

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya kemajuan teknologi informasi dibidang komunikasi yang begitu pesat. Orang – orang kini mulai beralih dari ponsel biasa ke ponsel *smartphone*. Salah satu sistem operasi yang populer pada *smartphone* adalah Android. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux.

Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri agar dapat digunakan oleh bermacam-macam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. Membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

Teknologi *smartphone* ini banyak dimanfaatkan dalam berbagai hal serta dapat diakses dimana saja. Hal ini pun sangat membantu manusia saat bekerja, belajar, hiburan, bisnis, media informasi dan aktifitas lainnya yang bisa dimaksimalkan dengan teknologi *smartphone* ini.

Kayanya kebudayaan yang ada di Indonesia yang terbentang dari Sabang sampai Merauke, semua itu adalah warisan yang tak ternilai harganya bagi bangsa ini. Salah satu warisan yang sudah mendunia adalah batik. Batik merupakan

ekspresi budaya yang memiliki makna simbolis yang unik dan nilai estetika yang tinggi bagi masyarakat Indonesia.

Batik di Indonesia merupakan suatu keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait, yang oleh UNESCO ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Non-Bendawi (Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity) sejak Oktober 2009.

Keunikan yang indah pada batik merupakan salah satu pembentuk karakter bangsa Indonesia yang membedakan kita dengan bangsa lain sehingga dapat menjadi identitas dan jati diri bangsa.

Seiring dengan perkembangan zaman kini batik mulai dikenal. Antusiasme masyarakat Indonesia sangat tinggi dalam memakai batik tanpa disadari tidak diimbangi dengan pengetahuan tentang batik itu sendiri.

Dari permasalahan diatas, diperlukan adanya sebuah media yang dapat membantu masyarakat pengguna *smartphone* berbasis Android untuk mendapatkan informasi mengenai batik. Salah satu langkah yang diambil adalah dengan membuat aplikasi "Ragam Batik Nusantara" berbasis Android.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan masyarakat pengguna *smartphone* berbasis Android dapat bertambah pengetahuannya mengenai ragam batik nusantara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka pembahasan akan difokuskan pada satu masalah yaitu:

1. Bagaimana cara membangun aplikasi *mobile* berbasis Android yang dapat dijadikan sebagai alternatif lain selain buku untuk menambah pengetahuan masyarakat mengenai batik ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembuatan aplikasi *mobile* “Ragam Batik Nusantara” berbasis Android lebih fokus dengan apa yang sedang dibahas, maka penulis membatasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya memperkenalkan ragam batik yang ada di Indonesia.
2. Pengetahuan dan informasi yang disampaikan tidak membahas proses pembuatan batik.
3. Aplikasi ini berisi peta, gambar batik dan informasi mengenai batik dalam bentuk teks.
4. Aplikasi ini hanya berupa prototype saja.
5. Aplikasi ini untuk *Smartphone* Android minimal versi 2.2 (Froyo).
6. Aplikasi ini diimplementasi ke dalam bahasa pemrograman Java dengan menggunakan Eclipse dan Android SDK sehingga dapat dijalankan pada perangkat *mobile* berbasis Android.
7. Menggunakan SQLite sebagai database.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi “Ragam Batik Nusantara” berbasis Android adalah sebagai berikut :

1. Membuat Aplikasi yang memudahkan para pengguna smartphone berbasis Android mendapatkan pengetahuan dan informasi mengenai batik.
2. Untuk memperdalam pengetahuan tentang sistem operasi Android yang bersifat *open source* dan nantinya bisa menjadi referensi jika ingin membuat aplikasi lain sehingga aplikasi selanjutnya bisa menjadi lebih bagus dan bermanfaat.
3. Menerapkan disiplin ilmu yang telah didapatkan selama menjalani perkuliahan.
4. Sebagai syarat meraih gelar Ahli Madya Komputer (A.Md) di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil oleh penulis dalam pembuatan aplikasi adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Sebagai salah satu persyaratan kelulusan program studi Diploma 3 jurusan Manajemen Informatika STMIK Amikom Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).
- b. Sarana untuk menerapkan ilmu yang didapat selama menempuh pendidikan diharapkan akan berguna untuk masyarakat.

- c. Menambah pengetahuan tentang pemrograman aplikasi berbasis Android.

1.5.2 Bagi Masyarakat

Masyarakat bisa mengoptimalkan kegunaan *smartphone* berbasis Android yang dimiliki untuk mempermudah mendapatkan pengetahuan dan informasi mengenai ragam batik nusantara.

1.5.3 Bagi Ilmu Pengetahuan

Diharapkan dapat menambah kepustakaan di bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi khususnya dalam Teknologi perangkat *Mobile* dan dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangannya maupun aplikasi lainnya.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan aplikasi "Ragam Batik Nusantara" ini, penulis menggunakan metode penelitian yang akan digunakan adalah metode *waterfall* model yang terdiri dari proses *requirements, analysis, design, coding, testing* dan *maintenance*.

1. *Requirements*

Tahap ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*.

2. *Analysis*

Tahap *analysis* ini untuk melengkapi data yang dibutuhkan untuk pengembangan aplikasi.

3. *Design*

Pada proses ini dilakukan perancangan aplikasi yang merupakan representasi dari sistem aplikasi yang akan dibangun.

4. *Coding*

Pada proses ini dilakukan realisasi dari data yang telah didapat dan dirancang pada tahap *design*, yang nantinya akan dikembangkan menjadi program yang nyata.

5. *Implementation and Testing.*

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi terhadap apa yang telah dibuat pada tahap coding. Lalu dilakukan testing untuk menguji kelayakan aplikasi yang dibuat.

6. *Maintenance*

Melakukan perbaikan pada aplikasi apabila ada kesalahan yang timbul. *Maintenance* perlu dilakukan untuk mengatasi jika terjadi kesalahan pada aplikasi maka bisa langsung dilakukan perbaikan.

1.7 **Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

Bab I – Pendahuluan, dalam bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II - Landasan Teori, bab ini akan membahas tentang landasan teori atau tinjauan pustaka yang mendasari pembahasan secara detail yaitu terdiri dari

definisi-definisi dan model matematis yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

Bab III - Gambaran Umum, bab ini berisi tentang batik, seperti definisi batik, sejarah batik dan ragam batik yang terdapat di Indonesia.

Bab IV - Pembahasan, bab ini akan membahas tentang hasil pembahasan dari aplikasi yang sudah dibuat, dan gambaran cara menggunakan aplikasi.

Bab V - Penutup, berisi kesimpulan dari uraian dari pembahasan yang ada dalam bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan aplikasi selanjutnya.

