

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu komponen dari Virtual Environment (VE) adalah Augmented Reality, Augmented reality berfungsi untuk memberikan pengguna pemahaman tentang penggabungan dunia maya dan dunia nyata yang dilihat dari lokasi yang sama[1]. Augmented Reality mengizinkan pengguna untuk melihat dan berinteraksi dengan konten digital yang diproyeksikan ke dunia nyata. Konten ini bisa berupa model 3D, animasi, atau teks yang disimulasikan secara real-time. AR memiliki tiga ciri yaitu berbentuk tiga dimensi, dapat berinteraksi dan dilaksanakan secara real-time[2]. Augmented Reality memiliki 2 metode penanda yaitu marker based tracking dan markerless[3]. Augmented reality sudah banyak digunakan sebagai media pembelajaran dan pemasaran serta masih banyak lagi.

Indonesia memiliki banyak tradisi, kebiasaan, dan warisan budaya yang berbeda, Salah satu warisan budaya Indonesia yaitu senjata tradisional. Hampir setiap daerah memiliki senjata tradisional mereka sendiri, dan Lampung adalah salah satu daerah yang memiliki banyak senjata tradisional[4]. Contoh senjata tradisional Lampung diantaranya yaitu badik, serampang, dan cabang. Namun, survei terhadap masyarakat dan akademisi mengenai senjata tradisional Lampung menunjukkan bahwa banyak masyarakat yang belum tahu jenis dan bentuk dari senjata tradisional Lampung.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah berhasil menerapkan Augmented Reality di berbagai bidang. Contohnya studi oleh Triowali Rosandy memanfaatkan teknologi Augmented Reality sebagai media wisata monumen bersejarah. Penelitian ini menggunakan metode waterfall, Hasil penelitian ini memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan monumen bersejarah di Lampung melalui perangkat mobile mereka, memberikan pengalaman seolah-olah mengunjungi monumen tersebut secara nyata [5]. Studi yang dilakukan oleh Guntur tiara wahyu hidayah yang memanfaatkan teknologi Augmented Reality

Sebagai media ajar sejarah pahlawan pada uang kertas. Penelitian ini menggunakan metode MDLC. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan augmented reality pada uang kertas emisi 2016 efektif untuk mengajarkan sejarah pahlawan kepada siswa [6].

Studi oleh Komang Candra Brata memanfaatkan teknologi Augmented Reality sebagai media untuk mendukung pengenalan koleksi museum. Penelitian ini menggunakan metode agile. Penelitian ini terbukti menarik minat masyarakat untuk mengunjungi museum dan menambah informasi terkait warisan budaya serta sejarah [7]. Keberhasilan penerapan AR di berbagai bidang telah mendorong penelitian inovatif dalam penggunaan teknologi AR, terutama dalam konteks pengenalan senjata tradisional Lampung. Hal ini menjadi dasar penulis untuk mengajukan judul skripsi "**IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL LAMPUNG BERBASIS ANDROID**" untuk memudahkan masyarakat mempelajari senjata tradisional Lampung menggunakan teknologi Augmented Reality. Metode yang digunakan adalah Marker Based Tracking sebagai metode marker, Blackbox untuk pengujian sistem aplikasi, dan SUS untuk menguji kemudahan penggunaan aplikasi dan metode pengembangan aplikasi yang digunakan yaitu metode MDLC.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu kurangnya pengetahuan mengenai jenis dan bentuk senjata tradisional lampung serta masih kurangnya informasi yang dapat diperoleh.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat maka tujuan dari penelitian ini yaitu Mengembangkan strategi pengenalan yang interaktif dan informatif mengenai senjata tradisional lampung serta mengatasi kurangnya pengetahuan informasi masyarakat tentang senjata tradisional lampung.