

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dengan era modernisasi yang makin terus maju dan berkembang pesat menimbulkan persaingan dari segala sektor yang ada tak terkecuali pada bidang wisata seperti tempat wisata flora dan fauna, wisata alam, wisata cagar budaya dan wisata museum. Banyak tempat objek wisata yang terus berlomba untuk meningkatkan daya tarik untuk menarik pengunjung untuk datang ke tempat objek wisata tersebut, dan salah satu daya tarik wisata adalah adanya pemandu wisata yang menemani para pengunjung selama berada ditempat wisata.

Pemandu wisata adalah seseorang memberikan informasi tentang objek wisata, peran pemandu wisata sangatlah penting dalam dunia wisata hal itu disebabkan karena pemandu wisata bertanggung jawab mengarahkan serta membimbing wisatawan dalam melakukan aktivitas wisatanya. Museum Galeri Nasional adalah salah satu tempat wisata yang mengoleksi karya – karya seni rupa yang dipajang di galerinya. Namun saat ini kurangnya tenaga kerja dimuseum membuat para pengunjung yang hanya mengunjungi galeri tanpa mengetahui informasi karya seni yang berada digaleri yang dikarnakan minimnya informasi yang di sediakan oleh pihak museum

Pengunjung museum yang dominan dikunjungi oleh kaum anak remaja ini, memanfaatkan galeri sebagai tempat untuk berfoto dengan menggunakan *handphone*, yang menyebabkan galeri beralih fungsi yang seharusnya menjadi tempat menampilkan barang – barang koleksi karya seni melainkan menjadi tempat untuk berfoto. Dengan jumlah tenaga kerja yang terbatas pihak museum hanya bisa membiarkan hal itu terjadi dengan adanya prosedur dari pihak museum yang memperbolehkan

adanya pemandu wisata untuk membimbing para pengunjung yang beranggotakan sebuah nama instansi atau sekolah berjumlah lebih dari 10 orang pengunjung galeri, mengakibatkan semakin tidak terarahnya para pengunjung untuk melihat lukisan yang ada didalam. Maka sebuah inovasi pembaharuan pemandu wisata sebagai media informasi dibutuhkan untuk memberi informasi kepada para pengunjung Museum Galeri Nasional.

Sebagai solusi dari permasalahan yang telah dijelaskan maka inovasi yang akan buat sebuah aplikasi permainan dengan memanfaatkan *augmented reality*, dalam pembuatannya akan digunakan metode *gamification*. Karena metode ini merupakan sebuah instrument yang membuat para pemainnya bisa lebih mengeksplor Museum Galeri Nasional untuk mendapatkan sebuah informasi dari lukisan sebanyak mungkin untuk mendapat rating tertinggi.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian dengan mengambil topik Tugas Akhir dengan Judul **“Perancangan Sistem Pemandu Wisata Sebagai Media Informasi Dengan Memanfaatkan *Augmented Reality* (Studi Kasus Museum Galeri Nasional)”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menyampaikan informasi tentang lukisan yang ada di dalam galeri dengan metode *gamification*?
2. Bagaimana membuat sebuah permainan dengan memanfaatkan *augmented reality* ?
3. Bagaimana peran *Augmented Reality* sebagai pemberi informasi lukisan ?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam Tugas Akhir ini adalah :

1. Merancang aplikasi pemandu wisata dengan memanfaatkan *augmented reality* sebagai pemberi informasi lukisan dengan metode *gamification* yang dapat berguna untuk memberi pengalaman baru mencari informasi lukisan yang berada didalam galeri.
2. Merancang aplikasi *Augmented Reality* dengan metode *gamification* sebagai media informasi tentang lukisan yang ada di dalam galeri.

### 1.4 Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan penelitian Tugas Akhir, maka batasan masalah adalah :

1. Metode yang digunakan dalam pembuatan *game* hanya *gamification*.
2. Hanya membahas pembuatan sistem, tidak mengenai tentang keamanan sistem.
3. *Augmented reality* hanya memindai lukisan di museum galeri nasional.
4. Ruang lingkup permainan hanya pada pada galeri 1 dan galeri 2.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dalam Tugas Akhir ini, adalah sebagai berikut

1. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media informasi modern dengan menggunakan teknologi informasi *Augmented Reality*.
2. Dapat digunakan untuk menambah pengetahuan para pengunjung Museum Galeri Nasional.
3. Meningkatkan ketertarikan pengunjung untuk memasuki beberapa area museum yang kurang diminati.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam menyusun Tugas Akhir ini, data yang diperoleh dari metode pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

#### a) Studi Lapangan

Pada metode ini dilakukan kegiatan survey langsung ke ke museum galeri nasional penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data yang relevan sesuai kebutuhan dan mengetahui proses bisnis yang sedang berjalan pada saat ini. Adapun metode studi lapangan yang dilakukan adalah :

##### 1) Observasi

Pada proses ini dilakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai penyampaian informasi tentang lukisan yang berada didalam galeri serta mengumpulkan data secara langsung.

##### 2) Wawancara

Pada proses ini dilakukan wawancara langsung kepada penjaga museum, yang ada ditempat tersebut.

#### b) Studi Pustaka

Tahap ini melakukan penggalan data dan pengumpulan informasi, melalui buku, jurnal tugas akhir dan artikel. yang dapat menjadi bahan referensi dalam pembuatan tugas akhir ini.

### **1.6.2 Metode Analisis Dan Pembuatan *Game***

#### *1. Task Analysis*

Metode analisis yang digunakan sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. cara menyelesaikannya dilakukan dengan menganalisis

pekerjaan manusia apa saja yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

## 2. Metode Pembuatan *Game*

Di dalam pembuatan *game* yang menggunakan *gamification* dengan *MDA Frame Work* , yaitu:

1. *Mechanics*,
2. *Dynamics*,
3. *Aesthetic*,

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan, tugas akhir ini akan diuraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika pembahasan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan dalam memaparkan pokok permasalahan.

#### **BAB III : GAMBARAN UMUM**

Pada bab ini menerangkan tentang sejarah Museum galeri Nasional, proses bisnis yang berjalan, kerangka pemikiran, analisis masalah dengan *Task analysis*, dan rencana solusi pemecahan masalah.

#### **BAB IV : PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai pembuatan *game* yang akan dibangun dengan menggunakan metode *Gamification*.

#### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini.