

# **BAB I**

## **PANDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kalimantan Tengah adalah salah satu wilayah di Indonesia yang terletak di pulau Kalimantan. Ibu kotanya adalah Kota Palangka Raya. Provinsi Kalimantan mempunyai luas wilayah 157.983 km<sup>2</sup>. Kalimantan Tengah mempunyai 13 Kabupaten dan 1 kota. Kalimantan Tengah merupakan salah satu dari 5 Provinsi di Kalimantan. Kalimantan mempunyai 14 kabupaten. [1] Kalimantan Tengah sekarang merupakan Provinsi terluas nomor tiga di Indonesia setelah Papua seluas 321.224 km<sup>2</sup> sedangkan Kaltim seluas 127.347 km<sup>2</sup>. Sudah tidak diragukan lagi provinsi yang terletak ditengah Pulau Kalimantan memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Mengisi waktu liburan memang akan sangat menyenangkan bila dilakukan dengan mengunjungi beragam tempat wisata menarik. Salah satunya dengan mengunjungi Kalimantan Tengah yang masih memiliki tempat wisata yang asri dan belum terjamah oleh para wisatawan. Dengan mengunjungi tempat wisata tersebut, maka pikiran akan kembali fresh dan siap untuk melakukan aktivitas harian. [2]



Gambar 1 Peta Provinsi Kalimantan Tengah

Sumber : <https://petatematikindo.wordpress.com/2013/03/31/administrasi-provinsi-kalimantan-tengah>

Pada awal tahun 2020 dunia diguncangkan dengan hadirnya wabah virus covid-19 sehingga pemerintah Indonesia bertindak melalui kebijakan strategi untuk menekan penyebaran covid-19 ditengah publik. Presiden Indonesia Joko Widodo mengeluarkan instruksi yaitu Pembatasan Sosial Berskala Besar melarang seluruh negara atau kota-kota yang paling terdampak covid untuk memasuki wilayah perbatasan mereka, hal ini dilakukan agar penyebaran covid-19 dapat ditekan untuk membatasi penyebaran covid-19. Ada banyak perubahan angka pengunjung menjadi penurunan pasca covid-19 pada tahun 2019 dan 2020. Sehingga membuat pariwisata di Kalimantan Tengah ada yang terbengkalai akibat tidak dikunjungi oleh wisatawan domestik maupun mancanegara. Waktu terus berjalan, keadaan demikian cukup mempengaruhi terhadap pembangunan wisata dan pemasaran di Kalimantan Tengah[3][4]. Kawasan Pariwisata merupakan salah satu kawasan yang umumnya terkena dampak serius dari penyebaran virus. Pandemi Covid-19 ini tentunya berdampak kepada seluruh sektor yang ada di

Negara Indonesia, salah satunya ialah sektor pariwisata yang ada di Kalimantan Tengah. [5]

Pariwisata merupakan sektor yang terdampak akibat meluasnya Covid-19, banyak karyawan di destinasi pariwisata tidak bisa bekerja sebagaimana mestinya untuk mencegah meluasnya virus [6]. Saat ini sektor Pariwisata untuk membuat dan memberikan lompatan baru dalam membuat program informasi yang sesuai dengan kemajuan teknologi [7][8]. Semakin canggih dan berkembangnya teknologi *virtual reality* (VR) pun menawarkan potensi untuk membangun minat wisatawan melalui pengalaman dan tujuan memancing serta meningkatkan daya tarik wisata [9][10]. Dengan hal ini, pemanfaatan *virtual reality* (VR) terhadap sektor pariwisata mampu membantu adanya minat para pengunjung untuk pergi berkunjung ke tempat wisata [11]. Selain pengembangan menjadi wisata *virtual reality* dapat memberikan keuntungan bagi penyedia layanan wisata secara tidak langsung telah memasarkan produk baru ini. Oleh karena itu mengetahui tingkat minat pengunjung adanya wisata *virtual reality* ini guna mengingat di era saat ini yang serba online ini memerlukan inovasi juga di bidang pariwisata.

Teknologi *virtual reality* yang baru ini mencapai dampaknya yang tinggi yaitu teknologi *virtual reality* (VR) dalam pariwisata yang dapat memungkinkan penggunanya bisa berinteraksi terhadap objek tiruan, yang disimulasikan dengan sebuah alat teknologi bantuan [12][13]. *Virtual reality* merupakan sebuah teknologi yang membuat pengguna atau *user* dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasa berada di dalam lingkungan tersebut. VR umumnya

digambarkan sebagai lingkungan atau realitas yang dihasilkan komputer yang dirancang untuk mensimulasikan kehadiran fisik seseorang dalam lingkungan yang imersif dan meyakinkan. Tujuan VR adalah untuk memungkinkan seseorang mengalami dan memanipulasi lingkungan seolah-olah itu adalah dunia nyata. Teknologi VR mengalami peningkatan secara berkala, dan kemudian mengalami penurunan dengan munculnya perangkat keras grafis yang lebih kuat dan teknologi pelacakan yang inovatif, topik tersebut telah ditinjau kembali dalam beberapa tahun terakhir.[14]

Virtual reality (VR) sebagai teknologi immersive, membangun dunia virtual tiga dimensi melalui simulasi dan membentuk kembali cara orang berinteraksi dengan dunia nyata dan virtual. Teknologi VR memiliki potensi yang baik digunakan untuk kepentingan militer [15], perawatan medis, pendidikan dan profesional lainnya. VR juga dikembangkan sebagai bagian dari smart tourism untuk memberikan informasi tentang destinasi dan atraksi wisata sambil menunjukkan potensinya untuk menjadi layanan pariwisata baru seperti virtual tour dan wisata ekstrim lainnya.[16] Meskipun demikian, tren penggunaan VR untuk pariwisata masih berkembang dengan lambat, hal ini disebabkan kesulitan wisatawan untuk mengikuti teknologi baru[17].

Masalahnya membutuhkan panduan aplikasi mobile untuk menanggapi masalah pengguna wisata. Oleh karena itu, kami membangun desain aplikasi mobile menggunakan metode yang berpusat pada pengguna untuk memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk mengatasi situasi ini. Diharapkan aplikasi ini akan memberikan informasi tentang destinasi tempat

wisata yang ada di Kalimantan Tengah. Berdasarkan kegunaan aplikasi, aplikasi saat ini telah dirancang berdasarkan tahapan berikut: pengguna perlu mengidentifikasi dirinya, menganalisis informasi rinci, serta kebutuhan, membuat penjelasan desain dan penilaian desain. Tahap pengembangan dari perancangan rencana untuk mengatur bagaimana aplikasi tersebut bekerja telah dikembangkan. Dalam penelitian kami, Figma dan alat pembuatan prototipe yang banyak digunakan di web, dengan add-ons eksternal lainnya yang mengaktifkan perangkat lunak desktop untuk Windows, telah diterapkan. Selain itu, juga digunakan untuk mengembangkan prototipe aplikasi Android dan iOS. Menerapkan aplikasi ini di masyarakat Kalimantan Tengah akan menjadi teknik digital otomatis baru yang menjawab banyak masalah dan meningkatkan kerahasiaan masyarakat Kalimantan Tengah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Kalimantan Tengah Kota Palangkaraya memiliki potensi pariwisata yang sangat besar, otoritas publik dan kota juga memiliki proyek dan latihan untuk memberdayakan peningkatan pariwisata yang terkena dampak Corona virus. Meskipun demikian, tingkat kunjungan wisatawan yang terjadi umumnya masih rendah. Salah satu sudut pandang penting yang harus dianggap mampu menarik wisatawan yang masih menghadapi masalah akibat virus Corona. Berdasarkan landasan eksplorasi yang dirujuk, maka dapat ditarik definisi masalah dalam penelitian ini. adalah:

- Bagaimana membantu para wisatawan, baik local maupun mancanegara untuk mengetahui secara lengkap dan merasakan suasana nyata seperti sedang berada pada lokasi tersebut.
- Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mempermudah wisatawan untuk mengenalin object wisata yang ada di kalimantan Tengah.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian untuk merancang aplikasi *mobile* untuk mendorong pengembangan pariwisata. Untuk memngembang aplikasi mobile kami menggunakan Figma untuk membuat prototipe adalah:

- Pengembangan aplikasi *mobile* untuk mempromosikan serta memperkenalkan Pariwisata Di Kalimantan Tengah.
- Pengembangan aplikasi mobile tempat – tempat wisata secara *virtual reality* yang ada di kalimantan tengah
- Membangun teknologi VR untuk mengenalkan kepada wisatawan mengenai Pariwisata yang ada di kalimantan tengah.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian dalam perancangan aplikasi *mobile* untuk mendorong pengembangan pariwisata di Kalimantan tengah ini adalah sebagai berikut;

- Pengembangan penelitian ini dapat menjadi acuan perluasan pandangan terhadap apa saja objek wisata yang seharusnya dimengerti oleh masyarakat.
- Peneliti dapat mengetahui metode mana yang cocok terhadap sentimen analisis Pariwisata yang ada di Kalimantan Tengah.

- Dapat membantu penelitian untuk melakukan perbandingan dengan mencoba metode penelitian lainnya

### **1.5 Batasan Masalah**

Permasalahan penelitian yang signifikan tentang wisata yang ada dikalimantan tengah dengan membangun sebuah desain aplikasi mobile *virtual reality*, untuk mempromosikan serta memperkenalkan Pariwisata yang ada dikalimantan tengah.

Dalam penelitian ini peneliti membuat definisi masalah untuk mencegah perluasan luasnya masalah dalam tinjauan ini. Batasan masalah tersebut antara lain:

- Melihat beberapa lokasi wisata yang masih di tutup oleh pihak pemerintah dan juga akomodasi ke beberapa objek wisata yang sebagian belum sepenuhnya pulih akibat pandemi.
- Memahami informasi terkait objek wisata yang ada di kalimantan tengah, untuk memudahkan dalam pembuatan aplikasi *mobile virtual reality*.
- Penerapan Virtual Reality pada system informasi objek wisata kalimantan tengah dapat diakses melalui aplikasi *mobile*.
- Penelitian ini berfokus pada penerapan teknologi *Virtual Reality* pada tempat-tempat wisata di kalimantan tengah.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menyajikan perbandingan tentang penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya sebagai dasar untuk mengembangkan topik yang dibahas penelitian ini, serta bentuk kombinasi dari metode yang digunakan.

### **BAB III. LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam laporan karya tulis ilmiah ini.

### **BAB IV. METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang sistematika penelitian yang dilakukan, dalam bentuk bahan penelitian, alat penelitian dan alur penelitian.

### **BAB V. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai hasil penelitian dan pembahasan dari sebuah perancangan yang dibuat, hasil nyata dari sebuah rangkaian yang dirangkai.

### **BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini membahas tentang hasil akhir yang didapat dari penelitian untuk diambil suatu kesimpulan dan saran yang telah dilaksanakan agar bias ditindaklanjuti dalam melakukan penelitian berikutnya.