

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi seperti ini, tentu berefek besar bagi Indonesia khususnya dunia pariwisata yang ada di kota-kota besar di Indonesia. Indonesia memiliki keunikan masing-masing yang dapat menarik perhatian banyak orang untuk berkunjung. Setiap daerah memiliki budaya yang berbeda-beda, bahasa daerah yang berbeda-beda, makanan khas dari daerah tertentu, bahkan ikon khas yang membedakan daerah tersebut dengan daerah lain. Semua itu merupakan ciri khas dari sebuah daerah yang memiliki keunikan yang beragam bagi masyarakat ataupun para wisatawan yang akan berkunjung ke daerah tersebut (Mursyidah et al., 2023). Salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki ikon khas adalah provinsi Lampung.

Provinsi Lampung memiliki beberapa ikon khas yang membuatnya berbeda dari provinsi lain yang ada di Indonesia. selama ini pengenalan ikon dari provinsi Lampung kepada masyarakat hanya melalui internet dan brosur sehingga dinilai kurang efektif serta informasi yang didapatkan pengguna mengenai ikon dari provinsi Lampung hanya sebatas tulisan, gambar dan video saja yang menjadikan masyarakat kurang informasi detail mengenai bentuk dari ikon tersebut.

Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi yang bisa memperkenalkan ikon yang ada di provinsi Lampung secara lebih detail berbasis android. Salah satu teknologi yang bisa digunakan dalam memperkenalkan ikon dari provinsi Lampung adalah Augmented Reality. Augmented Reality adalah sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya berbentuk 2 dimensi dan 3 dimensi ke dalam lingkungan nyata lalu memproyeksikan sebagai realita dalam waktu nyata(Sinaga, 2022).

Berdasarkan latar belakang yang diberikan, peneliti ingin melakukan penelitian dan menyusun skripsi dengan judul **“AUGMENTED REALITY OBJEK 3D IKON PROVINSI LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE MARKER BASED TRACKING BERBASIS ANDROID”**.

1.2 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini hanya bisa berjalan di platform android dengan minimal versi android 8.0 Oreo.
2. Aplikasi ini menggunakan metode *Marker Based Tracking* sebagai pemicu munculnya objek 3D.
3. Objek 3D yang ditampilkan dalam aplikasi ini adalah Menara Siger, Nuwo Sesat, Gambus, Gamolan, Kain Tapis, Mahkota Siger Pepadun dan Mahkota Siger Saibatin.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang bisa diambil dari latar belakang adalah :

1. Bagaimana cara membangun aplikasi untuk mengenalkan ikon provinsi Lampung dengan teknologi Augmented Reality berbasis android menggunakan metode *Marker Based Tracking*?
2. Bagaimana membuat 3D ikon provinsi Lampung diantaranya Menara Siger, Nuwo Sesat, Gambus, Gamolan, Kain Tapis, Mahkota Siger Pepadun Dan Mahkota Siger Saibatin?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan oleh penulis pada penelitian ini adalah :

1. Membangun aplikasi dengan teknologi Augmented Reality untuk mengenalkan ikon provinsi Lampung berbasis android dengan menggunakan metode *Marker Based Tracking*.

2. Mengenalkan ikon-ikon pada masyarakat khususnya pengunjung dari luar provinsi Lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh penulis pada penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan aplikasi dengan teknologi Augmented Reality untuk mengenalkan ikon provinsi Lampung berbasis android.
2. Membantu mengenalkan ikon yang ada di provinsi Lampung kepada masyarakat luar khususnya masyarakat yang tinggal di provinsi lampung.
3. Masyarakat lebih tahu tentang ikon dan kebudayaan yang ada di provinsi Lampung.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian:

Bab I Pendahuluan

Bab ini membahas latar belakang penelitian, ruang lingkupnya, rumusan masalahnya, tujuan dan manfaat dari penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas teori-teori yang relevan untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan peneliti.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini membahas metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian ini.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini membahas hasil penelitian yaitu, tampilan program, penjelasan, dan cara pengaksesan program.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini membahas ringkasan dari penelitian. Selain itu penulis memberikan rekomendasi untuk pengembangan aplikasi di penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

Lampiran