

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia sebagai Negara Kepulauan yang memiliki wilayah yang sangat luas yang terbagi menjadi 1.922.570 km² luas daratan dan 3.257.483 km² luas lautan serta memiliki 13.446 pulau yang tersebar dari Sabang sampe Merauke memiliki beraneka ragam budaya dimana setiap daerah memiliki ciri khas tersendiri serta berbeda antara satu daerah dengan daerah yang lain. Dalam hal ini penulis memilih untuk mengambil tema tentang Pakaian Tradisional Khas Daerah Indonesia sebagai tema untuk skripsi penulis ini.

Di era teknologi informasi yang berkembang dengan sangat pesat seperti sekarang ini pakaian – pakaian tradisional daerah sudah mulai tergantikan oleh pakaian – pakaian modern ala barat dan hanya sedikit orang – orang Indonesia yang peduli dan melestarikan budaya Indonesia, dalam hal ini budaya pakaian tradisional khas daerah Indonesia.

Kemudian di era teknologi informasi yang berkembang pesat seperti sekarang memungkinkan setiap orang dari berbagai kalangan umur untuk dapat mengakses informasi secara mudah melalui *smart phone* khususnya yang berbasis android. Maka dari itu penulis memutuskan untuk membuat Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Khas Tradisional Indonesia Berbasis Android agar setidaknya bisa menumbuhkan kesadaran bagi para pengguna *smart phone* khususnya yang berbasis android untuk dapat mengetahui bahwa Negara Indonesia memiliki beraneka ragam budaya salah satunya Pakaian

Khas Tradisional, serta dapat menumbuhkan kepedulian para pengguna *smart phone* khususnya yang berbasis android untuk dapat melestarikan kebudayaan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diambil suatu rumusan masalah Bagaimana merancang sebuah Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Khas Tradisional Indonesia Berbasis Android.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah seperti yang telah dijabarkan diatas, agar pembahasan tentang penelitian ini tidak melenceng keluar dari pokok pembahasan maka diperlukan batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Khas Tradisional Indonesia Berbasis Android ini memiliki fitur yang berisi informasi tentang beraneka ragam Pakaian Khas Tradisional Indonesia yang disertai dengan keterangan dan gambar menurut asal propinsi Pakaian Khas Tradisional tersebut masing-masing.
2. Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Khas Tradisional Indonesia Berbasis Android ini dapat berjalan pada sistem informasi Android sekurang-kurangnya ada sistem informasi Android 2.3 (Gingerbread) dan seterusnya)

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Khas Tradisional Indonesia Berbasis Android ini adalah :

1. Membuat Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Khas Tradisional Indonesia Berbasis Android.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Khas Tradisional Indonesia Berbasis Android ini adalah :

1. Harapan penulis dengan dibuatnya Aplikasi ini dapat mempermudah pengguna *smart phone* berbasis Android untuk memperoleh informasi tentang salah satu budaya Negara Indonesia yaitu Pakaian Khas Tradisional Indonesia.
2. Dengan dibuatnya Aplikasi ini dapat menumbuhkan kepedulian masyarakat umum dan khususnya para pengguna *smart phone* berbasis Android untuk ikut serta melestarikan salah satu budaya Negara Indonesia yaitu Pakaian Khas Tradisional Indonesia.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh penulis dalam merancang aplikasi Ensiklopedia Pakaian Khas Tradisional Indonesia ini adalah :

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

a) Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari literatur-literatur baik yang berupa jurnal, buku dan karya ilmiah.

b) Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang diteliti.

2. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis mengenai spesifikasi kebutuhan utama dari aplikasi yang akan dibangun, kemudian dilakukan identifikasi fitur-fitur utama yang akan diimplementasikan dan fungsional dari aplikasi.

3. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi dari analisis yang telah dilakukan diatas.

4. Implementasi

Dari hasil analisis dilakukan implementasi hasil perancangan dengan menggunakan *handset* Android.

5. Evaluasi Aplikasi

Untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat bebas dari kesalahan, dilakukan testing (uji coba) pada aplikasi tersebut. Uji coba yang dilakukan mencakup uji input data, uji fitur, dan uji kelancaran saat menjalankan aplikasi. Pada tahap ini juga akan dilakukan evaluasi terhadap hasil penelitian yang dilakukan. Evaluasi yang dilakukan mencakup evaluasi hasil dan manfaat cara dengan membandingkan hasil yang didapatkan dengan kebutuhan pengguna saat survey kebutuhan pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi terbagi atas lima bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan teori – teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi – definisi dan model matematis yang berkaitan langsung dengan ilmu dan masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan analisis masalah, perancangan sistem secara umum dan perancangan sistem secara rinci.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai implementasi program, uji coba, dan pembahasan hasil pengujian program dengan hasil keluaran.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), hipotesis dan bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hipotesis yang diajukan itu diterima atau sebaliknya.