

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Taman Wisata Purbakala Pugung Raharjo merupakan suatu situs arkeologi yang terletak di Desa Pugung Raharjo, Kecamatan Sekampung Udik, Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung. Taman Purbakala Pugung Raharjo merupakan salah satu cagar budaya yang sangat penting untuk dilestarikan di Kabupaten Lampung Timur serta merupakan dasar filosofi yang digunakan sebagai warisan budaya untuk jati diri yang dikaitkan dengan fungsi pendidikan, manfaat ekonomis melalui kepariwisataan, fungsi akademis untuk menjaga serta menyelamatkan basis data tentang cagar budaya.

Perkembangan teknologi saat ini memungkinkan untuk merubah cara konvensional dalam memperkenalkan suatu informasi menjadi termediasi, taman purbakala pugung raharjo yang selama ini menggunakan media brosur menjadi *Augmented reality* yang interaktif. Hal ini dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan sejarah Indonesia dengan cara yang interaktif, menarik dan modern. Teknologi yang dapat digunakan salah satunya adalah *Augmented reality*. Teknologi *Augmented Reality* merupakan yang menggabungkan benda maya 2D ataupun 3D ke dalam sebuah lingkungan nyata 3D lalu memproyeksikan benda-benda tersebut secara *real time*. Benda-benda maya menampilkan informasi berupa label maupun objek virtual yang hanya dapat dilihat dengan smartpone maupun dengan komputer. Sistem dalam *augmented reality* bekerja dengan menganalisa secara *real* mampu memberikan kepuasan kepada pengguna, pengunjung taman purbakala pugung raharjo dimana mereka dibawa masuk kedalam lingkungan virtual.

Adapun tujuan secara umum dari penelitian ini adalah membuat suatu sarana informasi agar masyarakat lebih mengetahui mengenai taman purbakala Pugung Raharjo. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini diantaranya adalah pembuatan aplikasi memanfaatkan metode *image* tracing vuforia penggambaran dunia virtual menggunakan *Augmented reality* yang diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi untuk memberitahukan berbagai informasi mengenai taman purbaka Pugung Raharjo agar menarik minat masyarakat untuk mengunjungi, merawat serta menjaga kemudian melestarikan situs peninggalan bersejarah ini. Dengan *Augmented reality* informasi disampaikan dengan objek yang lebih nyata, informasi baru akan mudah didapat, serta mudah diakses melalui *smartphone*. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul **“Implementasi Metode *Image tracking* Vuforia Pada Pengenalan Wisata Bersejarah Taman Purbakala Pugung Raharjo Lampung Timur Menggunakan *Augmented reality* Berbasis *Android*”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah penulis uraikan diatas, di dapatkan perumusan masalah “Bagaimana Mengimplementasikan Metode *Image tracking* Vuforia Pada Pengenalan Wisata Bersejarah Taman Purbakala Pugung Raharjo Lampung Timur Menggunakan *Augmented reality* Berbasis *Android*?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Penulis melakukan penelitian dengan objek penelitian taman wisata bersejarah purbakala Pugung Raharjo Lampung Timur berbasis *Android*. Adapun batasan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menampilkan objek animasi wisata taman purbakala Pugung Raharjo Lampung Timur.
- b. Objek yang dihasilkan berupa objek 3D serta animasi sebanyak 8 item.
- c. Sistem dirancang untuk *platform Android*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini mengacu kepada identifikasi masalah yang ada di sekitar objek penelitian serta agar sasaran yang akan dicapai dalam penelitian ini lebih terarah, maka perlu menjabarkan tujuan dan kegunaan penelitian ini, berikut tujuan penelitian ini dilakukan:

- a. Merancang dan membangun aplikasi yang dapat menampilkan animasi taman wisata bersejarah purbakala Pugung Raharjo Lampung Timur berbasis *Android*.
- b. Merancang serta membangun aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media edukasi masyarakat mengenai taman wisata bersejarah purbakala Pugung Rharjo Lampung Timur berbasis *Android*.
- c. Merancang serta membangun aplikasi yang memudahkan serta menarik pengguna untuk mengetahui wisata ersejarah taman purbakalan Pugung Raharjo Lampung Timur berbasis *Android*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan oleh penulis ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengguna sebagai berikut:

- a. Sistem ini diharapkan dapat membantu para pengguna untuk mengetahui informasi mengenai taman wisata bersejarah purbakala Pugung Raharjo Lampung Timur.
- b. Sebagai media edukasi bagi masyarakat dengan cara yang lebih menarik serta interaktif.
- c. Memberikan kemudahan kepada pihak pengelola untuk memberikan informasi serta edukasi mengenai taman wisata bersejarah purbakala Pugung Raharjo Lampung Timur.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun penulisan ini terbagi menjadi 5 BAB bagian, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

BAB ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

BAB ini berisikan tentang teori yang mendukung penelitian dan menjadi dasar pembahasan masalah.

## **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

BAB ini menjelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan penulis serta penerapannya dalam tahap analisis maupun dalam tahap desain sistem.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

BAB ini membahas tentang hasil penelitian yang berupa keluaran perangkat lunak aplikasi yang dibangun, termasuk bagaimana cara pengoperasiannya.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

BAB ini berisikan tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan serta saran yang diperlukan guna perbaikan dimasa yang akan datang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**