

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era sekarang ini sudah tidak dihindari lagi, berbagai macam teknologi berkembang dengan pesatnya. Salah satunya, teknologi *smarthphone* yang menggunakan android, beberapa tahun terakhir ini teknologi android banyak menguasai pasar. Semua perkembangan ini memiliki dampak negatif dan juga memiliki dampak positif, salah satu dampak negatif yang paling menonjol adalah bergantungnya kita pada teknologi sehingga membuat rasa malas semakin meningkat, sedangkan dampak positifnya adalah memudahkan kita untuk mengetahui segala hal dalam waktu yang singkat dan dapat diakses dimanapun kita berada.

Museum Purbakala Sangiran adalah salah satu situs terpenting untuk perkembangan berbagai bidang ilmu pengetahuan, terutama penelitian dibidang antropologi, arkeologi, biologi, paleoantropologi, geologi dan kepariwisataan. Keberadaannya sangat bermanfaat untuk mempelajari kehidupan prasejarah karena situs ini dilengkapi dengan koleksi fosil manusia, fosil binatang bertulang belakang, fosil binatang air, batu-batuan dan alat-alat batu sehingga museum ini bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk pengunjung museum. Namun, letaknya yang sangat jauh dari kota dan media promosi yang kurang menyebabkan wisatawan yang enggan

berkunjung bahkan wisatawan tidak mengetahui letak ataupun jalan menuju ke Museum Purbakala Sangiran.

Cara kerja aplikasi ini cukup dengan menggunakan aplikasi di *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android dan tersambung ke internet. Setelah itu pengguna dapat melihat video fosil-fosil yang terdapat di museum purbakala sangiran serta dapat melihat denah lokasi menuju ke lokasi museum purbakala sangiran yang menggunakan *map*.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis merancang Aplikasi Pengenalan Fosil-Fosil Purba di Museum Purbakala Sangiran berbasis Android, untuk mempermudah dalam mengenal dan belajar akan fosil-fosil purba yang ada di Museum Purbakala Sangiran, serta membantu pengunjung untuk mencapai ke museum dengan panduan dari aplikasi yang akan dibuat. Selain itu aplikasi ini dapat digunakan sebagai promosi untuk mengenalkan Museum Purbakala Sangiran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan dapat diperoleh rumusan masalah yaitu:

“Bagaimana merancang dan membuat aplikasi Pengenalan Fosil-Fosil Purba di Museum Purbakala Sangiran untuk memudahkan pengguna dalam mencari informasi fosil-fosil yang ada serta memudahkan untuk mencari lokasi dari museum tersebut?”

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk mengarahkan jalannya penelitian sesuai pokok masalah yang telah ditentukan. Hal ini perlu dilakukan agar pembahasan tidak menyimpang dari pembahasan. Berikut batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Sistem ini akan mengenalkan fosil-fosil purba yang terdapat di Museum Purbakala Sangiran
2. Sistem yang dibuat berbasis android yang digunakan dalam *smartphone*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi pengenalan fosil-fosil purba di Museum Sangiran berbasis android untuk memudahkan pengguna dalam mengakses dan menambah pengetahuan akan fosil-fosil purba yang ada.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Pengguna

Manfaat yang didapat bagi pengguna adalah aplikasi ini dapat menambah wawasan akan peninggalan fosil-fosil purba yang terdapat di Museum Purbakala Sangiran. Selain itu, aplikasi ini dapat diakses kapanpun dan di manapun hanya dengan menggunakan *smartphone*.

2. Bagi peneliti

Manfaat yang diperoleh bagi penulis yaitu membantu mengenalkan fosil-fosil purbadi Museum Purbakala Sangiran dengan menggunakan *smartphone*.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berfungsi untuk memudahkan penyusunan skripsi ini. Sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pembuatan sistem dimuat didalam tinjauan pustaka.

BAB III METODE PENELITIAN

Penguraian dari objek penelitian, analisa permasalahan, rancangan dari yang biasa hingga terperinci.

BABIV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjabarkan hasil tahapan penelitian, mulai analisis, desain, hasil *testing* hingga implementasinya.

BAB V PENUTUP

Menjelaskan hasil kesimpulan dari penelitian dan saran-saran.