

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Solo adalah kota yang terletak di provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Solo merupakan kota penuh sejarah dan budaya, kota kuno yang di bangun oleh Pakubuoono II memiliki tradisi yang diunggulkan masyarakatnya.

Kota Solo memiliki beberapa tempat yang bersejarah dapat dikunjungi yaitu keraton kasunanan yang menjadi salah satu ciri khas kota Solo, pasar-pasar tradisional dan tempat berbelanja dan kerajinan yang berkualitas.

Salah satu teknologi multimedia yang sedang berkembang saat ini adalah *Augmented Reality (AR)*. Teknologi ini merupakan sebuah eknologi visual yang menggabungkan objek dua dimensi atau tiga dimensi yang bersifat maya kedalam waktu nyata.

Guna untuk menunjang media informasi yang lebh menarik dan mudah di operasikan, maka diperlukan pengembangan sistem supaya informasi yang di sampaikan dapat di mengerti dan lebih mencakup semua informasi yang ada. Pengembangan Aplikasi sebagai media informasi dapat mempermudah orang atau wisatawan mengenal dan memahami kota Solo.

Aplikasi menggunakan Teknologi ini merupakan aplikasi informasi yang di kembangkan untuk membantu wisatawan dapat mengenal kota Solo lebih dalam.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana mengembangkan teknologi *Augmented Reality (AR)* sebagai aplikasi untuk mengenal kota Solo supaya wisatawan dapat memperoleh informasi yang benar”.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah supaya penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasana sehingga tujuan penelitian akan tercapai.

Beberapa batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat berisi informasi yang mana informasi tersebut harus menggunakan marker yang telah di buat.
2. Aplikasi yang dikembangkan untuk mengenal kota Solo berdasarkan *icon-icon* atau ciri khas dari kota Solo. Antara lain yaitu: keraton Kasunanan, Kampoeng Batik Kauman, Kampoeng Batik Laweyan, Pasar Klewer, dan Pasar Gede.
3. Aplikasi dikembangkan dengan menggunakan marker berupa gambar untuk menampilkan model tiga dimensi (3D), *software Blender* digunakan pembuatan *Modelling 3D*, *Software unity3D* untuk Pengembangan aplikasi *Augmented Reality*, dan *Corel Draw* untuk pembuatan tombol-tombol di aplikasi.
4. Isi dari aplikasi yang dikembangkan antara lain:
 - 1) Halaman Utama
 - 2) Halaman Mulai
 - 3) Halaman Tentang

- 4) Halaman Petunjuk
- 5) Halaman Sejarah
- 6) Keluar

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi *Augmented Reality (AR)* berbasis android yang memudahkan pengguna untuk Mengenal kota Solo dan apa saja yang ada di solo.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Sebagai penambah wawasan dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam bidang *Augmented Reality* dan aplikasi berbasis android
2. Sebagai Media Pengenalan kota Solo terhadap banyak orang yang ingin berkunjung atau memperoleh informasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini secara garis besar sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan implementasi penjadwalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing, dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.