

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembangunan objek wisata di Ciamis merupakan bagian dari pembangunan daerah serta merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan pembangunan kepariwisataan nasional. Salah satu objek wisata di daerah Ciamis yang cukup banyak dikunjungi yaitu di objek wisata Situ Lengkong Panjalu.

Objek wisata Situ Lengkong Panjalu berada di paling utara Kabupaten Ciamis, lebih tepatnya di Desa Panjalu, Kecamatan Panjalu, Kabupaten Ciamis. Posisi Panjalu dikelilingi oleh benteng alamiah berupa pegunungan dari berbagai arah mata angin.

Daerah Situ Lengkong Panjalu memiliki banyak tempat menarik yang tidak kalah dengan tempat wisata di daerah lain, diantaranya yaitu Nusa Pakel, Ranjeng, Lesehan Bungursari, Kafe Dukuh dan Masjid Raya. Namun tempat tersebut kurang ter-*expose*, karena para wisatawan hanya mengetahui satu tempat inti yang terkenal di Situ Lengkong, yaitu Nusa Gede. Hal ini disebabkan karena kurangnya informasi mengenai tempat-tempat tersebut. Maka dari itu untuk meningkatkan sebuah ketertarikan wisatawan yang berkunjung ke tempat ini harus ada beberapa upaya yang dilakukan salah satunya yaitu dengan membuat media pengenalan yang menggunakan teknologi saat ini, contohnya membuat sebuah aplikasi *virtual tour*.

Virtual tour adalah suatu simulasi dari lingkungan nyata yang terdiri dari kumpulan foto panorama. *Virtual tour* dapat membuat penggunanya melihat foto panorama secara interaktif karena memiliki sudut pandang yang lebar. Hal ini mempermudah wisatawan untuk menjelajahi objek wisata dalam realitas maya sehingga wisatawan dapat merasakan sebuah pengalaman berjelajah secara visual. *Virtual tour* bekerja dengan cara memanipulasi otak manusia yang memungkinkan penggunanya meningkatkan kesadaran situasional serta meningkatkan daya lihat, daya tangkap dan menganalisa data *virtual* secara signifikan, sehingga hal-hal yang bersifat *virtual* terasa seperti nyata.

Virtual tour telah berkembang pesat dan menjadi teknologi visual yang populer, karena *virtual tour* dapat memberikan pengalaman baru bagi pengguna dengan menampilkan sudut pandang yang berbeda dalam melihat foto panorama. *Virtual tour* dapat memberikan suatu keadaan yang lebih interaktif, yaitu memberikan pandangan seakan-akan pengguna berada di dalam gambar atau lokasi yang diabadikan oleh fotografer. Gambar yang dihasilkan selanjutnya diberikan efek dengan menggunakan komputer, dimana hasil akhirnya disebut dengan *virtual reality panorama*. *Virtual reality panorama* dapat dilihat dengan menggunakan aplikasi *user interface* yang hasilnya dapat diputar secara horizontal maupun vertikal menurut keinginan pengguna, sehingga pengguna seakan-akan berada dalam pandangan lingkungan yang sebenarnya.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian tentang pengembangan aplikasi *virtual tour* diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Yulia Fatma pada tahun 2019 dengan judul Rancang Bangun *Virtual tour Reality* Sebagai Media Promosi

Pariwisata di Propinsi Riau, yang berisi tentang perancangan aplikasi *virtual tour* pariwisata di Propinsi Riau. Penelitian yang dilakukan oleh Dio pada tahun 2019 dengan judul Rancang Bangun Aplikasi *Virtual tour* Lokasi Rekreasi dan Hiburan Keluarga di Pontianak, yang berisi tentang perancangan aplikasi *virtual tour* tentang tempat rekreasi yang ada di daerah Pontianak. Dari penelitian tersebut yang membedakan dengan penelitian ini adalah tempat penelitian yang berada di Objek Wisata Situ Lengkong Panjalu Kabupaten Ciamis.

Merujuk pada permasalahan di atas maka dalam penelitian ini akan dibuat aplikasi *Virtual tour* Objek Wisata Situ Lengkong Panjalu. Dengan dibuatnya aplikasi ini, diharapkan pengguna mendapatkan informasi secara visual mengenai rekomendasi tempat wisata yang dapat dikunjungi di objek wisata Situ Lengkong Panjalu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disebutkan di atas, maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana cara perancangan dan pembuatan aplikasi *virtual tour* pengenalan tempat wisata Situ Lengkong Panjalu.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok bahasan dalam penelitian. Batasan masalah dalam penelitian tugas akhir ini, yaitu:

1. Penelitian dilakukan di kawasan Situ Lengkong Panjalu.
2. Objek yang ditampilkan berupa foto panorama 360 derajat.
3. Aplikasi bersifat *offline*.

4. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada *platform android*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk menguji hasil perancangan dan pembuatan aplikasi *virtual tour* pengenalan tempat wisata Situ Lengkong Panjalu.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi secara visual tentang tempat-tempat yang ada di kawasan Situ Lengkong Panjalu dengan menggunakan teknologi VR.

1.6 Metode Penelitian

Sebuah penelitian membutuhkan beberapa tahapan yang harus dilakukan untuk memperoleh atau mendapatkan suatu pengetahuan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi

1. Perumusan Masalah

Pada tahap ini dilakukan pencarian masalah yang akan diangkat dalam penelitian.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan observasi ke Situ Lengkong Panjalu lalu mencari referensi dari sumber literatur.

3. Metode Pengembangan Pengembangan Perangkat Lunak

Pada tahap ini dilakukan penelitian dengan data dan perangkat yang sudah dikumpulkan. Peneliti menggunakan metode *Luther-Sutopo* (2003) yang merupakan salah satu metode pengembangan aplikasi multimedia yang memiliki

enam tahapan, yaitu: Konsep (*concept*), Perancangan (*design*), Pengumpulan Materi (*obtaining content material*), Pembuatan (*assembly*), Pengujian (*testing*), Distribusi (*distribution*).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan uraian dari beberapa laporan terkini yang didalamnya memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori-teori dasar yang berhubungan dengan penelitian yang terdiri dari Multimedia, *Virtual Reality*, *Virtual tour*, serta teori-teori lain yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III METODOLOGI

Bab ini berisikan tentang tahapan yang dilakukan selama penelitian, dilakukan sesuai dengan jenis dan topik tugas akhir.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan uraian tentang hasil dan pembahasan dari tahapan implementasi yang mengacu pada hasil analisis dan pemodelan yang telah dilakukan, serta pembahasan dari pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi *Virtual tour* Objek Wisata Situ Lengkong Panjalu.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan berupa rangkuman dari penelitian yang sudah dilakukan dan saran untuk peneliti selanjutnya yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ada, serta di akhiri dengan Daftar pustaka dan Lampiran.