

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini seakan tidak memiliki titik akhir, hal ini menjadi satu peluang besar bagi para pengembang teknologi untuk membuat suatu teknologi yang dapat mempermudah pengguna pencarian informasi dan lokasi. Pencarian informasi dan lokasi merupakan salah satu kebutuhan bagi pengguna, dimana dalam proses pencarian informasi dan lokasi tersebut pengguna sering kali menginginkan informasi yang akurat serta pencarian lokasi yang didapat dengan cepat, seperti halnya pencarian informasi museum terdekat di daerah Yogyakarta.

Yogyakarta merupakan salah satu kota tujuan wisata di Indonesia yang kaya dengan budaya lokal maupun sejarah. Salah satunya adalah museum, dimana Yogyakarta memiliki sekitar 20 persen dari seluruh museum di Indonesia. Merujuk Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, museum merupakan lembaga yang diperuntukan bagi masyarakat umum sebagai tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti material hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Berbagai macam benda-benda bersejarah dapat ditemukan didalam museum.

Dalam perkembangan teknologi saat ini pembangunan layanan informasi museum sangat penting apalagi ditambah dengan adanya layanan informasi dan lokasi sebuah museum. Hal ini disebabkan layanan informasi dan lokasi

memberikan layanan yang mempermudah pengguna mencari dan menemukan informasi dan lokasi menggunakan sistem operasi Android yang memiliki fasilitas GPS (*Global Positioning System*).

Pemilihan sistem operasi Android dikarenakan saat ini pengguna sistem operasi ini meningkat pesat serta sistem pada Android dikembangkan dari Linux ini gratis serta memiliki fasilitas *opensource* atau sistem operasi yang dapat dikembangkan dengan bebas bagi penggunanya yang membuat banyak orang untuk leluasa mengembangkan inovasi-inovasi baru yang semakin berkembang terhadap sistem operasinya maupun pada pembangunan aplikasi.

Oleh karena itu dilakukan pembangunan sistem aplikasi pencarian informasi museum dan lokasi museum di Yogyakarta berbasis android yang mempermudah pengguna dalam mencari informasi dan lokasi museum.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat diambil suatu perumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan aplikasi "Piknik Museum" berbasis android sebagai media informasi museum di yogyakarta?
- b. Bagaimana menyajikan informasi Museum yang ada yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini diperlukan batasan masalah agar pembahasan lebih fokus dan tidak melebar, maka penulis memberikan batasan masalah yaitu :

- a. Aplikasi ini dibuat dengan bantuan *software* : *Java Development Kit (JDK)*, *Android Software Development Kit (Android SDK)*, *Android Development Tools (ADT)*, *Android Studio*.
- b. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada Android 2.2 keatas.
- c. Membutuhkan jaringan internet dalam pengambilan data.
- d. Pengembangan konten aplikasi hanya akan menggunakan bahasa indonesia.
- e. Jumlah museum yang akan mengisi konten aplikasi sebanyak 32 museum yang berada di Yogyakarta.
- f. Pengembangan akan dilakukan pada *platform* android dengan versi minimum *gingerbread* 2.3.0.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai syarat meraih gelar sarjana komputer strata I di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Sedangkan tujuan penelitian dari perancangan sistem informasi distribusi ini adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai media informasi museum di Yogyakarta, agar dapat digunakan oleh semua kalangan pengguna perangkat mobile android.
- b. Dapat dijadikan sebagai media promosi Museum di Yogyakarta oleh komunitas pinknik museum Yogyakarta bagi masyarakat.

1.5 Metode Penelitian

Metode SDLC (*System Development Life Cycle*) merupakan salah satu metode yang digunakan untuk membangun sistem informasi. Metode penelitian ini memiliki beberapa tahapan, yaitu :

1.5.1 Analisis

Pada analisis sistem penulis menggunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Service*) untuk menganalisis sistem yang akan dibuat.

1.5.2 Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dari sistem yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

- a. Perancangan UML (*Unified Modelling Language*) yang meliputi : *use case diagram, class diagram, sequence diagram, activity diagram.*
- b. Perancangan basisdata.
- c. Perancangan antarmuka sistem (*interface*).

1.5.3 Implementasi

Tahap ini merupakan tahap menerapkan sistem yang baru supaya siap dioperasikan. Implementasi sistem juga merupakan penggantian sistem yang lama dengan sistem yang baru, untuk mengganti sistem diperlukan suatu pendekatan agar berhasil.

1.6 Sistematikan Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini disusun secara sistematis dalam lima bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berkaitan dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan yang digunakan dalam pengerjaan skripsi ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang mendasari pembahasan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi mobile yang dibuat, pemaparan mengenai informasi tentang proses aplikasi piknik museum, dan *Tools/ Software* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang meliputi analisis kebutuhan dan analisis kelayakan. Pada bab ini akan membahas perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu perancangan konsep dan perancangan isi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, uji coba sistem, pemeliharaan sistem, dan implementasi sistem.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang menerangkan kesimpulan dan saran-saran yang diperlukan untuk pengembangan program sesuai yang diharapkan atau bahkan lebih sempurna.

