

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer saat ini terus berkembang dengan pesat, begitupun dengan perkembangan media informasi dan komunikasi yang sudah banyak menggunakan teknologi dalam menyampaikan informasi, sehingga bisa dimanfaatkan pada media informasi yang memberikan sebuah informasi dengan mudah dipahami untuk menangkap informasi. Indonesia merupakan negara yang besar dan kaya akan nilai kebudayaan serta tradisi, salah satu nilai kebudayaan di Indonesia adalah kain tradisional yang dimiliki pada masing masing daerah yang ada di Indonesia.

Lampung merupakan salah satu provinsi yang memiliki adat dan budaya yang khas, salah satunya adalah kain tradisional yang disebut kain tapis.

Tapis dibagi menjadi 3 motif ragam hias ragam hias geometris/tumpal, ragam hias naturalis/motif manusia dan hewan, dan ragam hias yang tidak termasuk keduanya motif bintang bulan dan perahu. Dari 3 motif hias ini yang dipakai diacara adat dan acara acara besar masyarakat lampung adalah motif geometris atau motif tumpal sedangkan untuk dua motif lainnya lebih sering diimpletasikan kelukisan ataupun hiasan.

Sebanyak 62 responden telah menjawab kuisisioner yang dibagikan dengan kategori pertanyaan apakah mereka mengenali dan memahami tentang budaya lampung yaitu terkait kain khas daerah lampung dan hasilnya hanya sebanyak 32,3% yang memahami sedangkan 67,7% tidak memahami. Hal ini menjadi acuan bahwa banyak masyarakat yang mulai tidak mengenali jenis jenis motif kain tapis lampung, sehingga diperlukan sebuah teknologi *image processing* dengan metode *template matching* yang dapat mengenali kain tapis dan juga dapat memberi informasi mengenai kain tapis secara realistis dan realtime yang diakses melalui *smartphone* android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membangun sebuah perangkat lunak Image processing yang dapat mengenali dan juga memberi informasi objek secara efektif dan efisien, berbasis android.

- a. Bagaimana masyarakat lampung dapat mendapatkan informasi mengenai kain tradisional lampung
- b. Bagaimana memberi informasi tentang kain khas lampung secara menarik, interakti, dan Realistis

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah supaya penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi akan mengenali objek motif kain tapis setelah menscan motif kain tapis dan memberikan informasi dari kain khas lampung menggunakan teks dan gambar
- b. Informasi yang akan di berikan berupa nama motif kain, asal daerah kain dan digunakan di acara apakah motif kain
- c. *Image processing* pengenalan kain khas lampung dibuat hanya untuk dioperasikan pada sistem operasi android.
- d. Berisi kain tapis motif geometris atau tumpal
- e. Penelitian dilakukan di Museum Lampung

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat dengan metode *template matching* sebuah Perangkat Lunak *image processing* Pengenalan kain khas lampung yang dapat membantu meningkatkan pengetahuan masyarakat khususnya masyarakat lampung tentang kain tradisional khas lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian pengenalan motif kain tradisional tapis ini adalah:

1. Mengenalkan kepada masyarakat tentang teknologi *image processing* dan kain khas lampung, *image processing* sebagai media pengenalan kain khas lampung untuk membantu dan melestarikan budaya masyarakat lampung dalam hal kain tradisional.
2. Memberikan informasi tentang kain khas lampung dengan akurat dan realistis.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian ini menggunakan kerangka penulisan yang tersusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Memuat latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penulisan, manfaat penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori – teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pembuatan sistem.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Membahas metodologi yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan dalam perancangan dan alur penelitian dalam membuat perangkat lunak *image processing* pengenalan kain khas lampung

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas analisa dari hasil – hasil tahapan penelitian, mulai dari concept, desain, material collecting, assembly, testing dan distribution.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Memuat kesimpulan dan saran yang diperoleh, serta saran penelitian untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN