

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Budaya merupakan suatu kebiasaan yang mengandung nilai – nilai penting dan fundamental yang diwariskan dari generasi ke generasi. Warisan tersebut harus dijaga agar tidak luntur atau hilang sehingga dapat dipelajari dan dilestarikan oleh generasi berikutnya. Budaya juga dapat diartikan sebagai suatu identitas yang menunjukkan jati diri masyarakat yang memiliki keanekaragaman budaya yang berkualitas dan berpotensi sebagai hasil dari usaha dan karya bangsa itu sendiri.

Budaya secara umum dibagi menjadi dua macam yaitu, Budaya daerah dan Budaya nasional. Budaya daerah adalah suatu kebiasaan dalam wilayah atau daerah tertentu yang diwariskan secara turun temurun oleh generasi terdahulu pada generasi berikutnya pada ruang lingkup daerah tersebut. Sedangkan Budaya nasional adalah gabungan dari budaya daerah yang ada di Negara tersebut dimana budaya dari setiap daerah membaaur dan bercampur dengan daerah lain yang akan terus tumbuh dan berkembang menjadi kebiasaan-kebiasaan dari Negara tersebut.

Indonesia memiliki kebudayaan yang sangat beragam dari setiap daerah, salah satunya adalah kebudayaan yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Terdapat empat Kabupaten dan satu Kota Madya yang ada di DIY. Dari setiap Kabupaten dan Kota Madya tersebut terdapat bermacam-macam kebudayaan daerah. Acara *event-event* kebudayaan di DIY sangat banyak dan beragam untuk dinikmati oleh masyarakat luas. Akan tetapi informasi mengenai *event-event* tersebut diadakan masih sangat terbatas sehingga masyarakat tidak mengetahuinya, terlebih lagi bagi wisatawan dari luar DIY. Wadah untuk menyampaikan *event-event* tersebut bagi penyelenggara juga sangat terbatas.

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa masyarakat DIY maupun luar DIY membutuhkan sebuah media untuk mencari informasi seputar acara

kebudayaan di DIY, dan wadah yang tepat untuk menyampaikan *event-event* tersebut bagi penyelenggara. Solusi yang ditawarkan adalah sebuah aplikasi android Kebudayaan Di Daerah Istimewa Yogyakarta. Dengan aplikasi tersebut, diharapkan masyarakat tidak lagi kesulitan dalam mencari acara kebudayaan di DIY. Selain itu informasi mengenai acara kebudayaan di DIY bisa diakses dengan lebih mudah.

Oleh karena itu dalam upaya penyampaian informasi kepada masyarakat mengenai acara atau *event* kebudayaan di DIY terdapat kesulitan untuk menginformasikan waktu dan tempat *event* tersebut diadakan. Maka berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, penulis mengangkat judul “**Implementasi Aplikasi Kebudayaan Di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) Berbasis Android**”. Berdasarkan aplikasi ini, diharapkan masyarakat tidak lagi kesulitan dalam mencari acara atau *event* kebudayaan yang ada di DIY dan pihak penyelenggara bisa lebih mudah memberikan informasi seputar *event-event* kebudayaan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang di dapat adalah:

1. Bagaimana cara memudahkan masyarakat saat mencari informasi mengenai *event-event* kebudayaan di DIY tanpa harus berpindah-pindah *website* atau situs?
2. Bagaimana cara menyampaikan informasi mengenai *event-event* kebudayaan di DIY kepada masyarakat dalam sebuah aplikasi android?
3. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan aplikasi android yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tentang *event-event* kebudayaan di DIY?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas maka dari itu penulis berinisiatif untuk merancang dan membuat aplikasi Kebudayaan Di Daerah Istimewa Yogyakarta berbasis Android untuk:

1. Memberikan informasi mengenai ulasan, waktu, dan tempat dari *event-event* kebudayaan yang ada di DIY kepada masyarakat.
2. Membuat sistem yang mampu menampilkan peta lokasi *event-event* kebudayaan dengan memanfaatkan *Google Maps* API.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian memiliki ruang lingkup yang jelas, diperlukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Untuk *input* informasi seputar *event-event* kebudayaan hanya dapat dilakukan oleh pihak *developer*, sehingga pihak penyelenggara hanya menyampaikan *detail-detail* informasinya kepada *developer*.
2. Aplikasi ini hanya menyediakan informasi *event-event* berupa ulasan *event*, gambar-gambar dari *event* tersebut, waktu dan tempat, serta *map* untuk menuju ke lokasi *event*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari aplikasi Kebudayaan Di DIY berbasis Android sebagai berikut:

1. Bagi masyarakat, aplikasi ini sebagai sarana untuk mencari informasi seputar *event-event* kebudayaan yang ada di DIY.
2. Bagi pihak penyelenggara *event*, dapat mempromosikan *event-event* kebudayaan secara *detail* kepada masyarakat.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang kajian pustaka dan landasan teori-teori yang menjadi acuan dalam penulisan tentang implementasi aplikasi sehingga teori yang digunakan dapat berguna dalam membangun aplikasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan mengenai perancangan aplikasi kebudayaan di DIY berbasis *android* yang menggunakan *flowchart* dan *unified model language* (UML) untuk menggambarkan dan menjelaskan alur aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menampilkan dan membahas hasil implementasi aplikasi kebudayaan di DIY berbasis *android*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Menjelaskan mengenai keseluruhan aplikasi kebudayaan di DIY berbasis *android* serta menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran.