

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang memiliki sangat banyak tempat wisata dan di tambah dengan Perkembangan zaman memberi dampak yang besar bagi dunia pariwisata di Indonesia. Badan Pusat Statistik (BPS) melaporkan, ada 809.959 kunjungan wisatawan mancanegara (wisman) ke Indonesia pada Maret 2023. Jumlahnya naik 15,39% dibandingkan pada bulan sebelumnya (m-to-m) yang sebanyak 701.931 kunjungan[1].pada Mei 2023, BPS mencatat, jumlah kunjungan wisman mencapai 945,59 ribu kunjungan, atau naik 9,21% dibandingkan pada April 2023 atau secara bulanan (month to month/mtm), dan naik 166,42% dibandingkan bulan yang sama tahun lalu (year on year/yoy)[2].

Dengan data di atas dapat di ketahui bahwa Indonesia memiliki potensi yang sangat besar dalam bidang wisata.Maka dari itu di butuhkan sebuah media pengenalan yang dapat menampilkan objek-objek 3 Dimensi yang hampir mirip dengan aslinya dibutuhkan untuk menarik minat para wisatawan mancanegara. para wisatawan dapat melihat objek-objek 3 Dimensi dengan bantuan teknologi augmented reality.

Augmented Reality atau AR adalah teknologi yang memperoleh penggabungan secara real-time terhadap digital konten yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata. Augmented Reality memperbolehkan pengguna melihat objek maya 2D atau 3D yang diproyeksikan terhadap dunia nyata<sup>[3]</sup>. Belakangan ini AR telah memasuki beberapa aspek kehidupan misalnya e-commerce, pemasaran, hiburan juga aspek pariwisata Teknologi ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat masyarakat dan mengefektifkan media promosi pariwisata

Dengan pertimbangan berbagai aspek di atas, maka penggunaan Augmented Reality dirasa perlu untuk diimplementasikan sebagai media promosi objek pariwisata. Dengan menggunakan teknologi Augmented Reality Kami dapat memperkenalkan beberapa tempat wisata dengan lebih menarik karena akan menampilkan sebuah tempat wisata dalam bentuk 3 Dimensi. Setelah diimplementasikan aplikasi tersebut diharapkan sehingga tercipta promosi pariwisata yang efektif dan edukatif.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan daya tarik tempat wisata di Indonesia?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan AR (Augmented Reality) dalam skala besar pada kondisi outdoor?
3. Bagaimana memanfaatkan AR (Augmented Reality) sebagai media informasi yang menarik dan edukatif untuk sebuah tempat wisata?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi diimplementasikan pada smartphone Android versi 7 atau yang lebih baru.
2. Aplikasi ini dapat digunakan pada kondisi outdoor.
3. Penggunaan AR (Augmented Reality) dikhususkan untuk tempat wisata.
4. AR (Augmented Reality) menampilkan informasi terkait tempat wisata.

## 1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Menarik minat wisatawan untuk mengunjungi berbagai tempat wisata di Indonesia.
2. Menjadi media untuk memperkenalkan tempat wisata di Indonesia dengan cara yang efektif dan edukatif.
3. Memberikan gambaran kepada calon wisatawan tentang tempat wisata tersebut.
4. Membangun AR (Augmented Reality) yang dapat meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan selama berkunjung ke tempat wisata

## 1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

### 1. Identifikasi Lokasi

Mencari lokasi yang berhubungan dengan topik proyek akhir ini, seperti destinasi super prioritas (DSP) yang telah ditetapkan oleh pemerintah, yaitu Candi Borobudur, Danau Toba, Labuan Bajo, Mandalika, dan Likupang. Selain dari destinasi super prioritas tersebut, kami juga menambahkan dua tempat wisata sebagai objek proyek akhir, yaitu Bali dan Gedung Sate.

### 2. Analisis Kebutuhan

Melakukan identifikasi kebutuhan AR terkait dengan objek yang akan ditampilkan, sehingga diperoleh data yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi pengguna, dalam hal ini wisatawan yang ingin berkunjung ke sebuah tempat wisata. Selain itu, analisis ini juga berguna untuk membantu menentukan fitur yang dibutuhkan oleh pengguna dalam aplikasi AR yang akan dikembangkan.

### 3. Perancangan AR

Merancang AR berdasarkan analisis kebutuhan dan identifikasi lokasi yang telah dilakukan. Pada tahap ini, fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi dan rancangan antarmuka aplikasi akan ditentukan.

### 4. Pembuatan Objek 3D

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan objek 3D dengan mendesainnya sesuai dengan rancangan AR yang telah dibuat. Tools yang digunakan dalam proses ini adalah Blender.

### 5. Pengujian AR

Pada tahap ini, dilakukan pengujian untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan yang mungkin terjadi, sehingga aplikasi dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dalam dua tahap, pertama oleh pengembang, kemudian oleh pengguna lainnya.

## 1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

#### a. Adam Erlangga

Peran : Programmer, System Analyst

Tanggung Jawab :

1. Merancang alur aplikasi
2. Menyusun dokumen
3. Mengembangkan aplikasi

#### b. Nama Ihtada Lutfi Ramadani

Peran : Designer

Tanggung Jawab :

1. Membuat desain objek 3D
2. Membuat poster
3. Menyusun dokumen

