BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hasil riset *Yahoo!* dan *Mindshare* yaitu terdapat sekitar 41,3 Juta orang pengguna *smartphone* dan 6 juta pengguna *tablet* di Indonesia (Makayasa & Ruswanti, 2020). Dan teknologi sekarang dari tahun ke tahun semakin canggih yang berdampak pada perubahan sistem, salah satunya ialah perkembangan teknologi informasi di bidang multimedia karena efisien dalam memberikan informasi. Dengan didukung kecanggihan teknologi yang ada pada *smartphone* saat ini serta mobilitas yang tinggi maka *smartphone* menjadi paling mudah sebagai alternatif lain media informasi.

Tanaman memperoleh nutrisi untuk tumbuh dan berkembang biak, lewat akar dan menyerap air dari dalam tanah dan cahaya matahari sama seperti tanaman pada umumnya akan tetapi tanaman karnivora juga memperoleh nutrisi dari hewan atau serangga kecil tersebut. Untuk dapat mengatasi masalah tersebut maka peranan teknologi menjadi opsi lain agar dapat berperan dalam memberikan informasi yang dibutuhkan. Untuk mempermudah masyarakat dalam mengenal tanaman karnivora, Solusi yang diberikan yaitu dengan cara membangun aplikasi pengenalan tanaman karnivora yang menggunakan teknologi *augmented reality*. teknologi ini nantinya akan memvisualisasi bentuk tanaman karnivora dan berbagai bentuk dan jenis tanaman tersebut.

Oleh karena itu pemikiran diatas maka penulis membuat judul "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Tanaman Karnivora Berbasis Android" yang dapat dengan mudah mengenal berbagai jenis tanaman karnivora serta dapat memvisualisasikan berbentuk 3D dan juga dapat memberikan informasi tanaman yang jelas dan mudah di mengerti oleh semua kalangan baik anak-anak maupun dewasa.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana cara memvisualkan tanaman pemakan serangga dalam bentuk 3D dengan memanfaatkan teknologi augmented reality.
2. Bagaimana membangun aplikasi dapat memberikan informasi bagi pengguna dalam mengenalkan tanaman karnivora.
3. Bagaimana merancang pembuatan models tanaman karnivora 3d(tiga dimensi).

1.3. Batasan Masalah

Untuk membatasi cakupan permasalahan yang akan dibahas ini, penulis membuat Batasan:

1. Aplikasi menampilkan informasi tanaman dan memvisualisasikan dalam bentuk 3D.
2. Tanaman karnivora yang ditampilkan yaitu tanaman sering terdapat pada pembudidaya tanaman pemakan serangga tersebut.
3. Teknologi augmented reality yang ditampilkan belum bisa menghapus objek

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah mengimplementasi tanaman karnivora dengan teknologi augmented reality supaya masyarakat maupun pelajar mengetahui bentuk tanaman tersebut yang berbentuk 3d di smartphone

1.5. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Menjadikan media yang menarik dan interaktif sebagai cara mengetahui bentuk tanaman karnivora
2. Menjadi informasi bagi para pengguna untuk mengetahui berbagai bentuk tanaman karnivora.
3. Dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan augmented reality

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan pada laporan tugas akhir sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup, serta sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas beberapa tinjauan Pustaka dan dasar teori dalam membuat laporan akhir

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang proses dalam pembuatan laporan akhir.

BAB IV ASAL PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil dari penelitian dan pengujian.

BAB V PENUTUPAN

Bab ini memberikan hasil kesimpulan serta saran dari penulis untuk pengembang penelitian selanjutnya.