

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Yogyakarta selama ini dikenal sebagai kota dengan beragam predikat. Kota Wisata, Kota Perjuangan, Kota Pendidikan dan Kota Budaya merupakan predikat yang menunjukkan keragaman potensi yang dimiliki Kota Yogyakarta. Sebagai kota budaya, Yogyakarta merupakan pusat kebudayaan Jawa dengan peninggalan *tangible* maupun *intangible*.

Keraton Yogyakarta merupakan salah satu pusat kebudayaan Jawa yang ada di Yogyakarta yang merupakan bangunan istana resmi Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat yang didirikan pada masa pemerintahan Sultan Hamengku Buwono I. Pada masa lalu, Keraton berfungsi sebagai tempat tinggal raja dan kerabatnya. Namun kini fungsi Keraton beralih menjadi tempat wisata, museum pusat kebudayaan Jawa, dan sebagai tempat tinggal Sultan. Keraton Yogyakarta memiliki nilai-nilai sosial-budaya dan religi dalam pendirian maupun pemanfaatannya. Selain sebagai tempat tinggal raja dan museum pusat kebudayaan Jawa, Keraton Yogyakarta pun dijadikan sentra dan kiblat perkembangan budaya Jawa. Prajurit merupakan komponen Keraton Yogyakarta sebagai sebuah institusi politik, Bregada prajurit yang saat ini masih dipertahankan ternyata memiliki nilai filosofi yang luar biasa. Bukan hanya dari

sisi strategi pertahanannya namun juga komponen ini sudah mencerminkan keragaman dan toleransi yang telah dikembangkan oleh Kesultanan Yogyakarta.

Masyarakat Yogyakarta sudah sangat mengenal dengan yang namanya prajurit Keraton bregodo. Dalam setiap hari besar Islam atau Jawa pasukan ini selalu muncul dalam barisan. Namun, tidak banyak orang yang tahu nama setiap prajurit yang berbaris dengan menggunakan seragam yang berbeda-beda. Untuk memperkenalkan semua prajurit Keraton Yogyakarta kepada masyarakat yang lebih luas maka dalam penelitian ini dibuat suatu aplikasi yang memberikan informasi mengenai prajurit keraton, filosofi, dan semua atribut yang digunakan berbasis Android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah membangun suatu aplikasi yang menampilkan informasi seluruh prajurit Keraton Yogyakarta

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Pembahasan lebih berfokus pada prajurit Keraton Yogyakarta
2. Informasi seluruh prajurit Kraton Yogyakarta dan busana yang dikenakan.
3. Perangkat lunak yang digunakan Game Maker Studio v1.4, Adobe Photoshop CC

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini beberapa adalah :

- a. Implementasi dari ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Membuat aplikasi media informasi prajurit Keraton Yogyakarta berbasis android.
- c. Meningkatkan pengetahuan penulis maupun pengguna tentang salah satu warisan budaya Yogyakarta, yaitu prajurit kraton Yogyakarta
- d. Media informasi tambahan dan membantu mengenalkan jenis-jenis prajurit yang dimiliki serta filosofi yang terkandung didalamnya.
- e. Untuk memenuhi syarat dalam memperoleh derajat kesarjanaaan pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan skripsi meliputi:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

- a. Metode Observasi

Merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan pada objek penelitian yang akan diteliti.

b. **Metode Pustaka**

Pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku atau literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

c. **Metode Dokumentasi**

Suatu metode untuk mengumpulkan data dengan cara mengambil dari dokumen-dokumen lembaga yang berkaitan.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode pengembangan Luther. Metode ini mempunyai tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Concept

Tahap concept (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

2. Design

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. Material Collecting

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

4. Assembly

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

5. Testing

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. Distribution

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

1.5.3 Metode Analisis Sistem

Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi analisis kelemahan sistem dengan metode SWOT, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

1.5.4 Metode Perancangan Sistem

Perancangan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi struktur navigasi dan perancangan antarmuka, menentukan material collecting

1.5.5 Implementasi

Implementasi yang dilakukan meliputi implementasi basisdata, implementasi antarmuka.

1.5.6 Testing

Pengujian dalam penelitian ini menggunakan *blackbox testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas pada penulisan skripsi ini, maka penulis membagi penulisan secara sistematis kedalam lima bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan teori-teori dasar maupun teori-teori khusus yang mendasari penulisan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem secara umum serta segala kelebihan dan kekurangan dari keseluruhan rancangan sistem yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang pembahasan sistem yang diusulkan, perangkat yang dibutuhkan baik perangkat keras maupun perangkat

lunak yang akan digunakan untuk menjalankan sistem yang diusulkan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi garis besar dari keseluruhan hasil penelitian dan saran berisi garis besar saran-saran yang perlu diambil untuk tindak lanjut yang lebih baik dari pemecahan masalah.

