

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat saat ini, maka informasi akan pengetahuan sangat penting untuk memudahkan para pengguna mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Teknologi informasi dapat juga disebut teknologi komputer yaitu suatu teknologi yang dapat digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun dan menyimpan data yang dapat digunakan untuk keperluan pribadi, pendidikan, kebudayaan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan suatu keputusan.

Dalam bidang pendidikan, kebudayaan Indonesia merupakan hal yang patut diketahui oleh setiap orang Indonesia. Indonesia memiliki beragam kebudayaan seperti suku, bahasa, tarian dan rumah adat. Rumah adat di Indonesia sangat beragam bentuknya dan masing – masing rumah adat menggambarkan kebudayaan daerah tersebut. Rumah adat biasanya dipakai untuk acara – acara adat dan untuk tempat musyawarah adat.

Dari pembahasan diatas, penulis merancang sebuah aplikasi tentang pengenalan rumah adat indonesia berbasis Android. Dengan pembuatan aplikasi

ini, penulis ingin memberikan informasi tentang rumah adat berdasarkan 33 provinsi yang ada di Indonesia pada saat ini. Penulis memilih teknologi berbasis Android karena, perkembangan aplikasi Android yang sudah masuk pada era Smartphone. Ini menjadi nilai utama, dimana perkembangan Smartphone berbasis Android sudah beredar luas dan banyak orang yang memilikinya. Sehingga informasi tentang rumah adat pada Smartphone berbasis Android dapat sebagai media pengganti media cetak lainnya dan tidak membutuhkan akses internet.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi Pengenalan Rumah Adat di Indonesia pada ponsel berbasis Android ?
2. Apakah aplikasi Pengenalan Rumah Adat di Indonesia ini mampu memberikan informasi sebagai media pembelajaran alternatif pengganti media buku, majalah ataupun media cetak lainnya ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini ditentukan suatu batasan masalah yang bertujuan untuk memudahkan pengerjaan dan menghindari adanya kegiatan di luar

sasaran yang tidak diinginkan. Batasan-batasan tersebut adalah :

1. Pada aplikasi dibatasi pada ruang lingkup masalah tampilan gambar dan teks penjelasan rumah adat.
2. Informasi yang diberikan tentang beragam rumah adat berdasarkan 33 provinsi yang ada di Indonesia.
3. Aplikasi ini berjalan pada *Smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android minimal versi 2.2 (*Froyo*).
4. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi Pengenalan Rumah Adat di Indonesia adalah Eclipse.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Memenuhi persyaratan kelulusan dan menyanggah gelar sarjana komputer Strata 1 TI dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta dalam aplikasi nyata secara praktik guna mendukung kemampuan baik secara teknis maupun teori.
3. Membuat aplikasi pengenalan rumah adat di Indonesia pada Android, dimana fungsi dari aplikasi ini yaitu sebagai alternatif lain pengganti media buku, majalah ataupun media cetak lainnya dalam mempelajari dan

mengenalkan kebudayaan rumah adat yang ada di Indonesia.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan dalam menyusun penulisan ini adalah :

1. Melakukan studi pustaka yaitu memperoleh informasi untuk bahan penulisan dan pembuatan aplikasi ini dari buku, jurnal dan internet.
2. Merancang tampilan dan alur program yang akan dibuat.
3. Mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam coding bahasa pemrograman yang dipilih, yaitu java dan xml untuk platfrom android.
4. Pengujian yang merupakan tahap akhir. Aplikasi yang dibuat akan diuji pada perangkat mobile Android untuk meihat hasil dan bug yang terdapat pada tahap implementasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari tahap awal hingga penulisan skripsi. Sehingga tahap-tahap penulisan akan terinci secara terstruktur.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi yaitu tentang sistem perangkat lunak yang digunakan dalam merancang program untuk skripsi, pemaparan teori tentang kebudayaan rumah adat dan android.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang perancangan sistem dan metode analisis kinerja sistem yang digunakan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang tahap-tahap perancangan dan pembuatan program. Tentang cara kerja sistem dan pembahasan, serta melakukan pengujian aplikasi yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari semua laporan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun penulis lain untuk mengembangkan aplikasi pengenalan rumah adat berbasis android ini.