

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Jambi adalah sebuah Provinsi Indonesia yang terletak di pesisir timur, bagian tengah pulau Sumatera. Sebagian besar daerah ini berada di aliran Sungai Batanghari. Jambi juga merupakan nama sebuah kota provinsi ini, yang merupakan ibu kota provinsi.

Kota Jambi dibagi menjadi 11 kecamatan, yaitu Kota Baru, Jambi Selatan, Jelutung, Pasar Jambi, Telanaipura, Danau Teluk, Pelayangan, Kecamatan Jambi Timur, Danau Sipin dan Paal Merah. Kota Jambi juga memiliki banyak kelebihan yaitu tempat wisata khas jambi, rumah adat, tarian khas daerah, makanan, senjata tradisional, pantun jenaka, maupun lagu-lagu daerah yang sangat khas daerah Jambi.

Dengan majunya perkembangan dan pertukaran informasi yang semakin cepat, membuat pertukaran informasi antar bangsa menjadi mudah dilakukan dan diterima. Karena pertukaran informasi budaya itu terkadang membuat kita lebih memilih dan mempelajari budaya lain (asing) dibanding mempelajari budaya sendiri. Sehingga membuat sebagian masyarakat indonesia melupakan budaya dan kesenian yang ada atau dimilikinya.

Adapun permasalahan yang ditemukan pada perancangan aplikasi pengenalan kebudayaan di Jambi berbasis android, antara lain :

1. Masih banyaknya informasi tentang kebudayaan Jambi bersifat pasif (dalam bentuk buku).
2. Masih adanya masyarakat yang belum mengenal kebudayaan daerahnya terutama di Jambi.
3. Kurangnya minat atau keinginan dalam mengenal budaya Indonesia terutama di Jambi.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, informasi mengenai kebudayaan, sejarah ataupun informasi tentang kebudayaan pun juga mulai merambah ke media digital baik berupa aplikasi tertentu ataupun dalam bentuk digital. Salah satu media digital yang dapat digunakan untuk memuat informasi tentang kebudayaan adalah media dengan teknologi *mobile*. Ponsel merupakan perangkat *mobile* yang hampir dimiliki oleh semua kalangan usia, baik orang tua, remaja, hingga anak-anak. Perangkat *mobile* yang sekarang ini telah berkembang dengan pesat, salah satunya yaitu perangkat *mobile* yang memiliki sistem operasi Android.

Sistem operasi Android bersifat *opensource* sehingga dapat membuka peluang kepada para pengembang untuk membuat aplikasi sesuai dengan kebutuhan mereka termasuk aplikasi pengenalan kebudayaan di Jambi.

Berdasarkan masalah di atas penulis tertarik merancang sebuah aplikasi berupa pengenalan kebudayaan di Jambi yang dirancang dalam media elektronik berupa ponsel dengan sistem operasi Android, sehingga membuat seluruh masyarakat Indonesia khususnya orang jambi sendiri dapat lebih mengetahui tentang apa saja kebudayaan di Jambi itu sendiri secara luas yang akan dipaparkan

dalam bentuk skripsi dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI KEBUDAYAAN DI JAMBI BERBASIS ANDROID ”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan ini, maka rumusan masalah yang akan di bahas adalah bagaimana merancang sebuah “aplikasi pengenalan kebudayaan di Jambi berbasis android?”

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari pembahasan diluar judul penelitian, maka penulis melakukan pembahasan yang lebih spesifik, berdasarkan judul tersebut. Adapun batasan masalahnya mencakup :

1. Pengenalan yang dibahas dalam penelitian ini yaitu adalah pengenalan adat Jambi, tempat wisata khas Kota Jambi, rumah adat, tarian khas daerah, makanan, senjata traditional, pantun jenaka, kamus Kota Jambi maupun lagu-lagu daerah yang sangat khas daerah Kota Jambi.
2. Aplikasi ini hanya mencakup pengenalan kebudayaan di Jambi.
3. Instalasi aplikasi pendukung yaitu, Java Development Kit, Eclipse IDE, Android Developer Tool, Android SDK, dan Emulator Android.
4. Hasil perancangan aplikasi hanya diimplementasikan pada ponsel yang mendukung sistem operasi Android 4.0 keatas dan dijalankan secara offline.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada masalah yang telah didefinisikan di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

Merancang suatu aplikasi pengenalan kebudayaan di Kota Jambi berbasis android yang memberikan informasi dan pengetahuan tentang isi dari Kota Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Ada pun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Memberikan informasi yang terkait tentang kebudayaan yang ada di Jambi
2. Aplikasi yang menjadi alternatif untuk menyampaikan pengenalan kebudayaan di Jambi yang mudah diakses oleh pengguna dimanapun dan kapanpun yaitu dengan cara mendownload aplikasi di *google play store*.
3. Memanfaatkan aplikasi ini sebagai media pendukung dari luar maupun dalam kota Jambi untuk menambah pengetahuan tentang bagaimana kebudayaan Jambi itu sendiri.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Adapun sistematika penulisan laporan ini, penulis menguraikan dalam beberapa bab yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan aplikasi kebudayaan di Jambi berbasis Android.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan uraian mengenai bagaimana penelitian ini dilakukan, metode pengumpulan data, bagaimana pengumpulan data dilakukan, metode pengembangan sistem serta uraian alat bantu (*tools*) yang digunakan untuk merancang aplikasi, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*).

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pembahasan pada bab ini adalah tentang tahap-tahap analisis dan perancangan aplikasi kebudayaan di Jambi berbasis Android. Disamping itu, bab ini juga disertai dengan *Use-Case Diagram* , *Flowchart*, perancangan *interface*, *Class Diagram* dan *Activity Diagram* yang mendeskripsikan kondisi dari sistem apabila diberikan aksi oleh penggunanya.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan mengenai hasil dan implementasi dari aplikasi yang dirancang, serta evaluasi

terhadap aplikasi berupa pengujian terhadap aplikasi yang telah diimplementasikan serta analisa kelebihan dan kekurangan dari aplikasi

BAB VI : PENUTUP

Bab ini yang berisikan tentang kesimpulan-kesimpulan yang diambil dari hasil perancangan serta saran-saran yang mencakup keseluruhan dari hasil penelitian.