

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Di zaman sekarang, aplikasi mobile merupakan teknologi yang sangat berkembang pesat. Perkembangan aplikasi mobile yang pesat ini berdampak pada gaya hidup masyarakat dan banyak digunakan untuk membantu aktivitas sehari-hari. Keunggulan dari aplikasi mobile sendiri adalah sifatnya yang mudah serta dapat digunakan dimana saja sehingga aplikasi ini sangat cocok untuk membantu aktivitas yang memiliki mobilitas tinggi.

Mencari dan melihat berbagai macam informasi di dalam maupun di luar negeri juga lebih mudah dengan aplikasi mobile. Oleh karenanya, banyak yang mulai mengembangkan berbagai macam media cetak agar menjadi bentuk aplikasi yang lebih mudah diakses.

Meningkatnya pembangunan dan lahan pariwisata di Indonesia menambah banyaknya turis mancanegara yang berdatangan. Para turis mancanegara ini pun tertarik dengan sejarah di Indonesia, salah satunya yaitu Candi. Selain datang untuk melihat, mereka seringkali bingung dalam bagaimana cara memahami dan menangkap cerita yang tersirat pada relief Candi tersebut. Saat ini pun tidak banyak lagi buku manual yang menunjukkan rangkaian cerita dan sejarah singkat mengenai Candi di Indonesia. Hal kecil yang belum banyak orang sadari bahwa penting bagi kita untuk tahu informasi bersejarah di Indonesia terutama di kota-kota yang kini menjadi tujuan pariwisata. Karena itulah aplikasi ini menjadi penting sebagai penjelas suatu informasi. Namun cara penyampaian informasi ini haruslah efisien dan menarik secara interaktif agar makin banyak orang-orang yang tertarik untuk mencari tahu mengenai sejarah tersebut.

Berdasarkan pada permasalahan diatas maka dibutuhkan sebuah sistem informasi yang efisien dan bersifat mobile untuk membuat sistem informasi berupa Aplikasi Media Informasi untuk Membaca Relief Candi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dibuatlah rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep dari Aplikasi Media Informasi untuk Membaca Relief Candi?
2. Bagaimana proses pengerjaan dari Aplikasi Media Informasi untuk Membaca Relief Candi ?
3. Bagaimana teknis penggunaan dari Aplikasi Media Informasi untuk Membaca Relief Candi ?
4. Di Candi mana saja aplikasi ini dapat digunakan nantinya?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan konsep yang sudah dibuat sebelumnya dan hanya mengandung informasi seputar Candi Prambanan.
2. Data yang akan digunakan hanya data yang memiliki sumber yang jelas untuk menghindari kesalahan dan kekeliruan.
3. Aplikasi ini akan dipublikasikan berupa aplikasi ponsel saja yang dapat diunduh di Playstore dan AppStore.
4. Aplikasi ini hanya dapat digunakan di kompleks Candi Prambanan saja.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi dengan tujuan untuk:

1. Sebagaimana yang diharapkan dari Aplikasi Media Informasi untuk Membaca Relief Candi ini, para turis mancanegara maupun masyarakat dalam negeri dapat mempelajari dan mendapat informasi lebih cepat dan mudah mengenai relief Candi, salah satu contohnya di Candi Prambanan.
2. Dengan menampilkan animasi interaktif yang bercerita mengenai relief, para pengguna dapat dengan mudah mengerti maksud dari relief yang terpahat di Candi. Tidak hanya animasi interaktif sederhana, pada aplikasi ini juga disertai teks cerita yang dapat dipilih.

1.5. Ruang Lingkup Perancangan

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Pengumpulan data berkaitan dengan Candi Prambanan dan Relief Candi Prambanan. Penulis melakukan pencarian data dan informasi melalui website dan buku serajah yang menceritakan tentang Candi Prambanan beserta relief-reliefnya.

b. Penelitian Sejenis

Membandingkan dengan penelitian sejenis untuk mengetahui kesimpulan dari hasil penelitian sebelumnya.

1.5.2 Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia

Pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 5 tahap, yaitu :

- a. Konsep Desain
- b. Penyusunan Struktur Navigasi
- c. Pembuatan Storyboard
- d. Pembuatan Flowchart
- e. Pembuatan desain UI aplikasi

1.6. Deskripsi Pemberi Pekerjaan

1.6.1 Profil Klien

Nama Klien : Rejeki Pagi

Jenis Lembaga : Studio Multimedia

Alamat/Lokasi : Jl. Wangsagupita No.51 ,Tatar Wangsakerta, Kota Baru

Parahyangan, Bandung (40553)

