

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Candi Kalasan adalah salah satu situs warisan sejarah dan budaya terpenting di Indonesia. Pura ini memiliki keindahan arsitektur dan nilai sejarah yang luar biasa sehingga menjadi tujuan wisata yang menarik bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Namun, pengalaman wisata yang diberikan kepada pengunjung masih sebatas informasi yang diberikan oleh pemandu atau panduan tertulis di sekitar candi.

Di era digital saat ini, teknologi augmented reality (AR) menjadi solusi menarik untuk meningkatkan pengalaman pengunjung saat menjelajahi tempat wisata sejarah seperti Candi Kalasan. Dengan AR, pengunjung dapat melihat informasi tambahan, rekonstruksi 3D, dan konten interaktif lainnya yang tidak tersedia dalam panduan perjalanan tradisional.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, merancang dan mengimplementasikan ruang AR Candi Kalasan dengan harapan dapat meningkatkan pengalaman wisata pengunjung serta mendukung pelestarian dan promosi warisan budaya Indonesia. Penggunaan teknologi AR diharapkan dapat memberikan pengunjung pengalaman lebih dalam dan interaktif dalam menjelajahi keindahan dan sejarah Candi Kalasan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menganalisis kebutuhan pengguna dalam pengembangan ruang Realitas Augmentasi (AR) untuk Candi Kalasan?
2. Bagaimana merancang ruang AR yang memadai untuk memberikan pengalaman interaktif dan mendalam bagi pengunjung Candi Kalasan?
3. Bagaimana mengimplementasikan ruang AR berdasarkan desain yang telah dirancang untuk Candi Kalasan?

4. Bagaimana evaluasi pengguna terhadap pengalaman menggunakan ruang AR untuk Candi Kalasan dan sejauh mana ruang AR dapat meningkatkan pengalaman wisata pengunjung?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya membahas pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR) dalam promosi wisata lokal di Indonesia.
2. Penelitian ini tidak membahas pengembangan aplikasi AR secara teknis, namun hanya sebatas penggunaan aplikasi AR sebagai media promosi wisata lokal.
3. Responden dalam penelitian ini adalah wisatawan yang mengunjungi objek wisata yang telah dilengkapi dengan aplikasi AR.
4. Penelitian ini tidak membahas aspek ekonomi dari pemanfaatan teknologi AR dalam promosi wisata lokal.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis kebutuhan pengguna dalam pengembangan ruang Realitas Augmentasi (AR) untuk Candi Kalasan guna meningkatkan pengalaman wisata pengunjung.
2. Merancang ruang AR yang memadai untuk memberikan informasi sejarah dan keindahan Candi Kalasan secara interaktif dan menarik.
3. Mengimplementasikan ruang AR berdasarkan desain yang telah dirancang untuk Candi Kalasan menggunakan teknologi AR terkini.
4. Mengevaluasi pengalaman pengunjung dalam menggunakan ruang AR untuk Candi Kalasan guna mengetahui tingkat kepuasan dan efektivitasnya dalam meningkatkan pengalaman wisata.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Pengembangan Teknologi AR: Penelitian ini dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan teknologi Realitas Augmentasi (AR) untuk aplikasi

pariwisata, khususnya dalam konteks pelestarian dan promosi warisan budaya.

2. Peningkatan Pengalaman Wisata: Dengan adanya ruang AR untuk Candi Kalasan, diharapkan pengalaman wisata pengunjung dapat ditingkatkan melalui interaksi yang lebih mendalam dengan informasi dan sejarah candi.
3. Pelestarian Warisan Budaya: Penggunaan teknologi AR untuk Candi Kalasan juga diharapkan dapat membantu dalam upaya pelestarian warisan budaya Indonesia dengan cara menyebarkan informasi yang lebih luas dan menarik.
4. Pengembangan Pariwisata: Dengan pengalaman wisata yang lebih menarik dan interaktif, diharapkan Candi Kalasan dapat menjadi destinasi wisata yang lebih populer dan berkontribusi pada pengembangan pariwisata di Indonesia.
5. Pengembangan Pengetahuan: Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber pengetahuan bagi peneliti atau pengembang aplikasi AR di masa mendatang.

1.6 Sistematika Penulisan

- Bab 1: Pendahuluan, berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.
- Bab 2: Tinjauan Pustaka berisi Konsep Dasar Realitas Augmentasi (AR) Penggunaan AR dalam Pariwisata, Sejarah dan Keterangan Candi Kalasan.
- Bab 3: Metodologi Penelitian, berisi penjelasan mengenai Metode Pengembangan Perangkat Lunak AR, Analisis Kebutuhan Pengguna, Desain Ruang AR, Implementasi Ruang AR.
- Bab 4: Hasil dan Pembahasan, berisi Deskripsi Candi Kalasan, Analisis Kebutuhan Pengguna, Desain Ruang AR untuk Candi Kalasan, Implementasi Ruang AR
- Bab 5: Kesimpulan dan Saran, berisi Metode Evaluasi Hasil Evaluasi