

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Terdapat banyak sekali pusaka peninggalan leluhur yang pada jaman dahulu digunakan sebagai senjata ketika terjadi peperangan, diantaranya adalah Keris, Tombak, Pedang, Rencong dari Aceh, Badik dari Sulawesi dan lain-lain. Pusaka Keris adalah senjata tikam khas Indonesia/Nusantara yang memiliki bentuk yang berkelok-kelok pada bilahnya (Luk) dan selalu berjumlah ganjil serta memiliki kelengkapan lain sebagai penyertanya yaitu, Warangka (Sarung), dan bagian Pegangan Keris atau Ukiran.

Beberapa media dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi mengenai keris seperti, media cetak dan media elektronik. Diantara dari contoh media cetak dan elektronik adalah buku, koran, internet dan televisi tapi masih sangat jarang yang membahas tentang keris. Dari sulitnya mendapatkan informasi mengenai keris perlu dibuat sebuah aplikasi yang mampu menambah penyampaian informasi tersebut.

Sebagai usaha untuk menjaga kelestarian pusaka peninggalan leluhur maka perlu untuk membuat suatu aplikasi yang dapat memberikan penjelasan mengenai keris. Aplikasi ini dapat digunakan oleh masyarakat umum, wisatawan dan kalangan penggemar keris sebagai media penyebar informasi. Dengan tujuan agar

peninggalan pusaka oleh leluhur ini tidak hilang karena banyaknya senjata-senjata *modern* pada jaman sekarang.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membuat suatu media pengenalan pusaka keris.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tidak melebar dan lebih terfokus maka dibutuhkan pembatasan masalah yang diteliti. Batasan masalah sebagai berikut :

1. Jumlah Keris yang ditampilkan untuk masing-masing tangguh sebanyak 2 buah.
2. Tidak membahas keris yang berasal dari tangguh selain Majapahit, Mataram, Surakarta, Pajajaran dan Tuban.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk membangun sebuah Aplikasi Pengenalan Pusaka Keris Berbasis Multimedia sebagai usaha untuk menjaga kelestarian peninggalan budaya bangsa.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi yang dapat digunakan sebagai penyebar informasi mengenai pusaka keris.
2. Membangun aplikasi yang dapat membantu kelestarian budaya.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengumpulan data dan pengembangan sistem.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan secara langsung untuk memperoleh data yang digunakan pada sistem. Pada metode observasi aplikasi ini, dilakukan dengan cara mendapatkan informasi dari museum sonobudoyo Yogyakarta untuk mengambil data dan gambar.

2. Studi Pustaka / Dokumen

Studi pustaka adalah pengumpulan data dari sumber tertulis berupa buku referensi dan literature yang terdapat di internet. Dalam studi pustaka aplikasi ini dilakukan dengan cara mendapatkan informasi mengenai keris baik dari buku acuan, dokumen, dan literature di internet.

1.6.2 Metode Pembuatan Sistem

Metode pembuatan sistem meliputi :

1. Analisis kebutuhan

Tahap analisis ini adalah dengan menganalisis kebutuhan *input-proses-output*.

2. Perancangan sistem

Tahap ini mendefinisikan kebutuhan yang ada serta menggambarkan bagaimana sistem dibangun dalam bentuk perancangan HIPO.

3. Implementasi sistem

Tahap ini adalah penerapan rancangan ke dalam *script*, yaitu dengan 3D Studio Max 8.

4. Pengujian sistem

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana jalannya sistem dan untuk mengetahui kelemahan yang ada pada sistem ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir ini, sistematika penulisan dibagi menjadi 5 bab yang disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pembahasan masalah umum yang meliputi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan tentang pembahasan mengenai teori yang digunakan sebagai acuan didalam pembahasan masalah, Multimedia dan Pengertian sistem yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Pengenalan Pusaka Keris Berbasis Multimedia.

BAB III METODOLOGI

Berisikan langkah-langkah penyelesaian masalah selama melakukan penelitian. Baik berupa analisis pengumpulan data, hasil analisis, analisis kebutuhan sistem, perancangan perangkat lunak, dan implementasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memuat uraian hasil penelitian dan pembahasan dari setiap aktifitas dan bagian-bagian yang dilakukan dalam pembuatan sistem. Baik berupa hasil sistem, pengujian sistem, analisis kinerja sistem dan kelebihan serta kekurangan program.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Berisikan hasil kesimpulan dari pembangunan Aplikasi Pengenalan Pusaka Keris Berbasis Multimedia serta saran-saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.