

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa pengaruh besar terhadap kemajuan teknologi informasi. Perangkat teknologi informasi yang sudah banyak digunakan adalah *smartphone*. *Smartphone* ini merupakan teknologi yang terus dikembangkan oleh produsen – produsen handal dunia. *Smartphone* tersebut sebagai media pengolah data. Kita bisa lihat semua informasi dengan *smartphone* yang dulunya hanya bisa di lihat melalui komputer.

Dari semua jenis sistem operasi *smartphone* yang ada saat ini, android merupakan sistem operasi *smartphone* yang perkembangannya paling pesat dan diminati karena sistem operasi yang dimiliki bersifat *open source* atau bisa dikembangkan oleh pengembang secara legal.

Indonesia adalah negara yang besar yang memiliki beranekaragam budaya dan lagu daerah. Setiap daerah memiliki ciri khas dan budaya masing-masing, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik dan lagu daerah. Seiring dengan perkembangan jaman, kebudayaan yang ada di Indonesia pada saat ini secara perlahan tapi pasti mulai terlupakan. Sebagai warga negara Indonesia sudah sepatutnya mengetahui dan melestarikan budaya Indonesia. Pengenalan mengenai budaya Indonesia ini sudah harus dimulai ketika masih menginjak kanak – kanak, yaitu dimana masa belajar tentang kehidupan disekitarnya, agar budaya Indonesia di

masa yang akan datang tetap dijaga dan dilestarikan oleh generasi selanjutnya. Dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini maka penulis memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran budaya dan lagu daerah yang ada di Indonesia berbasis android.

Berdasarkan latar belakang tersebut, sehingga penulis terdorong untuk membuat skripsi dengan judul “ Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Pengenalan Budaya dan Lagu Daerah di Indonesia sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperoleh rumusan masalahnya adalah sebagai berikut : “Bagaimana cara membuat Aplikasi Pengenalan Budaya dan Lagu Daerah di Indonesia sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android ?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka untuk memfokuskan pembahasan diperoleh batasan masalah sebagai berikut :

1. Dalam Aplikasi membahas tentang pengenalan budaya dan lagu daerah di Indonesia.
2. Aplikasi ini dilengkapi dengan *Pretest* pada saat pertama kali membuka aplikasi.

3. Aplikasi ini dibuat untuk *smartphone* Android minimal versi 6.0 (*Marshmallow*)
4. Software yang digunakan adalah Android Studio, dan untuk design aplikasi menggunakan Adobe Photoshop.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata I jurusan Informatika “ Universitas Amikom Yogyakarta”.
2. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta dalam bentuk aplikasi nyata secara praktik guna mengembangkan kemampuan baik secara teknis maupun teori.
3. Membangun aplikasi berbasis android yang nantinya bisa bermanfaat dalam membantu anak-anak, pelajar, mahasiswa maupun masyarakat dalam mengenalan Budaya dan Lagu Daerah yang ada di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Memperdalam pengetahuan tentang ilmu pemrograman android dan ikut serta dalam mengembangkan teknologi informasi.

2. Bagi Pengguna

Dapat membantu masyarakat dalam mendapatkan pengenalan dan pengetahuan mengenai berbagai macam keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data teknik yang digunakan adalah:

a. Observasi

Mencari tahu tentang bagaimana cara membuat Aplikasi Pengenalan Budaya dan Lagu Daerah di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android.

b. Pustaka

Mencari referensi yang diperlukan dan dibutuhkan dalam proses pembuatan aplikasi, baik dari buku maupun dari internet.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis merupakan tahapan dalam menganalisis atau mendefinisikan permasalahan yang akan dibangun. Adapun metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threats*) untuk mengevaluasi pembuatan sistem aplikasi ini agar mempermudah dalam perancangan aplikasi.
2. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non-fungsional.
3. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari kelayakan teknologi, kelayakan hukum, kelayakan operasional dan kelayakan ekonomi.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam metode perancangan, penulis melakukan perancangan menggunakan UML dengan *use case*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*, dan perancangan antar muka (*interface*) untuk menggambarkan aplikasi yang akan dibuat.

1.6.4 Metode Testing

Dalam tahap ini dilakukan testing atau pengujian pada program yang dibuat untuk memastikan bahwa aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan. Hal ini dilakukan dengan metode *white-box* testing dan *black-box* testing pada program.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun menggunakan dasar – dasar penulisan karya ilmiah. Sistematika penulisan laporan skripsi adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan sebagai dasar penelitian.

3. BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang deskripsi umum, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil dari tahapan penelitian mulai dari analisis, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran guna memperbaiki kekurangan yang ada pada aplikasi.

