

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Indonesia merupakan negara kepulauan yang mencakup lebih dari 17.000 pulau yang dihuni oleh sekitar 255 juta penduduk, sebuah angka yang membuat Indonesia menjadi negara di urutan keempat dalam hal negara dengan jumlah populasi yang terbesar di dunia. Angka ini juga mengimplikasikan bahwa banyak keanekaragaman budaya, etnis, agama maupun linguistik yang dapat ditemukan di dalam negara ini. Budaya tersebut sangat bervariasi, dari ritual Hindu yang dipraktikkan sehari-hari di pulau Bali, sampai pemberlakuan (parsial) hukum syariah di Aceh dan gaya hidup pemburu-pengumpul orang Mentawai.

Menurut Grace Susanto :

“Masyarakat Jawa memiliki kekayaan serta keunikan tersendiri. Seni, Budaya dan Adat istiadat begitu lekat dengan kehidupan sehari-hari hingga dijadikan sebagai falsafah dan pedoman hidup secara turun-temurun, sebagai nilai-nilai ajaran luhur nenek moyang. Banyak mitos-mitos yang dipercaya masyarakat bukaan hanya sebagaai isapan jempol belaka tetapi memiliki makna dan filosofi yang luhur, bahkan dapat dijelaskan dengan pendekatan ilmu pengetahuan modern. Sayangnya, seiring berjalannya waktu konsep seni, budaya serta adat istiadat yang mencerminkan kekayaan bangsa ini ditelisik, tidak ada yang dapat disalahkan mengenai hal ini. Kekuatan Bahasa Ibu yang dikemas. “Wong Jowo, nanging ora njawani” mungkin pepatah itu yang tepat untuk menggambarkan sebagian masyarakat Jawa pada saat ini” [1]

Indonesia adalah salah satu negara kepulauan terbesar di dunia yang memiliki beraneka ragam budaya dan ciri khas masing-masing dari setiap daerahnya seperti kesenian, rumah adat, pakaian daerah, hingga lagu daerah. Dari kuisisioner yang sudah di sebar dan diisi oleh 30 orang responden dari kalangan mahasiswa 3,3 % sangat paham mengenai budaya jawa, 20 % paham budaya jawa, dan 76,7% kurang paham budaya jawa.

Dari kuisisioner diatas kita dapat melihat banyak masyarakat saat ini, baik dari kalangan anak – anak maupun remaja minim pengetahuan mengenai kebudayaan Jawa Tengah. Salah satu penyebabnya yaitu kurangnya sumber informasi dari media masa yang memberikan wawasan secara inovatif dan kreatif agar mudah dimengerti oleh masyarakat

Saat ini teknologi penggunaan *gadget* marak dikalangan masyarakat umum dengan berbagai jenis dan fitur-fitur layanan disediakan yang menjadi daya tarik bagi anak-anak salah satunya sistem operasi Android yang marak digunakan dalam kebutuhan pasar. Perkembangan aplikasi *mobile* berbeda dengan pengembangan aplikasi pada biasanya, perbedaan antara aplikasi *mobile* dan aplikasi desktop adalah aplikasi *mobile* memberikan kesempatan untuk menjawab permintaan pengguna dimanapun mereka berada. Salah satu pemanfaatan aplikasi Android adalah dengan membuat suatu aplikasi pembelajaran mengenai kebudayaan Jawa Tengah. Dengan banyaknya permasalahan yang diuraikan, maka penulis mencoba untuk membuat media pembelajaran mengenai kebudayaan Jawa Tengah yang dapat mempermudah anak dalam mempelajari ilmu tentang kebudayaan Jawa Tengah.

Media Pembelajaran ini nantinya berupa aplikasi yang dikemas semenarik mungkin dengan tambahan gambar, suara, game edukasi. Oleh karena itu, dalam tugas akhir ini penulis membuat aplikasi ini dengan judul “Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Jawa Tengah Berbasis Android” agar masyarakat Indonesia dapat melestarikan budaya dari generasi ke generasi , dan budaya tersebut dapat dikembangkan lebih baik lagi.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas di atas, maka rumusan masalah yang dirumuskan adalah “ Bagaimana merancang aplikasi pengenalan budaya Jawa Tengah berbasis android yang dapat membantu masyarakat dalam menambah wawasan mengenai kebudayaan Jawa Tengah ?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menjamin aktivitas penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang dikehendaki, penulis menspesifikasikan beberapa batasan penelitian sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi pengenalan budaya di Jawa Tengah meliputi sejarah Jawa, filosofi hidup orang jawa, ajaran kejawen, kesenian, rumah adat, pakaian daerah, hingga Lagu daerah.
2. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *software* Android Studio.
3. Aplikasi hanya dapat digunakan secara *offline* yang menampilkan informasi yang terkait.
4. Aplikasi ini hanya mencangkup kebudayaan Jawa Tengah saja.

5. Informasi yang ditampilkan diantaranya berupa gambar , teks, dan vidio agar masyarakat mudah menghafal.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah :

1. Merancang aplikasi berbasis Android untuk pengenalan suatu kebudayaan Jawa Tengah berbasis android yang dapat membantu masyarakat dalam menambah wawasan mengenai kebudayaan Jawa Tengah.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui suatu kebudayaan Jawa Tengah melalui perangkat mobile Android
2. Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan kebudayaan Jawa Tengah khususnya bagi masyarakat Jawa Tengah dan umumnya bagi masyarakat Indonesia.
3. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini masyarakat lebih peduli lagi dengan
4. suatu kebudayaan khususnya bagi masyarat Indonesia

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan menggambarkan secara umum tentang apa yang dibahas pada setiap bab. Adapun isi pokok bahasan pada setiap bab sebagai yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat - penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan membahas landasan-landasan teori yang digunakan dalam penelitian

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai kerangka penulisan, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, dan alat bantu penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian ini sehingga dapat tercapai hasil akhir sesuai dengan sasaran yang digunakan.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas tahap-tahap analisis dan perancangan aplikasi pengenalan kebudayaan perancangan struktur menu pada sistem yang di buat juga di gambarkan pada bab ini. serta terdapat juga penjelasan tentang aplikasi itu sendiri.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian sistem terhadap sistem yang dirancang, hal-hal yang ditonjolkan berupa kelebihan dan kekurangan dari sistem, cara

menjalankan sistem, dan analisis hasil yang dicapai oleh sistem.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penelitian di mana penulis akan membuat sesuatu kesimpulan atau hasil analisis perancangan serta saran-saran yang di sampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.