

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Budaya atau kebudayaan secara etimologi berasal dari bahasa sanskerta yaitu *Buddhayah* yaitu merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) yang kemudian diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan atau dapat pula diartikan sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga kadang di terjemahkan sebagai “kultur” dalam bahasa Indonesia.

Budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya yang ada ini terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama, politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan - perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu di pelajari. Budaya adalah suatu pola hidup yang menyeluruh. Budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsir sosial - budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia.

Media Pengenalan Budaya Indonesia Untuk Anak SD (Sekolah dasar) Dengan Multimedia Berbasis Android.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat dipahami dan menarik untuk anak-anak dalam pembelajaran anak.
- b. Seberapa besar tingkat kelayakan aplikasi untuk diterapkan dalam pembelajaran.
- c. Mengetahui berbagai macam budaya yang ada di Indonesia dan memudahkan anak untuk memahi dan mengingatnya.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa hal yang menjadi batasan dan dasar dalam penelitian TA ini adalah :

- a. Aplikasi pengenalan anak SD berbasis *flash* pada Android dengan *Actionscript 3.0* sebagai dasar pemrograman.
- b. Pembahasan budaya Indonesia umumnya sudah ada dalam buku sejarah.
- c. Aplikasi pengenalan budaya Indonesia yang akan dirancang dapat di implementasikan kedalam bentuk media pengenalan atau pembelajara berbasis multimedia.
- d. Perancangan dan Desain Aplikasi disesuaikan dengan materi yang dibutuhkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Merancang dan membangun aplikasi media pengenalan budaya Indonesia untuk anak sekolah dasar.
- b. Aplikasi memberikan solusi dalam pengetahuan anak terhadap budaya Indonesia melalui smartphone.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian yang dilakukan adalah :

- a. Dirancang dan dibangunnya perangkat lunak sistem informasi pengetahuan tentang pengenalan budaya Indonesia kepada anak usia dini.
- b. Memudahkan anak-anak dalam memahami tentang budaya Indonesia melalui smartphone.

1.6 Metode penelitian

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian ini adalah metode rekayasa perangkat lunak multimedia versi Luther - Sutopo.

Tahapannya adalah sebagai berikut :

- a. Pengumpulan Kebutuhan

Aktivitas yang dilakukan pada tahapan ini diantaranya:

- 1) Wawancara dilakukan dengan orang-orang yang dapat memberikan informasi yang berhubungan dengan obyek penelitian.

- 2) Observasi dilakukan dengan cara meninjau dan meneliti secara langsung data-data yang berkaitan dengan obyek penelitian.
 - 3) Studi Literatur dilakukan untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya atau gambaran singkat dari apa yang dipelajari, argumentasi, dan ditetapkan tentang suatu topik, dan biasanya diorganisasikan secara kronologis atau tematis.
- b. Pengembangan perangkat lunak mengenai aplikasi pengenalan gizi pada anak dengan menggunakan metode luther – sutopo.

1.) ***Concept***

Tahapan *concept* merupakan tahap untuk menentukan tujuan dari pembuatan aplikasi, informasi pengguna dan macam aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain) juga menentukan tujuan dari pembuatan aplikasi.

2.) ***Design***

Design atau perencanaan adalah tahap untuk menentukan spesifikasi secara rinci mengenai aplikasi, gaya dan kebutuhan lain yang akan diperlukan dalam pembuatan aplikasi tersebut.

3.) *Material Collecting*

Tahap pengumpulan bahan atau *material collecting* adalah tahap untuk melakukan pengumpulan bahan yang akan dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi, seperti gambar, animasi, suara dan audio.

4.) *Assembly*

Assembly atau pembuatan adalah tahap dimana semua bahan yang sudah terkumpul disatukan untuk diproses menjadi sebuah aplikasi yang dibuat berdasarkan tahapan *design*.

5.) *Testing*

Tahapan *testing* dilakukan setelah tahap pembuatan (*Assembly*) dan seluruh data setelah selesai dimasukkan ke dalam aplikasi, tahapan ini dimaksudkan untuk menguji apakah masih terdapat kesalahan atau tidaknya pada aplikasi. Pengujian ini dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6.) *Distribution*

Dalam tahapan ini dilakukan penyimpanan aplikasi yang telah dibuat ke dalam suatu media penyimpanan. Pada tahapan ini jika media penyimpanannya tidak mencukupi maka akan dilakukan kompresi terhadap aplikasi yang akan dimasukkan.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan tugas akhir ini terbagi dalam beberapa bab dan sub bab, Penjelasan dari masing – masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembahasan, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai teori – teori yang berkaitan dengan topik pembahasan yang berasal dari studi pustaka dan digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis atau identifikasi masalah.

BAB III METODOLOGI

Bab ini berisi uraian metode yang digunakan dalam penelitian serta langkah – langkah penyelesaian masalah selama melakukan penelitian tugas akhir dan pengumpulan data sebagai bahan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi dari produk multimedia berupa aplikasi system informasi kebudayaan Indonesia pada sistem operasi android yang dibangun berdasarkan tahapan penyelesaian masalah pada bab yang sebelumnya. Pada bab ini juga terdapat penjelasan mengenai cara penggunaan dan keterangan dari

setiap menu atau tampilan pada aplikasi, dan juga membahas tentang pengujian serta kelebihan dan kekurangan pada aplikasi yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup dari penjelasan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.