

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kebudayaan adalah suatu kompleks keseluruhan dari hasil cipta, rasa, dan karsa manusia yang merupakan integrasi dari sistem pola-pola perilaku hasil belajar yang dimiliki oleh masyarakat yang mencakup di dalamnya pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, dan kecakapan serta kebiasaan-kebiasaan lain yang dibutuhkan oleh manusia sebagai warga masyarakat [1]. Kata kebudayaan melekat pada pandangan hidup dari sekelompok orang dalam bentuk perilaku, kepercayaan, nilai-nilai, dan simbol – simbol yang diterima tanpa sadar/tanpa dipikirkan, yang diwariskan melalui proses komunikasi dan peniruan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Indonesia mempunyai budaya dan kesenian yang sangat beraneka ragam. Terbukti karena Indonesia terdiri dari berbagai pulau dan beraneka suku bangsa. Namun sejauh yang dilihat dan diketahui, minimnya pengetahuan budaya dan kesenian di negeri ini masih menjadi hal yang harus lebih diperhatikan saat ini, sama halnya dengan kebudayaan yang terdapat di Papua. Bahkan ada beberapa dari penduduk asli yang telah lama hidup di luar kepulauan ini, tidak begitu mengenal dengan baik kebudayaannya dan adat istiadatnya sendiri. Kebudayaan dan adat istiadat yang berada di Papua cukup beragam ini dikarenakan Papua memiliki beberapa kabupaten dan beberapa kesenian serta adat istiadat. Karena perkembangan zaman dan pertukaran informasi yang berkembang dengan cepat, membuat masyarakat lebih memilih mengenal budaya asing daripada budayanya sendiri. Hal ini menjadi salah satu pemicu menurunnya minat keingintahuan tentang budaya dan kesenian itu sendiri.

Android merupakan sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh (*touch screen*) yang berbasis Linux [2]. Kemajuan teknologi terutama pada telepon seluler (Ponsel) berbasis android menawarkan berbagai kemudahan dan membantu mempersingkat waktu dalam pemakaian sehingga berbagai informasi

dapat dikonsumsi dengan lebih mudah dan dengan waktu yang lebih cepat. Pada zaman teknologi ini, banyak orang lebih tertarik dan lebih memilih menggunakan telepon seluler untuk mendapatkan informasi baik secara formal maupun secara informal karena melihat dari segi waktu dan biaya yang dibutuhkan sangat minim.

Akan lebih mudah apabila informasi pengenalan kebudayaan disajikan dalam bentuk file yang didesain semenarik mungkin dan ditampilkan melalui telepon seluler sehingga menjadi mudah dan menarik untuk dikonsumsi.

Berdasarkan uraian di atas, maka dibuatlah aplikasi “Pengenalan Budaya Papua Berbasis android” sehingga kebudayaan Papua dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka masalah yang ada dapat disimpulkan sebagai berikut “Bagaimana membangun sebuah aplikasi pengenalan budaya Papua berbasis Android yang dapat mempermudah masyarakat dalam pengenalan budaya adat dan istiadat di Papua?”

1.3. Tujuan Tugas Akhir

Membuat sebuah aplikasi pengenalan budaya Papua berbasis Android sehingga dapat menjadi informasi yang berguna bagi masyarakat luas.

1.4. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Pada bagian ini akan membahas Ruang lingkup dan Batasan Masalah dari Tugas Akhir yang dilakukan.

1.4.1 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari Tugas Akhir ini adalah:

1. Mencari informasi tentang hal – hal yang dapat mendukung pembuatan aplikasi pengenalan budaya Papua berbasis Android ini.

2. Mengumpulkan, menganalisis dan memproses data yang berkaitan dengan kebudayaan Papua.
3. Merancang basis data dan antarmuka sesuai dengan yang dibutuhkan.
4. Melakukan pemrograman dan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun.
5. Fitur – fitur dalam aplikasi :
 - a. Sejarah Papua : Menampilkan sejarah dari Papua.
 - b. Kebudayaan Papua : Menampilkan pilihan Kabupaten yang akan menampilkan kebudayaan tradisional dari setiap kabupaten.
 - c. Tentang : Menampilkan informasi aplikasi
 - d. Cari : Mempermudah dalam pencarian.
 - e. Rumah Tradisional : Menampilkan gambar dan penjelasan dari pilihan rumah tradisional.
 - f. Pakaian Tradisional : Menampilkan gambar dan penjelasan dari pilihan pakaian tradisional.
 - g. Tarian Tradisional : Menampilkan gambar dan penjelasan dari pilihan tarian daerah tersebut.
 - h. Alat Musik Tradisional : Menampilkan gambar, penjelasan, suara, dan cara main dalam bentuk video dari pilihan alat musik tradisional tersebut.
 - i. Makanan Tradisional : Menampilkan gambar dan penjelasan dari pilihan makanan tradisional tiap daerah.
 - j. Pengobatan Tradisional : Menampilkan gambar dan penjelasan dari pilihan pengobatan tradisional.
 - k. Upacara Tradisional : Menjelaskan tentang tradisi unik dari tiap daerah yang terdapat di Papua contohnya: ritual kelahiran, kematian, pernikahan , penobatan kepala suku dan pengobatan tradisional.
 - l. Senjata Tradisional : Menampilkan gambar dan penjelasan dari pilihan Senjata tradisional.

1.4.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam Tugas Akhir ini adalah:

1. Aplikasi ini tidak membahas Papua Barat dan daerah-daerah pemekaran.
2. Aplikasi ini hanya membahas 15 kabupaten dari 28 kabupaten dan 1 kota.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang didapatkan adalah agar pengguna dapat mengenal lebih dalam lagi tentang kebudayaan Papua yang masih berpegang teguh pada adat istiadatnya.

1.6. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pembuatan laporan dan aplikasi tugas akhir yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Tahap ini mencari latar belakang masalah yang menjadi dasar dan tujuan untuk melakukan penelitian.

2. Studi Pustaka

Membaca dan mempelajari referensi Aplikasi Pengenalan Budaya pada *Android* atau yang terdapat pada *Internet* atau buku.

3. Analisis

Tahap ini melakukan identifikasi kebutuhan pengguna dan sistem pada *fase* ini merupakan *fase inception* dalam metodologi RUP.

4. Perancangan

Dalam tahap ini, melakukan perencanaan arsitektur sistem. *Fase* ini merupakan *fase elaboration* dalam metodologi *Rational Unified Proccess (RUP)*, yaitu *construction*.

5. Implementasi

Tahap ini adalah tahap kode program dengan menggunakan bahasa pemrograman dan diagram objek yang telah dirancang serta membangun *interface* sesuai dengan fase *construction* pada RUP.

6. Pengujian

Tahap ini adalah melakukan serangkaian pengujian untuk memastikan apakah aplikasi yang dibangun telah berfungsi sesuai dengan persyaratan dan hasilnya akan diserahkan kepada pemakai untuk selanjutnya digunakan. Dalam tahap ini, menjelaskan tentang proses yang terdapat pada *fase transition* dalam metodologi *RUP*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bab yang telah diatur secara struktur dengan pembahasan tiap bab, yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, perumusan masalah, tujuan tugas akhir, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat tugas akhir, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

2. BAB II STUDI PUSAKA

Berisi landasan teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi dan laporan yang dipelajari dari buku, jurnal dan *Internet* sebagai referensi laporan tugas akhir.

3. BAB III ANALISIS

Pada bab ini berisi analisis yang dilakukan untuk menentukan persyaratan pengguna dan persyaratan sistem yang dibangun, persyaratan fungsional, serta persyaratan non fungsional.

4. BAB IV PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan perancangan aplikasi yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis pada bab sebelumnya.

5. BAB V IMPLEMENTASI

Pada bab ini berisi penjelasan langkah-langkah pembuatan aplikasi yang dikembangkan berdasarkan hasil perancangan pada bab sebelumnya.

6. BAB VI PENGUJIAN

Pada bab ini berisi hasil evaluasi dan uji coba yang dilakukan terhadap aplikasi.

7. BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh serta saran yang berguna untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.

