

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi informasi pada masa sekarang ini banyak mendorong kemajuan di segala bidang, contohnya perkembangan di bidang telepon seluler. Telepon seluler kini telah menjadi perangkat multifungsi yang dapat menjalankan berbagai aplikasi *mobile*.

Aplikasi *mobile* tidak hanya ditujukan untuk meringankan pekerjaan manusia tetapi juga sebagai sarana promosi suatu lembaga atau pun instansi. Sebagai warga Indonesia khususnya warga Yogyakarta, kita harus melestarikan kebudayaan yang ada di negara kita terlebih di daerah dimana kita tinggal. Kebudayaan Yogyakarta merupakan salah satu keanekaragaman di Indonesia yang wajib kita lestarikan agar terjamin selalu keasliannya karena merupakan aset suatu bangsa yang tak akan pernah ternilai. Media pengenalan kebudayaan yang ada saat ini masih berupa brosur dan buku. Brosur memiliki keterbatasan mudah robek dan rusak dalam penyampaian informasinya yang berupa gambar dan teks. Brosur juga menyulitkan untuk dibawa kemana-mana.

Sehingga dengan adanya permasalahan diatas, penulis mencoba untuk membuat sebuah aplikasi *mobile* yang ditujukan untuk membantu “Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta” sebagai media promosi tempat wisata di Yogyakarta.

Untuk itu, penulis membuat skripsi dengan judul **“Media Pengenalan Eksotika Kebudayaan Yogyakarta dengan Menggunakan Java 2 Micro Edition.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah dari skripsi ini adalah **Bagaimana Membangun Aplikasi Mobile sebagai Media Pengenalan Kebudayaan Yogyakarta dengan Menggunakan Java 2 Micro Edition?**

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam skripsi ini tidak melebar, maka perlu dibuat suatu batasan masalah, diantaranya:

1. Aplikasi ini dibuat untuk menampilkan informasi mengenai kebudayaan Yogyakarta pada perangkat *mobile* dalam bentuk teks dan gambar.
2. Materi kebudayaan Yogyakarta yang dibahas adalah Pagelaran, Acara Budaya, Obyek Wisata, Peta Wisata.
3. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dengan *Configuration* CLCD 1.1 dan *Profile* MIDP 2.0 di Java 2 Micro Edition.
4. Aplikasi pengenalan kebudayaan Yogyakarta ini ditujukan kepada masyarakat umum yang dapat diakses dengan menggunakan telepon seluler yang mendukung aplikasi Java.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dirancang dan dibangunnya aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi *mobile* sebagai media pengenalan kebudayaan Yogyakarta dengan menggunakan Java 2 Micro Edition.
2. Menyajikan informasi tentang kebudayaan Yogyakarta pada perangkat *mobile* yang berbentuk teks dan gambar.
3. Dengan sistem yang sudah dalam bentuk *mobile* maka pengenalan kebudayaan Yogyakarta akan lebih mudah, lebih efektif dan efisien karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Manfaat yang dapat diambil oleh penulis dalam pembuatan aplikasi adalah sebagai berikut :

- a. Memenuhi skripsi sebagai syarat kelulusan program Strata-1 Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Mengetahui kemampuan penulis dalam membangun sebuah program.

2. Bagi Masyarakat Umum

Selain bagi penulis diharapkan aplikasi ini juga bermanfaat bagi masyarakat umum dan manfaat yang dapat diambil adalah :

- a. Menambah pengetahuan masyarakat Indonesia akan kekayaan budaya Indonesia yang ada di Yogyakarta.
- b. Mempermudah pengguna yang ingin mengenal lebih jauh tentang Kebudayaan Yogyakarta dengan mengimplementasikan langsung tempatnya.
- c. Mendapat media pengenalan yang simple, mudah, praktis, dan efisien.
- d. Aplikasi diperoleh secara gratis tanpa harus membayar.
- e. Sebagai bahan ajar yang dapat digunakan dalam ruang lingkup sekolah kejurusan yang terfokus terhadap jurusan pariwisata.
- f. Mempermudah pengguna yang ingin mengetahui kebudayaan Yogyakarta tanpa harus mencari referensi ke media yang susah dijangkau.
- g. Ikut melestarikan salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia.
- h. Dapat menambah wawasan warga negara Indonesia dalam mengenal Kebudayaan Yogyakarta.
- i. Sebagai alternatif media pengenalan sekaligus promosi.
- j. Dapat digunakan sebagai contoh / referensi penyelesaian skripsi.

3. Bagi Ilmu Pengetahuan

Dapat menambah kepustakaan di bidang teknologi komputer dan sebagai alternatif baru media promosi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang telah dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti.

Dari hasil observasi yang sudah dilakukan penulis di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kota Yogyakarta didapat informasi bahwa penggunaan brosur yang berlebihan.

2. Metode Interview

Metode Pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung.

Dari hasil interview yang sudah dilakukan dengan pak Djo selaku humas di "Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kota Yogyakarta" didapatkan informasi tentang tempat wisata dan kebudayaan yang ada di Yogyakarta.

3. Metode Pustaka

Metode ini diarahkan untuk memperoleh landasan teori yang kuat agar analisis masalah, dasar-dasar teoritis dapat diperoleh.

Metode ini dilakukan dengan melihat literature yang berhubungan dengan obyek yang diteliti, referensi tugas akhir dan skripsi yang ada di perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan ini akan di bahas dan di susun bab demi bab dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi. Teori tersebut antara lain dasar teori aplikasi *mobile*, Java, J2ME, NetBeans.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tentang gambaran umum tentang obyek penelitian, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis pengembangan sistem seperti analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang langkah - langkah produksi sistem hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *mobile*, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan penelitian serta saran.

1.8 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan dan Penelitian

No	Nama Kegiatan	April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penelitian																
2.	Identifikasi Masalah																
3.	Analisis																
4.	Perancangan																
5.	Pembuatan Aplikasi																
6.	Implementasi Aplikasi																
7.	Pembuatan Laporan																