

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta adalah sebuah Dinas yang mengatur seputar Pendidikan dan Kebudayaan. Balai ini bertempat di bogem, Sleman Yogyakarta. Pada awalnya balai ini bernama dinas purbakala peninggalan nasional, yang mana dibentuk pada tahun 1953 dan dipimpin R. Soekmono kemudian berganti menjadi lembaga purbakala dan peninggalan nasional (LPPN).

Di jogja sendiri sub dari LPPN adalah SPSP (Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala). SPSP yang sebelumnya bertempat di kantor cabang I Prambanan resmi dipindahkan di Jl. Solo Km 15, Bogem, Yogyakarta pada tanggal 4 desember 1979. Kemudian pada tahun 2004, SPSP berubah nama lagi menjadi Balai pelestarian Peninggalan Purbakala. Hingga pada 2012 berganti nama menjadi Balai Pelestarian Cagar Budaya.

Adapun program kerja dari balai ini yaitu : memelihara, mengola, memanfaatkan, serta melindungi peninggalan purbakala yang ada di Yogyakarta, baik itu situs yang bergerak, non bergerak, serta situs peninggalan arkeologi peninggalan bawah air.

Disini terdapat sebuah permasalahan, yaitu banyak masyarakat yang menyukai peninggalan purbakala seperti candi-candi, namun mereka rata-rata hanya mengetahui peninggalan purbakala seperti candi prambanan. Candi prambanan sendiri adalah candi terbesar yang ada di daerah Yogyakarta. Padahal

di Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki sangat banyak candi-candi kecil yang kurang dilihat oleh masyarakat. Kerena akses nya yang jauh dari jalan utama dan kurang diketahui.

Untuk itu, penulis mencoba membuat sebuah aplikasi "Temple of Jogja", dimana bisa membantu para pegawai maupun para pengunjung yang ingin datang ke candi-candi tersebut. Aplikasi ini juga membantu karena berbasis android sehingga mudah dibawa kemana saja. Aplikasi ini juga bisa memberikan rute dari tempat awal pemakai menuju candi yang diinginkan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

Bagaimana Cara Membuat dan Merancang Aplikasi "TEMPLE OF JOGJA" Menggunakan Google Maps Berbasis Android. Studi Kasus Balai Pelestarian Cagar Budaya ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun beberapa batasan masalah dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dilakukan di BALAI PELESTARIAN CAGAR BUDAYA.
- b. Sistem ini berbasis Android dengan versi 4.4 Kit Kat
- c. Berisi deskripsinya, foto, informasi
- d. Memiliki fasilitas tersinkron dengan google maps.

- e. Dapat menunjukan langsung rute menuju lokasi candi melalui Aplikasi Google Maps.
- f. Nama-nama candi yang akan di masukan dalam aplikasi adalah Candi ( prambanan, ratu boko, ijo, barong, banyunibo, sari, kalasan, sambisari, kedulan, gebang, kadisoka, gampingan, mantup, morangan, klodangan, miri, plembutan, risan, pulgading, kimpulan, watu gudig, abang, dawangsari, keblak ).

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi "temple of jogia" menggunakan google maps berbasis android untuk balai pelestarian cagar budaya

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

- a. Membantu Balai dalam menyampaikan informasi candi yang ada di Yogyakarta.
- b. Membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi candi di Yogyakarta.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, ada beberapa tahapan yang akan dilakukan, yaitu sebagai berikut:

### 1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan bahan referensi yang berkaitan dengan teori dasar dari sistem yang sedang dibuat dan data yang diperlukan untuk perancangan sistem.

### 2. Perancangan Desain Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan desain antarmuka sistem dan struktur proses kerja sistem.

### 3. Implementasi Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi dari hasil perancangan desain sistem dalam bentuk perangkat lunak.

### 4. Pengujian Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian sistem yang bertujuan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang terjadi pada sistem, sehingga dapat dilakukan perbaikan.

### 5. Penyusunan Laporan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan laporan dari hasil perancangan dan pengujian sistem dalam format penulisan penelitian.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi gambaran menyeluruh tentang apa yang diuraikan dalam skripsi ini, yaitu pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang landasan teori yang digunakan dalam perancangan aplikasi android.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang analisis terhadap system yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat aplikasi, rancangan interface dan rancangan tentang aplikasi yang akan dibuat.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang implementasi yang meliputi uji coba sistem, manual program dan pembahasan yang meliputi listing program, database, dan interface.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini akan membahas tentang kesimpulan penelitian dan saran yang ditulis oleh penulis.