

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara dengan masyarakat majemuk dilihat dari sudut dan tingkat perkembangan kebudayaannya. Menurut Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap (RPUL) tahun 2006, Indonesia suku khas 396 suku bangsa dari Sabang sampai Merauke. Hal ini tercermin dari semboyan “Bhineka Tunggal Ika” yang artinya berbeda tetapi tetap satu. Karena begitu banyak suku di Indonesia membuat masyarakat Indonesia sulit mengingat dan mempelajarinya. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan aplikasi yang mudah dipahami dan diakses oleh semua orang dimana saja dan kapan saja yaitu dalam bentuk pemetaan.

Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, menyatakan bahwa suku di Indonesia telah berkembang menjadi 1.340 suku bangsa. Hal ini menunjukkan bahwa suku di Indonesia sebenarnya masih banyak yang belum terpublikasi ke masyarakat Indonesia sehingga dibutuhkan sarana untuk mengelola informasi suku agar informasi suku diperoleh dengan cepat dan tepat. Masalah kedua ialah proses pencarian informasi suku di Indonesia saat ini masih menggunakan buku dan internet namun untuk mengetahui lokasi dan informasi lebih lanjut mengenai suku di suatu tempat tertentu masih kurang efisien.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Proyek Akhir ini membuat sebuah judul “**Aplikasi Katalog Suku-suku di Indonesia Berbasis Web**” yang membuat sarana untuk mengelola informasi suku di Indonesia sehingga informasi dapat diperoleh dengan cepat dan tepat serta menampilkan peta digital mengenai informasi suku di Indonesia untuk memudahkan proses pencarian informasi suku di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam pengerjaan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana cara mengelola informasi suku-suku di Indonesia?

2. Bagaimana cara membantu masyarakat Indonesia untuk mengetahui informasi suku-suku di Indonesia dalam bentuk peta digital?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan Proyek Akhir ini adalah

1. Membangun sarana untuk mengelola informasi suku-suku di Indonesia berupa aplikasi.
2. Membangun aplikasi peta digital yang menampilkan informasi suku-suku di Indonesia.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada Proyek Akhir antara lain

1. Lokasi yang menjadi objek pada Proyek Akhir ini merupakan 33 provinsi di Indonesia yang masing-masing provinsi terdiri dari 5 kota/kabupaten.
2. Aplikasi ini menggunakan peta visual Google Maps dalam menampilkan informasi lokasi.
3. Informasi yang ditampilkan pada aplikasi ini ialah provinsi, rumah adat, kota, makanan khas, suku, suku khas, tarian, lagu daerah, bahasa, dan contoh bahasa.

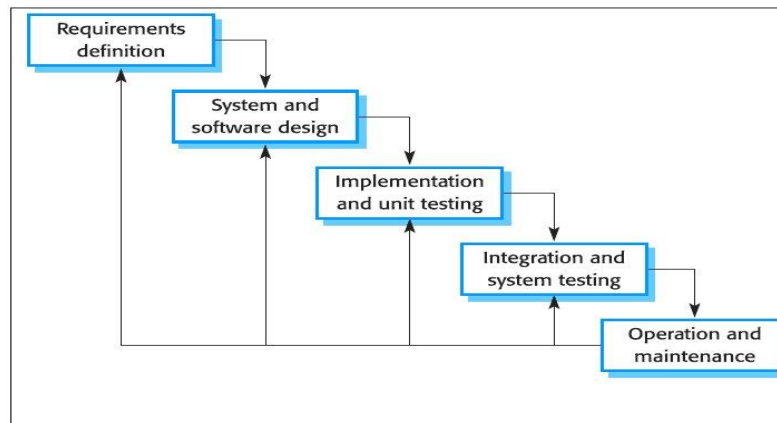
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Katalog Suku-Suku di Indonesia adalah perangkat lunak yang menyediakan informasi lokasi provinsi di Indonesia dan informasi suku menggunakan peta digital Google Maps sebagai sebuah jasa pada globe virtual gratis dan online yang disediakan oleh Google dan dapat ditemukan pada <http://maps.google.com>. Aplikasi ini menggunakan *Web* atau *Website* sebagai sarana internet yang digunakan untuk menampilkan informasi sehingga dapat diakses melalui *web* oleh siapa saja. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan MySQL sebagai basis data.

Aplikasi ini dapat digunakan siapa saja terutama masyarakat Indonesia sendiri. Aplikasi Katalog suku-suku di Indonesia ini juga dapat diakses dimana dan kapan saja ketika kita ingin mengetahui suku-suku di sekitar kita asalkan terhubung dengan internet maka aplikasi ini dapat diakses.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode SDLC (*System Development life Cycle*) berfokus pada metode dan teknisi yang digunakan. Metodologi pengerjaan menggunakan *waterfall method* yang suku khas tahapan-tahapan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Waterfall Model (Pressman, 1997)

1. *Requirements definition*

Tahapan ini pengumpulan informasi dan menganalisa kebutuhan aplikasi yang akan dibangun. Proses pengumpulan data dalam pembangunan aplikasi ini dilakukan dengan mencari beberapa referensi buku seperti: Ensiklopedi Suku Bangsa di Indonesia dan *website* seperti: www.bps.go.id mengenai suku di Indonesia.

2. *System and software design*

Pada tahapan ini merupakan pengolahan informasi dan analisa kebutuhan aplikasi. Perancangan merupakan implementasi dari tahapan sebelumnya dengan cara merancang perangkat lunak serta menerjemahkan keinginan *user* menjadi desain teknik yang siap diimplementasikan. Desain yang dilakukan adalah:

- Desain proses bisnis usulan menggunakan flowmap
- Desain aplikasi menggunakan Data Flow Diagram (DFD)
- Desain *database* menggunakan ER-Diagram

3. *Implementation and unit testing*

Tahapan implementasi dari perancangan desain aplikasi yang telah dibuat ditahapan sebelumnya dan menerjemahkan hasil desain logis ke dalam kode-kode program komputer (bahasa pemrograman). Pada tahap pembuatan kode, programmer bekerja sesuai document desain yang telah dibuat oleh desainer pada tahap sebelumnya dan menerjemahkannya ke dalam bahasa pemograman PHP(*Personal Home Page*), sedangkan mengimplementasikan desain basis data digunakan *database* MySQL dan mengimplementasikan antarmuka menggunakan Macromedia Dreamweaver.

4. *Integration and system testing*

Tahap ini dilakukan untuk memastikan program telah selesai dan menghindari terjadinya *error* atau kesalahan pada aplikasi saat dijalankan. Dalam Proyek Akhir ini *testing coding* menggunakan *BlackBox*.

5. *Operation and maintenance*

Penulis tidak menangani tahap ini.

Keterangan:

Pada pengerjaan proyek ini, tidak semua tahapan *waterfall* dilakukan. Penulis hanya melakukan hingga tahapan *Integration and system testing*. Hal ini dikarenakan waktu pengerjaan proyek akhir ini yang tidak mencukupi.

1.7 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Februari 2014		Maret 2014				April 2014				Mei 2014				Juni 2014			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Bahan dan Data	■	■	■															
	• Referensi buku	■	■																
	• Referensi <i>Website</i>			■															
2	Analisis Kebutuhan				■	■													
	• Sistem saat ini				■														
	• Sistem usulan					■													
3	Desain dan perencanaan						■	■	■										
	• Membuat Flowmap						■												
	• Membuat DFD							■											
	• Membuat ERD								■										
4	Pembuatan Kode									■	■	■	■	■					
	• Membuat <i>database</i> MySQL									■	■								
	• Membuat coding PHP											■	■	■					
5	Pengujian														■	■	■	■	■
	• BlackBox														■	■	■	■	■

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir