

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat di Indonesia. Penggunaan teknologi informasi saat ini telah banyak digunakan untuk menunjang dan menyelesaikan suatu permasalahan yang biasanya timbul dalam suatu organisasi, perusahaan atau perorangan (Lee, 2009). Adanya teknologi informasi ini juga sangat berperan dalam mendorong kemajuan semua sektor, terutama pada sektor pariwisata. Aktivitas pariwisata di Indonesia sudah mulai tumbuh dan berkembang pesat, aktivitas pariwisata juga menjadi trend dan gaya hidup dalam masyarakat.

Potensi pariwisata yang ada di Indonesia, terutama di Provinsi Bali, Kabupaten Sleman, dan Kabupaten Kotawaringin Timur sangat beragam, mulai dari wisata alam, budaya, religi dan lainnya. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) dengan dukungan penuh dari Kementerian Pariwisata Indonesia, jumlah perjalanan wisata yang dilakukan selama tahun 2017 mencapai 270,82 juta perjalanan, yang berarti mengalami peningkatan sebesar 2,45 persen dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Kondisi perekonomian yang semakin membaik, keamanan yang cukup kondusif serta semakin mudahnya aksesibilitas ke daerah-daerah tujuan wisata menjadi tolak ukur terjadinya peningkatan tersebut. Maraknya penggunaan media social juga sangat membantu dalam mempromosikan dan menyebarkan informasi mengenai destinasi wisata tersebut (Pariwisata, 2017).

Promosi wisata dilakukan tidak hanya melalui media cetak, media online, dan media social. Penggunaan smartphone juga dapat digunakan untuk mengimplementasikan berbagai layanan wisata, misalnya panduan wisata elektronik dan peta interaktif digital (El-Sofany & El-Seoud, 2011). Namun, karena kurangnya informasi wisata dan sumber daya layanan, wisatawan kurang efektif dalam melakukan perjalanan wisata. Hal ini dikarenakan, ada beberapa potensi wisata di daerah-daerah di Indonesia yang belum terjamah ataupun tergarap maksimal karena berbagai keterbatasan.

Dengan perangkat seluler yang ada sekarang, aplikasi pariwisata semakin populer. Dengan adanya tambahan fitur *Augmented Reality* yang bisa memproyeksikan grafik virtual ke dalam lingkungan nyata, diharapkan dapat membantu pengguna menyerap informasi pariwisata yang dibutuhkan dengan cara yang intuitif (Muhammad Rifa'i, 2014). Berlatar belakang dari persoalan tersebut, diperlukan perancangan desain aplikasi pariwisata dengan *Augmented Reality* menggunakan metode User Centered Design untuk menjawab masalah yang dihadapi. Metode User Centered Design merupakan salah satu konsep penting dalam melakukan perancangan aplikasi interaktif sebagai tujuannya (Nurul Hidayah Mat Zain, 11-13 August, 2015). UCD di sini dipertimbangkan dalam arti luas, praktik prinsip-prinsip berikut, pengguna dengan aktif dilibatkan untuk pemahaman yang jelas mengenai kebutuhan pengguna, desain berulang dan evaluasi, dan pendekatan multi-disiplin. UCD bukan hanya sebagai pengujian kegunaan atau rekayasa perangkat lunak. Metode UCD adalah proses modular atau

yang dapat diidentifikasi yang terlibat dalam praktik UCD (Mao, Smith, Vredenburg, & Carey, November 5-7, 2001).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dirancanglah desain aplikasi pariwisata dengan *Augmented Reality* menggunakan metode User Centered Design. Aplikasi ini digunakan untuk memudahkan para pengguna dalam menentukan seperti apa konten *Augmented Reality* / desain antarmuka *Augmented Reality* yang dibutuhkan sehingga dapat memenuhi kebutuhan informasi lokasi pariwisata untuk pengguna. *Augmented Reality* adalah integrasi informasi digital dengan pengguna di sekitarnya secara real time yang elemen-elemennya ditambah oleh input sensori dunia nyata yang dihasilkan oleh komputasi seperti video, suara, grafik atau data GPS (Chavan, 2016). Penggunaan fitur *Augmented Reality* memiliki banyak keuntungan, diantaranya berguna untuk navigasi para wisatawan (COOPER, 2011). Dengan adanya fitur ini pengguna dapat dimudahkan dalam mendapatkan informasi wisata sehingga lebih cepat menemukan lokasi wisata tersebut. Metodologi pengembangan untuk perancangan aplikasi pariwisata dengan *Augmented Reality* akan berjalan beriringan menggunakan metode User Centered Design. Kegunaan dari aplikasi dan kepuasan pengguna adalah tujuan utama dari metode User Centered Design ini. Aplikasi pariwisata diharapkan akan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana menganalisis dan melakukan perancangan desain aplikasi pariwisata dengan *Augmented Reality* menggunakan metode *User Centered Design*?
2. Seperti apa konten *Augmented Reality* / desain antarmuka *Augmented Reality* yang dibutuhkan sehingga dapat memenuhi kebutuhan informasi lokasi pengguna?

## **C. Batasan Masalah**

Perancangan aplikasi pariwisata ini memiliki beberapa batasan masalah, meliputi:

1. Pembangunan aplikasi yang dirancang berbasis mobile.
2. Menggunakan perangkat mobile dengan sistem operasi Android.
3. Penelitian lebih diprioritaskan pada perancangan antarmuka aplikasi pariwisata dengan teknologi *Augmented Reality*.
4. Pemetaan tempat wisata yang diprioritaskan adalah wisata alam.

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian perancangan aplikasi pariwisata dengan teknologi *Augmented Reality* menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) ini adalah untuk merancang dan menganalisis aplikasi untuk memudahkan pengguna dalam mengetahui lokasi tempat-tempat wisata serta informasinya dengan cepat dan

mudah melalui desain antarmuka yang interaktif dengan *Augmented Reality* menggunakan metode User Centered Design (UCD) di 3 kota di Indonesia.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian perancangan desain aplikasi pariwisata dengan *Augmented Reality* menggunakan metode User-Centered Design (UCD) untuk pengguna adalah membantu pengguna mengetahui informasi tempat wisata dengan mudah.

#### **F. Keaslian Penulisan**

Keaslian penelitian dengan judul “PERANCANGAN DESAIN APLIKASI PARIWISATA DENGAN *AUGMENTED REALITY* MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN” adalah benar adanya. Keaslian ini dapat dibuktikan dengan belum ditemukannya buku, artikel, jurnal ilmiah yang ditulis oleh penulis lain, walaupun pada beberapa bagian dari penelitian ini mengutip pada penelitian serupa yang pernah dilakukan. Tata cara pengutipan yang dilakukan telah mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.