

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Batik adalah seni gambar diatas kain untuk pakaian yang dibuat dengan teknik *resist* menggunakan material lilin. Kata batik berasal dari bahasa Jawa yang berarti menulis. Teknik membatik telah dikenal sejak ribuan tahun yang silam. Tidak ada keterangan sejarah yang cukup jelas tentang asal usul batik. Ada yang menduga teknik ini berasal dari bangsa Sumeria, kemudian dikembangkan di Jawa setelah dibawa oleh para pedagang India. *Batick, batic, bathik, battik, batique* dan *batek* serta *batix* adalah sebutan lain kain batik. Saat ini batik bisa ditemukan di banyak negara seperti Indonesia, Malaysia, Thailand, India, Sri Lanka dan Iran. Selain di Asia, batik juga sangat populer di beberapa negara di benua Afrika. Walaupun demikian, batik yang sangat terkenal di dunia adalah batik yang berasal dari Indonesia.

Setiap daerah di Indonesia mempunyai corak batik yang berbeda-beda dikarenakan pengaruh budaya masyarakat setempat. Corak batik daerah Jawa Tengah seperti Solo, Yogyakarta dan Pekalongan lebih banyak bermotif flora dengan alur yang rapat dengan warna-warna gelap seperti hitam ataupun coklat tua, berbeda dengan corak batik daerah Madura terutama Sumenep yang mengkombinasikan antara flora dan fauna dengan dominasi warna merah.

Masyarakat pada saat ini belum mengetahui betul tentang batik yang ada di Indonesia. Batik merupakan warisan leluhur Indonesia yang telah diakui oleh *UNESCO*, namun banyak keterbatasan dalam pengenalan batik yang ada di daerah Indonesia. Pengenalan terhadap motif batik pada saat ini hanya dapat dilihat dengan datang ke museum atau dengan menyelenggarakan galeri batik. Galeri batik dapat berfungsi sebagai tempat pameran atau dapat berfungsi untuk tempat memperdagangkan batik. Namun ada keterbatasan dalam penyelenggaraan galeri batik yaitu memerlukan ketersediaan tempat serta harus mendatangkan kain batik yang seringkali sudah berumur sehingga rentan terhadap kerusakan.

Perkembangan *system* informasi berbasis android pada saat ini begitu pesat maka dari itu penulis ingin memanfaatkan system informasi android untuk membuat aplikasi pengenalan batik berbasis android. Dalam *playstore* sendiri sudah ada aplikasi pengenalan batik akan tetapi dalam aplikasi tersebut hanya memperkenalkan 3 motif batik saja.

Oleh karena itu penulis mencoba untuk membuat sebuah aplikasi pengenalan batik yang lebih lengkap sebagai sarana pengenalan batik yang ada di Indonesia, agar masyarakat lebih mudah dalam mengetahui tentang informasi batik yang ada di Indonesia. Aplikasi ini berisi informasi tentang sejarah batik, batik yang ada di Indonesia, jenis batik menurut teknik pembuatannya, cara merawat batik, batik yang bagus dan yang biasa. Aplikasi ini dapat membantu pengguna mengenal budaya batik yang ada di Indonesia tanpa harus melakukan browsing di internet dan lainnya.

## 1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana membuat aplikasi pengenalan batik yang dapat membantu mencari informasi tentang batik berbasis *mobile* android?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian ini maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Aplikasi yang dibuat merupakan media pengenalan batik yang ada di Indonesia.
- 2) Aplikasi yang dibuat berisi informasi tentang batik dari setiap daerahnya menggunakan *software* pendukung *Eclipse* yang berbasis android *mobile*.
- 3) Pada aplikasi ini terbatas pada video, gambar dan deskripsi dari batik tersebut.
- 4) Pada aplikasi ini memberikan informasi tentang batik dari 20 kota di Indonesia.
- 5) Proses pembuatan aplikasi menggunakan alat bantu berupa *handphone* dengan layar 3,5-5 inchi sebagai acuan resolusi layar pada aplikasi.
- 6) Isi dari aplikasi pengenalan batik di indonesia yaitu :
  - a. Sejarah batik indonesia
  - b. Ragam Batik yang ada indonesia
  - c. Jenis batik menurut teknik pembuatan
  - d. Cara merawat batik
  - e. Pencarian

f. Tentang

g. Keluar

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi pengenalan batik yang dapat membantu mencari informasi tentang batik berbasis *mobile* android.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pengguna

Aplikasi ini dapat dijadikan media informasi pengenalan budaya batik yang ada di Indonesia dan dapat membantu pengguna untuk lebih mengetahui sejarah batik Indonesia, ragam batik, teknik pembuatan batik, cara merawat batik.

2. Bagi peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mempelajari hal baru selain yang didapat diperkuliahan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Laporan tugas akhir ini berisi lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini penulis mengemukakan metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan implementasi.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.