

RANCANG BANGUN MOBILE APPLICATION MEDIA INFORMASI CAGAR BUDAYA KOTA SEMARANG MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING

RIFKI MAULANA

(Pembimbing : Ajib Susanto, M.Kom)

Teknik Informatika - S1, FIK, Universitas Dian Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 111201106282@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu negara yang terkenal memiliki kebudayaan dan peninggalan sejarah yang beraneka ragam. Indonesia juga memiliki banyak sekali cagar budaya yang tersebar di seluruh wilayahnya. Dewasa ini tingkat kesadaran masyarakat akan pentingnya pengelolaan dan pelestarian warisan budaya semakin tinggi tetapi tidak sebanding dengan realita yang terjadi. Masih banyak terdapat lokasi cagar budaya yang terlepas dari pengawasan pemerintah. Pada beberapa kasus terkait, beberapa lokasi cagar budaya masih sering kali terbengkalai, disalah gunakan dan juga masih banyak juga lokasi cagar budaya yang belum terdaftar kedalam data cagar budaya yang dilindungi oleh dinas pemerintah. Salah satu faktor dari masalah tersebut merupakan karena kurangnya pemahaman masyarakat akan pentingnya untuk menjaga dan merawat cagar budaya yang merupakan sejarah dari Negara itu sendiri. Penulis disini menyoroti sarana media informasi yang digunakan pihak terkait untuk pengelolaan dan promosinya, dimana perubahan dari sistem yang lama harus dilakukan. Dalam kasus tersebut, penulis melakukan penelitian dalam perancangan aplikasi mobile media informasi untuk lokasi cagar budaya di Kota Semarang dengan metode pengembangan sistem yang digunakan adalah eXtreme Programming. Aplikasi ini akan menampilkan data informasi cagar, informasi pengadaan acara terkait cagar serta penentuan rute lokasi cagar dari posisi pengguna menjalankan aplikasi nantinya.

Kata Kunci : Android, extreme programming, aplikasi mobile, cagar budaya

MOBILE APPLICATION ENGINEERING OF CULTURAL HERITAGE INFORMATION AT SEMARANG USING EXTREME PROGRAMMING METHOD

RIFKI MAULANA

(Lecturer : Ajib Susanto, M.Kom)

*Bachelor of Informatics Engineering - S1, Faculty of Computer
Science, DINUS University*

www.dinus.ac.id

Email : 111201106282@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Indonesia is one of the countries that is known to have cultural and historical heritage diversity. Indonesia also has a lot of cultural heritage scattered throughout the territory. Today the level of public awareness of the importance of preservation of cultural heritage management and higher but not in proportion to the reality of what happened. There are still many locations of cultural heritage in spite of government supervision. In some cases related, some locations cultural heritage is often neglected, abused and also still much cultural heritage sites that have not been registered into the data of cultural heritage is protected by government agencies. One of the factors of the problem is due to a lack of appreciation of the importance to preserve and care for cultural heritage that is the history of the State itself. The author here highlights the means of media related party information used for the management and promotion, where the change from the old system to do. In such cases, the authors conducted research in the design of mobile media applications for location information of cultural heritage at Semarang where the system development method used is eXtreme Programming. The application will display the reserve information data, information procurement related events reserves and the reserve location determination of the position of the user running the application later.

Keyword : Android, extreme programming, mobile application, heritage culture