

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab II akan membahas tentang Tinjauan Pustaka yang sudah diambil dari beberapa jurnal untuk memenuhi kebutuhan tugas akhir.

Memancing adalah hobi yang di minati oleh banyak orang terutama di Yogyakarta. Ikan target para pemancing di Yogyakarta beragam, mulai dari ikan konsumsi air tawar yaitu ikan mujair, ikan lele, ikan gurameh. Untuk kalangan pemancing ikan air tawar dengan teknik *casting* mempunyai beberapa primadona untuk di jadikan target memancing, diantaranya ikan gabus (*snake head*), dan ikan *hampala* (*hampala macrolepidota*). Memancing ikan dengan teknik *casting* sangat diminati karena keseruannya ketika umpan *casting* yang di lemparkan di sambar oleh ikan target yang terkenal akan tenaganya yang kuat.

Ikan *hampala* adalah target para pemancing dengan teknik *casting* di Yogyakarta. Terdapat banyak spot memancing ikan *hampala* yang tersebar hampir di seluruh daerah Yogyakarta, beberapa sungai yang terdapat populasi ikan *hampala* adalah sungai Code, sungai Gajah Uwong, sungai Opak, sungai Progo, dan di embung Tambak Boyo.

Ditinjau dari jurnal penelitian yang sudah ada didapatkan data sebagai berikut :

Pada kajian Christian Hadinata Halim ialah Universitas Atma Jaya Yogyakarta memiliki beberapa gedung yang digunakan untuk berbagai kegiatan universitas. Dikarenakan pada setiap gedung memiliki banyak ruangan maka sebagian orang yang belum mengenal Universitas Atma Jaya Yogyakarta kesulitan untuk menemukan ruangan yang akan di tuju. Dengan banyaknya ruangan yang ada di Universitas Atma Jaya Yogyakarta maka di butuhkan banyak mengurus waktu dan tenaga untuk menemukan ruangan yang dituju. Untuk solusi dari masalah di atas dapat menggunakan gabungan dari teknologi *augmented reality* dan *location base service*. *Augmented reality* adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut secara *real time*. Sedangkan *location based service* ini memiliki kemampuan untuk menggunakan posisi geografis dari pengguna dengan menggunakan bantuan GPS. Aplikasi ini di buat untuk *smartphone* bersistem operasi *android*. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu penggunanya mengetahui lokasi gedung dan ruangan yang di tuju di Universitas Atma Jaya Yogyakarta (Christian, 2007).

Dan menurut kajian Cyrillus Heris Giovann Pradipta ialah Yogyakarta adalah kota yang diwarnai dinamika pelajar dan mahasiswa yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Aktifitas *hangout/nongkrong* menjadi hobby dan membudaya yang tidak lepas dari kehidupan sehari-hari di Yogyakarta. Pelajar dan mahasiswa yang berasal dari luar Yogyakarta masih belum mengetahui tempat nongkrong yang tepat. Dalam kasus di atas, untuk

membantu pelajar dan mahasiswa mendapatkan informasi tentang tempat *nongkrong* di Yogyakarta, maka dikembangkan aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai detail tempat nongkrong yang tepat dan rute menuju tempat nongkrong tersebut. Aplikasi ini menggunakan teknologi (AR) *Augmented Reality* yang digunakan oleh pengguna saat membuka kamera akan muncul titik-titik akses lokasi tempat *nongkrong* yang berada di Yogyakarta. Lokasi dapat di tempuh menggunakan bantuan GPS yang akan mengakse lokasi dari pengguna. Aplikasi ini akan dibangun di platform mobile dengan bahasa pemrograman *JAVA*. Basis data yang digunakan adalah *MySQL*. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengguna mengetahui lokasi tempat *nongkrong* yang ada di Yogyakarta. (Cyrillus, 2016).

Kemudian kajian tentang pemanfaatan teknologi *augmented reality* untuk hobi mendaki gunung merapi ialah aplikasi mobile untuk membantu pendakian gunung merapi melalui jalur *new selo*. Aplikasi ini digunakan untuk membantu pendaki yang tersesat saat melakukan pendakian menggunakan jalur *new selo*. Aplikasi ini memberikan petunjuk arahan melalui tampilan *augmented reality*, memberikan informasi setiap pos yang ada di sepanjang jalur *new selo*, pengguna dapat melakukan panggilan darurat karena informasi yang terdapat di masing-masing pos, dapat membagikan lokasi pendaki ke sesama pendaki dan memonitor sesama pengguna aplikasi ini yang sedang melakukan pendakian. (Suprpto, 2016)

Perbandingan Aplikasi Mobile Learning yang pernah dibangun dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Perbandingan Penelitian

Penelitian	Christian Hadinata Halim (2007)	Cyrillus Heris Giovann Pradipta (2016)	Stefan Suprpto (2016)	Atanasius Agung* (2018)
Fitur				
Content	Pengembangan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Berbasis Lokasi pada <i>Android</i>	Pengembangan Aplikasi Mobile Tempat <i>Nongkrong</i> di Yogyakarta dengan <i>Augmented Reality</i>	Pembangunan Aplikasi Mobile untuk Membantu Pendakian Gunung Merapi Melalui Jalur New Selo	Pembangunan Aplikasi Informasi Lokasi Memancing Ikan <i>Hampala</i> di Yogyakarta
Metode	Markerless	Markerless	Markerless	Markerless
database	Mysql	Mysql	Mysql & sqlite	Mysql
Tools AR	Mixare	Mixare	Mixare	Mixare
Platform	<i>Android</i>	<i>Android</i>	<i>Android</i>	<i>Android</i>

*) sedang dalam proses penelitian

Sekian dari penjelasan BAB II tentang tinjauan pustaka dengan membandingkan menggunakan tabel pembanding sebagai dalam penulisan tugas akhir ini. Pada BAB III akan menjelaskan tentang dasar teori yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini.

