BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan wisata, termasuk pengusahaan objek daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait dengan bidang tersebut. Pengembangan pariwisata memiliki tiga fungsi, yaitu: 1) menggalakkan ekonomi, 2) memelihara kepribadian bangsa dan kelestarian fungsi dan mutu hidup, 3) memupuk rasa cinta tanah air dan bangsa. Untuk menjalankan ketiga fungsi tersebut maka diperlukan pengembangan objek wisata dan daya tarik wisata, meningkatkan dan mengembangkan promosi dan promosi, serta meningkatkan pendidikan dan pelatihan kepariwisataan. Pariwisata mampu menghasilkan pertumbuhan ekonomi, karena dapat menyediakan lapangan kerja, menstimulasi berbagai sektor produksi, serta memberikan kontribusi secara langsung bagi kemajuan-kemajuan dalam bidang lain yang dapat memberikan keuntungan dan kesenangan baik kepada masyarakat setempat maupun wisatawan dari luar.

Ciayumajakuning (Kota Cirebon, Kabupaten Cirebon, Kabupaten Indramayu, Kabupaten Majalengka dan Kabupaten Kuningan) merupakan kekuatan ekonomi yang baru dan besar di Jawa Barat setelah kawasan Bandung Raya. Pemerintah daerah bersepakat untuk memproyeksikan Ciayumajakuning tahun 2028 sebagai pusat pertumbuhan ekonomi yang prestisius. Sektor pariwisata menjadi salah satu andalan wilayah ini, untuk itu diperlukan peningkatan pelayanan pada sektor ini sehingga diharapkan dapat meningkatan perekonomian masyarakat Ciayumajakuning.

Ciayumajakuning memiliki lebih dari seratus objek wisata contohnya waduk, sungai, keraton, museum, goa, lembah, pantai, laut, pulau, curuq dan lain-lain yang memiliki keunikan tersendiri dan layak untuk dikunjungi oleh wisatawan domestik maupun non domestik. Seringkali muncul masalah dalam memperoleh informasi mengenai objek wisata tersebut begitu pula ketika informasi untuk mencapai lokasi yang hendak dituju, terutama bagi wisatawan yang baru pertama kali mengunjungi kota atau daerah wisata yang ada di wilayah tersebut. Berbagai cara dilakukan untuk

mendapatkan informasi akan objek wisata, seperti misalnya penggunaan jasa promosi (*guide*), peta, bertanya ke orang-orang yang ditemui dan lain-lain. Namun cara tersebut kadang tidak memberikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan lalu tidak semua tempat diketahui oleh jasa promosi, informasi mengenai lokasi yang ingin dikunjungi kurang lengkap dan lain sebagainya.

Berdasarkan masalah tersebut maka dibutuhkan aplikasi Promosi Wisata agar mempermudah para wisatawan memperoleh informasi berupa gambaran dari objek wisata yang ingin dikunjungi. Kelebihan dari aplikasi yang ingin dirancang ini adalah wisatawan dapat melihat secara *real* objek wisata yang ingin dikunjungi yang akan tertampil di layar *smartphone* Android sehingga wisatawan merasakan seakan-akan mereka berada di lokasi tersebut. Hal tersebut dapat terjadi karena teknologi *Augmented Reality* (AR) dapat membuat kelima panca indera pengguna langsung bekerja terutama dalam hal melihat, mendengar (aplikasi menampilkan *sound* yang menarik) dan seakan-akan menyentuh dan merasakan lokasi tersebut.

Metode yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah dengan megimplementasikan teknologi *Augmented Reality* yaitu suatu teknologi yang menggabungkan benda maya 2D ke dalam sebuah lingkungan nyata 3D lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata (*real time*) atau 3D. Benda-benda maya berfungsi menampilkan informasi yang dapat diterima oleh manusia. Hal ini membuat *Augmented Reality* berguna sebagai alat untuk membantu persepsi dan interaksi penggunanya dengan dunia nyata. Ada dua metode untuk menampilkan *Augmented Reality* yaitu *Marker Based Tracking* dan *Markerless Based Tracking,* aplikasi ini akan dibangun menggunakan metode *Marker Based Augmented Reality,* yaitu metode yang menggunakan penanda untuk menampilkan objek. Kamera *smarphone* Android digunakan untuk menangkap gambar penanda (*marker*) berupa pola yang dikenali oleh aplikasi untuk diDeskripsi dan ditentukan letak dari objek virtual (dalam hal ini objek wisata) yaitu berupa animasi 2D ataupun 3D yang disertai dengan suara-suara yang akan membuat objek terlihat lebih nyata. Hal tersebut akan memberikan gambaran kepada para wisatawan sehingga akan menarik minat mereka untuk berkunjung kesalah satu objek wisata yang ditawarkan.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dari Skripsi ini adalah membuat aplikasi promosi objek wisata di wilayah Ciayumajakuning yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*, sehingga informasi dari objek wisata yang dipromosikan dapat menarik minat calon wisatawan dengan animasi berbentuk 3D atau 2D.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Pengguna aplikasi promosi objek wisata, dalam hal ini wisatawan domestik maupun non domestik akan melihat secara *real* objek-objek wisata yang ingin mereka kunjungi. Hal tersebut dikarenakan teknologi *Augmented Reality* yang menggabungkan animasi 2D dan 3D, sehingga wisatawan seakan-akan melihat langsung dan merasa telah berada dilokasi objek wisata tersebut. Hal ini dapat membuat wisatawan semakin tertarik untuk berkunjung.
2. Dengan adanya aplikasi promosi objek wisata yang dipasang di *smartphone* android ini diharapkan dapat mendukung program pemerintah dalam meningkatkan pelayanan dibidang pariwisata, dalam rangka menarik minat para wisatawan domestik maupun non domestik.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari aplikasi ini yaitu:

1. Aplikasi ini hanya menampilkan objek wisata wilayah Ciayumajakuning (Kota Cirebon, Kabupaten Cirebon, Kabupaten Indramayu, Kabupaten Majalengka dan Kabupaten Kuningan) yang telah diseleksi yaitu masing-masing satu objek wisata untuk tiap wilayah.
2. Aplikasi ini hanya dapat diakses menggunakan *smartphone* Android.
3. Aplikasi ini menggunakan metode *marker* untuk implementasinya.

1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa pendekatan sebagai berikut:

1. Pendekatan Lapangan, dilakukan guna memperoleh data dan informasi primer melalui observasi/*survey* langsung ke lapangan yaitu ke objek-

objek wisata yang ada di wilayah Ciayumajakuning serta ke lokasi-lokasi penting beserta informasinya yang akan dibutuhkan untuk membuat animasi 2D dan 3D pada aplikasi Promosi Wisata terutama dalam hal pembuatan dan memperjelas rute ke objek wisata yang dituju.

2. Pendekatan Instansional yang dilakukan untuk memperoleh data dan informasi sekunder yang dilanjutkan dengan koordinasi dan konsultasi/wawancara serta pembahasan kepada pihak-pihak kepariwisataan wilayah Ciayumajakuning.
3. Analisis Kebutuhan Sistem, mulai dari kebutuhan perangkat lunak (aplikasi Promosi Objek Wisata), kebutuhan *database* dan kebutuhan *hardware*.
4. Perancangan Perangkat Lunak, dikembangkan berdasarkan hasil yang diperoleh dari tahap analisis. Perancangan meliputi perancangan *database*, perancangan *modul-modul* atau arsitektur sistem, perancangan prosedural atau algoritma terutama algoritma yang mengimplementasikan teknologi *Augmented Reality* dan perancangan *interface* mulai dari *interface user* (pengguna) dengan sistem, *interface* antar modul sistem dan *interface* antara perangkat lunak dengan perangkat keras.
5. Implementasi Sistem, melakukan pembangunan/*coding* perangkat lunak yang sebelumnya sudah dirancang. Mengimplementasikan algoritma, membangun *database* dan *interface-interface* yang dibutuhkan.
6. Pengujian dan Analisis, melakukan pengujian dan melakukan Analisa pada perangkat lunak dengan menggunakan studi kasus yang telah ditentukan sebelumnya
7. Kesimpulan, menyimpulkan hasil dari pengujian dan analisa yang telah dilakukan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Skripsi ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Membahas penjelasan dan alasan yang mendasari masalah, latar belakang, rumusan

masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TEORI PENUNJANG

Menjelaskan landasan atau dasar-dasar teori seperti definisi *Augmented Reality*, *Marker*, Unity 3D, *Vuforia for unity Extension*, atau *tools* yang digunakan dalam perencanaan dan pembuatan Skripsi.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang perancangan sistem yang dibuat, meliputi garis besar sistem, perancangan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS

Berisi tentang pengujian dan implementasi aplikasi promosi objek wisata wilayah Ciayumajakuning dan hasil analisa dari pengujian yang dilakukan pada Skripsi ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan yang diambil berdasarkan analisa hal–hal penting, keunikan, kelebihan atau kekurangan, serta saran–saran untuk penyempurnaan *software* yang dibuat.