

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia terkenal dengan keanekaragaman seni dan budaya dari sabang sampai merauke. Mulai dari rumah adat, suku, senjata tradisional, pakaian adat, tarian daerah, alat musik, kesenian daerah dan adat istiadat, serta makanan dan minuman khas. Hal ini diakibatkan karena banyaknya provinsi di Indonesia sehingga seni dan budaya yang ada pun beragam jenisnya. Terutama di pulau Jawa merupakan penduduk terbanyak di Indonesia. Selama ini ada banyak cara dalam menyampaikan atau mengenalkan seni dan budaya ke masyarakat mulai dari kegiatan pementasan tradisional, buku ensiklopedia, bahkan sampai ke media televisi. Pada penelitian ini penulis akan mencoba cara penyampaian atau pengenalan seni dan budaya melalui media smartphone. Pengenalan seni dan budaya melalui media smartphone terkesan lebih sederhana dan mudah digunakan. Diharapkan dengan cara tersebut, mudah-mudahan proses pengenalan seni dan budaya akan berdampak lebih baik untuk kedepannya.

Pada penelitian ini akan dibuat sebuah aplikasi yang berjudul "Aplikasi Mengenal Seni Dan Budaya Pulau Jawa Berbasis Android". Sehingga mempermudah pengguna untuk mempelajari seni dan budaya, tentunya hal ini akan menjadi keuntungan bagi pengguna terutama masyarakat pulau Jawa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, yang menjadi permasalahan adalah bagaimana membuat aplikasi mengenal seni dan budaya jawa berbasis android ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam membuat skripsi ini, penulis hanya membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut :

- a. Aplikasi mengenal seni dan budaya pulau jawa hanya berjalan di sistem operasi android versi 2.3.6 keatas .
- b. Terdapat 4 menu utama, yaitu mulai, bantuan, tentang, dan exit.
- c. Aplikasi dikhususkan untuk pulau jawa yang terdiri dari 6 provinsi yaitu Jawa Barat, Banten, DKI Jakarta, Jawa Tengah, DIY, dan Jawa Timur.
- d. Konten aplikasi berisi informasi tentang deskripsi rumah adat, suku, senjata tradisional, pakaian adat, tarian daerah, alat musik, kesenian daerah dan adat istiadat, makanan dan minuman khas.
- e. Terdapat unsur teks, gambar, peta, dan audio yang digunakan untuk mendeskripsikan konten informasi seni dan budaya.
- f. Terdapat database sqlite yang terhubung secara portable ke aplikasi tanpa memerlukan server online.
- g. Aplikasi ini ditujukan untuk semua kalangan masyarakat terutama usia diatas 6 tahun, karena anak-anak tidak belajar sesuatu yang substansial, seperti bahasa, dari layar seperti televisi, tablet atau smartphone dan

personal komputer sampai usia mereka 30 bulan. (The American Academy of Pediatrics).

- h. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan adalah Eclipse + SDK API Level 19.
- i. Aplikasi mengenal seni dan budaya pulau jawa berbasis android mengambil rujukan buku yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai seni dan budaya yang berjudul "Mengenal Seni dan Budaya Indonesia" dengan penerbit cerdas interaktif (Penebar Swadaya Grup), Jakarta:2012

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 di STMIK Amikom Yogyakarta
- b. Menerapkan ilmu, teori dan praktikum selama mengikuti pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta
- c. Untuk menghasilkan aplikasi mengenal seni dan budaya pulau jawa yang mampu menarik minat pengguna aplikasi untuk lebih mengenal seni dan budaya.

1.5 Metode penelitian

Langkah – langkah yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis SWOT, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan.

1.5.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode waterfall. Metode ini adalah sebuah metode yang tepat untuk membangun sebuah perangkat lunak yang terlibat dalam jumlah yang terbatas. Berikut rinciannya :

1) Analisis kebutuhan

Tahap ini didefinisikan sebagai sebuah tahap yang menghasilkan sebuah kondisi yang diperlukan oleh pengguna untuk menyelesaikan permasalahan ataupun mencapai sebuah tujuan.

2) Analisis sistem

Tahapan ini bertujuan untuk menjabarkan segala sesuatu yang nantinya akan ditangani oleh perangkat lunak.

3) Perancangan perangkat lunak

Merupakan proses untuk mendefinisikan suatu model atau rancangan perangkat lunak dengan menggunakan teknik dan prinsip tertentu sedemikian hingga model atau rancangan tersebut dapat

diwujudkan menjadi perangkat lunak. Proses yang dimaksud diantaranya :

- a) Perancangan data
- b) Perancangan arsitektur perangkat lunak Perancangan antar muka (interface)
- c) Perancangan procedural (spesifikasi program)

4) Implementasi

Tahap yang mengkonversi apa yang telah dirancang sebelumnya kedalam sebuah bahasa yang dimengerti oleh komputer. Kemudian komputer akan menjalankan fungsi-fungsi yang telah didefinisikan sehingga mampu memberikan layana-layanan kepada penggunaanya

5) Pengujian perangkat lunak

Pengujian perangkat lunak yang digunakan yaitu metode *unit testing dan integration testing*. Pengujian dengan metode ini merupakan metode pengujian untuk perangkat lunak untuk memastikan kelengkapan pengujian dan memberikan kemungkinan tertinggi untuk mengungkap kesalahan pada perangkat lunak.

6) Perawatan

Merupakan tahap pengguna perangkat lunak yang disertai dengan perawatan dan perbaikan. Perawatan dan perbaikan suatu perangkat lunak diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangannya, karena dalam prakteknya ketika perangkat lunak tersebut digunakan

terkadang masih terdapat kekurangan ataupun penambahan fitur-fitur baru yang dirasa perlu.

1.5.4 Metode Testing

Pengujian aplikasi ini menggunakan metode unit testing dan integration testing. Perbedaan unit testing dan integration testing adalah:

- a) Unit Testing adalah pengujian bagian-bagian dari sistem, mencari bug pada setiap bagian tersendiri dari sistem yang diuji sebelum bagian-bagian tersebut diintegrasikan.
- b) Integration Testing adalah pengujian sekumpulan unit atau subsistem atau komponen yang saling berhubungan, mencari bug dalam hubungan-hubungan dan interface-interface antara sekumpulan bagian-bagian sistem ketika bagian-bagian tersebut disatukan..

1.6 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tinjauan pustaka, dasar teori

dan metode analisa.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan sistem

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Merupakan bab yang akan dijelaskan tentang implementasi database, interface, pengujian sistem dan kompilasi program

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan tentang penelitian yang dilakukan serta saran yang ingin disampaikan oleh penulis berkaitan dengan hasil penelitian yang dibuat agar dapat bermanfaat bagi penulis dan lainnya sehingga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN