BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini dapat kita lihat betapa kemajuan teknologi telah mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir masyarakat, terutama di kalangan remaja. Penulis lebih menekankan dampak teknologi pada kehidupan remaja dengan alasan merekalah yang lebih dekat dan lebih banyak berinteraksi dengan teknologi seperti televisi, telepon genggam, ataupun internet. Dan juga secara pengaruh, merekalah yang paling rentan terkena pengaruh atau dampak negatif dari teknologi tersebut. Dahulu kita lihat para siswa bersekolah dengan hanya membawa buku-buku pelajaran ataupun alat tulis, kini dapat kita saksikan para siswa berangkat sekolah dengan Telepon genggam (HP) sebagai bawaan wajib mereka.

Selain HP, kemajuan teknologi juga di tandai dengan masuknya akses internet, internet saat ini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan remaja. Lewat internet, mereka bisa mengakses segala informasi dari seluruh dunia. Tentu tak semua informasi yang disajikan adalah informasi yang layak di akses oleh remaja. Karena terkadang lewat internet mereka dapat dengan bebas menyaksikan segala hal yang berbau pornografi dan pornoaksi atau hal negatif lainnya yang memang dapat di akses dengan mudah di dunia maya (internet). Hal ini tentu menimbulkan efek yang kurang baik bagi perkembangan kepribadian remaja.

Situs-situs jaringan sosial dan game-game online menjadi sesuatu yang sangat diminati oleh generasi muda kita. Berikut ini adalah beberapa situs yang saat ini paling sering diakses oleh masyarakat Indonesia.

1. Facebook (www.facebook.com)
2. Google.co.id (www.google.co.id)
3. Google (www.google.com)
4. Yahoo! (www.yahoo.com)
5. Blogger.com (www.bloger.com)

   Sumber : http://www.alexa.com/topsite/countries/ID

Berdasarkan hasil riset Yahoo di Indonesia yang bekerja sama dengan Taylor Nelson Sofres pada tahun 2009, pengguna terbesar internet adalah usia 15-19 tahun, sebesar 64 %. Riset itu dilakukan melalui survei terhadap 2.000 responden. Sebanyak 53 % dari kalangan remaja itu mengakses internet melalui warung internet (warnet), sementara sebanyak 19 % mengakses via telepon seluler. Sebagai gambaran, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada 2009 menyebutkan, pengguna internet di Indonesia diperkirakan mencapai 25 juta. Pertumbuhannya setiap tahun rata-rata 25 %. Riset Nielsen juga mengungkapkan, pengguna Facebook pada 2009 di Indonesia meningkat 700 % dibanding pada tahun 2008. Sementara pada periode tahun yang sama, pengguna Twitter tahun 2009 meningkat 3.7 %. Sebagian besar pengguna berusia 15-39 tahun. (Sumber : www.wikimu.com).

Sekarang ini, akibat produk modernisasi seperti televisi, HP ataupun internet, kita dapat melihat bahwa tak ada bedanya gaya hidup masyarakat

kota dengan masyarakat desa. Budaya barat yang dahulu hanya di adaptasi dan di tiru oleh masyarakat kota, dengan adanya kemajuan teknologi juga telah melanda masyarakat di pedesaan. Budaya tolong menolong yang dahulu lekat dengan masyarakat desa, lambat laun berkurang meski tidak hilang sama sekali, berganti dengan budaya individualistik. Budaya santun dan lugu yang juga menjadi ciri khas masyarakat pedesaan perlahan mulai pudar dan berganti dengan budaya urakan yang dengan bangga mereka sebut dengan istilah gaul.

Pada hakikatnya, kemajuan teknologi dan pengaruhnya dalam kehidupan adalah hal yang tak dapat kita hindari. Akan tetapi, teknologi informasi juga dapat dipakai untuk melestarikan budaya Indonesia. Saat ini sedikit sekali situs internet yang berisi pengenalan budaya-budaya Indonesia yang sangat beragam. Sementara itu banyak sekali situs internet yang memperkenalkan budaya-budaya asing sehingga dengan mudahnya budaya asing tersebut masuk dan mengubah gaya hidup generasi muda kita. Kurangnya fasilitas untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada generasi muda adalah salah satu faktor penyebab kurangnya kepedulian generasi muda terhadap budaya Bangsa. Dengan perancangan sebuah situs budaya *(e-culture)* yang menarik untuk dilihat dan di baca, generasi muda bangsa Indonesia diharapkan bisa mempelajari dan mencintai budaya sendiri daripada budaya asing.

Tidak ada satu masyarakat pun yang tidak memiliki kebudayaan. Begitu pula sebaliknya tidak akan ada kebudayaan tanpa adanya masyarakat. Ini berarti begitu besar kaitan antara kebudayaan dengan masyarakat. Suku Sunda merupakan salah satu suku bangsa yang ada di Jawa. Sebagai salah satu suku

bangsa di Indonesia, suku Sunda memiliki karakteristik yang membedakannya dengan suku lain. Keunikan karakteristik suku Sunda ini tercermin dari kebudayaan yang mereka miliki baik dari segi agama, mata pencaharian, kesenian dan lain sebagainya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk merancang sebuah Sistem Informasi yang berbasis web sebagai bahan tugas akhir dengan judul **" Sistem Informasi Wawasan Kebudayaan (e-culture) Suku Sunda Berbasis *Web* "**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditarik Identifikasi dan Rumusan masalahnya, yaitu sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dampak teknologi informasi sangat besar terhadap kebudayaan bangsa Indonesia. Dalam hal ini penulis mengidentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Banyak sekali situs internet yang memperkenalkan budaya asing sehingga dengan mudahnya budaya asing tersebut masuk dan mempengaruhi gaya hidup generasi muda Bangsa Indonesia.
2. Kurangnya fasilitas untuk memperkenalkan budaya Bangsa khususnya budaya Suku Sunda sehingga budaya bangsa kita mulai luntur.
3. Situs kebudayaan yang masih sedikit dan kurang interaktif menyebabkan para remaja lebih senang mengakses situs lain.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada pembuatan E-culture ini adalah:

1. Seperti apakah kebudayaan Suku Sunda.
2. Bagaimana cara untuk memperkenalkan budaya Suku Sunda kepada generasi muda dengan memanfaatkan teknologi internet seperti *website*.
3. Bagaimana cara memfasilitasi pembelajaran bahasa daerah khusunya bahasa Sunda melalui kamus *online*.
4. Bagaimana merancang sebuah situs web tentang kebudayaan Suku Sunda.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah situs *web* wawasan kebudayaan (*e-culture*) Suku Sunda.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui ragam kebudayaan Suku Sunda.
2. Untuk memperkenalkan budaya Suku Sunda kepada generasi muda Indonesia dengan memanfaatkan teknologi internet seperti *website*.
3. Untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa daerah khususnya bahasa Sunda melalui kamus *online*.
4. Untuk merancang sebuah situs web tentang kebudayaan di Suku Sunda.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, penulis mengharapkan adanya manfaat yang dapat dirasakan semua pihak. Adapun manfaat yang diharapkan yaitu:

1.4.1 Kegunaan Praktis

Bagi user , diharapkan dengan adanya Sistem Informasi Wawasan Kebudayaan (*e-culture*) Suku Sunda Berbasis *Web* ini dapat memberikan pengetahuan tentang budaya Sunda dan menimbulkan kecintaan terhadap budaya Indonesia khususnya budaya Sunda.

1.5 Batasan Masalah

Di dalam mengkaji suatu permasalahan diperlukan beberapa pembatasan sehingga penyajiannya lebih terarah dan saling berkaitan satu sama lain. Pembatasan masalah tersebut meliputi:

1. Situs *web* kebudayaan ini hanya menampilkan Sejarah Sunda , Sistem kekerabatan, Sistem kepercayaan, Mata Pencaharian, Kesenian, Adat perkawinan Sunda, pakaian adat, rumah adat, Kuliner khas Sunda dan juga dilengkapi dengan Kamus Terjemahan *online* Bahasa Sunda, Kamus peribahasa Sunda, Kamus Undak Usuk Basa Sunda, dan juga user bisa mengunduh dan mengunggah sebuah artikel.
2. Situs ini dibuat menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantarnya.
3. Perancangan sistem menggunakan PHP dan MySql.
4. Kamus terjemahan *online* yang dibuat hanya bisa menterjemahkan Bahasa Sunda – Indonesia dan sebaliknya.

1.6 Jadwal Penelitian

Waktu penelitian dimulai dari bulan februari 2010 sampai data yang dibutuhkan cukup dan perancangan sistem selesai. Rinciannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian Tahun 2010

No	Jenis Kegiatan	Feb		Maret				April				Mei				Juni			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pembuatan proposal	■	■	■															
2.	Pengambilan data	■	■	■	■	■													
3.	Studi literature		■	■	■	■													
4.	Menganalisis sistem			■	■	■	■	■	■										
5.	Membuat program					■	■	■	■	■	■	■	■	■					
6.	Menguji sistem									■	■	■	■	■	■				
7.	Memperbaiki program													■	■	■	■	■	■