

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

iOS merupakan Operating System (OS) yang digunakan untuk iPhone. *iOS* memiliki konsep dasar antarmuka untuk manipulasi secara langsung menggunakan *Multi-Touch Gesture*, elemen antarmuka yang digunakan terdapat *slider*, *switcher*, dan *buttons*. Interaksi yang disediakan pada *iOS* adalah *Gesture* seperti *tap*, *swipe*, *pinch*, *reverse pinch*, dan *accelerometers* yang digunakan oleh beberapa aplikasi untuk memberikan respon apabila terjadi perubahan pada posisi iPhone. *iOS* memberikan kemudahan bagi orang yang ingin membuat aplikasinya, sehingga banyak orang berlomba-lomba untuk membuat aplikasi untuk iPhone.

Namun seiring pesatnya perkembangan teknologi semakin banyak pula orang yang mulai melupakan budaya tradisional karena dianggap kuno dan tidak praktis. Sekarang ini, banyak generasi muda di Indonesia yang merasa asing mendengar kata “Karawitan”, dan yang menjadi faktor utama penyebab hal ini adalah karena terjadinya interaksi budaya, antara budaya asing yang masuk ke Indonesia tanpa adanya penyaringan, dan sikap mereka yang cenderung tidak peduli terhadap budaya sendiri sedangkan, warga negara asing lebih tertarik untuk mempelajari budaya Jawa khususnya Karawitan. Dengan bermain karawitan, tidak hanya pengetahuan tentang dunia musik saja yang akan didapatkan, tetapi juga rasa kekeluargaan yang sebenarnya merupakan inti dari bermain karawitan, dan melalui karawitan juga seseorang dapat menghilangkan sikap brutal, menambah kreatifitas, dan memupuk prinsip-prinsip kerjasama. Sudah saatnya karawitan dilirik oleh para generasi muda, karena merekalah penerus bangsa dan wajib untuk mengetahui dan melestarikan kebudayaan sendiri (Farabi Ferdiansyah, 2010a).

Aplikasi ensiklopedi karawitan gamelan jawa (ogja) ini sendiri merupakan sarana untuk memperkenalkan dan mempromosikan kebudayaan jogja kepada masyarakat umum yang dikemas didalam *iOS4*. Aplikasi ini juga diharapkan mampu

menanamkan rasa cinta budaya bangsa sendiri terutama pada generasi muda yang mulai melupakan kebudayaan bangsa sendiri akibat terpengaruh budaya luar. Penekanan ensiklopedi karawitan gamelan ini terletak pada informasi yang akan dimuat yang menarik dan kental dengan nuansa jawa.

Adapun nantinya di dalam tugas akhir ini akan membuat sebuah penjelasan dari karawitan gamelan jawa yang menarik dengan menggunakan bahasa Inggris dan bahasa Indonesia agar pengguna atau *user* tertarik untuk membaca dan memahami makna dari aplikasi yang dibuat.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun sebuah aplikasi Ensiklopedi Karawitan Gamelan Jawa dengan menggunakan *iOS4* agar pengguna atau *user* tertarik untuk membaca dan memahami makna dari karawitan tersebut.

1.3 Review Literatur

Menurut Anindya (2009) menjelaskan Ensiklopedi Fenomena Kehidupan Sehari-hari Berbasis Multimedia yang meliputi penyebab gatal karena gigitan nyamuk, bagaimana bermimpi ketika sedang tidur, alasan mengapa manusia memiliki dua mata tetapi hanya melihat segala benda hanya satu, alasan mengapa burung yang bertengger di kabel tiang listrik bertegangan tinggi tidak tersengat listrik, alasan mengapa hujan jatuh dalam bentuk tetesan-tetesan bukan mengucur. Dan tujuan dari aplikasi Ensiklopedi Fenomena Kehidupan Sehari-hari Berbasis Multimedia adalah merancang sebuah aplikasi berbasis multimedia yang dapat berguna untuk menunjang sistem belajar para siswa tentang ensiklopedia. Sedangkan dalam aplikasi Ensiklopedi Karawitan Gamelan Jawa Berbasis *iOS4* yang menjelaskan tentang sejarah dari gamelan, sejarah karawitan, bagian-bagian dari gamelan dan instrumen yang ada pada gamelan yang bertujuan memperkenalkan kebudayaan Jawa khususnya Karawitan melalui *iOS4* kepada masyarakat luas.

Menurut Aryadinata (2011) yang membuat aplikasi Rancang Bangun Aplikasi Biometrik Berbasis iPhone menjelaskan bagaimana cara untuk memberikan

kemudahan kepada pengguna agar dapat dengan mudah mengetahui tingkat fisik, emosi, dan intelektual pada saat diperlukan yang dikemas dalam aplikasi iPhone. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman Objective-C yang berorientasi objek yang ditambahkan *Smalltalk* dengan bahasa pemrograman C yang dikembangkan oleh Apple untuk *implementasi* pada Mac OS dan *iOS*. Dan *Cocoa touch* sebagai *Framework* yang digunakan untuk menjalankan aplikasi *iOS* yang lebih difokuskan pada antarmuka berbasis sentuh dan optimasi sistem yang digunakan berdasar dari fungsi Mac OS X Cocoa API yang dituliskan dengan menggunakan bahasa Objective-C.

Aplikasi yang sudah ada sebelumnya seperti yaitu, Desain Virtual Gamelan Jawa Sebagai Media Pembelajaran yang berbasis multimedia yang menjelaskan bahwa dengan pembelajaran gamelan multimedia siswa dapat berlatih gamelan sendiri dengan memilih alat yang diinginkan untuk mengiringi tembang dan alat yang lainnya dimainkan oleh komputer. Dan multimedia gamelan ini diharapkan dapat dimainkan oleh banyak orang secara *online* menembus batas ruang dan tempat menurut Pramudi (2010).

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi ini disajikan dalam dua bahasa, yaitu bahasa Inggris sebagai default bahasa dan bahasa Indonesia sebagai pilihan bahasa.
2. Menjelaskan sejarah gamelan, sejarah karawitan, dan instrumen gamelan.
3. Menampilkan instrumen gamelan seperti : kendhang, saron demung, saron penerus, gong, bonang barung, bonang penerus, slenthem, kenong, kempul, gender.
4. Ditampilkan dalam resolusi 320x480 pixel.
5. Aplikasi ini hanya untuk *iOS4*.
6. Tampilan aplikasi hanya dapat dilihat secara *portrait*.

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini tentu tidak terlepas dari tujuan penelitian. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Membangun aplikasi Ensiklopedi Karawitan Gamelan Jawa berbasis *iOS4*.
2. Memperkenalkan Karawitan Jawa kepada masyarakat luas khususnya bagi pengguna iPhone.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

1. Orang dapat mengetahui kebudayaan *Karawitan Gamelan Jawa*.
2. *Karawitan Gamelan Jawa* dapat dikenal oleh masyarakat umum.

1.7 Metodologi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa aturan perancangan dan tahapan yang berurutan.

1.7.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Studi literatur, yaitu mempelajari materi dengan mencari referensi dari berbagai buku, artikel, tulisan-tulisan pada situs internet, maupun media informasi lainnya.
2. Observasi, merupakan pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lokasi penelitian untuk mendapatkan informasi mengenai karawitan yang akan dibuat di dalam aplikasi ini.
3. Wawancara, adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara menanyakan kepada seorang narasumber.

1.7.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi yang digunakan untuk membuat psikotes ini adalah :

1. Analisis Kebutuhan

Mengumpulkan berbagai data dan materi tentang karawitan gamelan jawa.

2. Perancangan

Merancang dan membuat Diagram HIPO (*Hierarchy Plus Input Process Output*) sebagai media perancangan sistem. Membuat rancangan tampilan antarmuka (*interface*).

3. Implementasi

Setelah rancangan dibuat maka data dimasukkan ke dalam aplikasi. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting untuk melihat proses tercapainya tujuan sehingga dapat diketahui hasil dari pembuatan sebuah aplikasi.

4. Pengujian

Tahapan akhir dalam pembuatan aplikasi ini adalah tahapan pengujian. Pengujian ini bisa dilakukan dengan mengujikannya ke beberapa *user*.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami laporan, sistematika penulisan laporan tugas akhir ini akan dibagi menjadi 5 bab, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan secara singkat tentang karawitan gamelan jawa, menjelaskan secara singkat tentang aplikasi yang dibuat dalam bahasa Inggris yang kemudian akan dimasukkan kedalam aplikasi yang dibuat, mengetahui elemen-

elemen apa saja yang ada di dalam aplikasi ini, serta menjelaskan secara singkat tentang apa saja komponen multimedia yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB III METODOLOGI

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai metode yang dipakai untuk membuat aplikasi ini. Menjelaskan tentang pembuatan rancangan aplikasi ensiklopedi karawitan gamelan jawa. Pada bagian implementasi perangkat lunak membahas mengenai batasan implementasi aplikasi yang akan dibangun serta membuat konsep antar muka (*interface*) yang akan dibangun untuk pembuatan aplikasi ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan memuat uraian tentang hasil dan pembahasan aplikasi. Yang bertujuan untuk pengujian terhadap aplikasi apakah sudah berjalan atau belum. Selain itu di dalam bab ini juga akan membahas tentang kelebihan dan kekurangan dalam aplikasi yang dibuat serta solusi yang harus diberikan terhadap kekurangan aplikasi tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian kesimpulan akan memuat simpulan-simpulan yang merupakan rangkuman dari analisis kinerja aplikasi yang sudah dikerjakan sebelumnya. Sedangkan untuk saran berisi mengenai saran-saran yang perlu diperhatikan berdasar keterbatasan yang ditemukan dan pendapat-pendapat yang dibuat selama pengembangan perangkat lunak. Guna mendapatkan hasil yang baik untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.