

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Rumah Joglo merupakan rumah yang mulai terpinggirkan selain karena material pembuatannya yang mahal yaitu menggunakan kayu Jati, era globalisasi seperti ini menimbulkan adanya pergeseran selera terhadap sebuah bangunan yang sebelumnya menyukai bangunan rumah tradisional kini lebih menyukai bangunan rumah bergaya modern minimalis. Hal tersebutlah yang membuat rumah Joglo sulit ditemui dan bahkan hanya sedikit dari masyarakat yang mengerti bahwa rumah Joglo bukan hanya sebagai tempat tinggal atau berteduh, namun juga memiliki simbol dan makna-makna dari setiap sudut bangunannya.

Rumah tradisional tradisional Jawa ini memiliki estetika tersendiri yang merupakan manifestasi dari cara orang Jawa hidup dalam menanggapi lingkungan. Joglo sebagai bangunan adalah representasi simbolis dari relasitas yang nilainya telah melampaui bentuk dan struktur bangunan. Joglo dalam bahasa Jawa yaitu untuk menjalin dengan Allah secara vertikal maupun horizontal dengan alam lain dan lingkungan (Slamet Subiyantoro : 2011).

Perkembangan sistem informasi berbasis Android pada saat ini begitu pesat, maka dari itu penulis ingin memanfaatkan sistem informasi Android untuk membuat aplikasi pengenalan rumah Joglo berbasis Android. Dalam Google Playstore sendiri sudah ada aplikasi pengenalan rumah Joglo, namun hanya berisi

tentang gambar-gambar rumah Joglo saja dan informasi yang ada dalam aplikasi tersebut sangat terbatas, hanya berupa istilah dan pengertiannya namun tidak disertai contoh gambar sehingga membuat pengguna aplikasi kurang paham bahkan tidak mengerti. Oleh karena itu penulis mencoba untuk membuat sebuah aplikasi pengenalan rumah Joglo yang berisi informasi yang lengkap dan dilengkapi gambar 3D yang dapat memudahkan pengguna. Aplikasi ini dapat membantu pengguna mengenal rumah Joglo dan memahami makna simbolis yang ada pada arsitektur rumah Joglo tanpa melakukan browsing di internet dan lainnya.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, penulis tertarik untuk merancang suatu aplikasi yang dapat memperkenalkan kembali budaya pewayangan kepada masyarakat Indonesia serta memberikan kontribusi untuk menjaga kelestarian budaya dengan cara merancang suatu aplikasi berbasis *mobile* dengan judul “**PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN RUMAH JOGLO BERBASIS ANDROID**”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan penelitian, yaitu “Bagaimana merancang aplikasi pengenalan rumah Joglo berbasis android?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dari perancangan aplikasi pengenalan rumah tradisional Joglo ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya mengulas tentang rumah Joglo Jawa.
2. Aplikasi pengenalan rumah Joglo ini hanya mengulas tentang jenis-jenis rumah Joglo, bagian-bagian rumah Joglo, arsitektur rumah Joglo, sistem struktur rumah Joglo serta makna simbolis pada tata ruang rumah Joglo
3. Analisa kebutuhan dan perancangan sistem menggunakan *UseCase Diagram, Activity Diagram* dan menggunakan *Metode Waterfall*
4. Aplikasi dirancang menggunakan software Android Studio dan Blender 3D
5. Aplikasi ini dapat berjalan di Android 4.1 (Jelly Bean) atau lebih tinggi

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah.

1. Menganalisis permasalahan-permasalahan terhadap pengetahuan masyarakat tentang rumah tradisional Joglo melalui hasil kuesioner yang telah peneliti lakukan.
2. Merancang dan membuat sebuah aplikasi pengenalan rumah tradisional Joglo berbasis Android

1.4.2 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa baik pemahaman masyarakat tentang rumah tradisional Joglo.
2. Dengan adanya aplikasi ini dapat memperkenalkan kembali rumah adat tradisional Joglo dan memahami makna simbolis pada rumah Joglo.
3. Memperkenalkan kembali budaya tradisional Indonesia yang hampir punah.
4. Sebagai media alternatif pembelajaran untuk mencari informasi tentang rumah tradisional Joglo.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penelitian ini diuraikan dalam enam bab yang sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan aplikasi pengenalan rumah tradisional Joglo berbasis Android antara lain membahas tentang perancangan, aplikasi, konsep rumah Joglo, pembahasan tentang Android serta alat bantu permodelan sistem

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memuat tentang kerangka kerja, metode pengembangan sistem serta alat bantu penelitian dan pembuatan sistem.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan tentang gambaran umum dari objek penelitian, analisis permasalahan dan kebutuhan sistem serta rancangan pengembangan sistem.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang uji coba terhadap program yang meliputi hasil implementasi, pengujian sistem atau perangkat lunak dan analisis yang dicapai oleh sistem atau perangkat lunak serta hal-hal yang merupakan kelebihan dan kekurangan sistem ini.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang berguna bagi perkembangan hasil dengan hasil tersebut.