

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modernisasi seperti sekarang ini peranan di era teknologi sangat dekat dengan kehidupan seluruh manusia. Baik dari yang belum mengenal teknologi sampai yang sudah cakap akan penggunaannya di kegiatan sehari-hari. Salah satu perangkat teknologi yang sekarang ini banyak digunakan oleh masyarakat yaitu seperti *smartphone*, radio, televisi, telepon kabel dan komputer. Pada *smartphone* terdapat banyak jenis dan merk yang bias digunakan sesuai kebutuhan penggunanya. Banyak sekali aplikasi di *smartphone* seperti android yang dapat kita sudah melalui *playstore* atau bahkan aplikasi berekstensi apk yang kita buat atau dibuat oleh orang lain untuk keperluan publik.

Indonesia adalah negara yang luas banyak mempunyai pulau-pulau besar dan kecil dan mempunyai banyak penduduk dengan berbagai macam etnis dan agama. Menurut data dari warisanbudaya.kemendikbud.go.id terdapat kurang lebih 1528 warisan budaya yang sudah ditetapkan seperti tradisi dan ekspresi lisan, seni pertunjukan, adat istiadat, ritus dan perayaan-perayaan, dan kemahiran dan kerajinan tradisional di tiap suku yang memiliki ciri-ciri masing-masing pada tiap perayaan atau kegiataannya[1]. Yogyakarta merupakan salah satu daerah yang jadi salah satu daya pikat turis baik lokal maupun internasional untuk dapat berlibur di daerah ini. Banyak juga mahasiswa dan mahasiswi yang menjadikan Yogyakarta sebagai tempat untuk menempuh Pendidikan tinggi karena Yogyakarta dikenal sebagai kota pelajar. Jika mengutip data pengunjung dari pariwisata.jogjakota.go.id total pengunjung per pertengahan quartal kedua tahun 2022 ini total pengunjung yang memasuki kota Yogyakarta sebanyak 990616 baik melalui darat maupun udara[2].

Kebanyakan turis yang datang ke Kota Yogyakarta terkadang bingung untuk menentukan destinasi liburan yang mungkin mereka cari selain beberapa tempat populer seperti Jl. Maliboro, Candi Prambanan, Tugu Jogja ataupun Pantai

Parangtritis. Padahal terdapat banyak sekali kesenian dan kebudayaan lain seperti seni rupa, seni tari, kuliner dan wisata serta perayaan-perayaan yang bisa di temukan di Kota Yogyakarta. Dengan aplikasi “*Njawani*” ini diharapkan turis dapat mengetahui lebih banyak tentang kebudayaan yang ada di Kota Yogyakarta. Berdasarkan uraian diatas penulis bermaksud untuk merancang program aplikasi yang dapat memudahkan pengguna seperti turis lokal maupun asing yang datang berkunjung ke Kota Yogyakarta untuk dapat lebih mengenal Kota Yogyakarta melalui aplikasi ini.

Di dalam aplikasi “*Njawani*” ini pengguna akan dihadapkan pada beberapa menu yang dapat pengguna sesuaikan pada kebutuhan pengguna agar menjadi referensi ketika berlibur. Terdapat beberapa menu seperti seni rupa, seni tari, wisata, kuliner, perayaan-perayaan dan tentang aplikasi. Aplikasi ini sementara akan di rancang untuk dapat di gunakan pada perangkat *smartphone* android dengan flutter.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi pengenalan kesenian dan kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta bernama “*Njawani*”?
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi “*Njawani*” kedalam platform android?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah dalam perancangan aplikasi yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi adalah sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi yang digunakan menggunakan Flutter.
2. Penyimpanan data yang digunakan menggunakan basis data MySQL.
3. Pengambilan data hanya diambil dari data yang sudah terdaftar di dalam situs warisanbudaya.kemdikbud.go.id dan pariwisata.jogjakota.go.id.

4. Media yang terdapat dalam aplikasi berupa gambar, dan video.
5. Video yang digunakan hanya didapatkan dari Youtube.
6. Lokasi yang dipilih hanya akan dialihkan ke Google Maps.
7. Aplikasi dibangun khusus pengguna android.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai penulis adalah membangun aplikasi pengenalan kesenian dan kebudayaan serta tempat wisata Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah membantu memperkenalkan kesenian dan kebudayaan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan adalah mengambil data kesenian dan kebudayaan Yogyakarta yang terdaftar pada situs resmi Kemdikbud dan Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang akan digunakan adalah studi pustaka. Studi pustaka yang dimaksud adalah mempelajari dasar-dasar teori dan bahan yang berdasarkan dari buku, jurnal, tugas akhir, atau skripsi yang mengenai aplikasi yang bertemakan kesenian dan kebudayaan berbasis android.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada penelitian ini, perancangan program yang akan dibangun penulis juga menggunakan metode pengembangan perangkat lunak dengan metode yang digunakan adalah *Waterfall*.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab 1 : Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab 2 : Tinjauan Pustaka

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka yang memuat tentang teori-teori dalam perancangan penelitian ini.

Bab 3 : Metode Penelitian

Bab ini membahas tentang analisis dari model perancangan aplikasi "njawani" berbasis android.

Bab 4 : Hasil dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang hasil gambaran umum aplikasi dan pembahasan aplikasi serta implementasi aplikasi yang dibuat.

Bab 5 : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran atas penelitian, sehingga dapat dilakukan pengembangan aplikasi dan penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

Bab ini berisi tentang tinjauan-tinjauan pustaka yang digunakan dalam penelitian dan pembuatan laporan skripsi.