

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dengan berkembangnya teknologi informasi di era globalisasi yang semakin cepat, sangat membantu dan mendukung sebuah kegiatan organisasi. Suatu kebijaksanaan dirasakan efektif apabila informasi yang mendukung disajikan dengan cepat, cermat, akurat, dan dapat dipertanggung jawabkan.

Perkembangan jaman selalu mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu mengadakan perubahan. Era globalisasi merupakan wujud nyata dari perubahan pola pikir manusia, perubahan yang terjadi meliputi berbagai aspek kehidupan manusia termasuk diantaranya adalah kemajuan dalam bidang teknologi. Pada saat sekarang ini teknologi informasi mempunyai peran yang sangat penting dalam menghadapi persaingan yang sangat ketat.

Teknologi informasi berkembang sangat pesat. Komputer merupakan salah satu perkembangan dari teknologi informasi yang mampu menangani berbagai persoalan yang ada. Sebagian besar perusahaan, instansi baik swasta atau pemerintah telah menggunakan sistem yang berbasis komputer untuk mengendalikan sistem dalam lingkungan organisasinya. Sistem komputer juga memberikan keuntungan yang selangkah lebih maju dalam memperoleh informasi dengan lebih efektif dan efisien.

Selama ini pengolahan data dan penyajian informasi mengenai kebudayaan Jawa Timur masih sangat sederhana belum memanfaatkan teknologi

komputer. Seperti pengarsipan data dan dokumentasi yang belum teratur dan masih terpisah-pisah satu bagian dengan bagian lainnya, sehingga inventori mengenai kebudayaan Jawa Timur yang beranekaragam masih sulit untuk di jadikan satu atau pengolahan data terpusat. Pencarian dan penyampaian informasi mengenai kebudayaan Jawa Timur juga belum maksimal. Adapun kendala dalam pemanfaatan Sistem Informasi Tradisional adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini dilakukan secara manual, mulai dari pencatatan, perhitungan, validasi hingga pembuatan laporan.
2. Sistem Informasi ini beroperasi lambat, sehingga setiap pengambilan keputusan, hanya berdasarkan data asumsi atau perkiraan, sementara data asli masih dalam tahapan proses.
3. Keakuratan Sistem Informasi ini juga masih diragukan

B. POKOK MASALAH

Sistem Informasi Kebudayaan Jawa Timur merupakan prosedur pemrosesan data berdasarkan komputer yang dikembangkan dalam suatu aplikasi dan diintegrasikan dalam taraf tertentu dengan prosedur untuk menghasilkan informasi yang tepat waktu dan efektif untuk mendukung proses pengambilan keputusan dan berbagai fungsi manajemen lainnya.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat disusun suatu perumusan bagaimana mengetahui Sistem Informasi ini lebih cepat dan akurat pada setiap pengambilan keputusan secara otomatis.

Dari permasalahan-permasalahan ini, perlu adanya Aplikasi Analisa dan Perancangan Informasi Kebudayaan Jawa Timur dengan memanfaatkan teknologi informasi. Adapun permasalahan yang dibahas pada Sistem Informasi Kebudayaan Jawa Timur ini adalah sebagai berikut :

1. Pengolahan data seni dan budaya Jawa Timur
2. Penyampaian Informasi seni dan budaya Jawa Timur
3. Laporan data mengenai seni dan budaya Jawa Timur

Dengan berbagai permasalahan diatas diharapkan dengan penggunaan Borland Delphi 6.0 dapat mengatasi permasalahan mengenai Sistem Informasi Kebudayaan Jawa Timur.

C. BATASAN MASALAH

Kegiatan dan permasalahan yang terjadi pada Sistem Informasi Kebudayaan Jawa Timur sangat kompleks dan rumit. maka penulis membatasi masalah yang diambil hanya pada :

1. Pengolahan data kabupaten
2. Pengolahan data lagu
3. Pengolahan data tarian
4. Pengolahan data senjata
5. Pengolahan data rumah adat

Dari pengolahan data ini akan menghasilkan beberapa keluaran program dalam bentuk laporan. Adapun laporan-laporan yang akan dihasilkan adalah sebagai berikut :

1. Laporan Daftar Kabupaten
2. Laporan Daftar Tarian
3. Laporan Tarian Per Kabupaten
4. Laporan Daftar lagu
5. Laporan Lagu Per Kabupaten
6. Laporan Daftar Pakaian
7. Laporan Pakaian Per Kabupaten
8. Laporan Daftar Senjata
9. Laporan Senjata Per Kabupaten
10. Laporan Rumaha Adat
11. Laporan Rumah Adat Perkabupaten

Batasan ini digunakan untuk mempermudah dalam proses pengambilan dan pengolahan data. Data akan diolah dengan menggunakan sistem komputer dengan program aplikasi Borland Delphi.

D. METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam melakukan penelitian ini cara pengumpulan data yang dilakukan dengan beberapa metode antara lain sebagai berikut :

1. Wawancara (*Interview*)

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara bertatap muka langsung dengan responden.

2. Pengamatan (*Observasi*)

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung objek yang diteliti yang tujuannya mendapat gambaran yang jelas tentang sistem yang sedang berlangsung.

3. Kepustakaan (*Library*)

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara membaca beberapa literature – literature pendukung dalam penelitian dan berhubungan dengan objek yang diteliti sebagai referensi atau bahkan sebagai pembanding.

E. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang perangkat lunak dan spesifikasi perangkat keras yang digunakan

BAB III. TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan membahas mengenai kebudayaan jawa timur, letak geografis propinsi jawa timur.

BAB IV. ANALISA SISTEM

Dalam bab ini berisikan bagan alir sistem, perancangan basis data, rancangan masukan dan rancangan keluaran.

BAB V. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini diuraikan tentang cara menjalankan program Sistem Informasi Kebudayaan Jawa Timur.

BAB VI. PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

F. Rencana Kegiatan

No	Nama Kegiatan	September				Oktober				November			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Studi Pustaka												
2.	Pengumpulan Data												
3.	Analisis Data												
4.	Perancangan												
5.	Pembuatan Aplikasi												
6.	Implementasi												
7.	Laporan												

Tabel 1.1. Rencana Kegiatan