

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Kebudayaan Provinsi Jambi sedikit banyak mendapat pengaruh dari Melayu dan Minang Sumatera Barat sehingga produk budayanya pun terdapat kesamaan. Beberapa hasil kebudayaan masyarakat masih memiliki eksistensi pada sebagian kelompok masyarakat Kota Jambi, seperti senjata tradisional Badik Tumbuk Lada dan Keris Siginja. Badik Tumbuk Lada bentuknya seperti badik khas Sulawesi hanya saja pada sarung Tumbuk Lada terdapat benjolan bundar yang dihias dengan ukiran pahat. Keris Siginjai adalah senjata tradisional Jambi yang dikenal milik Raja Rangkayo Hitam, seorang raja Jambi. Disebut Siginjai karena keris ini dahulu sering disimpan dirambut Rangkayo Hitam sebagai tusuk konde (Ginjai).

Meskipun terdapat senjata tradisional Jambi akan tetapi masih sedikit yang mengetahui tentang nama-nama senjata tradisional. Kurangnya media untuk mengenali senjata tradisional Jambi mempengaruhi masyarakat untuk mengenal lebih dekat dengan senjata tradisional tersebut. Untuk itu, diperlukan teknologi multimedia. Sejalan dengan perkembangan tersebut, muncullah teknologi *Augmented Reality*. Jacobs (2012) mendefinisikan, *augmented reality* adalah suatu teknologi yang memungkinkan orang untuk memvisualisasikan dunia maya sebagai bagian dari dunia nyata yang ada di sekitar secara efektif sehingga membuat dunia

nyata seakan-akan dapat terhubung dengan dunia maya dan dapat terjadi suatu interaksi. Teknologi *Augmented Reality* dapat membuat informasi tersampaikan secara interaktif, efektif, efisien dan *realtime*.

Aplikasi *Augmented Reality* Senjata Tradisional Jambi dapat digunakan sebagai sarana pelestarian Budaya Jambi umumnya untuk masyarakat Provinsi Jambi dan Indonesia. Selain itu diharapkan para generasi muda dapat melestarikan warisan budayanya. Aplikasi ini dirancang dan dibuat dengan menggunakan beberapa *software* diantaranya, Blender digunakan untuk membuat objek tiga dimensi, Unity digunakan untuk membuat aplikasi diruang tiga dimensi, *Android Software Development Kit* (SDK) digunakan untuk membangun aplikasi pada android, dan yang terakhir *Vuforia Software Development Kit* digunakan untuk mengenali penanda atau marker

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin mengangkat judul penelitian ini dengan judul “Aplikasi Pengenalan Senjata Tradisional Jambi Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android”.

## **2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang, maka dapat diambil perumusan masalah, yaitu: Bagaimana menerapkan *Augmented Reality* berbasis android untuk membantu mengenalkan senjata tradisional Jambi, yaitu Keris Siginjau?

### 3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah, maka masalah penelitian ini dibatasi pada pembuatan model 3D yaitu, sejarah senjata tradisional Keris Siginjau menggunakan *Augmented Reality* berbasis android. Target utama aplikasi ini adalah siswa Sekolah Dasar, yang mana minat siswa tentang pengetahuan budaya sangat berkurang dengan cara ini agar belajar tidak monoton dan dapat mudah dipahami.

### 4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi dengan teknologi *Augmented Reality* sebagai media alternatif untuk membantu mengenalkan senjata tradisional Keris Siginjau.

### 5. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh adalah:

1. Membantu Dinas Pariwisata & Kebudayaan Kota Jambi dalam mengenalkan dan mengedukasi senjata tradisional Keris Siginjau kepada masyarakat, baik warga dalam kota ataupun luar kota Jambi.
2. Bagi penulis menambah wawasan tentang sejarah Kota Jambi dan senjata tradisional Keris Siginjau serta agar dapat dijadikan sebagai bahan untuk penelitian tugas akhir atau skripsi.
3. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan agar dapat mengembangkan aplikasi yang dibuat oleh penulis dan diharapkan dapat menjadi bahan

referensi oleh penelitian berikutnya dalam melakukan penelitian dengan topik yang sejenis di masa mendatang.

## 6. Metodologi Penelitian

### 1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka. Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan. Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada (Sugiyono,2005:83).

### 2. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan adalah analisis kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan fungsional & non fungsional dan analisis kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak. Serta analisis kelayakan sistem yang meliputi kelayakan teknologi, hukum, dan operasional.

### 3. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah Metode Berorientasi Objek dengan pemodelan sistem yang digunakan yaitu UML (*Unified Modeling Language*) yang meliputi *use case diagram*, *class diagram* dan *activity diagram*.

### 4. Implementasi dan Pengujian Sistem

Mengambarkan hasil implementasi rancangan aplikasi yang telah dibuat sebelumnya, melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun, dan analisis hasil yang dicapai dari aplikasi tersebut.

## 7. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini dibuat dalam sistematika yang sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah dan dibagi dalam bab-bab sebagai berikut:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai informasi untuk menyusun aplikasi *Augmented Reality*.

### **BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang desain perancangan sistem. Dan dalam bab ini juga memuat analisa sistem yang menggunakan Metode

Berorientasi Objek dengan pemodelan sistem yang digunakan yaitu UML (*Unified Modeling Language*) yang meliputi *use case diagram*, *class diagram* dan *activity diagram*.

#### **BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini berisi hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang telah dibuat sebelumnya, pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun, dan analisis hasil yang dicapai dari aplikasi tersebut.

#### **BAB V: PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang berguna bagi pihak yang bersangkutan dalam mengembangkan aplikasi *Augmented Reality* ini.

