**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Di era globalisasi ini, teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi internet sekarang ini lebih banyak berkembang kearah *user friendly*, yang berarti semakin mempermudah pemakai dalam memahami serta menjalankan fungsi internet tersebut. Sarana internet adalah salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyampaian informasi yang dapat pula diakses oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja.

Lampung merupakan salah satu provinsi indonesia yang terletak di pulau sumatera. Dengan ibukota bandarlampung. Lampung memiliki potensi yang sangat beragam.

Lampung juga memiliki kekayaan budaya yang tidak kalah saing dengan bila di bandingkan dengan provinsi lain dipulau sumatera.

Kebudayaan lampung meliputi rumah adat, berbagai tarian tradsional, pakaian adat, juga berbagai khas kuliner.

Salah satu lampung yang bisa di liat kebudayaannya yaitu lampung pesisir, lampung pesisir mempunyai kebudayaan yang beragam yaitu adat istiadat acara pernikahan dimana adatnya mempunyai adat yang begitu kental dengan marganya atau saibatin, juga dengan mahkota pengantinnya yang berbeda dengan suku lampung lainnya.

Khas kuliner nya pun ada yang bernama saruwit dan khemas atau (lauknya serba dibakar). Dan juga aneka ragam tarian tradisionalnya contohnya tari khesekh dan pincak khakot, tarian ini biasa nya di bawakan pada saat ada acara pernikahan dimana tarian ini bertugas untuk mengiringi pengantin atau kedua mempelai sebelum ijab kobul menuju rumah sang pengantin perempuan untuk melanjutkan acara pernikahan, dan juga dengan beragam lagu dengan ciri khas yang sedih. Dengan keterbatasan informasi maka akan dibuatnya aplikasi android agar dapat dilihat dengan media online tentang budaya lampung pesisir. Berdasarkan latar belakang diatas dibuat suatu sistem informasi berbasis android dengan penelitian berjudul :

“***PERANCANGAN INFORMASI KEBUDAYAAN LAMPUNG PESISIR BERBASIS ANDROID***”. Dengan pengambilan judul ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi terhadap budaya lampung pesisir untuk dapat di lihat oleh masyarakat luas.

* 1. **Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, Maka permasalahan yang timbul adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sistem informasi berbasis android pada kebudayaan lampung pesisir ?
2. Bagaimana cara memperluas informasi tentang kebudayaan lampung pesisir?
   1. **Batasan masalah**
3. Ruang lingkup subjek penelitian.

Subjek penelitian ini adalah sistem informasi tentang kebudayaan lampung pesisir berbasis androi

1. Ruang lingkup objek penelitian.

Objek penelitian ini adalah pada lampung pesisi*r*

1. Ruang lingkup waktu penelitian.

Penelitian dilakukan pada tahun 2021

1. Ruang lingkup ilmu.

Penelitian ini menggunakan metode waterfall, flowchart, sistem basis data, bahasa pemrograman, analisa data, perancangan sistem, pengujian sistem, implementasi sistem.

Untuk membangun sebuah sistem yang akan menjadi sebuah aplikasi sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

**1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

* + 1. **Tujuan**

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut ;

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan SISTEM INFORMASI (S1) pada program studi SISTEM INFORMASI pada STMIK Pringsewu.
2. Membuat *sistem informasi berbasis android pada kebudayaan lampung pesisir* yang mampu dapat memberikan informasi tentang budaya lampung dilihat dan dapat diakses oleh masyarakat secara luas tanpa dibatasi ruang dan waktu.
   * 1. **Manfaat**

Penulis mengharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Implementasi ilmu yang didapatkan selama di STMIK Pringsewu.
2. Manfaat di buatnya sistem ini adalah Menghemat waktu, karena dapat melihat informasi tentang budaya lampung pesisir dilakukan secara *online*.
3. Sebagai pembelajaran serta menambah wawasan tentang kebudayaan lampung pesisir.
   1. **Hipotesa**

Hipotesa dalam penelitian ini adalah sistem dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi tentang kebudayaan lampung pesisir dengan lebih mudah, serta masyarakat bisa tau apa saja kebudayaan yang ada di suku lampung pesisir menggunakan sistem informasi yang berbasis android ini, dan juga bisa diakses dengan jangkauan yang luas dan juga dapat membantu memberikan informasi kepada siapapun, kapanpun, dan dapat menambah wawasan tentang kebudayaan lampung pesisir.

* 1. **Sistematika Penulisan**

Agar lebih mempermudah pembaca dalam memahami isi Skripsi ini, maka Skripsi ini disusun secara sistematika dengan sistematika pembahasan sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan berisikan tentang latar belakang, permasalahan, batasan masalah, tujuan dan kegunaan, hipotesa, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan Pustaka berisi definisi dari judul, penelitian terdahulu, contoh-contoh dan teori-teori yang mendukung objek penelitian.

**BAB III OBJEK PENELITIAN**

Penyajian profil berisikan tentang sejarah, struktur organisasi, menyajikan sistem yang berjalan, DAD yang sedang berjalan, analisa sistem yang sedang berjalan. (Kelebihan dan Kebutuhan informasi yang dibutuhkan)

**BAB IV PEMBAHASAN**

Menggunakan tahap *Waterfall* dan tahapan pengembangan sistem. Perancangan sistem (tahap analisis, tahap design, perangkat pendukung, implementasi program, analisa sistem baru (Kelebihan dan kelemahan), menggunakan diagram arus data (DAD). Analisa hasil dari sistem yang dibuat dengan sistem yang lama

**BAB V PENUTUP**

Penutup berisi simpulan dan keterbatasan serta rekomendasiSimpulan memuat pendapat singkat penulis berdasarkan hasil dan pembahasan pada bagian sebelumnya.Keterbatasan merupakan bagian skripsi yang mengemukakan kelemahan-kelemahan yang disadari penulis. Rekomendasi berisi masukan untuk penelitian selanjutnya yang menggunakan topik sejenis dengan penelitian yang dilakukan.