

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia dikenal memiliki budaya yang luhur dengan prasasti dan benda-benda peninggalan sejarah dari masa Hindu-Budha dan Islam yang ditinggalkan oleh nenek moyang. Seiring berjalannya waktu, masyarakat mulai melupakan dan enggan mempelajari tentang peninggalan-peninggalan sejarah yang wajib kita hargai dan lestarikan. Hal tersebut dikarenakan kebanyakan media informasi dan edukasi masih menggunakan media cetak yang membosankan dan membutuhkan waktu lebih lama.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis membuat sebuah aplikasi *mobile* yang berbasis android untuk membantu masyarakat agar lebih mudah dalam mempelajari dan mencari informasi tentang prasasti dan peninggalan-peninggalan sejarah. Android merupakan salah satu sistem operasi yang sedang populer saat ini, karena aplikasinya dapat dikembangkan sendiri tanpa dipungut biaya. Android adalah sistem operasi buatan Google yang bersifat *open source*.

Saat ini banyak aplikasi yang dibuat untuk *smartphone* yang ber-platform Android. Masyarakat sudah banyak sekali yang menggunakan *smartphone* untuk menunjang kebutuhan sehari-hari mereka. *Smartphone* mempunyai peranan penting dalam dunia informasi sekarang ini. Aplikasi yang diberi judul "Prasasti dan Peninggalan Sejarah dari Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia" nantinya akan, pembuat, dan sejarah singkat dari peninggalan sejarah tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi *mobile* berbasis android yang dapat mempermudah pengguna dalam mempelajari dan mencari informasi tentang prasasti dan peninggalan sejarah dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, untuk mencegah meluasnya materi yang telah ditentukan pada penelitian ini maka dibuatlah batasan masalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini ditujukan untuk pengguna dengan sistem operasi Android minimal Versi 2.2 (Froyo).
2. Aplikasi ini dibuat hanya sebatas menampilkan pembelajaran dan informasi tentang prasasti dan peninggalan sejarah dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia dengan beberapa subjek, yaitu sebagai berikut.
  - a. Kitab
  - b. Prasasti
  - c. Candi
  - d. Patung
  - e. Bangunan Masjid
  - f. Keraton/Istana Raja

- g. Makam Raja
  - h. Benteng
3. Aplikasi ini tidak mengakses data dari *database*.
  4. Dalam pembuatan aplikasi ini tidak membahas tentang keamanan jaringan.
  5. Aplikasi ini membutuhkan sambungan internet hanya untuk menu video saja.
  6. Aplikasi ditujukan untuk semua masyarakat, tanpa batasan usia.
  7. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan beberapa perangkat lunak seperti eclipse, Android Software Development Kit (SDK), Java Development Kit (JDK), Android Development Tools (ADT), Android Virtual Manager (AVD).

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Penelitian ini mempunyai maksud dan tujuan sebagai berikut.

- a. Menghasilkan sebuah aplikasi *mobile* yang berfungsi untuk memberikan pembelajaran tentang prasasti dan peninggalan sejarah dari masa Hindhu-Budha dan Islam di Indonesia .
- b. Pengguna akan lebih mudah dalam mempelajari prasasti dan peninggalan sejarah.
- c. Mengimplementasikan ilmu yang telah di dapat penulis pada STMIK Amikom Yogyakarta.

- d. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
- e. Membuat masyarakat mampu menghargai peninggalan sejarah setempat dan menjaga kelestariannya.
- f. Penulis mampu mengembangkan dan menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.
- g. Memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengetahui informasi secara lengkap tentang situs bersejarah yang berupa prasasti dan peninggalan sejarah lainnya dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.
- h. Pengguna menjadi lebih tertarik dalam mempelajari peninggalan sejarah.
- i. Pengguna lebih mengenal kebudayaan dari masa ke masa sebagai peradaban.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang akan penulis gunakan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut.

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Penulis menggunakan metode studi pustaka dalam pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan cara membaca referensi

dari berbagai sumber dan buku yang diperoleh dari perpustakaan, koleksi pribadi, dan dari internet.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Penulis menggunakan metode analisis SWOT untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam pembuatan sistem aplikasi ini untuk mempermudah dalam perancangan aplikasi.

### **1.5.3 Metode Perancangan**

Dalam metode perancangan, penulis melakukan perancangan dengan model UML dengan use case, activity diagram, class diagram, dan sequence diagram untuk menggambarkan aplikasi yang akan dibuat.

### **1.5.4 Metode Pengembangan**

Tahap-tahap yang penulis terapkan dalam metode pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Perancangan interface.
2. Pembuatan aplikasi.
3. Pengujian aplikasi.
4. Analisis hasil uji.
5. Implementasi aplikasi.

### **1.5.5 Metode Testing**

Penulis menggunakan metode pengujian aplikasi yang dibuat dengan *white-box testing* dan *black-box testing* untuk menguji dan mengetahui hasil kode program pada aplikasi yang telah dihasilkan apabila aplikasi tersebut sudah bisa

berfungsi dengan baik atau masih terdapat *bug* atau *error* pada sintaks maupun logika.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk memperoleh gambaran yang lebih mudah dimengerti mengenai isi dalam penulisan skripsi ini, sistematika penulisan ditulis dengan menguraikan bab demi bab secara global yang dapat dilihat di bawah ini.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang kerangka penulisan dalam penelitian yang meliputi latar belakang masalah diambilnya judul skripsi Pembuatan Aplikasi Mobile “Prasasti dan Peninggalan Sejarah dari Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia” Sebagai Media Informasi dan Edukasi Berbasis Android, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi dan tinjauan pustaka yang berasal dari buku dan *internet* yang akan penulis jadikan sebagai bahan acuan dalam membuat aplikasi *mobile* berbasis android.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi tentang uraian bagaimana menganalisa dan merancang program pembuatan aplikasi *mobile* "Prasasti dan Peninggalan Sejarah dari Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia" sebagai media informasi dan edukasi berbasis android.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas mengenai cara pembuatan aplikasi, urutan pembuatan, hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *smartphone*, pengujian dan hasil aplikasinya.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran dari penulis mengenai perbaikan dan pengembangan untuk menambah kesempurnaan aplikasi.