

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan masyarakat akan teknologi mobile (*handphone*) semakin meningkat. Ini juga didukung kemajuan teknologi yang sangat pesat pada telephone selular yang berbasis GSM. *Handphone* merupakan media komunikasi antar personal manusia saat ini. Mulai dari hal yang pribadi, seperti mengirim pesan singkat, memperoleh informasi melalui internet, mendengarkan musik dengan MP3, bertukar file dengan infrared/bluetooth, dan komunikasi via 3G yang bisa bertatap muka secara langsung.

Aplikasi-aplikasi semacam mobile device seperti yang disebut di atas dapat dikembangkan dalam pemrograman java. Piranti yang digunakan yakni piranti yang mendukung program *Java 2 Micro Edition (J2ME)*.

Java adalah teknologi dan bahasa pemrograman yang berjalan pada multiplatform. Dalam dunia pemrograman Java dikenal semboyan 'write once, run anywhere' yang berarti kode program hanya ditulis sekali, namun dapat dijalankan di bawah platform manapun tanpa harus melakukan perubahan kode program. Java berdiri di atas sebuah mesin *interpreter* yang diberi nama *Java Virtual Machine (JVM)*. JVM inilah yang akan membaca *bytecode* dalam file `.class` dari suatu program.

Indonesia merupakan Negara yang memiliki beragam budaya. Kebudayaan merupakan identitas suatu Negara yang juga termasuk kepribadian bangsa. Budaya Indonesia mempunyai nilai-nilai yang sangat dijunjung tinggi bagi sebagian rakyat. Namun kini sebagian besar rakyat lainnya terutama kaum muda yang nantinya akan menjadi penerus bangsa sudah melupakan betapa pentingnya untuk mempertahankan nilai-nilai budaya di negeri sendiri. Padahal, ada banyak yang bisa dilakukan oleh masyarakat untuk mempertahankan betapa pentingnya nilai-nilai budaya sendiri.

Kebudayaan – kebudayaan tersebut sudah diwariskan oleh nenek moyang sejak dahulu. Misalnya saja tarian adat, rumah adat, lagu adat, bahkan pakaian adat yang menjadi khas suatu daerah. Untuk tetap melestarikannya akan lebih baik jika kaum muda mau peduli. Contoh kecilnya yaitu belajar menari tarian adat atau belajar memainkan alat musik khas suatu daerah. Tapi dimasa kini, jangankan untuk mempelajari suatu kebudayaan, untuk tahu apa saja kebudayaan Indonesia yang begitu banyak saja sudah malas melakukannya, mereka lebih memilih belajar misalnya tarian modern ataupun alat musik modern. Efek sampingnya banyak kebudayaan Indonesia yang diklaim oleh negara lain. Menurut survey penulis dapat disimpulkan bahwa kaum muda umur sekitar 20-27 tahun mereka rata-rata kurang mengetahui informasi tentang kebudayaan daerah. Hal ini bisa dilihat dari jawaban quisioner terlampir, yang menunjukkan bahwa jawaban mereka banyak salahnya daripada benarnya.

Melihat keunggulan berbagi informasi dengan sarana *ponsel*, penulis berkeinginan untuk memberikan pelayanan dengan konsep tersebut. Remaja

diharapkan untuk mempelajari tentang kebudayaan Indonesia, dengan kesibukan disetiap harinya mungkin tidak sempat untuk mempelajarinya. Dengan menggunakan aplikasi mobile dapat mempelajarinya kembali kapanpun dan dimanapun tanpa mengganggu aktifitas sehari – hari , misalnya pada saat waktu luang setelah sekolah atau kuliah dan pada saat istirahat. Karena itu penulis membuat skripsi dengan judul “Aplikasi Mobile Macam-macam Kebudayaan Indonesia Berbasis Java” yang nantinya juga selain menyajikan informasi berupa teks, juga disisipi gambar-gambar suatu kebudayaan agar lebih menarik di kalangan remaja. Dengan cakupan mobile (*ponsel*) yang sudah dikenal sebagian besar masyarakat, diharapkan nantinya informasi ini akan menumbuhkan rasa ketertarikan yang lebih terhadap kebudayaan negeri sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan kepada latar belakang masalah, yang menjadi permasalahan pada penulisan laporan skripsi ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Membuat “Aplikasi Mobile Macam-macam Kebudayaan Indonesia Berbasis Java” dengan memanfaatkan J2ME.

1.3 Batasan Masalah

Sehubungan dengan permasalahan yang ada, maka ruang lingkup pembahasan masalah pada aplikasi mobile macam-macam kebudayaan Indonesia berbasis java dibatasi pada :

1. Memberikan informasi tentang beragam kebudayaan yaitu, tarian adat, baju adat, rumah adat, musik tradisional daerah, kesenian-kesenian daerah dan pariwisata.
2. Sistem ini tidak dirancang untuk membandingkan antar kebudayaan daerah dan tidak untuk mempromosikan mobile device merk tertentu.
3. Sistem dirancang hanya dalam bahasa Indonesia.
4. Aplikasi ini masih sangat tergantung pada perangkat yang digunakan, dari segi kemampuan ponsel, merk ponsel, dan dukungannya terhadap teknologi java (J2ME).
5. Sistem ini belum dapat menampilkan suara dan gambar yang lebih detail.

1.4 Maksud dan Tujuan

1.4.1 Maksud

Maksud dari karya tulis ini adalah merancang sebuah aplikasi yang menyediakan informasi. Dan sarana memperkenalkan Kebudayaan Indonesia dengan lebih menarik. Adapun media penyampaian informasi yang digunakan adalah ponsel.

1.4.2 Tujuan

Penyusunan karya tulis ini bertujuan untuk membuat sebuah rancangan penyajian informasi kebudayaan pada ponsel. Dengan rancangan aplikasi ini juga diharapkan nantinya masyarakat Indonesia lebih mengenal seluruh kebudayaan

negeri sendiri. Hal tersebut dikarenakan pengembangan aplikasi yang berbasis *mobile(ponsel)* dapat diakses oleh berbagai kalangan dan dapat digunakan setiap saat.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Metode Observasi

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Menggali dan merumuskan masalah yang ada.

2. Metode Interview

Metode Pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak - pihak yang terkait dan orang - orang yang berkompeten di bidang IT khususnya bidang J2ME sebagai narasumber.

3. Metode Eksperimental

Metode ini dilakukan dengan cara mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat ke dalam *mobile phone* .

4. Metode Pustaka

Untuk mendukung perkembangan aplikasi ini, digunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku - buku referensi, dokumen yang relevan dan internet.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah yang diambil, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, serta sistematika penulisan karya tulis.

BAB II. DASAR TEORI

Bab ini membahas tentang dasar – dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi. Teori –teori dasar tersebut adalah sekilas tentang Java,arsitektur Java, perkembangan Java, tentang J2ME, MIDlet, NetBeans IDE, UML, dan Multimedia.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang hal- hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan program yang akan dibuat. Perancangan sistem yang akan dibuat yaitu Perancangan Proses (*Proses Modelling*), Perancangan Object (*Object Modelling*), Perancangan Antarmuka (*User Interface*).

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi uraian tentang sistem yang dibuat, spesifikasi sistem dan juga dijelaskan cara penggunaan sistem ini seta pengujian dan hasil aplikasi.

BAB V. PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari pembuatan karya tulis ini dan saran-saran untuk pengembangan dimasa yang akan datang.