

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor penting dalam perekonomian suatu daerah. Dalam era digital yang semakin maju, promosi pariwisata tidak lagi terbatas pada brosur, poster, atau iklan konvensional. Perkembangan teknologi informasi dan mobile internet telah membuka peluang baru untuk mempromosikan destinasi pariwisata secara lebih efektif.

Lampung, sebagai salah satu provinsi di Indonesia, memiliki potensi pariwisata yang luar biasa. Berdasarkan data terakhir yang di-update pada Dinas Pariwisata Lampung Selatan 2021, terjadinya penurunan pada tahun 2020 sampai 20% hingga 50% dari pertahun nya. Pada tahun 2019 wisatawan lokal mencapai 463.013 pengunjung pertahun dan di tahun 2021 pengunjung hanya mencapai 277.081 pengunjung.

Menurut Adi Pratama, Ketua Asosiasi Duta Wisata Indonesia (Adwindo), dalam sebuah artikel yang diterbitkan pada tanggal 30 Desember 2014 di laman [travel.kompas.com](http://travel.kompas.com) dengan judul "Saatnya Promosi Wisata Berbasis Digital" karya I Made Asdhiana, pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi sarana promosi yang *low cast* namun memberikan *high impect*.

Pantai Minang Rua yang beralamat di Desa Kelawi , Kecamatan Bakauheni, kabupaten Lampung Selatan . Pantai ini merupakan Pantai yang memiliki spot wisata yang cukup banyak serta villa yang sangat indah , wisata ini sangat cocok sebagai destinasi wisata sekaligus tempat liburan bersama keluarga.

Permasalahan atau kondisi saat ini yang terjadi sesuai dengan data yang diperoleh di lokasi penelitian adalah sudah ada media promosi pada Pantai minang rua tetapi hanya berfokus pada kedas resort dan villa lummay resort. banyak masyarakat yang belum mengetahui spot wisata yang lainnya sehingga untuk spot wisata di Pantai minang rua sepi peminat serta tracking yang cukup

jauh untuk setiap spot wisatanya.

Dalam pengembangan wisata dibutuhkan sebuah media promosi atau pemasaran sebagai sarana meningkatkan daya tarik calon wisatawan yang akan berkunjung ke Pantai minang rua. Teknologi saat ini yang dapat dikembangkan adalah *virtual tour* yang merupakan aplikasi berbasis *android*, agar dapat mudah diakses oleh calon wisatawan melalui telpon genggamannya.

Solusi yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan teknologi digital sebagai media promosi yaitu dengan teknologi *virtual tour* dengan sudut pandang 360° x 180°. Virtual tour akan menampilkan area wisata dalam bentuk foto panorama yang menyajikan pandangan menyeluruh 360° horizontal dan 180° vertikal. Pengguna akan merasa seolah-olah berada langsung di lingkungan tersebut saat menjelajah virtual tour ini. Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan peneliti tertarik untuk meneliti dan membuat skripsi dengan judul **“APLIKASI VIRTUAL TOUR MINANG RUA WISATA LAMPUNG SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS MOBILE”**.

## 1.2 Rumusan masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menarik minat pengunjung pariwisata tersebut ?
2. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan aplikasi virtual tour Minang Rua Wisata Lampung yang dapat diakses melalui perangkat *android*?
3. Bagaimana strategi pemasaran dan promosi yang efektif untuk mengenalkan aplikasi ini kepada calon wisatawan ?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di Pantai Minang Rua Desa Kelawi bakauheni Lampung Selatan.
2. *Virtual tour* ini mencakup pengenalan spot wisata yang ada di Pantai minang rua sebagai daya tarik calon wisatawan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi *virtual tour* untuk objek wisata Pantai minang rua di Lampung Selatan yang berbasis android, sebagai sarana untuk memberikan informasi dan mempromosikan destinasi Pantai Minang Rua.
2. Aplikasi ini dirancang untuk mengembangkan media promosi dengan pemanfaatan teknologi berbasis digital.

#### **1.5 Manfaat penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media informasi dalam bentuk aplikasi *virtual tour* berbasis android sebagai media pengenalan kepada Masyarakat.
2. Membangun budaya baru dalam hal pemanfaatan teknologi.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

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

##### **BAB I   Pendahuluan**

Memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

##### **BAB II   Tinjauan Pustaka**

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti.

##### **BAB III   Metodelogi Penelitian**

Pada bab ini berisi tentang metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah pada penelitian yang dilakukan.

#### **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bab ini berisi hasil analisa persoalan yang dibahas dengan berpedoman pada teori-teori yang dikemukakan pada Bab II.

#### **BAB V Simpulan dan Saran**

Pada bab ini berisi tentang rangkuman dari pembahasan yang terdiri dari jawaban atas perumusan masalah, tujuan penelitian dan hipotesis. Selain itu berisi tentang saran bagi perusahaan/instansi (objek penelitian) dan saran untuk penelitian selanjutnya sebagai hasil pemikiran penelitian atas keterbatasan penelitian yang dilakukan.