

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pariwisata di Indonesia merupakan sektor industri yang sangat besar dan memiliki peran penting dalam pembangunan ekonomi di Indonesia. Pariwisata mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dan mampu memberikan sumbangan yang sangat besar bagi perekonomian di Indonesia maupun di dunia [1].

Di Indonesia sendiri, sektor pariwisata di nilai memiliki peran yang sangat penting bagi perekonomian Indonesia, baik sebagai salah satu sumber devisa maupun kesempatan kerja. Terbukti sektor pariwisata berada di posisi ketiga sebagai sumber devisa Negara terbesar setelah migas dan minyak kelapa sawit. Menurut laporan Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia, pada tahun 2010 sektor pariwisata menyumbang penerimaan devisa Negara sebesar 7,6 miliar dolar AS atau setara 68 triliun rupiah [1].

Virus covid-19 yang menyebar di seluruh dunia memiliki dampak yang buruk sehingga menyebabkan melemahnya perekonomian Negara di berbagai sektor, tidak terkecuali sektor pariwisata. Menurut The World Travel & Tourism Council ( WTTC ) tahun 2020 kerugian terkait pariwisata mencapai US\$ 2,1 triliun dan 75 pekerjaan di sektor pariwisata juga terancam. Salah satu upaya yang harus dilakukan sektor pariwisata pada masa pandemi sekarang ini yaitu dengan membuat wisata virtual atau yang sering dikenal virtual tour, dimana wisatawan

tetap bisa menikmati keindahan tempat wisata tanpa meninggalkan rumah. Wisatawan hanya memerlukan koneksi internet untuk dapat menikmati kegiatan wisata dengan bantuan teknologi virtual [2].

Dampak dari pandemi covid-19 juga dirasakan objek wisata Talang Indah, sejak diberlakukannya lockdown dari pemerintah, objek wisata Talang Indah mengalami penurunan angka pengunjung yang datang bahkan hampir tidak ada pengunjung yang datang. Bahkan beberapa waktu sejak diberlakukannya lockdown wisata Talang Indah sempat ditutup karena tidak adanya pengunjung yang datang dan juga mengikuti peraturan dari pemerintah.

Belum adanya website atau media-media promosi yang bisa membuat wisatawan dapat terus menikmati keindahan wisata Talang Indah dimasa pandemi covid-19, sehingga menyebabkan tidak adanya pengunjung bahkan sampai ditutupnya objek wisata.

Seiring perkembangan teknologi yang sangat pesat, salah satunya di bidang multimedia yaitu Virtual Reality. Virtual Reality yaitu salah satu teknologi yang mampu mensimulasikan keadaan persis dengan kondisi aslinya. Penggunaan teknologi virtual dalam dunia pariwisata sebagai media promosi dengan menggunakan efek 360° yang mampu membuat seakan-akan wisatawan benar-benar merasakan keberadaannya di tempat wisata, dengan demikian penggunaan teknologi virtual tour dapat menarik minat wisatawan. Virtual Tour sendiri merupakan sebuah simulasi dari sebuah objek atau tempat yang terdiri dari gambar-gambar yang digabungkan sehingga menghasilkan foto 360° dan memberikan

pengalaman seakan-akan wisatawan berada di objek wisata hanya dengan melihat layar monitor atau laptop [3].

Dengan adanya uraian latar belakang diatas maka penulis melakukan penulisan skripsi yang berjudul "**PENERAPAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI OBJEK WISATA TALANG INDAH DI MASA PANDEMI COVID-19**" Dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan memberikan dampak positif bagi masyarakat sekitar.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, maka bagaimana membuat dan merancang aplikasi Virtual Tour wisata talang indah.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam skripsi ini adalah:

1. Aplikasi masih berupa prototype
2. Menggunakan data-data di objek wisata talang indah
3. Perancangan aplikasi menggunakan unity
4. Menggunakan gambar 360°
5. Aplikasi ini ditujukan kepada wisatawan agar tetap dapat berwisata dimasa pandemi meski dari rumah

### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan pembuatan skripsi ini adalah:

1. Merancang dan membuat aplikasi menggunakan teknologi Virtual Tour dengan memanfaatkan video dan gambar yang di format ke dalam bentuk panorama 360°

2. Menguji compability aplikasi yang dibangun
3. Meningkatkan sektor pariwisata dimasa pandemic

### 1.5 Manfaat Penelitian

#### a. Manfaat aplikatif

##### 1. Wisatawan atau Masyarakat

Diharapkan penelitian ini dapat membantu wisatawan atau masyarakat agar dapat menikmati kebutuhan berwisata dimasa pandemi Covid-19 dengan adanya aplikasi Virtual Tour, walaupun dari rumah

##### 2. Pengelola Objek Wisata (Pemilik)

Diharapkan penelitian ini dapat membantu pengelola atau pemilik objek wisata agar tetap mendapatkan penghasilan dimasa pandemi Covid-19 tentunya dengan menggunakan aplikasi Virtual Tour

#### b. Manfaat Teoritis

##### 1. Institusi

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi yang dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan aplikasi Virtual Tour

##### 2. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar penelitian selanjutnya

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian:

### 1.6.1 Metode Observasi

Pada metode ini peneliti melakukan observasi langsung ke objek wisata Talang Indah dengan melakukan pengambilan gambar 360°.

### 1.6.2 Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara langsung dengan pengelola objek wisata maupun pedagang yang ada di objek wisata Talang Indah mengenai banyak sedikitnya pengunjung disaat masa pandemi ini.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Setelah data-data dirasa cukup pada metode ini peneliti melakukan tahap perancangan aplikasi menggunakan metode Waterfall. Dimana metode Waterfall itu sendiri memiliki beberapa tahapan, yakni Requirement, Design, Implementation, Verification, dan Maintenance. Yang dikerjakan secara berurutan dan tidak dapat melompat ke tahap berikutnya sebelum tahap yang lain selesai.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, antara lain sebagai berikut:

**BAB I      PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat, dan sistematika penulisan.

**BAB II      LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan mengenai teori yang digunakan sebagai dasar dalam analisis penelitian. mencakup tinjauan pustaka meliputi Virtual Reality, Virtual Tour, Promosi, Metode Waterfall, gambar 360°.

**BAB III     METODE PENELITIAN**

Pada bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses langkah-langkah pembuatan aplikasi serta penjelasan dari diagram perancangannya.

**BAB IV     HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan menjelaskan langkah-langkah pengujian aplikasi Virtual Tour objek wisata Talang Indah.

**BAB V      PENUTUP**

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian.