

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi melalui internet memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk mencari atau mengakses suatu informasi tanpa bersusah payah dan tidak harus membutuhkan waktu yang lama. Dengan munculnya berbagai macam *smartphonen* seperti Symbian, Windows Phone, Iphone, Blackberry, dan Android. *Smartphone* tersebut memadukan fungsi telepon untuk berkomunikasi dan komputer sebagai media pengolahan data. Kita bisa lihat semua informasi dengan *smartphone* yang dulunya hanya bisa di lihat melalui komputer.

Dari semua *smartphone* yang telah disebutkan, android merupakan *smartphone* yang perkembangannya paling pesat dan diminati karena sistem operasi yang dimiliki adalah *Open Source* atau bisa dikembangkan oleh pengembang secara legal. Oleh karena itu, penulis mempunyai gagasan untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media promosi serta sebagai media pengetahuan atau informasi tentang seni dan budaya.

Masyarakat menilai perkembangan seni dan budaya batik adalah tradisi yang diangkat menjadi tren dan diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi bangsa. Namun, minimnya media, sarana dan prasarana pengetahuan tentang batik, sehingga mengakibatkan banyak budaya Indonesia yang diklaim oleh negara lain. Dari situlah penulis mempunyai ide untuk memenuhi kebutuhan

media melalui sebuah aplikasi yang berjudul “Aplikasi Pengenalan Batik Jogja Berbasis Android”, yang diharapkan mampu memperkenalkan batik Jogja secara luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil oleh penulis adalah *Bagaimanakah Membuat Aplikasi Pengenalan Batik Jogja Berbasis Android?*

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian dan masalah yang sudah dikemukakan pada latar belakang diatas, diperlukan batasan masalah agar tidak keluar dari pokok pembahasan. Adapun batasan masalahnya adalah :

1. Aplikasi ini dibuat sebagai panduan untuk mengenalkan Batik Jogja yang menampilkan motif, jenis dan keterangan tentang Batik Jogja.
2. Aplikasi ini memiliki lingkup pembahasan sebatas pada masalah motif, jenis dan sejarah atau deskripsi secara singkat batik jogja.
3. Aplikasi berbasis android ini menggunakan software Eclipse.
4. Perangkat *mobile* yang digunakan adalah *smartphone* berbasis Android.
5. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada sistem operasi Android minimal versi 2.3 (Gingerbread).

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah diuraikan diatas maka tujuan dan manfaat penelitian pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Pengguna dapat mengenali macam motif, jenis dan sejarah Batik Jogja.
2. Sebagai media pengenalan Batik Jogja dikalangan umum.
3. Mempermudah pengguna untuk mencari informasi mengenai motif , jenis dan sejarah Batik Jogja.
4. Mendorong mahasiswa untuk membuat karya dan menjaga atau melestarikan warisan Indonesia dengan harapan agar seni dan budaya Batik Jogja semakin dikenal didunia.

1.5 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.2 Metode Referensi Online

Suatu pengumpulan data atau file-file dengan cara mengunduh data yang dibutuhkan dari berbagai website dengan sumber yang jelas dan berkaitan dengan pembuatan aplikasi tersebut.

1.5.3 Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat dan penelitian yang dilakukan.

1.5.4 Metode Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap data-data dan informasi yang telah diperoleh sebelumnya menggunakan metode analisis diantaranya sebagai berikut :

1. Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strenghts*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam proyek saat ini.

2. Analisis Kebutuhan Sistem

a) Analisis Kebutuhan Fungsional

Menunjukkan fasilitas apa yang dibutuhkan serta aktivitas apa saja yang terjadi dalam sistem baru.

b) Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis ini adalah bagian yang akan mendukung jalan proses pembuatan sistem aplikasi.

3. Analisis Kelayakan Sistem

Analisis ini digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembangan aplikasi ini dapat diteruskan atau tidak.

1.5.5 Metode Perancangan

Metode ini dilakukan dengan cara merancang aplikasi sedemikian rupa sesuai dengan judul atau tema yang sudah ditentukan menggunakan metode perancangan UML, beserta *Use Case*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* Dan *Sequence Diagram*.

1.5.6 Metode Testing

Tahapan ini untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat masih terdapat kesalahan atau *error* saat program dijalankan peneliti menggunakan metode pengujian *White Box Testing* dan *Black Box Testing*.

1.5.7 Metode Implementasi

Metode ini adalah tahap dimana aplikasi yang sudah dirancang kemudian kita implementasikan perancangan yang telah dibuat ke dalam Mobile android.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan kumpulan tinjauan pustaka dari berbagai sumber yang digunakan dalam penyusunan skripsi yang juga berhubungan dalam perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis system, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem, dan juga menjelaskan perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *smartphone*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.



