengertian dari kitab suci *Bhagavad Gita*, Panduan menu Daftar *Sloka* berikut cara membacanya, menu bantuan, dan menu tentang pada aplikasi *Sloka Bhagavad Gita*.

Saran yang dapat perlu diperhatikan bagi pengembang system aplikasi ini adalah Diharapkan pada pengembang aplikasi dapat menambahkan beberapa *Sloka* lainnya, dan Diharapkan pada pengembang aplikasi semakin kompatibel di semua tipe *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Timbowo, “Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi (Studi pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi)”, *Acta Diurna*, Vol (2), 1–13, 2016.
- [2] (2019) Narayanasmruti website. [Online]. Available: <https://www.narayanasmruti.com/2011/11/konsep-ketuhanan-menurut-bhagavad-gita/>.
- [3] M. Kobalen, *Bhagavad Gita Dalam Tafsir Bahasa Umum*, Surabaya: PARAMITA, 2014.
- [4] I. G. M. A. A. Sugama & I. G. N. Parthama, “Translation Method with Emphasis of Clause Level in ‘Bhagavad-Gita As It Is’”. *Humanis*, 19(1). 2017.
- [5] R. Pressman, *Software Engineering : a practitioner’s approach*. McGraw-Hill Education. 2010.
- [6] Y. Sugiarti, *Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) General VB.6*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.