BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya dan kesenian, dengan berbagai kebudayaan itu pula Indonesia mampu dikenal masyarakat internasional. Dengan potensi budaya Indonesia yang begitu besar diharapkan masyarakat dan pemerintah mampu melestarikan serta mengembangkan nilai–nilai leluhur dan beragamnya suku bangsa yang ada di Indonesia. Budaya mempunyai peran cukup besar dalam memperkenalkan dan mencirikan identitas 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 semakin cepatnya perkembangan arus informasi mengakibatkan akulturasi kebudayaan antar bangsa yang semakin mudah diterima oleh masyarakat, hal tersebut terkadang membuat kita sering melupakan kebudayaan yang ada pada daerah suku bangsa yang ada di Indonesia.

Salah satu faktor penyebab kurang berminatnya generasi muda dalam mengenal kebudayaan Batak dalam hal ini orang batak sekalipun, 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 kita masing-masing jangan sampai para pejuang kita terdahulu kecewa terhadap generasi kita. Dalam hal ini, mengenal budaya Batak di karenanakan masyarakat batak sendiri sudah tersebar luas sehingga tidak sedikit pula masyarakat Batak tidak mengenal kebudayaan Batak itu sendiri.

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 Batak dapat membantu pengguna aplikasi dalam mencari informasi seputar kebudayaan Batak yang berasal dari Indonesia secara garis besar dan mengenal keunikan-keunikan yang ada di budaya Batak itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang dan data diatas, saya selaku penulis akan mencoba menerapkan judul **"Perancangan *Aplikasi Mengenal Kebudayaan Batak Berbasis Android*".** Alangkah lebih baik bila aplikasi aplikasi Mengenal kebudayaan Batak diimplementasikan kepada generasi muda yang identik dengan remaja.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasikan terjadinya beberapa masalah yaitu:

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

Dalam pembuatan aplikasi ini ada beberapa hal dan rumusan masalah yang harus diperhatikan, antara lain :

1. Bagaimana pengenalan kebudayaan Batak yang sudah ada sekarang.
2. Bagaimana merancang aplikasi penganalan kebudayaan Batak berbasis Android.
3. Bagaimana pengujian aplikasi pengenalan kebudayaan Batak yang telah dibuat.
4. Bagaimana implementasi aplikasi pengenalan kebudayaan Batak yang diusulkan sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mengenal kebudayaan Batak.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dilaksanakannya penelitian ini yakni agar penulis dapat merancang aplikasi pengenalan kebudayaan Batak.

Adapun tujuan dari pembuatan penelitian ini diantaranya:

1. Untuk mengenalkan kebudayaan Batak kepada masyarakat khusunya generasi muda.
2. Untuk merancang aplikasi pengenalan kebudayaan Batak berbasis Android.
3. Untuk mengetahui pengujian aplikasi pengenalan kebudayaan batak.
4. Untuk mengetahui implementasi aplikasi pengenalan kebudayaan Batak yang dirancang sehingga meningkatkan minat masyarakat untuk mengenal kebudayaan Batak.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penulis berharap dalam perancangan aplikasi ini masyarakat dapat mengetahui kebudayaan Batak dengan baik.

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi masyarakat

Dapat memberikan pendidikan tentang kebudayaan masyarakat Batak agar dapat dikenal luas dalam keragaman budaya yang ada di Indonesia

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi pengembangan ilmu

   Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan informasi bagi pengembangan ilmu, terutama mengenai pembuatan aplikasi *mobile*.

2. Bagi peneliti lain

Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan bahan bacaan dan referensi untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan khususnya tentang suatu aplikasi *mobile* yang memiliki nilai mutu dan kegunaan.

3. Bagi penulis

   Agar dapat menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan dan memahami pentingnya teori yang didapat dalam perkuliahan serta dapat mengaplikasikan teori tersebut ke dalam dunia pekerjaan.

1.5 Batasan Masalah

Beberapa batasan yang digunakan dalam pengembangan aplikasi pertolongan pertama meliputi :

1. Aplikasi kebudayaan ini hanya membahas 1 suku bangsa yaitu suku Batak.
2. Penggunaan aplikasi ini hanya diperuntukkan bagi para pengguna *mobile phone* android versi 2.2.
3. Aplikasi ini hanya berbahasa Indonesia.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Nama Perusahaan : HKBP Ressort bandung Riau Martadinata

Alamat : Jl. L.L.R.E Martadinata no.96 Bandung

Berikut ini adalah tabel jadwal kegiatan Penelitian :

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	2013											
		April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi												
2	Wawancara												
3	Mengidentifikasi kebutuhan												
4	Membuat Prototype program												
5	Mengadakan sistem operasional												
6	Menguji Sistem												
7	Menggunakan sistem												