

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki banyak peninggalan sejarah, baik yang berupa bangunan candi, keraton, artefak, kitab sastra, dan lain-lain. Dari banyaknya peninggalan sejarah yang berpengaruh sekali yaitu candi, Candi merupakan warisan budaya masa lalu yang merepresentasikan keluhuran dan ketinggian budaya masyarakat. Peninggalan candi yang tersebar di seluruh kepulauan Indonesia merupakan kekayaan budaya yang harus di jaga dan di lestarikan eksistensinya.

Dari banyaknya candi yang ada di Indonesia hanya sebagian terkenal oleh wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara. Untuk itu, salah satu media yang bisa digunakan untuk memperkenalkan hal tersebut adalah melalui sebagai aplikasi mobile khususnya pada smartphone yang berbasis android karena saat ini banyak smartphone yang telah menggunakan sistem operasi android. Android yang bersifat open source inilah yang membuat android memiliki tempat diantara para pengembang aplikasi saat ini.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik mengangkat judul skripsi "PERANCANGAN APLIKASI NAMA-NAMA CANDI DI INDONESIA BERBASIS ANDROID". Aplikasi ini nantinya akan menampilkan apa saja candi-candi yang ada di Indonesia, sejarah candi, serta Google Map untuk mendeteksi lokasi candi berada. Dengan adanya aplikasi ini maka pengguna bisa memperoleh informasi mengenai candi apa saja yang ada di Indonesia dengan mudah dan dapat

dijadikan sebagai media pengenalan pariwisata melalui media yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan smartphone berbasis Android.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana merancang aplikasi Candi Indonesia berbasis Android?
2. Apakah aplikasi Candi Indonesia memberikan informasi yang lebih detail?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Peneliti hanya melakukan pencarian candi yang ada di Indonesia.
2. Aplikasi ini di buat hanya sebatas menampilkan nama-nama candi, gambar beserta informasi sejarah candi dan lokasi candi berada.
3. Aplikasi ini membutuhkan akses internet untuk melihat lokasi candi menggunakan sistem Map.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Pengguna
 - Memberikan informasi keluhuran warisan budaya bangsa yaitu Candi yang ada di Indonesia untuk pendidikan dasar dan menengah, wisatawan domestic dan wisatawan mancanegara, Maka aplikasi ini akan di implementasikan melalui smartphone agar mudah untuk di gunakan.

- Memberikan wawasan mengenai berbagai macam candi agar mampu meningkatkan apresiasi terhadap keluhuran warisan budaya.
- Agar lebih mudah untuk mencari informasi tentang candi yang ada di Indonesia dengan lengkap.

2. Bagi Negara Indonesia

- Untuk meningkatkan pengunjung dari wisatawan mancanegara agar pendapatan negara lebih meningkat

3. Bagi Penulis

- Dapat menambah wawasan dan mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama menempuh studi di STMIK AMIKOM dan sekarang dapat di terapkan sehingga dapat berguna bagi masyarakat luas.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan program aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Pengumpulan Data

a. Wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pengguna aplikasi nama-nama candi di Indonesia sebelumnya mengenai tentang kekurangan pada aplikasi tersebut dimana kekurangan itu lebih dapat membantu dalam pencarian nama-nama candi di seluruh Indonesia.

b. Studi Pustaka

Mengumpulkan literatur yang berhubungan dengan tema penelitian yang merupakan koleksi pribadi, perpustakaan, dan tulisan dari internet.

1.5.2 Analisis

Penulis menggunakan metode analisis SWOT untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threads*) dalam pembuatan sistem aplikasi ini untuk menganalisis terhadap kebutuhan dan kelayakan perancangan aplikasi nama-nama candi di Indonesia.

1.5.3 Perancangan

Dalam metode perancangan, penulis melakukan perancangan dengan model UML (*Unified Modelling Language*). Diagram yang digunakan antara lain :

- 1) Diagram *Use Case*, digunakan untuk menggambarkan interaksi antar user didalam sistem.
- 2) Diagram *Activity*, digunakan untuk menggambarkan aktifitas didalam sistem.
- 3) Diagram *Sequential*, digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek didalam sistem.
- 4) Diagram *Class*, digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek didalam sistem.
- 5) Diagram *Component*, digunakan untuk menggambarkan komponen didalam sistem.

1.5.4 Implementasi

Membuat aplikasi nama-nama candi di Indonesia berdasarkan perancangan

yang telah dibuat pada tahap perancangan.

1.5.5 Testing

Setelah pengkodean tersebut dibuat, maka hasilnya harus diujikan terlebih dahulu. Pengujian tersebut berfokuskan kepada logika internal dari software, yang mengasumsikan bahwa seluruh statement sudah diuji, dan pada fungsi eksternal merubah error-error yang ada dan serta mendefinisikan input yang akan menghasilkan hasil yang sebenarnya.

Tahapan yang digunakan adalah sebagai berikut :

a) Pengujian White-Box

Pengujian *white-box* yang kadang-kadang disebut pengujian *glass-box*, metode ini menggunakan struktur kontrol desain prosedural untuk memperoleh *test case*.

b) Pengujian Black-Box

Menurut *Pressman* (2002) pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian pengujian *black-box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian *black-box* bukan merupakan alternatif dari teknik *white-box*, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan daripada metode *white-box*.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematis dalam masing-masing bab, dimana pada masing-masing bab ini akan diuraikan masalah-masalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang dasar-dasar teori yang diperlukan dalam penyusunan skripsi dan tinjauan pustaka yang berasal dari buku dan internet yang akan penulis jadikan bahan acuan dalam pembuatan aplikasi nama-nama candi di Indonesia.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang uraian bagaimana menganalisa dan merancang program pembuatan aplikasi *mobile* "Nama-nama Candi di Indonesia Berbasis Android".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang hasil implementasi perancangan sistem, pembahasan sistem, uji coba, dan manual program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *smartphone*.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang didalamnya terdapat kesimpulan dari pembahasan laporan dan saran dari penulis mengenai perbaikan dan pengembangan untuk menambah kesempurnaan aplikasi.