

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adat adalah aturan, kebiasaan-kebiasaan yang tumbuh dan terbentuk dari suatu masyarakat atau daerah yang dianggap memiliki nilai dan dijunjung tinggi serta dipatuhi masyarakat penduduknya. Di Indonesia aturan-aturan tentang segi kehidupan manusia tersebut menjadi aturan-aturan hukum yang mengikat yang disebut hukum adat.

Adat telah melembaga dalam kehidupan bermasyarakat baik berupa tradisi adat upacara dan lain-lain yang mampu mengendalikan perilaku warga masyarakat dengan perasaan senang atau bangga.

Perkembangan teknologi di dunia ini sangat berpengaruh bagi teknologi informasi, *smartphone* salah satunya. *Smartphone* ini mempunyai fitur-fitur yang lebih lengkap, spesifikasi *hardware* dan *software* yang lebih canggih. Dengan adanya aplikasi ini maka diharapkan bisa membantu pengguna untuk lebih mengenal tahap-tahap dalam prosesi pernikahan khususnya adat Surakarta ini secara lengkap dan urut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat *aplikasi* Prosesi Pernikahan Adat Surakarta yang akan diterapkan pada *smartphone* dengan sistem operasi android ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penerapan aplikasi *mobile* ini ada beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Dalam aplikasi ini hanya mencakup prosesi tradisi adat Surakarta.
2. Tahapan-tahapan yang disajikan dalam aplikasi sudah diurutkan dengan benar disertai piranti, foto, contoh video, makna filosofi dan wawasan tentang tradisi jawa.
3. Terdapat kilas sejarah yang menjelaskan perkembangan tradisi pernikahan ini.
4. *Software* yang digunakan untuk dalam pembuatan aplikasi ini yaitu *Java Development Kit (JDK) 7 dan 8, Android Software Development Kit (Android SDK), Android Studio, Photoshop CS6* untuk desain tampilan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Membuat aplikasi *mobile* untuk android OS yang sifatnya melestarikan tradisi kebudayaan jawa dan tentunya untuk memudahkan pengguna dalam melihat tahapan-tahapan pernikahan adat secara lengkap.
2. Merealisasikan ilmu terapan yang telah penulis tempuh selama belajar di Universitas Amikom Yogyakarta
3. Sebagai salah satu terpenuhinya kelulusan S1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Pengguna

Memudahkan user dalam mengenal prosesi pernikahan adat Surakarta secara lengkap, sehingga saat diterapkan dapat berjalan dengan lancar dan benar.

2. Bagi Peneliti

Dapat turut serta melestarikan tradisi kebudayaan dalam hal prosesi pernikahan adat Surakarta.

Dapat mengembangkan hasil pembelajaran teknologi di era masa kini, khususnya di bidang aplikasi *mobile* android.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, metode penelitian dibagi menjadi dua yaitu metode pengumpulan data dan tahap pembuatan sistem.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Melakukan pertemuan dengan narasumber di satu waktu untuk melontarkan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan prosesi pernikahan adat, jadi dalam hal ini, narasumber adalah para tokoh masyarakat, dan sebagian pemerhati kebudayaan jawa.

2. Observasi

Proses kompleks yang dilakukan secara sistematis, terencana, terarah pada suatu tujuan dengan mengamati suatu fenomena sekelompok orang dalam kehidupan sehari-hari untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan penelitian.

1.6.2 Tahap Pembuatan Sistem

Dalam tahap ini, tahap pembuatan yang akan digunakan adalah proses *requirements, analysis, design, coding, implementation and testing* dan *maintenance*.

1.6.2.1 Requirements

Tahap ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*.

1.6.2.2 Analysis

Tahap ini untuk melengkapi data yang dibutuhkan untuk sistem.

1.6.2.3 Design

Pada proses ini dilakukan perancangan sistem yang merupakan representasi dari sistem program yang akan dibangun.

1.6.2.4 Coding

Pada proses ini dilakukan realisasi dari data yang telah didapat dan dirancang pada tahap design, yang nantinya akan dikembangkan menjadi program yang nyata.

1.6.2.5 Implementation and testing

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi terhadap apa yang telah dibuat pada tahap *coding*. Lalu dilakukan testing untuk menguji kelayakan program yang dibuat.

1.6.2.6 Maintenance

Melakukan perbaikan pada program apabila ada kesalahan yang timbul.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang penulis gunakan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum, yang menyajikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan dijelaskan dan diuraikan tentang konsep dasar *aplikasi*, android, konsep permodelan sistem, metode pengembangan sistem waterfall, dan perangkat lunak yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan sistem, konsep *aplikasi*, *flowchart* sistem, dan perancangan tampilan antar muka yang dibangun.

BAB IV :IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas *aplikasi* yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan *aplikasi* serta hasil *testing* dan implementasi dari *aplikasi* yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran yang disampaikan penulis.

