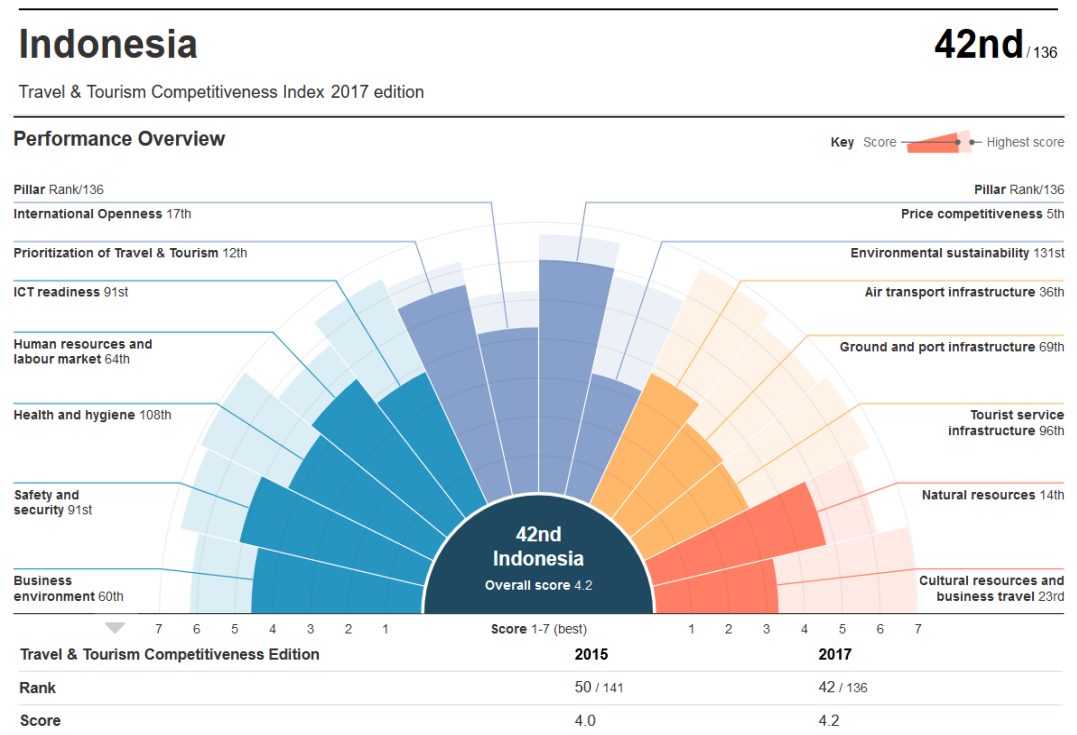


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Industri pariwisata Indonesia saat ini berkembang sangat pesat, tak heran sektor pariwisata merupakan sektor ekonomi penting di Indonesia. Peringkat daya saing pariwisata Indonesia menurut laporan *The Travel & Tourism Competitiveness Report 2017* dari *World Economic Forum* menyebutkan bahwa daya saing perjalanan dan wisata Indonesia melompat tajam dari ranking 50 pada 2015, index daya saing Indonesia kembali melesat naik 8 peringkat ke peringkat 42 pada 2017.



Gambar 1.1 Index daya saing wisata Indonesia menurut *World Economic Forum*

Di era modern sekarang ini telah banyak digunakan media digital sebagai media promosi objek wisata, menurut Ketua Asosiasi Duta Wisata Indonesia (Adwindo) Adi Pratama yang dimuat di laman travel.kompas.com pada tanggal 30 Desember 2014 berjudul Saatnya Promosi Wisata Berbasis Digital yang ditulis oleh I Made

Asdhiana mengatakan “Pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi sarana promosi yang *low-cost* namun memberikan *high-impact*”.

Situs Purbakala Pugung Raharjo memiliki luas 30 hektar yang beralamat di Desa Pugung Raharjo, Kecamatan Sekampung Udik, Kabupaten Lampung Timur. Situs ini merupakan situs purbakala dari zaman megalitikum, ditempat ini tersimpan jejak perkembangan peradapan nusantara yang sekarang berstatus cagar budaya. tempat ini sangat cocok sebagai destinasi wisata sekaligus sebagai edukasi masyarakat yang suka akan sejarah kebudayaan masa lalu.

Permasalahan atau kondisi saat ini yang terjadi sesuai dengan fakta yang diperoleh di lokasi penelitian adalah belum adanya media promosi digital untuk mengenalkan objek wisata tersebut, dan banyaknya masyarakat yang tidak tahu adanya tempat wisata bersejarah di Lampung Timur hal ini ditunjukkan dengan dominasi wisatawan lokal yang berkunjung daripada wisatawan dari luar kota, sehingga objek wisata tersebut sepi peminat serta infrastruktur jalan yang berlubang di beberapa titik ditambah dengan kondisi yang rawan akan tindak kriminalitas membuat masyarakat enggan untuk berkunjung.

Solusi yang bisa dilakukan adalah mengembangkan dan memanfaatkan teknologi digital sebagai media promosi dan pemasaran salah satunya yaitu dengan teknologi *Virtual Tour* berbasis 3D. *Virtual Tour* berbasis 3D menyajikan kepada wisatawan bentuk dan kondisi tempat wisata secara *virtual*. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung khususnya di Situs Purbakala Pugung Raharjo Lampung Timur. Hal inilah yang membuat peneliti ingin membuat sebuah penelitian yang berjudul “**VIRTUAL TOUR BERBASIS 3D PENGENALAN SITUS PURBAKALA PUGUNG RAHARJO LAMPUNG TIMUR**”. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat sebagai media pengenalan Situs Purbakala Pugung Raharjo agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan di atas, masalah dapat di identifikasi sebagai berikut :

1. Tingkat kunjungan wisatawan yang rendah ke Situs Purbakala Pugung Raharjo.
2. Situs Purbakala Pugung Raharjo kurang di minati sebagai destinasi wisata favorit di kalangan masyarakat.
3. Tidak adanya media promosi yang memanfaatkan teknologi untuk mengenalkan Situs Purbakala Pugung Raharjo.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti hendak membangun sebuah penelitian ilmiah tentang *Virtual Tour* Situs Purbakala Pugung Raharjo berbasis *android*, adapun rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun *Virtual Tour* pengenalan objek wisata Situs Purbakala Pugung Raharjo Lampung Timur berbasis *android* ?

1.4 Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini membahas tentang Situs Purbakala Pugung Raharjo Lampung Timur.
2. Aplikasi ini hanya dioperasikan di perangkat *android*.
3. *Virtual Tour* hanya mencakup pengenalan lokasi situs dan benda-benda bersejarah seperti Punden Berundak, Komplek Batu Mayat, dan Benteng Tanah.
4. Aplikasi yang dihasilkan yaitu berupa objek yang memiliki unsur suara, video, animasi, serta penjelasan daripada objek yang telah dibuat.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi *Virtual Tour* Berbasis 3D Pengenalan Situs Purbakala Pugung Raharjo Lampung Timur berbasis android yang mampu menampilkan objek secara edukatif.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan informasi dalam bentuk aplikasi *virtual tour* berbasis *android* sebagai media pengenalan kepada masyarakat.
2. Mempermudah masyarakat untuk mengetahui sejarah Situs Purbakala Pugung Raharjo secara mendalam dengan adanya aplikasi ini yang diunduh di *playstore* dan dioperasikan.
3. Dengan adanya teknologi ini yang dapat diunduh di *playstore* akan membuat masyarakat lebih tertarik mengenal sejarah Situs Purbakala Pugung Raharjo serta benda-benda bersejarah yang ada.
4. Dapat menjadi panduan edukatif dan interaktif sehingga dapat dipahami secara konkret yang disampaikan melalui representasi *visual 3D* melalui *android*.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan penelitian ini terdapat 5 (lima) bab dengan sistematika masing-masing bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang menjadi dasar pembahasan masalah.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode pengumpulan data, prosedur penelitian dan metode analisis yang dipergunakan sebagai pendekatan penyelesaian permasalahan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil rancangan sistem yang diimplementasikan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**