

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selain batik, Indonesia juga memiliki kekayaan wastra lainnya berupa kain tenun yang tak hanya unik tapi juga cantik dengan beragam corak etnik yang khas itulah sebabnya selain berisi sekilas cerita tentang kehidupan kain tenun dari provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) yang terdiri atas berbagai pulau, suku, dialek bahasa juga beragam adat istiadat dan ragam hias kain tenun.. [1]

Kekhasan tenun ikat memberikan sumbangan yang sangat berarti bagi ketenaran Sumba Timur di mata dunia. Disebut tenun ikat karena kegiatan mengikat amat berperan. Sebelum ditenun, benang diikat menurut pola yang telah ditentukan sebelumnya, lalu dicelup dalam pewarna, hanya kini masi digunakan benang yang dipintal secara manual dan alamiah. Kekuatan kain tenun Sumba Timur bukan saja terletak pada desain yang unik, penuh simbol-simbol dekoratif bermakna sosial kemasyarakatan hingga keagamaan ataupun tata warna alamiah yang sangat menarik tetapi justru pada proses pembuatan yang melibatkan jiwa penenunnya tersebut, yang memungkinkan waktu berbulan-bulan masa kerja dilalui dengan penuh kesabaran serta ketekunan yang luar biasa. Tenunan biasanya digunakan untuk pakaian adat, belis, membungkus jenazah dan lainnya sebagainya. Proses pembuatan tenun ikat dapat dilihat di Kampung Prailiu, Kampung Lambanapu,

Kampung Mauliru, Kampung Pau, Kampung Praiyawang dan Desa Watuhadang serta Desa Kaliuda yang merupakan pusat kerajinan tenun ikat..[2]

Tenun ikat sumba memiliki motif yang beragam, namun informasi tentang motif tenun ikat sumba dan bagaimana cara merawatnya masih sedikit yang dapat diakses oleh masyarakat. Sehingga banyak masyarakat yang kurang mengetahui tentang sejarah kebudayaan tenun ikat sumba.

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis membuat sebuah aplikasi yang bertujuan untuk memperkenalkan tenun ikat sumba timur dengan judul "Perancangan Aplikasi Pengenalan Kain Adat Sumba Timur Berbasis Android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang dan mengimplementasi aplikasi pengenalan tenun ikat Sumba Timur berbasis Android ?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang akan dibahas tidak berkembang terlalu luas, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat di atas perangkat android sehingga dimungkinkan hanya dapat dijalankan pada smartphone berbasis Android
2. Aplikasi bisa dijalankan pada sistem operasi Android minimal versi 2.2 (Froyo)
3. Aplikasi hanya memuat Kain Adat Sumba Timur
4. Aplikasi ini ditujukan untuk kalangan umum dan khususnya para wisatawan
5. Aplikasi ini hanya sebatas menampilkan gambar tenun ikat sumba timur dan penjelasan mengenai motif-motif tenun ikat dalam bentuk aplikasi mobile Android.
6. Lingkup penelitian ini hanya sampai pada pembuatan aplikasi, tidak sampai pada tahap distribusi ke google play.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi pengenalan Kain Adat sumba timur berbasis Android .
2. Memperkenalkan tenun ikat sumba timur kepada seluruh masyarakat Indonesia.

3. Sebagai salah satu syarat untuk dapat lulus dan mendapatkan gelar keserjanaan SI program studi sistem informasi di UNIVERSITAS Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Memberi kemudahan bagi masyarakat untuk lebih mengenal tenun sumba timur kapan saja dan di mana saja.
2. Dapat menambah pengetahuan tentang tenun ikat sumba timur
3. Dapat meningkatkan rasa cinta terhadap hasil kerajinan tangan tradisonal.
4. Membantu menambah wawasan ilmu bagi bagi peneliti selanjutnya

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan beberapa metode penelitian dan mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Studi Kepustakaan

Untuk merancang aplikasi ini penulis menggunakan metode studi kepustakaan sebagai referensi. Pustaka yang digunakan antara lain buku-buku referensi, website, blog dan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

2. Studi kepustakaan

Untuk mendukung penuh perancangan aplikasi ini penulis menggunakan metode studi kepustakaan sebagai referensi. Pustaka yang digunakan antara lain buku-buku referensi, journal, website, atau penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.6.2 Metode Pengembangan

Metode System Development Life Cycle (SLDC)

Metode ini adalah metode pengembangan sistem informasi yang pertama kali digunakan makanya disebut dengan metode tradisional. Metode ini prototype Adalah tahap-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan programer dalam membangun sistem informasi.

Tahap-tahap SLDC yaitu:

1. Melakukan survey dan menilai kelayakan proyek pengembangan sistem informasi.
2. Mempelajari dan menganalisis sistem informasi yang sedang berjalan.
3. Menentukan permintaan pemakai sistem informasi.
4. Memilih solusi atau pemecahan masalah yang paling baik.
5. Menentukan perangkat keras dan perangkat lunak computer.
6. Merancang sistem informasi baru.
7. Mengkomunikasikan dan mengimplementasikan sistem informasi baru.

8. Memelihara dan melakukan perbaikan/peningkatan sistem informasi baru.

Penulis melakukan beberapa metode penelitian dan pengembangan aplikasi data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode pengembangan yang penulis lakukan:

1. Implementasi

Metode ini dilakukan dengan cara membuat Aplikasi dan mengimplementasikan ke dalam smartphone yang menggunakan system operasi Android.

2. Pengujian Aplikasi

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat terdapat kesalahan atau eror saat program dijalankan

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan ini disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah.

Metode ini dilakukan agar dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami, sistematika laporan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I :PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat smartphone.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.