

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG.

Bagi rakyat Indonesia, sepak bola merupakan cabang olahraga yang sangat digemari dan merakyat. Bahkan sepak bola telah berperan sebagai parameter untuk mengukur Nasionalisme dan rasa kebangsaan . Selain itu, sepak bola juga mengandung unsur-unsur demokrasi yang paling hakiki, dibandingkan lembaga lain. Masyarakat yang menyukai sepak bola tentu menyadari, jika ketua umum PSSI yang pertama sejak awal berdiri PSSI 19 april 1930, dengan tegas menempatkan PSSI sebagai alat perjuangan bangsa, yang berfungsi membangkitkan nasionalisme dan memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa, melanjutkan deklarasi sumpah pemuda 28 oktober 1928.

Jersey biasa diartikan sebagai seragam/ kostum dari sebuah klub dan tim nasional sepakbola. Dalam sepakbola jersey merupakan salah satu syarat wajib dalam olahraga ini sebagai pertanda sebuah klub.

Dan saat ini sejumlah produsen smartphone berlomba-lomba meluncurkan produk andalan mereka. Mulai dari urusan desain, teknologi hingga harga yang kompetitif ditawarkan kepada konsumen, khususnya para generasi milenial yang dikenal aktif menggunakan gadget. Firma riset Gartner mencatat kenaikan penjualan global smartphone di kuartal pertama 2018. Penjualan smartphone naik 1,3 persen dari periode yang sama tahun lalu.

Perkembangan teknologi saat ini memungkinkan untuk mengubah cara memperkenalkan klub para pendiri PSSI yang selama ini menggunakan website, situs, buku menjadi pengenalan, dengan teknologi desain tiga dimensi menggunakan *Augmented Reality* dengan smartphone. Hal ini dapat menjadikan sarana untuk mengenalkan sejarah klub para pendiri PSSI dengan cara interaktif, menarik modern dan simple karena menggunakan smartphone.

Adapun tujuan secara umum penelitian ini adalah membuat suatu sarana sistem informasi berbasis *Augmented Reality* agar masyarakat lebih mengenal klub para pendiri PSSI dengan menggunakan marker jersey. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini diantaranya adalah membuat aplikasi memanfaatkan *cloud recognition* pada AR dengan keunggulan yang dapat meng update marker sewaktu – waktu. Diharapkan bisa menjadi salah satu inovasi untuk memberitahukan berbagai informasi mengenai klub para pendiri PSSI agar bisa menarik minat masyarakat, serta penyampaian informasi penting yang dilakukan melalui aplikasi yang akan dibuat interaktif, mudah dan semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi belajar sehingga semua pengguna dengan berbagai batasan usia bisa menggunakan dan mendapatkan informasi dari aplikasi ini.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, rumusan masalah untuk kasus ini adalah :

1. Bagaimana mengimplementasikan *augmented reality* ke dalam *smartphone* ?

2. Bagaimana menerapkan *Cloud Recognition* pada pengenalan klub pendiri PSSI ?

1.3 Ruang Lingkup

Agar dalam pengerjakan tugas akhir ini dapat lebih terarah, maka yang menjadi batasan-batasan dari perangkat lunak ini yaitu:

1. Aplikasi ini berjalan pada smartphone dengan *system* operasi android minimal versi Jelly Bean.
2. Aplikasi ini menggunakan *Cloud Recognition* untuk penyimpanan 7 *marker jersey*.
3. Klub yang ditampilkan sebanyak 7 objek meliputi PERSIJA Jakarta, PERSIB Bandung, PSIM Yogyakarta, PERSIS Solo, PSM Madiun, PPSM Magelang, dan PERSEBAYA Surabaya.
4. Setiap *marker* akan menampilkan 7 logo klub 3D.
5. Memberikan informasi berupa teks setiap objek terdeteksi.
6. Aplikasi ini menggunakan koneksi internet.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah dan ruang lingkup yang telah dijabarkan adalah bagaimana membuat suatu sarana informasi klub para pendiri PSSI dengan memanfaatkan *Cloud Recognition* pada *Augmented Reality* yang menggunakan *marker jersey* yang dapat dirubah sewaktu - waktu.

1.5 MANFAAT

Manfaat dari penelitian ini adalah diharapkan masyarakat dan suporter umum memahami sejarah singkat tentang pengenalan klub para pendiri PSSI.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi dengan judul “IMPLEMENTASI TEKNOLOGI CLOUD RECOGNITION MARKER PADA APLIKASI KLUB PARA PENDIRI PSSI BERBASIS AR “disusun guna memberi gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Menguraikan tentang pokok yang menjadi latar belakang permasalahan yang diambil, menguraikan rumusan masalah yang dihadapi, menentukan ruang lingkup masalah untuk membatasi aplikasi, menentukan tujuan, manfaat dan kegunaan sistem, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Membahas mengenai tinjauan pustaka yaitu mengacu penelitian-penelitian yang ada sebelumnya dengan meninjau kelebihan dan kekurangan dari penelitian tersebut sehingga dapat digunakan sebagai referensi. Sedangkan dasar teori berisi konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang digunakan untuk mendukung proses analisis permasalahan. Selain itu memberikan gambaran teknologi-teknologi yang digunakan sebagai pendukung penelitian yang akan dilakukan.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Menganalisis sistem dalam aplikasi yang dibangun dimulai dari aspek-aspek yang berkaitan serta merancang sistem dimulai dari segi analisis kebutuhan, terdiri dari kebutuhan masukan, proses, keluaran, perangkat keras, dan perangkat lunak, selanjutnya berisi pemodelan-pemodelan dengan diagram-diagram, sampai berisi desain tampilan yang dapat mempermudah pengguna layanan dalam penggunaan sistem.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi kesimpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancangan dengan yang sudah ada, serta hasil implementasi diikuti pengujian telah mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB 5 PENUTUP

Berisi kesimpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancangan dengan yang sudah ada, serta hasil implementasi diikuti pengujian telah mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi ini.