

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan landmark suatu kawasan sangat penting saat ini. Ditengah maraknya perkembangan global lewat kebebasan informasi, gaya bangunan dan tata kota menjadi serupa satu sama lain. Gaya bangunan secara arsitektural merupakan gaya yang berlaku di seluruh dunia, seperti Menara Eiffel yang menjadi Landmark Kota Paris di Prancis dan Monumen Nasional yang menjadi Landmark Ibukota Jakarta di Indonesia. Meskipun dalam aplikasinya saat ini mulai dikembalikan pada kearifan lokal, namun kemiripan gaya tersebut sedikit mengaburkan ciri khas dari suatu kawasan.

Landmark secara umum dapat diartikan sebagai penanda. Dalam suatu kawasan keberadaan suatu landmark berfungsi untuk orientasi diri bagi pengunjung. Landmark dapat berupa bentuk alam seperti bukit, gunung, danau, lembah, dan sebagainya. Dalam perkembangannya, landmark dapat berupa gedung, monumen, sculpture, tata kota, alur jalan, dan vegetasi.

Menurut wikipedia Indonesia : "landmark adalah sesuatu objek geografis yang digunakan oleh para pengelana sebagai penanda untuk bisa kembali ke suatu area. Dalam konteks modern hal tersebut bisa berwujud apa saja yang bisa dikenali seperti monumen, gedung ataupun sculpture lain".

Sedangkan menurut buku Perancangan Kota Secara Terpadu (Markus Zahnd, 2006) : "Landmark adalah titik referensi seperti elemen node, tetapi orang

tidak masuk ke dalamnya karena bisa dilihat dari luar letaknya. Landmark adalah elemen eksternal dan merupakan bentuk visual yang menonjol dari kota.”

Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat perangkat *smartphone* Android sudah sepertiteman setia yang dapat memberikan banyak informasi bagi penggunanya. Penggunas*smartphone* Android di Indonesia sudah semakin banyak. Sehingga dari sini muncul gagasan untuk membuat aplikasi berbasis Android dengan Adobe Flash CC 2015 sebagai software pendukung untuk membantu pembuatan aplikasi Media Informasi “Landmark Indonesia” nantinya.

Android merupakan sistem operasi telepon seluler yang tumbuh di tengah sistem operasi lainnya yang berkembang dewasa ini. Sistem Operasi lainnya seperti Windows Mobile, iOS-iPhone, Symbian, dan masih banyak lagi juga menawarkan kekayaan isi dan keoptimalan berjalan di atas perangkat hardware yang ada. Akan tetapi, sistem operasi yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu adanya keterbatasan dari aplikasi pihak ketiga untuk mendapatkan data asli ponsel berkomunikasi antar proses serta keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk platform mereka.

Android menawarkan sebuah lingkungan yang berbeda untuk pengembang. Setiap aplikasi memiliki tingkatan yang sama. Android tidak membedakan antara aplikasi inti dengan aplikasi pihak ketiga. API yang disediakan menawarkan akses ke hardware, maupun data-data ponsel sekaligus, atau data sistem sendiri. Bahkan, pengguna dapat menghapus aplikasi inti dan menggantinya dengan aplikasi pihak ketiga.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada di dalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan dalam ukuran file outputnya yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Aplikasi Flash merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik.

Adobe Flash Professional CC 2015 adalah versi terbaru ini dari fungsinya dimana kita dapat membuat konten animasi ataupun konten multimedia.

memungkinkan seseorang visual designers dapat menyajikan pengalaman interaktif untuk dapat di gunakan di perangkat desktop ataupun mobile. Dalam Versi terbaru, tentu penyempurnaan fitur dan penambahan tools seiring update nya teknologi tersedia untuk memaksimalkan fungsinya. Untuk Sistem Operasi Windows berbasis 64 Bit sangat membantu membuat animasi flash. Pada era ini Flash sangat banyak di gunakan untuk website ataupun di dalam pengolahan multimedia.

Aplikasi dalam bentuk mobile merupakan solusi yang dapat menjawab kekurangan sistem yang sudah ada. Aplikasi dalam bentuk Mobile mempunyai beberapa kelebihan. Efisien dalam penggunaannya dan tidak menghabiskan banyak waktu. Dengan menggunakan aplikasi ini pengguna bisa terbantu menemukan landmark-landmark Indonesia, dengan memanfaatkan informasi offline dan internet.

1.2 Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis dapat membuat rumusan masalah bagaimana membuat aplikasi pengetahuan "Landmark Indonesia" Berbasis *Mobile*?

1.3 Batasan Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini ditentukan suatu batasan penelitian yang berfungsi untuk memberikan arahan yang jelas bagi penulis agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa

pokok permasalahan dalam perancangan media informasi ini berisi tentang *landmark* indonesia di 34 Provinsi yang bersumber dari Wikipedia.org.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini diperlukan untuk memberikan kerangka atau acuan dalam pembuatan sistem. Berikut ini adalah tujuan penulis :

1. Sebagai persyaratan kelulusan sarjana Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat membuat media informasi berbasis *mobile* yang dapat dinikmati oleh semua kalangan.
3. Menambah pengalaman melalui proses pembuatan media informasi berbasis *mobile*.
4. Mempraktekan ilmu yang telah didapat selama kuliah.
5. Dapat dijadikan referensi mahasiswa amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan media informasi berbasis *mobile*. Sehingga dapat menambah dan memberikan wawasan yang baru dan wawasan yang luas dalam bidang media informasi berbasis *mobile*.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki nilai manfaat, adapun manfaat yang disarankan baik bagi penulis dan pihak – pihak yang menggunakan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Peneliti :

Sebagai dasar penyusun skripsi untuk menempuh jenjang strata 1 dan menjadi lebih mengerti bagaimana tahapan dan cara pembuatan media informasi berbasis *mobile*.

2. Manfaat Bagi Masyarakat Luas

Sebagai sarana informasi agar mengetahui *landmark-landmark* di Indonesia dan untuk mengenal serta melestarikan budaya dan sejarah melalui simbol daerah yang menjadi kebanggaan serta dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap daerah-daerah di Indonesia.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu :

1. Observasi

Melakukan observasi tentang foto-foto landmark untuk aplikasi pengetahuan "Landmark Indonesia" Berbasis *Mobile*

2. Pustaka

Pencarian referensi yang dibutuhkan dalam penelitian ini baik dari jurnal, buku, Wikipedia maupun literature lainnya yang ada di internet.

3. Kuesioner

Melakukan riset terhadap masyarakat dengan cara pengumpulan data atau informasi yang dioperasionalisasikan ke dalam bentuk item atau pertanyaan.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah analisis situasi, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Adapun Metode Perancangan yang digunakan yaitu perancangan sistem dengan *Unified Modeling Language* (UML) dan Perancangan *interface* atau antar muka program.

1.6.4 Metode Implementasi Sistem dan Uji Sistem

1. Implementasi Sistem

Dalam menjalankan fungsi yang dirumuskan pada sistem ini digunakan 4 hal sebagai berikut :

1. Fungsi Perencanaan (Planning)

Pemilihan atau penetapan tujuan sistem yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.

2. Fungsi Pengorganisasian (Organizing)

Suatu langkah untuk menetapkan, menggolongkan dan mengatur struktur sistem.

3. Fungsi Pengarahan (Actuating/Directing)

Berhubungan dengan pemberian bimbingan, saran, perintah, agar sistem dapat dijalankan dengan baik dan benar sesuai yang telah ditetapkan semula.

4. Fungsi Pengawasan (Controlling)

Melakukan penilaian atau koreksi agar sistem dapat diarahkan ke dalam tujuan yang sudah direncanakan semula.

2. Uji Sistem

Proses pengujian adalah melakukan verifikasi, validasi, dan mendeteksi terjadinya error pada aplikasi tersebut. Dari ketiga hal tersebut diharapkan dapat menemukan masalah - masalah atau kesalahan dan dari hasil penemuan tersebut dapat dilakukan suatu pembenahan. Verifikasi, validasi, dan deteksi adalah bagian dari proses testing yang tidak dapat dipandang sebelah mata.

1. Verifikasi

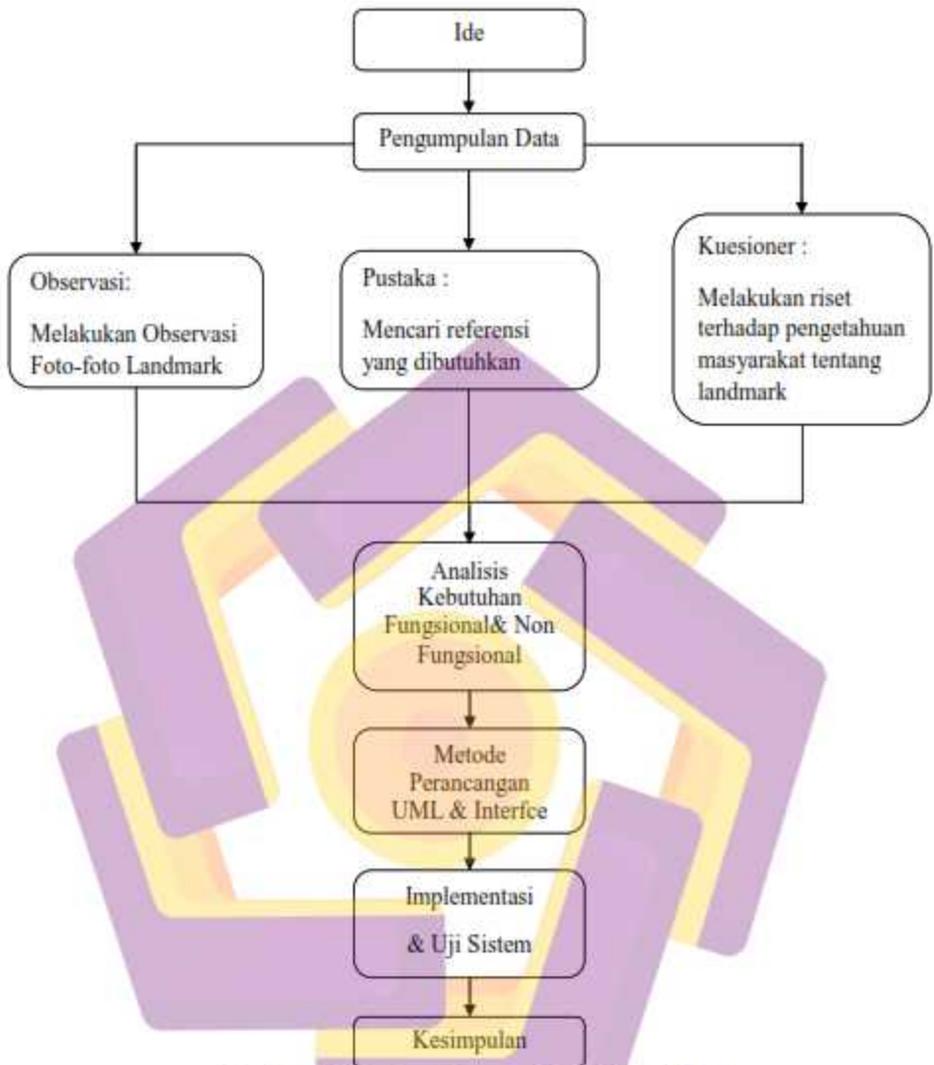
Melakukan verifikasi untuk mengetahui bagaimana suatu sistem tersebut berjalan dengan benar atau tidak. Yang pertama dilihat adalah bagaimana struktur, hingga susunan yang ada. Kemudian jika semua telah baik maka harus kembali dikaji dan dicocokkan dengan rancangan awal yang telah dibuat.

2. Validasi

Melakukan validasi untuk mengetahui sebuah sistem yang telah dibuat telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

3. Deteksi

Mendeteksi error atau kesalahan pada sistem, atau dengan kata lain yaitu proses pengembangan dari satu program ke program lainnya yang lebih rumit.



Gambar 1. 1 Gambar Diagram Metode Peneltitan

a. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini menggunakan bahasa Indonesia baku dengan membagi tiap kelompok pembahasan menjadi bab dan sub bab yang akan dibahas pada masing-masing bab. Berikut ini adalah penyusunan bab dan keterangan singkatnya :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab tersebut berisikan tentang beberapa teori yang digunakan sebagai landasan untuk penelitian penulisan skripsi, yakni semua teori dasar dari multimedia yang berhubungan dengan rekayasa perangkat lunak multimedia serta pengertian *landmark* Indonesia, dan lain-lain yang mendukung dalam pembuatan aplikasi pembelajaran tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini pemberian penjelasan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kelayakan sistem : analisis teknologi, hukum, dan kelayakan operasional.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab tersebut adalah isi dari penulisan skripsi ini yakni dijelaskan mengenai implementasi media informasi yang telah dibuat, dijelaskan juga hasil-hasil dari tahapan penelitian yang dimulai dari analisis hasil uji coba program, pemeliharaan sistem, penerapan rencana implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari semua laporan serta saran-saran untuk sistem tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka memuat keterangan dari buku-buku dan beberapa referensi yang dijadikan sebagai bahan acuan dan penulisan skripsi.

