

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat, mulai dari teknologi smartphone dan internet. Smartphone saat ini sangat banyak jenis dan merknya serta sistem operasi yang digunakan. Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Pengguna smartphone Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang.

Salah satu contoh sistem operasi pada smartphone yaitu Android. Dengan banyaknya pengembang aplikasi untuk sistem operasi Android dan bisa didapatkan secara gratis maka dapat dijadikan sebagai media promosi, pemasaran maupun media semua informasi yang ada saat ini selain melalui website. Akan tetapi pada saat ini pemerintah Ponorogo khususnya belum memiliki aplikasi Android yang digunakan untuk mempromosikan kebudayaan “Reog Ponorogo”.

Dari permasalahan di atas maka penulis memiliki gagasan untuk membuat aplikasi yang dapat digunakan sebagai pusat informasi tentang kebudayaan “Reog Ponorog” dengan judul **“Aplikasi Pengenalan Budaya Reog Ponorogo Berbasis Android”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penulisan skripsi ini yaitu bagaimana merancang aplikasi pengenalan budaya Reog Ponorogo berbasis Android

1.3. Batasan Masalah

Aplikasi berbasis Android sangatlah luas pembahasannya sehingga pada penulisan skripsi ini penulis memberikan batasan-batasan agar pembahasan tidak keluar jauh dari rumusan masalah di atas. Berikut batasan masalah pada penulisan skripsi ini:

1. Model SDLC yang digunakan adalah Waterfall
2. Menggunakan software Android Studio dengan bahasa pemrograman Java
3. Tidak membahas sampai ke tahap mempublish aplikasi ke Play Store
4. Hosting dan domain menggunakan versi free

1.4. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas maka tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu merancang aplikasi pengenalan budaya Reog Ponorogo berbasis Android

1.5. Manfaat

Dengan penulisan skripsi ini penulis berharap adanya manfaat yang dapat diraskan oleh pihak yang terkait maupun tidak. Manfaat yang

diharapkan penulis yaitu aplikasi pengenalan budaya Reog Ponorogo ini diharapkan dapat memperkenalkan budaya Reog lebih luas lagi serta skripsi ini dapat dijadikan salah satu referensi untuk penelitian selanjutnya.

