

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai kebudayaan yang sangat beraneka ragam baik jumlahnya maupun keanekaragamannya. Budaya juga merupakan identitas bangsa yang harus dihormati dan dijaga serta perlu dilestarikan agar kebudayaan kita tidak hilang dan bisa menjadi warisan anak cucu kita kelak. Hal ini tentu menjadi tanggung jawab para generasi muda dan juga perlu dukungan dari berbagai pihak, karena ketahanan budaya merupakan salah satu identitas suatu negara. Kebanggaan bangsa Indonesia akan budaya yang beraneka ragam sekaligus mengundang tantangan bagi seluruh rakyat untuk mempertahankan budaya lokal agar tidak hilang ataupun dicuri oleh bangsa lain. Sudah banyak kasus bahwa budaya kita banyak yang dicuri karena ketidakpedulian para generasi penerus, dan ini merupakan pelajaran berharga karena kebudayaan bangsa Indonesia adalah harta yang mempunyai nilai yang cukup tinggi di mata masyarakat dunia. Dengan melestarikan budaya lokal kita bisa menjaga budaya bangsa dari pengaruh budaya asing, dan menjaga agar budaya kita tidak diakui oleh negara lain.

Melihat kenyataan yang terjadi di masyarakat bahwa para generasi muda bangsa Indonesia saat ini lebih memilih kebudayaan asing yang mereka anggap lebih menarik ataupun lebih unik dan praktis, kebudayaan lokal banyak yang luntur akibat tidak ada generasi penerus yang akan mewarisinya. Perlunya menumbuhkan kesadaran akan pentingnya budaya yang mana kebudayaan Indonesia adalah budaya-budaya lokal adalah kewajiban setiap lapisan masyarakat, dimana peran setiap mereka yang terus berusaha untuk mewarisi kekuatan budaya lokal akan menjadi kekuatan budaya itu untuk tetap ada. Karena sebagai generasi muda sudah sepatutnya mengetahui dan melestarikan budaya Indonesia. agar budaya Indonesia di masa yang akan datang tetap dijaga dan dilestarikan oleh oleh generasi selanjutnya.

Apalagi dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat saat ini dibutuhkan aplikasi yang dapat mengakomodir kebutuhan setiap pengguna akan sebuah aplikasi pengganti buku, papan tulis dan alat-alat tulis lainnya yang mudah dibawa serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

Oleh karena itu, penulis memilih topik untuk Tugas Akhir dengan judul **"APLIKASI PENGENALAN KEBUDAYAAN DI INDONESIA BERBASIS JAVA ANDROID"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

- a. Bagaimana membuat aplikasi pengenalan kebudayaan di Indonesia berbasis java android?
- b. Bagaimana cara memperkenalkan budaya Indonesia yang mudah untuk dipelajari?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembangunan aplikasi pengenalan budaya Indonesia berbasis java android, maka pembahasan ini dibatasi dengan ruang lingkup sebagai berikut :

- a. Aplikasi budaya Indonesia ini berisi gambar pakaian, rumah, senjata dan tari dari 34 daerah di Indonesia
- b. Aplikasi ini hanya membahas seputar informasi masing-masing daerah mengenai budaya Indonesia

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah

- a. Membuat aplikasi untuk mengenalkan berbagai macam pakaian daerah, rumah adat, senjata tradisional dan tari daerah dari 34 provinsi di Indonesia, dengan menggunakan sebuah aplikasi yang berbasis java android.
- b. Menyadarkan generasi muda akan pentingnya kebudayaan Indonesia dari pengaruh kebudayaan asing.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dengan dibangunnya aplikasi berbasis java android yaitu

- a. Agar generasi muda lebih menghargai dan mengetahui tentang kebudayaan Indonesia daripada budaya asing yang diajarkan melalui aplikasi android.
- b. Membantu generasi muda lebih mengenal kebudayaan Indonesia melalui aplikasi android.

1.6 Luaran yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah berupa aplikasi berbasis java android yang mengenalkan tentang kebudayaan Indonesia ke masyarakat local dan ke generasi muda saat ini.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Studi pustaka dengan mengumpulkan data dan informasi dari buku-buku dan makalah yang berkaitan dengan android.
- b. Studi literatur melakukan pengumpulan data melalui internet ataupun melakukan penelitian pada karya ilmiah serupa yang telah ada.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk dapat memberikan sedikit gambaran mengenai isi dari penulisan ini, maka untuk itu kami menyusun secara garis besar sistematika penulisan laporan tugas akhir yang terbagi menjadi 5 bab dengan rincian sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini memaparkan dan menguraikan gambaran secara umum tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, luaran yang diharapkan, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang dibutuhkan dalam pembuatan proposal tugas akhir ini yaitu yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibuat.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan kerangka berpikir, teknik pengumpulan data, alat bantu penelitian, waktu penelitian, serta jadwal penelitian yang dilakukan.

BAB 4 ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem serta implementasinya kedalam program aplikasi, dan juga terdapat hasil analisa data yang telah dibuat.

BAB 5 PENUTUP

Sebagai penutup penulis menerangkan kesimpulan-kesimpulan dan saran-saran yang telah didapatkan selama proses pembuatan aplikasi dan penelitian yang mungkin dapat berguna dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

