

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kabupaten Kulonprogo merupakan kabupaten yang terletak di sisi paling barat Provinsi D.I Yogyakarta. Bagian barat laut kabupaten Kulonprogo merupakan wilayah pegunungan Bukit Menoreh, sedangkan bagian selatannya berupa dataran rendah yang landai hingga ke pantai dan berbatasan dengan Samudera Hindi. Wilayah geografis yang dikelilingi pegunungan dan pantai ini membuat kabupaten Kulonprogo memiliki kondisi alam yang asri dan elok dipandang. Kondisi alam yang demikian dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat, sehingga dapat membuka peluang dalam mendukung sektor pariwisata. Didukung dengan keberadaan bandara YIA, pariwisata di Kabupaten Kulonprogo berpotensi untuk dikembangkan. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS Kabupaten Kulonprogo, 2021) Objek daya tarik wisata (ODTW) yang ada di Kabupaten Kulonprogo berupa pantai, goa, makam ziarah, museum, dan sebagainya.

Potensi wisata yang dimiliki Kabupaten Kulonprogo sangat beragam, baik dari lingkungan fisiknya maupun sosial budaya. Berdasarkan jenis wisatanya, potensi wisata yang terdapat di Kabupaten Kulonprogo antara lain Pantai Glagah, Pantai Congot, Pantai Trisik, Waduk Sermo, Puncak Suroloyo, Gua Kiskendo, Wisata Alam Kritis, Kawasan Menoreh Barat, Kebun The Nglingo, Kawan Jatimulyo. Jumlah wisatawan yang berkunjung kesepuluh objek wisata di Kulonprogo yang dikelola pemerintah pada tahun 2021 sebanyak 579.221 pengunjung. Angka tersebut mengalami penurunan sebesar 1,98% dibandingkan tahun 2020 yaitu dengan jumlah 590.965 pengunjung. [1]

Salah satu *trend* dan perkembangan teknologi multimedia adalah Virtual Reality (VR). Virtual Reality merupakan sebuah teknologi yang membuat pengguna atau user dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasakan berada di dalam lingkungan tersebut. VR umumnya digambarkan sebagai lingkungan atau

realistis yang dihasilkan komputer yang dirancang untuk mensimulasikan kehadiran fisik seseorang dalam lingkungan yang impersif dan menyakinkan. Tujuan VR adalah untuk memungkinkan seseorang mengalami dan memanipulasi lingkungan seolah-olah itu adalah dunia nyata. [2]

Sebelumnya Dinas Pariwisata Kabupaten Kulonprogo sudah memiliki website yang memadai dan lengkap yang terdiri dari informasi, berita, daftar berbagai destinasi wisata, dan sebagainya. Disini penulis ingin menginovasi sebuah website yang didalamnya terdapat teknologi Virtual Tour Reality agar menjadi lebih menarik dan lebih dikenal oleh masarakan lokal maupun mancanegara.

Dari masalah tersebut di atas, Penulis melakukan penelitian dengan judul "Pembuatan Virtual Tour Reality pada Dinas Pariwisata Kab Kulonprogo berbasis Website" ini dapat meningkatkan ketertarikan wisatawan untuk berkunjung serta memperkenalkan wisata Kab Kulonprogo sebagai tempat wisata yang potensial di Yogyakarta, Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

- a. Bagaimana pengaruh website Virtual Tour Reality terhadap wisatawan dan pihak Dinas Pariwisata Kabupaten Kulonprogo?
- b. Apa saja objek yang diambil dalam pembuatan website Virtual Tour Reality pada Dinas Pariwisata Kabupaten Kulonprogo?
- c. Bagaimana membangun website virtual tour reality pada wisata kab Kulonprogo sebagai pengenalan objek wisata?

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini berfokus pada penerepan teknologi Virtual Tour Reality pada titik titik objek wisata di kab Kulonprogo, antara lain: Gua Kiskendo,

Ekowisata Sungai mudal, Kalibiru, Pulepayung, dan Kembang Soka. Penerapan *Virtual Tour* pada sistem informasi pariwisata Kabupaten Kulonprogo dijalankan *platform website*.

- b. Alat yang digunakan untuk mengambil foto panorama pada wisata di Kabupaten Kulonprogo menggunakan kamera 360°.
- c. Untuk pembuatan website *Virtual Tour* menggunakan software 3Dvista *Virtual Tour*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini di maksudkan untuk membuat sistem operasi yaitu: *virtual tour realty* yang berbasis Website sebagai promosi wisata kab Kulonprogo.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Memberikan pengalaman baru pada wisatawan melalui teknologi *Virtual Tour Reality* untuk mengetahui objek wisata di kab Kulonprogo.
- b. Memberikan informasi objek wisata dan sejarah mengenai objek wisata yang akan dikunjungi di kab Kulonprogo secara realtime dengan adanya *platform website*.
- c. Membantu pihak pimpinan pada Dinas Pariwisata Kab Kulonprogo dalam mempromosikan kepada wisatawan lokal maupun mancanegara yang akan berkunjung ke objek wisata di Kab Kulonprogo.

1.6. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian diantaranya:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam rangka mengumpulkan data yang diperlukan untuk bahan penulisan tugas akhir program *Starta-1 (S1)* ini penulis menggunakan beberapa metode, yaitu dengan survei langsung ke lokasi dan melakukan pengambilan foto 360° menggunakan kamera *insta360 X2*. Selanjutnya metode observasi, metode wawancara dan metode pustaka.

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan secara langsung terhadap objek yang sedang diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Metode ini untuk mengumpulkan data tentang sistematika pengelolaan informasi pariwisata di Kab Kulonprogo.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara/interview secara langsung kepada pihak terkait guna mendapatkan informasi terhadap permasalahan yang dihadapi. Metode ini untuk mengumpulkan data tentang foto objek wisata pariwisata di Kab Kulonprogo.

1.6.1.3 Metode Pustaka

Yaitu menggunakan pustaka-pustaka yang ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembanding. Metode ini untuk mengambil data tentang landasan teori yang digunakan.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan tugas akhir ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam 5 Bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini membahas tentang latar belakang suatu masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan penyusunan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian ini menjelaskan tentang suatu tinjauan Pustaka yang dimana merupakan hasil dari penelitian lain serta sebuah teori-teori dasar yang memiliki kaitan dengan penelitian ini dan teori-teori dasar yang di butuhkan untuk penelitian ini.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN

Pada bagian ini membahas tentang analisi dan perancangan mengenai virtual reality yang dibuat, serta membahas kebutuhan yang dibutuhkan saat pembuatan website.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang proses pengimplementasian yang diterapkan secara menyeluruh dan hasil yang didapatkan dari penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bagian ini membahas mengenai kesimpulan pada setiap bab dan membahas sarana-sarana yang bermanfaat, kesimpulan adalah suatu rangkuman yang akan di buat dari seluruh topik yang akan di bahas serta merangkum topik agar bisa bermanfaat dari penelitian tentang iklan yang akan di buat. Saran adalah memberikan solusi terhadap kekurangan pada website dan memberikan solusi untuk perkembangan selanjutnya.