

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Festival tradisional umumnya merupakan representasi kebudayaan dan identitas suatu daerah. Penyelenggaraan festival tradisional bisa menjadi jalan untuk memperkenalkan kebudayaan daerah tersebut kepada masyarakat sekaligus sebagai upaya melestarikan kebudayaan daerah.

Untuk mencapai tujuan agar dikenal masyarakat, informasi penyelenggaraan festival tradisional harus dapat diketahui oleh masyarakat luas, yaitu dengan publikasi. Publikasi merupakan cara dalam menginformasikan keberadaan suatu festival tradisional, baik untuk tujuan mendapatkan peserta maupun mendapatkan atensi masyarakat, sekaligus menyampaikan pesan undangan untuk menyaksikan festival tradisional tersebut. Masalah yang ada saat ini yaitu publikasi sebuah festival 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 kedua teknologi informasi tersebut saat ini.

Penggunaan *website* dalam publikasi festival tradisional sebagian kecil telah dilaksanakan, akan tetapi masih sebatas publikasi festival tradisional di satu daerah saja, misal melalui *website* pemerintah daerah. Belum ada yang menyatukan informasi festival tradisional se-Indonesia dalam sebuah *website*. Sementara itu, penggunaan aplikasi pada *smartphone*, terutama *smartphone* Android untuk publikasi belum dilaksanakan, padahal sudah luas dan mudahnya penggunaan *smartphone* Android saat ini, maka sudah sepatutnya dilakukan publikasi melalui media ini, dengan tujuan memaksimalkan publikasi agar informasi penyelenggaraan suatu festival tradisional di daerah-daerah di 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 festival tradisional se-Indonesia. Proyek akhir ini berjudul **Aplikasi Informasi Festival Tradisional Se-Indonesia Berbasis Web dan Android**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada proyek akhir ini yaitu belum adanya sistem informasi atau aplikasi berbasis web dan android yang menjadi media publikasi informasi festival tradisional se-Indonesia.

1.3 Tujuan

Tujuan pembangunan proyek akhir ini yaitu untuk membangun sebuah aplikasi berbasis web dan android sebagai media publikasi informasi festival tradisional se-Indonesia.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembangunan proyek akhir ini yaitu:

1. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi berbasis web dan android.
2. Aplikasi ini adalah aplikasi informasi pelaksanaan festival tradisional Indonesia, bukan informasi atau ensiklopedia festival tradisional Indonesia.
3. Aplikasi android yang dibangun adalah untuk *smartphone* android minimum versi Gingerbread sampai dengan versi Kitkat, bukan untuk tablet ataupun tab android.
4. Tidak membahas tindak lanjut pengguna aplikasi terhadap informasi yang didapatkan melalui aplikasi yang dibangun.

1.5 Definisi Operasional

- a. Android merupakan salah satu sistem operasi pada *smartphone* yang telah luas digunakan oleh pengguna *smartphone* di seluruh dunia. Luasnya

penggunaan ini bermanfaat pada semakin mudahnya informasi tersebar melalui aplikasi-aplikasi yang berjalan pada *platform* android.

- b. *Website* merupakan sebuah aplikasi yang diakses melalui jaringan internet. Pengaksesan melalui jaringan internet ini menjadikan *website* sebagai aplikasi yang dapat diakses oleh seluruh pengguna, asalkan memiliki koneksi internet untuk mengaksesnya.
- c. Informasi merupakan sesuatu hal yang dapat diterima masyarakat sebagai hasil olahan dari suatu data. Informasi dapat menimbulkan reaksi masyarakat, baik positif maupun negatif terhadap suatu hal yang diinformasikan tersebut.
- d. Festival Tradisional merupakan festival yang dilaksanakan berdasarkan pada nilai-nilai adat istiadat dan budaya masyarakat. Pelaksanaan festival tradisional merefleksikan nilai adat istiadat dan budaya masyarakat tersebut, tidak terbatas tempat dan waktu pelaksanaan kecuali festival tradisional rutin. Sebagai contoh, festival tradisional yang dilaksanakan oleh perhimpunan pelajar daerah di kota lain termasuk festival tradisional yang tidak terikat waktu dan tempat pelaksanaan, sedangkan festival rutin seperti Festival Lembah Baliem di Jayawijaya termasuk festival tradisional yang terikat waktu dan tempat pelaksanaan setiap tahunnya.

1.6 Metode Pengerjaan

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

Tahapan pengembangan dengan proyek akhir ini dengan model *Prototype*, yaitu:

- a. Analisis Kebutuhan
Tahapan analisis yaitu tahap untuk menganalisa kebutuhan aplikasi, identifikasi bahan dan konsep pembangunan proyek akhir.

b. Membangun Prototype

Merupakan tahapan pembangunan *prototype* sistem, termasuk mendesain sistem dalam bentuk desain *mock up*, desain sistem dengan UML, dan desain fungsi aplikasi dalam bentuk *prototype* aplikasi.

c. Evaluasi Prototype

Pada tahapan ini dilakukan pengujian kelayakan *prototype* aplikasi yang telah dibangun dengan metode yang ditentukan. Jika dinyatakan layak maka akan dilanjutkan ke tahapan selanjutnya, akan tetapi jika belum layak maka mengulang kembali ke langkah awal dan seterusnya.

d. Pengkodean Aplikasi

Pada tahapan ini, sebuah *prototype* aplikasi yang telah dinyatakan layak setelah diuji akan disempurnakan dan diterjemahkan ke kode program lengkap menjadi aplikasi jadi.

e. Pengujian Aplikasi

Aplikasi yang sudah dibuat pada tahapan pengkodean akan melewati fase pengujian secara menyeluruh guna memastikan bahwa aplikasi telah siap digunakan secara lengkap. Pengujian dilakukan dengan metode *black box*.

f. Evaluasi Aplikasi

Tahapan evaluasi aplikasi secara keseluruhan, baik oleh *developer* maupun pembimbing. Tahapan evaluasi aplikasi ini menentukan langkah implementasi aplikasi.