

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ratusan juta perangkat mobile di 190 negara di seluruh dunia menggunakan Android. Ini adalah pasar yang paling besar dan platform mobile ini tumbuh cepat disetiap harinya, mulai dari mencari aplikasi, pertandingan, dan konten digital lainnya. Android juga memberikan suatu platform kelas dunia yang bisa untuk membuat aplikasi dan game untuk pengguna android yang ada diseluruh dunia, ini adalah pasar yang terbuka terhadap distribusi-distribusi langsung kepada mereka. Membangun kontribusi dari komunitas open-source linux dan lebih dari 300 perangkat keras, perangkat lunak, dan mitra operator. Android telah dengan cepat menjadi OS mobile yang tumbuh paling cepat. [6]

Keterbukaan android telah membuatnya menjadi favorit bagi konsumen dan pengembang yang sama, mendorong pertumbuhan yang kuat dalam konsumsi aplikasi. Pengguna android mengunduh dari 1,5 miliar aplikasi dan game dari google play setiap bulannya. Dengan mitra-mitranya, android terus mendorong batas-batas perangkat keras dan perangkat lunak kedepan untuk membuat kemampuan baru bagi pengguna dan pengembang. [6]

Multimedia itu penting karena salah satunya dipakai sebagai alat untuk bersaing perusahaan. Disamping itu abad 21 ini multimedia segera menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca.

Sesungguhnya multimedia mengubah hakikat membaca itu sendiri. Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi, dan video. [4]

Banyak terdapat beberapa museum di Yogyakarta yang belum terekspose keberadaannya, di Yogyakarta sendiri memiliki museum dengan total jumlah 33 museum. Diantaranya terdapat banyak sekali museum-museum seni, budaya, sejarah dan lain sebagainya. Akan tetapi ada beberapa museum yang tidak seramai museum-museum besar yang ada di Yogyakarta lainnya seperti museum monjali, museum affandi, museum keraton, museum vredeberg, museum ullen sentalu, dan lain sebagainya, dikarenakan lokasi yang susah diakses, museum yang terlalu kecil, tidak ada dana, padahal disitu terdapat beberapa koleksi peninggalan sejarah. Maka dari itu penulis membuat aplikasi peta digital untuk mengatasi permasalahan tersebut, agar masyarakat mampu mengetahui dan mengunjungi museum-museum yang ada disekitar Yogyakarta dan dapat mengenal sejarah-sejarah negara Indonesia. Museum-museum tersebut adalah koleksi peninggalan sejarah maupun karya seni yang memiliki nilai pendidikan atau nilai sejarah lainnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis membuat aplikasi letak dan informasi museum-museum di Yogyakarta sebanyak 15 museum yaitu

Museum Pancasila, Museum Perjuangan, Museum Wiratama, Museum Dirgantara, Museum Diponegoro, Museum Sudirman, Museum Dewantara, Museum Pleret, Museum Bahari, Museum Muspeta, Museum Dr. Yap, Museum Tani Jawa, Museum Kekayon, Museum Pergerakan Wanita.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

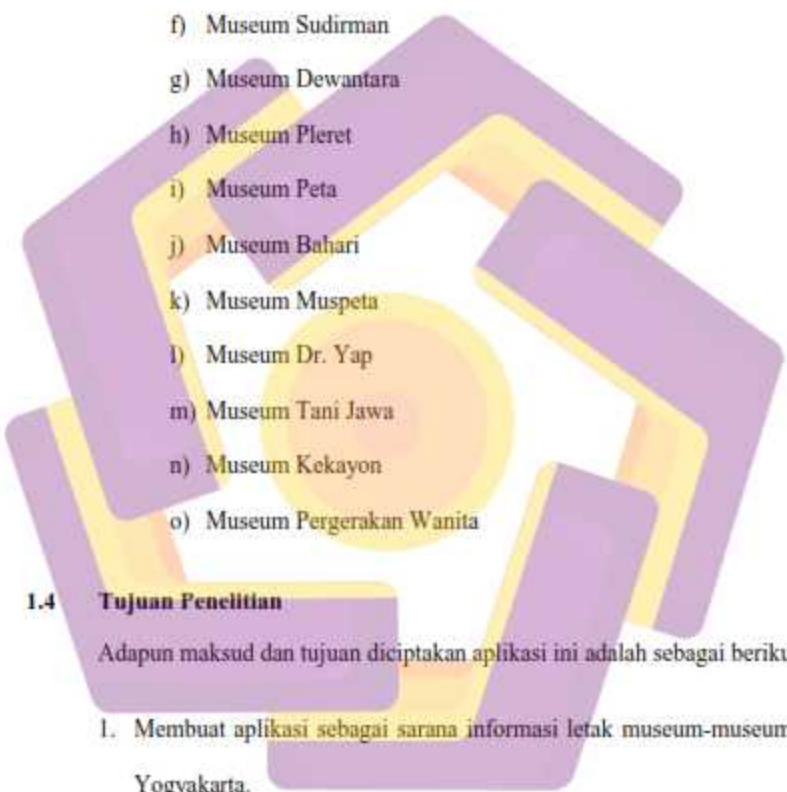
1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi multimedia letak lokasi museum-museum di Yogyakarta?
2. Bagaimana aplikasi ini menampilkan fitur-fitur tentang museum-museum di Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini terdapat beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi multimedia interaktif ini dibuat dengan menggunakan data yang benar dari pihak museum.
2. Menggunakan sistem operasi Android dan menghasilkan extensi .Apk dan .Swf
3. Menampilkan letak lokasi museum-museum disekitar Yogyakarta.
4. Menampilkan letak lokasi museum-museum di Yogyakarta sebanyak 15 museum yaitu :

- a) Museum Pancasila

- 
- b) Museum Perjuangan
 - c) Museum Wiratama
 - d) Museum Dirgantara
 - e) Museum Diponegoro
 - f) Museum Sudirman
 - g) Museum Dewantara
 - h) Museum Pleret
 - i) Museum Peta
 - j) Museum Bahari
 - k) Museum Muspeta
 - l) Museum Dr. Yap
 - m) Museum Tani Jawa
 - n) Museum Kekayon
 - o) Museum Pergerakan Wanita

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan diciptakan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi sebagai sarana informasi letak museum-museum di Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi sebagai media untuk mencari letak lokasi museum-museum di Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Membantu memberikan informasi tentang museum-museum di Yogyakarta.
2. Memperkenalkan museum-museum di Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Mencari data-data yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibuat, dari buku-buku, jurnal-jurnal, majalah-majalah elektronika dan situs-situs internet untuk mempelajari hal-hal sebagai berikut :

1. Cara membuat aplikasi peta digital termasuk actionscript 3 yang digunakan dalam aplikasi tersebut.
2. Cara memberikan informasi tentang museum-museum di Yogyakarta.

1.6.2 Metode Perencanaan dan Pembuatan Aplikasi

Dalam membuat aplikasi ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mencoba aplikasi sesuai dengan data-data yang diperoleh.
2. Melaksanakan perencanaan tiap-tiap langkah dari hasil percobaan aplikasi yang telah dibuat adalah urutan yang paling efektif yang kemudian digabungkan menjadi satu system.

1.6.3 Metode Testing

Pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dibuat sudah bekerja dengan baik. Pengujian dilakukan pada tiap-tiap langkah pengerjaan, kemudian dilakukan pengujian aplikasi secara keseluruhan.

1.6.4 Metode Implementasi

Tahap ini merupakan tahap implementasi dari semua analisa dan perancangan yang telah dibuat. Setelah data semua terkumpul, dipilih dan dihubungkan semua agar siap digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, batasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dibahas mengenai teori dasar yang mendukung dalam perancangan sistem serta penjelasan tentang komponen-komponen yang menunjang perealisasi aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang realisasi perangkat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang cara pengujian dan hasil pengujian system yang telah direalisasikan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan tentang cara pengujian dan hasil pengujian sistem yang telah direalisasikan.

