

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Budaya merupakan cerminan suatu bangsa dan bangsa yang baik adalah bangsa yang tetap mempertahankan budayanya. Budaya harus dijaga dan dilestarikan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya agar tidak hilang karena pengaruh budaya *modern*. Semakin berkembangnya zaman maka semakin pesat pula budaya akan berkembang, akan tetapi hal ini membuat budaya asli semakin terlupakan karena munculnya budaya-budaya baru.

Indonesia sangatlah kaya dengan keanekaragaman budaya, akan tetapi seiring berjalannya waktu, budaya dan adat istiadat Indonesia mulai pudar termakan zaman. Kebudayaan Indonesia berdasarkan jenis-jenisnya yaitu rumah adat, upacara adat, tarian, lagu, musik tradisional seta pakaian adat. Pakaian adat sendiri terdapat bermacam-macam jenis, dan di setiap Provinsi di Indonesia mempunyai pakaian adat masing-masing.

Pakaian Adat Indonesia merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia dan banyak dipuji oleh negara-negara lain. Dengan banyaknya suku-suku dan provinsi yang ada di wilayah negara Indonesia, maka otomatis terdapat macam-macam pakaian adat yang dipakai oleh masing-masing suku di seluruh provinsi Indonesia dengan ciri khasnya tersendiri mulai dari cara pembuatan, bahan dan cara pemakaiannya.

Mengingat dengan keanekaragaman pakaian adat Indonesia, serta semakin pesatnya budaya *modern* berkembang, maka dibutuhkan sesuatu yang menarik agar minat belajar dan keingintahuan tentang pakaian adat semakin meningkat. Sebuah media yang dapat memperkenalkan dan mengingatkan kembali tentang berbagai macam pakaian adat di Indonesia.

Smartphone merupakan media yang banyak diminati oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, dan dewasa. Aktivitas seseorang akan termudahkan melalui berbagai macam aplikasi yang dapat di *install* dalam *smartphone* mereka. *Smartphone* pula dapat digunakan sebagai berbagai media, salah satunya yaitu media pembelajaran dan pengenalan sesuatu kepada penggunanya.

Smartphone yang saat ini digemari oleh masyarakat umum yaitu dengan sistem operasi Android, terlebih dengan adanya Google Play, dimana terdapat banyak aplikasi yang dapat diunduh baik secara gratis ataupun berbayar oleh pengguna.

Melihat peluang tersebut, maka penulis ingin membuat sebuah aplikasi yang dapat mengingatkan dan memperkenalkan tentang keanekaragaman baju adat Indonesia, dengan nama Avatar Nusantara berbasis Android.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang aplikasi *mobile* berbasis Android sebagai media pengenalan pakaian adat nusantara dan sebagai media hiburan.

1.3. Batasan Masalah

Adapun dalam penyusunan skripsi ini agar dapat lebih terfokus, maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Aplikasi berupa pembuat avatar dan dibatasi hanya pada tema baju adat Indonesia.
2. Item pakaian adat Nusantara yang terdapat pada aplikasi Avatar Nusantara untuk keperluan penyelesaian skripsi ini dibatasi sebanyak 9 item.
3. Aplikasi Avatar Nusantara dibatasi hanya dapat mengganti topi, baju, celana, dan sepatu.
4. Aplikasi ini dijalankan secara *offline* dan tidak menggunakan layanan internet.
5. Aplikasi dapat digunakan pada *smartphone* berbasis Android dengan memanfaatkan fitur layar sentuh sebagai media input.
6. Aplikasi ini dapat dijalankan pada ponsel dengan sistem operasi minimal Android versi 2.3.
7. Aplikasi ini diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman Java dengan software Eclipse dan Android SDK (*Software Development Kit*), sehingga dapat dijalankan pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu merancang aplikasi pembuat avatar berbasis Android yang dapat memperkenalkan pakaian adat Nusantara.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
 - a. Sebagai syarat kelulusan program strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Menerapkan sebagian ilmu yang didapat selama perkuliahan ke dalam aplikasi android.
 - c. Meningkatkan pengetahuan seputar pemrograman aplikasi *mobile* berbasis Android.
2. Bagi Pengguna
 - a. Memaksimalkan teknologi *smartphone* sebagai media edukasi yang dapat menambah pengetahuan seputar pakaian adat nusantara.
 - b. Mengingatkan kembali pengguna yang pernah mempelajari keanekaragaman Indonesia tentang pakaian adat Nusantara agar pengetahuan yang pernah didapatkan dahulu tidak terlupakan.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam merancang aplikasi ini, penulis menggunakan metode kepustakaan yaitu metode pengumpulan data yang bersumber dari literature buku-buku penunjang dan jurnal yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas untuk dijadikan referensi. Literatur yang digunakan seputar pemrograman aplikasi android dan seputar baju adat Indonesia, serta data-data lain yang berhubungan.

2. Metode Eksperimental

Pada perancangan aplikasi ini, penulis menggunakan metode eksperimental yang dibagi dalam beberapa tahapan sebagai berikut :

a. *Hight Concept*

Pembuatan konsep tentang aplikasi yang akan dibuat, meliputi *asset*, desain, dan bagaimana jalannya aplikasi tersebut.

b. Perancangan Aplikasi

Aplikasi akan dirancang sesuai konsep yang dibuat. Perancangan meliputi pembuatan *asset* yang diperlukan, serta penggambaran desain *user interface* Aplikasi.

c. *Development*

Implementasi konsep serta rancangan aplikasi kedalam sebuah program. Dalam tahap ini, disinilah proses *coding* dimulai.

d. Pengujian

Setelah aplikasi di dibuat, maka aplikasi harus diuji terlebih dahulu. Pengujian bertujuan untuk menemukan *bug-bug* yang ada sampai pada akhirnya aplikasi siap digunakan oleh pengguna.

e. *Deployment*

Setelah melalui tahapan-tahapan diatas, maka aplikasi sudah dianggap layak untuk digunakan oleh pengguna. Pada tahap *deployment*, aplikasi akan disebarluaskan melalui market Google yaitu Google Play.

1.7. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab, masing-masing akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka yang menjadi dasar untuk membahas secara detail. Berisikan tentang

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

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisa dan identifikasi permasalahan yang ada, serta komponen-komponen dalam perancangan aplikasi Avatar Nusantara.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang proses implementasi dari rancangan yang ada, kegiatan implementasi meliputi manual program dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian dan saran yang bersifat konstruktif untuk mendapatkan hasil yang lebih baik di masa mendatang.