BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kurangnya pengetahuan masyarakat akan kebudayaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia menyebabkan kondisi kebudayaan yang ada di Indonesia sangat memprihatinkan. Tak jarang banyak budaya asli dalam negeri yang diakui oleh bangsa lain. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif pemerintah dan masyarakat Indonesia untuk menghimpun dan menjaga kebudayaan yang ada di Indonesia, serta mengangkat kembali pengetahuan masyarakat akan kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, munculah informasi-informasi mengenai budaya-budaya Indonesia yang tertuang dalam media berbasis *web* yang dapat diakses oleh masyarakat kapan pun dan di mana pun berada. Hal ini merupakan salah satu bentuk usaha yang dilakukan dalam hal pendokumentasian budaya- budaya nasional.

Penggunaan teknologi informasi ini pun dimanfaatkan oleh pemerintah-pemerintah daerah dalam rangka menyebarkan segala informasi mengenai kebudayaan daerah. Tak jarang kita temui beberapa apliksi *web* yang dimiliki oleh daerah tertentu yang di dalamya tidak hanya memuat informasi-informasi mengenai daerahnya saja tetapi juga memuat informasi kebudayaan apa saja yang dimiliki oleh daerah tersebut. Salah satunya adalah daerah Provinsi Jawa Barat dimana daerah ini banyak memiliki media-media berbasis *web* (aplikasi *web*) yang di dalamnya memuat

informasi-informasi mengenai kebudayaan Provinsi Jawa Barat. Penggunaan teknologi informasi ini dimanfaatkan oleh pemerintah daerah dalam mengenalkan kebudayaan apa saja yang dimiliki oleh Provinsi Jawa Barat kepada masyarakat luas.

Namun, beberapa aplikasi *web* kebudayaan Provinsi Jawa Barat yang berkembang saat ini tidak berjalan efektif dalam penyampaian informasinya. Setelah melakukan wawancara dan penelitian terhadap pihak-pihak yang terkait, masalah utama yang menjadi faktor ketidakefektifannya adalah dikarenakan aplikasi *web* yang berkembang masih bersifat statis, di mana pengelolaan aplikasi *web*-nya hanya dilakukan oleh seorang pengelola yaitu administrator. Salah satu pembuktiannya pada situs resmi Aplikasi kebudayaan Provinsi Jawa Barat yang dikelola langsung oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat. Aplikasi *web* masih terlihat statis sehingga tak jarang kita temui informasi-informasi yang tidak lengkap atau bahkan tidak ada informasi sama sekali yang ditampilkan. Diakui pihak pengelola, kendala utamanya terletak pada seorang administrator yang tidak lagi dapat memperbaharui informasi dalam kurun waktu tertentu.

Seiring dengan berkembangnya teknologi *web*, maka lahirlah sebuah teknologi *web* yang memungkinkan adanya proses kolaborasi antar penguna, yaitu Teknologi *Web* 2.0. Teknologi *web* 2.0 adalah sebuah istilah yang dicetuskan pertama kali oleh O'Reilly Media yang merujuk pada generasi yang dirasakan sebagai generasi kedua layanan berbasis *web* seperti situs jaringan sosial, wiki, perangkat komunikasi, dan folksonomi yang menekankan pada kolaborasi *on-line* dan berbagi antar pengguna. Teknologi ini lebih memfokuskan pada antarmuka aplikasi yang bersifat *read-write*

dan nilai (*value*) yang diperoleh berasal dari kontribusi pengguna (*user*) dalam jumlah yang besar (Stephens, 2009). *Web* 2.0 memudahkan para penggunanya untuk berpartisipasi dan memperoleh nilai manfaat terbesar dari para komunitas yang telah memberikan kontribusi berupa isi (*content*). Hal ini dikarenakan teknologi ini menggunakan pendekatan *social web*, yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial antara pengguna aplikasi *web*. Interaksi sosial ini misalnya seperti berkolaborasi dalam menambah, menghapus, menyunting ataupun mengkategorikan isi (*content*) dari suatu layanan (Zibriel dan Supangkat, 2008).

Berdasarkan permasalahan di atas, bahwa dengan diterapkannya teknologi *web* 2.0 maka pengembangan aplikasi kebudayaan Provinsi Jawa Barat yang akan dibangun akan memungkinkan proses kolaborasi antara administrator dan masyarakat luas sehingga pembaharuan informasi mengenai kebudayaan Provinsi Jawa Barat dapat tetap berjalan dengan efektif.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat ditarik satu permasalahan, yaitu bagaimana mengembangkan aplikasi kebudayaan Provinsi Jawa Barat dengan memanfaatkan teknologi *web* 2.0 *platform*-nya.

1.3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengembangkan Aplikasi Kebudayaan Provinsi Jawa Barat

berbasis teknologi *web 2.0* dengan tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah menyediakan fasilitas dari aplikasi yang mendukung adanya proses kolaborasi dalam mengolah segala bentuk informasi di dalamnya sehingga memudahkan administrator dalam mengelola Aplikasi kebudayaan Provinsi Jawa Barat ini.

1.4. Batasan Masalah

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menetapkan beberapa batasan. Sesuai dengan judul yang dipilih, "Pengembangan Aplikasi Kebudayaan Provinsi Jawa Barat Berbasis Teknologi *Web 2.0*" maka pembahasan masalah akan memuat batasan-batasan sebagai berikut :

1. Kebudayaan yang dimaksud pada aplikasi ini adalah berupa kebudayaan nonmaterial yang merupakan hasil karya atau ciptaan-ciptaan abstrak yang diwariskan dari generasi ke generasi, misalnya berupa dongeng, cerita rakyat, tarian tradisional, senjata tradisional, upacara adat,dll.
2. Aplikasi *web* ini dapat diakses apabila aplikasi telah terhubung pada jaringan internet.
3. Aplikasi kebudayaan ini memanfaatkan teknologi *Web 2.0* sehingga para pengguna dapat saling berkolaborasi untuk memberikan, menyampaikan serta mengolah isi (*content*) berupa teks, gambar ataupun video mengenai kebudayaan sesuai dengan kategorinya (alat musik, tarian, lagu tradisional, senjata tradisional,dll). Adapun *Output* (Keluaran) dari Aplikasi Kebudayaan ini ialah berupa informasi baik berupa teks, gambar maupun video. Untuk

pengguna yang belum teregistrasi (non Anggota) hanya dapat melihat, mencari dan mengunduh informasi yang terdapat dalam aplikasi ini.

4. Aplikasi *web* yang dibangun bersifat publik sehingga pengguna secara umum dapat mengakses setiap informasi di dalamnya.
5. Adapun untuk *Autentifikasi* Pengguna (*Member*), Aplikasi ini menggunakan metode *Captcha*
6. Metode analisis yang digunakan adalah metode pemodelan berorientasi objek, dimana *tools* yang digunakan adalah UML (*Unified Modeling Language*).
7. Adapun perangkat lunak (*Tools*) dan bahasa pemograman yang digunakan ialah Macromedia Dreamweaver Mx, PHP, Cake PHP frame Work 1.3.0 dan MySQL sebagai tools pembangun database *engine*-nya serta WampServer yang digunakan sebagai *localhost* (internal server) yang digunakan untuk uji coba Aplikasi.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi merupakan kumpulan dari metoda-metoda yang digunakan dalam penelitian. Adapun metodologi yang digunakan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir dan penelitian ini terbagi atas dua tahap bagian yaitu:

a. Tahap Pengumpulan Data

   1. Pengamatan (Observasi)

      Melakukan pengamatan terhadap situasi dan kondisi terkait masalah yang dibahas.

2. Wawancara, yaitu melakukan dialog (tanya jawab) secara langsung dengan pihak yang terkait dalam memberikan keterangan terhadap data yang dibutuhkan.
3. Studi pustaka, yaitu mengumpulkan data serta informasi yang dibutuhkan yang berhubungan dengan masalah melalui internet, dan referensi buku – buku yang dapat dijadikan sumber dan bantuan dalam penyusunan laporan.

b. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Model yang digunakan untuk proses pengembangan perangkat lunak yang akan dibangun adalah model *Waterfall* seperti yang terlihat pada Gambar 1.1 yang terdiri dari tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Analisis dan definisi persyaratan

   Data dan informasi yang telah diperoleh pada tahap pengumpulan data, selanjutnya dianalisis untuk mendapatkan kerangka global. Persyaratan ini kemudian didefinisikan seacra rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

   Proses perancangan dilakukan dari hasil analisis yang telah dibuat sebelumnya dan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Tahap ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. Implementasi dan Pengujian Unit

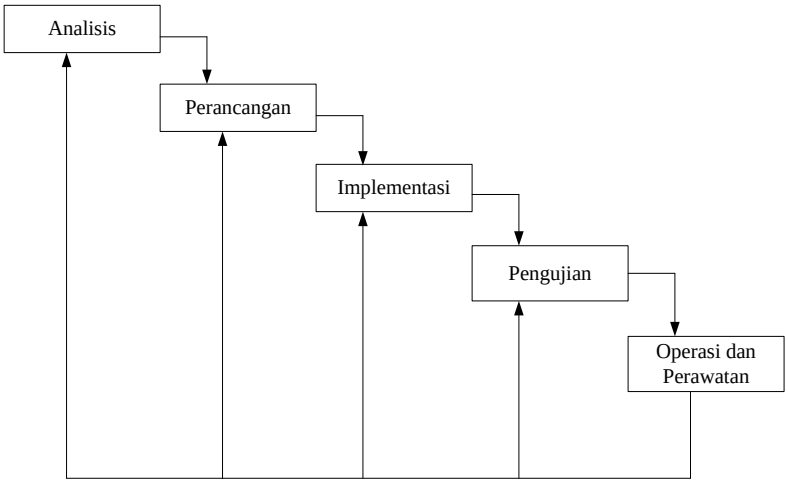
   Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang telah diperoleh dari tahap sebelumnya.

4. Integrasi dan Pengujian Sistem

   Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi.

5. Operasi dan Pemeliharaan

   Sistem dioperasikan (Di-*instal* dan digunakan). Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* (kesalahan) yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.



Gambar 1.1 Model *waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran mengenai penulisan skripsi ini ini, maka di bawah ini akan dijelaskan mengenai sistematika penulisan, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan Laporan. Hal ini dimaksudkan dapat memberikan gambaran dan arahan bagi pembaca tentang urutan pemahaman dalam penyajian skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan berbagai dasar teori yang mendukung dan mendasari penulisan tugas akhir ini, serta menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

BAB III ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis terhadap seluruh sistem untuk mengetahui kekurangan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun serta mengevaluasi sistem agar dapat dilakukan pengembangan sistem. Dari hasil analisis dilakukan perancangan untuk sistem yang baru mencakup perancangan basis data, pemodelan sistem yang dibuat, seperti *usecase diagram*, skenario, *sequence diagram*, *activity Diagram*, dan Skema

Relasi. Selain itu juga terdapat perancangan antar muka dari sistem yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem ke dalam bentuk bahasa pemograman. Serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam membangun sistem. Selain itu akan dibahas tentang masalah pengujian terhadap sistem yang dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang dapat memberikan masukan bagi pembaca dan merupakan penutup dari laporan skripsi ini.