

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Virtual Tour* adalah simulasi dari sebuah lokasi yang sesungguhnya, umumnya terdiri dari *sequence* video atau kumpulan foto. *Virtual Tour* juga dapat menggunakan beberapa elemen *multimedia* lain, contohnya seperti *sound effect*, musik, narasi, dan teks. Ungkapan “*virtual tour*” sering digunakan untuk berbagai video dan media fotografi. Panorama menunjukkan pandangan tak terputus, karena panorama dapat berupa serangkaian foto-foto atau rekaman video panning. Namun, “*tour panorama*” dan “*virtual tour*” sebagian besar telah dikaitkan dengan wisata yang telah dibuat dengan kamera statis ataupun yang terbaru sekarang kamera 360° (Thomas et al., 2018). *Virtual Tour* dapat menampilkan secara *virtual* pemandangan di suatu tempat. Teknologi *Virtual Tour* yang sudah ada yaitu dengan gambar panorama 360°, dimana dengan teknologi ini suatu lokasi dapat direpresentasikan dalam gambar panorama 360° yang dapat memberikan kesan seperti seolah-olah berada di tengah-tengah lokasi tersebut (Nata et al., 2017).

Kabupaten Gunungkidul adalah salah satu kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Pusat pemerintahan berada di Kecamatan Wonosari. Kabupaten Gunungkidul memiliki banyak potensi pariwisata, salah satunya adalah ekowisata air wisata pantai (Pratesthi et al., 2016). Pasca pandemi COVID-19 wisata di Gunungkidul juga berdampak dengan minim wisatawan domestik dan mancanegara yang ingin berwisata di Gunungkidul (Pradana et al., 2021).

Teknologi android menjadi salah satu teknologi komunikasi yang sangat pesat perkembangannya dimana semua penggunanya baik tua maupun muda sudah menggunakan teknologi tersebut. Android menjadi teknologi yang paling digemari, hal ini disebabkan karena mudah digunakan dan dapat mengakses apa saja dimana saja dan kapan saja. Dari hasil survei teknologi android lebih banyak dipergunakan oleh masyarakat saat ini dimana teknologi tersebut digunakan sebagai gaya hidup di jaman era globalisasi sekarang ini (Merliana, 2018).

Selain itu dengan adanya kerja sama antara ITDA Yogyakarta dengan pihak pengelola wisata yang ada di Gunungkidul, maka penulis diarahkan untuk membantu mengenalkan tempat wisata yang ada pada pantai di Gunungkidul, Salah satunya dengan teknologi yang dapat digunakan sebagai penarik minat para wisatawan dengan adanya *virtual tour*. Sehingga penggunaanya dapat merasakan tampilan visual yang ada pada pantai di Gunungkidul.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis sudah melakukan pengembangan suatu perangkat lunak yang berjudul “*Virtual Tour* Wisata Pantai di Gunungkidul Berbasis Android” 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 skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara merancang dan mengimplementasikan perancangan aplikasi pengenalan wisata pantai Gunungkidul menggunakan *Virtual Tour*?
- b. Bagaimana hasil perancangan dan implementasi perancangan aplikasi pengenalan wisata Gunungkidul menggunakan *Virtual Tour*?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada skripsi ini sebagai berikut:

- a. Penelitian ini membahas tentang *Virtual Tour* wisata pantai di Gunungkidul, meliputi pantai Mbirit, pantai Wohkudu dan pantai Kesirat.
- b. Pembuatan aplikasi *Virtual Tour* sebagai media pengenalan dan informasi kondisi wisata pantai di Gunungkidul.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Merancang dan mengimplementasikan aplikasi pengenalan wisata Gunungkidul menggunakan *Virtual Tour*.
- b. Membuat hasil perancangan dan implementasi aplikasi pengenalan wisata Gunungkidul menggunakan *Virtual Tour*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan diatas, maka dapat disimpulkan untuk manfaatnya, beberapa diantaranya adalah:

- a. Memberikan informasi dan mengenal wisata yang ada pada wisata pantai di Gunungkidul meliputi Pantai Mbirit, Pantai Wohkudu dan Pantai Kesirat.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai media promosi kepada wisatawan domestik maupun mancanegara yang ingin berwisata.
- c. Bagi mahasiswa menjadi lebih memahami tentang pembuatan aplikasi *Virtual Tour* tentang pantai di Gunungkidul.