

## **BABI PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Borobudur adalah sebuah candi Buddha yang terletak di Borobudur, Magelang, Jawa Tengah, Indonesia. Candi ini terletak kurang lebih 100 km di sebelah barat daya Semarang, 86 km di sebelah barat Surakarta, dan 40 km di sebelah barat laut Yogyakarta. Candi berbentuk stupa ini didirikan oleh para penganut agama Buddha Mahayana sekitar tahun 800-an Masehi pada masa pemerintahan wangsa Syailendra. Borobudur adalah candi atau kuil Buddha terbesar di dunia, sekaligus salah satu monumen Buddha terbesar di dunia.

Dengan wilayah yang begitu luas, pengelola Candi Borobudur saat ini hanya menyediakan selebar brosur denah denah wilayah Candi, untuk mengetahui dimana lokasi fasilitas-fasilitas yang ada. Hal itu dirasa masih kurang memberikan informasi kepada pengunjung, informasi yang di sampaikan dalam brosur itu kurang lengkap dan tidak menarik. Dengan menyajikan informasi mengenai Denah Digital Taman Wisata Candi Borobudur yang dapat di akses oleh masyarakat dengan menggunakan gadget tanpa harus melihat brosur secara manual.

Dengan permasalahan tersebut maka peneliti memberikan solusi dengan membuat layanan informasi dengan cara melihat tampilan denah digital Kompleks Wisata Candi Borobudur berbasis Andorid melalui gambar, teks,

dengan gabungan animasi, sound yang dapat menarik perhatian dan memudahkan pengunjung Wisata Candi Borobudur sebagai penerima.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah: Bagaimana membuat Denah Digital Kompleks Wisata Candi Borobudur berbasis android yang dapat membantu pengguna dalam mencari informasi tentang kompleks wisata Candi Borobudur?

## 1.3 Batasan Masalah

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

- a. Ruang lingkup denah digital hanya Wilayah Wisata Candi Borobudur.
- b. Software yang digunakan:
  - a. Adobe Flash CS 6

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

- b. Adobe Photoshop

Software yang berguna untuk mengedit gambar.

- c. Isi dari Aplikasi meliputi : Text, Audio, image, Animasi
- d. 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 Multimedia Interaktif Denah Digital Kawasan Wisata Candi Borobudur berbasis android.
2. Membantu Balai Pariwisata Magelang dalam menyampaikan informasi tentang Denah Kawasan Wisata Candi Borobudur.
3. Menyampaikan informasi mengenai Denah Kawasan Wisata Candi Borobudur kepada masyarakat.

#### 1.5 Metode Penelitian

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

##### 1.5.1 Metode Studi Kepustakaan

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

##### 1.5.2 Metode Kearsipan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada ditempat penelitian.

##### 1.5.3 Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara berbicara atau bertanya langsung ditempat penelitian tentang data yang diperlukan dalam permasalahan.

## **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 di uraikan tentang teori-teori perancangan aplikasi Denah Digital Kawasan Wisata Candi Borobudur 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.

### **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.