

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan teknologi saat ini berkembang sangat pesat, khususnya pada teknologi *mobile*. Telepon seluler yang awalnya digunakan sebagai alat komunikasi, saat ini sudah berkembang dengan fitur yang mencakup teknologi dari perangkat lain. Berbagai macam fitur *modern* telah mampu dikombinasikan sebagai fiturnya, misalnya ponsel bisa melakukan proses pengolahan gambar dan video, pengolah dokumen, aplikasi jejaring sosial, dan sebagainya. Perkembangan fitur tersebut diiringi dengan perkembangan sistem operasi dan *hardware* yang ada. Sehingga sekarang telepon seluler sudah berevolusi menjadi *smartphone*.

Saat ini hampir semua telepon seluler yang digunakan merupakan ponsel *smartphone*, baik itu yang bersistem operasi BlackBerry, Android, maupun iOS. Hal ini menjadikan beberapa *developer software* berinovasi membuat aplikasi yang bisa bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari dengan berbasis *smartphone*.

Android merupakan salah satu sistem operasi *mobile* yang lebih banyak diminati dan berkembang pesat daripada sistem operasi lainnya dewasa ini. Sistem operasi lainya seperti iPhone OS, Windows Mobile, Symbian, BlackBerry OS, dan masih banyak lagi juga menawarkan fitur dan keoptimalan yang bisa berjalan di perangkat *hardware* yang ada. Namun Android menawarkan sebuah lingkungan yang berbeda untuk pengembangan.

Padatnya aktivitas dan pengaruh globalisasi budaya barat semakin mengikis pemahaman nilai budaya dewasa ini. Warisan kebudayaan yang seharusnya dilestarikan kini sudah mulai ditinggalkan dan diabaikan. Misalnya saja tembang macapat, sekarang sebagian besar anak-anak, bahkan orang dewasa sudah tidak mengenal lagi tentang salah satu warisan kebudayaan Jawa ini. Mereka justru lebih mengenal lagu-lagu barat yang lebih *booming*.

Oleh karena itu penulis mengambil judul “Aplikasi Kumpulan Macapat Sebagai Sarana Pengenalan Kebudayaan Berbasis Android”, dengan tujuan bisa menjadi sarana pengenalan tembang macapat kepada masyarakat secara mudah dan fleksibel.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Melihat dari latar belakang masalah yang dituliskan di atas, maka permasalahan yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana membangun aplikasi kumpulan macapat sebagai sarana pengenalan kebudayaan berbasis Android yang bisa dimanfaatkan sebagai alternatif pengganti metode pembelajaran berbasis *text book*, serta sebagai sarana edukasi bagi masyarakat umum?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi sangat luas sesuai fungsi penerapan di bidang masing-masing. Untuk memfokuskan pembahasan, maka perlu adanya batasan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat untuk menampilkan guru lagu, guru wilangan dalam teks dan contoh tembang macapat dalam bentuk audio disertai dengan latihan soal.
2. Untuk hasil latihan soal hanya menyajikan nama, nilai, dan waktu pengerjaan, tanpa disertai evaluasi jawaban yang benar.
3. Aplikasi ini berjalan pada OS Android.
4. Aplikasi ini tidak dikenakan biaya karena untuk menjalankan aplikasi ini tidak harus terkoneksi dengan internet.
5. Materi yang digunakan sebagai referensi pembuatan aplikasi didapatkan dari sumber online dan offline yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari disusunnya skripsi dengan judul “Aplikasi Kumpulan Macapat Sebagai Sarana Pengenalan Kebudayaan Berbasis Android” ini adalah:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan suatu aplikasi yang bisa digunakan dan dimanfaatkan sebagai sarana belajar atau sumber informasi tentang tembang macapat dengan fitur pengenalan jenis-jenis macapat, aturan penyusunan macapat, disertai dengan lirik macapat dan audio.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan bisa diperoleh dari disusunnya skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Kumpulan Macapat Sebagai Sarana Pengenalan Kebudayaan Berbasis Android ini bersifat gratis. Semua orang bisa menginstalnya di *smartphone* masing-masing, karena aplikasi ini adalah sebagai media pembelajaran kebudayaan yang memberikan informasi berupa pengetahuan tentang tembang macapat kepada masyarakat umum agar bisa belajar dengan mobilitas yang tinggi.
2. Memberi fasilitas aplikasi yang berguna kepada para pengguna aplikasi nantinya untuk mengoptimalkan penggunaan *smartphone* sebagai sarana informasi dan edukasi.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan “Aplikasi Kumpulan Macapat Sebagai Sarana Pengenalan Kebudayaan Berbasis Android” ini, penulis menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)*, yang mencakup tahapan sebagai berikut:

1. *Requirement* / eksplorasi kebutuhan pengguna
2. Analisis sistem
3. *Design* / perancangan
4. Implementasi

Sedangkan untuk pengumpulan data, penulis menggunakan metode:

1. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang dipakai untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis melalui buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan.

## 2. Metode *Study Literatur*

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada, seperti dengan mengunjungi situs-situs web yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang diambil, yakni memanfaatkan fasilitas internet.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi disesuaikan dengan ketentuan lembaga, yaitu sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan yang dipakai dalam menyusun skripsi.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memaparkan teori-teori dalam berbagai aspek yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi ataupun model matematis yang berkaitan langsung dengan ilmu maupun masalah yang sedang diteliti.

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM



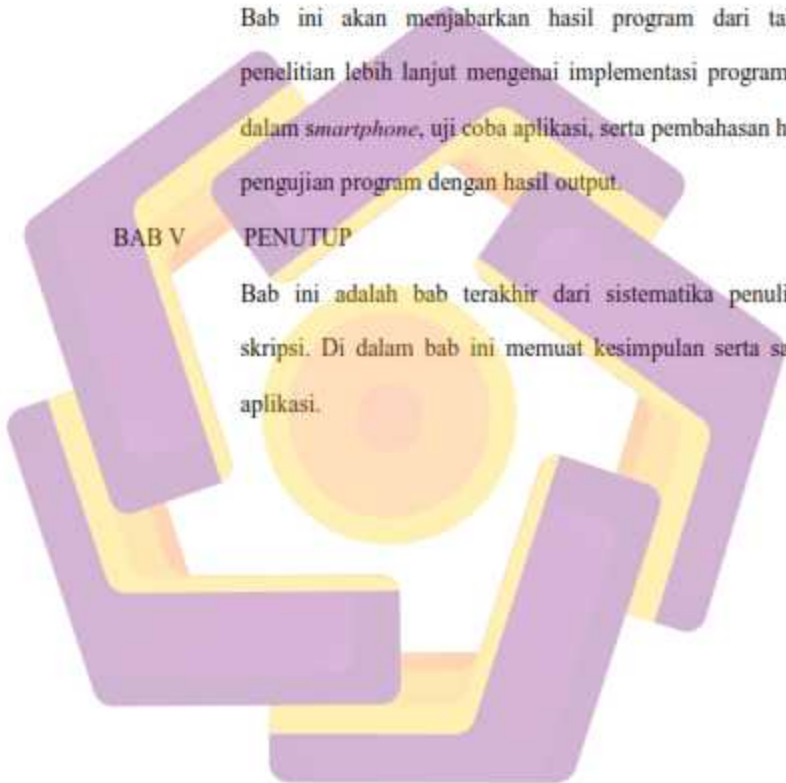
Bab ini menjabarkan tinjauan umum analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem secara umum, dan perancangan tampilan.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil program dari tahap penelitian lebih lanjut mengenai implementasi program ke dalam *smartphone*, uji coba aplikasi, serta pembahasan hasil pengujian program dengan hasil output.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi. Di dalam bab ini memuat kesimpulan serta saran aplikasi.



### 1.8 Agenda Kegiatan Penelitian

Jadwal penelitian yang diagendakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

No.	Kegiatan	Bulan dan Tahun																															
		September 2013				Oktober 2013				November 2013				Desember 2013				Januari 2014				Februari 2014				Maret 2014				April 2014			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Studi Kepustakaan																																
2.	Pengumpulan Data																																
3.	Analisis Data																																
4.	Desain Sistem																																
5.	Pembuatan Program																																
6.	Uji Coba Program																																
7.	Pengumpulan Skripsi																																