

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Daerah Istimewa Yogyakarta sangat kental akan seni dan kebudayaannya sehingga diperlukannya pelestarian budaya yang selama ini dimiliki oleh masyarakat. Melestarikan suatu kebudayaan merupakan sesuatu hal yang sangat penting untuk dilakukan oleh para generasi muda saat ini. Hal ini dilakukan untuk menjaga nilai-nilai budaya yang diwariskan secara turun menurun agar tidak hilang ditelan oleh perkembangan jaman.

Saat ini software berkembang sangat pesat. Dunia pendidikan juga telah memanfaatkan software untuk membuat metode aplikasi pembelajaran interaktif, salah satu perkembangan teknologi aplikasi pembelajaran yaitu pada *mobile device*. Melihat berbagai macam sistem operasi *mobile* pada saat ini yaitu, sistem operasi Android merupakan sistem operasi *mobile* yang paling banyak digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia terutama di Indonesia.

Dari latar belakang di atas maka akan dibuat "*Aplikasi pengenalan & pembelajaran seni kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta berbasis android*" untuk mengimbangi kemajuan

teknologi dan kehidupan masyarakat jaman sekarang akan pentingnya melestarikan seni dan kebudayaan tersebut.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana agar aplikasi dapat memberikan informasi tentang materi Kesenian dan Kebudayaan di Yogyakarta yang mudah diterima oleh pengguna?
- b. Bagaimana aplikasi dapat membantu pengguna dalam menguji pemahaman dengan memberikan kuis sebagai pembelajaran terhadap materi yang diberikan?

### **1.3 Ruang Lingkup**

Batasan – batasan pada aplikasi ini adalah :

- a. Aplikasi ini hanya sebatas dijalankan pada *platform* android. User dapat menggunakan aplikasi tersebut minimal menggunakan sistem operasi android *Gingerbird*.
- b. User juga dapat menjalankan melalui komputer dengan menggunakan emulator android AVD maupun *Blue Stack*.
- c. Aplikasi terdiri dari materi, latihan, dan test.
- d. Materi yang akan diberikan berupa seni tari, wayang, batik, alat musik tradisional Yogyakarta serta materi tentang budaya Yogyakarta.

- e. Keluaran aplikasi berupa teks, gambar, suara serta nilai hasil mengerjakan test.
- f. Adminstrator dapat melakukan input data, update data, hapus data, dan melihat data.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan pembuatan aplikasi ini untuk memberikan pengetahuan tentang Kesenian dan Kebudayaan di Daerah Istimewa Yogyakarta yang menarik dan mudah dipahami serta membantu pengguna dalam menguji tingkat pemahaman materi yang diberikan dengan menjawab pertanyaan yang disediakan.