

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam setiap bentuk kehidupan terdapat suatu kebiasaan tertentu yang terkadang kebiasaan tersebut unik atau tidak dimiliki oleh individu atau kelompok lainnya, tapi ada beberapa kebiasaan tersebut yang juga mirip antara satu dengan yang lainnya. Kebiasaan-kebiasaan tersebut yang nantinya dapat menjadi suatu hal yang disebut budaya, dimana setiap bentuk budaya itu berbeda-beda dan bahkan bisa dikategorikan dalam berbagai jenis. Budaya yang sudah terbentuk terkadang akan menjadi hal yang sulit untuk diubah [1]. Budaya juga bisa didapat melalui nenek moyang atau pendahulu dan diwariskan hingga saat ini, warisan-warisan budaya tersebut dapat menjadi keunikan tersendiri bagi suatu bangsa, dan akan berkembang seiring berjalannya waktu[2].

Warisan budaya yang akan di bahas pada penelitian ini merupakan warisan budaya tak benda yang bersifat tak dapat dipegang, seperti halnya konsep dan teknologi, serta dapat hilang seiring berkembangnya zaman. Warisan budaya yang termasuk kedalam lingkup warisan budaya tak benda adalah diantaranya tradisi lisan dan ekspresi, seni pertunjukan, adat istiadat atau ritual perayaan, pengetahuan dan kebiasaan terhadap alam semesta, dan juga keterampilan dan kemahiran tradisional[3]. Menjaga warisan budaya tersebut sangatlah penting bagi suatu bangsa, karena kebudayaan memiliki nilai keunikan terhadap bangsa tersebut[4]. Akan tetapi dengan berkembang pesatnya era globalisasi, banyak budaya baru saling masuk, dan hal ini perlu diperhatikan karena masyarakat Indonesia yang mudah menerima tanpa memperhatikan norma-norma yang berlaku[5].

Selanjutnya ada juga pihak tertentu yang ingin mengambil kebudayaan bangsa lain berupa percobaan pencurian seperti yang ditampilkan pada berita-berita, salah satunya disampaikan melalui situs berita [6] dimana disebutkan

bahwa beberapa warisan budaya Indonesia pernah diakui oleh negara lain. Jika hal itu dibiarkan terus-menerus maka lama-kelamaan bangsa tersebut akan kehilangan identitasnya. Berdasarkan hal tersebut, menjaga warisan budaya adalah hal yang sangat diperlukan oleh setiap individu dari suatu bangsa [7]. Salah satu usaha untuk menjaga warisan budaya adalah dengan mengenal budaya-budaya yang ada dengan cara paling sederhana adalah mengenalnya melalui media informasi[2].

Terdapat banyak media informasi yang menyediakan informasi terkait budaya-budaya yang ada di Indonesia, bisa melalui buku ataupun internet, namun yang menjadi permasalahan adalah minat baca masyarakat Indonesia terbilang sangat rendah, bahkan tercatat oleh *UNESCO* Indonesia berada pada peringkat 60 dari 61 negara[8]. Untuk melakukan pendekatan tersebut dapat menggunakan media informasi lainnya yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia, yaitu dengan menggunakan media aplikasi *mobile*. Berdasarkan data yang di dapat, masyarakat Indonesia mengalami peningkatan yang sangat tinggi dalam menggunakan aplikasi *mobile*, bahkan total *downloads* aplikasi yang dilakukan mencapai tujuh miliar kali, data lainnya juga menyebutkan bahwa masyarakat Indonesia menggunakan 1/3 waktu bangun atau sekitar 5,4 jam untuk menggunakan *smartphone*[9].

Berdasarkan pernyataan di atas maka diperlukan sebuah alur atau metode untuk memudahkan penelitian. Metode pengembangan terdapat banyak jenisnya beberapa diantaranya adalah metode *waterfall*, metode *prototype*, dan metode *agile*[10]. Metode *agile* dikenal sebagai metode yang fleksibel, dengan artian metode tersebut mudah beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang akan terjadi pada proses pengembangan aplikasi[11].

Berdasarkan uraian sebelumnya, dilakukan penelitian ini yang diterapkan pada tugas akhir dengan judul “**PENGEMBANGAN APLIKASI GALERI BUDAYA DENGAN METODE PENGEMBANGAN AGILE**”. Pengambilan judul tersebut dikarenakan kebutuhan terhadap sebuah aplikasi pada *platform* android sebagai media untuk mewadahi informasi yang dapat

bermanfaat untuk pengguna yang ingin mencari informasi terkait budaya-budaya yang ada di Indonesia melalui aplikasi *mobile android*.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang masalah, dibutuhkan penelitian untuk membuat sebuah aplikasi *mobile platform android*, aplikasi bertindak sebagai media untuk mewadahi informasi terkait warisan budaya Indonesia, informasi tersebut berupa deskripsi atau penjelasan dari budaya terkait beserta gambarnya, dengan menggunakan metode pengembangan *agile*.

1.3. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi Galeri Budaya menggunakan metode *agile*?
- b. Bagaimana cara membuat aplikasi *mobile platform android* Galeri Budaya?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian-uraian sebelumnya, penelitian ini memiliki tujuan untuk membuat aplikasi dengan nama Galeri Budaya menggunakan metode *agile* untuk pengembangannya. Aplikasi yang telah dibuat dapat bermanfaat untuk pengguna yang ingin mencari informasi terkait budaya-budaya yang ada di Indonesia.

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas maka diperlukan beberapa Batasan masalah.

- a. Melakukan pengembangan dan pengujian aplikasi sesuai alur metode *agile*.
- b. Penelitian yang dilakukan memiliki *output* berupa aplikasi *mobile* dengan *platform* android yang menyediakan informasi terkait budaya yang ada di Indonesia.
- c. Penelitian ini hanya akan mencapai tahap dokumentasi, tidak mencakup tahap *deployment* dan *maintenance*, dikarenakan keterbatasan waktu penelitian.

1.6. Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi beberapa manfaat antara lain.

- a. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi acuan untuk melakukan penelitian dengan tema pengembangan aplikasi *mobile* dengan *platform android* dengan sudut pandang yang lain.
- b. Bagi praktisi, penelitian ini dapat menjadi sarana untuk mengamalkan ilmu yang di dapat selama perkuliahan dengan melakukan penelitian serta menambah pengetahuan mengenai pengembangan aplikasi Galeri Budaya dengan menggunakan metode pengembangan *agile*.
- c. Memberi kemudahan bagi masyarakat awam yang ingin mencari informasi terkait budaya yang dimiliki Indonesia melalui aplikasi *mobile*.