

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang memiliki beraneka ragam kekayaan yang melimpah terdiri seni budaya, suku, bahasa, sampai dengan beraneka ragam sejarah kebudayaan. Salah satunya Candi Borobudur yang ada di kota Magelang yang sudah menjadi ikon pariwisata kota sejuta bunga.

Informasi mengenai Candi Borobudur tersebut tersedia di dalam Instansi Balai Konservasi Borobudur (BKB), seluruh hal-hal yang terdapat pada Candi Borobudur dari segi sejarah maupun filosofis yang terkandung dari bagian-bagian candi sudah di teliti ataupun di bukukan oleh Balai Konservasi Borobudur namun hal yang sangat bermanfaat tersebut, yang berguna bagi masyarakat belum bisa dirasakan manfaatnya karena dari segi publikasi yang kurang.

Oleh karena itu penulis membuat Aplikasi Ensiklopedia Candi Borobudur berbasis HTML5 dengan menggunakan obyek Balai Konservasi Borobudur agar ilmu yang diperoleh salah satu instansi pemerintah ini bermanfaat bagi semua masyarakat.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan menjadi pokok bahasan berdasarkan latar belakang masalah yang penulis uraikan di atas adalah sebagai berikut : bagaimana merancang sebuah aplikasi Ensiklopedi candi Borobudur yang di jadikan sebagai media pembelajaran dan pengenalan BKB secara efektif?

1.2 Batasan Masalah

Karena terbatasnya waktu , biaya, dan kemampuan, dan agar tidak menyimpang dari judul, maka diberi batasan masalah yang akan dibahas, yaitu sebagai berikut:

1. Sumber data diperoleh hanya diperoleh dari Balai Konservasi Borobudur,
2. Teralu banyaknya Relief yang terdapat pada Candi Borobudur yang mencapai 599 relief, maka akan di ambil beberapa untuk diceritakan bagian dari relief yang sering dikunjungi oleh pengunjung sebagai tempat berfoto maupun berdoa (sembahyang) dikarenakan keterbatasan waktu penulis.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi ensiklopedia Candi Borobudur sebagai alat bantu BKB untuk mempublikasikan informasi tentang Candi Borobudur dan mengenalkan BKB sebagai instansi yang menangani Candi Borobudur.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang nantinya akan di dapat dari penelitian ini adalah:

1. Membantu Masyarakat dalam mengetahui informasi sejarah Candi Borobudur dengan mudah.
2. Sebagai media pengenalan terhadap masyarakat tentang adanya BKB sebagai Instansi yang menangani candi Borobudur.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu :

1. Metode Observasi

Yaitu metode penelitian dimana penulis langsung mendatangi atau mengamati terhadap Obyek Candi Borobudur dan kantor Balai Konservasi Borobudur agar informasi yang diperoleh akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

2. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait di lembaga tersebut dalam hal ini di tujuan fokus pada kelompok kerja (pokja) dokumentasi yang memiliki seluruh informasi tentang candi Borobudur.

3. Metode Kearsipan

Yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari lembaga dalam bentuk dokumen.

4. Metode Kepustakaan (*Library*)

Teknik pengumpulan data dengan cara membaca literature atau buku yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam tahap ini, penulis mencoba menganalisis sistem dengan metode SWOT (Stranght, Weakneses, Opurtunity, Treat) yaitu dengan menganalisis apakah aplikasi layak atau tidak untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan Aplikasi Ensiklopedia berbasis HTML5 pada Balai Konservasi Borobudur.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan untuk membuat aplikasi ini adalah metode perancangan Pra-Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

1.5.4 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan Aplikasi yang dimaksud yaitu dengan pengembangan metode atau tata cara yang menentukan proses apa yang digunakan yaitu secara Pra-Produksi,Produksi dan Pasca Produksi.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan yaitu dengan melakukan uji coba standarisasi Aplikasi Ensiklopedi Candi Borobudur sesuai yang diinginkan.

1.5.6 Metode Implementasi Pemeliharaan Operasional

Metode implementasi yang digunakan dalam Aplikasi Ensiklopedia ini adalah metode link terhadap situs resmi BKB maupun pemasangan pada Kegiatan BKB seperti Pameran yang menjadi agenda rutin Balai Konservasi Borobudur.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan dan pembahasan selanjutnya, maka uraian pembahasan dalam skripsi ini ditulis secara sistematis sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan rencana penjadwalan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Disini dikemukakan teori-teori yang menjadi landasan penelitian dan mendasari penelitian yang dilakukan dalam mendukung pelaksanaan skripsi sesuai dengan judul yang diambil.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas analisis kebutuhan perangkat lunak yang meliputi metode analisis yang dipakai dan hasil analisis. Hasil analisis perangkat lunak meliputi Sistem Operasi dan Bahasa Pemrograman yang nantinya akan digunakan untuk membangun sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Mengutarakan implementasi dari perangkat lunak yang telah dibuat. Batasan implementasi memuat batasan implementasi perangkat lunak. Implementasi memuat dokumentasi implementasi perangkat lunak, juga berisikan keterangan tentang implementasi dari perancangan perangkat lunak.

BAB V PENUTUP

Bab yang memuat kesimpulan dari permasalahan yang diperoleh melalui penelitian serta saran-saran sebagai masukan untuk pengembangan lebih lanjut dimasa depan.

