

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kota Yogyakarta sebagai salah satu daerah Istimewa di Indonesia, menjadikan Yogyakarta dikenal sebagai salah satu daerah yang mempunyai objek-objek wisata yang menarik. Di Yogyakarta banyak wisata sejarah salah satunya candi, ada banyak candi di Yogyakarta. Adapun candi-candinya antara lain Candi Abang, Candi Banyunibo, Candi Barong, Candi Gebang, Candi Ijo, Candi Kalasan, Candi Kedulan, Candi Prambanan, Candi Ratu Baka, Candi Sari.

Selama ini Dinas Pariwisata menggunakan brosur untuk informasi tempat wisata, brosur yang berisi peta wisata kota Yogyakarta itu dirasa kurang membuat para wisatawan tertarik. Dengan majunya teknologi yang semakin pesat, Peta digital berbasis android akan mampu membuat para wisatawan dengan mudah mencari dan mengetahui lokasi tempat wisata bersejarah yang ada di Yogyakarta. Peta dikemas dengan baik sehingga lebih menarik, efisien dan informatif. Peta dilengkapi dengan gambar yang menarik, informasi fasilitas umum seperti : ATM, SPBU, Tempat Ibadah juga ada di dalam peta. Aplikasi akan lebih interaktif oleh wisatawan di bandingkan dengan google maps.

Dengan permasalahan tersebut maka peneliti memberi solusi dengan membuat layanan informasi dengan cara melihat tampilan peta Wisata Candi-candi di Yogyakarta berbasis Android melalui gambar, teks, dengan gabungan animasi, sound yang dapat memperhatikan dan memudahkan pengunjung Wisata Provinsi Yogyakarta sebagai penerima informasi. Selain itu juga agar para wisatawan bisa memanfaatkan *smartphone* untuk mencari letak lokasi wisata.

tanpa menggunakan brosur lagi. Dan para wisatawan bisa menggunakan aplikasi peta interaktif ini untuk mengetahui fasilitas umum yang ada di sekitar wisata candi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana membuat Multimedia Interaktif Peta Wisata Candi-candi di Yogyakarta berbasis android ?
2. Bagaimana menambahkan fasilitas umum di sekitar wisata candi seperti ATM, SPBU, Tempat Ibadah ke dalam peta wisata ini?

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Ruang lingkup peta hanya Candi di Yogyakarta.
- b. Fasilitas Umum yaitu : Tempat Ibadah, SPBU, ATM
- c. Software yang digunakan:

- a. Adobe Flash CS 6

Software yang digunakan untuk menggabungkan animasi, gambar, suara, dan teks.

- b. Adobe Photoshop

Software yang berguna untuk mengedit gambar.

- d. Isi dari Aplikasi meliputi : Text, Audio, image, Animasi

- e. Aplikasi terkoneksi oleh internet

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

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

1. Membuat sebuah aplikasi Peta Wisata Candi-candi di Yogyakarta berbasis android dilengkapi dengan informasi fasilitas yang ada di sekitar candi.
2. Membantu Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta dalam menyampaikan informasi tentang Peta Wisata Candi-candi di Yogyakarta.
3. Menyampaikan informasi mengenai Peta Wisata Candi-candi dan fasilitas umum di sekitar daerah Wisata Candi di Yogyakarta kepada masyarakat.

#### **1.5 Metodologi Penelitian**

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

##### **1.5.1 Metode Pengambilan Data**

Pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku, *website*, dokumentasi, Observasi, Kearsipan dan referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

### **1.5.2 Analisis Data**

Proses analisis kualitatif yang didasarkan pada adanya hubungan sistematis antar variabel yang sedang diteliti.

### **1.5.3 Model Proses Pengembangan (SDLC)**

SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana (planning), analisis (analysis), desain (design), implementasi (implementation), uji coba (testing) dan pengelolaan (maintenance).

### **1.6 Sistematik Penulisan**

Sistematik penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dijelaskan meliputi : latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM**

Dalam bab ini merupakan tinjauan pustaka, akan diuraikan tentang teori-teori perancangan aplikasi Multimedia Interaktif Peta Wisata Candi-candi di Yogyakarta Berbasis Android. Selain itu, juga dituliskan tentang software komponen yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

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

Bab ini berisis tentang analisis aplikasi yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem. Serta perencanaan rancangan aplikasi yang akan dibuat

penulis. Dalam perancangan sistem ada beberapa tahap, yaitu tahap mendefinisikan masalah, merancang konsep, merancang isi, penulisan naskah, merancang grafis, pembuatan struktur navigasi dan perancangan antar muka. Dan menggunakan analisis kelemahan sistem dan analisis kebutuhan sistem.

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

Pada bab ini akan diberikan penjelasan tentang proses pembuatan aplikasi.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan penulis.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan skripsi.

