

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Museum Raden Ajeng Kartini terletak di pusat kota atau tepatnya di sebelah utara alun-alun Kabupaten Jepara. Museum R. A Kartini termasuk jenis museum umum dan sekaligus sebagai Obyek Wisata Sejarah atau Edukasi yang dikelola oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (Disparbud) Kabupaten Jepara selaku Dinas Teknis yang ditunjuk oleh Pemerintah Daerah. Museum Raden Ajeng Kartini dibuka setiap hari dan sering dikunjungi para wisatawan baik wisatawan mancanegara maupun wisatawan nusantara yang ingin mengetahui sejarah tentang Kartini dan Jepara. Museum R. A Kartini didirikan pada tanggal 30 Maret 1975 pada masa pemerintahan Bupati Soewarno Djojomardowo, SH, sedangkan peresmianya dilakukan pada tanggal 21 April 1977 oleh Bupati KDH Tingkat II Jepara, Soedikto, SH[1].

Tujuan didirikan museum tersebut adalah untuk mengabadikan jasa-jasa perjuangan Raden AjengKartini dalam hal emansipasi wanita dengan cara mendokumentasikan, memamerkan, dan memvisualkan benda-benda bersejarah peninggalan milik kakak kandungnya serta benda warisan budaya lainnya yang banyak ditemukan di daerah Kabupaten Jepara. Komplek Gedung museum dibangun di atas areal seluas 5.210 m<sup>2</sup> dengan luas bangunan 890 m<sup>2</sup> yang terdiri dari tiga buah gedung. Bila dilihat dari atas, maka gedung tersebut berbentuk huruf K, T, N, yang merupakan singkatan dari nama Kartini. Untuk tahun 2016 terdapat penambahan sebuah Bagunan Gazebo yang disebut “Paseban Museum Kartini”

Kartini merupakan salah satu pahlawan nasional yang memperjuangkan hak-hak perempuan pada masanya, maka dari itu pengetahuan sejarah penting untuk bahan pembelajaran untuk generasi selanjutnya. Museum Raden Ajeng Kartini saat ini sudah banyak berubah semenjak direnovasi sehingga sangat nyaman untuk tamu datang mengunjungi. Pada peringatan hari Kartini pengunjung museum bisa sampai 300 orang dan pada hari biasa hanya sekitar 10 orang pengunjung. Didalam museum sudah banyak informasi atau penjelasan mengenai barang-barang yang dipajang.

Oleh karena itu pembuatan aplikasi Pengenalan Barang Peninggalan Raden Ajeng Kartini diharapkan menjadi sumber informasi alternatif sehingga lebih menarik.

Perancangan aplikasi pengenalan barang peninggalan Raden Ajeng Kartini di Museum Kartini yang akan dirancang menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) dengan metode *Waterfall*. *Augmented Reality*(AR) merupakan perkembangan teknologi dari *Virtual Reality*. *Augmented Reality* pada *smartphone* menjadi layak pakai karena adanya perkembangan teknologi. Aplikasi pengenalan barang Raden Ajeng Kartini tersebut akan dikembangkan menggunakan metode *Waterfall* atau Metode air terjun atau yang sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal tersebut menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada perangkat lunak yang akan dikembangkan, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan *user* lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan, permodelan, konstruksi, serta penyerahan atau pendistribusian sistem ke para pelanggan/pengguna[2].

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang ditulis peneliti dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Belum adanya penyajian informasi mengenai barang-barang yang dipajang selain menggunakan media kertas.
2. Bagaimana penerapan dan pengaplikasian teknologi *Augmented Reality* sebagai media atau aplikasi pengenalan barang peninggalan Raden Ajeng Kartini berbasis Android yang merupakan salah satu metode cara penyampaian informasi alternatif mengenai barang yang dipajang di Museum.
3. Bagaimana penerapan Metode *Classic Life Cycle (Waterfall)* pada teknologi *Augmented Reality* di *smartphone*.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian proposal ini adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian yang akan dikembangkan pada aplikasi ini adalah barang-barang peninggalan Raden Ajeng Kartini sebanyak 3 (tiga) barang di Museum Raden Ajeng Kartini Jepara

2. Aplikasi dirancang menggunakan Unity 3D dan Vuforia
3. Penerapan aplikasi ini difokuskan pada pengguna *smartphone* berbasis android
4. Objek scan menggunakan kartu yang bergambar sesuai dengan barang yang dipajang.
5. Fitur dalam aplikasi ini terdapat fitur scan kartu/gambar, suara, barang yang dipajang dalam bentuk 3 dimensi, perbesar atau perkecil gambar 3 dimensi.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah

1. Perancangan aplikasi pengenalan barang peninggalan Raden Ajeng Kartini yang memberikansumber informasi alternatif kepada pengunjung selain menggunakan kertas yang ditempel di bawah barang-barang peninggalan Raden Ajeng Kartini di Museum Raden Ajeng Kartini Kabupaten Jepara.
2. Peneliti dapat menyimpulkan penggunaan metode *Classic Life Cycle(Waterfall)* dalam Perancangan Aplikasi Pengenalan Barang Peninggalan Raden Ajeng Kartini dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality (AR)* pada *smartphone* Android.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Peneliti
  - a) Menerapkan ilmu yang didapat selama diperkuliahan.
  - b) Sebagai prasarat kelulusan Program S1 Teknik Informatika di Universitas Islam Nahdlatul Ulama (Unisnu) Jepara.
2. Bagi Universitas
  - a) Dapatdikembangkan sebagai materi perkuliahan.
3. Bagi Masyarakat, menjadi sumberinformasi alternatif mengenai barang-barang peninggalan Raden Ajeng Kartini selain menggunakan kertas yang di temple dibawah barang pajangan Museum.

#### **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 menjelaskan beberapa referensi penelitian serupa dan diuraikan secara singkat mengenai *Augmented Reality (AR)*, Museum R.A. Kartini, barang-barang peninggalan Raden Ajeng Kartini, serta aplikasi yang digunakan dalam perancangan aplikasi.

**Bab III : METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan penelitian metode perancangan system dalam membuat aplikasi.

**Bab IV : PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan hasil penelitian tentang perancangan dan metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Pengenalan barang Raden Ajeng Kartini Museum Kartini 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