

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara yang sangat terkenal dengan kekayaan budaya yang khas. Setiap daerah di Indonesia mempunyai ciri khas masing-masing. Seperti kain tradisional di Indonesia. Kain tradisional adalah kain yang berasal dari budaya daerah lokal yang dibuat secara tradisional dan digunakan untuk kepentingan adat dan istiadat. Dengan memberikan informasi kain tradisional di Indonesia bisa menjadi jalan untuk memperkenalkan kebudayaan daerah tersebut kepada masyarakat sekaligus sebagai upaya melestarikan kebudayaan daerah.

Untuk mencapai tujuan agar dikenal masyarakat, informasi mengenai kain tradisional harus dapat diketahui masyarakat luas, yaitu dengan publikasi. Publikasi merupakan cara dalam menginformasikan keberadaan kain tradisional, baik untuk tujuan mendapatkan perhatian masyarakat sekaligus sebagai upaya melestarikan kebudayaan daerah. Masalah yang ada saat ini adalah publikasi kain tradisional masih belum terlalu luas menjangkau masyarakat, salah satunya dikarenakan kurang terlibatnya teknologi informasi dalam publikasi tersebut. Publikasi melalui media teknologi informasi, semisal *website* dan aplikasi pada *smartphone* bisa menjadi jalur promosi yang optimal karena luasnya penggunaan teknologi informasi tersebut saat ini.

Penggunaan *website* dalam publikasi kain tradisional sebagian kecil telah dilaksanakan, akan tetapi masih sebatas publikasi kain tradisional di satu daerah saja, misal melalui *website* pemerintah daerah. Belum ada yang menyatukan informasi kain tradisional se-Indonesia dalam sebuah *website*. Sementara itu, penggunaan aplikasi pada *smartphone*, terutama *android* untuk publikasi belum dilaksanakan, padahal sudah cukup luas dan mudahnya penggunaan *android* saat ini, maka sepatutnya dilakukan publikasi melalui media ini, dengan tujuan

memaksimalkan publikasi agar informasi mengenai kain tradisional di daerah-daerah Indonesia dapat diketahui masyarakat luas.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan membangun sebuah Proyek Akhir dalam bentuk aplikasi berbasis web dan android sebagai media publikasi informasi kain tradisional se-Indonesia. Proyek Akhir ini berjudul **Aplikasi Informasi Kain Tradisional Se-Indonesia Berbasis Web dan Android**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya sistem informasi atau aplikasi berbasis web yang menjadi media publikasi informasi kain tradisional se-Indonesia yang dapat menampilkan informasi kain antar daerah.
2. Kurangnya media untuk mendapatkan informasi lokasi tempat produksi kain tradisional.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah :

1. Membangun sebuah aplikasi berbasis web sebagai media publikasi informasi kain tradisional se-Indonesia.
2. Menyediakan sebuah aplikasi berbasis android sebagai media untuk membantu mendapatkan informasi lokasi tempat produksi kain tradisional.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada proyek akhir ini adalah:

1. Informasi yang diberikan berupa nama kain, asal daerah kain, kegunaan kain, cara pembuatan kain berupa video, detail/sejarah kain, tempat produksi kain dan bentuk maupun dari jenisnya.
2. Aplikasi ini tidak membahas tentang penjualan online, hanya memberikan informasi tempat-tempat produksi kain tradisional saja.
3. Aplikasi android yang dibangun adalah untuk *smartphone* android, bukan untuk tablet atau tab android.

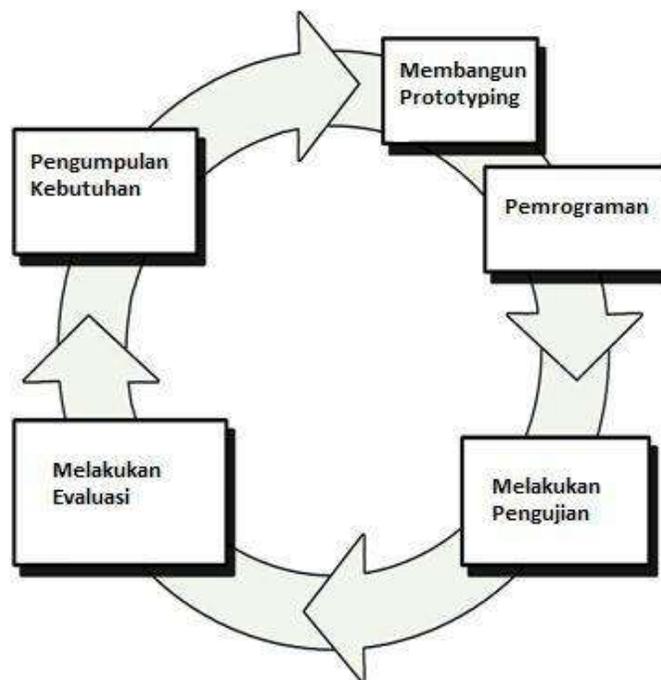
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Informasi Kain Tradisional Se-Indonesia Berbasis Web dan Android merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi menyediakan informasi kain tradisional yang ada di Indonesia. Dengan memberikan informasi mengenai kain tradisional se-Indonesia bisa menjadi jalan untuk memperkenalkan kebudayaan daerah tersebut kepada masyarakat sekaligus sebagai upaya melestarikan kebudayaan daerah. Aplikasi ini juga memiliki fitur video dimana pengguna dapat melihat video pembuatan kain tradisional.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang diterapkan dalam pembangunan proyek akhir ini yaitu metode berbasis objek dengan model pengembangan *Prototype*.

Prototype adalah suatu mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dihasilkan. Terkadang *client* hanya memberikan beberapa kebutuhan umum *software* tanpa detail *input*, proses atau detail *output*. Ketika situasi seperti ini terjadi, *model prototyping* sangat membantu proses pembangunan *software*. Meskipun *prototyping* dapat digunakan sebagai model proses yang berdiri sendiri, namun lebih sering digunakan sebagai teknik yang diimplementasikan bersama dengan model-model yang lain. Tanpa memperhatikan cara bagaimana model ini dipakai, paradigma *prototyping* membantu *developer* dan *user* untuk memiliki pemahaman yang lebih baik tentang apa yang akan dibangun ketika kebutuhan yang diinginkan tidak diuraikan secara jelas.[1]



Gambar 1-1 Prototype Model

Pendekatan *Prototyping* melewati lima proses, diantaranya:

1. Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan informasi dan menganalisa kebutuhan aplikasi yang akan dibangun. Proses pengumpulan informasi

mengenai kain tradisional dengan berbagai pengetahuan masing-masing serta dengan situs-situs terkait dengan kain tradisional.

2. Membangun Prototype

Merupakan tahapan mendesain aplikasi dalam bentuk desain *mock-up*, meliputi tampilan, bagan/layout konsep aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis pada tahapan sebelumnya, dan desain sistem dengan UML meliputi membuat ERD menggunakan Microsoft Visio dan Usecase menggunakan Astah.

3. Pemrograman

Melakukan pengkodean aplikasi berbasis web dengan menggunakan *framework* CodeIgniter serta memakai MySQL sebagai *database* sesuai dengan desain kebutuhan perancangan sistem yang telah dibuat sebagai referensinya.

4. Melakukan Pengujian

Merupakan tahapan yang dilakukan ketika tahapan pemrograman selesai dilakukan. Fungsi-fungsi yang terdapat pada aplikasi ini akan di uji untuk mengetahui apakah seluruh program sesuai dan tidak terdapat kesalahan-kesalahan.

5. Melakukan Evaluasi

Setelah melakukan pengujian, maka selanjutnya akan diserahkan kepada *user* dan kemudian *user* akan melakukan evaluasi terhadap *prototype* tersebut. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut sudah benar-benar sesuai dengan kebutuhan *user* atau belum. Jika masih ada kekurangan, maka pembangunan aplikasi akan diulang dari tahap awal yaitu pengumpulan kebutuhan.