

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kebutuhan akan informasi yang cepat dan mudah adalah salah satu hal yang sangat dibutuhkan dalam memanfaatkan teknologi yang telah modern seperti saat ini.. Hampir semua kegiatan sudah dapat dilakukan dengan bantuan teknologi. Salah satu teknologi yang sedang populer yaitu *Augmented Reality*.

Menurut I Kadek Yostab Mariyantoni et al. dalam jurnalnya (2014 : 3) “*Augmented Reality (AR)* adalah suatu teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata.”

Dengan seiring kemajuan teknologi di zaman sekarang ini, dalam aspek budaya Provinsi Jambi khususnya batik dan Pakaian adat, pada dasarnya adalah mengenai berbagai motif batik dan Pakaian setiap daerah provinsi Jambi yang tidak hanya terbatas pada si pembuat seni batik, pakar budaya maupun dalam acara kebudayaan, Hal ini menjadikan untuk menyampaikan keistimewaan dari batik dan pakaian adat tersebut sehingga yang belum sepenuhnya diketahui oleh masyarakat.

Pada kenyataannya masih banyak masyarakat yang belum tahu akan arti informasi dan makna serta filosofi dari motif batik dan Pakaian adat provinsi Jambi tersebut. Dalam melestarikan budaya di Jambi lebih khusus untuk Batik dan Pakaian adat, dapat digunakan suatu media informasi yang bisa membantu dalam memberikan informasi mengenai batik dan Pakaian adat provinsi Jambi. Teknologi *Augmented Reality* merupakan media yang bisa mengenalkan informasi secara mudah dan *real time* kepada pengguna. Penggunaan *Augmented Reality* dapat membantu masyarakat Jambi untuk mengenal Batik dan Pakaian Adat Provinsi Jambi dengan menggunakan visualisasi objek 3D dan berjalan pada sistem operasi android. Media *Augmented Reality* sendiri dapat berupa kertas maupun objek nyata. Sekarang banyak metode yang digunakan untuk *Augmented Reality*, diantaranya dengan metode *marker*, dimana program akan menampilkan sebuah atau beberapa objek dari *marker* gambar tersebut berupa objek 3D, objek diam maupun text.

Pemanfaatan *Augmented Reality* dapat menjadi salah satu hal yang menarik dan menjadi yang baru untuk memperkenalkan budaya Jambi memiliki ciri khusus memberikan informasi kepada masyarakat serta membangkitkan kesadaran akan rasa cinta batik dan pakaian adat untuk melestarikannya budaya Jambi.

Berdasar penjelasan diatas, penulis merasa perlu menerapkan teknologi *Augmented Reality* dalam memperkenalkan batik dan pakaian adat provinsi Jambi tersebut sehingga menjadi sesuatu yang menarik untuk dipelajari. Karena itu penulis ingin merancang sebuah aplikasi yang dituangkan dalam penelitian yang

berjudul “ **Perancangan Aplikasi *Android* Pengenalan Batik Dan Pakaian Adat Provinsi Jambi Dengan Metode *Augmented Reality***”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimana Merancang Aplikasi Pengenalan Batik Dan Pakaian Adat Provinsi Jambi Dengan Metode *Augmented Reality* ?”

1.3 BATASAN MASALAH

1. Aplikasi mengenal batik dan Pakaian adat berbasis *Augmented Reality* ini Menampilkan objek batik dan pakaian adat yang ada di provinsi Jambi beserta informasi dan filosofi.
2. Aplikasi didesain dengan menggunakan software Unity, Vuforia dan Skeetch up 3D.
3. Hasil dari visualisasi berupa multimedia dan *Augmented Reality* yang menggunakan marker.
4. Informasi yang ditampilkan berupa teks dari setiap objek motif batik dan pakaian adat tersebut.
5. Motif batik yang akan dimasukkan pada aplikasi ada 16 motif dan 3 pakaian adat.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Agar penelitian yang dilakukan terarah, maka diperlukan tujuan dan manfaat penelitian.

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengimplementasi teknologi Augmented Reality kedalam batik dan pakaian adat provinsi Jambi.
2. Menghasilkan aplikasi yang dapat menjadi alternatif bagi penggunanya untuk mengetahui informasi dan makna filosofi yang terdapat pada batik dan pakaian adat Jambi serta ikut melestarikan dan mengenalkan budaya Jambi dengan masyarakat.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Memberikan informasi masyarakat Jambi dalam mengenalin berbagai batik dan pakaian adat provinsi Jambi dalam menggunakan aplikasi ini yang akan lebih mudah dan dapat di akses oleh kalangan dimanapun.
2. Memanfaatkan aplikasi ini sebagai media pendukung dari luar maupun dalam Provinsi Jambi untuk menambah pengetahuan bagaimana kebudayaan Jambi itu sendiri.

3. Membantu pemerintah Jambi dalam upaya melestarikan dan mempromosikan batik Jambi dan pakaian adat provinsi Jambi ke pada masyarakat.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan penulisan ilmiah ini dibuat dalam sistematika yang sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang benar dan terbagi dalam beberapa bab pokok permasalahan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat landasan teoritis yang diperoleh dari berbagai referensi yang terkait dengan penelitian ini, yaitu berupa pengertian perancangan, pengertian aplikasi, pengertian tentang *android* dan penjelasan singkat tentang teknologi *Augmented Reality*, alat bantu pemodelan sistem, UML (*Unit Modelling Language*), *usecase*, *activity diagram*, *class diagram* serta penjelasan tentang beberapa teori yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas metode yang digunakan dalam penelitian yang meliputi tahapan pengumpulan data dan metode pengembangan sistem yang digunakan.

BAB IV : ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan mengenai analisa permasalahan dan solusi pemecahan masalah, analisa kebutuhan system, serta desain perancangan sistem dengan menggunakan alat bantu desain sistem berupa *Uml* yang didalamnya terdiri dari *Use case*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan dilakukan implementasi dan pengujian terhadap sistem. Tahapan ini dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman. Setelah diimplementasikan maka dilakukan pengujian terhadap sistem dan melihat kekurangan-kekurangan yang ada pada aplikasi untuk pengembangan sistem selanjutnya.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini penulis akan memberikan kesimpulan yang dimana didapat dari hasil penelitian skripsi ini serta memberikan saran yang akan menunjang penelitian di masa yang akan datang.