

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini teknologi berkembang pesat. Sudah banyak permainan atau aplikasi yang canggih dibandingkan 20 tahun yang lalu. Setiap hari muncul jenis aplikasi baru. Contohnya gambar 3D. Gambar 3D mungkin bukan hal baru. Hampir 20 tahun yang lalu di Indonesia pernah digunakan pada film kartun yang ditayangkan di televisi dengan menggunakan kacamata yang terbuat dari plastik.

Pada perkembangan saat ini gambar 3D digunakan pada *virtual reality* (VR). Dengan *virtual reality* kita dapat melihat seakan-akan gambar yang dilihat pada kacamata (*google*) adalah nyata. Benar-benar didepan kita, menembus kacamata.

Kacamata dengan kabel dan *wireless* pada *virtual reality* memiliki fungsi yang identik. Perbedaan hanya pada bagaimana menerima sinyal untuk mensinkronisasi kacamata dengan gambar 3D pada monitor. Kacamata dengan kabel menerima sinyal dari kabel yang disambungkan langsung kedalam *dongle*.

Software dan *hardware* bekerja terpisah. *Software* dipilih sebagai “*driver*” karena digunakan untuk menjalankan bagian *hardware*

(kacamata). Bagaimanapun juga, sebenarnya itu semua lebih dari aplikasi *software* itu sendiri.

Museum Bank Rakyat Indonesian adalah bank plat merah dan tersebar di Indonesia dan memiliki aset sekitar 583 triliun rupiah dan terus berkembang hingga saat ini. Bentuk bangunan museum bank rakyat Indonesia di Purwokerto menyerupai bangunan rumah biasa dan tidak terlalu luas. Begitu juga barang yang diperkenalkan tidak terlalu banyak. Setiap pengunjung bisa dapat melihat koin-koin uang dari jaman Majapahit, uang-uang kertas Cina, Jepang dan jaman VOC Belanda. Namun saat ini Museum Bank Rakyat Indonesia semakin berkurang pengunjung yang datang.

Berdasarkan penjelasan diatas. Penulis tertarik untuk mengembangkan teknologi virtual reality pada museum dalam bentuk laporan skripsi.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat media pengenalan Museum Bank Rakyat Indonesia berbasis *virtual reality* agar lebih menarik pengunjung yang datang.

C. Batasan Masalah

Agar dalam pengerjaan aplikasi ini dapat lebih terarah, maka batasan masalah dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini hanya menampilkan sedikit bentuk 3D museum, halaman dan lantai satu.
- b. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada *smartphone Android* versi 4.3 (*Jelly Bean*) dengan fitur *Gyro*.