

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia terkenal dengan negara yang memiliki banyak pulau. Hasil survei geografi dan toponimi menunjukkan Indonesia mempunyai 13.466 pulau. Indonesia memiliki 5 pulau besar yang sangat terkenal di antaranya: Sumatra, Jawa, Kalimantan, Sulawesi dan Papua. Selain memiliki banyak pulau, Indonesia juga memiliki beragam seni dan budaya yang tersebar di setiap daerah. Indonesia memiliki 34 Provinsi yang tersebar di seluruh wilayah negara. Beraneka ragam seni dan budaya adalah ciri khas bangsa Indonesia yang sangat mendunia, bukan hanya memiliki banyak pulau dan berbagai macam seni dan budaya, Indonesia juga menyimpan beraneka ragam makanan khas yang sangat enak dan lezat di setiap provinsi.

Makanan khas yang ada di Indonesia memiliki ciri dan karakter yang berbeda dengan negara lain, bukan hanya dengan negara lain yang berbeda makanan khas, tetapi hampir di setiap provinsi di Indonesia memiliki perbedaan makanan khas, sebagai contoh di provinsi Jambi dan DI Yogyakarta, Provinsi Jambi memiliki makanan khas berupa *tempoyak*, *Tempoyak* adalah masakan yang berasal dari buah durian yang difermentasi, sedangkan di provinsi DI Yogyakarta, salah satu makanan khasnya adalah *Gudeg Yogya / Gudeg Nangka* yang terbuat dari bahan nangka muda dan dimasak dengan santan. Dan masih banyak lagi

makanan khas lain berserta perbedaan – perbedaannya di setiap provinsi di Indonesia.

Menurut BPS (Badan Pusat Statistik), Negara Indonesia pada Tahun 2010 lalu tercatat memiliki penduduk 237,641,326 jiwa, di perkirakan pada tahun 2013 ini akan mencapai angka 242,013.800 jiwa. Permasalahannya adalah dari sekian banyaknya penduduk yang tersebar di Indonesia masih banyak diantaranya yang belum mengetahui dan mengerti tentang makanan khas yang terdapat di daerahnya atau pun daerah lain yang masih dalam area negara Indonesia, selain itu sebagian besar makanan khas yang ada di Indonesia telah banyak yang dilupakan karena zaman yang semakin modern dan berbagai macam makanan dari negara asing yang masuk ke Indonesia untuk di perjual belikan.

Berdasarkan permasalahan yang ada diatas maka penulis berinisiatif untuk melestarikan ciri makanan khas beserta cara membuat makanan khas tersebut yang ada di setiap provinsi di Indonesia agar tidak hilang begitu saja karena era yang semakin modern untuk membuat suatu karya media interaktif untuk mengenal makanan khas di 34 provinsi di Indonesia dengan judul yaitu “Perancangan Media Interaktif “Mengenal Makanan Khas 34 Provinsi Di Indonesia””.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana cara merancang sebuah media interaktif untuk mengenal makanan khas serta cara pengolahan makanan tersebut di setiap provinsi di Indonesia?.

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah pada skripsi ini sesuai dan mengarah pada tujuan yang akan dicapai, maka dapat disimpulkan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

- Hanya membahas mengenai cara pembuatan aplikasi Media Interaktif “Mengetahui Makanan Khas 34 Provinsi Di Indonesia” agar setiap orang di Indonesia dapat mengetahui dan mengerti tentang makanan khas yang di setiap provinsi di Indonesia serta cara pengolahannya.
- Karena minimnya data makanan khas di Indonesia dari sumber yang valid, maka informasi yang disajikan dari sumber yang valid hanya terdiri dari 24 provinsi dengan bahan dan cara pembuatannya.
- Aplikasi Media Interaktif untuk “Mengetahui Makanan Khas 34 Provinsi Di Indonesia” ini berupa softcopy yang dimuat dalam bentuk kepingan CD, DVD, dan berbagai macam tempat penyimpanan dalam bentuk digital seperti Flashdisk, Micro SD dan lain-lain.
- Software yang digunakan meliputi : Adobe Photoshop CS3, Adobe After Effect CS3, Adobe Flash CS3 dan Adobe Premiere Pro CS3.
- Media interaktif ini tidak menggunakan database server sehingga tidak dapat melakukan edit dan input tentang informasi makanan khas yang ada di Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan perancangan skripsi tentang Media Interaktif “Mengenal Makanan Khas 34 Provinsi di Indonesia” adalah memperkenalkan serta memberikan pengetahuan dan wawasan kepada masyarakat umum tentang makanan khas yang ada di 34 provinsi di Indonesia yang selama ini masih belum banyak di ketahui serta menjaga dan melestarikan makanan khas 34 provinsi di Indonesia agar tidak hilang karena era yang semakin modern.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat perancangan skripsi tentang Media Interaktif “Mengenal Makanan Khas 34 Provinsi di Indonesia” adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Penulis

Dapat dijadikan *Curriculum Vitae* dalam melamar kerja.

2. Media interaktif ini di harapkan mampu untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang makanan khas di 34 provinsi di Indonesia kepada siapapun yang membaca dan menggunakannya.
3. Menarik minat masyarakat umum untuk lebih mengenal makanan khas di 34 provinsi di Indonesia, serta
4. Menambah wawasan dan kreatifitas masyarakat tentang multimedia interaktif.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang di pakai dalam penulisan skripsi yang berjudul "Perancangan Media Interaktif "Mengenal Makanan Khas 34 Provinsi di Indonesia"" adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengambilan Data

o Metode Observasi

Merupakan pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lapangan, mencatat dan merekam semua data yang dibutuhkan dalam penelitian.

o Metode Kepustakaan

Merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang sudah ada dan mencari materi atau data lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian.

o Metode Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara terhadap beberapa pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.

2. Metode Analisis Sistem

Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode analisis kebutuhan sistem yang digunakan, yaitu analisis kebutuhan sistem fungsional dan non-fungsional.

- Analisis Kebutuhan Sistem Fungsional

Analisis ini berkaitan dengan apa saja yang dapat dilakukan oleh sistem sesuai dengan fungsinya.

- **Analisis Kebutuhan Sistem Non-Fungsional**

Analisis kebutuhan non-fungsional merupakan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi diluar kebutuhan fungsional.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang dibuat dalam skripsi ini disusun dalam beberapa bab, yang dijelaskan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan Bab ini berisi deskripsi umum tentang penelitian yang meliputi diantaranya adalah latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat landasan teori yang menguraikan tentang tinjauan pustaka yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan media interaktif “mengenal makanan khas 34 provinsi di Indonesia”.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini memuat tentang analisis dan design kebutuhan dalam pembuatan Media Interaktif dan perancangan media interaktif untuk mengenal makanan khas 34 provinsi di Indonesia.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat implementasi dan pembahasan yang merupakan bab inti dari pembuatan skripsi. Bab ini akan menguraikan hasil dan tampilan dari Perancangan Media Interatif Mengenal Makanan Khas 34 Provinsi di Indonesia.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran skripsi Perancangan Media Interatif "Mengenal Makanan Khas 34 Provinsi di Indonesia".

