

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini sangat cepat dan hampir menyeluruh di semua kalangan dan semua bidang. Salah satu bidang yang tidak dapat terlepas dari teknologi adalah bidang kebudayaan tradisional Indonesia khususnya batik. Batik tradisional Indonesia adalah salah satu warisan budaya dunia yang mulai populer *United Nations Education , Scientific, dan Cultur Organization* (UNESCO) memberi pengakuan dan mengesahkan secara resmi Batik Indonesia sebagai warisan dunia (*World Heritage*) pada tanggal 2 oktober 2009. Maksud dari kebudayaan batik tradisional Indonesia berkembang dari Teknologi adalah dengan adanya teknologi informasi yang berkembang saat ini maka masyarakat dapat mengenal lebih jauh lagi tentang batik tradisional Indonesia. Akan tetapi permasalahan yang sering muncul adalah bagai mana memanfaatkan teknologi di sekitar kita untuk menunjang dan memperkenalkan pada dunia batik tradisional Indonesia.

Macam Macam Motif Batik di Indonesia. Awalnya batik diciptakan menggunakan kain berwarna putih yang terbuat dari bahan kapas (kain mori). Seiring perkembangan zaman proses membuat kain batik dapat juga menggunakan katun, sutera, rayon, poliester, dan bahan sintetis lainnya. Ragam motif batik itu sendiri diciptakan menggunakan cairan lilin dengan media alat yaitu canting untuk motif halus, dan atau kuas untuk motif batik tulis yang berukuran besar, Selanjutnya cairan lilin tersebut akan dapat meresap dengan baik kedalam serat sebuah kain. Kain yang sudah selesai dilukis menggunakan

canting tadi selanjutnya dicelup untuk pewarnaan. Proses pencelupan ini biasanya dimulai dengan menggunakan warna-warna muda yang selanjutnya proses pencelupan warna lebih tua untuk mendapatkan motif warna kain yang lebih gelap. Setelah beberapa kali proses pewarnaan kain batik, maka kain batik tersebut dicelupkan ke dalam larutan kimia untuk melarutkan lilinnya. Untuk memperkaya wawasan kita dalam mengenal berbagai macam motif batik di Indonesia.

Android atau *smartphone* merupakan salah satu teknologi yang sedang populer saat ini di masyarakat mudah di bawa kemana saja dan terjangkau bagi sebagian besar masyarakat Indonesia apa lagi mancanegara, yang berarti media pembelajaran dan pengenalan yang sangat efektif bagi masyarakat saat ini. Media pengenalan yang memanfaatkan teknologi telepon genggam atau *smartphone* di sebut dengan aplikasi edukasi atau media edukasi (m-edukasi).

Oleh karena, itu melalui tugas akhir ini, penulis termotivasi untuk membuat pengembangan aplikasi *Mobile-application* pada *smartphone* berbasis *android*. Pengenalan melalui media *handphone* akan lebih mudah dilakukan di mana saja dan kapan saja sehingga dapat memotivasi pengguna untuk lebih mengenal batik tradisional Indonesia. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan pengguna lebih terpacu dan bersemangat untuk mengenal batik tradisional Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana merancang dan

membangun aplikasi edukasi pengenalan motif batik tradisional Indonesia dengan *Game Maker Studio* yang dapat berjalan di *smartphone* berbasis android dengan tampilan yang menarik.

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi di buat di atas *platform android* sehingga di mungkinkan hanya dapat di jalankan pada *smartphone* berbasis *android*.
2. Sistem operasi *android* yang digunakan minimal versi 2.3 atau lebih tinggi (*GingerBread*)
3. Aplikasi ini hanya memperkenalkan tentang motif batik daerah jawa tengah dan menampilkan contoh kain dari berbagai pulau Indonesia dengan keterangan nama tempat.
4. Karena aplikasi ini menggunakan *Game Maker Studio* jadi aplikasi ini tidak bisa menggunakan *database*.
5. Aplikasi ini hanya sampai tahap pengujian.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi dengan *Game Maker Studio* yang dapat berjalan di *Android*.
2. Merancang dan membangun aplikasi *Mobile* edukasi yang dapat berjalan di *smartphone* berbasis *android*.
3. Membuat aplikasi pengenalan motif batik yang mudah di gunakan dengan tampilan yang menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Memudahkan mahasiswa dalam memahami materi kuliah yang berkaitan dengan mata kuliah teknologi informasi dan teknologi.
2. Membantu pengguna aplikasi agar mengetahui asal dari motif-motif batik tradisional Indonesia.
3. Mampu meningkatkan minat masyarakat indonesia dan mancanegara terhadap batik tradisional Indonesia.
4. Menambah warisan ilmu bagi penelitian selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian sebagai berikut :

1. Metode Perancangan

Dalam pembuatan skripsi ini, perancangan dilakukan dengan membuat model yang menjelaskan setiap kegiatan secara detail yang dilakukan aplikasi dengan menggunakan *Game Maker Language (GML)*. Selain itu juga menggunakan *Storyboard* untuk membantu memvisualisasikan arsitektur informasi yang akan dibuat selama pembuatan aplikasi.

2. Metode kepustakaan

Melakukan pencarian teori-teori melalui buku-buku teks ataupun sumber lainnya yang berkaitan dengan skripsi ini dan akan diterapkan pada pembuatan aplikasi.

3. Metode Studi Literatur

Adalah pengumpulan data dengan tahap membaca dan mempelajari referensi pembuatan aplikasi seperti buku dan *internet* atau sumber-sumber yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi edukasi ini.

4. Metode Analisa Kebutuhan Aplikasi

Analisa ini dilakukan untuk mengetahui ruang lingkup aplikasi edukasi pengenalan motif batik tradisional Indonesia.

5. Metode Perancangan

Tahap ini adalah di mana aplikasi dirancang juga membuat desain antar muka aplikasi.

6. Implementasi

Adalah hasil perancangan ke dalam *Game Maker Studio android*.

7. Pengujian

Adalah ditahap di mana aplikasi dijalankan dan dilihat apakah sudah sesuai dengan kebutuhan dan fungsi yang diinginkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan metode penelitian.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori Aplikasi Edukasi Pengenalan Motif Batik Tradisional Indonesia tersebut dalam bentuk laporan serta sedikit membahas tentang aplikasi serupa yang pernah di buat, juga pembahasan dari metode-metode pengembangan aplikasi, pengujian untuk aplikasi berupa pengaplikasian ke *android*, dan implementasi aplikasi.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini adalah tahap di mana dilakukan setelah tahap perencanaan dan sebelum tahap desain, di mana berbagai macam analisis dilakukan untuk menyempurnakan aplikasi ini.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang tahap aplikasi di selesaikan menggunakan aplikasi *Game maker Studio* dan proses-proses yang di perlukan dalam pembuatan aplikasi ini.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan saran dan daftar pustaka.