

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan merupakan suatu ciri khas dari suatu daerah yang menggambarkan kehidupan masyarakat di daerah tersebut. Kebudayaan tersebut merupakan warisan nenek moyang yang patut kita jaga. Kebudayaan pada perkembangannya di era globalisasi ini seolah dikalahkan oleh adanya kemajuan teknologi yang dapat menghadirkan berbagai macam corak kesenian dan setidaknya hal itulah yang dirasakan masyarakat dimasa sekarang ini. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa hal tersebut didukung pula oleh arus globalisasi, yang seharusnya diimbangi dengan berkembangnya kebudayaan kesenian asli sehingga dapat berjalan seiring dan ikut pula mewarnai masuknya kebudayaan-kebudayaan asing yang bertumbuh cukup subur di negeri kita.

Walaupun teknologi di era globalisasi ini merupakan faktor dominan dalam kultur kehidupan manusia masa kini dan juga merupakan ketergantungan yang hebat, namun sebaliknya masyarakat harus dapat mewarnai era globalisasi ini dengan dikembangkannya kebudayaan negeri sendiri. Yogyakarta merupakan salah satu kota yang mempunyai kebudayaan yang sangat kental. Yogyakarta sendiri juga mempunyai wisata budaya yang beragam antara lain museum, monumen, seni tari, wayang dan lain-lain. Agar kebudayaan tersebut tidak hilang akibat perkembangan teknologi yang semakin maju maka

sebagai masyarakat Yogyakarta wajib berperan serta dalam melestarikan kebudayaan tersebut.

Agar wisata budaya yang menjadi ciri khas suatu daerah dapat diketahui oleh masyarakat luas maka dibutuhkan sebuah media informasi yang dapat menyampaikan informasi secara cepat dan akurat. Seiring dengan berkembangnya teknologi, *mobile device* mulai banyak digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat mulai dari kalangan menengah ke bawah hingga kalangan menengah ke atas. Dalam hal ini *mobile device* sangatlah tepat untuk digunakan sebagai media penyebaran informasi tentang wisata budaya suatu daerah.

Berdasarkan hal tersebut maka dibuatlah sebuah aplikasi *mobile* yang bernama WIYATA (Wisata Budaya Yogyakarta). Aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk menampilkan informasi-informasi dari wisata budaya di Yogyakarta, khususnya bangunan-bangunan bersejarah di kota Yogyakarta secara 3D dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Dengan adanya WIYATA diharapkan mampu menyebarluaskan informasi-informasi bangunan bersejarah khususnya di Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menampilkan informasi dari bangunan-bangunan bersejarah di Yogyakarta dalam bentuk objek 3D menggunakan teknologi *Augmented Reality*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembangunan aplikasi pemodelan 3D menggunakan teknologi *Augmented Reality* pada bangunan bersejarah di Yogyakarta ini adalah :

1. Menampilkan informasi bangunan-bangunan bersejarah di Yogyakarta dalam bentuk objek 3D menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang terdapat dalam pemodelan 3D menggunakan teknologi *Augmented Reality* pada bangunan bersejarah di Yogyakarta ini adalah :

1. Wisata budaya yang di modelkan hanya bangunan-bangunan bersejarah.
2. Sistem hanya menampilkan bangunan-bangunan bersejarah di kota Yogyakarta.

1.5 Metodologi

Metode yang akan digunakan dalam pengembangan Pemodelan 3-Dimensi menggunakan teknologi *Augmented Reality* pada bangunan bersejarah di Yogyakarta adalah:

1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan terkait dengan proses yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun.

2. Metode Kepustakaan

Dalam tahap ini, dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang mendukung seperti buku-buku referensi, skripsi, jurnal, serta data-data di internet yang terkait dengan pembangunan sistem informasi portal alumni ini.

3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak mencakup proses spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, seperti antarmuka dengan pengguna (*user interface*) maupun kinerja (*performance*) perangkat lunak pada berbagai fungsi yang dirancang untuk dapat dilaksanakan oleh sistem. Dalam metode ini ada 4 sub metode, yaitu:

a. Analisis

Dalam tahap ini ditentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang akan dibuat. Hasilnya berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan

Dalam tahap ini dilakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibuat berdasarkan spesifikasi yang telah ada. Hasilnya berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean

Tahap pengkodean merupakan tahap implementasi rancangan sistem ke dalam program. Hasilnya berupa kode sumber yang siap dieksekusi.

d. Pengujian

Tahap pengujian merupakan tahap di mana sistem yang telah dibuat dinilai apakah secara fungsional sesuai dengan spesifikasi yang telah dibuat.

4. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mencatat data yang telah terkumpul untuk pembangunan perangkat lunak ke dalam bentuk dokumen.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan secara singkat hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan yang masih memiliki relasi atau hubungan dengan permasalahan yang diangkat, serta mampu untuk mendukung dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori-teori, pendapat, prinsip, dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan dapat digunakan sebagai pendukung dalam pembahasan masalah.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan menggunakan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan yang didapat dari pembahasan laporan secara keseluruhan, serta saran-saran dari penulis.

Pada bab selanjutnya akan dibahas *review* aplikasi-aplikasi yang sejenis dengan WIYATA, analisis penggunaan *tools* Blender, dan gambaran tentang WIYATA.