

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah suatu negara yang kaya akan kebudayaannya. Kebudayaan menurut (KBBI, 2020) merupakan suatu bentuk kegiatan yang dan penciptaan batin yang dibuat oleh manusia. yang menghasilkan sebuah kepercayaan ,kesenian serta sebuah budaya yang berupa adat istiadat. Banyaknya jenis budaya di Indonesia menjadikan bangsa ini memiliki anekaragam kebudayaan. Menurut (Studocu) Pakaian adat, Pakaian Rakyat, Busana Daerah, Busana Nasional atau Pakaian Tradisional adalah kostum atau pakaian yang terbentuk karena adat istiadat yang bercampur dengan budaya yang menghasilkan sejarah dan menjadikan sebuah identitas bagi daerah tersebut. Sehingga menjadi cirikhas dari setiap daerah. Dan manfaat dari pakaian adat sebagai makna simbol adat bagi setiap suku yang mendiami wilayah tersebut. Pakaian adat juga dapat menunjukkan status sosial , kelompok, serta suku. Penggunaan pakaian adat akan digunakan pada upacara adat ,pernikahan, festival budaya.

Seiring dengan perkembangan zaman yang pesat serta adanya arus globalisasi masuknya kultur budaya luar kedalam negeri menjadikan budaya K-Pop sebagai pusat budaya baru sehingga para generasi muda lebih memilih mengikuti budaya tersebut. K-Pop adalah budaya yang paling banyak diminati dan mendapat perhatian dari para generasi muda. Dengan masuknya budaya tersebut menjadikan para generasi muda kurang peduli pada budaya adat sendiri. Sehingga timbul sifat Egoisme yang membandingkan antara budaya sendiri dengan budaya luar oleh sebab itu dari sudut pandang generasi muda mengira bahwa budaya luar lebih maju dibanding budaya sendiri .Penjelasan Globalisasi menurut (Edutorial, n.d.) globalisasi adalah sebuah proses masuknya sebuah hal baru atau kegiatan trending yang ada didunia yang masuk ke dalam suatu negara yang menjadikan negara tersebut ikut dalam tren tersebut.

Ada beberapa cara untuk melestarikan budaya Menurut (Widjaja, 1986). Melestarikan budaya adalah salah satu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk

menjaga pelestarian budaya secara terarah guna untuk mewujudkan kebudayaan menjadi tetap dan abadi. Dan cara melestarikan budaya tersebut ada dua cara yaitu dengan mendukung kelestarian budaya dan ikut menjaga budaya tersebut. khususnya masyarakat lokal dan para generasi muda dengan *Culture Experience* dan *Culture Knowledge* apa itu culture experience adalah pelestarian budaya dengan cara ikut secara langsung dalam kegiatan tersebut dengan warga lokal seperti ikut belajar dan berlatih dalam menguasai tarian tersebut dan ikut pentas dalam setiap kegiatan dan aktifitas yang berkaitan dengan budaya. Culture knowledge adalah pelestarian kebudayaan dengan cara mencari suatu informasi mengenai kebudayaan tersebut lalu dibentuk menjadi pusat informasi mengenai kebudayaan dan difungsionalisasi ke dalam berbagai jenis bentuk. Tujuannya dibuat pusat informasi adalah sebagai edukasi bagi kepentingan pengembang kebudayaan. sehingga menjadikan sebuah terobosan baru memperkenalkan pariwisata daerah. Lalu dari penjelasan diatas mengenai culture knowledge tersebut penulis mendapatkan ide pembuatan aplikasi yang berisi informasi pakaian adat diindonesia yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. Selanjutnya penulis mempunyai gambaran sistem yang akan dikembangkan dengan melihat penelitian dan studi kasus yang sama. Dari hasil penelitian dan studi kasus tersebut telah didapat bahwa metode prototype sangat cocok digunakan dalam mengembangkan aplikasi.

Lalu berdasarkan permasalahan diatas pengembang mengajukan “Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Pakaian adat menggunakan Metode Prototype” Prototype adalah salah satu jenis metode SDLC yang digunakan dalam pengembangan aplikasi. Pengembang menggunakan metode prototype agar bisa mendapatkan gambaran aplikasi yang akan dibangun. Pada penelitian sebelumnya oleh (Melda Lestari, 2021). membahas tentang metode yang dipakai adalah metode prototype dimana konsep dari metode ini adalah membangun sistem 8 secara cepat dengan tenggang waktu yang cepat sesuai kesepakatan dengan klien klien bertugas sebagai evaluator. Dalam pendekatan prototipe, iterasi dari proses pengembangan terjadi. Hasil evaluasi akan sama dengan iterasi sebelumnya. Dalam satu pendekatan, diperlukan timeline atau jadwal pengembangan sistem. Sehingga komunikasi yang terjadi antara pengembang dan evaluator sistem oleh client bisa berjalan secara lebih teratur dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dicari penyelesaian yaitu sebagai berikut
Bagaimana mengimplementasikan aplikasi pembelajaran pakaian adat menggunakan tahapan SDLC metode *prototyping*.

1.3 Tujuan Penelitian

Pada Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian ini dibuat adalah membantu bapak dan ibu pengajar dalam mempelajari serta memperkenalkan pakaian adat di indonesia dengan sebuah inovasi baru menggunakan aplikasi mobile.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah, ada batasan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi Mobile didesain pada platform Android
2. Penggunaan aplikasi akan ditujukan pada siswa kelas 5 SD dalam belajar mengajar
3. Perilisan aplikasi akan disebarakan dilingkungan sekolah yaitu SDN Negeri 1 Cerme

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan alternatif serta inovasi yang menarik bagi siswa untuk belajar mengenal pakaian adat.
2. Mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran mengenai pakaian adat di Indonesia.

