

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah bangsa yang besar mempunyai ciri dan adat kebiasaan yang disebut kebudayaan, yang merupakan hasil karya dan pengetahuan yang dimiliki oleh manusia. Ragam budaya menjadikan negara ini menjadi negara yang kaya akan kebudayaan sehingga menjadi modal besar bagi tumbuhnya kebudayaan nasional yang berkepribadian dan berkesadaran bangsa. Budaya sendiri mempunyai arti penting bagi bangsa ini yaitu merupakan ciri khas bangsa ini yang tidak bisa disamakan dengan bangsa lain terlebih dalam bidang kesenian. Tiap daerah memiliki ciri khas budaya maupun kesenian sendiri, seperti adat istiadat, rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik, senjata tradisional dan lagu daerah. Budaya tradisional merupakan akar kebudayaan bangsa. Semua ini dijadikan untuk memperkokoh ketahanan budaya bangsa ini, salah satu contoh yaitu budaya Jawa. Budaya Jawa merupakan budaya yang mempunyai ciri khas tersendiri yang paling berkembang dari seluruh pulau Jawa. Budaya Jawa khususnya kesenian mempunyai minat yang tinggi bagi turis asing maupun lokal untuk mempelajarinya.

Akan tetapi, seiring berjalannya waktu masyarakat mulai melupakan dan enggan mempelajari tentang adat istiadat setiap daerah maupun tentang senjata tradisional di setiap daerah Indonesia yang wajib masyarakat ketahui dan pelajari. akibat faktor perkembangan zaman atau globalisasi dan masuknya budaya asing ke dalam negara ini mengakibatkan senjata tradisional setiap daerah Indonesia mulai banyak dilupakan. tetapi kita juga tidak bisa menyalahkan faktor itu saja, karena faktor pribadi atau kesadaran juga sangat berpengaruh. Maka dalam melestarikan pengetahuan tentang senjata tradisional ini dan menambah wawasan bagi pemuda ataupun pelajar untuk lebih banyak mempelajari dan mengetahui tentang senjata tradisional setiap daerah yang ada di Indonesia itu sangat penting karena biar bagaimanapun tanpa adanya senjata tradisional Indonesia maka tidak ada juga senjata modern saat ini.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah aplikasi mobile yang berbasis android untuk membantu masyarakat serta pelajar agar lebih mudah dalam mempelajari dan mencari informasi tentang senjata tradisional setiap daerah Indonesia. Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Aplikasi pada Android OS selalu dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dalam berbagai jenis bidang dan juga android merupakan salah satu sistem operasi yang sedang populer saat ini, karena aplikasinya dapat dikembangkan sendiri tanpa dipungut biaya. Saat ini banyak aplikasi yang dibuat untuk *smartphone* yang ber-*platform* Android. Menurut Google sampai tahun 2015 jumlah pengguna aktif Android sudah mencapai 1,4

miliar di seluruh dunia. Masyarakat sudah banyak sekali yang menggunakan smartphone termasuk pelajar juga kebanyakan sudah memiliki smartphone karena android dapat digunakan sebagai pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan *mobile learning (M-Learning)*. *Mobile learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Dengan adanya *mobile learning* diharapkan masyarakat dan siswa SD dapat mempelajari dan mengenal tentang senjata tradisional setiap daerah Indonesia. agar mereka mengetahui asal usul senjata tradisional setiap daerah indonesia dan tidak melupakannya. Karena setiap daerah memiliki senjata yang berbeda-beda dan memiliki cerita tersendiri tentang senjata tradisional daerah Indonesia.

Aplikasi yang diberi judul "Perancangan Aplikasi Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia Berbasis Android" yang nantinya akan menampilkan mengenai senjata tradisional indonesia dan menjelaskan secara singkat daerah mana yang memiliki senjata tradisional tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini :

Bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi mobile yang berbasis android tentang senjata tradisional setiap daerah Indonesia ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, untuk mencegah meluasnya materi yang telah ditentukan dalam Penelitian ini maka dibuatlah batasan masalah sebagai berikut.

1. Aplikasi dibangun menggunakan Android Studio.
2. Database aplikasi ini dibangun menggunakan *SQLite Browser*.
3. Aplikasi ini dibuat untuk umum dengan batasan usia minimal 13 tahun.
4. Aplikasi ini digunakan secara *offline*.
5. Aplikasi ditujukan untuk semua masyarakat dan pelajar.
6. Informasi mengenai gambar ditampilkan dalam bentuk teks.
7. Aplikasi ini dibuat hanya sebatas menampilkan pembelajaran dan informasi tentang pengenalan senjata tradisional yang ada di setiap daerah Indonesia.
8. Gambar senjata dan deskripsi pada aplikasi ini diambil dari buku yang berjudul "Ensiklopedia Negeriku Senjata Tradisional" yang ditulis oleh Lia Herliana dan Dian K.
9. Fitur menu dalam aplikasi ini meliputi :
 - a. Menu Daftar Daerah
 - b. Menu Daftar Senjata
 - c. Menu Pencarian
 - d. Menu Tentang aplikasi
10. Aplikasi ini untuk Smartphone Android minimal Versi 4.4.2(*Kitkat*).

1.4 Maksud dan Tujuan

Penelitian ini mempunyai maksud dan tujuan sebagai berikut :

- a. Menghasilkan aplikasi *mobile* yang berfungsi untuk memberikan pembelajaran tentang pengenalan senjata tradisional daerah indonesia dan memudahkan pelajar dalam belajar ilmu pengetahuan sosial.
- b. Pengguna akan lebih mudah dalam mempelajari tentang asal usul senjata tradisional setiap daerah yang ada di Indonesia.
- c. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat penulis pada Universitas Amikom Yogyakarta.
- d. Sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
- e. Penulis mampu mengembangkan dan menerapkan ilmu yang telah didapatkan di Universitas Amikom Yogyakarta.
- f. Membuat masyarakat mampu menghargai tentang adanya senjata tradisional daerah indonesia dan menjaga kelestariannya.
- g. Memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengetahui informasi secara lengkap tentang asal usul senjata tradisional daerah indonesia
- h. Pengguna menjadi lebih tertarik dalam mempelajari tentang senjata tradisional yang terdapat di Indonesia.
- i. Pengguna lebih mengenal kebudayaan dan artikel singkat tentang senjata tradisonal dari setiap daerah indonesia.

- j. Membuat pelajar dapat dengan mudah mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial dimanapun dan kapanpun.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis :
 - a. Salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program sarjana pada jurusan Teknik Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Mengembangkan pengetahuan dalam membuat aplikasi berbasis Android.
2. Bagi Pembaca :
 - a. Sebagai referensi pembuatan aplikasi berbasis Android.
 - b. Sebagai acuan pembuatan aplikasi yang lebih baik.
 - c. Sebagai referensi penulisan makalah.
3. Bagi User :
 - a. Untuk mempermudah dalam pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.
 - b. Untuk mempermudah dalam pengenalan senjata tradisional daerah indonesia yang sudah banyak dilupakan.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan penulis gunakan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut.

1. Pengumpulan data
 - a. Penulis menggunakan metode studi pustaka dalam pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan cara membaca referensi dari berbagai sumber, buku yang diperoleh dari perpustakaan serta dari internet dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.
2. Studi kasus dan Studi pustaka
 - a. Studi kasus

Mencari dan memahami aplikasi-aplikasi pengenalan asal usul senjata tradisional, rumah adat, alat musik, dan baju daerah Indonesia untuk dijadikan referensi.
 - b. Studi pustaka

Mempelajari dan membaca buku tentang aplikasi Android.
3. Analisa data

Pada tahap ini penulis melakukan analisa terhadap data-data yang telah diperoleh sebelumnya.
4. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.
5. Desain Program

Desain yang dilakukan meliputi desain sistem dan desain grafis.

6. Implementasi

Hasil dari tahapan-tahapan diatas akan dipindahkan kedalam system operasi *mobile* sehingga terbentuk lah aplikasi Android.

7. Pengujian

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan apakah program yang dibuat sudah berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang lebih mudah dimengerti mengenai isi dalam penulisan skripsi ini, sistematika penulisan skripsi ini ditulis dengan menguraikan bab secara global yang dapat dilihat sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah diambilnya judul skripsi "Perancangan Aplikasi Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia Berbasis Android" sebagai media informasi dan pengenalan Berbasis Android, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi dan tinjauan pustaka yang berasal dari buku dan internet yang akan penulis jadikan sebagai bahan acuan dalam membuat aplikasi *mobile* berbasis android dan juga hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan dibuat dan tentang uraian bagaimana menganalisa dan merancang program pembuatan aplikasi *mobile* "Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia Berbasis Android" sebagai media informasi dan pengenalan berbasis android.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang cara pembuatan aplikasi, urutan pembuatan, hasil program yang akan di implementasikan ke dalam perangkat *smartphone*, pengujian dan hasil aplikasinya. serta berbagai pembahasan system.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran dari penulis mengenai perbaikan dan pengembangan untuk menambah kesempurnaan aplikasi serta dari proses pengembangan system yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

