

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

DKI Jakarta sebagai ibukota Republik Indonesia telah banyak menyimpan riwayat dan sejarah yang sangat panjang, bahkan hingga ke masa prasejarah. Perjalanan sejarah ini masih dapat dipelajari dan dinikmati hingga kini di Museum Sejarah Jakarta, yang terletak di Kawasan Kota Tua, atau tepatnya di Jalan Taman Fatahillah No. 1, Jakarta Barat. Pada Museum Sejarah Jakarta, para pengunjung dapat menelusuri berbagai peninggalan sejarah kota Jakarta sejak zaman prasejarah, masa kejayaan pelabuhan Sunda Kelapa, era penjajahan, hingga ke masa setelah kemerdekaan.

Museum Sejarah Jakarta memiliki koleksi yang penting untuk diketahui masyarakat seperti berbagai prasasti, sel-sel tahanan pada zaman penjajahan, alat pertukangan zaman prasejarah, berbagai koleksi persenjataan, mebel antik peninggalan abad ke-17 hingga abad ke-19, sejumlah keramik dan lukisan. Namun ada salah satu objek museum yang menjadi koleksi penting yang patut diketahui yaitu lukisan Gubernur Jendral VOC Hindia Belanda yang terkenal akan kuasanya yang tirani dalam masa penjajahan, ia adalah Jan Pieterszoon Coen, seorang pejabat belandayang berhasil menduduki jabatan Gubernur Jenderal hingga dua kali dan merubah nama Jayakarta menjadi Batavia.

Pada era kemajuan teknologi saat ini, kebutuhan manusia akan informasi sangatlah besar, manusia terus mencari teknologi yang dapat mempermudah dalam menangkap informasi, salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini adalah *Augmented Reality (AR)*. *Augmented Reality (AR)* adalah suatu lingkungan yang memasukkan objek virtual 3D ke dalam lingkungan nyata. AR mengizinkan penggunaanya untuk berinteraksi secara *realtime* (Gorbala dan Hariadi, 2010).

Teknologi *Augmented Reality (AR)* pada *Smartphone* saat ini menyediakan banyak peluang untuk mengembangkan aplikasi interaktif yang memudahkan

masyarakat dalam menangkap informasi yang memadai, salah satu yang penting diketahui oleh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat ibukota Jakarta dan generasi muda pada era kemajuan teknologi saat ini adalah mengenai sejarah ibukotanya sendiri, sehingga masyarakat dan generasi muda Indonesia dapat mudah mengambil banyak informasi, inspirasi dan manfaat dalam pembelajaran yang terkandung didalam sejarah Ibukota Indonesia.

Dengan kurangnya informasi yang memadai terkait objek museum pada Museum Sejarah Jakarta dan tampilan sajian informasi yang tidak menarik, maka penelitian ini diperlukan untuk mengembangkan sebuah aplikasi infografis yang interaktif mengenai objek museum dengan nama OUD BATAVIA yang diharapkan dapat memberikan solusi yaitu memperkaya informasi mengenai objek museum sehingga lebih lengkap dan memberikan sajian informasi yang menarik dan interaktif sehingga mempermudah para pengunjung dalam menangkap informasi lebih baik terkait koleksi-koleksi sejarah pada Museum Sejarah Jakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membangun aplikasi *Augmented Reality* yang menarik dan interaktif untuk menunjang sajian informasi objek museum pada Museum Sejarah Jakarta ?
2. Apakah dengan aplikasi *Augmented Reality* OUD BATAVIA dapat meningkatkan kemudahan pengunjung dalam mendapatkan informasi lebih lanjut terkait objek Museum Sejarah Jakarta?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Membangun aplikasi *Augmented Reality* penunjang informasi objek museum pada Museum Sejarah Jakarta.
2. Meningkatkan kemudahan pengunjung dalam mendapatkan informasi lebih lanjut terkait objek Museum Sejarah Jakarta.

3. Meningkatkan minat pengunjung dalam mempelajari objek sejarah pada Museum Sejarah Jakarta.

1.4 Batasan Masalah

1. Objek museum yang akan dibuat infografis dan *Augmented Reality* pada Oud Batavia adalah lukisan Gubernur – Jenderal Hindia Belanda Jan Pieterszoon Coen.
2. Aplikasi berbasis *Android*.
3. Aplikasi dibangun menggunakan *Vuforia AR Extension* pada Unity.
4. Objek museum yang akan dibuat infografis dan *Augmented Reality* adalah yang memiliki bidang datar seperti lukisan bersejarah

1.5 Sistematika Penulisan

Semua kegiatan yang mendukung Tugas akhir ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang dari penulisan tugas akhir, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika dari penulisan proposal tugas akhir ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan mengenai pembahasan teori *Augmented Reality*, teori mengenai museum, lukisan Gubernur – Jenderal Hindia Belanda Jan Pieterszoon Coen, *Android*, *Unity*, Metode *Waterfall*, *Vuforia*, serta pendekatan yang dipakai dalam proses penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tahapan yang dilakukan dalam penelitian yaitu studi litelatur yang dibutuhkan sebagai referensi, sumber pengumpulan data dan analisis untuk mengetahui *requirement* aplikasi, perancangan aplikasi menjelaskan mengenai tahapan yang dilakukan dalam perancangan fitur-fitur apa saja yang akan

dikembangkan dalam system aplikasi Oud Batavia, simulasi dan studi lapangan (hasil) yaitu melakukan uji coba pada aplikasi oleh peneliti dan pengunjung museum, serta melakukan wawancara langsung kepada pengunjung yang sudah menguji coba aplikasi Oud Batavia, setelah mendapatkan hasilnya, peneliti lalu mengevaluasinya untuk menjadi bahan dalam mengembangkan Oud Batavia dimasa mendatang.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan proses perancangan dan pembangunan aplikasi Oud Batavia sesuai dengan Alur / tahapan penelitian yang sudah disusun pada bab metodologi penelitian

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisikan bagaimana hasil dari perancangan dan pembangunan yang telah dilakukan oleh peneliti

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutupan berupa kesimpulan dan saran dari penelitian yang peneliti lakukan

STT - NF