

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Malang adalah salah satu kota yang pernah dijadikan sebagai kota peristirahatan oleh para kolonial Belanda. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya bangunan bercirikan arsitektur kolonial mulai dari bangunan rumah hingga sarana dan prasarana yang terdapat di Kota Malang. Bangunan bersejarah tersebut saat ini keberadaannya diatur dalam UU RI No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Di Kota Malang terdapat bangunan-bangunan kuno seperti rumah tinggal, penginapan, kantor dan fasilitas publik lainnya yang menunjukkan bahwa Kota Malang pernah menjadi wilayah penting, dan juga strategis, terutama di masa kolonial Belanda. Seluruh bangunan bersejarah itu merupakan bangunan cagar budaya yang harus dilestarikan oleh masyarakat maupun pemerintah (Budiyono, 2010).

Pentingnya nilai dari peninggalan bersejarah tersebut dapat menjadi sesuatu yang bernilai tinggi serta dapat menjadi sebuah ikon budaya bagi daerah mereka disamping warisan budaya tersebut sangat penting sebagai sumber pengetahuan pembelajaran sejarah lokal guna membangun karakter bangsa (Utami, 2017). Dapat diketahui bahwa bangunan cagar budaya yang ada di Kota Malang belum sepenuhnya dikenal oleh masyarakat luas. Hal tersebut dikarenakan kurangnya media informasi dan partisipasi warga setempat serta kerja sama dari pemerintah setempat. Oleh sebab itu dibutuhkan aplikasi yang menyediakan layanan informasi bangunan cagar budaya yang ada di Kota Malang.

Kemajuan teknologi saat ini terutama di bidang aplikasi berbasis android sudah tidak dapat diabaikan lagi. Android merupakan *platform* perangkat lunak yang digunakan untuk piranti bergerak (*mobile device*), yang didukung oleh Google (Mulyani, 2013). Salah satu kelebihan teknologi *mobile* saat ini adalah teknologi *Mobile GIS (Geografic Information System)* yang telah terpasangnya teknologi *Location Based Service (LBS)* yang merupakan salah satu dari implementasi *mobile GIS* yang menampilkan direktori kota, navigasi dan

sebagainya. *Mobile GIS* merupakan sebuah integrasi cara kerja perangkat lunak dan perangkat keras untuk mengakses data dan layanan geospasial melalui perangkat bergerak melalui jaringan kabel atau nirkabel (Hati, Suprayogi, & Sasmito, 2013). Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti membangun aplikasi sistem informasi bangunan cagar budaya pada *platform* android.

Pembuatan aplikasi sistem informasi bangunan cagar budaya daerah Kota Malang nantinya berisi tentang informasi bangunan bersejarah, seperti lokasi, nama objek bangunan, usia bangunan, foto bangunan, fungsi bangunan, deskripsi bangunan dan jarak menuju tempat bangunan cagar budaya. Aplikasi tersebut nantinya akan digunakan sebagai media promosi kepada masyarakat luas dan dapat bermanfaat bagi pemerintah dalam pengambilan kebijakan untuk pengelolaan hal terkait.

Penelitian ini adalah perkembangan dari penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan, Arieza Priatna Putri (2018) dengan judul “Pembuatan *Web Mapping* Bangunan Cagar Budaya Dan Visualisai Pendapatan Asli Daerah (Studi Kasus : Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur)”. Dari penelitian ini, masih dapat dikembangkan dengan memberikan fitur rute, kemudian akan ditampilkan bangunan cagar budaya berdasarkan jenis bangunannya dan juga ditambahkan filter pencarian agar dapat memudahkan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana mengetahui persebaran serta informasi pada lokasi Bangunan Cagar Budaya dengan cepat dan tepat?

1.3 Tujuan dan Manfaat

- a. Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :
 - 1) Membuat Aplikasi Sistem Informasi Bangunan Cagar Budaya berbasis Android.
 - 2) Mengetahui persebaran serta informasi pada lokasi Bangunan Cagar Budaya.

- b. Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :
- 1) Dapat memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengetahui lokasi bangunan cagar budaya.
 - 2) Data dapat digunakan sebagai acuan pemerintah untuk pengembangan potensi yang ada.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi yang digunakan adalah Android Studio.
- b. Peta yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Google Maps*.
- c. Data Spasial berupa posisi lokasi bangunan cagar budaya yang diperoleh dari *GPS Handheld*.
- d. Data non spasial berupa nama bangunan, alamat, tahun berdiri, foto bangunan, jenis bangunan, deskripsi bangunan peninggalan sejarah yang diperoleh dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Malang.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini, terdiri atas:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan tentang kajian pustaka dan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang lokasi penelitian, data-data serta peralatan yang akan dipersiapkan dan dipergunakan dalam penelitian, diagram alir dari penelitian dan jadwal penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan secara rinci pelaksanaan penelitian dalam mencapai hasil serta kajian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan mengenai kesimpulan hasil pembahasan yang mencakup isi dari penelitian, serta saran saran-saran untuk perbaikan kegiatan ilmiah selanjutnya.