

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu kini semakin pesat, baik dari sisi hardware maupun software yang bersifat *desktop based*, *web base* hingga aplikasi yang dapat berjalan dalam *ponsel/ seluler*. Berbagai *ponsel/ seluler* semakin berkembang menjadi ponsel pintar atau lebih dikenal dengan *smartphone*. Berbagai merk *smartphone* ditawarkan di pasar global yang mempunyai fitur-fitur yang berbeda. Pengguna *smartphone* ini tidak hanya dipakai oleh orang dewasa saja, melainkan anak kecil sekarang juga menggunakannya. Dalam lima tahun (berkisar antara tahun 2005 s.d. 2010), presentasi ponsel di Indonesia mengalami kenaikan drastis, sedangkan jumlah sambungan telepon rumah menjadi menurun. Menurut penelitian yang pernah dilakukan oleh "The Nielsen Company" bahwa sebagian besar jumlah peningkatan didominasi oleh remaja, dengan lebih dari 70% ternyata telah memiliki sambungan telepon selular. Jumlah anak usia remaja yang berusia 10-14 tahun justru memiliki ponsel meningkat lebih dari lima kali selama periode lima tahun. Lebih jelasnya seperti pada gambar berikut : [1]



**Gambar 1.1 Grafik Pemakaian Telepon Selular dari Penelitian The Nielsen Company**

*Smartphone* di pasar global menawarkan berbagai macam sistem operasi, contohnya blackberry, android, ios dan lain sebagainya. Namun sistem operasi *smartphone* yang banyak diminati masyarakat saat ini salah satunya adalah Android. Android merupakan sebuah sistem operasi mobile yang berbasis *Linux*. Salah satu kelebihan sistem operasi Android adalah bersifat *open source* sehingga pengguna dapat mengubah-ubah fitur yang dimiliki oleh sistem dan dapat mengembangkan sistem operasi tersebut sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. *Smartphone* yang diproduksi dengan berbagai macam tipe dan fungsi menjadikan banyaknya aplikasi yang dibuat secara menarik dan dengan berbasis sistem operasi Android. Salah satunya aplikasi pengenalan Budaya Indonesia yang berbasis android.

NKRI singkatan dari Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah salah satu negara di Asia Tenggara yang dilintasi garis khatulistiwa dan berada di antara

benoa Asia dan Australia, serta antara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia. Indonesia merupakan Negara kepulauan terbesar didunia yang terdiri dari 13.466 pulau, oleh karena itu Indonesia juga disebut sebagai Nusantara. Dan saat ini Indonesia terbagi atas 34 Provinsi serta memiliki populasi jumlah penduduk Indonesia adalah 237.641.326 jiwa menurut data resmi sensus penduduk 2010 yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik. Sementara data lain menyebutkan, *jumlah penduduk Indonesia* terhitung 31 Desember 2010 mencapai 259.940.857. Jumlah ini terdiri atas 132.240.055 laki-laki dan 127.700.802 perempuan. Data ini dikeluarkan oleh Departemen Dalam Negeri. Tetapi terdapat perbedaan dalam pendataan, hal ini karena metode yang digunakan kedua lembaga tadi untuk mencatat jumlah penduduk Indonesia berbeda. Badan Pusat Statistik menggunakan metode Sensus, sedangkan Departemen Dalam Negeri menggunakan data kependudukan seperti KTP dan Kartu Keluarga[2].



**Gambar 1.2 Grafik Jumlah Penduduk Indonesia**

Indonesia juga dikenal sebagai negara yang memiliki keberanekaragaman budaya yang sangat banyak dengan berdasarkan banyaknya provinsi dan penduduk. Oleh karena itu Indonesia memiliki semboyan “Bhineka Tunggal Ika” (“Berbeda-beda tetapi tetap satu”), berarti keberagaman yang membentuk negara.

Permasalahan yang terjadi dari beranekaragamnya budaya serta banyaknya wilayah atau provinsi dan banyaknya populasi penduduk adalah tidak menutupi kemungkinan bahwa tidak semua masyarakat Indonesia terutama anak-anak mampu mengenali dan mengetahui dengan jelas tentang keseluruhan wilayah dan budaya Indonesia dengan baik. Dan sekarang ini Indonesia pun telah dibagi menjadi 34 Provinsi tentu menambah daftar keanekaragaman budaya dalam Negara Indonesia.

Dari permasalahan tersebut maka penulis mencoba untuk membuat sebuah aplikasi dengan judul **Pembuatan Aplikasi Pengenalan Budaya dari 34 Provinsi di Indonesia berbasis Android**. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk mengenalkan budaya-budaya yang ada di Indonesia kepada pengguna atau masyarakat. Dan dapat memperkaya pengetahuan pengguna terlebih khusus anak-anak (dalam proses belajar tentang Pengetahuan Sosial) untuk mengenal budaya Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat rumusan masalah bagaimana merancang, membuat dan mengimplementasikan Aplikasi Pengenalan Budaya dari 34 provinsi di Indonesia berbasis Android?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka dibuat batasan masalah antara lain;

1. Melakukan Pembuatan Aplikasi Pengenalan Budaya dari 34 Provinsi di Indonesia berbasis Android.
2. Dapat menampilkan Splash Screen, Menu utama Budaya 34 Provinsi, Kolom Cari, Menu Tentang dan Menu Keluar.
3. Menu Budaya 34 Provinsi akan menampilkan List Provinsi dan Pilihan Cari. Apabila memilih salah satu Provinsi akan menampilkan List Budaya dan jika memilih salah satu budaya akan menampilkan detail Budaya.
4. List Provinsi meliputi daftar 34 nama provinsi beserta ibukota.
5. List budaya meliputi; rumah adat, pakaian adat, tarian adat, senjata daerah, alat musik dan makanan khas.
6. Pembuatan aplikasi ini dibuat menggunakan software IntelliJ Community Edition 14.0.2.
7. Aplikasi ini dibuat untuk smartphone Android minimal versi 2.2 (Froyo).
8. Aplikasi ini dibuat untuk pengguna atau masyarakat terlebih khusus anak-anak (dalam proses belajar tentang Pengetahuan Sosial) dari umur 8-12 tahun.



## 1.4 Maksud dan Tujuan penelitian

### 1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dalam penelitian ini adalah :

1. Dapat merancang dan membuat Aplikasi Pengenalan Budaya dari 34 Provinsi di Indonesia Berbasis Android.
2. Penerapan dan pengembangan keterampilan penulis selama di bangku perkuliahan.
3. Sebagai syarat kelulusan Program Studi S1 (Strata-1) Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

### 1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah;

1. Pembuatan aplikasi ini diharapkan mampu diaplikasikan dalam *smartphone*.
2. Memberikan suatu pilihan aplikasi yang menarik bagi pengguna dan juga anak-anak.
3. Diharapkan dapat digunakan untuk proses pembelajaran bagi anak-anak yang sedang dalam proses belajar Pengetahuan Sosial.
4. Dapat memberikan manfaat yang berupa informasi untuk pengguna dan anak-anak.

## 1.5 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini akan diperlukan pengumpulan data dengan beberapa metode yaitu;

### 1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data ialah :

#### 1. Observasi

Observasi atau mencari tahu tentang bagaimana cara membuat Aplikasi Pengenalan Budaya dari 34 Provinsi di Indonesia berbasis Android.

#### 2. Pustaka

Mencari referensi yang diperlukan dan dibutuhkan dalam proses pembuatan aplikasi, baik dari buku maupun internet.

### 2. Metode Analisis

Metode yang digunakan ialah metode analisis sistem yang meliputi fungsional dan non-fungsional. Serta analisis kelayakan yang meliputi kelayakan teknologi, hukum dan operasional.

### 3. Metode Perancangan

Pada tahap ini akan dilakukan identifikasi dari pengumpulan data dan laporan yang telah didapat dan dirancang pada tahap design, yang nantinya akan dibuat atau dibangun.

### 4. Metode Pengembangan

Apabila perancangan telah selesai dilakukan maka aplikasi ini dapat dikembangkan ke dalam bahasa pemrograman yang dapat

menghasilkan sebuah program. Dan program tersebut dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

#### 5. Metode Testing

Dalam tahap ini akan dilakukan testing atau pengujian pada program yang telah dibuat. Pengujian menggunakan black box testing dengan tujuan untuk memeriksa fungsional dari perangkat lunak dan menunjukkan fungsi perangkat lunak tentang cara beroperasinya, apakah telah berjalan sebagaimana yang diharapkan. Black box testing berfokus pada dominan informasi dari perangkat lunak.

Untuk mengetahui sistem aplikasi layak digunakan atau tidak, maka sistem yang telah selesai harus diuji terlebih dahulu. Apabila tidak terdapat kesalahan dalam pengujian dan dapat berjalan dengan baik sesuai dengan perancangan sistem yang ada, maka sistem aplikasi telah berhasil dan layak untuk digunakan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibuat untuk menggambarkan secara umum tahapan-tahapan yang telah dilakukan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.

Dan berikut ini adalah sistematika penulisannya:

## BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.



## BAB II LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka yang dijadikan dasar teori dari analisi dan pengembangan(pembahasan) menguraikan teori-teori yang mendasari tulisan/laporan. Pada bab ini juga dituliskan tentang tools/software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi untuk keperluan penelitian.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang analisis terhadap sistem yang akan dibangun/dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat aplikasi dan rancangan aplikasi.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan mengimplementasikan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari seluruh pembahasan dan perancangan yang telah dilakukan guna menghasilkan karya yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA