

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dampak perkembangan teknologi kini dirasakan di berbagai sektor, terutama di sektor pariwisata yang menggunakan teknologi baik untuk tujuan periklanan maupun bisnis. Semakin canggihnya teknologi yang ada, semakin banyak pula tempat wisata yang mulai mengembangkan teknologi untuk mempromosikan tempat wisata tersebut melalui berbagai platform media sosial. Perkembangan selama ini didukung dengan keberadaan sistem Android yang sangat berperan penting dalam menyediakan dan mengambil informasi dengan mudah dan cepat. Android saat ini digunakan di berbagai bidang dan permintaan terhadap Android sangat tinggi. Seiring meningkatnya penggunaan Android, kualitas Android juga meningkat. Pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR) menjadi salah satu opsi yang digunakan untuk memvisualisasikan konsep guna memahami dan menyusun objek yang ditampilkan.

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menampilkan objek virtual ke dalam dunia nyata. Dengan memvisualisasikan tempat wisata dalam gambar 3D di Android menggunakan augmented reality, para wisatawan akan lebih mudah memperoleh informasi mengenai tempat wisata yang ingin dikunjungi, seperti status, lokasi, dan fasilitas yang tersedia.

Kota Pangkalpinang merupakan Ibukota di Kepulauan Bangka Belitung dengan beragam daya tarik wisata, antara lain pantai, museum, taman, dan kolam renang. Karena banyaknya tempat wisata di Kota Pangkalpinang informasi mengenai tempat wisata tersebut masih kurang karena belum adanya platform yang memberikan informasi yang sangat akurat, serta masyarakat dan wisatawan tidak mengetahui atau bingung memilih tempat wisata yang mana. Tidak jarang wisatawan tidak menyadari status objek wisata yang dikunjunginya. Hal inilah yang menjadi salah satu kekurangan tempat wisata Pangkalpinang.

Teknologi Augmented Reality (AR) bisa menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pariwisata di Kota Pangkalpinang. Pemanfaatan augmented reality bermanfaat bagi wisatawan yang membutuhkan informasi akurat mengenai tempat wisata yang dikunjungi. Merupakan teknologi yang memvisualisasikan daya tarik wisata dengan menampilkan beberapa informasi yang diperlukan seperti kondisi lingkungan, lokasi, dan fasilitas yang disediakan. Selain itu, augmented reality juga dapat diakses di Android sehingga memudahkan wisatawan dalam mengakses informasi tersebut.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, penelitian mengenai aplikasi Augmented Reality ini sebagian besar sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Arsy Febrina Dewi dan M. Ikbal yang berjudul “Perancangan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Promosi Objek Wisata Berbasis Android”[1], penelitian yang dilakukan oleh Irene Mersia Samar yang berjudul “Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Kota Ambon”[2], penelitian yang dilakukan oleh Nadya Tri Ayunestina , Sugeng Purwantoro dan Yuli Fitriasia yang berjudul “Implementasi Augmented Reality dalam bentuk Location Based Service (LBS) pada Hotel di Kota Pekanbaru berbasis Android”[3], penelitian yang dilakukan oleh Aldika Muliysyah yang berjudul “Penerapan Augmented Reality Pada Media Promosi Pariwisata”[4], penelitian yang dilakukan oleh Shafa Hayu, Cindy Taurusta dan Suprianto Suprianto yang berjudul “Pengenalan area spot wisata jakarta berbasis Augmented Reality”.[5]

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka dibuatlah “ Penerapan Augmented Reality pada Objek Wisata di Pangkalpinang Berbasis Android”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang, rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat aplikasi *Augmented Reality* di *Unity*?
2. Bagaimana cara menerapkan *Augmented Reality* ke dalam aplikasi?

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

#### **1.3.1. Tujuan Penelitian**

1. Membuat sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi akurat mengenai tempat wisata di Kota Pangkalpinang.
2. Memberikan akses kepada wisatawan yang ingin menghabiskan liburannya di tempat wisata Pangkalpinang.

#### **1.3.2. Manfaat Penelitian**

1. Membantu wisatawan untuk menentukan objek wisata sesuai dengan informasi yang didapat.
2. Membantu wisatawan mengetahui kondisi mengenai objek wisata yang akan dituju.
3. Memudahkan wisatawan untuk memilih objek wisata.

### **1.4 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang bertujuan agar skripsi ini lebih terarah, antara lain yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan hanya terbatas pada aplikasi pengenalan dan informasi mengenai objek wisata yang ada di Pangkalpinang.
2. Aplikasi hanya terfokus pada platform android saja.
3. Aplikasi dirancang menggunakan *Unity*.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan ini dibuat untuk membantu pembaca memahami isi karya ini. Di bawah ini adalah gambaran sistematika penulisan yang dibuat oleh penulis:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas teori-teori yang mendukung penulisan skripsi.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini membahas metode yang digunakan dalam mengerjakan skripsi.

## **BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menampilkan hasil proyek dan pengujian aplikasi.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini mencakup kesimpulan dan rekomendasi tentang penelitian yang dilakukan.

