

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era yang semakin modern ini pendidikan moral dan budi pekerti perlu dikembangkan di kalangan remaja agar mereka kelak menjadi manusia bukan hanya yang pandai tetapi berbudi pekerti luhur, berbudaya dan religius. Sementara itu dalam budaya Jawa, dikenal karya nenek moyang yang adi luhung memuat tuntunan (ajaran moral budi pekerti) dan tontonan (hiburan) yaitu wayang kulit (Margono,2000: 5).

Seperti diketahui, Persatuan Bangsa-Bangsa (PBB) melalui *The United Nations Educational Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) mengeluarkan sertifikat tertanggal 7 November 2003 yang isinya menyatakan bahwa wayang Indonesia terutama wayang kulit sebagai karya agung budaya dunia (*masterpiece of the oral and intangible of humanity*). Namun, menurut Koentjaraningrat dalam bukunya *Kebudayaan Jawa* (Jakarta: Balai Pustaka, 1994); sayang ada sementara anggota masyarakat yang sudah kurang perhatiannya, ataupun hanya sedikit pengetahuannya masalah wayang kulit.(Yasasusastra J. Syahban,2011: xv)

Di lain pihak, kemajuan teknologi dalam hal ini perangkat *mobile* berkembang sangat pesat dan evolusi perangkat *mobile* juga meningkat seiring dengan jumlah aplikasinya. Perangkat keras dan perangkat lunak *mobile* yang sekarang semakin terjangkau membuat aplikasi-aplikasi *mobile* semakin banyak

dikembangkan dan memiliki fungsi yang bermacam-macam. Salah satu *platform mobile* yang paling banyak dikembangkan untuk saat ini adalah Android.

Android saat ini merupakan sistem operasi yang paling banyak digunakan pada ponsel mulai dari kelas *low end* hingga *high end*. Ini dikarenakan karena kebijakan yang diterapkannya sebagai software bebas dan terbuka (*open source*), sehingga siapapun boleh menggunakannya untuk menjalankan ponsel mereka. (Wahana, 2013: 1).

Menghubungkan pentingnya pendidikan budi pekerti dan wayang bagi pelestarian budaya Jawa di Indonesia, maka sangat perlu dibuat sebuah terobosan yang cukup menarik, efektif dan mudah digunakan di era modern seperti sekarang ini yaitu sebuah aplikasi *mobile* Android yang membahas mengenai pengetahuan wayang kulit tersebut.

Di dalam aplikasi ini akan dibahas mengenai informasi dan pengetahuan wayang kulit Jawa seperti nama wayang, asal-usul, keluarga, kesaktian, sifat-sifat wayang yang dapat kita terapkan, serta informasi penting lainnya, disertai gambar-gambar tokoh wayang kulit tersebut. Selain itu aplikasi ini juga dilengkapi dengan soal-soal dasar untuk mengukur pengetahuan pembelajaran kita akan tokoh wayang kulit tersebut. Maka dari itu penulis memberi judul pembuatan skripsi ini dengan "**Membuat Aplikasi Pengetahuan Wayang Kulit Sebagai Media Pembelajaran Budaya Jawa Berbasis Android**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu :

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi *mobile* berbasis android yang dapat memberikan informasi seputar wayang kulit?
2. Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran wayang kulit yang efektif dan sesuai dengan kehidupan modern seperti sekarang ini?
3. Bagaimana aplikasi tersebut dapat meng-*update* data pada aplikasi dari server dan menyediakan fitur pencarian nama wayang?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada agar hasilnya lebih optimal dan tepat sasaran maka permasalahan yang ada dibatasi pada :

1. Aplikasi berbasis android ini membahas tentang tokoh-tokoh penting wayang kulit beserta informasinya seperti nama wayang, nama lain, kasatriyan, keluarga, pasangan, sifat, kesaktian, intisari, gambar dan info penting lainnya. Terdiri dari 60 data wayang terbagi dalam 7 kelas (dewa, raja, ksatriya, putri, resi, abdi, dan rakasasa).
2. Aplikasi berbasis android ini menyediakan fitur kuis dengan soal berupa teks *multiple choice* yang diambil secara acak dari database aplikasi.
3. Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi ini adalah :
 - *Update* (meng-*update* data dari web server)
 - *Search* (pencarian kata *by* nama wayang)

4. Adapun software yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah :

- *Eclipse Indigo SR2* (sebagai *software* program editor)
- *SQ Lite dan Mysql* (sebagai data base)
- *Adobe Dreamweaver CS 3* (sebagai *software* program editor)
- *Xampp 1.7.3*
- *Adobe Photoshop CS 3* (sebagai *software* editing gambar)

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan skripsi “Membuat Aplikasi Pengetahuan Wayang Kulit Sebagai Media Pembelajaran Budaya Jawa Berbasis Android” ini antara lain.

1. Membuat suatu aplikasi pengetahuan sebagai media pembelajaran budaya jawa berbasis android bagi yang membutuhkan informasi dan pengetahuan mengenai seputar tokoh-tokoh wayang kulit.
2. Membantu meningkatkan kecintaan dan kesadaran rakyat Indonesia akan pentingnya melestarikan budaya warisan nenek moyang bangsa Indonesia.
3. Membantu menumbuhkan nilai-nilai luhur budi pekerti pada setiap jiwa masyarakat Indonesia.
4. Ikut berpartisipasi dalam meramaikan pasar industri teknologi saat ini yang banyak berkecimpung pada aplikasi *mobile*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat skripsi “Membuat Aplikasi Pengetahuan Wayang Kulit Sebagai Media Pembelajaran Budaya Jawa Berbasis Android” ini antara lain,

1. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai langkah awal skripsi dalam merancang aplikasi pengetahuan wayang kulit sebagai media pembelajaran budaya Jawa berbasis Android dan skripsi tersebut dapat digunakan sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan jenjang pendidikan Strata 1 (S1) Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

2. Bagi Masyarakat Indonesia

Aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media untuk memperoleh informasi atau pengetahuan seputar wayang kulit dan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian budaya warisan nenek moyang bangsa Indonesia. Aplikasi yang dibuat juga dapat dijadikan bahan penelitian lebih lanjut di bidang yang berkaitan.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam setiap penulisan, diperlukan suatu metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam pembuatan skripsi, baik pada aplikasi maupun pada penyusunan laporannya. Ada beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu:

1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai pendukung sekaligus dalam pembuatan laporan skripsi dan pengembangan aplikasi.

1. Metode Interview

Yaitu mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan dari obyek penelitian untuk dapat informasi.

2. Metode Studi Pustaka

Untuk mendukung perancangan aplikasi ini penulis menggunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan antara lain buku-buku referensi, *journal*, *website* atau penelitian sebelumnya yang berkaitan tentang wayang kulit.

2. Metode Pengembangan Sistem

1. Metode SDLC (*Systems Development Life Cycle*)

Adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

1. BAB I-PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang penjelasan latar belakang masalah laporan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

2. BAB II-LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori menjelaskan tentang dasar-dasar teori di dalam pembuatan aplikasi "pengetahuan wayang kulit sebagai media pembelajaran budaya Jawa berbasis Android." dan menjelaskan definisi-definisi secara keilmuan dibahas secara mendetail. Selain itu landasan teori juga merupakan pondasi awal dalam pembuatan aplikasi. Terdapat beberapa sub pokok dalam pembahasan landasan teori yaitu diantaranya definisi pembahasan program aplikasi " pengetahuan wayang kulit sebagai media pembelajaran budaya Jawa berbasis Android." yang menjelaskan secara mendasar mengenai basis konsep aplikasi, konsep basis data, dan perangkat lunak yang digunakan.

3. BAB III- ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab Analisis dan Perancangan Sistem ini, membahas berupa analisis mengenai kasus yang diteliti meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan sistem dan pengembangan sistem. Pada bab ini juga mendeskripsikan tentang penelitian dan perancangan aplikasi "pengetahuan wayang kulit sebagai media pembelajaran budaya Jawa berbasis Android." secara mendetail.

4. BAB IV- IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Merupakan paparan implementasi dan pembahasan aplikasi “pengetahuan wayang kulit sebagai media pembelajaran budaya Jawa berbasis Android.”. Membahas mengenai urutan-urutan pekerjaan, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung, dan hasil akhir.

5. BAB V- PENUTUP

Penutup, menyampaikan kesimpulan (jawaban dari rumusan masalah yang terdapat di Bab I) dan yang sudah dibahas di bab III dan bab IV, saran penggunaan dan pengembangan terhadap objek penelitian yang dibuat agar dapat dan bermanfaat.

