

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Asi Mbojo Salah satu Museum yang terdapat di Provinsi Nusa Tenggara Barat dan menjadi objek penelitian penulis yaitu Museum ASI Mbojo Bima yang merupakan salah satu Objek wisata Pendidikan yang terletak di Kota Bima. Museum ini memiliki koleksi benda - benda bersejarah, dan alat musik Tradisional. Meskipun memiliki banyak jenis - jenis Benda peninggalan Sejarah, namun masih banyak pengunjung yang kurang mengenal betapa pentingnya untuk mengunjungi dan mendapatkan pengetahuan dari Museum tersebut karena menganggap kurang menarik untuk dijadikan sebagai tujuan wisata pendidikan. Dan keterbatasan pengunjung dalam melihat objek pada museum Asi Mbojo

Teknologi diciptakan untuk membantu dan memudahkan Pekerjaan dalam kehidupan manusia. Hal tersebut juga ditawarkan dengan kehadiran konsep teknologi dari *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* merupakan konsep penggabungan dunia virtual ke dalam dunia nyata. Penciptaan dunia virtual dilakukan untuk membangkitkan persepsi pengguna untuk memahami informasi dari objek yang dikenali. *Augmented Reality* didefinisikan sebagai penggunaan komputer digital real-time dan perangkat keras spesial lainnya dan perangkat lunak untuk menghasilkan sebuah simulasi dunia atau lingkungan alternatif, yang dipercaya sebagai sesuatu yang nyata atau benar bagi pengguna [2].

Berdasarkan permasalahan di atas, dengan adanya aplikasi museum Asi Mbojo bima pada benda bersejarah berbasis *augmented reality* ke depannya memudahkan pengunjung mengetahui informasi dan mengenal benda bersejarah pada museum Asi Mbojo dengan jelas. Untuk mengakses aplikasi tersebut dan dapat mengenal lebih dalam tentang benda - benda bersejarah yang ada di Asi Mbojo.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi isi dari sub bab ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menampilkan koleksi senjata tradisional pada museum Asi Mbojo dalam bentuk 3D?
2. Bagaimana menampilkan informasi senjata tradisional dalam bentuk audio dan text?

1.3 Tujuan

Adapun yang menjadi isi dari tujuan pada aplikasi yang dirancang oleh penulis ini adalah sebagai berikut :

1. Mengenalkan benda bersejarah pada Museum Asi Mbojo menggunakan teknologi Augmented Reality.
2. Menyampaikan informasi benda bersejarah pada museum Asi Mbojo menggunakan aplikasi yang di rancang oleh penulis dengan fitur audio, dan deskripsi objek.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Adapun ruang lingkup dari aplikasi yang di buat oleh penulis

1. Pengumpulan kebutuhan lewat wawancara dengan kepala museum Asi Mbojo.
2. Melakukan disen aplikasi.
3. Implementasi aplikasi hasil wawancara
4. Pengujian dengan cara *blackbox* dan survei
5. Aplikasi AR Museum hanya menampilkan senjata pusaka dan Mahkota Raja.

1.5 Luaran

Adapun luaran dari kegiatan pengerjaan proyek akhir adalah

1. Aplikasi.
2. Poster.
3. Jurnal.
4. Video demo.