

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara yang terdiri dari berbagai macam suku, budaya, dan adat istiadat. Indonesia terdiri dari 34 provinsi, dengan kata lain terdapat banyak sekali suku, budaya, dan adat istiadatnya. Ketiga hal tersebut merupakan kekayaan yang tidak ternilai harganya bila dilihat dari segi seni, sejarah, dan agama. Kekayaan tersebut bisa terwujud dalam berbagai macam bentuk, mulai dari kesenian, sejarah, agama dan lain –lain. Bila hal tersebut dikaji lebih jauh, akan mengandung ajaran dan gambaran dari suku atau masyarakatnya sendiri yang memiliki karakter khasnya masing – masing dan dalam laporan ini penulis lebih menitikberatkan ke arah kesenian, khususnya seni musik, sastra dan tari tradisional Sunda.

Namun di tengah pesatnya perkembangan zaman yang sangat berpengaruh terhadap budaya dan nilai –nilai yang ada didalamnya, menimbulkan adanya perubahan gaya hidup dari masyarakat luas, khususnya kalangan anak-anak muda yang terpengaruh oleh budaya barat.

Salah satu perubahan dari generasi muda penerus bangsa ini dapat dilihat dari berkurangnya perhatian, kesadaran, minat, serta ketertarikan generasi muda ataupun masyarakat pada umumnya terhadap kesenian dan kebudayaan tradisional. Bila ditinjau dan dibandingkan dengan kesenian dan kebudayaan yang sifatnya modern, generasi muda lebih tertarik terhadap kesenian dan kebudayaan modern tersebut. Karena kesenian dan kebudayaan modern bersifat

lebih bebas, lebih segar, dan lebih baru. Hal tersebut sangatlah beralasan, karena waktu yang terus bergulir, dan manusia pun terus berkembang, sehingga kekhawatiran kan timbulnya berbagai masalah serta isu dan tanda – tanda kepunahan kesenian dan kebudayaan pun semakin jelas, khususnya budaya sunda.

Dengan mempelajari permasalahan yang ada dalam penulisan skripsi ini maka penulis mengambil judul “Rancang Bangun Aplikasi Kebudayaan (Studi Kasus Kota Bandung)”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membangun aplikasi untuk penyedia informasi tentang budaya yang ada di kota bandung.
2. Bagaimana menyampaikan sebuah informasi visual tentang informasi kebudayaan dengan dukungan objek – objek multimedia.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk mempermudah penyusun dalam membahas pokok-pokok pikiran secara jelas dan sistematis, agar pembahasan objek penulisan tidak menyimpang, sehingga penulisan ini menjadi lebih terarah dan sesuai tujuannya. Dalam penulisan skripsi ini, penyusun membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Mengenalkan macam – macam kebudayaan yang ada di kota bandung yang diimplementasikan ke bentuk multimedia video, suara dan gambar
2. Segmentasi Pengguna : diperuntukan semua kalangan.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

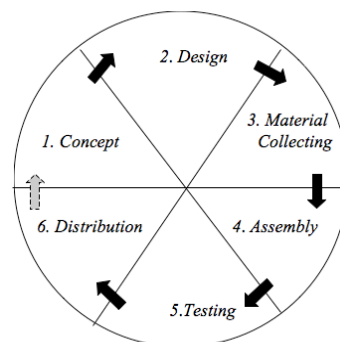
1. Membangun aplikasi untuk peenyedia informasi tentang budaya yang ada di kota bandung.
2. Membuat informasi yang dipahami, menarik dengan menyajikannya dalam bentuk visual.

1.5 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

1. Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Luther , pengembangan perangkat lunak multimedia dilakukan melalui 6 tahapan, yaitu: *concept* (pembuatan konsep), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (distribusi). Keenam tahap ini tidak harus beurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

Sutopo (2003) mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1.1 Tahap Pengembangan Multimedia [Luther, 2004]

1) *Concept*

Tahap *concept* (pembuatan konsep) , dalam tahap ini mendeskripsikan kelayakan dari perangkat lunak yang dibuat dengan melihat dari masalah yang ada, menentukan tujuan perangkat lunak, siapa pengguna perangkat lunak dan menentukan macam perangkat lunak multimedia.

2) *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program yakni pembuatan struktur menu dan pemodelan perangkat lunak menggunakan *use case*.

3) *Material Collecting*

Material Collecting (pengumpulan materi) adalah tahapan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar, animasi, video, audio, dan lain-lain

4) *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain.

5) *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian *alpha* (*alpha test*) yang

pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian *alpha*, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

6) Distribution

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompres terhadap aplikasi akan dilakukan.

1.6 Jadwal Pembuatan Skripsi

Skripsi ini akan di buat sesuai dengan rencana dan jadwal pada tabel

Tabel 1.1 Jadwal Pembuatan Skripsi

Jenis Kegiatan	November				Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Studi Literatur												
Analisa & Perencanaan												
Implementasi												
Pengujian												
Penyerahan laporan												

1.7 Sistematika Penulisan

Agar lebih jelas dan mudah untuk dimengerti, maka penulis akan memberikan rangkuman dari pembuatan skripsi ini untuk memberikan gambaran-gambaran pokok sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah,, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dibahas konsep dasar tentang teori-teori dan definisi rancangan yang digunakan dalam Skripsi ini serta menjelaskan permasalahan yang akan dikaji.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bagian ini akan dijelaskan dan diuraikan tentang pembuatan serta penerapan prosedur-prosedur dalam pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Informasi Kebudayaan (Studi Kasus Kota Bandung)”

BAB IV IMPLEMENTASI

Berisikan tentang cara-cara penyajian implementasi materi serta pengujian sistem yang sudah selesai, termasuk *preview* dari hasil akhir pada Aplikasi Informasi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dari pembahasan perangkat lunak berbasis multimedia yang dibuat secara keseluruhan dan saran untuk mengembangkan perangkat lunak yang lebih baik