

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam bidang teknologi informasi yang sangat pesat telah membawa pengaruh besar terhadap kemajuan teknologi informasi. Salah satu perangkat teknologi informasi yang saat ini banyak digunakan adalah ponsel atau telpon genggam. Perkembangan ponsel juga sangat pesat hingga saat ini lebih dikenal dengan sebutan *smartphone*, bermula dari *smartphone* bersistem operasi Symbian, Iphone, Blackberry, Windows Phone dan Android. Hingga saat ini *Smartphone* berbasis Android adalah *smartphone* yang perkembangan teknologinya paling pesat dan paling diminati karena merupakan *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Open Source.

Sistem operasi Android sekarang dikembangkan oleh Perusahaan Google, yang sekarang ini perkembangannya sangat pesat mengikuti kemajuan teknologi yang ada. Saat ini sistem operasi Android telah merelease versi terbarunya yaitu versi 4.4 atau KitKat. Pasar *smartphone* sekarang telah dikuasai oleh *smartphone* berbasis Android setelah mengalahkan para pesaingnya.

Android merupakan sistem operasi yang open source, sehingga Google sebagai pemilik dan pengembang Android memperbolehkan semua pihak untuk dapat mengembangkan aplikasi secara legal menggunakan sistem operasi Android. Oleh saat itu penulis mengambil judul Perancangan Media Informasi Pariwisata Bersejarah dan Budaya Berbasis Android di Kota Magelang. Aplikasi ini dibuat memiliki tujuan supaya masyarakat Indonesia terutama para pelajar,

wisatawan tahu akan budaya dan tempat pariwisata di Kota Magelang. Aplikasi ini dibuat meliputi deskripsi, informasi tempat pariwisata bersejarah dan budaya di Kota Magelang. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan perancangan aplikasi media penelitian dapat dibagi menjadi :

- a. Mengenalkan pada wisatawan bahwa Kota Magelang mempunyai tempat wisata dan budaya yang menarik untuk dikunjungi dan dinikmati.
- b. Memudahkan para wisatawan untuk mengetahui dan tahu tentang informasi tempat bersejarah dan budaya di Kota Magelang.
- c. Menanamkan sikap untuk menjaga dan menghargai peninggalan-peninggalan masa lampau.

## **1.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Dapat membantu mempromosikan tempat wisata dan budaya di Kota Magelang.
- b. Dapat membantu wisatawan untuk lebih tahu tentang wisata dan budaya di Kota Magelang.
- c. Dapat menumbuhkan sikap kepada orang-orang untuk menghargai dan menjaga kelestarian peninggalan-peninggalan bersejarah dan budaya di Kota Magelang.

### 1.3 Metode peneltitan

Langkah – langkah yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Pengumpulan Data

Metode yang akan dipakai adalah sebagai berikut :

##### a. Studi Pustaka

Merupakan sumber yang dapat dijadikan rujukan dari buku maupun datang langsung untuk mendapatkan data seputar tempat wisata bersejarah dan budata di Kota Magelang.

##### b. Browsing atau Internet

Merupakan sumber yang dapat dijadikan rujukan dari suatu website seputar sejarah kerajaan di Indonesia.

#### 2. Perancangan Media Informasi Pariwisata Bersejarah dan Budaya di Kota Magelang. Langkah – langkah yang diambil dalam perancangan aplikasi adalah sebagai berikut :

##### a. Perancangan Fungsi.

##### b. Perancangan Kebutuhan Antarmuka.

##### c. Perancangan Tampilan.

#### 3. Pembuatan Media Informasi Pariwisata Bersejarah dan Budaya di Kota Magelang. Langkah – langkah yang diambil dalam pembuatan aplikasi adalah sebagai berikut :

##### a. Implementasi Fungsi.

##### b. Implementasi Kebutuhan Antarmuka.

c. Implementasi Tampilan.

#### 4. Pengujian Aplikasi

Metode ini dilakukan untuk mengetahui apakah Media Informasi Pariwisata Bersejarah dan Budaya di Kota Magelang sudah berjalan baik dan bisa digunakan oleh user atau belum.

### 1.4 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut

#### BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang sistem operasi Android, bahasa pemrograman yang digunakan serta tahap-tahapan perancangan media pembelajaran ini.

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang Informasi Pariwisata

Bersejarah dan Budaya di Kota Magelang serta menganalisis perancangan aplikasi media pembelajaran dengan menggunakan metode analisis SDLC.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Merupakan bab yang akan dijelaskan tentang perancangan aplikasi, penambahan efek suara, serta implementasi hasil perancangan aplikasi untuk simulasi.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan tentang penelitian yang dilakukan serta saran yang ingin disampaikan oleh penulis berkaitan dengan hasil penelitian yang dibuat agar dapat bermanfaat bagi penulis dan lainnya sehingga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

#### DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini membuat keterangan dari buku-buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

#### LAMPIRAN