

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Android merupakan sistem operasi *mobile* yang memiliki pengguna paling banyak, tak terkecuali di Indonesia. Android memiliki beberapa fitur GPS, Google Maps, notifikasi yang dapat dikolaborasikan untuk membuat sebuah aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi pengguna. Android juga menjadi pilihan bagi perusahaan teknologi yang menginginkan sistem operasi berbiaya rendah dan ringan untuk perangkat berteknologi tanpa harus mengembangkan dari awal. Dengan perkembangan teknologi yang pesat android telah memunculkan beberapa alat yang sangat modern. Salah satu alat dengan kemampuan yang sangat luar biasa adalah ponsel pintar atau biasa juga disebut dengan *smartphone*. Tidak hanya menjadi sistem operasi di *smartphone*, saat ini android menjadi pesaing utama dari Apple pada sistem operasi Tablet PC. Pesatnya pertumbuhan android selain faktor yang disebutkan diatas karena android itu sendiri adalah platform yang sangat lengkap baik itu sistem operasinya, aplikasi dan tool pengembangan.

Candi merupakan sebuah bangunan keagamaan tempat ibadah peninggalan purbakala yang berasal dari peradaban Hindu-Buddha. Candi tidak hanya digunakan oleh masyarakat untuk menyebut tempat ibadah saja, banyak situs-situs purbakala non-religius dari masa Hindu-Buddha Indonesia klasik, baik sebagai istana (kraton), pemandian (pertitaan), gapura, dan sebagainya, juga disebut dengan

istilah candi. Jogja memiliki sejumlah candi yang sarat akan nilai seni dan arsitektur klasik yang mengagumkan. Sebagai sebuah hasil peradaban manusia, candi sangat kental dengan nilai-nilai sejarah dan menceritakan tentang bagaimana masyarakat manusia ditempat itu menjalani kehidupannya pada era dibangunnya candi tersebut. Jumlah candi khususnya di Yogyakarta sebanyak 34 candi. Masyarakat yang ingin mengetahui candi di Yogyakarta dilakukan dengan cara browsing di internet yang harus memerlukan kata kunci tertentu sehingga kurang efektif, dan juga untuk berkunjung masyarakat harus bertanya ke orang jika belum mengetahui lokasi datailnya.

Dari latar belakang masalah diatas maka diperlukan sebuah aplikasi yang mampu menampilkan informasi tentang candi-candi yang berada di Yogyakarta sehingga masyarakat akan lebih mudah untuk mengetahui lokasi candi beserta deskripsinya. Dengan melihat peluang pengguna android yang besar di Indonesia maka informasi candi daerah Yogyakarta akan dibangun menggunakan platform android. Maka dari itu dilakukan penelitian dengan judul **Perancangan Aplikasi Tempat dan Sejarah Candi Di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Android**. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada masyarakat pengguna *smartphone* untuk mempermudah dan mengetahui sejarah dan lokasi candi yang ada di Yogyakarta.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana pengguna *smartphone* berbasis android dapat mengetahui tempat dan sejarah candi di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat permasalahan yang cukup kompleks serta untuk menghindari meluasnya ruang lingkup masalah, maka dalam penelitian ini dibatasi pada beberapa masalah dan ruang lingkup penelitian diantaranya :

1. Pembuat rute lokasi candi memanfaatkan fitur Google Map.
2. Informasi yang diteliti meliputi
  - a. Deskripsi candi
  - b. Lokasi candi
  - c. Gambar candi
3. Software yang digunakan untuk membangun aplikasi android tersebut adalah Eclipse, Android SDK, dan Database Sqlite.
4. Tidak terdapat halaman admin, database ditanamkan dalam aplikasi menggunakan Sqlite.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dilakukannya penelitian serta manfaatnya adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata-I pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Merancang aplikasi tempat dan sejarah candi yang ada di Yogyakarta
3. Mempermudah masyarakat dalam mempelajari dan mengetahui lokasi candi yang ada di Daerah Istimewah Yogyakarta.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

#### **1.5.1.1 Study Literatur**

Merupakan metode yang dilakukan dengan memanfaatkan literatur yang tersedia, seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi oleh penulis. Serta mengumpulkan referensi buku-buku yang tersedia

#### **1.5.1.2 Metode Kepustakaan**

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku, jurnal serta karya ilmiah serta sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan data penulis.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Analisis yang digunakan adalah analisis SWOT yang akan meninjau dari segi aplikasi yang akan dibuat.

### **1.5.3 Metode Perancangan**

Perancangan akan dilakukan dengan menggunakan model UML, ERD, dan desain interface.

### **1.5.4 Metode Testing**

Testing akan dilakukan dengan menggunakan metode blackbox testing.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam memahami gambaran secara umum mengenai isi dari skripsi ini, maka penulisan skripsi dibagi dalam lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka serta teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi dan *software* yang digunakan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini membahas berisi tentang analisis dari aplikasi yang akan dibuat serta perancangan yang diusulkan

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa, perancangan sistem, pembuatan program, dan pengujian program.

**BAB V PENUTUP**

Pada bab ini membahas kesimpulan dan saran yang dapat di ambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang telah dibuat.

**DAFTAR PUSTAKA**