

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bumi Kedaton *Zoo* yang merupakan salah satu destinasi wisata kebun binatang. Dengan adanya kebun binatang sangat bermanfaat bagi masyarakat terutama anak-anak untuk berwisata, memperoleh informasi, serta melihat aksi hewan yang belum pernah mereka lihat sebelumnya. Dalam pengenalan hewan bisa memakai berbagai macam metode, salah satunya adalah mengenalkan hewan dengan memakai metode *Augmented Reality* untuk mengenalkan hewan kedalam bentuk virtual.

Bumi Kedaton *Zoo* memiliki koleksi 21 hewan, untuk membuat pengunjung senang saat datang untuk berwisata atau melihat hewan tersebut. Pada saat pengunjung datang ke Bumi Kedaton *Zoo*, pengunjung ingin melihat aksi serta informasi hewan yang terdapat di kebun binatang, tetapi dikarenakan beberapa hewan yang ada di Bumi Kedaton *Zoo* tidak selalu aktif, maka pengunjung tidak dapat dihibur oleh aksi hewan tersebut dikarenakan masih tidur, berdiam atau bersembunyi. Survei yang sudah dilakukan dengan bertanya kepada pengunjung mengungkapkan bahwa pengunjung lebih menyukai burung dari pada hewan jenis lainnya yang berada di bumi kedaton *zoo*, dengan mewawancarai beberapa pengunjung yaitu dapat disimpulkan bahwa salah satu koleksi hewan yang paling digemari adalah jenis burung. Burung yang ada di Bumi Kedaton *Zoo* juga cukup banyak, seharusnya bisa membuat pengunjung senang dengan kicauan dan aksi burung yang ada, tetapi tidak semua burung aktif saat pengunjung datang. Pengunjung juga tidak hanya melihat aksi burung atau berwisata di kebun binatang, ada juga yang datang untuk mencari informasi dari burung. Hal yang menjadi kendala dalam penyampaian informasi untuk burung saat ini adalah masih menggunakan papan informasi yang masih monoton yaitu berupa kertas tempel dan informasi yang ada kurang lengkap.

Pengunjung saat berwisata yaitu untuk menikmati serta melihat aksi burung, tetapi pengunjung sering sekali melihat burung dalam keadaan tidak aktif atau sedang tertidur.

Visualisasi hewan merupakan salah satu cara untuk menghibur pengunjung untuk melihat aksi hewan. Salah satu teknik yang dapat membantu pengunjung untuk mem-visualisasikan burung yaitu dengan *Augmented Reality*.

Media ini diharapkan dapat membantu memanjakan pengunjung melihat aksi burung dengan bentuk 3D, serta mendapatkan informasi serta bisa mendengarkan suara dari burung yang ada di Bumi Kedaton Zoo dalam bentuk *Virtual* melalui *smartphone*.

1.2 Perumusan masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dirumuskan suatu masalah yaitu bagaimana menghibur pengunjung untuk melihat aksi dan informasi burung dalam bentuk virtual.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasannya sehingga tujuan dapat tercapai maka ada beberapa batasan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Burung dalam penelitian hanya diambil dari Bumi Kedaton Zoo.
2. Aplikasi menggunakan marker sebagai objek untuk menampilkan bentuk burung 3D.
3. Aplikasi ini tidak bisa memverifikasi marker yang diluar Bumi Kedaton Zoo.
4. Burung yang akan di visualisasikan yaitu 9 jenis burung yang ada di Bumi Kedaton Zoo.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah yang ada di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membangun aplikasi *Augmented Reality* untuk menghibur pengunjung dalam pengenalan hewan di Bumi Kedaton Zoo berbasis *android*.
2. Membantu pengelola Bumi Kedaton Zoo dalam menciptakan media informasi dalam bentuk *virtual* kepada pengunjung agar lebih tertarik untuk berkunjung.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah membantu menghibur pengunjung untuk melihat aksi hewan ke dalam bentuk virtual 3D.

1.6 Sistematika Penulisan

Uraian singkat tentang sistematika penulisan pada masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah pada penelitian yang dilakukan.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pemaparan hasil Analisa persoalan yang dibahas dengan berpedoman pada teori-teori yang dikemukakan pada bab II.

BAB V: SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang rangkuman dari pembahasan yang terdiri dari jawaban atas perumusan masalah, tujuan penelitian dan hipotesis. Selain itu berisi tentang saran bagi perusahaan/instansi (obyek penelitian) dan saran untuk penelitian selanjutnya, sebagai hasil pemikiran penelitian atas keterbatasan penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

