

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki banyak pahlawan nasional yang dahulu berjuang melawan penjajah, meraih kemerdekaan hingga memajukan bangsa. Berkat perjuangan yang sangat heroik, pahlawan nasional kita diabadikan dalam bentuk gambar pada uang kertas Indonesia. Hal ini bertujuan untuk menghormati jasa para pahlawan atas jasa mereka terhadap negara. Selain itu pengabdian gambar pahlawan pada uang kertas Indonesia juga bertujuan untuk memperkenalkan pahlawan nasional Indonesia kepada masyarakat. Namun banyak masyarakat yang tidak mengetahui sejarah tokoh masing-masing pahlawan di setiap mata uang kertas Indonesia karena informasi yang terbatas dalam uang kertas yaitu hanya berupa gambar dan nama saja.

Selama ini, pembelajaran sejarah hanya didapatkan pada masa sekolah saja dengan media buku cetak. Mengingat rendahnya minat baca masyarakat Indonesia, informasi sejarah pahlawan dalam bentuk buku cetak menyebabkan kemauan belajar berkurang. Media pembelajaran lain seperti video ataupun film tentang sejarah pahlawan juga sebenarnya bisa dipakai, namun tidak banyak guru yang memanfaatkannya.

Perkembangan *gadget* terutama *smartphone* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran mengenai sejarah pahlawan dengan lebih menarik dan efektif. *Smartphone* khususnya *android* memberikan banyak peluang bagi para *developer* untuk mengembangkan aplikasi dengan berbagai utilitas. Banyak aplikasi dengan konsep edukasi dalam bentuk video, kuis, game, bahkan aplikasi berteknologi *Augmented Reality*.

Aplikasi Pengenalan Sejarah Pahlawan Nasional dengan menggunakan *Augmented Reality* berbasis *android* adalah aplikasi yang memanfaatkan kamera pada *smartphone* dan uang kertas rupiah, dan dioperasikan dengan cara

mengarahkan kamera ke uang kertas, kemudian akan muncul animasi 3D dan dapat mengeluarkan audio sejarah tentang pahlawan yang terdapat pada uang tersebut.

Penelitian yang akan dilakukan ini memiliki gagasan untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran Pahlawan Nasional dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* menggunakan metode *marker based tracking* dengan uang kertas Indonesia sebagai *marker* dan akan menampilkan animasi 3D penjelasan tentang sejarah dan profil dari Tokoh Pahlawan Nasional pada uang kertas tersebut

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana memperkenalkan tokoh pahlawan nasional pada uang kertas Indonesia dan sejarahnya kepada masyarakat dengan memanfaatkan *Android* dan *Augmented Reality*?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini menceritakan biografi dan sejarah singkat mengapa pahlawan tersebut diabadikan di uang kertas Indonesia.
2. Pahlawan yang terdapat pada aplikasi ini hanya pahlawan yang terdapat pada mata uang kertas emisi 2016 yang terdiri dari 8 pahlawan.

1.4. Tujuan

Membuat Aplikasi Pengenalan Sejarah Pahlawan Nasional Di Uang Kertas Menggunakan *Augmented Reality* berbasis *Android*.

1.5. Manfaat

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antar lain sebagai berikut:

1. Sebagai media pembelajaran sejarah Pahlawan Nasional Republik Indonesia
2. Memudahkan pengguna aplikasi untuk mengetahui tentang profil dan sejarah tokoh pahlawan yang terdapat di uang kertas
3. Memperkenalkan konsep *Augmented Reality* kepada pengguna aplikasi

1.6. Metode Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data
Metode ini meliputi studi pustaka yaitu pengumpulan data bagaimana membangun suatu aplikasi berbasis Android yang menggunakan *Augmented Reality*
2. Desain
Tahap ini merupakan perancangan aplikasi dengan mendefinisikan alur aplikasi dan interaksi dengan user sebagai persiapan untuk membangun aplikasi tersebut
3. Implementasi
Dalam tahap ini, penulis mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat sebelumnya ke dalam sebuah aplikasi dengan menggunakan bantuan *tools* yang telah ditentukan
4. Pengujian
Setelah aplikasi selesai dibuat, maka pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap aplikasi tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang telah dibuat berjalan dengan baik dan benar