

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan Teknologi yang kian terus berkembang pesat hingga sekarang sangatlah membuat perubahan besar pada kebutuhan manusia baik secara langsung maupun tidak langsung. Pertumbuhan ini dapat dilihat dari berbagai aspek, seperti ekonomi, sosial, budaya, infrastruktur, tata ruang kota dan pariwisata. Kota Jambi, sebagai ibu kota Provinsi Jambi, memiliki peran penting dalam pembangunan dan perkembangan wilayah ini [1].

Pertumbuhan dan perkembangan Kota Jambi menciptakan berbagai tantangan dan peluang yang harus dihadapi oleh pemerintah dan masyarakat, salah satunya di bidang pariwisata. Taman Rimba Jambi adalah salah satu objek wisata andalan yang terdapat di Kota Jambi. Taman ini berada di tengah-tengah kota atau hanya sekitar 500 meter dari Bandar Udara Sulthan Thaha Syaifuddin. Objek wisata Taman Rimba ini berlokasi di Jalan Sunaryo, tepatnya berada di Kecamatan Jambi Selatan, Kota Jambi, Provinsi Jambi. Objek wisata Taman Rimba ini penataannya bertemakan penggabungan dari dua jenis konsep wisata, yang antara lain adalah konsep wisata taman hiburan (sejenis taman bermain) dan konsep kebun binatang. Dimana pada tiap bulannya terdapat 400 sampai 600 orang pengunjung yang datang ke Taman Rimba Zoo Jambi ini, dan bahkan ketika di hari-hari libur nasional jumlah pengunjung per bulannya bisa mencapai 650 sampai dengan 900 pengunjung dalam satu bulan [2].

Hal ini dilakukan agar para pengunjung tidak bosan untuk menghabiskan waktu Taman Rimba ini, karena selain bisa melihat beraneka ragam jenis-jenis hewan yang dilestarikan, para pengunjung juga bisa menghabiskan waktu dengan bermacam-macam jenis permainan yang telah di sediakan oleh pengurus setempat. Selama ini Taman Rimba Zoo menyajikan konsep kebun binatang seperti kebun binatang pada umumnya, pengunjung dapat melihat satwa satwa yang dilindungi dan dilestarikan.

Dalam pendidikan, Pengenalan wisata sejak dini sangat penting untuk pengembangan pengetahuan anak-anak dalam mengenal tempat-tempat wisata lokal. Harapannya dapat memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan perilaku kepada peserta didik agar memiliki wawasan yang mantap tentang potensi daerahnya. Tujuan jangka panjang dari konsep ini adalah agar generasi penerus di daerah memiliki kemampuan untuk mengenal dan mengelola potensi daerah secara mandiri, kreatif dan produktif [3].

Salah satu teknologi multimedia yang sedang berkembang saat ini adalah *Augmented Reality*. *Augmented Reality (AR)* adalah sebuah istilah untuk lingkungan yang menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual yang dibuat oleh komputer sehingga batas antara keduanya menjadi sangat tipis. Sistem ini lebih dekat kepada lingkungan nyata (*real*). Karena itu, *reality* lebih diutamakan pada sistem ini [4]. *Augmented reality (AR)* adalah 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 *real time* [5].

Maka dari itu, penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi sebuah penelitian untuk membuat suatu aplikasi media pengenalan dan pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, dengan mengangkat topik tersebut kedalam sebuah Tugas Akhir yang berjudul “APLIKASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA OBJEK WISATA TAMAN RIMBA ZOO JAMBI DENGAN MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka Penulis dapat merumuskan rumusan masalah dari pembahasan tersebut, yaitu : “Bagaimana menerapkan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran yang mampu menarik minat masyarakat dengan berbasiskan *Augmented Reality*?”

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari kegiatan penelitian keluar dari jalur dan tujuan yang ingin dicapai. Peneliti menetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Fitur dan informasi yang ada di aplikasi ini berupa visualisasi tiga dimensi (3D), teks, audio dan video.
2. Aplikasi ini membantu kita agar dapat mendapatkan pengenalan tentang satwa-satwa yang ada di Taman Rimba Zoo Jambi dengan menggunakan metode *Augmented Reality*.
3. Cakupan untuk penelitian ini hanya dilakukan pada satwa yang ada di Taman Rimba Zoo Jambi.

4. Cakupan dalam penelitian ini akan lebih difokuskan kepada anak - anak dalam rentang umur 6 sampai 17 tahun (SD sampai dengan SMA)

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Dengan adanya sistem komputerisasi ini, maka diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah:

1. Menganalisa mengenai macam-macam satwa yang ada di Taman Rimba Zoo Jambi dan menganalisa bagaimana cara untuk memberikan informasi tentang aneka ragam satwa-satwa tersebut kepada masyarakat dengan menggunakan media yang interaktif dan inovatif.
2. Merancang aplikasi *Augmented Reality* sebagai media yang dapat memvisualisasikan dan mengenalkan satwa-satwa yang ada di Taman Rimba Zoo Jambi sehingga dapat menarik minat masyarakat.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi pengelola taman :

Dengan adanya aplikasi ini, dapat mempermudah pihak pengelola untuk mengenalkan dan memberikan informasi mengenai aneka ragam satwa-satwa yang ada di Taman Rimba Zoo Jambi.

2. Manfaat bagi masyarakat :
 - a) Dengan adanya aplikasi ini, dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu masyarakat akan satwa-satwa yang ada di Taman Rimba Zoo Jambi melalui visualisasi *Augmented Reality*.
 - b) Menghasilkan sebuah pembelajaran yang bersifat atraktif, inovatif, serta terkini dengan mengikuti perkembangan teknologi yang ada.
 - c) Memperkenalkan kepada masyarakat akan adanya teknologi *Augmented Reality* yang dapat mempermudah dalam proses pengenalan satwa-satwa yang ada di Taman Rimba Zoo Jambi.

3. Manfaat bagi penulis :
 - a) Dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan, sehingga hasil penelitian ini akan menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis dalam hal rancang bangun sebuah aplikasi serta *Augmented Reality*.
 - b) Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran dan *Augmented Reality*.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan penelitian ini dibuat dalam sistematika yang sesuai dengan kaidah penulisan yang benar dan dibagi dalam bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika

penulisan dalam perancangan sistematika pada aplikasi *Augmented Reality*.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori-teori dasar yang mendukung penelitian yang dikutip dari internet, buku, jurnal, dan juga pendapat atau ide para pakar yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diangkat (*Augmented Reality*).

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang cara pelaksanaan penelitian, metode yang digunakan, dan *tool* atau alat bantu yang akan digunakan dalam perancangan pada *Augmented Reality* yang akan dibangun.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini analisis dan perancangan ini berisi mengenai analisis sistem yang telah ada, analisis perbandingan metode yang digunakan, analisis perbandingan metode yang digunakan, analisis kebutuhan perangkat lunak, serta perancangan *output*, *input*, struktur data, struktur program, serta algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan bagaimana mengimplementasikan sistem penjualan dan dilanjutkan dengan menguji aplikasi yang dibangun.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab terakhir dalam penyusunan laporan, pada bab ini menguraikan kesimpulan dan saran dari hasil peneliti.