

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Candi Prambanan atau Candi Roro Jonggrang adalah kompleks candi Hindu terbesar di Indonesia yang dibangun pada abad ke-9 masehi. Candi ini dipersembahkan untuk Trimurti, tiga dewa utama Hindu yaitu Brahma sebagai dewa pencipta, Wisnu sebagai dewa pemelihara, dan Siwa sebagai dewa pemusnah. Berdasarkan prasasti Siwagrha nama asli kompleks candi ini adalah Siwagrha (bahasa Sanskerta yang bermakna 'Rumah Siwa'), dan memang di *garbagriha* (ruang utama) candi ini bersemayam arca Siwa Mahadewa setinggi tiga meter yang menunjukkan bahwa di candi ini dewa Siwa lebih diutamakan. Luas wilayah Candi Prambanan adalah sekitar 39,8 ha. [1]

Dengan wilayah yang begitu luas, pengelola Candi Prambanan saat ini hanya menyediakan selebar brosur denah peta 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 Peta Digital Taman Wisata Candi Prambanan 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 peta digital Kompleks Wisata Candi Prambanan berbasis Andorid melalui gambar, teks, dengan gabung

animasi, sound yang dapat menarik perhatian dan memudahkan pengunjung Wisata Candi Prambanan sebagai penerima

1.2 Rumusan Masalah

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

1.3 Batasan Masalah

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

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

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

- b. Adobe Air

Untuk Menjalankan hasil publish aplikasi dari adobe flash

- c. Adobe Photoshop

Software yang berguna untuk mengedit gambar.

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 Digital Kompleks Wisata Candi Prambanan berbasis android.
2. Membantu Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta dalam menyampaikan informasi tentang Peta Kompleks Wisata Candi Prambanan.
3. Menyampaikan informasi mengenai Peta Kompleks Wisata Candi Prambanan 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 Peta Digital Kompleks Wisata Candi Prambanan Berbasis Android. Selain itu, juga dituliskan tentang software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi 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.