

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata merupakan salah satu kegiatan perekonomian yang telah menjadi andalan dan prioritas pengembangan bagi sejumlah negara, Apalagi bagi negara berkembang seperti Indonesia, yang mempunyai potensi wilayah yang sangat luas serta daya tarik wisata yang cukup besar, begitu banyaknya keindahan alam dan aneka warisan sejarah budaya serta kehidupan masyarakat yang sangat beragam.

Berawal dari kegiatan PKPM (Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat) dari Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya pada bulan Maret tahun 2019 lalu, yang mana kegiatan PKPM ini bertujuan untuk mengembangkan potensi Desa, UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah), BUMDES (Badan Usaha Milik Desa) pada Desa yang menjadi tempat terselenggaranya kegiatan PKPM tersebut , Salah satunya Taman Bukit Raya Desa Pujo Rahayu, Kecamatan Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran. Atau yang biasa di sebut dengan TABURA .

Kurangnya pengenalan objek wisata TABURA di Desa Pujo Rahayu ini salah satunya disebabkan kurangnya sosialisasi yang sampai ke masyarakat umum serta media promosi yang kurang menarik hanya sebatas Petunjuk jalan, media sosial serta informasi dari mulut ke mulut.

Berdasarkan dari data POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata) sebagai kelompok pengurus TABURA, jumlah Rata-Rata pengunjung yang datang ke TABURA adalah ± 300 orang pengunjung Per-Pekan atau ± 1200 wisatawan Per-Bulan. Melihat fenomena tersebut, maka sangat diperlukan suatu teknologi yang mampu mewujudkan pengenalan objek wisata TABURA dan mampu menggambarkan objek wisata secara real. Yaitu dengan memanfaatkan teknologi yang dapat mengemas potensi objek wisata secara menarik, atraktif dan efisien.

Teknologi yang dapat digunakan salah satunya yaitu Augmented Reality, yang mana dapat dinikmati melalui *Smartphone* (HP) dengan fasilitas aplikasi Layar. Dimana penggunaan HP atau *smartphone* berbasis *Android* sekarang sudah banyak

digunakan di kalangan masyarakat sehingga hal tersebut sangat mendukung dalam penerapan teknologi ini, adapun aplikasi Layar, dapat diunduh melalui Play Store secara Gratis.

Oleh karena itu Penulis merasa perlu menciptakan dan mengembangkannya kedalam bidang teknologi dan system informasi yang dapat memberikan pengetahuan ataupun informasi umum terkait tempat wisata maupun sejarah di sekitar tempat pariwisata . Selain sebagai informasi umum mengenai tempat wisata dapat pula di selipkan informasi yang bersifat edukasi yang dapat menambah wawasan serta sarana pembelajaran secara umum untuk para wisatawan .

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka penulis mengambil judul penelitian yaitu **“Rancang Bangun Aplikasi Pemandu Wisata Menggunakan Metode AR (Augmented Reality) Berbasis Android (Studi Kasus Pada Taman Bukit Raya Desa. Pujo Rahayu Kab. Pesawaran)”**.Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat menjadi media Promosi TABURA serta memudahkan dalam mendapatkan informasi yang lebih baik dan juga pengalaman menarik mengenai TABURA.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada Latar Belakang di atas dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu , Bagaimana membangun perangkat lunak Pemandu Wisata dengan memanfaatkan teknologi AR (Augmented Reality) pada perangkat *mobile* bersistem operasi android yang dapat menyampaikan visualisasi objek secara lebih efektif dan efisien.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup serta Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian hanya dilakukan pada TABURA (Taman Bukit Raya) Desa. Pujo Rahayu Kab. Pesawaran .
2. Pembuatan perangkat lunak GO-TABURA ini menggunakan Blender 3D , Vuforia SDK dan Unity 3D.
3. Output yang di hasilkan Objek 3D , Informasi berupa text, dan audio.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun Aplikasi *Augmented Reality* yang melibatkan objek 3D , informasi text dan Audio mengenai objek wisata TABURA.
2. Memberikan informasi kepada para wisatawan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
3. Mempromosikan TABURA kepada Wisatawan baik lokal maupun mancanegara yang dapat di akses di mana saja.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempromosikan Objek Wisata TABURA kepada masyarakat umum dengan memanfaatkan teknologi yang ada.
2. Menjadikan media edukasi berupa aplikasi *Augmented Reality* untuk para wisatawan .
3. Mempermudah calon wisatawan untuk mengetahui informasi dan tata letak serta lokasi Taman Bukit Raya Pujo Rahayu.
4. Membuat masyarakat agar lebih tertarik dengan objek wisata serta dapat mensosialisasikan objek wisata yang ada di Kabupaten Pesawaran khususnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan dalam memberikan gambaran secara utuh penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan ini dibagi 5 (lima) bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang dibangunnya aplikasi *markerless augmented reality* pemandu wisata, rumusan masalah yang di peroleh, batasan masalah yang digunakan, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang dilakukan oleh penulis seperti pengertian aplikasi *markerless augmented reality* pemandu wisata dengan sistem operasi android.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode-metode pendekatan pemecahan masalah yaitu, uraian mengenai metode penelitian, studi pustaka, studi lapangan, analisis, desain dan pengembangan aplikasi Android.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian berupa tampilan program serta pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan , tampilan aplikasi pada saat di jalankan . kemudian pemaparan tentang bagaimana aplikasi ini di uji dan instalasi perangkat lunak.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah diperoleh dan saran-saran yang memungkinkan untuk pengembangan penelitian perangkat lunak *markerless augmented reality* ini.