

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kota Bandar Lampung tumbuh dan berkembang dengan cepat, baik fisik wilayah perekonomian sosial budaya dan jumlah penduduk. Pembangunan kota Bandar Lampung yang mencakup segala bidang harus diiringi dengan fasilitas pemerintahan sebagai pengendali pada sektor-sektor lain. Karena berkembangnya zaman itulah maka kota Bandar Lampung di bangun beberapa gedung-gedung dan pusat perkantoran, untuk mendukung segala kegiatan di kota Bandar Lampung khusus nya dibidang pemerintahan agar kota Bandar Lampung tertata dengan baik.

Satuan unit kerja atau sering disebut instansi pemerintah atau kantor pemerintah adalah sebuah lembaga pemerintah yang bertujuan untuk menyiapkan, menyediakan, melaksanakan dan mewujudkan program dari pemerintah itu sendiri. Dengan semakin banyak nya gedung-gedung pemerintahan harus pula diimbangi dengan fasilitas informasi gedung pemerintahan dan lokasi gedung. Karena sejauh ini masyarakat umum masih kesulitan dalam mengenal gedung-gedung pemerintahan. Maka dibutuhkan sebuah teknologi yang mampu membantu masyarakat dalam mengenal gedung-gedung pemerintahan dan mendapatkan informasi dari gedung tersebut.

Augmented Reality (AR) adalah suatu teknologi yang memungkinkan para penggunanya untuk melihat dunia nyata dengan benda- benda maya (*Virtual Object*) yang dimasukan secara *real time* dengan dunia nyata (Kipper & Rampolla, 2012). Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* pada saat ini telah

meluas ke berbagai macam aspek seperti periklanan, sebagai navigasi, aplikasi industri dan rumahan, seni, sosial *networking* dan edukasi bahkan teknologi *Augmented Reality* dipakai pada sebuah *game* yang pada saat ini sedang mengalami perkembangan, karena teknologi *Augmented Reality* sangat menarik dan mudah untuk di terapkan dan digunakan bagi penggunanya, contoh pada aspek edukasi dalam penyampaian sebuah informasi.

Maka Berdasarkan latar belakang diatas penulis mengambil judul tentang : **“Aplikasi Pengenalan Gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung dengan menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis *Android*”** dengan teknologi modern yaitu memvisualisasikan objek 3Dimensi (3D) kedalam sebuah dunia nyata atau secara *Realtime* dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* dengan menggunakan sebuah perangkat *mobile android* sebagai perangkat untuk menjalankan aplikasi teknologi *Augmented Reality*, maka dalam memperkenalkan gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung akan terasa lebih interaktif, menarik dan mudah.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut :

1. Belum banyak yang mengenal tentang instansi/kantor pemerintah yang ada di Kota Bandar Lampung.
2. Kurangnya Informasi yang dibutuhkan seseorang tentang informasi gedung Pemerintahan yang ada di Kota Bandar Lampung.

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang, maka penulis hanya akan merancang sebuah aplikasi pengenalan kantor pemerintahan kota Bandar Lampung dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* dengan menggunakan perangkat Android adapun batasan ruang lingkup yang dibahas pada kegiatan ini yaitu sebagai berikut:

1. Objek yang ditampilkan yaitu berupa objek3D dari Gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung.
2. Tidak menampilkan suara dan isi bangunan.
3. Media yang digunakan adalah buku yang sudah terdapat *marker* dan keterangan menggunakan berupa tulisan.

1.4. Rumusan Masalah

Dalam mengenal dan mengetahui gedung-gedung pemerintahan yang ada di kota Bandar Lampung masyarakat masih kesulitan. Sesuai dengan masalah tersebut, maka masalah dapat dirumuskan yaitu “Bagaimana merancang, dan membuat aplikasi pengenalan gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung dengan menggunakan Teknologi *Augmented Reality* dengan menggunakan perangkat *mobile* Android.?” untuk mempermudah dan sekaligus mengenalkan gedung-gedung pemerintahan apa saja yang ada di Kota Bandar Lampung.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menerapkan Teknologi *Augmented Reality* ke dalam pengenalan gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung berbasis *Android*.
2. Membantu masyarakat umum dalam mengenal Instansi/kantor pemerintah yang ada di Kota Bandar Lampung.
3. Memperkenalkan pada masyarakat mengenai Instansi/kantor pemerintah yang ada di Kota Bandar Lampung.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan informasi tentang gedung Pemerintahan yang ada di Kota Bandar Lampung.
2. Dapat menjadi media pengenalan yang mudah untuk mengenal gedung Pemerintahan yang ada di Kota Bandar Lampung.