

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini telah mewabah di kalangan masyarakat umum, seiring berjalannya waktu *Augmented Reality* berkembang sangat pesat di berbagai bidang seperti, kesehatan, pendidikan termasuk juga pengetahuan umum, *augmented Reality* merupakan Teknologi yang sudah ada hampir 40 tahun tepatnya 1957 setelah di perkenalkannya *virtual reality*. *Augmented reality* merupakan upaya untuk menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual yang di mana semua tampak nyata, sehingga batas antara keduanya menjadi sangat tipis.

Pasar Jatiasih ini terletak di Jatiasih Kota Bekasi, di mana di pasar ini adanya aktivitas jualbeli kegiatan tawar menawar, dan juga di dalamnya terdapat fasilitas lengkap dan moderen yang selaras dengan ramah lingkungan, tempat ini akan menjadi kawasan yang nantinya menjadi tempat perekonimian bagi masyarakat. Pasar Jatiasih ini dibangun di atas tanah seluas 5.000 meter persegi dan memiliki kios sebanyak 452 kios. Dan masalah yang akan terjadi adalah di saat pembangunan yang baru saja selesai dan juga dengan luas 5000 meter persegi yang mana nantinya hal ini akan membuat pengunjung sulit dalam mencari lokasi zona dan kios tujuan pada saat berada di dalam bangunan pasar Jatiasih Bekasi, dan masyarakat masih mengandalkan guideboard untuk menemukan lokasi zona dan kios tujuan. Pada bagian marketing juga masih mengantarkan calon pembeli untuk melihat kios yang ingin dibeli secara tatap muka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibuatlah sistem *indoor* navigasi yang dapat mempermudah dalam menemukan lokasi tujuan pada saat berada di dalam bangunan pasar Jatiasih Bekasi, *indoor* navigasi ini di diaskes dalam bentuk digital, hal ini juga di didukung menggunakan *Augmented Reality* sebagai penunjuk jalan, *augmented Reality* ini menggabungkan antara objek dua dimensi(2D) yang akan di tampilkan bersamaan dengan dunia nyata yang saling berhubungan. Berdasarkan pertimbangan tersebut dibuatlah judul **“PENERAPAN METODE MARKERLESS AUGMENTED REALITY INDOOR NAVIGASI UNTUK VISUALISASI KIOS PASAR JATIASIH”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan di atas, masalah bisa diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masyarakat masih menggunakan guideboard untuk mencari lokasi tujuan.
2. Marketing masih mengantarkan calon pembeli melihat kios secara tatap muka.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka di rumuskan masalah yaitu bagaimana membuat aplikasi *Augmented Reality* pada *indoor Navigasi* di pasar Jati Asih Kota Bekasi.

1.4 Batasan masalah

Berdasarkan masalah yang dihadapi, maka batasan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah :

1. Aplikasi dibuat untuk pasar jatiasih.
2. Aplikasi dibuat menggunakan software *Unity editor*.
3. Aplikasi dirancang Menggunakan metode *markerless*.
4. Aplikasi menampilkan garis navigasi berbentuk 3d.

1.5 Tujuan dan Manfaat penelitian

Adapun tujuan dan manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah sistem yang akan memberikan kemudahan dalam menemukan lokasi tujuan pada saat berada di dalam bangunan pasar Jatiasih Bekasi, masyarakat tidak perlu menggunakan guideboard untuk menemukan lokasi tujuan, *indoor navigasi* ini di diaskes dalam bentuk digital dan juga menampilkan navigasi berupa *Augmented Reality*.

1.5.2 Manfaat Penelitian

1. Dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang sedang membuat skripsi tentang *Augmented Reality*.
2. Mempermudah masyarakat dalam mencari lokasi tujuan di Pasar Jatiasih Kota Bekasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori berisi tentang teori-teori yang mendukung judul penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian berisi tentang Tempat dan waktu penelitian, desain penelitian, metode pengumpulan data dan juga metode analisis.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil dan pengujian yang telah dijabarkan pada bab 3.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang ringkasan serta kesimpulan dari rancangan yang telah di jelaskan di bab 3 dan 4.