

# BAB I

## PENDAHULUAN

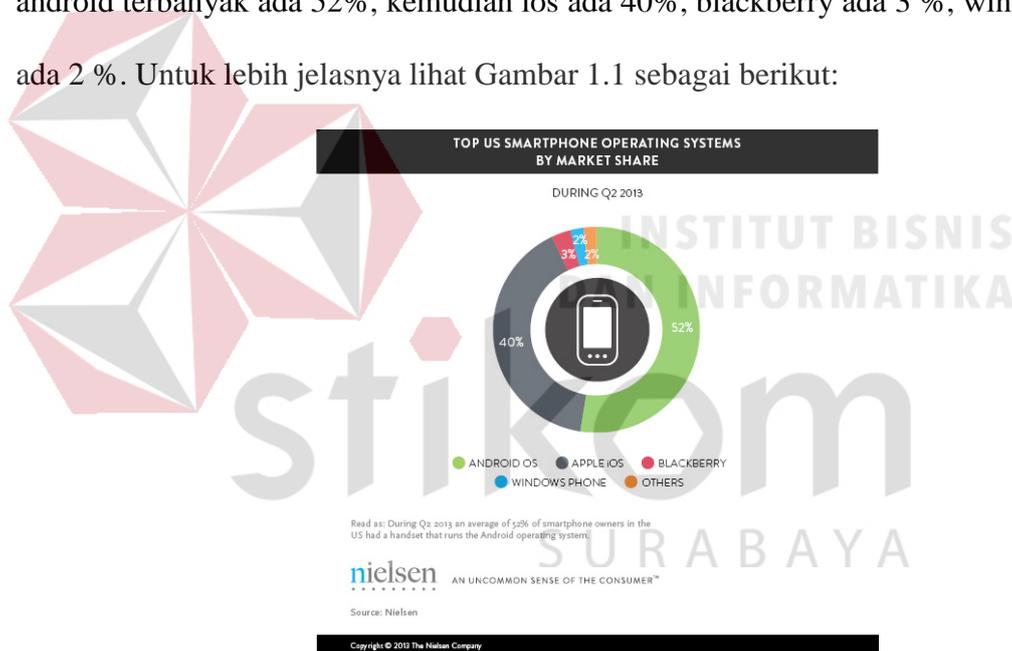
### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kondisi yang ada, media-media informasi pengenalan kebudayaan umumnya menggunakan buku, dimana didalamnya berisikan nama budaya serta gambar budaya dan tidak disebutkan secara jelas mengenai deskripsi budaya tersebut, sehingga *user* sedikit kurang mengerti mengenai keanekaragaman budaya Indonesia. Dengan kondisi seperti itu, sering disalahartikan oleh negara lain untuk mengklaim budaya negara Indonesia. Ini dikarenakan kurangnya media informasi mengenai pengetahuan kebudayaan Indonesia dan kurangnya kesadaran masyarakat untuk melestarikan kekayaan bangsa Indonesia.

Dari segi pengetahuan, generasi muda mulai melupakan kebudayaan Indonesia dan tidak ada upaya untuk melindungi kebudayaan tersebut, ini berakibat munculnya pengklaiman terhadap kebudayaan Indonesia yang dilakukan oleh negara lain. Contoh budaya Indonesia yang diklaim oleh negara lain adalah Tarian Tor-tor dan Gondang Sambilan oleh Malaysia. Di Indonesia, dua kesenian itu dikenal sebagai kebudayaan masyarakat Batak, Sumatera Utara. Bahkan, Tari Tor-tor selalu ditampilkan dalam upacara adat. Tidak hanya Tarian Tor-tor dan Gondang Sambilan Madailing saja, banyak budaya Indonesia yang diklaim oleh negara lain. Berikut ini adalah budaya Indonesia yang diduga dicuri, dipatenkan, diklaim, dan atau dieksploitasi secara komersial oleh korporasi asing, oknum warga negara asing, ataupun negara lain. Tari Reog Ponorogo dari Jawa Timur, Alat Musik Gamelan dari Jawa, Tari Kuda Lumping dari Jawa Timur, Tari Piring

dari Sumatera Barat, Alat Musik Angklung, Tari Pendet dari Bali, Tari Tortor dan Gondang Sambilan Madailing dari Sumatera Utara ([www.depdagri.go.id](http://www.depdagri.go.id)).

Menyikapi masalah tersebut, penulis akan membuat aplikasi pengenalan kebudayaan Indonesia. Pada aplikasi ini dibutuhkan sebuah perangkat bergerak yaitu *mobile* Android. Seiring perkembangan zaman semakin banyaknya pengguna *smartphone* berbasis Android, maka dapat dimanfaatkan untuk membantu memperkenalkan kebudayaan Indonesia dengan cara mengembangkan aplikasi Android. Berikut ini hasil *survey* yang menjelaskan pengguna *smartphone* android terbanyak ada 52%, kemudian ios ada 40%, blackberry ada 3 %, windows ada 2 %. Untuk lebih jelasnya lihat Gambar 1.1 sebagai berikut:



Gambar 1.1 Hasil *Survey* Pengguna Smartphone  
Sumber: (<http://www.nielsen.com>)

Dengan adanya aplikasi *mobile* ini diharapkan dapat membantu menyampaikan info berupa gambar budaya dan deskripsi mengenai rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik daerah dan senjata tradisional yang ada di Indonesia. Pada aplikasi dapat menampilkan fitur peta budaya, dimana peta budaya tersebut dapat menampilkan salah satu dari 5 kategori kebudayaan,

kemudian fitur logo dari 33 provinsi, dimana fitur ini menampilkan 5 kategori kebudayaan dari salah satu provinsi. Fitur lainnya adalah pencarian, dimana pengguna dapat menginputkan kata kunci mengenai kebudayaan di dalam fitur ini. Kemudian bisa di *upgrade* untuk mempertambah pengetahuan dan membantu *user* dalam mengetahui kebudayaan Indonesia. Penulis berharap dengan adanya aplikasi ini *generasi* muda akan lebih mengetahui dan memahami tentang budayanya melalui aplikasi *mobile*.

Dengan dibangunnya aplikasi *mobile* pengenalan kebudayaan Indonesia berbasis android, diharapkan dapat membantu masyarakat khususnya para pelajar dalam mempelajari kebudayaan Indonesia. Dimana dalam aplikasi ini memberikan info mengenai berbagai macam kebudayaan yang ada di Indonesia seperti rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik daerah dan senjata tradisional dari 33 provinsi yang ada di Indonesia.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diperoleh suatu rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana merancang aplikasi *mobile* berbasis Android untuk memperkenalkan dan memvisualisasikan suatu kebudayaan Indonesia?
2. Bagaimana membangun suatu aplikasi untuk mempermudah *user* dalam pencarian kebudayaan Indonesia?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi *mobile* pengenalan kebudayaan Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi kebudayaan meliputi 33 provinsi yang mempunyai rumah adat, pakaian adat, tarian adat, senjata tradisional dan alat musik daerah secara garis besar saja.
2. Aplikasi ini ditujukan untuk pengguna berumur 7 tahun ke atas.
3. Aplikasi ini hanya memiliki materi yang berisi teks, gambar dan tidak menampilkan dalam bentuk video maupun suara.
4. Aplikasi ini dibangun minimal pada sistem operasi Android versi 2.3 (*Gingerbread*).
5. Aplikasi ini menggunakan layar minimal 4 inci.
6. Aplikasi ini tidak *offline*.
7. Aplikasi yang dikembangkan menggunakan Bahasa Indonesia.

### 1.4 Tujuan

Sesuai dengan perumusan masalah di atas maka tujuan dari Tugas Akhir ini adalah:

1. Merancang aplikasi *mobile* berbasis Android untuk memperkenalkan dan memvisualisasikan suatu kebudayaan Indonesia.
2. Mempermudah *user* dalam menemukan kebudayaan yang ada di Indonesia.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir (TA) ini ditulis dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

### BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, dan tujuan diambilnya topik Tugas Akhir mengenai Aplikasi *Mobile* Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android.

### BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini memuat landasan teori yang menguraikan tentang tinjauan pustaka yang digunakan sebagai referensi mulai dari kebudayaan, android, mySQL, PHP, phonegap, google maps, search engine, HTML 5, warna, interaktif, dan *system testing* dalam pembuatan Tugas Akhir mengenai Aplikasi *Mobile* Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android.

### BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan tentang tahap-tahap yang dikerjakan dalam penyelesaian Tugas Akhir mengenai Aplikasi *Mobile* Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android yang terdiri dari analisis sistem, perancangan sistem, *use case* diagram, perancangan *user interface*, desain uji coba.

### BAB IV: IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini menjelaskan tentang implementasi program, berisi mengenai kebutuhan sistem, pembuatan program, implementasi sistem, implementasi *interfaces*, uji coba aplikasi, dan evaluasi terhadap kinerja aplikasi.

## BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan menjelaskan rangkuman secara singkat dari hasil pembahasan masalah. Saran yang dimaksud adalah saran terhadap kekurangan dari aplikasi. Tujuannya adalah agar pihak lain yang ingin meneruskan dan menyempurnakan aplikasi ini, dapat menjadikan Aplikasi *Mobile* Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android menjadi lebih baik dan berguna.

