

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan Teknologi pada saat ini sangat berkembang pesat. Salah satu teknologi *mobile* yang banyak digunakan saat ini ialah *smartphone*. Yang dimana pada *smartphone* terdapat *platform* yakni android.

Menurut Nazaruddin (2012 : 1), “Android merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi”.

Kota Palembang adalah ibu kota provinsi Sumatera Selatan yang merupakan kota terbesar kedua di Sumatera setelah Medan dan terdekat dari Jambi. Kota Palembang memiliki luas wilayah 358,55 km² yang dihuni 1,8 juta orang dengan kepadatan penduduk 4.800 per km². Diprediksikan pada tahun 2030 mendatang kota ini akan dihuni 2,5 Juta orang.

Jembatan Ampera yang berada di atas Sungai Musi berfungsi sebagai sarana transportasi di Palembang. Kebanyakan penduduk Palembang merupakan etnis melayu yang menggunakan bahasa melayu sebagai bahasa sehari-hari, dimana bahasa tersebut telah disesuaikan dengan dialog setempat dan kini dikenal sebagai bahasa Palembang.

Seiring dengan berjalanya waktu, budaya Palembang semakin kurang dikenal oleh masyarakat luas, terutama oleh masyarakat Palembang itu sendiri dikarenakan masuknya budaya asing di Indonesia dan Kota Palembang

khususnya. Banyak masyarakat hanya mengetahui kebudayaan Palembang dari lingkungan masyarakat sekitar atau melalui buku-buku mengenai kebudayaan yang ada. Maka dari itu diperlukan sebuah aplikasi untuk mengetahui kebudayaan Palembang secara detail dan mudah digunakan oleh masyarakat.

Berdasarkan penelitian Adhika Novandya, dkk (2012) dengan judul “Aplikasi Pengenalan Budaya Dari 33 Provinsi Di Indonesia Berbasis Android”, memiliki kelebihan menampilkan rumah adat, pakaian adat, lagu daerah, tarian adat, dan makanan tradisional. Pengguna dapat menguji pengetahuannya mengenai kebudayaan yang ada melalui soal-soal yang diberikan, serta pengguna bisa mendengarkan lagu-lagu daerah yang tersedia. Namun, aplikasi ini memiliki kekurangan seperti tidak adanya informasi yang disajikan dalam format video.

Menurut penelusuran yang dilakukan oleh penulis, pada tanggal 23 Oktober 2017 terdapat aplikasi yang sama di *google playstore* yaitu “Pengenalan Budaya Jambi” yang mana aplikasi tersebut menampilkan pakaian adat, rumah adat, suku, senjata, tarian dan upacara tradisional.

Maka dari itu penulis tertarik melakukan penelitian yang dituangkan dalam bentuk tugas akhir (Skripsi) dengan judul **“Perancangan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Palembang Berbasis Android”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas di atas, maka rumusan masalah yang dirumuskan adalah “Bagaimana merancang aplikasi

pengenalan budaya Palembang berbasis android yang dapat membantu masyarakat dalam menambah wawasan mengenai kebudayaan Palembang ?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam pembuat aplikasi *mobile* pengenalan kebudayaan indonesia adalah sebagai berikut:

1. Materi yang akan dibahas dalam aplikasi ini meliputi jenis pakaian adat, rumah adat, tari, alat musik, senjata tradisional, songket khas Palembang, makanan khas Palembang, tempat wisata, video dan lagu-lagu daerah dari Palembang.
2. Aplikasi ini ditunjukan untuk masyakat umum
3. Aplikasi ini dibangun minimal pada sistem operasi Android versi 2.3 (*Gingerbread*).
4. Aplikasi ini hanya *offline* dan berbahasa indonesia

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT

1.4.1 Tujuan Penelitian

Sesuai dari perumusan masalah diatas adalah:

1. Merancang aplikasi berbasis Android untuk pengenalan suatu kebudayaan Palembang
2. Untuk memperkenalkan kepada masyarakat tentang seni, wisata dan kebudayaan daerah Palembang.

3. Aplikasi yang akan dibuat nantinya dapat terhubung ke *youtube* agar penggunaanya mudah untuk mengetahui gerakan tari-tarian Palembang dan seni teaternya.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

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

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.