

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini sudah sangat pesat. Sekarang masyarakat Indonesia terutama sudah mengetahui dan juga bisa menggunakan internet yang dimana memiliki keunggulan bisa mengakses suatu informasi secara cepat, akurat dan fleksibel. Fleksibel disini dimaksudkan tidak terpaku oleh waktu dan juga tempat karena kita bisa mengaksesnya kapan saja melalui teknologi internet.[3]

Indonesia kaya akan keanekaragaman budaya, suku dan adat yang dimana semua itu merupakan asset Negara yang memiliki potensi cukup besar untuk dilestarikan agar tidak diakui oleh negara lain bahwa kebudayaan kita adalah milik mereka. Sehingga memberi dapat dari segi keuangan negara dan juga peningkatan sumber daya manusia maupun meningkatnya prestasi kebanggaan daerah yang dihasilkan dari promosi yang dilakukan[4].

Penyajian data yang akurat tentang kebudayaan Indonesia sangat diperlukan untuk mendukung penembangan potensi per provinsi yang meningkatkan pendapatan dan juga wawasan.

Agar menarik perhatian para pengunjung maupun pembaca, promosi pun gencar dilakukan oleh pemerintah demi memajukan kembali kebudayaan yang selama ini mungkin telah dilestarikan lagi atau bisa disebut terlupakan. Antara lain dengan menghasilkan suatu website yang khusus berisikan tentang informasi mengenai, seperti ; Tarian adat, Rumah adat, Pakaian adat, Senjata tradisional dan Alat musik tradisional masyarakat berkesempatan untuk mengakses informasi[6].

Penggunaan media tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran umum mengenai beberapa kategori yang termasuk dalam kebudayaan, dan juga bisa melihat bentuk serta gerakan yang bisa diikuti. Diharapkan pengunjung website tertarik dan memiliki gambaran meskipun belum pernah melihat atau memperagakannya[12].



1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka di dapatkan rumusan masalah yaitu :

Seberapa efektif kah aplikasi pembelajaran ragam budaya Indonesia untuk meningkatkan minat masyarakat dalam hal budaya Indonesia?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari Skripsi ini adalah :

Menghasilkan aplikasi yang memberikan pembelajaran tentang ragam budaya Indonesia untuk meningkatkan keminatan masyarakat dengan di fasilitasi oleh beberapa menu yang memudahkan user untuk menggunakannya.

1.4 Manfaat

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

- a. Penelitian ini, berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang ragam budaya Indonesia.
- b. Memudahkan masyarakat untuk mempelajari ragam budaya Indonesia dengan tampilan user friendly.

1.5 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah Tugas Akhir ini :

1. Informasi data meliputi : Deskripsi provinsi dan budaya. Budaya yang meliputi : Rumah adat, Tarian adat, Pakaian adat, Senjata tradisional dan Alat musik tradisional.
2. Sistem dibangun berbasis web dengan menggunakan bahasa pemograman PHP, My SQL dan aplikasi Flash.

1.6 Metodologi Penelitian

Pada Pelaksanaan penelitian ini, Proposal Pengajuan Skripsi ini adalah menjelaskan tentang parameter, ide penelitiannya sebagai berikut :

1. Study Literatur

Pada tahap ini dilakukan pembelajaran dari buku,, jurnal tugas akhir ataupun paper yang nantinya bisa menjadi acuan



dalam membangun sistem yang akan dibuat. Buku atau paper yang dibutuhkan dalam studi literatur ini antara lain adalah buku atau paper yang membahas tentang sumber lain baik dalam bentuk hard-copy maupun online yang terkait dengan *Sistem Informasi, Kebudayaan di Indonesia* dan *Cara menampilkan animasi Flash pada aplikasi yang berbasis web*.

2. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data yang berhubungan dengan ragam budaya Indonesia yang dimana isi kontennya berisi tentang : Tarian adat, Rumah adat, Baju adat, Alat musik tradisional dan Senjata tradisional yang diambil melalui buku atau referensi online lainnya.

3. Analisa Permasalahan

Mempelajari dan menganalisis masalah berdasarkan literatur yang digunakan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan sistem untuk mencapai tujuan dalam membangunnya.

4. Perancangan Sistem

Pada tahapan perancangan sistem ini ragam budaya Indonesia, berdasarkan data yang diperoleh akan di gambarkan dan di deskripsikan melalui Flowchat, UML, Diagram Aktifitas dan lain-lain.

5. Implementasi

Membangun *user interface* dan mengimplementasikan perancangan sistem yang menarik dan unik dengan *Flash* sebagai penunjang tampilan serta bahasa pemrograman berbasis web dengan menggunakan PHP dan MySQL.

6. Analisa Hasil dan Uji Coba

Dalam tahap ini dilakukan pengujian sistem dengan tujuan untuk mengevaluasi sistem yang telah di bangun apakah telah berkerja maksimal dan bermanfaat bagi user.

7. Penyusunan Laporan

Merupakan langkah akhir yang nantinya berisi keseluruhan dari penelitian yang dilakukan dan menuliskannya dalam laporan.



1.7 Sistematika Penulisan

Dalam laporan Tugas Akhir ini akan dibagi menjadi lima bagian pembahasan. Berikut uraian dari lima bagian pembahasan:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : STUDI PUSTAKA

Pada bagian ini berisi uraian teori-teori penunjang sebagai landasan penyusunan Tugas Akhir.

BAB III: PERANCANGAN SISTEM

Pada bagian ini berisi uraian rinci rancangan sistem aplikasi Tugas Akhir meliputi usecase, *activity diagram*, CDM, PDM serta rancangan basis data.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan program berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari pelaksanaan skripsi ini, serta saran untuk pengembangan sistem.

