

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pariwisata Budaya di Bali merupakan satu jenis pariwisata yang dalam pembangunannya menggunakan kebudayaan sebagai potensi dasar yang paling khas. Jenis pariwisata ini diharapkan berfungsi sebagai pembeli identitas bagi kepariwisataan daerah Bali sebagai satu pusat pariwisata di Indonesia. Ada macam-macam kebudayaan di Bali, misalnya Kegiatan Ritual Keagamaan, Kesenian Tari, Perayaan Hari Raya, Pakaian Adat Bali, Upacara Ngaben, dan Gamelan. Salah satu kebudayaan yang khas di daerah tersebut adalah gamelan, misalnya Gamelan Gong Kebyar, Semar pegulingan, Gamelan Gong Gede, Gamelan Beleganjur, dan Gamelan Semaradana. Banyak acara dan kegiatan budaya yang diadakan di Bali seperti halnya Pagelaran Gamelan. Akan tetapi masih sedikit pengetahuan masyarakat, terutama di luar Bali tentang kebudayaan tersebut.

Dalam kesempatan ini, oleh karena Gamelan Semaradana merupakan gamelan golongan baru yang memiliki keragaman suara beragam, serta penggabungan dua jenis gamelan, yaitu Gamelan Gong Kebyar dan Gamelan Semar pegulingan, maka perlu dibuat sebuah aplikasi pengenalan dan pembelajaran tentang Gamelan Semaradana, agar budaya Gamelan Semaradana bisa dilestarikan dan dapat dengan mudah diperkenalkan secara luas.

Dengan pesatnya perkembangan *smartphone* berbasis android yang merupakan sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet, android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri.

Maka dari itu, Aplikasi Pengenalan dan Pembelajaran Gamelan Semaradana di Sanggar Budaya Pura Jagatnatha 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 Bali, khususnya Gamelan Semaradana kepada masyarakat. Selain itu aplikasi ini juga diharapkan mampu menanamkan rasa cinta terhadap budaya kesenian bangsa sendiri.

## 1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk pengguna, sehingga dapat membantu sebagai media pengenalan dan pembelajaran Gamelan Semaradana?
2. Bagaimana cara memanfaatkan aplikasi android sebagai media pengenalan dan pembelajaran?

### 1.3 Batasan Masalah

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

1. Aplikasi ini mengenai pengenalan dan pembelajaran Gamelan Semaradana yang berbasis android.
2. Menampilkan simulasi *instrumen* Gamelan Semaradana seperti : Ugal, Pemade, Kantil, Jublag, Jegog, Ceng-ceng, Kajar, Reong, Terompong, Gong, Kempur, dan Kemong.
3. Aplikasi ini hanya menampilkan *instrumen* pukul.
4. Ditampilkan dalam resolusi 800x480 pixel, dan aplikasi ini untuk Android minimal versi 4.0 (*ICS/Ice Cream Sandwich*).

### 1.4 Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini tentu tidak terlepas dari tujuan penelitian.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Membangun aplikasi pengenalan dan pembelajaran Gamelan Semaradana di Pura Jagatnatha Berbasis Android.
2. Memperkenalkan kebudayaan kesenian Gamelan Semaradana kepada masyarakat.
3. Pembuatan aplikasi Gamelan Semaradana ini juga untuk memberikan hiburan bagi para pengguna *ponsel* android minimal versi 4.0 (*ICS/Ice Cream Sandwich*).

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

### 1. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama menempuh studi di STMIK AMIKOM.

### 2. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan semakin melestarikan kebudayaan kesenian Gamelan Semaradana.

### 3. Bagi Akademis

Dapat memberikan suatu karya penelitian yang dapat mendukung dalam pengembangan aplikasi berbasis android.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini baik dalam menyelesaikan penulisan maupun pembuatan program ditempuh melalui beberapa metode penelitian, yaitu :

### 1.6.1 Pengumpulan Data

1. Metode observasi, merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung untuk mendapatkan informasi dan data mengenai Gamelan Semaradana.
2. Metode wawancara, merupakan metode dengan melakukan tanya jawab yang dilakukan tatap muka secara langsung kepada narasumber.

3. Studi pustaka, merupakan metode dengan membaca buku-buku yang terkait dengan permasalahan yang sedang dihadapi.

### 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 Semaradana.

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 ke *smartphone* berbasis android minimal versi 4.0 (*ICS/Ice Cream Sandwich*).

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri atas 5 bab, disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi mengenai teori-teori yang mendukung tema Tugas Akhir, mendefinisikan secara singkat Multimedia yang akan digunakan, dan menjelaskan *software* apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Pada bab ini akan dibahas mengenai metode yang dipakai untuk membuat aplikasi ini. Menjelaskan tentang pembuatan rancangan aplikasi pengenalan Gamelan Semaradana. Pada bagian implementasi perangkat lunak membahas mengenai batasan implementasi aplikasi yang akan dibangun serta membuat konsep antar muka (*interface*) yang akan dibangun untuk pembuatan aplikasi ini.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini memaparkan tentang hasil, pembahasan, dan pengujian terhadap hasil pembuatan 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 yang dibuat.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini menerangkan kesimpulan yang merupakan rangkuman dari analisis kinerja aplikasi yang sudah dikerjakan dan saran-saran yang membangun guna pengembangan aplikasi lebih lanjut.

