

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Andry (2011) android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang merupakan hasil modifikasi Linux. Sejauh ini Android termasuk sistem operasi yang cepat sekali memperbarui software mereka. Android menyediakan kesempatan terbuka bagi para pengembang (developer) untuk menciptakan aplikasi kreasi sendiri untuk ditanamkan pada sistem operasi ini.

Taman Wisata Candi Prambanan adalah candi Hindu terindah di dunia. Candi ini merupakan bagian dari suatu gugusan percandian yang telah ditetapkan UNESCO sebagai warisan budaya dunia. Seutuhnya gugusan ini terdiri atas Candi Prambanan dan juga Candi Sewu yang berlatar belakangkan agama Budha. Di samping itu di dalam area Taman Wisata Candi Prambanan, masih terdapat dua candi Budha lainnya, yaitu Candi Lumbung dan Candi Bubrah.¹

Pesatnya perkembangan *smartphone* berbasis android membuat PT.Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan & Ratu Boko serta Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta ingin ikut andil dalam perkembangan ini.

¹ Brosur Taman Wisata Candi Prambanan

Dengan menyajikan informasi mengenai ensiklopedia Taman Wisata Candi Prambanan yang dapat di akses oleh masyarakat dengan menggunakan gadget tanpa harus melihat brosur secara manual.

Maka dari itu berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti melakukan penelitian mengenai pembuatan ensiklopedia Taman Wisata Candi Prambanan berbasis android menggunakan Adobe Flash Professional CS 6.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diketahui bahwa pokok bahasan penelitian yaitu:

"Bagaimana merancang dan membuat aplikasi ensiklopedia Taman Wisata Candi Prambanan berbasis android?"

1.3 Batasan Penelitian

Batasan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Menggunakan platform Android (Mobile Application).
2. Penelitian ini dilakukan di Kompleks Candi Prambanan dan Taman Wisata Candi Prambanan.
3. Software yang digunakan meliputi; Adobe Flash Professional CS 6, Adobe Illustrator CS 6, Adobe Photoshop CS 6, dll.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang diteliti, maka maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat sebuah aplikasi ensiklopedia Taman Wisata Candi Prambanan berbasis android.
2. Membantu PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan & Ratu Boko serta Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta dalam menyampaikan informasi tentang ensiklopedia Candi Prambanan
3. Menyampaikan informasi mengenai ensiklopedia Candi Prambanan kepada masyarakat.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang obyektif (sesuai dengan keadaan sebenarnya), relevan (ada hubungan antara data dan masalah yang akan dipecahkan) dan harus bisa mewakili semua kondisi maka penulis mengumpulkan sumber data dengan:

1.5.1.1 Metode Sejarah / Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab kepada pihak- pihak yang berkepentingan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang lebih terinci serta akurat yang berhubungan dengan penelitian, antara

lain Kepala BPCB Yogyakarta, Kepala Unit Taman Wisata Candi Prambanan serta beberapa staff dan karyawan

1.5.1.2 Metode Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan penulis meliputi pengamatan dan pencatatan jumlah pengunjung wisata Taman Wisata Candi Prambanan guna mengetahui jumlah pengunjung yang belum paham tentang sejarah Candi Prambanan secara manual.

1.5.1.3 Metode Deskriptif

Penulis mengumpulkan data mengenai berapa banyak candi yang ada di Taman Wisata Candi Prambanan, lokasi setiap candi, dan sejarah candi yang ada di Taman Wisata Candi Prambanan yang nantinya disajikan sebagai informasi yang diberikan kepada wisatawan Taman Wisata Candi Prambanan.

1.5.1.4 Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dari buku- buku yang berkaitan dengan tema permasalahan yang penulis bahas, dan sumber- sumber lainnya yang bisa membantu penulis dalam mengumpulkan data sesuai dengan tema permasalahan.

1.5.2 Metode Analisis

Pada skripsi ini penulis menggunakan analisis PIECES (*performance, information, economy, control, efficiency, dan services*). Analisis ini digunakan untuk memaparkan hasil analisis penulis dalam bentuk menunjukkan permasalahan sistem lama dan solusi yang dapat diberikan dengan dikembangkannya sistem yang baru.

1.5.3 Metode Perancangan

Untuk menunjukan hubungan antara modul dengan fungsi pada suatu system maka penulis menggunakan diagram HIPO (*Hierarchy Input Process Output*). HIPO adalah sebuah alat dokumentasi program dan merupakan metodologi yang dikembangkan oleh IBM.

1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam membuat sebuah aplikasi dibutuhkan ketepatan langkah agar menghasilkan aplikasi yang maksimal. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.

1.5.5 Metode Testing

Pada metode ini merupakan tahap untuk menguji aplikasi yang sudah dibuat. Tujuan nya untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan dari aplikasi ini. Penulis menguji aplikasi dengan cara:

1. Black-box testing
2. Melakukan quisioner kepada pihak PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan & Ratu Boko, Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta serta wisatawan Taman Wisata Candi Prambanan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap skripsi ini, maka pembahasan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahan, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan uraian mengenai tinjauan pustaka yang menjelaskan tentang penelitian dengan tema yang sama guna dijadikan sebagai referensi penulis dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Teori-teori ini diambil dari literatur-literature, dokumentasi, serta informasi dari berbagai pihak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini terdapat tinjauan umum tentang obyek penelitian, analisis masalah, solusi yang diberikan, analisis kebutuhan, dan rancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan mengenai yang penulis lakukan, dalam pengembangan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di obyek penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

