BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LatarBelakang

Pakaian adat tradisional Indonesia merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia dan banyak dipuji oleh negara-negara lain. Namun masyarakat khusunya untuk orang awam yang tertarik terhadap batik jarang sekali yang tahu tentang keanekaragaman Batik. Batik merupakan salah satu ciri Khas kebudayaan Indonesia yang telah di sahkan oleh Unesco, Masyarakat Indonesia khususnya orang awam seharusnya mengenal setidaknya sedikit tentang Batik, karena batik sekarang sudah di kenal di Mancanegara. Orang asingsangatmengapresiasi batik ini sendiri sehingga banyak turis asing yang sangat menyukai motif motif batik yang beranekaragam, tetapisangat disayangkan malah orang Indonesia yang terlihat malu memakai batik bahkan banyak yang kurang tahu bahwa di Jawa Barat terdapat batik yang beranekaragam. Kebanyakan orang hanya mengetahui bahwa batik hanyaterkenal di buatolehwarga Solo, Surabaya dan sekitar Jawa Tengah dan Jawa Timur saja, di Jawa Barat sendiri batik tidak kalah beranekaragam seperti di Jawa Timur dan Jawa Tengah, bahkan motif Mega mendung yang berasal dari Cirebon sudah banyak di pamerkan di Luar Indonesia.

Karena minimnya kesadaran dari masyarakat khususnya pribumi itu sendiri terhadap batik, maka aplikasi pengenalan batik ini ditujukan untuk memperkenalkan kembali batik Indonesia kepada masyarakat awam serta turis lokal dengan tujuan melestarikan budaya yang sudah ada sehingga tidak hilang. Masuknya berbagai *fashion* dari luar menyebabkan batik perlahan justru di lupakan oleh warga Indonesia karena terlihat kuno. Terutama kalangan muda mereka lebih memilih memakaipakaian yang kebarat baratan ketimbang memakai baju yang terbuat dari kain batik sehingga membuat anak muda zaman sekarang kurang mengetahui tentang batik.

Diharapkan dengan adanya aplikasi tentang pengenalan baju batik untuk membantu masyarakat untuk lebih mengenal dan mengetahui beberapa jenis batik

yang ada di Jawa Barat, sehingga bisa membedakan motif motif Batik dari suatu daerah, di tambah pengguna aplikasi ini akan di beri sedikit penjelasan tentang filosofi batik dari daerah tersebut.

Metode yang di gunakan untuk aplikasi ini adalah *Augmented Reality* di mana satu motif batik yang di scan menggunakan kamera handphone akan mengeluarkan gambar dan keterangan berupa maya, yang akan memberitahu asal batik dan keterangan singkat dari batik itu sendiri. Dengan adanya aplikasi ini masyarakat setidaknya bisa membedakan asal motif dari berbagai kota di Jawa Barat.

Perumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang yang sudah dikemukakan diatas maka masalah yang akan di bahas adalah bagaimana penerapan Aplikasi ini agar efektif dan dapat di mengerti oleh orang awam serta turis lokal.

- Bagaimana cara merancang dan membuat aplikasi untuk mengenali jenis batik menggunakan *Augmented Reality* di Android?
- Bagaimana cara membuat gambar 2 Dimensi menggunakan *Augmented Reality*?

1.2 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah, maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi pengenalan batik yang terdapat di daerah jawa barat

adapun Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah:

- Aplikasi yang dibuat dapat memudahkan pengguna untuk mengetahui rincian dan filosofi dari Batik
- Aplikasi ini dibuat untuk mengenali pola dari jenis jenis batik yang ada di Provinsi Jawa Barat
-

1.3 BatasanMasalah

Batasan Masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- Sasaran aplikasi ini adalah turis lokal
- Aplikasi ini hanya menampilkan batik di provinsiJawa Barat

- Aplikasiini di buat menggunakan metode *Augmented Reality di* Sistem Oprasi Android

1.4 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini menggunakan metodologi analisis deskriptif, yaitu metode penelitian menggunakan studi kasus.

1.4.1 Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. StudiLiteratur

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung mengenai sistem pembelajaran modern.

1.4.2 Analisis Kebutuhan

Pengumpulankebutuhansecaralengkapkemudiandianalisisdandidefinisikankebutuhan yang harusdipenuhioleh program yang akandibangun.

1.4.3 Perancangan Sistem

Merancang sistem dan software yang akan dibangun berdasarkan data dan bahan yang telah didapat.

1.4.4 Implementasi dan Pengujian Unit

Desain program di terjemahkan ke dalam kode - kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji dibuktikan kecocokannya dan diverifikasikan kedalam aplikasi yang akan dirancang.

1.4.5 Pengujian Sistem

Unit program individu atau program di integrasikan dan di uji sebagai sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa persyaratan perangkat lunak telah dipenuhi.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian, metode pembangunan perangka tlunak yang akan dipakai, serta sistematika penulisan.

BAB II TEORI PENUNJANG

Bab ini membahas tentang berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan untuk membangun sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang deskripsi sistem, analisis kebutuhan dalam pembangunan sistem serta perancangan sistem yang dikembangkan yaitu perancangan model *usecase diagram, activity diagram, class diagram, sequence diagram,* dan perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini meliputi hasil implementasi dari analisis dan perancangan yang telah dilakukan beserta hasil pengujian sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat dan dapat memenuhi tujuannya dengan baik.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem kedepan