

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mempermudah memenuhi kebutuhan masing-masing. Perkembangan teknologi informasi telah berkembang pesat di segala bidang, namun di bidang pariwisata penggunaan teknologi masih belum banyak digunakan sehingga banyak masyarakat khususnya anak-anak yang kekurangan informasi dan pengetahuan saat berkunjung atau berliburan di taman wisata. Oleh karena itu perlunya teknologi dibidang pariwisata untuk mempermudah pengunjung/wisatawan mendapatkan informasi yang menarik sehingga setelah mendapatkan pengetahuan edukasi.

Salah satu contoh dari perkembangan teknologi adalah *Augmented Reality*. *Augmented Reality* merupakan upaya untuk menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual yang dibuat melalui komputer sehingga jarak antara keduanya akan sangat tipis. Seiring berjalannya waktu, *Augmented Reality* berkembang sangat pesat sehingga memungkinkan pengembangan aplikasi ini di berbagai bidang termasuk bidang pariwisata.

Pulau Pahawang adalah salah satu pulau yang terletak di Provinsi Lampung, Indonesia. Dengan luas kurang lebih 1.084Ha. Pulau ini termasuk dalam kawasan Selat Sunda dan menjadi bagian dari Kabupaten Pesawaran. Pulau Pahawang dikenal dengan pasir pantainya yang putih dan laut biru yang jernih dan juga keindahan bawah lautnya yang menakjubkan, membuat menjadi destinasi wisata populer. Namun, masih banyak wisatawan yang kesulitan dalam mengenal dan menjelajahi objek wisata ini, terutama bagi mereka yang baru pertama kali berkunjung ke sana. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mempermudah wisatawan untuk mengenal dan menjelajahi objek wisata pulau Pahawang. Aplikasi tersebut harus memiliki fitur yang informatif dan interaktif,

sehingga wisatawan dapat merasa lebih terlibat dan tertarik dalam menjelajahi objek wisata.

Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam membangun aplikasi seperti ini adalah Augmented Reality (AR). Dengan menggunakan teknologi Augmented reality, wisatawan dapat melihat objek wisata dengan sudut pandang yang lebih realistis dan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan pengalaman wisatawan dan memudahkan mereka dalam mengenal dan menjelajahi objek wisata di Pulau Pahawang. Dengan membangun aplikasi pariwisata berbasis Augmented reality ini, diharapkan dapat meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Pulau Pahawang dan juga memperkenalkan objek wisata yang ada di Pulau ini kepada wisatawan yang belum mengenalnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengimplementasikan Augmented reality Wisata Pulau Pahawang Lampung?
2. Bagaimana mengintegrasikan teknologi Augmented reality sebagai pengenalan wisata Pulau Pahawang Lampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengintegrasikan teknologi augmented reality dalam aplikasi sehingga dapat memudahkan wisatawan mengenal objek wisata Pulau Pahawang dengan lebih realistis dan interaktif.
2. Menyajikan informasi yang relevan dan akurat tentang objek wisata yang ada di Pulau Pahawang agar wisatawan dapat memperoleh pengetahuan yang lebih lengkap tentang objek wisata.
3. Menyediakan data objek wisata agar wisatawan dapat memperoleh informasi yang akurat dan up-to-date tentang objek wisata.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengetahuan tentang wisata pulau pahawang lampung.
2. Memperkenalkan objek wisata yang ada di Pulau Pahawang kepada wisatawan yang belum mengenalnya, sehingga dapat membuka peluang baru bagi pengembangan pariwisata di daerah Lampung.
3. Memberikan informasi tentang Wisata Pulau Pahawang Lampung, sehingga dapat membantu wisatawan dalam melakukan perencanaan perjalanan wisata dengan lebih baik.
4. Mendorong pertumbuhan ekonomi di daerah Pulau Pahawang melalui peningkatan jumlah kunjungan wisatawan dan pengembangan industri pariwisata di daerah Pulau Pahawang.
5. Sebagai kontribusi dalam mengembangkan teknologi augmented reality di Indonesia, khususnya dalam industri pariwisata.
6. Sebagai referensi dan inspirasi bagi penelitian dan pengembangan aplikasi pariwisata lainnya yang menggunakan teknologi terkini untuk mempermudah wisatawan dalam mengenal objek wisata.
7. Untuk memenuhi salah satu syarat S1 dengan gelar S.Kom di Prodi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung.