

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan Teknologi Informasi memiliki peran yang penting bagi kehidupan manusia. Dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi manusia dapat dengan mudah mendapatkan informasi serta dapat dengan mudah melakukan kegiatan sehari-hari dengan bantuan dari teknologi yang ada. Teknologi telah membawa manusia melihat lebih jauh kepada dunia luar, membuka wawasan berfikir, serta membangun sebuah kreativitas untuk menciptakan hal-hal baru. Teknologi *mobile* yang sekarang ini telah berkembang dengan pesat, salah satunya yaitu perangkat *mobile* yang memiliki sistem operasi Android merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang dibanding teknologi lainnya. Terbukti dengan adanya beragam aplikasi dengan bermacam-macam fungsi dan banyaknya pengguna teknologi *mobile* yang memanfaatkan aplikasi tersebut sebagai alat bantu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Indonesia memiliki budaya dan kesenian beragam yang terbentang luas dari Sabang hingga Merauke, dengan keberagaman budaya dan kesenian itu pula Indonesia mampu dikenal oleh kalangan Internasional. Potensi budaya Indonesia diharapkan mampu melestarikan serta mengembangkan nilai-nilai luhur yang beragam sebagai ciri khas suatu bangsa. Keanekaragaman budaya dan kesenian

Indonesia merupakan warisan budaya yang sudah berkembang selama berabad-abad di masing-masing daerah yang ada di Indonesia.

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah dilakukan terhadap 72 responden yang terdiri dari 57 responden dengan usia 15-22 tahun dan 15 responden dengan usia 23-45 tahun. Sebanyak 84,7% responden menganggap bahwa mengenal tokoh wayang itu penting, dan sebanyak 15,3% responden menganggap mengenal tokoh wayang itu tidak penting, bahkan 70,8% responden tidak terlalu banyak mengenal tokoh-tokoh wayang dan 29,2% responden telah banyak mengetahui tokoh-tokoh wayang, menurut 86,1% responden menyatakan bahwa budaya pewayangan kini mulai ditinggalkan oleh masyarakat, dan 13,9% responden menyatakan bahwa budaya pewayangan masih dilestarikan oleh masyarakat, sebanyak 83,3% responden tidak mengetahui karakter dari masing-masing tokoh dalam pewayangan dan sebanyak 16,7% responden mengetahuinya, sebanyak 80,6% responden jarang menyaksikan pertunjukan wayang yang ada disekitar lingkungan mereka dan 19,4% responden masih sering menyaksikan pertunjukan wayang, berdasarkan 91,7% responden menyatakan bahwa perlunya dibuat sebuah aplikasi yang dapat memperkenalkan tokoh pewayangan kepada masyarakat sedangkan 8,3% responden menyatakan bahwa aplikasi tersebut tidak perlu dibuat.

Wayang merupakan salah satu contoh budaya lokal yang banyak dilupakan oleh masyarakat saat ini. Hal ini disebabkan oleh semakin jarangnyanya pertunjukan wayang kulit yang diadakan di tengah masyarakat Indonesia sehingga kepedulian masyarakat Indonesia akan budaya-budaya lokal seperti pertunjukan pewayangan

menjadi semakin ditinggalkan. hal ini paling jelas terlihat di kalangan kaum muda, dimana mereka telah banyak terpengaruh akan budaya luar yang masuk ke Indonesia. Penyebab kurang pedulinya masyarakat terhadap kebudayaan Indonesia adalah masalah media dan sarana dimana budaya dari luar negeri mudah didistribusikan dan memiliki banyak jalur untuk masuk ke Indonesia, yaitu melalui televisi dan media internet.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas 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 Tokoh Pewayangan Berbasis Android**”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan penelitian, yaitu” Bagaimana menganalisis dan merancang sebuah aplikasi pengenalan tokoh pewayangan berbasis android?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dari perancangan aplikasi pengenalan tokoh pewayangan ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya mencakup pengenalan tokoh-tokoh pewayangan yang ditampilkan dengan versi wayang kulit, menampilkan cerita wayang, menampilkan silsilah pewayangan dan kuis dan game.
2. Analisa kebutuhan dan perancangan sistem menggunakan *UseCase Diagram, Activity Diagram, Class Diagram* dan menggunakan Metode *Waterfall*
3. Aplikasi dirancang menggunakan Software Android Studio
4. 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 tokoh-tokoh wayang melalui hasil kuesioner yang telah peneliti lakukan.
2. Merancang Sebuah aplikasi pengenalan tokoh pewayangan berbasis android.

1.4.2 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi ini dapat memberikan solusi dan membantu masyarakat atas permasalahan dalam mencari informasi tentang tokoh-tokoh pewayangan.

2. Sebagai media alternatif pembelajaran untuk mencari informasi tentang tokoh-tokoh wayang.
3. Penulis dapat belajar menganalisis mulai dari perancangan sampai mengimplementasikan suatu bentuk dalam membangun aplikasi android untuk kepentingan masyarakat.

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 tokoh pewayangan berbasis android.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memuat tentang cara pelaksanaan penelitian yang mencakup bagaimana teknik pengumpulan data, analisis data, pendekatan yang digunakan serta alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam penelitian tersebut.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

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

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.