

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tempat bersejarah merupakan warisan budaya masa lalu yang merepresentasikan keluhuran budaya masyarakat. Peninggalan sejarah yang tersebar di seluruh kepulauan Indonesia merupakan kekayaan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan eksistensinya bahkan menjadikannya objek wisata dan edukasi.

Bentuk-bentuk tempat bersejarah dapat dilihat dengan mudah dan dikenal secara nyata nilai budayanya dengan adanya alat publikasi. Akan tetapi alat publikasi dalam penyampaian informasinya masih manual seperti brosur, pamflet dan dari orang ke orang seperti bertanya kepada informan. Oleh karena masyarakat luas sulit untuk mendapat informasi tentang tempat bersejarah sehingga diperlukan media alternatif salah satunya melibatkan teknologi informasi dalam publikasi tersebut. Publikasi melalui media teknologi informasi, semisal *website* dan aplikasi pada *smartphone* bisa menjadi jalur promosi yang optimal karena luasnya penggunaan kedua teknologi informasi tersebut saat ini.

Penggunaan *website* dalam publikasi tempat bersejarah sebagian kecil telah dilaksanakan, namun belum ada yang mampu memberikan informasi terbaru tentang tempat bersejarah sedangkan penemuan sejarah terus berkembang dan ditemukan. Sementara itu, penggunaan aplikasi pada *smartphone*, terutama *smartphone* android untuk publikasi belum dilaksanakan, padahal sudah luas dan mudahnya penggunaan *smartphone* android saat ini, maka untuk memaksimalkan publikasi agar informasi dapat diketahui masyarakat luas, penulis akan membangun sebuah proyek akhir dengan judul Aplikasi Tempat Bersejarah Menggunakan Google Maps Berbasis Web dan Android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan beberapa masalah seperti :

1. Kurangnya sistem informasi atau aplikasi berbasis Web dan Android yang menjadi media publikasi informasi tempat bersejarah.
2. Belum tersedianya aplikasi yang dapat membantu dalam memberikan referensi informasi tempat bersejarah terdekat yang berada di sekitar kita.

1.3 Tujuan

Tujuan adanya system informasi ini adalah :

1. Menyediakan sebuah aplikasi berbasis Web dan Android sebagai media publikasi informasi tempat bersejarah.
2. Membantu dalam memberikan referensi informasi tempat bersejarah terdekat yang berada di sekitar kita.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis membuat batasan-batasan yaitu :

1. Aplikasi ini hanya memberikan contoh kasus informasi tempat bersejarah yang ada di Provinsi Jawa Barat.
2. Aplikasi yang dibangun hanya aplikasi berbasis web dan android.
3. Tidak membahas tindak lanjut pengguna aplikasi terhadap informasi yang didapatkan melalui aplikasi yang dibangun.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Tempat Bersejarah Menggunakan Google Maps berbasis Web dan Android merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi menyediakan informasi tempat tempat bersejarah. Dengan memberikan informasi mengenai tempat bersejarah khususnya se-Jawa Barat yaitu menjadi jalan untuk memperkenalkan kebudayaan daerah

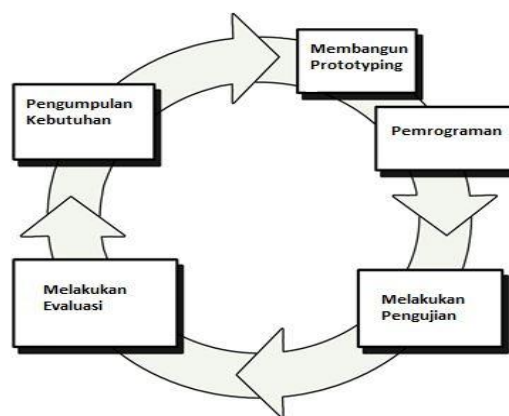
tersebut kepada masyarakat sekaligus sebagai upaya melestarikan dan sarana edukasi tentang kebudayaan daerah.

Dengan aplikasi tempat bersejarah menggunakan Google Maps berbasis Web dan Android ini merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi untuk menyediakan informasi tempat bersejarah di Provinsi Jawa Barat. Penggunaan Google Maps yang dimaksudkan adalah untuk membantu referensi *user* menemukan lokasi.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang diterapkan dalam pembangunan proyek akhir ini yaitu metode berbasis objek dengan model pengembangan *Prototype*.

Prototype adalah suatu mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dihasilkan. Terkadang *client* hanya memberikan beberapa kebutuhan umum *software* tanpa detail *input*, proses atau detail *output*. Ketika situasi seperti ini terjadi, model *prototyping* sangat membantu proses pembangunan *software*. Meskipun *prototyping* dapat digunakan sebagai model proses yang berdiri sendiri, namun lebih sering digunakan sebagai teknik yang diimplementasikan bersama dengan model-model yang lain. Tanpa memperhatikan cara bagaimana model ini dipakai, paradigma *prototyping* membantu *developer* dan user untuk memiliki pemahaman yang lebih baik tentang apa yang akan dibangun ketika kebutuhan yang diinginkan tidak diuraikan secara jelas [1].



Gambar 1. 1 Prototype Model

Pendekatan Prototyping melewati lima proses, diantaranya :

1. Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan informasi dan menganalisa kebutuhan aplikasi yang akan dibangun. Proses pengumpulan informasi mengenai tempat bersejarah yaitu dengan situs terkait dengan tempat bersejarah contohnya disparbud.jabarprov.go.id. Dan suatu bangunan dapat dikatakan sebagai bangunan cagar budaya / bersejarah sehingga dikenai aturan dan dilestarikan harus mengacu pada kriteria yang telah ditentukan.

Berdasarkan pasal 1 UU No. 5 tahun 1992, terdapat tiga kriteria yang harus dimiliki benda/situs yang akan ditetapkan sebagai benda cagar budaya. Kriteria tersebut adalah : [2]

1. Berumur sekurang-kurangnya lima puluh tahun.
2. Mewakili masa gaya sekurang-kurangnya lima puluh tahun.
3. Nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan.

Menurut Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya Republik Indonesia, benda, bangunan, atau struktur dapat diusulkan sebagai benda Cagar Budaya, bangunan Cagar Budaya, atau struktur Cagar Budaya apabila memenuhi kriteria-kriteria bangunan cagar budaya ditinjau dari : [2]

1. Berusia 50 (lima puluh) tahun atau lebih
2. Mewakili masa gaya paling singkat berusia 50 (lima puluh) tahun
3. Memiliki arti khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan
4. Memiliki nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa.

Menurut Perda Daerah Khusus Ibukota Jakarta No. 9 Tahun 1999 Tentang Pelestarian dan Pemanfaatan Lingkungan dan Bangunan Cagar Budaya

Pasal 7 ayat 2 penentuan bangunan cagar budaya ditetapkan berdasarkan kriteria nilai sejarah, umur, keaslian, kelangkaan, tengeran/landmark, arsitektur. Selanjutnya dijelaskan dalam Pasal 8 mengenai tolak ukur dari kriteria sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 7 ayat 2 tersebut, yaitu : [2]

1. Tolak ukur nilai sejarah dikaitkan dengan peristiwa-peristiwa perjuangan, ketokohan, politik, sosial, budaya yang menjadi simbol nilai kesejahteraan pada tingkat nasional dan atau Daerah Khusus Ibukota Jakarta.
2. Tolak ukur umur dikaitkan dengan batas usia sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun.
3. Tolak ukur keaslian dikaitkan dengan keutuhan baik sarana dan prasarana lingkungan maupun struktur, material, tapak bangunan dan bangunan didalamnya.
4. Tolak ukur kelangkaan dikaitkan dengan keberadaannya sebagai satu-satunya atau yang terlengkap dari jenisnya yang masih ada pada lingkungan lokal, nasional atau bahkan dunia.
5. Tolak ukur tengeran atau landmark dikaitkan dengan keberadaan sebuah bangunan tunggal monumen atau bentang alam yang dijadikan simbol dan wakil dari suatu lingkungan sehingga merupakan tanda atau tengeran lingkungan tersebut.
6. Tolak ukur arsitektur dikaitkan dengan estetika dan rancangan yang menggambarkan suatu zaman dan gaya tertentu.

Menurut Perda Kota Bandung No. 19 Tahun 2009 yang menyebutkan kriteria bangunan cagar budaya berdasarkan : Nilai sejarah, Nilai arsitektur, Nilai ilmu pengetahuan, Nilai sosial budaya, Umur. [2]

Menurut Perda Kota Surabaya No. 5 Tahun 2005 menyebutkan bahwa penentuan bangunan cagar budaya ditentukan berdasarkan kriteria : umur,

estetika, keajamakan, kelangkaan, nilai sejarah, memperkuat kawasan, keaslian, keistimewaan, tengeran. Tolok ukur/kriteria bangunan cagar budaya sebagaimana dimaksud adalah : [2]

1. Umur berkenaan dengan batas usia bangunan cagar budaya sekurang-kurangnya 50 (lima puluh tahun)
2. Estetika berkenaan dengan aspek rancangan arsitektur yang menggambarkan suatu zaman dan gaya/langgam tertentu
3. Kejamakan berkenaan dengan bangunan- bangunan, atau bagian dari kota yang dilestarikan karena mewakili kelas atau jenis khusus bangunan yang cukup berperan
4. Kelangkaan berkenaan dengan jumlah yang terbatas dari jenis atau fungsinya, atau hanya satu-satunya di lingkungan atau Wilayah tertentu
5. Nilai sejarah berkenaan dengan peristiwa perubahan dan/atau perkembangan kota Surabaya, nilai-nilai kepahlawanan, peristiwa kejuangan bangsa Indonesia, ketokohan, politik, sosial, budaya serta nilai arsitektural yang menjadi simbol nilai kesejarahan pada tingkat nasional dan/atau daerah
6. Memperkuat kawasan berkenaan dengan bangunan-bangunan dan/atau bagian kota yang karena potensi dan/atau keberadaannya dapat mempengaruhi serta sangat bermakna untuk meningkatkan kualitas dan citra lingkungan di sekitarnya
7. Keaslian berkenaan dengan tingkat perubahan dari bangunan cagar budaya baik dari aspek struktur, material, tampang bangunan maupun sarana dan prasarana lingkungannya
8. Keistimewaan berkenaan dengan sifat istimewa dari bangunan dimaksud

9. Tengeran atau landmark berkenaan dengan keberadaan sebuah bangunan, baik tunggal maupun jamak dari bangunan atau lansekap yang menjadi simbol/karakter suatu tempat atau lingkungan tersebut.

2. Membangun Prototype

Merupakan tahapan mendesain aplikasi dalam bentuk desain *mock-up*, meliputi tampilan, bagan/layout konsep aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis pada tahapan sebelumnya, dan desain sistem dengan UML meliputi membuat ERD menggunakan Microsoft Visio dan Usecase menggunakan Astah.

3. Pemrograman

Melakukan pengkodean aplikasi berbasis web dengan menggunakan *framework* CodeIgniter serta memakai MySQL sebagai *database* sesuai dengan desain kebutuhan perancangan sistem yang telah dibuat sebagai referensinya.

4. Melakukan Pengujian

Merupakan tahapan yang dilakukan ketika tahapan pemrograman selesai dilakukan. Fungsi-fungsi yang terdapat pada aplikasi ini akan di uji untuk mengetahui apakah seluruh program sesuai dan tidak terdapat kesalahan-kesalahan.

5. Melakukan Evaluasi

Setelah melakukan pengujian, maka selanjutnya akan diserahkan kepada *user* dan kemudian *user* akan melakukan evaluasi terhadap *prototype* tersebut. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut sudah benar-benar sesuai dengan kebutuhan *user* atau belum. Jika masih ada kekurangan, maka pembangunan aplikasi akan diulang dari tahap awal yaitu pengumpulan kebutuhan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Penjadwalan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Kebutuhan	■	■	■	■																								
Membangun Prototype					■	■	■	■	■	■	■	■																
Pemograman									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
Pengujian																	■	■	■	■								
Evaluasi																					■	■	■	■	■	■	■	■
Penyusunan Dok. PA	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Sidang																												■