

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah mendorong berbagai sektor untuk mengadopsi teknologi digital guna meningkatkan mutu pelayanan, termasuk sektor pariwisata dan perhotelan. Salah satu teknologi yang menunjukkan perkembangan signifikan dan memiliki potensi besar adalah Augmented Reality (AR), yaitu teknologi yang dapat memadukan objek virtual dua maupun tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara interaktif dan berlangsung secara langsung. Teknologi AR dinilai mampu menyampaikan informasi secara visual dengan lebih menarik, informatif.

Alam Jogja Resort merupakan salah satu penginapan yang ada di Yogyakarta, memahami banyak pengunjung baru yang menginap dan kurangnya informasi tentang denah fasilitas yang ada menjadi tantangan tersendiri bagi pengunjung dalam mencari letak fasilitas. Observasi terhadap perilaku pemula mengungkapkan adanya kebutuhan akan informasi sederhana, praktis, dan mudah diakses kapan saja sehingga dapat membantu memberikan pengalaman baru bagi pengunjung dalam menjelajahi fasilitas penginapan.

Seiring bertambahnya jumlah pengguna smartphone berbasis Android, diperlukan pengembangan sistem navigasi yang mampu menyajikan panduan lokasi dengan pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif. Menurut penelitian [1], Penerapan navigasi berbasis Augmented Reality menjadi alternatif solusi dalam menampilkan gambaran lingkungan resort secara visual sekaligus memperlihatkan posisi pengguna secara real-time di dunia nyata. Selain itu penelitian [2] Melalui teknologi AR, informasi lokasi serta petunjuk arah dapat ditampilkan secara intuitif melalui kamera smartphone, sehingga membantu pengguna dalam melakukan navigasi di area resort dengan lebih mudah dan efektif. Metode pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Waterfall, yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem,

implementasi, serta pengujian. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, penulis mengangkat isu tersebut ke dalam sebuah penelitian dengan judul "Pembuatan Aplikasi Augmented Reality menggunakan Immersal untuk menampilkan lokasi Pengguna di Alam Jogja Resort."

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan aplikasi Augmented Reality menggunakan Immersal untuk menampilkan lokasi pengguna secara real-time di kawasan Alam Jogja Resort?
2. Bagaimana penerapan teknologi Augmented Reality menjadi solusi dalam menyediakan informasi fasilitas yang interaktif?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini lebih berfokus kepada perancangan dan implementasi aplikasi Augmented Reality Navigasi Alam Jogja Resort yang memanfaatkan teknologi augmented Reality yang dapat membantu pengunjung di Alam Jogja Resort. Adapun batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Aplikasi dikembangkan hanya untuk kawasan Alam Jogja Resort.
2. Hanya dapat diakses oleh pengguna Android.
3. Aplikasi ini dibuat hanya menyediakan fitur navigasi dan informasi kamar.
4. Pengujian sistem menggunakan metode Black Box testing.

1.4 Tujuan Penelitian

Pada tujuan penelitian pada pembuatan aplikasi Augmented Reality menggunakan Immersal sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi Augmented menggunakan Immersal untuk navigasi di Alam Jogja Resort.
2. Menguji fungsi sistem agar berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat penelitian sebagai berikut:

1. **Manfaat Bagi Peneliti**
Penelitian menambah pemahaman mengenai teknologi Augmented Reality.
2. **Manfaat Universitas**
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi di perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta, berguna sebagai bahan perbandingan dan acuan dalam memahami permasalahan yang serupa.
3. **Manfaat Bagi Alam Jogja Resort**
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan informasi dan navigasi yang dapat digunakan oleh pengunjung.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN: Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi yang memberikan gambaran umum tentang arah dan lingkup penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Bab tinjauan Pustaka berisi tentang landasan teori sebagai landasan dalam melakukan penelitian meliputi teori-teori yang berisi tentang penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Terkait tentang penggunaan teknologi Augmented Reality sebagai panduan informasi dan navigasi pengunjung Alam Jogja Resort. Penelitian terdahulu digunakan sebagai referensi untuk penguat argumen.

BAB III METODE PENELITIAN: Dalam bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi augmented reality menggunakan Immersal. Termasuk analisis permasalahan yang ada di Alam Jogja Resort serta solusi aplikasi AR yang ditawarkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini terdiri dari implementasi aplikasi dan pengujian aplikasi AR di Alam Jogja Resort. Pembahasan mencakup evaluasi efektivitas dalam memberikan pemahaman pengunjung mengenai informasi dan navigasi.

BAB V PENUTUP, Bab ini berisi tentang kesimpulan penelitian yang berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, serta saran untuk pengembangan aplikasi AR di masa depan guna meningkatkan pengalaman menginap di Alam Jogja Resort.