

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sudah berkembang sangat pesat dan membawa perubahan yang sangat besar karena dengan berkembangnya teknologi tersebut informasi dapat serta diperoleh dengan cepat, akurat dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Pesatnya perkembangan teknologi pada masa era digitalisasi menjadi acuan munculnya istilah *society 5.0* yang memiliki tujuan untuk menyeimbangkan perkembangan teknologi serta resolusi permasalahan sosial pada industri 4.0 (Faruqi, 2019). Pemanfaatan teknologi tersebut akan memudahkan informasi bagi wisatawan tentang objek wisata dan memberikan kemudahan bagi pengelola suatu objek atau kawasan wisata dalam mempromosikan potensi-potensi wisatanya. Berbagai analisis menyebutkan, pariwisata akan menjadi industri terbesar dengan pertumbuhan yang sangat pesat seiring dengan pertumbuhan teknologi informasi. *World Tourism Organization* juga memperkirakan bahwa mobilitas wisatawan dunia akan terus meningkat khususnya di kawasan Asia Pasifik yang akan menjadi tujuan wisata dunia. (Siregar & Ritonga, 2021).

Penerapan teknologi *virtual reality* sudah banyak digunakan di dunia hiburan, desain, simulasi, pelatihan dan sektor pariwisata. Negara-negara maju di luaran sana telah lama memanfaatkan teknologi *virtual reality* sebagai media promosi tempat pariwisata. Hal tersebut membuat sektor pariwisata berkembang pesat. Teknologi VR menawarkan berbagai solusi inovatif untuk memaksimalkan objek pariwisata di Indonesia. Perancangan aplikasi yang dibangun berbasis

android. Dalam penerapannya akan dibuat sebuah objek 3D yang akan menampilkan pemandangan pegunungan dan pantai. Lalu setelah objek 3D dibuat maka pengguna akan membutuhkan perangkat tambahan yaitu kacamata VR untuk membantu pengguna agar bisa masuk dan berinteraksi secara langsung dalam dunia 3D. (Aprilia & Parenreng, 2019).

Pada aplikasi *virtual tour* ini difokuskan pada *immersion* untuk pengguna, *Immersion* adalah sebuah sensasi yang membawa pengguna teknologi *virtual reality* merasakan ada di sebuah lingkungan nyata yang padahal fiktif. *Immersion* dibagi dalam 3 jenis, yaitu: *Mental Immersion*, membawa mental penggunanya merasa seperti berada dalam lingkungan nyata. *Physical Immersion*, membuat fisik pengguna merasakan suasana di sekitar lingkungan yang diciptakan oleh *virtual reality* tersebut. *Mental Immersed*, memberikan sensasi kepada penggunanya untuk larut dalam lingkungan yang dihasilkan *virtual reality*. Maka dari itu untuk memberikan informasi yang cukup serta pengalaman *virtual* kepada wisatawan dibuatlah *virtual tour* 360 objek wisata Curug Cimanintin. (Hari Antoni Musril, 2020).

Curug Cimanintin adalah salah satu objek wisata di Kabupaten Tasikmalaya yang saat ini sangat tepat untuk penerapan *virtual tour* 360, dikarenakan minimnya media promosi digital yang dimiliki, tempatnya yang jauh dari pusat keramaian, membuat objek wisata Curug Cimanintin masih banyak yang belum tahu. Faktor tersebut yang membuat objek wisata Curug Cimanintin masih belum dikenal secara luas, padahal objek wisata Curug Cimanintin sangat potensial untuk bisa dikembangkan lebih baik lagi terutama dari segi promosi, agar wisatawan dari luar bisa mengenal dan tertarik untuk mengunjungi objek

wisata tersebut. Selain itu dengan berfokus hanya pada satu objek wisata Curug Cimanintin untuk penerapan *virtual tour* 360 sebagai media promosi dapat menjadikan daya tarik investor yang akan berinvestasi di bidang pariwisata sehingga kedepannya dapat mendanai untuk pengembangan objek wisata Curug Cimanintin. Manfaat dari penerapan *virtual tour 360* nantinya akan sangat membantu, selain dapat mengenalkan ke wisatawan, serta dapat merasakan langsung seperti sedang berada di tempat tersebut, sehingga ekonomi warga yang berada di wilayah objek wisata Curug Cimanintin meningkat dan potensi objek wisata Curug Cimanintin bisa lebih dikenal dan populer, mengingat objek wisata Curug Cimanintin memiliki keindahan alam yang sangat bagus dan merupakan salah satu Curug tertinggi di Kabupaten Tasikmalaya.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibuat sebuah program implementasi sistem *virtual tour* dengan *video 360°* sebagai media promosi objek wisata Curug Cimanintin Salopa Kabupaten Tasikmalaya maka akan dilakukan penelitian yang bertujuan agar nantinya dapat mengimplementasikan dan memanfaatkan sistem *virtual tour* guna mempermudah proses pengenalan lingkungan objek wisata Curug Cimanintin di Kabupaten Tasikmalaya. Sedangkan untuk manfaat pengimplementasian sistem *virtual tour* ini dilakukan agar menggantikan media promosi 2D dan meningkatkan minat wisatawan untuk mengunjungi objek wisata Curug Cimanintin yang berada di Kabupaten Tasikmalaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *virtual tour* 360 sebagai aplikasi untuk pengenalan objek wisata Curug Cimanintin di Kecamatan Salopa Kabupaten Tasikmalaya?
2. Bagaimana mengukur tingkat *usability* aplikasi *virtual tour* 360 sebagai aplikasi untuk pengenalan objek wisata Curug Cimanintin di Kecamatan Salopa Kabupaten Tasikmalaya dari sisi pengguna? Dan apakah ada peningkatan pengunjung setelah pembuatan aplikasi ini?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun aplikasi *virtual tour* 360 berbasis android agar dapat memberikan pengalaman pengguna dan memberikan informasi mengenai tempat objek wisata Curug Cimanintin di Kecamatan Salopa Kabupaten Tasikmalaya.
2. Mengukur tingkat *usability* dari aplikasi *virtual tour* 360 yang dibuat menggunakan kuisioner dengan metode SUS (*system usability scale*) dan menentukan data promosi sehingga ada peningkatan setelah pembuatan aplikasi.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibahas pada penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di objek wisata Curug Cimanintin Kabupaten Tasikmalaya.
2. Pembuatan foto dan video untuk aplikasi *virtual tour* ini memanfaatkan peralatan fotografi seperti kamera 360 serta aplikasi pendukung seperti *Unity 3D* untuk merancang serta membuat aplikasi dan *Corel Draw*.
3. Pengguna harus mempunyai *VR headset* agar mendapatkan pengalaman lebih dalam *virtual tour* dikarenakan aplikasi tersebut hanya memiliki mode VR saja.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Universitas Siliwangi, sebagai bahan kepastakaan sarana pengembangan wawasan keilmuan khususnya prodi Informatika
2. Manfaat bagi prodi Informatika dapat memberikan tambahan referensi bagi mahasiswa IT yang melakukan kajian terhadap upaya pengembangan aplikasi *Virtual Reality*.
3. Manfaat bagi media promosi, dapat memberikan dampak dari promosi diantaranya dalam penguatan pendapatan asli daerah (PAD) khususnya di daerah Kabupaten Tasikmalaya dengan membuka atau mengelola objek wisata

Curug Cimanintin, sehingga dapat mendatangkan investor yang akan menjadikan sebuah investasi di bidang pariwisata.

4. Manfaat bagi pengguna, sebagai media untuk mengetahui informasi serta mengenal objek wisata Curug Cimanintin di Kecamatan Salopa Kabupaten Tasikmalaya.
5. Manfaat dalam bidang Ilmu Pengetahuan, sebagai kontribusi pengetahuan dan pemahaman pembuatan media promosi dalam sistem operasi android, sehingga dapat dijadikan acuan untuk dapat dikembangkan menjadi lebih baik di waktu yang akan datang.