

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi Mobile adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan Anda melakukan mobilitas dengan mudah pada telepon seluler atau Handphone. Dengan menggunakan aplikasi mobile, Anda dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, browsing dan lain sebagainya. Pemanfaatan aplikasi mobile untuk hiburan paling banyak digemari oleh hampir pengguna telepon seluler, karena dengan memanfaatkan adanya fitur game, music player, sampai video player membuat kita menjadi semakin mudah menikmati hiburan kapan saja dan dimanapun.

Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis linux untuk perangkat mobile seperti smartphone dan tablet. Android menyediakan platform terbuka atau open source bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi baru di dalamnya. Oleh karena itu aplikasi mobile kain tenun ikat flores ini nantinya dibuat berbasis Android

Kain tenun ikat adalah salah satu warisan budaya yang dimiliki Indonesia yang harus kita jaga dan lestarikan. Semua daerah di Indonesia mempunyai kain tenun ikat yang motif, corak dan filosofi makna yang berbeda beda disetiap

daerahnya, salah satunya yang menghasilkan kain tenun ikat adalah di pulau Flores Nusa Tenggara Timur yang mempunyai beberapa daerah yang menghasilkan kain tenun ikat.

Kain tenun ikat di Pulau Flores terdiri dari beberapa daerah yaitu Manggarai, Bajawa, Ende, Maumere dan Larantuka. Kain tenun ikat di Pulau Flores adalah salah satu produk budaya tradisional, namun bernilai seni tinggi dan indah. Proses pembuatan produk warisan budaya khas di pulau flores ini melewati sejumlah tahap yang memakan waktu hingga berbulan-bulan . Dibutuhkan ketekunan, ketelitian dan kesabaran yang lebih untuk menghasilkan sehelai kain tenun ikat dimana hampir semua proses pembuatan kain tenun ikat tersebut dilakukan secara manual dan tradisional serta menuntut ketekunan dan kesabaran yang tinggi. Kain tenun ikat sendiri biasa dipakai masyarakat berbagai suku di pulau Flores sebagai pelengkap busana, sebagai selendang atau sarung untuk menerima tamu besar. Kain tenun ini pun digunakan untuk perlengkapan dalam upacara adat misalnya : pernikahan, kelahiran, dan kematian. Selain itu kain tenun ikat mempunyai arti dan filosofi sebagai warisan leluhur.

Media pengenalan kain tenun ikat yang ada sekarang dilakukan melalui buku, website dan blog. Buku memiliki keterbatasan mudah rusak, robek dan terkena air. Pengenalan dengan menggunakan website dan blog kurang efektif karena jika ingin melihat gambar tenun ikat di website atau blog kita harus melihat dari komputer yang terhubung dengan jaringan internet, selain itu komputer juga tidak mudah dibawa kemana-mana.

Dengan adanya aplikasi mobile yang berkembang sekarang banyak manfaat dan kegunaan yang diperoleh. Diantaranya adalah sebagai media untuk memperkenalkan kain tenun ikat Flores kepada masyarakat agar kain tenun ikat Flores tidak hanya dikenaldi pulau Flores sendiri melainkan dapat dikenal diluar pulau Flores dan memberi kemudahan bagi masyarakat Indonesia untuk lebih mengenal kain tenun ikat flores. Aplikasi mobile dirasa merupakan metode yang tepat sebagai media untuk memperkenalkan kain tenun ikat Flores karena dapat menampilkan data yang berupa teks dan gambar. Selain itu Aplikasi mobile yang terinstal di handphone mudah dibawa kemana mana.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang dan mengimplimentasikan Aplikasi mobile pengenalan kain tenun ikat Flores berbasis Android.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Aplikasi ini dibuat di atas platform Android sehingga dimungkinkan hanya dapat dijalankan pada smartphone berbasis Android

2. Aplikasi ini bisa dijalankan pada sistem operasi android minimal versi 4.2 (jelly bean) karena pengguna android sekarang minimal menggunakan versi ini.
3. Aplikasi hanya berisi informasi gambar dan text arti filosofi dari kain tenun ikat Flores
4. Aplikasi ini ditujukan untuk semua kalangan masyarakat
5. Aplikasi ini hanya sebatas menampilkan gambar kain tenun ikat Flores, penjelasan dan tips cara merawat kain tenun ikat Flores dalam bentuk aplikasi mobile berbasis Android.

1.4 Maksud dan Tujuan Peneltitan

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Sebagai salah suatu syarat untuk dapat lulus dan mendapatkan gelar kesarjanaan S1 program studi sistem informasi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Merancang aplikasi pengenalan kain tenun ikat Flores berbasis Android.
3. Memperkenalkan kain tenun ikat Flores kepada seluruh masyarakat Indonesia.

1.5 Manfaat Peneltitan

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Memberi kemudahan bagi masyarakat untuk lebih mengenal kain tenun ikat Flores kapan saja dan dimana saja

2. Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang kain tenun ikat Flores
3. Dapat meningkatkan rasa cinta terhadap hasil kerajinan tangan di Indonesia
4. Membantu menambah wawasan ilmu bagi peneliti-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. Wawancara

Proses memperoleh informasi dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak terkait.

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 programmer 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 belakan masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat 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 SISTEM

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

BAB IV IMPELEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

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

