

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran IPS/Ilmu Pengetahuan Sejarah sudah dipelajari ketika kita mengenyam Pendidikan di SD,SMP dan SMA. Metode pembelajaran yang diterapkan pun bisa berupa mempelajari materi berupa Sumber sejarah(1),yang pada dasarnya adalah sesuatu yang memberitahu kita tentang sejarah atau peristiwa di masa lampau(2).Sumber sejarah dapat pelajari dari buku sekolah dan juga dari museum.

Salah satu museum yang bisa kita kunjungi adalah Museum Sri baduga yang terletak di Jl. BKR No.185, Pelindung Hewan, Kec. Astanaanyar, Kota Bandung, Jawa Barat 40243.

Akan tetapi,para pelajar yang baru pertama kali berkunjung ke museum tidak mengetahui tempat tempat apa saja yang harus dikunjungi saat berkunjung di museum sri baduga.

Oleh karena itu,aplikasi ini diciptakan dengan tujuan untuk menuntun para pelajar agar para pelajar mengetahui tempat tempat yang harus dikunjungi ketika berada di museum sribaduga dan agar para pelajar bisa mengunjungi semua tempat yang di museum sri baduga dengan tidak tersesat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- 1.Bagaimana cara mempermudah para pelajar agar para pelajar mengetahui tempat tempat yang harus dikunjungi ketika sedang berada di museum sri baduga?
- 2.Bagaimana cara agar para pelajar tidak tersesat ketika sedang barada di museum sribaduga?
- 3.Bagaimana cara aga para pelajar bisa dengan mudah menggunakan aplikasi?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi diimplementasikan pada smartphome Android minimal versi Lollipop.
2. Aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh masyarakat yang hanya berkunjung di Museum Sri baduga
3. Aplikasi ini hanya memberikan fitur penunjuk tempat tempat yang ada di Museum Sribaduga

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

- 1.Aplikasi dapat menuntun para pelajar untuk mengunjungi tempat tempat yang ada di Museum Sri baduga

2. Membantu pelajar untuk mengetahui tempat-tempat yang ada di Museum Sri Baduga
3. Merancang aplikasi AR Penunjuk tempat Museum Sri Baduga berbasis Android.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Studi Literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik proyek akhir ini seperti kondisi lokasi Museum Sri Baduga dan melakukan wawancara terhadap para pelajar, guru, dan petugas museum.

2. Analisis Kebutuhan

Melakukan wawancara terhadap para pelajar dan guru yang mengunjungi Museum Sri Baduga tentang hal-hal yang dibutuhkan para pelajar dan guru, juga agar memudahkan para petugas museum untuk menuntun para pelajar dan guru.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi AR penunjuk tempat di Museum Sri Baduga berdasarkan analisa kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Fitur yang diimplementasikan adalah fitur penunjuk tempat museum berupa tulisan.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi dengan cara aplikasi AR ini dibuat dengan menggunakan aplikasi software Unity v2020.3.41.f1 dan memasukkan sumber-sumber data berupa gambar-gambar dari berbagai tempat yang ada di Museum Sri Baduga ke Vuforia database. Lalu memasukkan fungsi berupa tulisan penunjuk tempat dan mengatur aplikasi agar memunculkan tulisan penunjuk tempat ketika kamera diarahkan ke tempatnya.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh developer aplikasi, kemudian dengan mitra dan pengguna lainnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Teuku Laksamana Andrian R

Peran : Mobile Developer, System Analyst

Tanggung Jawab :

- Merancang alur aplikasi
- Membuat fungsi aplikasi *client*
- Membuat rancangan database
- Membuat video promosi
- Membuat dokumen

b. Ganandtha Noor F

Peran : Mobile Developer, UI/UX Designer

Tanggung Jawab :

- Membuat mockup aplikasi
- Membuat fungsi aplikasi *client*
- Membuat antarmuka aplikasi
- Membuat poster
- Membuat dokumen