

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undangan Pernikahan merupakan sebuah selebaran yang biasanya digunakan untuk mengajak orang menghadiri acara tertentu. Undangan Pernikahan sangat diperlukan dalam membuat sebuah acara agar orang yang mau diundang bisa mengetahui acara yang akan diadakan calon pengantin

Dengan desain yang elegan dan unik undangan dibuat sebagai mungkin agar penerima undangan pernikahan akan merasa gembira. Di tahun tahun ini banyak sekali percetakan undangan pernikahan yang unik dan elegan. Biasanya mereka membuat desain sesuai dengan kemauan calon pengantin. Banyak sekali orang orang membuat undangan pernikahan sendiri dengan software desain seperti photoshop dan corel draw. Untuk hasil desain undangan sangat tergantung dengan kreatifitas masing masing orang dengan tema yang unik dan elegan.

Sering dengan kemajuan teknologi yang berkembang banyak cara yang dilakukan untuk membuat sebuah media undangan terbaru salah satu teknologi yang sedang berkembang dan mulai banyak digunakan adalah *Augmented Reality*.

Menurut (Azuma, 1997), *Augmented Reality* adalah menggabungkan dunia nyata dan virtual, bersifat interaktif secara real time, dan merupakan animasi 3D. Tidak seperti realitas maya yang sepenuhnya menggantikan kenyataan, realitas tertambah sekedar menambahkan atau melengkapi kenyataan. Benda-benda maya menampilkan informasi yang tidak dapat diterima oleh pengguna dengan inderanya sendiri. Hal ini membuat realitas tertambah sesuai sebagai alat untuk membantu persepsi dan interaksi pengguna dengan dunia nyata. Informasi yang ditampilkan oleh benda maya membantu pengguna melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam dunia nyata.

Adanya teknologi *Augmented Reality* ini dapat memberikan pemasaran kartu undangan pernikahan ini menjadi lebih menarai. Dengan

adanya *Augmented Reality* ini data menampilkan objek animasi 3D berbentuk manusia dan menampilkan objek video.

Dengan melihat permasalahan di atas dengan seiring berkembangnya teknologi saat ini maka penulis mengangkat judul “Penerapan *Augmented Reality* Pada Kartu Undangan Pernikahan Berbasis Android”. Dari judul tersebut semoga bisa tercipta sebuah aplikasi android sebagai media undangan pernikahan.

1.2 Batasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya pembahasan maka penulis membatasi pembahasan sebagai berikut:

1. Smartphone yang digunakan adalah smartphone berbasis operasi android.
2. Pada sistem informasi *Augmented Reality* kartu undangan hanya dibuat untuk kartu undangan pernikahan.
3. Aplikasi *Augmented Reality* kartu undangan hanya bisa digunakan untuk satu kartu undangan.
4. Marker yang digunakan yaitu kartu undangan.
5. Visualisasi hanya membuat 3D animasi berbentuk kartun, menampilkan info, video, menampilkan gallery prewedding, dan menampilkan maps lokasi pernikahan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang aplikasi *Augmented Reality* pada kartu undangan berbasis android?
2. Bagaimana membuat aplikasi *Augmented Reality* kartu undangan pernikahan dibuat lebih menarik.

1.4 Tujuan penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Membuat Aplikasi *Augmented Reality* pada undangan pernikahan guna memberikan informasi pernikahan dengan *Augmented Reality*.
2. Membuat kemudahan dan inovasi yang menarik kepada pengguna.

3. Mengetahui bagaimana membangun aplikasi *Augmented Reality* berbasis android.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1.1.1 Manfaat bagi penulis.

Manfaat penelitian bagi penulis:

1. Merupakan syarat utama untuk mendapatkan gelar sarjana computer dari Fakultas Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
2. Merupakan sarana untuk latihan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang di peroleh selama kuliah di Fakultas Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
3. Mengasah pikiran untuk membuat aplikasi yang baik dan benar.
4. Memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru mengenai *Augmented Reality*.

1.1.2 Manfaat bagi pengguna

Manfaat penelitian bagi pengguna:

1. Memudahkan dalam memberikan informasi untuk undangan pernikahan.
2. Sebagai inovasi hiburan dalam penerapan teknologi *Augmented Reality*.