

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *smartphone* saat ini berkembang pesat dan cepat, teknologi tidak hanya digunakan oleh pengguna sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai media informasi. Salah satunya *smartphone* yang berbasis android, android merupakan sistem perangkat *mobile* yang berkembang pesat pada saat ini. Hal ini dikarenakan android adalah *platform* yang sangat lengkap baik itu sistem operasinya, aplikasi dan *tool* pengembangan, market aplikasi android serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas *Open Source* di dunia, sehingga android terus berkembang pesat baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah *device* yang ada di dunia. (Nazruddin Safaat H, 2012)

Indonesia merupakan negara dengan beraneka ragam macam budaya, keanekaragaman budaya tersebut tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat diseluruh daerah di Indonesia. Setiap daerah memiliki ciri khas kebudayaan yang berbeda, diantaranya adalah pakaian adat, rumah adat, alat music tradisional, senjata tradisional, bahasa, suku, lagu daerah dan juga tari tradisional. (Hamid Bahari, 2011)

Tari tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan, namun yang berkembang saat ini justru tari tradisional mulai diabaikan bahkan dilupakan oleh generasi muda. Salah satu faktor yang menyebabkan masalah ini yaitu, anak-anak hingga kaum muda kini sudah lebih mengenal tarian modern daripada tarian tradisional.(Kompasiana.com)

Agar tari tradisional Indonesia dapat bertahan sampai kegenerasi berikutnya maka harus menanamkan rasa cinta sejak dini akan tari tradisional Indonesia. Sebelum mencintai sesuatu, sebaiknya sesuatu itu harus dikenalkan terlebih dahulu. Dengan adanya masalah tersebut, Penulis terdorong untuk membuat aplikasi ensiklopedia tarian tradisional dan sejarahnya berbasis android, yang mencakup dan membahas mengenai tari tradisional dan sejarahnya di Indonesia, dengan system operasi android sebagai medianya yang merupakan pilihan tepat di era modern dan juga praktis, sehingga akan lebih banyak lagi masyarakat yang mengenal dan mencintai tari tradisional Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas maka permasalahan utama adalah "bagaimana merancang aplikasi ensiklopedia tarian tradisional dan sejarahnya berbasis android yang dapat memberikan informasi seputar tarian tradisional?".

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka didapat batasan-batasan masalah yang digunakan untuk membatasi ruang lingkup masalah dalam melakukan penelitian. Batasan masalah yang digunakan sebagai berikut.

1. Referensi dari berbagai sumber mengenai tari tradisional dan sejarahnya.
2. Perangkat yang mendukung system operasi android dengan minimal versi yang dibutuhkan adalah versi 2.2 keatas.
3. Aplikasi berfungsi sebagai media informasi mengenai tari tradisional dan sejarahnya di Indonesia.
4. Aplikasi bersifat online karena membutuhkan internet saat memutar video.
5. Software yang digunakan dalam perancangan adalah Eclipse.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Membuat sebuah referensi tari tradisional dan sejarahnya berbasis android agar dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media informasi di era modern.
2. Sebagai media untuk meningkatkan minat generasi muda dalam tari tradisional.

1.5 Metode Penelitian

Penulis melakukan beberapa penelitian dengan:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis salah satunya adalah dengan mencari referensi dari buku yang memuat informasi mengenai tari tradisional dan sejarahnya.

1.5.2 Metode Analisis

Tahapan ini merupakan tahapan analisis yang digunakan meliputi analisis SWOT, analisis kebutuhan, analisis kelayakan sistem.

1.5.3 Metode Perancangan

Tahap ini merupakan tahap perancangan aplikasi dengan *Unified Modelling Language (UML)*, meliputi *Use case diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Rancangan dalam proses perancangan dituangkan dalam bahasa pemrograman sehingga menghasilkan aplikasi yang akan diimplementasikan untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang dilakukan oleh penulis adalah dengan menggunakan metode pengujian *White Box Testing* dan *Black Box Testing*. Dengan menguji beberapa aspek system sehingga dapat berfungsi dengan spesifikasi system yang dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan penulisan sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi serta perancangan dalam pembuatan aplikasi. Pada bab ini juga berisi tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab analisis dan perancangan menguraikan tentang gambaran umum aplikasi, analisi terhadap kasus yang diteliti, dan perancangan aplikasi yang di buat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil tahapan penelitian mulai dari analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada aplikasi.