

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

"Berkembang pesatnya IT saat ini telah memberikan kemudahan dan kecepatan dalam menggunakan untuk kebutuhan tertentu, baik umum maupun khusus. Perkembangan teknologi informasi pada saat ini mempermudah penyebaran informasi ke berbagai wilayah, bahkan informasi menyebar dengan cepat sampai ke semua belahan dunia. Informasi tersebut menyebabkan adanya pertukaran budaya antar pengguna, sehingga dapat saling mempelajari kebudayaan sesama untuk menambah wawasan, meningkatkan kesadaran hidup pluralisme dan banyak ragam budaya yang menjadi kekayaan informasi".

Permasalahan yang ada saat ini ialah budaya lokal setempat tidak dijaga dengan baik oleh generasi saat ini. Budaya tersebut dapat berupa adat-adat, bahasa daerah, kesenian khas, sandang daerah, serta aksara asli budaya tersebut. Seperti halnya yang terjadi pada kamus komering yang saat ini perlahan ditinggalkan karena generasi yang tidak menjaganya dengan baik.

Bahasa Komering adalah bahasa keseharian yang dipakai oleh masyarakat yang berdomisili di sepanjang sungai Komering, Sumatera Selatan. Tiap desa dalam mempergunakan bahasanya memang sebagian memiliki sedikit perbedaan katanya, termasuk juga di desa Rasuan, tetapi tetap pada satu bahasa induk yaitu bahasa Komering. Di Sumatera Selatan sendiri terdapat banyak sekali bahasa daerah yang berlainan kosakatanya. "Kurangnya pembelajaran mengenai bahasa daerah Komering maupun bahasa daerah lainnya akan mengaburkan kebudayaan asli Indonesia yang semakin lama semakin digeser oleh kebudayaan barat yang modern. Karena itu ada perlunya mempelajari bahasa daerah guna pelestarian kebudayaan. Selain itu,

mutasi para pekerja baik dari departemen-pemerintahan maupun tenaga kerja lain yang ditempatkan di desa Komering Rasuan tentunya membutuhkan pembelajaran khusus mengenai bahasa daerah ini guna dapat membangun komunikasi dengan masyarakat asli Komering Rasuan”.

”Teknologi seperti AR (*augmented reality*). AR (*augmented reality*) atau realitas tertambah, adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Tidak seperti *virtual reality* atau realitas maya yang sepenuhnya menggantikan kenyataan, realitas tertambah sekadar menambahkan atau melengkapi kenyataan”.

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut serta mengingat betapa sebagai pemegang estafet generasi untuk mempertahankan budaya daerah, termasuk aksara sekalipun. Maka peneliti ingin mengadakan penelitian mengenai penerapan *augmented reality* dalam pengenalan kamus Komering bagi para anak muda maupun masyarakat umum. Atas dasar itulah penulis mengambil judul “APLIKASI PENGENALAN KAMUS KOMERING BERBASIS *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *ANDROID*”.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berikut merupakan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana aplikasi dapat membantu pengguna melakukan pengenalan kamus komering berbasis *Augmented reality* berbasis android ?
2. Apakah aplikasi dapat membantu dalam penerapan pengenalan kamus komering ?
3. Bagaimana aplikasi dapat membantu pengguna dalam memahami kamus komering ?
4. Bagaimana membangun aplikasi melakukan pengenalan kamus komering berbasis *Augmented reality* berbasis android

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar pembahasan lebih terarah dan sesuai dengan apa yang diharapkan maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan pengenalan kamus komering berbasis Augmented reality berbasis android.
2. Pengembangan menggunakan basis *Augmented Reality*.

### **1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang bangun aplikasi pengenalan kamus Komering berbasis *augmented reality* berbasis Android. Aplikasi ini akan dibangun adalah berbasis Android dapat di akses melalui *smartphone*.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari “Aplikasi Pengenalan Kamus Komering Berbasis *Augmented Reality* Berbasis *Android*.” ini adalah :

1. Diharapkan dapat mengenalkan kamus Komering bagi para anak muda maupun masyarakat umum melalui adanya teknologi *augmented reality*.
2. Diharapkan dapat menjadi acuan untuk mempertahankan budaya daerah dengan penerapan teknologi terkini untuk memaksimalkan fungsi timbal balik antara budaya dan teknologi.

### **1.5. Metodologi Penelitian**

#### **1.5.1. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Desember 2019 sampai dengan bulan Maret 2020

### **1.5.2. Metode Penelitian**

Menurut Sugiyono (2011:16), “metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan tri-anggulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisas”i.

Penelitian deskriptif, bisa digunakan untuk menyelidiki, menemukan , menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh social yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif.

### **1.5.3. Metode Pengumpulan Data**

“Menurut Sugiyono (2013:224) metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis, sesuai tujuan utama dari penelitian yaitu mendapatkan data”.

Metode Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

#### **1. Kepustakaan**

Mengumpulkan data dengan cara mencari dan mempelajari data-data dari buku-buku ataupun dari referensi lain yang berhubungan dengan penulisan laporan penelitian proposal. Buku yang digunakan penulis sebagai referensi, adapun metode yang digunakan penulis dalam merancang dan mengembangkan dapat dilihat pada daftar pustaka.

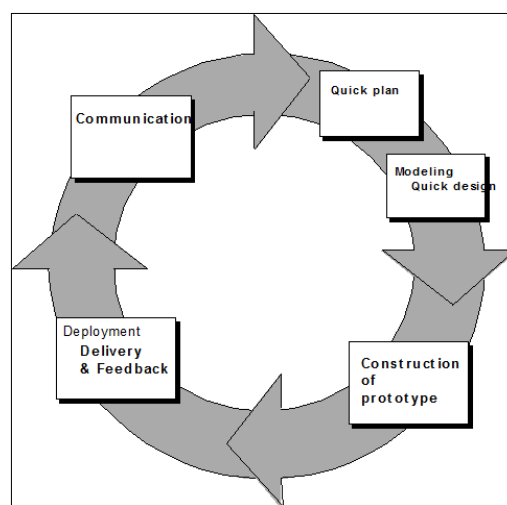
#### **2. Observasi**

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati langsung keadaan dan kegiatan, guna mendapatkan keterangan yang akurat.

## 1.5.4 Metode Pengembangan Sistem

### 1.5.1 Metode Prototype

Menurut Pressman (2010:43) “*Evolutionary models are iterative, they are characterized in a manner that enables you to develop increasingly more complete versions of the software. In the paragraphs that follow, I present two common evolutionary process models Prototyping*”.



Gambar 1.1. Metode *Prototyping*

“Metode *prototyping* sebagai suatu paradigma baru dalam pengembangan sistem informasi manajemen, tidak hanya sekedar suatu evolusi dari metode pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen. Selain itu, untuk memodelkan sebuah perangkat lunak dibutuhkan beberapa tahapan di dalam proses pengembangannya”. Dan tahapan-tahapan dalam *prototyping* tersebut adalah sebagai berikut :

#### 1. *Comunication*

Pada tahapan ini mendefinisikan permasalahan dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi kebutuhan, dan garis besar sistem.

## 2. *Quick Plan*

Rencana cepat dengan membuat perancangan sementara yang berpusat pada penyajian kepada pelanggan.

## 3. *Modeling Quick Design*

Pemodelan Sistem dalam sistem informasi distribusi ini menggunakan pemodelan sistem UML yang terdiri dari *usecase* diagram, *activity* diagram dan *class* diagram.

## 4. *Constraction Of Prototype*

Dalam tahap ini yang di lakukan oleh peneliti adalah membuat sistem kedalam dalam bahasa pemrograman yang sesuai dalam hal ini menggunakan bahasa pemograman Java dan MySQL.

## 5. *Deployment Delivery and Feedback*

Dalam tahapan ini peneliti melakukan pengiriman sistem kepada objek dan menerima feedback dari objek agar sistem yang sudah di bangun oleh peneliti sesuai objek.

## 1.6. **Sistematika Penulisan**

Adapun, sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab ini menjelaskan tentang uraian Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Ruang Lingkup dan Batasan Masalah, Manfaat Penulisan, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini akan menjelaskan hasil-hasil penelitian sejenis terdahulu yang menginspirasi atau melandasi pelaksanaan penelitian dan mengulas landasan teoritik yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan, seperti landasan teori dan penelitian sebelumnya.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisikan analisis dan desain sistem yang meliputi perangkat pendukung sistem baik *software* maupun menjelaskan tentang *hardware*, *UML*, *use case*, *activity diagram*, perancangan *database*, perancangan *user interface* dan sistem.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil dari perancangan sistem yang dilakukan dalam penelitian

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menjelaskan tentang uraian kesimpulan dari keseluruhan bab yang telah dibuat serta mencoba memberikan saran-saran yang mungkin berguna untuk mengatasi masalah yang dihadapi.