

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Penelitian

Telaah penelitian ini digunakan sebagai bahan perbandingan antara penelitian yang sudah dilakukan dan dirancang oleh peneliti. Beberapa telaah penelitian tersebut diantaranya:

Menurut Nur Hidayah (2012), dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi Kampanye Pariwisata Museum Sangiran di Kabupaten Sragen” Museum Sangiran ditetapkan sebagai warisan oleh UNESCO pada tahun 1996, keberadaan museum Sangiran memiliki nilai penting untuk sejarah umat manusia. Untuk mengelola situs Sangiran dibentuklah BPSMPS (Badan Pelestarian Manusia Purba Sangiran) pada tahun 2007, BPSMPS banyak menginformasikan keberadaan Museum Sangiran dengan cara kampanye pariwisata.

Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan implementasi kampanye pariwisata Museum Sangiran dengan menggunakan metode analisis studi kasus. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan terbentuknya BPSMPS yang menginformasikan Museum Sangiran dengan cara kampanye pariwisata, cukup meningkatkan jumlah pengunjung yang signifikan. Selain sebagai objek wisata, Museum Sangiran sebagai sarana tempat hiburan dan pendidikan.

Eka Fitri Rahayu (2014), dalam penelitiannya yang berjudul “Aplikasi Informasi Museum di Jakarta Berbasis Android”, aplikasi ini menggunakan pemrograman bahasa Java dan XML yang dapat digunakan *smartphone* dengan sistem operasi android. Tahap yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi ini dimulai dari perencanaan, perancangan, pembuatan, dan uji coba dengan diimplementasikan pada *smartphone*. Aplikasi Informasi Museum di Jakarta ini memuat informasi sejarah kota Jakarta, dan informasi museum-museum yang ada di wilayahnya. Tujuan aplikasi ini memberikan kemudahan kepada pengunjung museum, dengan aplikasi *mobile* ini akan memberikan kemudahan dan keefektifan dalam mengakses informasi dan lokasi museum-museum yang terdapat di Jakarta, serta waktu yang lebih efisien.

Menurut Susanto Hendra (2014), dalam penelitiannya yang berjudul “Museum Berbasis Android pada Museum Ranggawarsita Semarang”, penelitian ini diharapkan mampu membantu masyarakat untuk dapat mengenal, memahami, dan membudidayakan sejarah yang terdapat di Indonesia. Tujuan lainnya adalah untuk meramaikan Museum Ranggawarsita yang tentunya ini sangat membantu dalam kampanye pariwisata. Penggunaan multimedia Museum, *smartphone* dengan sistem operasi android, dan aplikasi yang dikemas lebih menarik akan meningkatkan minat masyarakat berkunjung menjadi tinggi.

Aplikasi Museum Ranggawarsita adalah aplikasi yang ramah dan mudah penggunaannya serta dapat mencoba langsung di Museum. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Prototype, objek penelitiannya

adalah museum Ranggawarsita Semarang, Jawa Tengah. Tahapan dalam pembuatannya antara lain, analisis sistem, membuat prototype sistem, evaluasi sistem, dan uji coba sistem. Aplikasi ini dilengkapi fitur yang membantu pengguna dalam berinteraksi dengan sistem, seperti Museum, Scan Barcode, Koleksi, Saran, Website, About. Kesimpulannya adalah untuk memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi dan koleksi yang dimiliki Museum Ranggawarsita dengan menggunakan android.

Berdasarkan pada penelitian terdahulu, sudah ada yang menjelaskan tentang mempromosikan sebuah museum untuk meningkatkan jumlah pengunjungnya.

Perbedaan yang mendasar dengan penelitian terdahulu adalah peneliti menggunakan teknologi *smarthphone* berbasis android yang menekankan pada materi seputar museum, agar mudah digunakan oleh pengguna. Selain itu, menggunakan *web service* sebagai manajemen data.

Untuk memperjelas kajian pustaka diatas, akan dijelaskan kedalam tabel 3.1, dan tabel 3.2 sebagai perbandingan dengan aplikasi yang dikembangkan oleh penulis.

Tabel 2.1 Perincian Telaah Pustaka

Penelitian	Judul Penelitian	Tahun	Tujuan Penelitian	Subjek	Spesifikasi	Tools
Nur Hidayah	Implementasi Kampanye Pariwisata Museum Sangiran di Kabupaten Sragen.	2012	Mendeskripsikan implementasi kampanye pariwisata Museum Sangiran di Kabupaten Sragen yang dilakukan kualitatif dengan metode analisis studi kasus.	Masyarakat.	Data observasi	Menggunakan pengumpulan data.
Eka Fitri Rahayu	Aplikasi Informasi Museum di Jakarta Berbasis Android.	2014	Memberikan kemudahan dan pemahaman kepada wisatawan yang akan berkunjung ke museum yang berada di Jakarta.	Wisatawan.	Aplikasi berbasis android.	Menggunakan bahasa pemrograman Java dan XML
Susarito Hendra	Museum Berbasis Android pada Museum Ranggawarsita Semarang.	2014	Membantu museum Ranggawarsita ini agar meramaikan museum tersebut.	Masyarakat umum.	Aplikasi berbasis android.	MIT Appinventor 2, Flash lite Photoshop, Notepad.

Tabel 2.2 Perbandingan Dengan Proyek Peneliti

Penelitian	Judul Penelitian	Tahun	Tujuan Penelitian	Subjek	Spesifikasi	Tools
Unni Setiyarini	Aplikasi Pengenalan Fossil-Fosil Purbakala Museum Sangiran Berbasis Android.	2015	Memudahkan pengguna dalam mengakses dan menambah pengetahuan akan fosil-fosil purba yang ada.	Masyarakat Umum.	Aplikasi berbasis android, dan <i>web service</i> .	Eclipse, JDK, ADT, SDK, Movie Maker.

B. Landasan Teori

Beberapa teori yang perlu dikaji dalam penelitian ini diantaranya pengertian tentang Museum, Android, Eclipse, Java, Android SDK, ADT (*Android Development Tools*), JDK (*Java Development Kit*), *Windows Movie Maker*.

1. Pengertian Museum

Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu, tempat menyimpan barang kuno (KBBI, 2015).

2. Pengertian Android

Android adalah sebuah sistem operasi *mobile* yang berbasis pada versi modifikasi dari linux. Pertama kali sistem operasi ini dikembangkan oleh perusahaan Android.Inc. nama perusahaan inilah yang pada akhirnya digunakan sebagai nama proyek sistem operasi mobile tersebut, yaitu sistem operasi Android (Wahana Komputer, 2013).

3. Pengertian Eclipse

Eclipse merupakan komunitas *open source* yang bertujuan menghasilkan *platform* pemrograman terbuka. Eclipse terdiri dari *framework* yang dapat dikembangkan lebih lanjut, peralatan bantu untuk membuat dan mengatur *software* sejak awal hingga diluncurkan. *Platform Eclipse* didukung oleh ekosistem besar yang terdiri dari vendor teknologi, start-up inovatif, universitas, riset instuisi serta individu. Banyak orang

mengenal Eclipse sebagai IDE (*integrated development environment*) untuk bahasa Java, tapi Eclipse lebih dari sekedar IDE untuk Java. Secara umum, Eclipse digunakan untuk membangun *software* inovatif berstandar industri, dan alat bantu beserta *frameworknya* membantu pekerjaan menjadi lebih mudah (Nazruddin Safaat, 2011).

4. Pengertian Java

Java merupakan sebuah *platform* sekaligus bahasa pemrograman tingkat tinggi yang mempunyai kriteria sederhana, berorientasi objek, terdistribusi, dinamis, aman dan lainnya. Bahasa ini dikembangkan dengan model yang mirip seperti bahasa C++ dan smalltalk namun lebih mudah dipakai, dan juga memiliki platform independen yang dapat dijalankan pada sistem operasi apapun (Satyaputra dkk, 2012).

5. Pengertian Android SDK

Android *Software Development Kit* (SDK) adalah *tools Application Programming Interface* (API) yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada *platform* Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Saat ini disediakan Android SDK sebagai alat bantu dan API untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform android (Nazruddin Safaat, 2011).

6. Pengertian ADT(*Android Development Tools*)

Android Developer Tools (ADT) adalah plugin yang didesain untuk IDE Eclipse yang memberikan kita kemudahan dalam mengembangkan aplikasi android dengan menggunakan IDE Eclipse.

Dengan menggunakan ADT untuk Eclipse akan memudahkan kita dalam membuat aplikasi *project* android, membuat GUI, dan menambahkan komponen-komponen yang lainnya, begitu juga kita dapat melakukan running aplikasi menggunakan Android SDK melalui eclipse. Dengan ADT juga kita dapat melakukan pembuatan package android (.apk) yang digunakan untuk distribusi android yang kita rancang (Nazruddin Safaat, 2012).

7. Pengertian JDK (Java Development Kit)

JDK adalah *Sun Microsystems* produk ditujukan untuk pengembangan Java. Sejak diperkenalkannya Java, telah jauh SDK Java yang paling banyak digunakan. Pada tanggal 17 November 2006, *Sun* mengumumkan bahwa akan dirilis dibawah GNU General Public License (GPL), sehingga membuat perangkat lunak bebas (Wahana komputer, 2013).

8. Pengertian Windows Movie Maker

Windows movie maker adalah program gratis yang digunakan untuk meng-*capture* gambar atau video dengan kamera dan untuk keperluan *editing* video. Program ini dibuat oleh Microsoft dan telah terintegrasi dengan sistem Operasi Windows Me, Xp, dan Vista.

Dengan *Windows Movie Maker*, Anda dapat mengedit video-video yang Anda hasilkan dari divicam, kamera digital, *handphone*, atau perangkat lainnya. Di sini Anda juga dapat menggabungkan video dengan gambar, musik, dan narasi. Selain itu, jika ada kamera web (webcam),

maka anda bisa mengambil langsung gambar dari Windows Movie Maker yang kemudian anda lanjutkan dengan editing video. Beberapa pengeditan yang dapat anda lakukan yaitu menambah efek, transisi, membuat teks pada video, memotong klip, menggabungkan beberapa klip video, dan menggabungkan video dengan gambar, musik, atau narasi (Duwi Priyatno, 2009).