

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai pendahuluan. Pokok bahasan yang terdapat pada bab ini adalah latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian, keaslian penelitian serta sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan dunia, perkembangan teknologi juga berkembang dengan begitu pesat di era globalisasi saat ini dan telah banyak memberikan manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek sosial. Penggunaan teknologi oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan hal yang menjadi keharusan dalam kehidupan. Perkembangan teknologi ini juga harus di ikuti dengan perkembangan pada Sumber Daya Manusia (SDM).

SDM yang maju dapat menciptakan peralatan teknologi yang canggih. Teknologi yang canggih dapat membantu manusia berkreasi dengan mudah sehingga dapat mengasah kemampuannya. Selain itu dengan teknologi yang semakin maju menuntut dan membantu manusia untuk dapat bekerja lebih cepat dan praktis, sehingga sangatlah penting bagi manusia untuk dapat mengoperasikan peralatan teknologi.

Augmented Reality merupakan sebuah konsep yang menggabungkan dunia nyata dan obyek dunia maya yang dihasilkan dari suatu sistem komputer dengan menambah informasi pada obyek nyata (Chrisnapati, et al. 2014). Pada saat ini

Augmented Reality semakin berkembang dan mulai banyak juga aplikasi maupun library yang digunakan untuk mengembangkan Augmented Reality. diterapkan pada berbagai bidang, seperti dunia pendidikan, kedokteran, hiburan, militer, desain, dan lain-lain.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) 1 Makassar merupakan salah satu sekolah terbaik yang ada di provinsi Sulawesi Selatan. Sama dengan SMP pada umumnya di Indonesia, masa pendidikan sekolah di SMP 1 Makassar ditempuh dalam waktu 3 (tiga) tahun pelajaran, yakni mulai dari kelas VII sampai kelas IX. SMP 1 Makassar bertempat di Jalan Baji Areng 17, Makassar. Pada tahun 2007, sekolah ini telah menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Siswa SMP 1 Makassar ada juga yang berasal dari luar kota Makassar, hal ini membuktikan bahwa calon peserta didik baru tidak hanya berasal dari dalam kota. Saat ini informasi tentang profil SMP 1 Makassar bisa dikatakan kurang begitu baik meskipun cara mempublikasikan ke masyarakat hanya dengan menggunakan media brosur. Namun brosur memiliki ukuran yang kecil sehingga informasi yang dimuat pun terbatas. Informasi mengenai gedung sekolah, lingkungan sekolah, laboratorium, perpustakaan, dan sebagainya, atau lebih tepatnya informasi mengenai fasilitas sekolah dirasa juga perlu disampaikan pada media informasi sekolah, agar semua mengetahui bahwa SMP 1 Makassar memiliki fasilitas yang menunjang proses belajar mengajar yang baik dan berkualitas. Dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality, SMP 1 Makassar dapat memberikan informasi kepada semua orang dalam bentuk informasi 3 (tiga) dimensi yang nantinya akan ditampilkan secara virtual dan lebih menarik menggunakan

perangkat smartphone. Selain itu SMP 1 Makassar dapat mengedukasi masyarakat untuk lebih memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari yang dapat menghemat biaya dan waktu.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka didapatkan sebuah rumusan masalah yaitu, bagaimana merancang dan membangun aplikasi untuk pengenalan gedung sekolah dengan menerapkan teknologi Augmented Reality pada perangkat smartphone.

1.3. Batasan Masalah

Dalam merancang dan membangun aplikasi untuk pengenalan gedung sekolah dengan menerapkan teknologi Augmented Reality berbasis mobile ini, batasan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Aplikasi ini akan menampilkan Gedung sekolah SMP Negeri 1 Makassar secara umum yang dihasilkan dari marker yang disorot oleh kamera handphone.
2. Aplikasi Yang di buat Hanya berjalan pada perangkat android

1.4. Manfaat Penelitian

Dengan adanya aplikasi pengenalan gedung sekolah dengan menggunakan teknologi Augmented Reality diharapkan pihak sekolah dengan mudah memperkenalkan SMP Negeri 1 makassar kepada masyarakat, sekaligus sebagai media pengenalan sekolah kepada peserta didik baru.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi pengenalan gedung sekolah SMP Negeri 1 Makassar dengan menerapkan teknologi Augmented reality berbasis Mobile.

1.6. Keaslian Penelitian

Hingga saat ini SMP Negeri 1 Makassar belum memiliki sebuah system informasi atau aplikasi yang bisa mengenalkan profil sekolah kepada masyarakat dan belum ada pula peneliti sebelumnya yang mencoba merancang dan membuat sistem informasi atau membuat aplikasi pada sekolah tersebut, dengan demikian dapat penulis tegaskan bahwa topik penelitian Penerapan Augmented Reality Sebagai Pengenalan Gedung Sekolah Berbasis Mobile pada SMP Negeri 1 Makassar belum pernah dilakukan oleh peneliti lain.

1.7. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari 6 bab dengan rincian sebagai berikut.

Bab I. Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian, keaslian penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II. Tinjauan Pustaka

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka yang diambil dalam penelitian.

Bab III. Landasan Teori

Bab ini berisikan teori-teori yang menunjang penelitian

Bab IV. Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang bahan penelitian, alat dan langkah-langkah penelitian.

Bab V. Pembahasan Dan Implementasi

Bab ini berisi uraian penerapan Augmented Reality sebagai pengenalan gedung sekolah berbasis mobile.

Bab VI. Penutup

Bab ini berisi kesimpulan penelitian serta memberikan saran untuk penelitian yang relevan.

