

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Arus globalisasi yang identik dengan sesuatu yang modern tidak bisa dibendung oleh siapapun, semakin terasa menggerus budaya asli Indonesia. Dalam konteks yang lebih sempit, Yogyakarta yang memiliki budaya asli Jawa juga terkena dampaknya. Budaya yang sudah mengakar lama di masyarakat ini, dengan banyaknya pendatang yang menetap di Yogyakarta, yang juga membawa tradisinya sendiri, perlahan mengalami kepudaran budaya. Wong Jawa akan kehilangan jawa<sup>1</sup>.

Selera masyarakat pribumi yang lebih tertarik dengan budaya modern dibandingkan dengan budaya Jawa, menjadi salah satu faktor yang dapat mempercepat pengaruh globalisasi di Yogyakarta. Anggapan yang berkembang di masyarakat kebanyakan, segala sesuatu akan lebih menarik jika dikemas dengan teknologi.

Perkembangan teknologi menjadi ujung tombak yang sangat tajam, bahwa di satu sisi teknologi membawa budaya luar lebih cepat masuk di Yogyakarta dan kemudian mempengaruhi masyarakat pribumi dengan budaya modern. Sisi lainnya, bahwa teknologi akan dapat menolong budaya asli Yogyakarta dengan sentuhannya. Budaya asli Yogyakarta membutuhkan kemas

---

<sup>1</sup> Suhartono Wiryopranoto, 1997: hal 54-55, dalam Budi Santoso, Lunturnya Budaya Adiluhung: Tantangan Bagi Masyarakat Informasi - <http://budisantoso.blog.ugm.ac.id/2009/05/05/lunturnya-budaya-adiluhung/>

teknologi modern dalam model penyampaian, tanpa mengubah substansi dan makna aslinya, agar dapat mudah diterima oleh masyarakat modern yang sangat tertarik dengan teknologi. Dengan sikap aktif, ia bisa memilih segala sesuatu yang ada dalam kebudayaan lain, yang bisa dimanfaatkannya untuk memperkaya dan memperkuat diri sendiri<sup>2</sup>.

Di Yogyakarta, pada tahun 2014 ini, lunturnya budaya asli ditandai dengan banyaknya budaya yang hanya diikuti masyarakat begitu saja, tanpa mengetahui arti ataupun makna yang terkandung dalam kebudayaan itu sendiri. Hal ini tentu akan dapat membahayakan kebudayaan itu sendiri, semakin lama akan semakin hilang keberadaanya di hati masyarakat.

Saat ini, dengan popularitas teknologi sistem operasi Android memang sedang menjadi *trend* di kalangan masyarakat. Pemanfaatan sistem operasi Android sebagai sarana penyampaian budaya Yogyakarta kepada masyarakat modern tentu akan mendapatkan ruang yang luas untuk penduduk asli Yogyakarta maupun pendatang dari luar daerah. Gartner menilai popularitas sistem operasi Android akan terus melaju jauh di atas kompetitornya seperti iOS (*iPhone Operating System*) produsen Apple, BlackBerry (*RIM*), Windows Mobile (*Microsoft*), dan Symbian (*Nokia*) pada kuartal pertama 2011<sup>3</sup>.

Oleh karena itu, perlu adanya dokumentasi budaya berbasis teknologi, sebagai sarana untuk menyampaikan makna budaya Yogyakarta. Dalam hal ini,

---

<sup>2</sup> Sapardi Djoko Damono, 1997; hal 48-49, dalam Budi Santoso, Lunturnya Budaya Adiluhung: Tantangan Bagi Masyarakat Informasi - <http://budisantoso.blog.ugm.ac.id/2009/05/05/lunturnya-budaya-adiluhung/>

<sup>3</sup> Ir. Yuniar Supardi, Sistem Operasi Andal ANDROID, hal 1.

Kamus interaktif budaya Yogyakarta berbasis Android, diharapkan dapat menjadi sebuah solusi untuk mengenalkan dan melestarikan budaya asli Yogyakarta.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana membuat aplikasi kamus interaktif budaya Yogyakarta yang dapat memberikan pelajaran dalam melestarikan budaya Yogyakarta kepada masyarakat?

### 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam analisis dan perancangan aplikasi kamus interaktif budaya Yogyakarta berbasis android sebagai berikut ini:

1. Materi kamus berupa istilah, acara adat, dan kebudayaan Yogyakarta.
2. Dalam penyampaianya, kamus dilengkapi dengan proses interaktif, yaitu adanya gambar dan audio yang mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi dari kamus.
3. Pembuatan aplikasi "Kamus Interaktif Budaya Yogyakarta" ini menggunakan *software* eclipse dan sdk windows, dengan bahasa pemrograman Java.

4. Sistem operasi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi “Kamus Interaktif Budaya Yogyakarta” adalah sistem operasi android versi 2.2 dengan minimal SDK versi 8 atau API 8, serta debugging menggunakan android versi 2.2.
5. Untuk menggunakan aplikasi “Kamus Interaktif Budaya Yogyakarta”, minimal menggunakan sistem operasi android versi 2.2 (Froyo).

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari “Analisis dan Perancangan Aplikasi Kamus Interaktif Budaya Yogyakarta berbasis Android” sebagai berikut :

1. Memberikan cara yang tepat untuk melestarikan budaya Yogyakarta di zaman modern sekarang ini.
2. Mejadikan peran teknologi untuk membantu melestarikan budaya Yogyakarta.
3. Membuat Aplikasi interaktif yang dapat memberikan pelajaran budaya Yogyakarta kepada masyarakat dengan teknologi.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian diatas, terdapat dua manfaat yang dapat diambil, yaitu:

### **1.5.1. Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi peran aktif akademis dalam upaya pelestarian budaya Yogyakarta. Bahwa antara akademis dan budaya dapat menjadi bagian yang saling melengkapi, di mana akademis dilengkapi dengan budaya yang baik, dan budaya akan terus dijaga dan dilestarikan oleh akademis.

### **1.5.2. Manfaat Praktis**

Dengan penyampaian “Kamus Interaktif Budaya Yogyakarta” yang menggunakan teknologi masa kini, terdapat dua manfaat menurut objek yang menggunakan aplikasi ini, yaitu:

1. Bagi yang belum mengenal budaya Yogyakarta, akan dapat mengenal budaya Yogyakarta dengan lebih mudah dan efisien.
2. Bagi yang sudah mengetahui budaya Yogyakarta tetapi belum memahami maksud dari budaya tersebut, dapat bermanfaat sebagai pengingat ataupun cara untuk lebih memahami budaya Yogyakarta.

### **1.6. Metode Penelitian**

Metode penelitian dalam “Analisis dan Perancangan Kamus Interaktif Budaya Yogyakarta”, sebagai berikut:

### **1.6.1. Interview**

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara secara langsung kepada beberapa sumber yang terpercaya, untuk memberikan masukan data-data yang diperlukan.

### **1.6.2. Kepustakaan**

Kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur-literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti. Literatur-literatur yang digunakan dalam penelitian ini dari membaca buku-buku referensi beberapa diambil dari perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta, perpustakaan Dinas Budaya Yogyakarta, dan sumber literatur lainnya.

### **1.6.3. Analisis dan Perancangan**

Analisis dan perancangan merupakan proses penganalisan masalah dan membuat rancangan untuk “Kamus Interaktif Budaya Yogyakarta” berbasis android.

### **1.6.4. Pembuatan Aplikasi**

Setelah semua data yang diperlukan lengkap, analisis, dan perancangannya fokus terhadap sebuah penelitian, sebagai penerapannya maka dilanjutkan pada pembuatan aplikasi “Kamus Interaktif Budaya Yogyakarta”.

### **1.6.5. Pengujian**

Pengujian dilakukan untuk menguji aplikasi “Kamus Interaktif Budaya Yogyakarta” yang telah dibuat, agar sesuai dengan tujuan dan manfaat yang

diharapkan. Pengujian juga berfungsi sebagai alat ukur kelayakan aplikasi “Kamus Interaktif Budaya Yogyakarta” untuk digunakan masyarakat umum.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan “Analisis Dan Perancangan Kamus Interaktif Budaya Yogyakarta”, sebagai berikut:

#### **1. Bab I Pendahuluan**

Pada Bab I ini, Penulis menguraikan tentang latar belakang permasalahan budaya yang ada di masyarakat dan pemanfaatan teknologi sebagai alat untuk melestarikan budaya, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

#### **2. Bab II Landasan Teori**

Pada Bab II ini, Penulis akan memberikan uraian tentang teori-teori yang mendasari dalam “Analisis dan Perancangan Aplikasi Kamus Interaktif Budaya Yogyakarta”.

#### **3. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada Bab III ini, Penulis akan menguraikan tentang analisis dan perancangan kebutuhan sistem dalam pembuatan “Kamus Interaktif Budaya Yogyakarta”. Antara lain: Perancangan Konsep, Perancangan Isi, Perancangan Naskah, Dan Perancangan User Interface.

#### 4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada Bab IV ini, Penulis akan menjelaskan cara dan tahapan pembuatan aplikasi “Kamus Interaktif Budaya Yogyakarta”, urutan pekerjaan, serta pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat.

#### 5. Bab V Penutup

Pada Bab V ini, Penulis akan memberikan kesimpulan dan saran yang membangun dari semua yang telah disampaikan dari Bab I. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh bahasan sekaligus manfaat dan kelebihan dari aplikasi yang dibuat. Saran berisi tentang kekurangan atau kelemahan aplikasi itu sendiri serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut dari pembahasan yang telah dilakukan.

#### 6. Daftar Pustaka

Pada bagian ini, berisi tentang referensi-referensi yang dipakai sebagai bahan acuan dan penunjang untuk menyelesaikan “Analisis dan Perancangan Aplikasi Kamus Interaktif Budaya Yogyakarta”.

#### 7. Lampiran

Pada bagian ini, berisi tentang lampiran-lampiran yang digunakan pada bab-bab sebelumnya, sehingga data yang disajikan lebih jelas dan terpercaya.