

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Yogyakarta merupakan ibu kota dan pusat pemerintahan dari Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Kota ini merupakan kota yang besar sehingga mempertahankan budaya dan tradisinya. Yogyakarta merupakan salah satu destinasi wisata di Indonesia yang banyak dikunjungi wisatawan domestik maupun mancanegara, sehingga pariwisata menjadi sektor utama dan penunjang ekonomi (Ourora, 2019). Pada dunia pariwisata juga terdapat hubungan dengan peninggalan bersejarah salah satunya merupakan Candi.

Candi merupakan sebuah bangunan yang mempunyai fungsi sebagai tempat ibadah bagi agama Hindu-Buddha. Bangunan ini biasanya digunakan sebagai tempat pemujaan dan penghormatan. Namun banyak situs purbakala lain, seperti Istana, Gapura, Petirtaan atau pemandian disebut juga dengan istilah Candi. Bangunan tersebut masih terjaga keasliannya, seperti Candi Prambanan, Candi Ratu Boko, Candi Ijo dan masih banyak lagi. Akan tetapi pada masa pandemik Covid 19 dengan berkurangnya jumlah wisatawan domestik maupun mancanegara untuk mengunjungi tempat pariwisata, maka mempunyai pengaruh yang cukup besar pada sektor perekonomian di sekitarnya (Aditya, 2021).

Candi Ijo merupakan percandian yang bercorak Hindu. Terletak pada Dukuh Groyokan, Desa Sambirejo, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Candi ini terletak di atas bukit, sehingga dipercaya sebagai tempat bersemayamnya para dewa. Candi ini juga memiliki keindahan, seperti pada saat matahari terbit dan tenggelam. Akan tetapi dibalik keindahannya terdapat pesan untuk nilai-nilai kehidupan (Subroto, 2022). Namun wisatawan mancanegara juga cukup menyayangkan ketiadaan jasa pemandu wisata di Candi Ijo. Pada dasarnya daya tarik dari sebuah candi tidak hanya terletak pada keindahan bangunannya saja, namun juga sering kali terkait dengan legenda atau mitos yang melekat pada candi (Sigarete *et al.*, 2017).

Kurangnya minat dan informasi pada masyarakat untuk mengenal destinasi wisata sejarah dalam mempelajari dan mengunjunginya, maka dari itu peneliti mempunyai tantangan baru untuk memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan atas persoalan yang

dihadapi (Fiaji *et al.*, 2021). Maka dari sini peran generasi muda sangat dibutuhkan, dari segi keterampilan, teknologi dan sebagainya.

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah dibagikan kepada petugas dan wisatawan diperoleh sebuah permasalahan, yaitu pemandu di kawasan tersebut mempunyai kendala ketika ramai wisatawan domestik maupun mancanegara dan kurangnya petugas *tour guide* juga mempengaruhi, sehingga wisatawan sulit untuk mendapatkan sebuah informasi. Maka dibutuhkan sebuah media pemandu melalui sebuah aplikasi *smarthphone* menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR). Kemajuan pada bidang teknologi mempunyai banyak peran, pada sektor industri, pendidikan, pariwisata dan sebagainya. Salah satunya dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR). Teknologi tersebut menggabungkan objek virtual (teks, gambar, animasi) ke dalam dunia nyata (Putri *et al.*, 2019). Sehingga dapat mengetahui bentuk fisik candi tersebut dan mempunyai sebuah pengalaman baru wisata bersejarah menggunakan aplikasi pada *smarthphone*.

Berikut beberapa aplikasi yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*. Menurut (Ibharim *et al.*, 2021), dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* untuk merancang sebuah aplikasi pembelajaran sejarah tanah air dengan menggunakan *marker* mampu menghasilkan sebuah metode baru untuk belajar. Menurut (Paliokas *et al.*, 2020), menampilkan artefak versi digital, sehingga memberikan motivasi kepada pengunjung agar mengunjungi kembali koleksi museum. Mekanisme deteksi objek menjadi penanda untuk informasi deskripsi singkat. Menurut (Pratama *et al.*, 2020), proses pembelajaran interaktif dengan memvisualisasikan objek dengan menggunakan *marker* yang dikemas secara praktis mampu mempermudah kalangan umum ataupun akademis untuk mengetahui sebuah informasi. Menurut (Perwitasari *et al.*, 2019), memberikan sebuah edukasi kepada wisatawan asing ketika minim pemandu pada saat pengunjung ramai, maka dengan penggunaan *Augmented Reality* dapat membantu wisatawan untuk memperoleh sebuah informasi hanya dengan *scan* sebuah *barcode*. Hal serupa sama dengan pendapat (Andreswari Desi *et al.*, 2022), upaya untuk memudahkan pengunjung dalam memperoleh informasi menggunakan *barcode* atau *marker*, selanjutnya akan di deteksi oleh kamera. Kemudian sistem melakukan *tracking* terhadap posisi benda, sehingga mempermudah pengunjung untuk memperoleh informasi.

Wisata atau rekreasi merupakan kebutuhan untuk masyarakat, dikarenakan banyaknya aktivitas yang dijalani membuat bosan, serta banyaknya tuntutan membuat jenuh pikiran. Sehingga perlunya mengunjungi tempat baru dengan suasana yang berbeda. Seperti yang sudah tertera dalam firman Allah dalam al-Qur'an yang berbunyi:

(قَدْ خَلَتْ مِنْ قَبْلِكُمْ سُنَنٌ فَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ الْمُكْذِبِينَ ۝ ١٣٧) (آل عمران/3:137)

Terjemah Kemenag 2019

Artinya: “Sungguh, telah berlalu sebelum kamu sunah-sunah (Allah).120) Oleh karena itu, berjalanlah di (segenap penjuru) bumi dan perhatikanlah bagaimana kesudahan para pendusta (rasul-rasul)” (QS. Ali 'Imran[3]:137)

Pada skripsi ini penulis akan membuat Aplikasi Pemandu Wisata Untuk Wisatawan Berbasis Realitas Tertambah Sebagai Media Publisitas Pariwisata dan Informasi Interaktif. dengan adanya sebuah aplikasi menggunakan teknologi *Augmented Reality*, penulis mempunyai tujuan untuk mempermudah proses pencarian sebuah informasi sehingga wisatawan tidak perlu menggunakan *tour guide*. Oleh sebab itu dengan memanfaatkan sebuah *smarthphone* dapat membantu proses pencarian informasi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka dapat diambil suatu permasalahan yaitu :

1. Bagaimana menyediakan aplikasi *tour guide* menggunakan AR berbasis mobile sesuai dengan permasalahan dan perancangan yang ada sebagai media informasi?
2. Bagaimana mengetahui aplikasi *tour* yang di bangun dapat diterima oleh pengguna?
3. Bagaimana tinjauan Islam terhadap aplikasi *tour* untuk wisatawan berbasis *Augmented Reality* sebagai media publisitas pariwisata dan informasi interaktif ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan tinjauan latar belakang di atas maka, tujuan dari pembuatan aplikasi ini ialah:

1. merancang dan membangun aplikasi *tour guide*, serta memberikan pengalaman baru untuk wisata dengan menyesuaikan kebutuhan yang ada.
2. Menguji aplikasi *tour guide* untuk wisatawan dengan menggunakan metode blackbox dan pengujian *non fungsional*.
3. Meninjau pandangan Islam terhadap aplikasi *tour* untuk wisatawan berbasis *Augmented Reality* sebagai media publisitas pariwisata dan informasi interaktif.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di dapat pada penelitian ini yaitu:

1. Sebagai alat bantu digitalisasi cerita pada arsitektur bangunan dan membantu menyampaikan informasi interaktif.
2. Dapat dijadikan sebagai media edukasi agar mempermudah pengunjung mendapatkan informasi mengenai Candi tersebut, sehingga mempunyai pengalaman baru dalam berwisata sejarah.
3. Membantu mengenalkan teknologi AR kepada masyarakat.

1.5 Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah dari pembahasan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya dapat memberikan informasi mengenai arsitektur yang terdapat pada bangunan.
2. Aplikasi yang muncul tidak bisa menampilkan multibahasa, hanya bisa menggunakan bahasa Indonesia saja.
3. Aplikasi hanya menggunakan satu *marker*.