

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang sangat besar dengan keragamannya dengan latar belakang etnis, budaya, bahasa dan agama. Dalam keberagaman tersebut Indonesia merupakan Negara yang sangat kaya akan keunikan yang ada di dalamnya. Keberagaman yang begitu banyak maka terciptalah berbagai kebudayaan di setiap daerah yang disertai dengan keunikan dan ciri khas. Salah satu kebudayaan di setiap daerah itu ditandai dengan adanya rumah adat dengan ciri khas yang unik yang ada di setiap daerah.

Sebagai masyarakat Indonesia sudah seharusnya mengetahui keberagaman tersebut, salah satu keberagaman itu adalah rumah adat dari setiap daerah yang ada di Indonesia. Teknologi yang semakin berkembang dapat dijadikan salah satu media pengenalan keberagaman tersebut. Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk memperkenalkan dan meningkatkan antusiasme masyarakat untuk mengenal keberagaman rumah adat Indonesia adalah ensiklopedia yang berbasis Android *smartphone*. Teknologi *smartphone* Android memungkinkan untuk semua orang mendapatkan informasi tentang Rumah Adat Indonesia dengan cepat dan tepat di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis mencoba membuat sebuah aplikasi ensiklopedia pengenalan rumah adat Indonesia berbasis Android. Aplikasi tersebut berupa gambar, suara dan tulisan. Gambar rumah adat tersebut tampak dari depan, belakang dan samping. Suara dengan menggunakan aplikasi *google teks-to-speech*

berupa penjelasan dari setiap rumah adat tersebut. Tulisan berupa keterangan dari gambar rumah adat. Ini diharapkan dapat membantu masyarakat Indonesia untuk lebih mengenal keanekaragaman dan keunikan rumah adat di Indonesia yang merupakan warisan dari para leluhur kita agar dapat terus dijaga, dirawat dan dilestarikan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana membangun aplikasi ensiklopedia pengenalan rumah adat di Indonesia berbasis Android pada perangkat *smartphone* Android ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan aplikasi ensiklopedia pengenalan rumah adat berbasis Android pada perangkat *smartphone* Android ?
3. Bagaimana kinerja aplikasi ensiklopedia pengenalan rumah adat di Indonesia pada perangkat berbasis Android ?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk membuat aplikasi rumah adat 34 provinsi di Indonesia berbasis Android.

Manfaat penelitian ini adalah mengenalkan rumah adat Indonesia dengan menggunakan sebuah aplikasi yang berbasis *mobile* kepada generasi penerus agar dapat dikenali, dijaga, dan dilestarikan untuk generasi selanjutnya.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini berupa aplikasi Android untuk media pengenalan rumah adat Indonesia.
2. Aplikasi ini berjalan di *smartphone* berbasis Android versi 4.4.2 ke atas.
3. Informasi yang ditampilkan pada aplikasi ini berupa gambar, audio dan *text* (tulisan) penjelasan dari masing-masing rumah adat yang ada di Indonesia.

#### **1.5 Metodologi Penelitian**

Metodologi dalam penelitian data pada penelitian ini ada 2, yaitu :

##### **1. Metode Pengumpulan Data**

Dalam metode pengumpulan data terdapat 2 aspek yaitu :

###### **a. Observasi**

Tahap pengumpulan data dengan mengadakan penelitian langsung ke objek penelitian.

###### **b. Kepustakaan**

Tahap pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

##### **2. Metode Perancangan Sistem**

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode prototipe. Metode ini memiliki tiga tahap siklus pengembangan, yaitu fase analisis data, fase implementasi kode, dan fase uji coba dan evaluasi.

Pemilihan metode ini dikarenakan sistem ini diharapkan mempunyai suatu

desain yang dapat diterima oleh pengguna dan dapat dikembangkan dengan mudah. Selain itu, prototipe dipilih karena sistem ini masih sederhana dan dibangun dalam waktu yang singkat. Di bawah ini fase-fase yang dilakukan dalam pengembangan sistem:

1. Analisis Data

Menggabungkan laporan hasil metode studi pustaka dan observasi menjadi spesifikasi yang terstruktur dengan menggunakan pemodelan yang berfungsi untuk mengetahui kebutuhan pemakai. Hasil yang diperoleh dalam menganalisis data adalah identifikasi sistem berjalan, identifikasi sistem usulan, *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, dan desain antarmuka.

2. Implementasi

Fase ini merupakan representasi dari hasil analisis ke dalam bentuk aplikasi. Dalam tahap ini penulis menggunakan bahasa pemrograman java dengan menggunakan *Eclipse Juno* dan perangkat Android Samsung Galaxy J7 Pro versi Android 7.0. *nougat*.

3. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian aplikasi untuk mengetahui kelemahan dan kesalahan dari aplikasi tersebut. Hal ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi yang digunakan untuk memperbaiki aplikasi yang sudah dirancang.