

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang sangat indah dan memiliki pesona yang begitu mengagumkan. Semua itu dapat dimanfaatkan masyarakat Indonesia sebagai objek wisata yang dapat menarik kunjungan wisatawan. Dengan daya tarik tersebut, wisatawan yang akan berkunjung tentunya memerlukan beberapa faktor pendukung berupa peran serta masyarakat sekitar dalam kegiatan kepariwisataan baik dalam membangun fasilitas wisata serta pengelolaan pariwisata. Kepariwisataan juga merupakan salah satu aktivitas dari manusia untuk memenuhi kebutuhan kesenangan hati karena kegiatan ini banyak mendatangkan keuntungan pada daerah atau negara yang berupaya mengembangkan pariwisata[1].

Suatu daerah pasti memiliki ikon atau *landmark* yang menandakan identitas atau ciri khas kota atau negara tersebut. Pengertian Ikon atau *landmark* sendiri adalah sebuah simbol visual yang mengidentifikasi suatu kota berdasarkan bentuk visual tertentu yang kuat karena memiliki suatu yang khas dan tidak dimiliki daerah lain serta berada pada tempat strategis disebuah kota dimana arah atau aktivitas saling bertemu. Jadi Ikon suatu kota atau *landmark* dapat diartikan sebagai berikut :

1. Bersifat tetap atau tidak berpindah-pindah, demikian pula ukuran/skala yang tetap atau tidak berubah. Bila kita menemukan objek yang istimewa, indah dan lain-lain namun keesokan harinya objek tersebut pindah atau tidak dapat ditemukan di tempat semula, maka objek tersebut tidak bisa dikategorikan sebagai sebuah *landmark* atau ikon daerah.
2. *Landmark* adalah objek yang sengaja diciptakan atau dibuat/artifisial, sebagai elemen/bentuk penunjang sebuah kota dan bersifat monumental.
3. *Landmark* dapat pula dilihat dalam arti besar dan kecil, maksudnya ada suatu simbol visual yang utama sebagai ciri keseluruhan kota dan ada pula simbol visual lainnya (setelah yg utama) sebagai ciri dari suatu kawasan tertentu di kota tersebut.

Kabupaten Jepara adalah salah satu kabupaten di Jawa Tengah yang mempunyai luas wilayah 1.004,13 km² dengan ketinggian permukaan tanah dari permukaan laut dari 0 meter sampai dengan 1.301 meter dengan 16 kecamatan dan 195 desa, termasuk didalamnya 34 desa pantai. Letak Kabupaten Jepara yang dipesisir pantai, mempunyai pegunungan dan kepulauan pastilah memiliki kearifan local baik sejarah maupun alamnya. Untuk menunjukkan identitas suatu daerah, Kabupaten Jepara membangun monumen-monumen, Ikon kota atau landmark sebagai identitas daerahnya. Sejarah terbentuknya Kabupaten Jepara juga sangat menarik dari tokoh-tokoh perempuannya seperti Ratu Shima yang dikenal dengan Ratu yang adil, Ratu Kalinyamat yang sangat berani, serta Raden Ajeng Kartini yang memperjuangkan hak-hak wanita dijamannya yang sudah dikenal masyarakat luas. Dengan sejarah yang begitu kuat, pemerintah Kabupaten Jepara membangun *landmark* untuk menghargai jasa mereka, sekaligus sebagai bahan pembelajaran bagi generasi setelahnya.

Dalam realisasi atau pembangunan ikon atau landmark yang ada di Jepara belum memberikan informasi yang cukup bagi masyarakat karena tidak adanya keterangan sejarah dibangunnya ikon daerah tersebut. Oleh Sebab itu perlu adanya suatu aplikasi yang menjelaskan sejarah *landmark* atau ikon kota tersebut, sehingga masyarakat tidak hanya melihat landmark atau ikon dari segi estetika atau keindahan saja tetapi juga nilai sejarahnya dapat di pahami oleh masyarakat luas. Karena itu peneliti merancang suatu aplikasi yang diberi nama Keliling Jepara yang didalamnya terdapat informasi *landmark* atau ikon kota yang berbentuk 3 dimensi berikut dengan penjelasan dan video singkat tentang landmark atau ikon tersebut. Aplikasi tersebut akan dikembangkan dengan metode *Rapid Application Development* (RAD) yang prosesnya meliputi Business Modeling, Data Modeling, Process Modeling, Application Generation, Testing and Turnover.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang tertulis diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan Aplikasi Keliling Jepara sabagai salah satu sumber informasi alternatif kepada masyarakat.

2. Bagaimana penerapan Metode *Rapid Application Development* (RAD) pada aplikasi ikon patung di Jepara dengan teknologi *Augmented Reality* Berbasis Android.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan judul yang digunakan dalam proposal, batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian pada aplikasi ini adalah patung/monumen ikon Kabupaten Jepara yang sudah dikenal oleh masyarakat luas dan menjadi *landmark* atau identitas daerah.
2. Penerapan aplikasi ini difokuskan pada pengguna *smartphone* berbasis android.
3. Sistem dibangun dengan menggunakan Unity, Vuforia SDK, Autocad, Blender.
4. Fitur atau tampilan yang terdapat pada tampilan ini adalah fitur scan gambar, video, rotasi objek 3 dimensi, perbesar/perkecil objek 3 dimensi, teks/deskripsi ikon patung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah

1. Perancangan aplikasi Keliling Jepara sebagai salah satu sumber informasi alternatif kepada masyarakat, yang menjelaskan mengenai sejarah dan proses pembangunan ikon kota yang ada di Kabupaten Jepara.
2. Diperolehnya kesimpulan penggunaan metode *rapid application development* (RAD) pada perancangan aplikasi Keliling Jepara dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti
 - a) Dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam memecahkan suatu permasalahan.
 - b) Dapat menereapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan.

2. Bagi Pemerintah Kabupaten Jepara
 - a) Menjadi salah satu alternatif promosi untuk mengenalkan Kabupaten Jepara ke masyarakat luas.
 - b) Manjadi salah satu pengembangan *smart city* yang dimana pemerintah Kabupaten Jepara sebagai salah satu dari 50 kabupaten/kota se-Indonesia yang telah menandatangani *memorandum of understanding* (MoU) dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) RI dalam rangka gerakan menuju 100 *smart city* oleh pemerintah pusat[2].
3. Bagi Masyarakat, menjadi salah satu sumber informasi mengenai ikon kota atau *landmark* yang ada di Kabupaten Jepara, selain dinilai dari segi estetika, masyarakat juga memahami informasi mengenai ikon patung tersebut.

1.6 Sistematika Penyusunan Proposal

Sistematika penelitian terdiri dari:

1. Bagian awal proposal
2. Bagian pokok proposal yang terdiri dari :

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan secara ringkas pembahasan tentang Latar Belakang, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penelitian.

Bab II : Landasan Teori

Di dalam bab ini menampilkan beberapa referensi penelitian serupa dan diuraikan sekilas tentang pengertian Patung, Barcode, Android, Vuforia SDK, UML, Blender 3D, Unity 3D serta Kerangka Pemikiran yang melatarbelakangi penelitian ini.

Bab III : Metode Penelitian

Bab ini berisikan pembahasan mengenai metode penelitian yang digunakan dan metode perancangan sistem.

Bab IV : Pembahasan

Bab ini menjelaskan hasil penelitian tentang perancangan dan metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Keliling Jepara.

Bab V : Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dari suatu penelitian dan menyertakan sebuah saran untuk pengembangan lebih lanjut.

3. Bagian akhir proposal terdiri dari Daftar Pustaka

