

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Pulau Lombok merupakan pulau yang terdapat di Nusa Tenggara Barat, Keindahan alamnya yang eksotis ditambah dengan kebudayaannya yang masih kental, menjadikan Lombok mempunyai daya tarik tersendiri. Pulau Lombok sendiri dikenal sebagai pulau yang cukup menonjol tentang budaya dan juga mengedepankan bidang pariwisata sebagai salah satu penyumbang pendapatan daerahnya mengingat pariwisata memegang peran penting dalam suatu daerah. Menurut data kedatangan wisatawan yang diambil dari Badan Pusat Statistik, hasil datanya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan wisatawan nusantara dan mancanegara tiap tahunnya, mulai dari tahun 2014 tercatat 1.629.122 wisatawan, tahun 2015 tercatat 2.210.527 wisatawan, dan tahun 2016 tercatat 3.094.437 wisatawan yang berkunjung ke pulau Lombok. Artinya terjadi peningkatan yang cukup signifikan tiap tahunnya dan angka kenaikan wisatawan akan terus bertambah setiap tahunnya [1].

Untuk mendukung pariwisata di sebuah daerah tentunya harus didukung dengan promosi pariwisata yang baik. Promosi pariwisata dapat dilakukan dengan cara digital maupun konvensional. Namun minat masyarakat terhadap media cetak konvensional seperti buku promosi pariwisata rupanya sudah dianggap sebagai media yang biasa dan kurang menarik. Kepala Biro Komunikasi Layanan Masyarakat (BKLM) Kemendikbud Asianto Sinambela menegaskan, minat baca literasi masyarakat Indonesia tertinggal dari negara lain. Dari 61 negara, Indonesia menempati peringkat 60 [2]. Untuk itu diperlukan sebuah inovasi untuk mendorong minat baca dan mengefektifkan promosi pariwisata, salah satunya melalui visualisasi informasi dengan teknologi *Augmented Reality*.

Teknologi *Augmented Reality* merupakan salah satu terobosan yang digunakan pada akhir-akhir ini di bidang interaksi, penggunaan teknologi ini akan sangat membantu dalam menyampaikan suatu informasi kepada pengguna. *Augmented Reality* merupakan teknologi interaksi yang menggabungkan antara dunia nyata (*real world*) dan dunia maya (*virtual world*). Tujuan dalam penggunaan teknologi *Augmented Reality* ini adalah menambahkan pengertian dan informasi pada dunia nyata dimana sistem *Augmented Reality* mengambil dunia nyata sebagai dasar dan menggabungkan beberapa teknologi dengan menambahkan data kontekstual agar pemahaman seseorang menjadi jelas. *Augmented Reality* menggabungkan objek virtual pada lingkungan nyata. Kelebihan utama dari *Augmented Reality* dibandingkan *Virtual Reality* adalah pengembangannya yang lebih mudah dan murah. Dalam teknologi *Augmented Reality* ada tiga karakteristik yang menjadi dasar diantaranya adalah kombinasi pada dunia nyata dan virtual, interaksi yang berjalan secara real-time, dan karakteristik terakhir adalah bentuk obyek yang berupa model 3 dimensi atau 3D. Bentuk data kontekstual dalam sistem *Augmented Reality* ini dapat berupa data lokasi, audio, video ataupun dalam bentuk data model 3D [3].

Dengan pertimbangan berbagai aspek di atas maka penggunaan *Augmented Reality* dirasa perlu untuk diimplementasikan ke dalam aplikasi promosi pariwisata Lombok. Ada beberapa cakupan yang akan diimplementasikan dalam aplikasi pariwisata Lombok diantaranya budaya dan wisata. Dengan penggunaan *Augmented Reality* diharapkan masyarakat akan lebih tertarik tentang wisata dan budaya yang ada di pulau Lombok.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas didapatkan perumusan masalah yang ada yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat media promosi wisata lombok yang menarik dan dapat diterapkan melalui visualisasi informasi ?
2. Bagaimana cara memvisualisasikan pariwisata Lombok yang menarik dan mudah dikenal ?
3. Bagaimana mengimplementasikan teknologi *Augmented Reality* yang menarik dan interaktif ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *Augmented Reality* untuk promosi pariwisata di Lombok, Batasan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Menampilkan informasi pariwisata Lombok beserta Informasi nya.
2. Pariwisata yang di visualisasikan adalah 4 pariwisata alam dan 2 pariwisata budaya di pulau Lombok.
3. Terdapat salah satu fitur yang harus menggunakan internet.
4. Aplikasi ini dijalankan di *smartphone* Android dengan sistem operasi minimal yaitu Android 4.4 (KitKat).

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini antara lain:

1. Membuat media promosi pariwisata Lombok yang menarik dan dapat diterapkan melalui visualisasi informasi.
2. Memvisualisasikan pariwisata di Lombok yang menarik dan interaktif.
3. Mengimplementasikan teknologi *Augmented Reality* yang menarik dan interaktif.

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Metodologi penyelesaian masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Studi literatur

Pada tahap ini penulis mempelajari materi dan referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas, seperti materi tentang pariwisata dan Budaya yang ada di pulau lombok, tentang *Augmented Reality*, dan materi tentang cara menggunakan *software unity* pendukung untuk membuat aplikasi.

2. Pengumpulan data

Pada tahap ini dilakukan pencarian dan pengumpulan data untuk perancangan aplikasi. Mulai dari mengumpulkan materi tentang pariwisata dan budaya yang ada di Lombok, mengumpulkan informasi dan meneliti cara kerja aplikasi promosi pariwisata dan budaya yang serupa.

3. Perancangan

Pada tahap ini, dilakukan perancang sistem pembuatan yang telah dianalisa untuk pembuatan aplikasi. Perancangan dimulai dengan mengumpulkan informasi terkait pariwisata dan budaya yang kemudian divisualisasikan lewat *Augmented Reality*.

4. Implementasi

Setelah melakukan perancangan, hasil perancangan diimplementasikan ke dalam program. Aplikasi digunakan untuk memvisualisasikan objek pariwisata di pulau Lombok untuk media promosi di lingkup masyarakat.

5. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk menemukan kesalahan maupun kekurangan yang terdapat pada aplikasi, kemudian aplikasi dapat diperbaiki sesuai kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan dengan dua metode mulai dari pengujian lewat perangkat *mobile smartphone* dan pengujian yang dilakukan di lingkungan masyarakat.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

1. Rizky Eka Maulana

Tanggung Jawab :

- a. Implementasi augmented reality
- b. Programmer
- c. Desain marker
- d. *3D Designer*
- e. *Desain UI aplikasi*
- f. Poster Aplikasi

2. Ema Nur Kuswari

Tanggung Jawab :

- a. Pembuatan aset 3D
- b. Poster Aplikasi
- c. *Desain UI aplikasi*
- d. Video promosi
- e. Video Tutorial
- f. Fungsional Button