

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kesatuan yang terdiri atas beragam suku, adat, ras, budaya, kerajinan, dan agama. Keanekaragaman kebudayaan dan adat dari setiap daerah yang ada di Indonesia merupakan kekayaan budaya Indonesia yang harus di lestarikan dan di lindungi. Ulos merupakan jenis kain adat tradisional yang sering digunakan untuk upacara adat pada suku Batak (Umbara, 2015). Kain ini merupakan salah satu syarat utama dalam melaksanakan upacara adat Batak. Kelompok suku Batak ini terbagi menjadi lima (5) kelompok besar yaitu Batak Toba, Pakpak, Mandailing, Simalungun, dan Karo.

Secara umum pewarisan pengetahuan mengenai sesuatu yang telah ada sejak jaman nenek moyang merupakan hal yang mutlak untuk mempertahankan tradisi ataupun kebudayaan. Namun dewasa ini pada masyarakat perkotaan (khususnya bagi masyarakat Batak yang merantau keluar dari daerah asalnya) pewarisan pengetahuan mengenai kain adat ulos dari orang tua kepada anaknya sudah jarang dilakukan bahkan tidak sama sekali. Hal ini menyebabkan kurangnya pengetahuan masyarakat Batak perkotaan (khususnya bagi masyarakat Batak yang merantau keluar dari daerah asalnya) terhadap ulos. Ulos sebagai simbol pengikat kasih sayang oleh masyarakat Batak jaman dahulu kala memang sangat di hormati. Namun seiring dengan perkembangan kebudayaan dan benturan budaya yang terjadi, wawancara yang saya lakukan pada sebagian masyarakat desa Wonosobo, Tanggamus sebagian masyarakat Batak yang ada di

wonosobo, Tanggamus hanya menjadikan ulos sebagai pakaian adat saja tanpa mengenal jauh mengenai ulos tersebut. Namun tidaklah salah apabila masyarakat Batak perkotaan saat ini diberikan informasi dan keterangan akan makna dan fungsi ulos.

Seiring dengan kemajuan jaman dan semakin berkurangnya pengetahuan siswa terhadap pengetahuan tentang budaya. Pada saat ini media pembelajaran hanya melalui media buku sehingga siswa kurang tertarik dengan media pembelajaran seperti ini, sehingga bukan tidak mungkin siswa mendatang sudah melupakan adat. Karena aplikasi merupakan salah satu media yang sekarang ini banyak digemari oleh siswa untuk mengisi waktu luang ataupun sebagai media hiburan, selain sebagai media hiburan aplikasi ini bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dan pengetahuan bagi siswa (Fathurohman, 2014). Berdasarkan uraian di atas, maka akan dibangun sebuah media pengenalan jenis pakaian adat Sumatra Utara “Ulos” yang akan digunakan sebagai sarana media pembelajaran yang menarik dan menghibur dengan judul **“Aplikasi Pengenalan Jenis Pakaian Adat Sumatra Utara “Ulos” Berbasis Android”**. Dengan adanya media pengenalan yang sisipkan konsep game pada media pembelajaran pengenalan jenis pakaian adat Sumatra Utara “Ulos” ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan sebagian masyarakat batak pada masa ini yang hanya menjadikan ulos sebagai sebuah simbol dan identitas saja tanpa mengenal jauh mengenai ulos tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan maka, dapat disimpulkan dalam rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat media interaktif yang dapat berfungsi sebagai media pengenalan jenis pakaian adat batak “ulos” yang dikemas dalam *aplikasi* ?
2. Bagaimana hasil pengujian terhadap factor *Usability* dan *Functionality* kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dari *aplikasi* yang dibuat menggunakan *black-box testing*

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian dimaksudkan agar penelitian yang dilakukan akan terfokus pada pokok bahasan yang ditentukan saja. Adapun batasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Aplikasi* yang dibangun merupakan tipe Edukasi atau untuk pemain tunggal.
2. *Aplikasi* yang di gunakan adalah *platform* Android.
3. Metode pengujian yang digunakan *Black Box*
4. Perangkat lunak yang digunakan adalah *Construct 2*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah *aplikasi* pengenalan pakaian adat batak “ulos” sebagai media hiburan yang dapat memberikan informasi tentang pakaian adat batak “ulos”.

2. Untuk mengetahui hasil pengujian dengan pendekatan user acceptance test menggunakan black-box testing.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian yaitu dapat memberikan suatu hiburan dan informasi mengenai pengetahuan tentang pakaian adat batak “ulos” kepada masyarakat. Sehingga masyarakat atau pengguna smartphone tidak hanya bermain aplikasi, tapi juga mendapatkan informasi tentang pakaian adat Sumatra Utara “ulos” .