

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan nilai-nilai adat dan budaya tradisi. Hampir disetiap daerah di Indonesia dari sabang sampai merauke memiliki adat dan kebudayaan yang mana setiap daerah memiliki kebudayaan adat dan budaya yang berbeda-beda.

Keanekaragaman adat dan budaya sebagai warisan nenek moyang yang tidak ternilai harganya merupakan salah satu cerminan masyarakat Indonesia sebagai makhluk sosial, moral dan berakal. Salah satu keanekaragaman adat dan budaya di Indonesia adalah keanekaragaman pakaian daerah disetiap daerah.

Keanekaragaman Pakaian daerah memiliki nilai-nilai moral yang dapat dijadikan landasan dan di Implementasikan di kehidupan nyata.

Deogan adanya pengenalan adat dan kebudayaan khususnya pakaian daerah tidak akan hilang dan akan tetap lestari.

Rasa cinta terhadap adat dan budaya Pakaian daerah perlu dikenalkan dan ditanamkan sejak usia dini bahkan bukan hanya anak-anak tetapi orang dewasa perlu mengetahuinya supaya bisa mengetahui nilai moral dari adat daerah terutama mengenai pakaian daerah-daerah tersebut.

Pengenalan yang biasanya dilakukan secara manual seperti melalui buku-buku sering membuat bosan, jenuh para pembaca, Pengenalan ini bukan hal yang mudah untuk dilakukan, dalam rangka meningkatkan minat anak bahkan orang

dewasa agar lebih mengenal adat dan budaya khususnya pakaian daerah perlu adanya suatu media dengan tampilan yang menarik dan sederhana dan tidak membuat orang jenuh dan bosan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut.

Salah satu media supaya pengenalan Pakaian daerah melalui media yang mampu menarik perhatian maka perlu strategi sebagai implementasinya. Untuk itulah perancangan aplikasi multimedia Pengenalan Pakaian Daerah di Indonesia menggunakan software Macromedia Flash penting dan cocok untuk dibuat.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada maka rumusan masalah dari aplikasi multimedia ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat sistem pembelajar interaktif yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mengenalkan aneka Pakaian daerah di Indonesia kepada masyarakat Indonesia pada umumnya.

### **1.3. Batasan Masalah**

Mengingat begitu banyaknya permasalahan mengenai pembelajaran tentang ragam adat dan budaya di Indonesia, maka penulis membatasi pada ruang lingkup Pengenalan Pakaian daerah di Indonesia dalam bentuk CD interaktif pembelajaran.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam skripsi ini adalah :

1. Menerapkan sistem pembelajaran interaktif pada masyarakat Indonesia

2. Menerapkan teori yang telah didapatkan selama dibangu perkuliahan terutama yang berkaitan dengan multimedia
3. Untuk memenuhi salah satu akademis dalam menyelesaikan pendidikan program S1 pada Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

#### **1.5. Metode Penelitian**

Pembuatan Skripsi ini menggunakan metode:

##### **1. Kepustakaan**

Yaitu Pengumpulan data dengan cara membaca berdasarkan kepustakaan yang mana dimaksudkan untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti

##### **2. Internet**

Yaitu cara yang dilakukan dengan mencari data dan informasi melalui layanan internet.

##### **3. Wawancara**

Yaitu bertanya secara langsung kepada nama sumber tentang sesuatu yang sedang diteliti

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pembuatan CD interaktif pembelajaran ini adalah :

1. memberi pembelajaran dan pengetahuan bagi masyarakat untuk lebih tahu tentang adat dan budaya daerah terutama yang bersangkutan dengan pakaian daerah.

2. Mempermudah dan tidak membuat bosan dan jenuh bagi para pembaca karena menggunakan teknologi TI bukan secara manual
3. mudah, dan efisien

#### **1.7. Sistematika Pembahasan**

##### **BAB I : Pendahuluan**

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah rumusan

##### **BAB II : Landasan Teori**

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, penulisan mengenai multimedia serta gambaran umum perangkat lunak yang digunakan

##### **BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem**

Membahas tentang analisis sistem dengan metode PIECES (Performance, Information, Economis, Control, Efficiency, Service)

Selain itu juga dibuat secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan baik perancangan umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik

##### **BAB IV : Implementasi Sistem**

Dalam bab ini mengimplementasikan rancangan yang dibuat yaitu memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem

##### **BAB V : Penutup**

Merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dan saran dari peneliti

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

