

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi saat ini sektor pariwisata merupakan industri terbesar dan terkuat dalam pembiayaan ekonomi global. Sektor pariwisata akan menjadi pendorong utama perekonomian dunia pada abad ke-21, dan menjadi salah satu industri yang menggelobal. Pariwisata telah memberikan devisa yang cukup besar bagi berbagai negara. Indonesia sebagai negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 17.508 pulau atau disebut juga sebagai nusantara atau negara indonesia, telah menyadari pentingnya sektor pariwisata terhadap perekonomian Indonesia dikarenakan pertumbuhan pariwisata Indonesia selalu di atas pertumbuhan ekonomi Indonesia.

Dengan banyaknya persaingan di sektor pariwisata ini tentunya tempat wisata harus gencar melakukan promosi. Menurut (Bahar, 2002: 103) promosi adalah setiap upaya untuk memberikan informasi atau meyakinkan para wisatawan yang potensial mengenai kegunaan wisata di Tulang Bawang Barat, Proses promosi tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media, seperti media cetak, media elektronik, dan lain-lain.

Di Kabupaten Tulang Bawang Barat terdapat beberapa jenis pariwisata, dimana merupakan tempat pariwisata hasil buatan manusia dengan bergaya modern. Objek wisata dengan kondisi lingkungan serta dihiasi dengan pemandangan sehingga membuat udara sejuk dan bisa melihat pemandangan seperti perairiran. Daya tarik objek wisata ini diantaranya, Islamic Center, Patung naga, dan Patung megow pak. Selain itu, karena keunikannya maka bukan hanya sebagai tempat untuk rekreasi tapi juga sebagai tempat wisata karena terdapat bangunan-bangunan yang unik, patung dan lainnya.

Untuk upaya meningkatkan minat dan pengenalan pariwisata di Tulang Bawang Barat, memanfaatkan dari teknologi terkini yang dapat menampilkan objek wisata berbentuk 3D, dengan menggunakan *Augmented Reality* pada pariwisata Tulang Bawang Barat, dimana teknologi ini mengizinkan penggunaannya untuk berinteraksi secara *real time*. Teknologi *Augmented Reality* ini menggunakan *Polygonal Modeling* agar menampilkan objek *Augmented Reality* seperti nyata dengan bentuk sebenarnya sehingga pengguna, tidak hanya melihat objek wisata secara gambar, tetapi pengguna dapat melihat objek wisata secara *virtual 3D* yang akan terlihat lebih detail dan nyata dalam *smart phone* pengguna.

Karna sebagian besar model 3D saat ini dibangun sebagai model poligonal bertekstur, karena mereka fleksibel dan karena komputer dapat membuat mereka begitu cepat (<http://www.ilmugrafis.com>). Berdasarkan uraian diatas maka akan dibangun “**AUGMENTED REALITY DENGAN METODE POLYGONAL MODELING UNTUK PENINGKATAN PARIWISATA DI TULANG BAWANG BARAT**” Aplikasi ini diharapkan agar dapat meningkatkan minat dan membantu calon pengunjung pariwisata untuk melihat dan mengetahui bentuk bangunan-bangunan yang ada di kompleks Pariwisata Tulang Bawang Barat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini yaitu:
Rumusan masalah yang diambil berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, yaitu Bagaimanakah membangun sebuah perangkat lunak 3D yang akan digunakan sebagai media pengenalan dan promosi untuk peningkatan pariwisata di Tulang Bawang Barat.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teknologi yang di gunakan adalah *Augmented Reality* dengan Metode Polygonal Modeling.
2. Output yang dihasilkan berupa objek 3D.
3. Penelitian yang dilakukan adalah Tempat wisata yang bersejarah pada pariwisata di Tulang Bawang Barat.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membangun perangkat lunak *Augmented Reality* untuk media promosi untuk peningkatan pariwisata di tulang bawang barat secara realistis dan dapat dilihat dari berbagai sudut pandang.
2. Mengenalkan pariwisata yang berada didaerah Tulang Bawang Barat.
3. Mengetahui penerapan *Polygonal Modeling* dalam pembuatan *Augmented Reality*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Menghasilkan sebuah aplikasi media promosi dengan visualisasi objek 3D pada pariwisata di tulang bawang barat.
2. Meningkatkan citra pariwisata di Tulang Bawang Barat sebagai tempat wisata keluarga dan khususnya untuk para remaja.
3. Dapat digunakan sebagai bahan untuk kemajuan teknologi dalam bidang promosi, khususnya dalam dunia pariwisata dan sebagainya

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan secara umum meliputi latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang menjadi dasar pembahasan masalah

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi metode-metode penelitian yang digunakan serta kebutuhan sistem aplikasi yang akan dibuat untuk membangun aplikasi *Augmented Reality* Dengan Metode *Polygonal Modeling* Untuk Peningkatan Pariwisata di Tulang Bawang Barat.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi program yang mencakup antarmuka yang dihasilkan, serta pembahasan dari rancang bangun aplikasi *Augmented Reality* dengan Metode *Polygonal Modeling* Untuk Peningkatan Pariwisata di Tulang Bawang Barat.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan juga saran-saran yang ditujukan kepada semua pihak yang bersangkutan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN