

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia adalah negara berpenduduk terbesar keempat di dunia dengan jumlah penduduknya sekitar 270.054.853 jiwa. Panjangnya sejarah bangsa yang bahkan jauh sebelum Indonesia berdiri banyak dipengaruhi oleh bangsa lain sehingga membuat Indonesia yang sekarang ini memiliki keberagaman bangsa dan budaya.^[1] Dalam keberagaman itu, persatuan warga negara Indonesia digambarkan dalam semboyan “Bhinneka Tunggal Ika” yang artinya meskipun berbeda-beda tetapi tetap satu jua.^[2]

Ada sekitar 300 suku bangsa atau 1.340 kelompok suku yang tersebar di Indonesia.^[3] Keberagaman ini bisa menjadi kekayaan dan potensi bagi Indonesia namun juga bisa menjadi tantangan. Karena dalam keberagaman itu masih terdapat orang-orang yang memiliki perasaan kedaerahan serta kesukuan yang berlebihan sehingga melakukan tindakan-tindakan yang dapat memicu kerusakan persatuan dan mengancam keutuhan NKRI.^[4]

Karena itulah penulis bertujuan untuk merancang media informasi macam-macam suku budaya di Indonesia berbasis android. Dipilihnya media informasi android karena pertumbuhan pengguna *smartphone* bersistem operasi android di Indonesia berkembang naik. Berbagai hal yang akan dimuat dalam aplikasi android ini meliputi sejarah, kawasan pemusatan, bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat, tarian adat, serta seni pertunjukkan suku-suku bangsa yang ada di Indonesia.

Diharapkan dengan adanya perancangan media informasi macam-macam suku budaya di Indonesia berbasis android ini dapat membantu masyarakat sekarang sedikit lebih mengenal dan menerima tentang perbedaan dalam keberagaman suku bangsa beserta kebudayaannya yang telah ada di negeri ini sejak dahulu kala.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat disusun rumusan masalah yang akan menjadi pokok bahasan yaitu, "Bagaimana cara merancang media informasi macam-macam suku budaya di Indonesia berbasis android?".

1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1.3.1. Isi Produk

Informasi dalam media informasi yang dimasukkan hanya mencakup tentang sejarah, kawasan pemusatan, bahasa, tarian adat, pakaian adat, rumah adat dan seni pertunjukkan dari 275 suku bangsa yang ada di Indonesia. Informasi maupun ilustrasi dimasukkan ke dalam media informasi secara berkala.

1.3.2. Produk yang dibuat

Peneliti hanya membuat aplikasi android beserta *asset* nya.

1.3.3. Pengujian Pengaruh Produk

Peneliti tidak melakukan pengujian pada tahap pengaruh dari media informasi yang dibuat.

1.3.4. Perangkat lunak yang digunakan

a. **Adobe Photoshop CS6**

Digunakan untuk membuat antarmuka.

b. **Corel Draw X7**

Digunakan untuk membuat logo.

c. **Adobe After Effects 2019**

Digunakan untuk mengolah gambar menjadi animasi.

d. **Blender 2.80.75**

Digunakan untuk membuat model 3d pakaian adat.

e. **SketchUp 2019**

Digunakan untuk membuat model 3d rumah adat.

f. **Lumion 8.5**

Digunakan untuk *rendering* model 3d rumah adat.

g. **UMLet version 14.3.0**

Digunakan untuk membuat macam-macam diagram.

h. **Android Studio 3.5**

Digunakan untuk membangun aplikasi android.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Membuat media informasi macam-macam suku budaya di Indonesia berbasis android.

- b. Memperkenalkan keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia kepada masyarakat umum melalui media informasi macam-macam suku budaya di Indonesia berbasis android.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1. Bagi Peneliti :

- a. Dapat menambah pengetahuan maupun ketrampilan dalam pembuatan sebuah aplikasi android, perancangan antarmuka maupun *3d modelling*.
- b. Dapat menyusun skripsi pada program SI Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2. Bagi Masyarakat Umum :

- a. Dapat menambah pengetahuan mengenai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
- b. Media informasi yang dihasilkan dapat dijadikan batu injakan untuk memotivasi masyarakat agar dapat menelurkan karya-karya lainnya yang lebih baik dengan tujuan yang sama yakni untuk mempertahankan persatuan Indonesia.

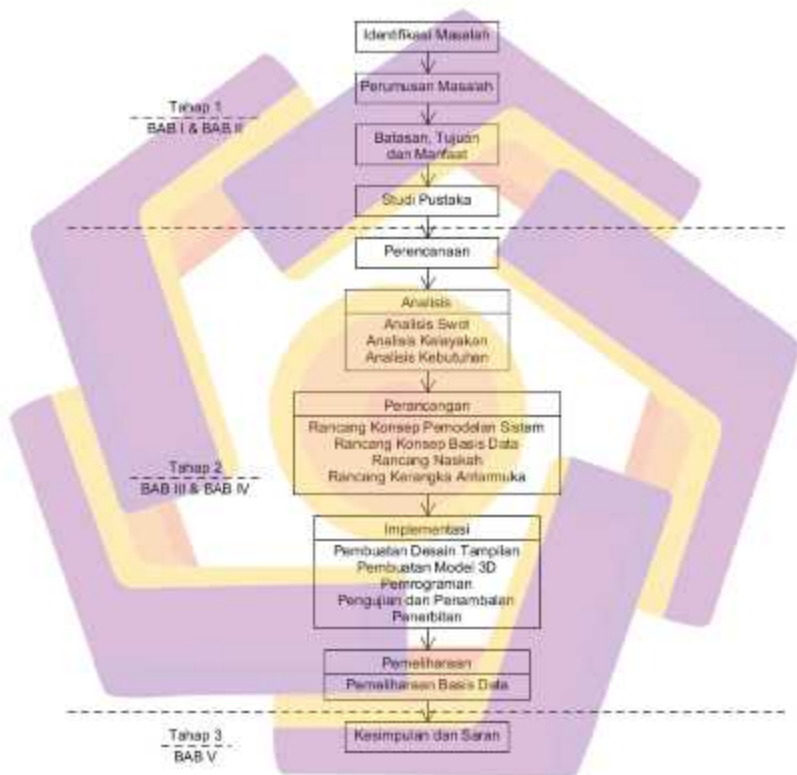
1.5.3. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta :

- a. Diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi penelitian yang akan datang bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Diagram Alir Penelitian

Penelitian dilakukan berdasarkan diagram alir yang terdapat pada Gambar 1.6.1 dibawah ini.



Gambar 1.6.1. Diagram Alir Penelitian

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Tahapan yang dipakai dalam pembuatan media informasi macam-macam suku budaya di Indonesia adalah SDLC. SDLC mencakup keseluruhan Tahap 2 dalam diagram alir. Berikut ini tahapan-tahapannya :

- a. Perencanaan Sistem
- b. Analisis Sistem
- c. Perancangan Sistem
- d. Implementasi Sistem
- e. Pemeliharaan Sistem

1.6.3. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan cara membaca buku-buku laporan skripsi, catatan kuliah dan juga artikel di internet yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti.

1.7. Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini dilakukan penyusunan penulisan penelitian yang dibuat dalam 5 bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan. Berikut penjelasan sistematika penulisan dalam penelitian ini :

1.7.1. BAB I : PENDAHULUAN

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

1.7.2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang Tinjauan Pustaka, Media Informasi, Suku Bangsa dan Budaya, Android, SDLC, UML.

1.7.3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang perencanaan, analisis dan perancangan sistem media informasi yang dibuat.

1.7.4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang tahapan implementasi sistem yang terdiri dari pengembangan, pengujian, penerbitan dan pemeliharaan sistem.

1.7.5. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan kegiatan penyusunan penulisan skripsi yang telah dilakukan serta berisi saran sebagai bahan tinjauan untuk penelitian selanjutnya.