

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pulau Bali merupakan salah satu pulau yang terkenal di Indonesia. Pulau Bali memiliki warisan budaya yang masih sangat kental, akan tetapi masih sedikit masyarakat yang mengetahui keberagaman warisan budaya di Bali. Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai warisan budaya di Bali disebabkan masih kurangnya informasi yang di terima dan banyak orang yang tidak peduli dengan warisan budaya yang telah ada sejak dulu. [1]

Berkurangnya rasa cinta terhadap warisan budaya sendiri juga akan berdampak pada semakin rendahnya keinginan masyarakat untuk melestarikan warisan budaya yang ada. Jika hal seperti ini dibiarkan terus-menerus, maka warisan budaya dapat hilang seiring dengan berjalannya waktu karena tidak ada yang melestarikannya. [2]

Pada saat ini, alat komunikasi berupa *Gadget* memiliki banyak manfaat positif untuk masyarakat. Dengan menggunakan *gadget* masyarakat dapat mengetahui informasi yang ada didunia dengan cepat. [3]

Di dalam *gadget* banyak aplikasi-aplikasi yang berguna untuk orang dewasa dan anak-anak usia dini, akan tetapi tidak semua aplikasi di dalam *gadget* memberikan informasi yang positif bagi anak usia dini jika penggunaan *gadget* pada anak usia dini tidak di awasi oleh orangtua, ini sangat berbahaya karena dapat menimbulkan sifat kecanduan anak terhadap *gadget*. [4]

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut maka, peneliti mengambil judul skripsi “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Kumpulan Warisan Budaya dan Makanan Khas Nusantara Berbasis Android”. Peneliti ingin membuat sebuah aplikasi *gadget* yang dapat memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang warisan budaya yang berada di nusantara khususnya Pulau Bali.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah didefinisikan sebelumnya maka didapat rumusan masalah yaitu, “ Bagaimana memberikan informasi kepada masyarakat mengenai warisan budaya yang ada di Pulau Bali ?”.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah, maka peneliti membrikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini di buat menggunakan Android Studio 2.2.2
2. Aplikasi ini memberikan informasi mengenai warisan budaya nusantara khususnya yang ada di Pulau Bali.
3. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada Android Versi 4.0 (Ice Cream Sandwich ke atas.
4. Aplikasi dibuat menggunakan bahasa pemograman Java.
5. Aplikasi ini berfokus untuk menampilkan informasi tentang warisan budaya nusantara khususnya yang ada di pulau bali.
6. Aplikasi ini tidak sampai di *publish* di Playstore.

7. *Design* aplikasi ini menggunakan *software* Adobe Photoshop CS 6.
8. *Design* aplikasi ini menggunakan *software* Adobe Illustrator CS 6
9. Aplikasi ini menggunakan *software* Genymotion.
10. Pembuatan diagram Aplikasi ini menggunakan astah community
11. Aplikasi ini dapat berjalan dengan baik minimal *resolution* display 480 X 854 pixels dan maximal 1080 X 1920 pixels
12. Dalam aplikasi ini terdapat 19 informasi Budaya Bali.,15 informasi tarian dan lagu Bali, dan 16 informasi makanan khas bali.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud penelitian ini adalah:

1. Memudahkan masyarakat untuk mengetahui informasi tentang warisan budaya nusantara yang khususnya yang ada di pulau bali.
2. Mengenalkan Budaya bali kepada masyarakat.
3. Memberikan informasi yang positif kepada masyarakat.

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Membantu Melestarikan warisan budaya yang berada di nusantara.
2. Membantu orang tua untuk mengenalkan warisan budaya kepada anak-anaknya sebagai penerus bangsa.
3. Menumbuhkan rasa cinta masyarakat terhadap budaya yang ada di Indonesia.
4. Menumbuhkan rasa saling menghormati antara budaya orang lain.
5. Untuk membuat Aplikasi Kumpulan Budaya Warisan Budaya dan Makanan Khas Nusantara (Pulau Bali).
6. Sebagai Syarat kelulusan S1.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini dibagi menjadi lima yaitu metode pengumpulan data, metode analisis, dan metode perancangan, metode pengembangan, dan metode *testing*.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Metode yang dilakukan peneliti dengan cara observasi ke Tempat langsung dengan membawa instrumen observasi.

b. Metode wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan cara mewawancarai orang yang lebih mengetahui tentang warisan budaya nusantara yang ada di pulau bali.

1.5.2 Metode Analisis Sistem

Merupakan tahapan dalam menganalisis atau mendefinisikan permasalahan yang akan dibangun. Adapun langkah – langkah yang di gunakan dalam metode analisis sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Metode analisis yang digunakan yaitu analisis SWOT. Dalam analisis SWOT akan membahas tentang *Strengths* (kekuatan/keunggulan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunities* (peluang/kesempatan), dan *Threats* (ancaman).
2. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari analisi kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.5.3 Metode Perancangan

Berdasarkan analisis yang telah tercapai, dilakukan perancangan memodelkan aplikasi ini menggunakan UML, yang dimaana perancangan UML

yang di lakukan meliputi *use case diagram* untuk menggambarkan fungsionalitas sistem, *activity diagram* untuk menggambarkan alur kerja sistem, dan *class diagram* untuk memodelkan objek -objek yang akan digunakan.

1.5.4 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan system peneliti menggunakan MDLC (*Mobile Development Life Cycle*). Tahapan utama dalam pengembangan aplikasi yaitu: *Inception, Design, Development, Stabilization, Deployment*

a. *Inception*

Merupakan tahap awal dimana semua berisi tentang mendefinisikan dan menyempurnakan ide untuk sebuah aplikasi

b. *Design*

Desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka dan prosedur pengkodean.

c. *Development*

Tahap ini merupakan tahap pengembangan aplikasi.

d. *Stabilization*

Merupakan proses bekerja keluar *bug* dalam aplikasi atau merupakan *testing* sebelum aplikasi di buka untuk umum.

e. *Deployment*

Merupakan proses mendistribusikan aplikasi.

1.5.5 Metode Pengujian

Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat, menggunakan *white box testing* dan *black box testing* untuk melakukan pengujian.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan peneliti dibagi menjadi lima bab, berikut ini adalah uraian dari lima bab tersebut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab II diuraikan mengenai teori-teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, seperti tinjauan pustaka, teori yang mendukung dengan judul, metode pengumpulan data, dan juga *tools* yang digunakan untuk membangun aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab III dijelaskan mengenai analisis SWOT yang meliputi Strengths (kekuatan/keunggulan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunities* (peluang/kesempatan), dan *Threats* (ancaman). Bab ini juga berisi mengenai perancangan UML, perancangan *Database*, dan perancangan *layouting* aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi spesifikasi perangkat keras dan piranti lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem, implementasi sistem yang dibuat, serta evaluasi dari hasil implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

berisi kesimpulan dari hasil pengujian dan analisa serta saran-saran yang disampaikan penulis bagi peneliti selanjutnya

