

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan objek wisata budaya yang sangat populer dikalangan wisatawan. Salah satu cagar budaya yang khas di Kota tersebut adalah Kraton Yogyakarta. Banyak acara dan kegiatan budaya yang diadakan di Kraton seperti halnya Pagelaran Gamelan, namun demikian informasi tentang tradisi budaya gamelan pusaka Kraton Yogyakarta masih sedikit yang dapat diakses oleh masyarakat. Sehingga banyak masyarakat yang kurang mengetahui tentang sejarah kebudayaan gamelan pusaka dan nama-nama gamelan pusaka Kraton Yogyakarta.

Maka perlu dibuat sebuah aplikasi dokumentasi, informasi dan simulasi tentang gamelan pusaka Kraton Yogyakarta, agar budaya gamelan pusaka Kraton Yogyakarta bisa dilestarikan dan dapat dengan mudah diperkenalkan secara luas.

Dengan pesatnya perkembangan *smartphone* berbasis android yang merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux, yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi, juga menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi sendiri.

Maka dari itu, Aplikasi Ensiklopedia dan Simulasi Gamelan Pusaka Kraton Yogyakarta dikemas dalam teknologi *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android minimal versi 4.0 (*ICS/Ice Cream Sandwich*), aplikasi ini

merupakan sarana untuk memperkenalkan dan mempromosikan kebudayaan Yogyakarta khususnya Gamelan Pusaka Kraton Yogyakarta kepada masyarakat.

Selain itu Aplikasi ini juga diharapkan mampu menanamkan rasa cinta terhadap budaya kesenian bangsa sendiri. Penekanan ensiklopedia gamelan ini terletak pada informasi ringkas tentang sejarah dan nama-nama gamelan pusaka. Dan penekanan simulasi gamelan membuat pengguna aplikasi ini seakan-akan benar-benar memainkan instrumen gamelan Kraton Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan-rumusan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi gamelan pusaka Kraton Yogyakarta kepada masyarakat dengan menggunakan Android minimal versi 4.0 (*ICS/Ice Cream Sandwich*)?
2. Bagaimana membangun sebuah aplikasi simulasi instrumen gamelan agar dapat memberikan wawasan pengenalan informasi bunyi dan bentuk instrumen gamelan dengan menggunakan Android minimal versi 4.0 (*ICS/Ice Cream Sandwich*)?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan tentang sejarah, nama-nama dan gendhing gamelan pusaka Kraton Yogyakarta.
2. Menampilkan simulasi *instrumen* gamelan seperti : demung, saron, gong, bonang panerus, bonang barung, peking, dan slentem.
3. Ditampilkan dalam resolusi 480x800 pixel, dan Aplikasi ini untuk Android minimal versi 4.0 (*ICS/Ice Cream Sandwich*)

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang kami lakukan adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi Ensiklopedia Gamelan Pusaka Kraton Yogyakarta berikut dengan simulasinya berbasis Android.
2. Memperkenalkan kebudayaan kesenian Gamelan Pusaka Kraton Yogyakarta kepada masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Melestarikan budaya kesenian Gamelan Pusaka Kraton Yogyakarta.
2. Masyarakat dapat mengetahui kebudayaan kesenian Gamelan Pusaka Kraton Yogyakarta.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa aturan perancangan dan tahapan yang berurutan.

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi, merupakan pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lokasi penelitian untuk mendapatkan informasi dan data mengenai Gamelan Pusaka Kraton Yogyakarta yang akan dibuat di dalam aplikasi ini.
2. Wawancara, adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara menanyakan langsung kepada narasumber yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi ini.
3. Studi pustaka dari berbagai buku yang berhubungan dengan penelitian.

1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah:

1. Analisis Kebutuhan
Mengumpulkan berbagai data dan materi tentang Gamelan Pusaka Kraton Yogyakarta.
2. Perancangan
Merancang dan membuat Diagram HIPO (*Hierarchy Plus Input Process Output*) sebagai media perancangan sistem. Membuat rancangan tampilan antarmuka (*Interface*).

3. Implementasi

Setelah rancangan dibuat maka data dimasukkan ke dalam aplikasi. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting untuk melihat proses tercapainya tujuan sehingga dapat diketahui hasil dari pembuatan sebuah aplikasi.

4. Pengujian

Tahapan akhir dalam pembuatan aplikasi ini adalah tahapan pengujian. Pengujian ini dilakukan dengan mengujikannya ke beberapa perangkat *smartphone* berbasis sistem operasi *android*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami laporan, sistematika penulisan laporan tugas akhir ini akan dibagi menjadi 5 bab, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan secara singkat tentang gamelan Kraton Yogyakarta, menjelaskan secara singkat tentang apa saja komponen multimedia yang akan digunakan, dan menjelaskan *software* apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB III TINJAUAN UMUM

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai metode dan analisis kebutuhan data yang dipakai untuk membuat aplikasi ini. Menjelaskan tentang pembuatan rancangan aplikasi ensiklopedi gamelan pusaka Kraton Yogyakarta berikut dengan simulasi instrumen gamelan, membuat konsep antar muka (*interface*) yang akan dibangun untuk pembuatan aplikasi ini.. Pada bagian perancangan perangkat lunak membahas mengenai langkah-langkah yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini dan rencana pengujian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan memuat uraian tentang hasil dan pembahasan pembuatan aplikasi. Yang bertujuan untuk pengujian terhadap aplikasi apakah sudah berjalan atau belum. Selain itu di dalam bab ini juga akan membahas tentang kelebihan dan kekurangan dalam aplikasi yang dibuat serta solusi yang harus diberikan terhadap kekurangan aplikasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bagian penutup akan memuat simpulan-simpulan yang merupakan rangkuman dari analisis kinerja aplikasi yang sudah dikerjakan sebelumnya. Sedangkan untuk saran berisi mengenai saran – saran yang perlu diperhatikan berdasar keterbatasan yang ditemukan dan pendapat - pendapat yang dibuat selama pengembangan perangkat lunak, guna mendapatkan hasil yang baik untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.