BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya dan kesenian, dengan berbagai kebudayaan itu pula Indonesia maempu dikenal masyarakat internasional. Dengan potensi budaya Indonesia diharapkan mampu melestarikan serta mengembangkan nilai–nilai luhur dan beragam sebagai modal ciri khas suatu bangsa.

Keanekaragaman budaya daerah menjadi ciri khas Negara Indonesia, dimana budaya tersebut sebagai penunjang dalam kekayaan budaya nasional.Kebudayaan yang berkembang di Indonesia mempunya nilai penting dan merupakan warisan bangsa. Menurut *Clifford Geertz*, di Indonesia terdapat 300 suku bangsa dan menggunakan kurang lebih 250 bahasa daerah. Kenyataan ini menyebabkan Indonesia terdiri dari masyarakat yang beragam latar belakang budaya, etnik, agama yang merupakan kekayaan budaya nasional dengan kata lain bisa dikatakan sebagai masyarakat multikultural.

Seiring perkembangan peradaban pemikiran dan perkembangan arus informasi yang semakin cepat yang mengakibatkan akulturasi kebudayaan antar bangsa yang semakin sering dan mudah diterima . Hal tersebut terkadang membuat kita sering melupakan kebudayaan yang ada pada daerah sendiri sebagai identitas daerah .

Dari data dinas pariwisata dan budaya pemerintah kabupaten Bandung, tercatat pada tahun 2010, sebanyak 1.686 warga di kota Bandung yang mengenal jenis kebudayaan dan tarian daerah. Dimana 919 orang adalah pelajar, 273 masyarakat umum dan mahasiswa 195 orang. Sungguh ironis jika dirasiokan dengan jumlah penduduk Bandung, yaitu sekitar 1,6 juta penduduk. Jika dikalkulasikan, hanya sekitar 0,1% dari total penduduk Bandung, atau hanya 1 dari 1600 orang yang mengenal dan mengetahui kebudayaan daerah.

Salah satu faktor penyebab kurang berminatnya generasi muda dalam mengenal kebudayaan dan keanekragaman Indonesia, yaitu disebabkan oleh banyaknya kebudayaan dari barat yang masuk ke dalam negara kita, Tanpa adanya kontrol yang baik, Sehingga banyak kebudayaan barat yang negatif justru di serap oleh generasi saat ini. Hal ini tidak dapat dibiarkan begitu saja kita sebagai generasi penerus bangsa sudah semestinya melestarikan kebudayaan Indonesia jangan sampai para pejuang kita terdahulu kecewa terhadap generasi kita. Dalam hal ini, mengenal budaya Indonesia saja sangatlah penting karena mengenal budaya dan keanekaragaman Indonesia adalah salah satu awal yang baik untuk kita nantinya akan melestarikan keanekaragaman budaya Indonesia.

Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian cepatnya telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih cepat dari yang pernah dibayangkan sebelumnya. Perkembangan teknologi ini membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi adalah dihasilkannya Teknologi *mobile*.

Teknologi *mobile* merupakan bagian yang familiar dalam kehidupan masyarakat Indonesia.Hal itu disebabkan karena ukurannya yang kecil sehingga mudah dibawa dan fungsinya yang memudahkan untuk berkomunikasi setiap saat dan di mana saja. Bukan hanya komunikasi verbal yang dimungkinkan oleh teknologi ini, teknologi pengaksesan informasi juga mengalami dampak yang positif. pembangunan teknologi telepon seluler beberapa tahun belakangan juga menawarkan potensi mutimedia yang berkualitas.

Ditinjau dari aspek teknologi, perkembangannya di Indonesia dapat dikatakan mengalami kemajuan yang cukup pesat. Perkembangan penggunaan alat komunikasi seluler telepon genggam (handphone) yang telah mengalami masa-masa pergantian versi-versi baru dalam waktu yang cukup singkat. Ini dikarenakan beberapa produsen alat komunikasi yang ada di Indonesia telah melihat pasar yang sangat luas di Indonesia. Indonesia dipandang sebagai masyarakat yang konsumtif untuk sebagian golongan tertentu. Hal positif yang dapat ditarik kesimpulannya adalah bahwa masyarakat Indonesia sangat tanggap terhadap perkembangan teknologi bangsa khususnya dari segi penggunaan alat komunikasi.

Untuk itu diharapkan teknologi *mobile* yang akan digunakan dalam pengenalan kebudayaan daerah dapat membantu pengguna aplikasi dalam mencari informasi seputar kebudayaan yang ada di Indonesia secara garis besar dan mengenal keunikan-keunikan yang ada di negeri kita Indonesia.

Berdasarkan latar belakang dan data diatas, saya selaku penulis akan mencoba menerapkan judul **"*Aplikasi Mengenal Kebudayaan Indonesia Berbasis Mobile*".** Alangkah lebih baik bila aplikasi aplikasi Mengenal kebudayaan Indonesia diimplementasikan kepada generasi muda yang identik dengan remaja SMA, Maka dari Hal ini penguji melakukan Penelitian dan pengujian aplikasi di SMA NEGERI 1 SUKARESMI yang terletak di daerah Cianjur Jawa Barat.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya minat masyarakat dalam mengenal kebudayaan Indonesia terutama generasi muda.
2. Masih sedikitnya aplikasi-aplikasi mobile yang dapat memicu minat penggunanya untuk mengenal kebudayaan Indonesia.
3. Banyaknya generasi muda yang tidak mengenal kebudayaan daerahnya sendiri.

1.2.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang aplikasi mengenal kebudayaan Indonesia berbasis *mobile*.
2. Bagaimana pengujian aplikasi mengenal kebudayaan Indonesia yang telah dibuat.

3. Bagaimana implementasi aplikasi mengenal kebudayaan Indonesia yang diusulkan sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mengenal kebudayaan Indonesia
4. Bagaimana cara agar pengguna *Mobile* Android dapat dengan mudah mencari informasi tentang kebudayaan Indonesia secara terperinci berdasarkan kategori.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Untuk mengimplementasikan kemampuan dan keahlian dibidang komputer.
2. Membantu generasi muda untuk lebih mengenal keanekaragaman budaya Indonesia.
3. Untuk membuat Aplikasi yang bermanfaat bagi masyarakat Indonesia.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Untuk merancang aplikasi mengenal kebudayaan Indonesia berbasis *mobile*.
2. Untuk mengetahui pengujian aplikasi mengenal kebudayaan Indonesia yang telah dibuat.
3. Untuk mengetahui implementasi aplikasi mengenal kebudayaan Indonesia yang dirancang sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mengenal kebudayaan Indonesia.

4. Untuk mengetahui cara agar pengguna *Mobile* Android dapat dengan mudah mencari informasi tentang kebudayaan Indonesia secara terperinci berdasarkan kategori.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Bagi masyarakat pengguna aplikasi ini diharapkan dapat mengenal lebih jauh lagi tentang keanekaragaman budaya Indonesia

1.4.2. Kegunaan Akademis

Secara Akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Bagi pengembang ilmu pengetahuan, dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan sistem informasi.
2. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai acuan terhadap pengembangan ataupun pembuatan dalam penelitian yang sama.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah cakrawala pengetahuan untuk pengembangan dari masa mendatang, dengan mengimplementasikan teori yang diperoleh.

1.5. Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dilaksanakan agar dalam perancangan sistem yang dihasilkan ini tidak terlalu meluas dan tidak terarah, maka penulis perlu membatasi ruang lingkup dari permasalahan tersebut. Batasan masalah tersebut terdiri dari :

1. Aplikasi kebudayaan ini meliputi nama tempat, nama daerah, jenis tarian, jenis makanan, dan objek wisata.
2. Aplikasi ini berjalan pada OS Android (2.2) froyo dan keatas
3. Aplikasi ini hanya memuat informasi kebudayaan dari 33 provinsi di Indonesia secara garis besar saja.
4. Aplikasi ini hanya memiliki materi yang berisi teks, gambar dan tidak menampilkan dalam bentuk video
5. Data yang ditampilkan hanya berupa sampel sehingga tidak semua data dapat ditampilkan.
6. Tools pengembangan aplikasi yang digunakan yaitu IDE Eclipse Galileo
7. Aplikasi ini hanya menggunakan bahasa Indonesia.
8. Pemodelan sistem menggunakan *Object Oriented Programing* dengan *Unified Modeling Language.*

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMAN 1 Sukaresmi jl.Mariwati km.4 Cianjur Jawa Barat.

Tabel 1.1

Kegiatan Penelitian (2012)

Kegiatan	Tabel Waktu Penelitian																		
	Februari				Maret				April				Mei				Juni		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
Perancangan Konsep, Desain dan Bahan			■	■	■	■	■	■	■	■									
Pengujian Protipe			■	■	■	■	■	■	■	■	■		■						
Pengujian Hasil Sample																■			
Pengumpulan Data	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
Analisa Data	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Penulisan Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■