

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Museum adalah salah satu tempat dimana benda-benda artistik bersejarah. Koleksi museum terdiri atas spesimen yang berupa karya seni, bebatuan bumi, teknologi, makhluk hidup, peninggalan bersejarah lainnya. Ada 4 macam museum , yaitu museum seni, sejarah, ilmu pengetahuan, dan umum.[1]

Perkembangan multimedia mengikuti perkembangan Internet, maka multimedia merupakan pasar yang pertumbuhannya tercepat di dunia saat ini.[2]

*Android* adalah *platform mobile* yang paling populer di dunia, ratusan juta perangkat *mobile android* tersebar lebih dari 190 negara di seluruh dunia.

Ini adalah basis terbesar dari *mobile platform* dan cepat tersebar , setiap hari jutaan pengguna lainnya menambah *android* mereka untuk pertama kalinya dan mulai mencari aplikasi, game dan konten digital lainnya.

*Android* memberi platform kelas dunia untuk menciptakan aplikasi dan *game* untuk pengguna *android* di manapun, serta pasar terbuka untuk mendistribusikan ke mereka langsung.

Mambangun kontribusi dari komunitas *Open Source Linux* dan lebih dari 300 perangkat keras, perangkat lunak, dan mitra operator, *Android* dengan cepat telah menjadi *OS mobile* yang tumbuh paling cepat.

Setiap hari lebih dari satu juta perangkat *Android* baru diaktifkan di seluruh dunia

Keterbukaan *android* telah membuatnya menjadi favorit bagi sesama konsumen dan pengembang, mendorong pertumbuhan yang kuat dalam konsumsi app. pengguna *android* mengunduh lebih dari miliaran aplikasi dan *game* dari *Google Play* setiap bulan.

Dengan mitra-mitranya, *android* terus mendorong batas-batas perangkat keras dan perangkat lunak ke depan untuk membawa kemampuan baru untuk pengguna dan pengembangan. untuk pengembangan, inovasi *adroid* memungkinkan anda membangun kuat, aplikasi yang dibedakan menggunakan teknologi *mobile* terbaru.[3]

Keadaan di Museum Gunung Merapi sedang dalam perbaikan , menambah fasilitas yang ada di Museum. Dengan adanya Wajib Kunjungan Museum ,sekarang Museum Gunung Merapi menjadi tempat wisata yang banyak di kunjungi selain. Pengunjung lebih tau tentang Gunung Merapi.

Masalah yang ditemukan di museum gunung merapi adalah tidak adanya denah kunjungan bagi pengujung yang berkunjung di museum ,dari mana awal kita masuk museum lalu urutan yang harus dilihat, kemana kita selanjutnya, agar informasi yang didapat tertera dengan rapi.

Maka penulis melakukan penelitian guna membuat aplikasi Denah Museum di Museum Gunung Merapi, dan dengan adanya aplikasi ini juga

mempermudah pemandu wisata untuk menjelaskan apa saja yang ada di museum tersebut dan arah tujuan yang akan di kunjungi selanjutnya.

Dan berdasarkan permasalahan tersebut aplikasi ini dianggap sangat dibutuhkan, sehingga penulis merasa tertarik untuk menulis tugas akhir yang berjudul "**Perancangan Aplikasi Denah Museum Berbasis Android Pada Museum Gunung Merapi**".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Melihat latar belakang masalah tersebut, maka timbul suatu permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana Merancang Aplikasi Denah Museum Berbasis Android Pada Museum Gunung Merapi?
2. Apa saja fitur yang dapat dilihat oleh pengguna Aplikasi ini?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari pokok-pokok permasalahan yang ada, maka dalam penyusunan tugas akhir ini permasalahan yang dibahas meliputi :

1. Aplikasi ini tidak berupa 3D Modeling.
2. Aplikasi ini tidak perlu menggunakan Adobe AIR

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Aplikasi Denah Museum Berbasis Android.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari “Perancangan Aplikasi Denah Museum Berbasis Android Pada Museum Gunung Merapi” ini adalah:

- a. Membantu *Tour Guide*/Pemandu Wisata dan Pengunjung menjelaskan apa saja yang tercakup di Museum Gunung Merapi.
- b. Agar lebih Menarik perhatian wisatawan tentang Teknologi.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan yaitu meliputi :

#### 1.6.1 Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data , tentang masalah yang dibahas diatas, penulis membaca buku-buku dan mencari referensi yang berhubungan dengan masalah tersebut.

#### 1.6.2 Pengembangan Perangkat Lunak

Pada tahap ini dilakukan perencanaan dan rancangan dalam pembuatan *Aplikasi*, dari desain *Aplikasi* hingga fitur-fitur yang akan digunakan dalam *Aplikasi* tersebut.

#### 1.6.3 Implementasi

Tahap ini adalah tahap dimana pembuatan *Aplikasi* yang sudah direncanakan.

#### 1.6.4 Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini, dilakukan percobaan pada *Aplikasi* yang telah dibuat, berdasarkan tujuan pembuatan *Aplikasi* tersebut. Dan mengidentifikasi kesalahan yang mungkin terjadi. Dan dilakukan perbaikan atas kesalahan yang mungkin terjadi tersebut.

#### 1.6.5 Penyusunan Laporan Tugas Akhir

Tahap ini adalah penyusunan laporan tentang pembuatan aplikasi *Aplikasi* tersebut, yang berisi tentang dokumentasi hasil kerja dari pembuatan *Aplikasi*.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun dengan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I - PENDAHULUAN**

Pendahuluan ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan laporan.

## **BAB II - LANDASAN TEORI**

Membahas tentang konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, dan *software* (perangkat lunak) yang digunakan dalam pembuatan *Aplikasi* tersebut.

## **BAB III - METODE PENELITIAN**

Bab ini menguraikan tentang rancangan pola *Aplikasi*, desain *Aplikasi*, dan fitur-fitur yang akan dibuat.

## **BAB IV - HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai definisi Implementasi *Aplikasi*, tujuan Implementasi *Aplikasi*, Pengujian *Aplikasi*, komponen utama implementasi *Aplikasi*, dan pemeliharaan *Aplikasi*.

## **BAB V - PENUTUP**

Bab ini menguraikan kesimpulan yang penulis ambil dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan masukan untuk penulis agar dapat lebih baik dalam menyusun aplikasi tersebut dan dalam menulis laporan tugas akhir.