

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Gunungkidul merupakan salah satu kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Pusat pemerintahannya berada di Kecamatan Wonosari. Kabupaten ini mempunyai banyak objek wisata yang menarik sehingga menjadi salah satu tujuan wisata dari wisatawan lokal maupun asing untuk berkunjung (Agrarian et al., 2015). Adanya pandemi COVID-19 saat ini mengakibatkan masyarakat sulit untuk berkunjung ke beberapa tempat wisata yang ada di Gunungkidul. Penyebabnya adalah adanya keputusan pemerintah tentang pembatasan wilayah di beberapa kota guna mencegah penularan COVID-19. Sehingga masyarakat diharuskan untuk tetap di rumah dan tidak berpergian keluar dari rumah (Bascha et al., 2020). Selama masa pandemi tersebut maka jumlah pengunjung di tempat wisata juga berkurang, terkhususnya wisata Yogyakarta di daerah Gunungkidul (Pradana dan Mahendra, 2021). Sedangkan sudah ada banyak tempat wisata baru yang menarik dan wisata lama yang sudah direnovasi. Untuk itu perlu adanya pengenalan kembali mengenai tempat wisata yang berada di Gunungkidul. Berkat adanya kerja sama antara pihak Gunungkidul dengan Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto Yogyakarta (ITDA), yaitu perguruan tinggi swasta tempat penulis menimba ilmu, maka penulis diarahkan untuk membantu mengenalkan tempat wisata yang ada di Gunungkidul. Dari hasil wawancara dan survei langsung ke lokasi, penulis menawarkan salah satu cara untuk mengenalkan tempat wisata tersebut, penulis ingin memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* untuk mengenalkan beberapa wisata yang ada di Gunungkidul dan disetujui oleh pihak Dinas Pariwisata Gunungkidul bagian pemasaran.

Augmented Reality (AR) adalah bidang penelitian komputer yang menggabungkan data grafis 3 dimensi dengan dunia nyata atau dengan kata lain realita yang ditambahkan ke suatu media, media ini dapat berupa kertas, sebuah *marker* atau penanda melalui perangkat-perangkat *input* tertentu. Teknologi ini

tidak sepenuhnya menggantikan sebuah realitas, tapi menambahkan sebuah atau beberapa benda-benda maya dalam bentuk 2 atau 3 dimensi ke dalam lingkungan nyata 3 dimensi dan ditampilkan secara *realtime* atau waktu yang sebenarnya. *Augmented Reality* menawarkan efek ajaib dari pencampuran dunia fisik dengan dunia maya dan membawa aplikasi dari layar pengguna ke tangan pengguna (Grubert dan Grasset, 2013).

Pemanfaatan teknologi dapat membantu para pengunjung yang ingin berwisata agar mendapat gambaran atau visualisasi dari setiap tempat wisata sehingga nantinya tetap tertarik berwisata saat kondisi sudah membaik. Salah satu cara yang dapat dimanfaatkan pada masa pandemi COVID-19 adalah dengan berwisata virtual. Konten dalam wisata virtual sangat beragam, seperti museum, panorama alam, budaya adat, pentas dan pertunjukan seni, serta suasana kehidupan metropolitan di Indonesia yang tersedia dalam bentuk gambar dan video. Adanya wisata virtual membuat masyarakat dapat memilih dan langsung berkeliling diberbagai destinasi wisata yang belum pernah dikunjungi sebelumnya tanpa harus datang langsung ke lokasinya (Putri et al., 2021).

Berdasarkan uraian diatas maka penulis sudah melakukan pengembangan suatu perangkat lunak yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pengenalan Wisata Gunungkidul Berbasis *Augmented Reality*” yang diharapkan dapat membantu memperkenalkan wisata Gunungkidul dikalangan masyarakat umum pada masa pandemi saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang dan mengimplementasikan perancangan aplikasi pengenalan wisata Gunungkidul menggunakan *Augmented Reality*?
2. Bagaimana hasil perancangan dan implementasi perancangan aplikasi pengenalan wisata Gunungkidul menggunakan *Augmented Reality*?

1.3 Batasan Masalah

Besarnya permasalahan dan keterbatasan waktu serta pengetahuan dan agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan maka dibuat pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berjalan di sistem operasi Android dengan minimal version 7.0.
2. Aplikasi ini bersifat *offline*.
3. Aplikasi tersebut hanya dapat digunakan oleh satu *user*.
4. Visualisasi yang akan ditampilkan adalah informasi 9 tempat wisata yang ada di Gunungkidul.
5. *Inputannya* berupa logo marker Gunungkidul dalam bentuk 2D.
6. *Outputnya* berupa informasi 9 tempat wisata Gunungkidul berupa gambar dan deskripsi tentang 9 desa wisata tersebut.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan mengimplementasikan aplikasi pengenalan wisata Gunungkidul menggunakan *Augmented Reality*.
2. Membuat hasil perancangan dan implementasi aplikasi pengenalan wisata Gunungkidul menggunakan *Augmented Reality*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penulisan tugas akhir ini antara lain:

1. Memberi pengetahuan tentang *Augmented Reality* dan manfaat penggunaannya.
2. Menambah pengetahuan masyarakat tentang beberapa tempat wisata di Gunungkidul.