

TUGAS AKHIR

APLIKASI PETA BUDAYA INDONESIA

**Tugas Akhir ini Disusun Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu Fakultas Teknik Jurusan Teknik Elektro
Universitas Muhammadiyah Surakarta**



Oleh :

Riwanto

D 400 050 069

**FAKULTAS TEKNIK JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sektor telekomunikasi atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mengalami pertumbuhan yang sangat pesat baik dari sisi teknologi, struktur industri, nilai bisnis dan ekonomi, maupun dampaknya bagi kehidupan sosial.

Indonesia adalah negara berpenduduk terbesar nomor empat di dunia yang mempunyai wilayah 5150 km sepanjang garis katulistiwa dengan belasan ribu pulau-pulaunya serta keanekaragaman budaya di dalamnya, memiliki tantangan tersendiri dalam upaya pembangunan infrastruktur, termasuk disini adalah sektor sosial-ekonomi, pertahanan dan keamanan.

Keanekaragaman budaya di Indonesia mempunyai nilai-nilai artistik dan keunikan tersendiri, sehingga menarik minat turis domestik maupun mancanegara untuk datang meneliti nilai-nilai tersebut. Hal itu sangat membantu perekonomian daerah dan menghasilkan devisa negara. Oleh sebab itu, kebudayaan di Indonesia harus di jaga dan dilestarikan supaya nilai-nilai tersebut tidak luntur dan hilang ditelan perkembangan zaman yang semakin maju. Permasalahan yang sering terjadi adalah ketidaktahuan masyarakat Indonesia itu sendiri akan keanekaragaman budaya di Indonesia. Hasilnya, bagaimana bisa menjaga dan melestarikan budaya Indonesia apabila warganya sendiri tidak mengetahui kebudayaan – kebudayaan yang ada di Indonesia. Tidak terbayangkan

bagaimana Indonesia kedepan seandainya generasi muda sekarang ini buta akan nilai-nilai yang terkandung dalam kebudayaan Indonesia.

Tidak dipungkiri lagi, pengetahuan generasi muda saat ini mengenai kebudayaan di Indonesia sangat kurang, karena banyak disebabkan oleh sistem informasi tentang kebudayaan di Indonesia kurang menarik lagi. Oleh sebab itu, perlu adanya sentuhan teknologi untuk penyampaianya.

Melihat latar belakang di atas, maka penulis memutuskan untuk merancang dan mengaplikasikan peta Indonesia menjadi lebih menarik lagi, dan dengan menggunakan *software Macromedia Flash 8* penulis mengangkat judul **“APLIKASI PETA BUDAYA INDONESIA”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pengetahuan akan kebudayaan di Indonesia sangat penting untuk dipelajari. Penyusunan Tugas Akhir ini menitikberatkan pada permasalahan “Bagaimana mengenalkan kebudayaan asli Indonesia dengan lebih mudah dan menarik”. Sehingga dengan poin di atas dapat dijelaskan beberapa perumusan masalah, antara lain :

1. Merancang suatu aplikasi komputer yang menampilkan kebudayaan dan pengetahuan tentang kebudayaan di setiap provinsi, yang dikemas ke dalam peta Indonesia.
2. Aplikasi Peta Budaya Indonesia ini dirancang sederhana dan semenarik mungkin oleh penulis, sehingga mudah dipahami dan tidak

menimbulkan rasa bosan saat menjalankannya, serta dapat dinikmati semua kalangan.

3. Berbeda dengan buku-buku kebudayaan yang kadang hanya diambil garis besarnya saja, atau kadang terlalu tebal dan merinci, aplikasi ini langsung tertuju pada inti yang dicari pengguna.

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan dan perancangan Aplikasi Peta Budaya Indonesia ini antara lain :

1. Mempermudah penyampaian informasi kepada masyarakat secara umum, dan generasi muda khususnya, tentang berbagai macam kebudayaan di Indonesia. Diantaranya tentang rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, senjata tradisional, tarian tradisional, suku adat, dan obyek wisata sebagai tambahan.
2. Membantu pengajar mengajarkan kepada siswa atau mahasiswanya tentang keanekaragaman budaya Indonesia.
3. Mengenalkan kepada masyarakat secara umum dan generasi muda khususnya, tentang teknologi informasi.

1.4 Batasan Masalah

Tugas Akhir ini diperlukan batasan masalah untuk lebih menitik beratkan pembahasan pada parameter yang terkait dengan pengkajian masalah ini, permasalahan akan difokuskan pada :

1. Aplikasi yang akan dibuat berisi kebudayaan di Indonesia menggunakan *software* utama *Macromedia Flash 8*. *Software-software* pendukung pembuatan program ini meliputi *Adobe Photoshop CS3*, *Cool Edit Pro 2.0*, *Total Video Converter 3.10*, dan *Windows Movie Maker*.
2. Isi dari Aplikasi Peta Budaya Indonesia dengan *Macromedia Flash* ini terdiri dari :
 - a. Pembukaan dengan menampilkan *movie clip* Bendera Indonesia yang berkibar diiringi nada dari lagu *Berkibarlah Benderaku*, dibagian ini akan muncul pilihan apakah masuk aplikasi atau keluar.
 - b. Menampilkan gambar peta Indonesia, yang terbagi dalam 33 provinsi dan diiringi nada dari lagu *Indonesia Pusaka*.
 - c. Setiap provinsi menampilkan gambar dan keterangan tentang rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, senjata tradisional, tarian tradisional, suku adat, dan obyek wisata sebagai tambahan. Setiap provinsi juga akan diputar secara otomatis nada dari lagu daerah masing-masing provinsi.
3. Keterangan - keterangan yang ada di dalam aplikasi diambil dari *browsing internet* dan buku-buku. Aplikasi juga dilengkapi *audio* dan *video* dari tari tradisional setiap provinsi.

Pembatasan masalah tersebut diharapkan tidak sampai menyimpang dari topik yang terdapat dalam naskah tugas akhir ini. Penambahan wawasan dalam naskah merupakan bentuk pengembangan isi dari Aplikasi Peta Budaya Indonesia

berbasis *macromedia flash*, karena penulis mendapat referensi atau bahan tambahan untuk melengkapi isi program tersebut.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari perancangan ini antara lain :

1. Memudahkan pencarian tentang kebudayaan di Indonesia.
2. Memberikan pengetahuan dan gambaran secara umum tentang keanekaragaman budaya di Indonesia.
3. Perancangan ini diharapkan membuka mata masyarakat dan menimbulkan keinginan untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan di Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyajian laporan tugas akhir ini, menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I menerangkan latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisi tentang telaah pustaka yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi ini dan landasan teori yang menjadi acuan dan petunjuk dalam pembuatan aplikasi ini. Landasan teori

membahas tentang kebudayaan Indonesia, multimedia dan *software-software* multimedia yang digunakan dalam pembuatan program

BAB III : METODE PENELITIAN

Membahas proses kerja dan perancangan program, disertai penjelasan proses langkah penelitian dan pengambilan data untuk perancangan program tersebut.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menyajikan hasil pengujian dari perancangan peta budaya Indonesia di Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, dan SMA N 2 SUKOHARJO sebagai tempat pengujian, disertai pembahasannya.

BAB V : PENUTUP

Memuat kesimpulan dan saran-saran serta kemungkinan pengembangan.