

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini berisi tentang segala hal yang melatarbelakangi penulisan Tugas Akhir ini. Isi dari bab pendahuluan ini antara lain adalah latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi serta sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini seakan tidak memiliki titik akhir, hal ini menjadi satu peluang besar bagi para pengembang teknologi untuk membuat suatu teknologi yang dapat mempermudah pengguna mencari lokasi. Pencarian lokasi disini merupakan kebutuhan utama pengguna, dimana dalam proses pencarian lokasi tersebut pengguna sering kali menginginkan informasi yang akurat serta pencarian lokasi yang didapat dengan cepat. Seperti halnya pencarian informasi museum terdekat di daerah Yogyakarta.

Yogyakarta merupakan salah satu kota tujuan wisata di Indonesia yang kaya dengan budaya lokal maupun sejarah. Salah satunya adalah museum, dimana Yogyakarta memiliki sekitar 20 persen dari seluruh museum di Indonesia (Ridarineni,2013).

Menurut Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, museum merupakan lembaga yang diperuntukan bagi masyarakat umum sebagai tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti material hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan

budaya bangsa. Berbagai macam benda-benda bersejarah dapat ditemukan didalam museum.

Dalam perkembangan teknologi sekarang pembangunan layanan informasi museum sangat penting apalagi ditambah dengan adanya layanan lokasi atau lebih dikenal dengan *Location Based Serviced* (LBS) saat ini mengundang perhatian banyak orang. Hal ini disebabkan layanan berbasis lokasi memberikan layanan yang mempermudah pengguna mencari dan menemukan orang lain, kendaraan, sumber daya dan juga dapat memberikan layanan lokasi yang menggunakan sistem operasi Android yang memiliki fasilitas GPS (*Global Positioning System*).

Pemilihan sistem operasi Android dikarenakan saat ini pengguna sistem operasi ini meningkat pesat serta android menyediakan sejumlah objek untuk menangani peta dalam sistem berbasis lokasi (Kushwaha,2011) yang GPS (*Global Positioning System*) dengan adanya layanan tersebut maka sistem aplikasi layanan berbasis lokasi dapat dengan mudah dibangun. Selain itu sistem informasi Android yang dikembangkan dari Linux ini gratis serta memiliki fasilitas *opensource* atau sistem operasi yang dapat dikembangkan dengan bebas bagi penggunanya yang membuat banyak orang untuk leluasa mengembangkan inovasi-inovasi baru yang semakin berkembang terhadap sistem operasinya maupun pada pembangunan aplikasi. Maka tak heran saat ini banyak pengembang yang membangun aplikasi untuk ponsel pada sistem operasi *Android*.

Oleh karena itu dilakukan pembangunan sistem aplikasi pencarian lokasi museum terdekat di Yogyakarta berbasis *mobile* yang mempermudah pengguna dalam mencari

informasi lokasi museum serta lokasi dari setiap museum.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas permasalahannya adalah Bagaimana cara membangun aplikasi pencarian lokasi museum terdekat di Yogyakarta berbasis *mobile*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Pembangunan layanan berbasis lokasi ini berjalan pada perangkat ponsel yang menggunakan sistem operasi Android versi 4.2 .
2. Informasi yang diberikan baru sebatas informasi lokasi museum di Yogyakarta.
3. Data-data yang digunakan merupakan data-data terkait dengan proses pencarian lokasi museum terdekat di kota Yogyakarta, serta koordinat lokasi yang diambil dari pengguna yang telah terkoneksi menggunakan GPS, dan Internet.
4. Peta yang digunakan untuk menampilkan lokasi museum adalah *Google Maps*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan aplikasi ini adalah membangun aplikasi pencarian lokasi museum terdekat di Yogyakarta berbasis *mobile*.

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun beberapa metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Penelitian Kepustakaan

Metode Penelitian Kepustakaan merupakan metode yang digunakan untuk mencari literatur, buku atau brosur yang ada kaitannya dengan obyek perangkat lunak yang dibuat dan membantu mempertegas teori-teori yang ada serta memperoleh data yang sesungguhnya.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis dilakukan dengan menganalisis data dan informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan bahan pengembangan perangkat lunak. Hasil analisis adalah berupa model perangkat lunak yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

2. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi data dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

3. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi dilakukan dengan menerjemahkan deskripsi perancangan ke dalam bahasan pemrograman Java dan PHP.

4. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian dilakukan untuk menguji fungsional perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dokumen.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, ruang lingkup penulisan, tujuan dan manfaat yang diperoleh dari skripsi ini serta metodologi yang diterapkan yang merupakan gambaran umum penulisan skripsi ini.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai beberapa uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian didalam Tugas Akhir.

3. BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai beberapa teori pendukung yang berhubungan dengan proses-proses perancangan sistem yang dimaksud.

4. BAB IV ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK

Bab ini membahas analisis dan desain atau perancangan antarmuka perangkat lunak.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini membahas tahap implementasi dan evaluasi aplikasi yang dibuat. Juga dibahas mengenai cara penggunaan program berdasarkan tampilan layar.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan secara keseluruhan yang diperoleh dari hasil analisis dan perancangan sistem, serta saran-saran untuk penerapan dan pengembangan lebih lanjut dari sistem yang bersangkutan.

7. DAFTAR PUSTAKA

8. LAMPIRAN

- a. SKPL-IMUTER
- b. DPPL-IMUTER

Pada bab pendahuluan ini telah dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi serta sistematika penulisan. Untuk bab selanjutnya akan dibahas mengenai tinjauan pustaka.

Demikianlah penjelasan mengenai pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal penelitian. Pendahuluan ini merupakan awal dari pembuatan laporan yang menjadi acuan untuk penulisan selanjutnya.