

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Batik telah ditetapkan oleh UNESCO sebagai warisan budaya dunia sejak tahun 2009, dengan nilai filosofis, sejarah, dan identitas budaya yang sangat tinggi [1]. Kendati demikian, fenomena globalisasi dan perubahan gaya hidup menyebabkan penurunan apresiasi terhadap batik di kalangan generasi muda. Selain itu, industri batik menghadapi tantangan signifikan, termasuk penurunan jumlah pengrajin akibat minimnya regenerasi. Data Asosiasi Perajin dan Pengusaha Batik Indonesia (APPBI) menunjukkan bahwa jumlah pengrajin batik menurun drastis dari 151.565 pada tahun 2020 menjadi hanya 37.914 pada tahun 2023 [2]. Kurangnya edukasi dan apresiasi terhadap nilai filosofis serta budaya batik menyebabkan generasi muda lebih memilih pekerjaan atau usaha lain yang dianggap lebih menguntungkan.

Dalam bidang sistem informasi, teknologi digital memiliki peran strategis dalam upaya pelestarian budaya dan penyebaran informasi batik. Aplikasi berbasis mobile menjadi salah satu pendekatan efektif karena mampu menyajikan data secara interaktif dan mudah diakses. Berdasarkan laporan Digital 2023 oleh We Are Social dan Meltwater, lebih dari 80% masyarakat Indonesia mengakses informasi digital melalui perangkat mobile [3]. Selain itu, menurut StatCounter GlobalStats, pangsa pasar sistem operasi mobile di Indonesia didominasi oleh Android dengan angka mencapai 92,63% per Desember 2024 [4].

Tingginya dominasi Android menjadikan pengembangan aplikasi berbasis Android Native sebagai pilihan strategis. Teknologi ini menawarkan fleksibilitas dalam desain, performa yang lebih optimal, serta akses penuh ke fitur perangkat dibandingkan solusi lintas platform. Dengan mempertimbangkan penetrasi teknologi mobile yang luas di Indonesia, aplikasi seperti Batik Pedia diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam mendukung promosi dan edukasi batik, serta

membantu pengrajin lokal dalam memperluas jangkauan pasar mereka.

Melalui fitur seperti informasi motif batik, lokasi wisata batik, kursus membatik, serta pemindaian motif berbasis teknologi pengenalan gambar, Batik Pedia dapat berfungsi sebagai media edukasi interaktif sekaligus mendukung pemberdayaan ekonomi kreatif. Dengan demikian, penggunaan teknologi digital, khususnya aplikasi mobile berbasis Android Native, menjadi salah satu solusi dalam menjaga kelangsungan budaya batik di tengah tantangan modernisasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka di rumuskan sebuah rumusan masalah dalam penelitian ini yakni perancangan aplikasi Batik Pedia menggunakan Android Native.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pengembangan produk adalah sebagai berikut:

1. Data motif batik, lokasi wisata batik, dan kursus membuat batik akan diambil dari sumber-sumber yang tersedia secara umum dan tidak mencakup semua wilayah Indonesia.
2. Pengembangan aplikasi menggunakan metode Android Native tanpa mempertimbangkan platform lain seperti (IOS).
3. Fitur pengenalan gambar terbatas pada motif batik umum dan tidak mendukung motif batik yang jarang atau langka.

1.4 Tujuan

Tujuan pengembangan aplikasi Batik Pedia ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi mobile berbasis Android Native yang dapat mempromosikan dan melestarikan budaya batik Indonesia. Aplikasi ini diharapkan mampu menyediakan informasi lengkap mengenai motif batik, lokasi wisata terkait batik, serta kursus membatik. Selain itu, aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan fitur pengenalan

gambar motif batik yang interaktif dan mudah diakses oleh pengguna, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap warisan budaya batik.

1.5 Profil

1.5.1 Profil Mitra Magang IT

Infinite Learning, sebuah divisi dari PT Kinema Systrans Multimedia (anak perusahaan dari Infinite Studios), berpusat pada pengembangan kursus pelatihan kejuruan yang relevan dengan aktivitas Infinite Studios dan meningkatnya permintaan bakat terampil dalam ekosistem Nongsa Digital Park. Memperluas operasi pelatihan internalnya saat ini, Infinite Learning pada tahun 2018 telah memperoleh lisensi LPK dari Kementerian Tenaga Kerja Indonesia. Hal ini memungkinkan mereka untuk melaksanakan kursus pelatihan kejuruan yang terbuka untuk umum, yang dapat digunakan bekerja sama dengan Lembaga Pendidikan lokal dan internasional.

Saat ini, kegiatan Pendidikan Vokasi dilakukan di bawah lisensi LPK untuk pelatihan di Nongsa Digital Park (NDP), bekerja sama dengan Apple Developer Academy, Royal Melbourne Institute of Technology Cyber Security Course, Program Studi Independen Kementerian Pendidikan.

1.5.2 Deskripsi Magang IT

a. Bidang magang/studi independent

Pengembangan aplikasi mobile berbasis Android menggunakan Kotlin dan Jetpack Compose, serta desain antarmuka pengguna yang berfokus pada fungsionalitas, estetika, dan pengalaman pengguna sesuai standar industri.

b. Lokasi kegiatan

Dilaksanakan secara jarak jauh dengan aktivitas daring melalui platform Zoom.

c. Skema kegiatan

Kegiatan dilaksanakan secara Online.

d. Durasi kegiatan

Kegiatan dilaksanakan selama 4 bulan yakni di mulai tanggal 16 Februari 2024 hingga 30 Juni 2024.

e. Syarat keikutsertaan kegiatan

1. Mahasiswa di semester 4 keatas untuk Program S1, Semester 2 keatas untuk Program D3/D4 dan masih aktif menjadi mahasiswa.
2. Mahasiswa semua jurusan, diutamakan jurusan IT, Design Komunikasi Visual dan Business Management.
3. Warganegara Indonesia.
4. Sehat Jasmani dan Rohani.
5. Memiliki SmartPhone berbasis Android.
6. Mempunyai peralatan dan software pendukung untuk mengikuti program seperti Laptop dengan minimal spec terlampir dibawah:

1. OS: 64-bit Microsoft® Windows® 8/10 or MacOS® 10.14 (Mojave) or higher or Any 64-bit Linux distribution.
2. Processor: x86_64 CPU architecture, 2nd generation Intel Core or newer / AMD processor with support for AMD Virtualization.
3. RAM: 8GB.
4. Storage: 8 GB of available disk space minimum.

f. Tahapan seleksi/penerimaan kegiatan

Seleksi peserta dilakukan berdasarkan evaluasi nilai IPK minimal sesuai ketentuan penyelenggara, diikuti dengan tes logika pemrograman menggunakan bahasa Kotlin untuk menilai kemampuan teknis calon peserta.

g. Link penyelenggara kegiatan

Informasi lebih lanjut tentang kegiatan dapat diakses melalui tautan berikut: <https://www.infinitelearning.id/>