

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negeri dengan seribu satu budaya, dengan jumlah pulau 13.466 (didasarkan hasil survey dari tahun 2007 hingga 2010 oleh Tim Nasional Pembakuan Nama Rupabumi), menjadikan Indonesia dengan negara kepulauan terbesar di dunia, dengan begitu banyak pula keanekaragaman budaya yang dimiliki oleh setiap daerahnya mulai dari keragaman bahasa, suku, adat istiadat, dan keanekaragaman lainnya, dan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia adalah tarian dan rumah adat dari berbagai wilayah di Indonesia. Indonesia memiliki lima pulau besar dan pulau-pulau kecil yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Wilayah Indonesia terbagi menjadi 34 propinsi dengan berbagai macam tarian daerah dan rumah adat yang berbeda, keanekaragaman tarian dan rumah adat yang dimiliki Indonesia seharusnya menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan baik dalam negeri maupun mancanegara, untuk melihat dan menikmati warisan budaya Indonesia. Tetapi pada kenyataannya kekayaan budaya khususnya tarian dan rumah adat, belum mampu menarik minat wisatawan melihat dan menikmati warisan budaya Indonesia, bahkan masyarakat Indonesia sendiri banyak yang tidak mengetahui kekayaan budaya Indonesia ini. Kurangnya informasi yang diberikan menjadi salah satu alasan mengapa banyak kebudayaan Indonesia yang tidak diketahui baik oleh masyarakat Indonesia sendiri maupun oleh dunia luar.

Menyadari kekurangan itu, maka pada tugas akhir ini dirancang dan diimplementasikan aplikasi berbasis *web* yang membantu memberikan informasi lengkap mengenai kebudayaan Indonesia khususnya tarian dan rumah adat, diharapkan cara ini dapat membantu memberikan informasi yang lengkap mengenai tarian dan rumah adat Indonesia, baik untuk masyarakat Indonesia sendiri maupun wisatawan asing yang ingin berkunjung dan menikmati kebudayaan yang ada di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dibuat rumusan masalah yang akan dibahas dalam pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi kebudayaan Indonesia khususnya tarian dan rumah adat yang ada di Indonesia ?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menampilkan foto-foto dan video mengenai tarian dan rumah adat yang ada di Indonesia ?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang menjadi pusat informasi tarian dan rumah adat yang ada di Indonesia ?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi kebudayaan Indonesia khususnya tarian dan rumah adat.
2. Membuat aplikasi yang dapat menampilkan foto-foto dan video mengenai tarian dan rumah adat yang ada di Indonesia.
3. Membuat aplikasi yang dapat menjadi pusat informasi tarian dan rumah adat yang ada di Indonesia.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah :

1. Aplikasi ini hanya menampilkan informasi kebudayaan berupa tarian dan rumah adat yang ada di Indonesia.
2. Aplikasi ini hanya menggunakan satu bahasa yaitu bahasa Indonesia.
3. Ukuran lebar maksimal dari tampilan aplikasi adalah 1000 pixel.
4. Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi berbasis *web* dan dibuat menggunakan *FrameworkCodeIgniter* versi 1.7.2, PHP dengan versi 5.3.8 dan MySQL versi 5.3.8 sebagai *database*.

1.5 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

Bab 1 Pendahuluan

Bab satu mendeskripsikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data dan sistematika penyajian.

Bab 2 Dasar Teori

Pada bab dua mendeskripsikan tentang dasar-dasar teori yang mendukung dalam pembuatan aplikasi “Portal Informasi Tarian dan Rumah Adat Nusantara Berbasis *CodeIgniter*”

Bab 3 Analisis dan Pemodelan

Bab tiga membahas tentang analisis dan rancangan sistem yang meliputi proses bisnis, perancangan basis data, perancangan sistem dan perancangan antarmuka yang ada pada Pembuatan Aplikasi “Portal Informasi Tarian dan Rumah Adat Nusantara Berbasis *CodeIgniter*”. Aplikasi ini dirancang menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) yang digambarkan menggunakan *Use Case*, *Class diagram*, *Activity diagram* dan *Entity Relationship diagram* untuk perancangan *database*.

Bab 4 Implementasi

Pada bab ini membahas mengenai implementasi dari aplikasi “Portal Informasi Tarian dan Rumah Adat Nusantara Berbasis *CodeIgniter*” sesuai dengan hasil perancangan yang akan

diimplementasikan kedalam sistem berupa implementasi basisdata dan tampilan sistem berbasis *web* yang menjelaskan setiap menu dan fungsi yang ada di dalam bab perancangan yang telah dibuat.

Bab 5 Pengujian

Pada bab ini berisi hasil pengujian aplikasi, pengujian sistem ini dilakukan untuk memastikan apakah sistem telah berjalan sesuai dengan apa yang dirancang sebelumnya. Pengujian ini bertujuan untuk menjalankan fungsionalitas dari sistem yang telah dibuat. sehingga aplikasi yang dibuat layak untuk digunakan

Bab 6 Simpulan dan saran

Bab ini mencakup simpulan yang diambil dari seluruh proses selama melakukan penyusunan laporan tugas akhir ini dan saran untuk pengajuan perbaikan dan pengembangan sistem yang diberikan sebagai bahan pertimbangan di waktu mendatang.



