

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian sebelumnya

Tinjauan pustaka dari penelitian sebelumnya yang terkait dengan topik diantaranya Yulia Fatma dkk, membahas meningkatkan pariwisata diperlukan untuk meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam pengembangan tempat wisata adalah dengan menggunakan perkembangan teknologi saat ini, seperti sebuah aplikasi Virtual Aplikasi *Virtual Reality* (VR) yang dirancang digunakan sebagai media informasi pariwisata.[13] O. Lengkong dkk, membahas aplikasi *Virtual Reality* untuk pengenalan tempat wisata alam dengan menghubungkan teknologi yang ada pada *smartphone* dengan teknologi *virtual reality*. *Virtual Reality* didefinisikan sebagai pengalaman di mana pengguna dapat dikatakan masuk ke dalam suatu dunia virtual.[18] Minarni, dkk membahas tentang sebuah aplikasi pemandu wisata berbasis android yang memberikan rekomendasi wisata bagi wisatawan yang ingin berkunjung ke tempat wisata. Aplikasi pemandu wisata yang menyajikan informasi dan deskripsi lengkap mengenai wisata disertai info lokasi, gambar dan video. Hasil aplikasi sebagai pemandu bagi wisatawan dalam memperoleh informasi lokasi dan deskripsi lengkap tentang wisata alam, sejarah dan budaya.[19]

Berikutnya penelitian Dian ayu kusumawati menjelaskan mengembangkan aplikasi *Virtual Reality* pada Lawang Sewu sebagai sarana pengenalan objek wisata yang interaktif dan inovatif. Metode penelitian yang digunakan adalah

Research and Development. Hasil Aplikasi ini dijalankan pada perangkat smartphone dengan sistem operasi android. Penggunaanya disertai dengan perangkat VR cardboards [20]. Gede Rasben Dantes, dkk menjelaskan telah dikembangkan *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR) sistem e-Bahari yang mampu memberikan tampilan yang lebih interaktif kepada pengguna. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan daya dukung pariwisata dengan mempromosikan dan memberdayakan wisata dalam rangka mewujudkan pariwisata nasional. [21] Dian Pradiatiningtyas, melakukan Sebuah hal yang pasti adalah, adanya shifting pola masyarakat yang sebelumnya konvensional menjadi mobile. *Augmented Reality* (AR) merupakan salah satu bagian dari Virtual Environment (VE) atau yang biasa dikenal dengan *Virtual Reality* (VR). AR memberikan gambaran kepada pengguna tentang penggabungan dunia nyata dengan dunia maya. Sementara digital atau mobile marketing fokus kepada media dan konten apa yang akan dibuat untuk mempromosikan serta menjadi media komunikasi kepada wisatawan. Hasil dapat dibangun menggunakan Multimedia Development Life Cycle dan digunakan bagi pelaku pariwisata dengan menghadirkan perangkat yang memadai.[7]

Penelitian selanjutnya yang terkait dengan *Virtual Reality* Rabihi Awaludin yang menyatakan bahwa aplikasi atau sistem cerdas yang menggunakan teknologi *Virtual Reality* untuk menambah pengalaman wisata para wisatawan yang belum sempat berkunjung ke tempat wisata yang masa pandemi, ini dapat diimplementasikan sebuah teknologi yang bernama *Virtual Reality*. *Virtual reality* (VR) adalah sebuah teknologi komputer yang canggih yang dapat memberikan

berbagai sensasi intuitif kepada pengguna dengan mensimulasikan dunia nyata ke dunia virtual.[9] Indri Tri Julianto, dkk melakukan mempromosikan suatu objek wisata yang dinamakan dengan *Virtual Reality*. *Virtual Reality* merupakan teknologi yang dirancang untuk membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan yang dihadapi adalah masih sedikitnya situs web wisata yang menyediakan fitur wisata. Teknologi *Virtual Reality* dalam dunia fotografi dikenal sebagai *Virtual Reality Photography*. *Virtual Reality Photography* dapat menghasilkan gambar secara 360°, sehingga orang dapat melihat gambar secara utuh dan seolah-olah berada di tempat ketika fotografer sedang mengambil gambar. Hasil Informasi yang dihadirkan adalah berupa *Virtual Reality Photography* yang dilengkapi peta lokasi, teks dan gambar statis serta teknologi AR (Augmented Reality) dapat diterapkan dalam situs web ini, dimana posisinya sama dengan *Virtual Reality Photography* sebagai fitur penyedia informasi wisata.[22]

Table 1. Ringkasan untuk penelitian sebelumnya

Referensi	Tujuan	Metodologi	Hasil
Yuli Fatma, dkk, 2019	Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan teknologi Virtual Reality (VR) sebagai media promosi pariwisata propinsi Riau.	ADDIE	Hasil implementasi akan dievaluasi sesuai dengan ketidaksesuaian temuan pada saat pengujian hingga tujuan akhir tercapai.
Oktoverano Lengkon, dkk, 2017	Untuk dapat menghasilkan Aplikasi Virtual Reality Pengenalan Tempat Wisata	prototyping	Penggunaan foto 360° dapat dijadikan sebagai media agar pengguna bisa merasa seperti benar-benar berada

			di tempat wisata alam
Minarni, dkk, 2020	untuk meningkatkan kunjungan wisatawan dan mempertahankan nilai-nilai budaya yang menjadi ciri khas Kalimantan Tengah	pengumpulan data dan pengembangan sistem	aplikasi Augmented Reality sebagai pemandu bagi wisatawan dalam memperoleh informasi lokasi dan deskripsi lengkap tentang wisata alam, sejarah dan budaya Kalimantan Tengah.
Dian ayu kusumawati, 2017	Untuk mengembangkan aplikasi Virtual Reality pada Lawang Sewu sebagai sarana pengenalan objek wisata yang interaktif dan inovatif	pengumpulan data dan pengembangan sistem	aplikasi Virtual Tour Lawang Sewu pada uji validasi desain sebesar 90.56% dan uji pemakaian pengguna sebesar 86.08 %.
Gede Rasben Dantes, dkk, 2016	Untuk meningkatkan daya dukung pariwisata dengan memberdayakan wisata bawah laut dalam rangka mewujudkan Bali sebagai pintu gerbang pariwisata nasional	prototyping.	Hasil pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat membantu dalam proses penyampaian informasi terkait pariwisata
Dian Pradiatiningtyas, 2021	mengambarkan konsep AR dan digital atau mobile marketing untuk mendukung pengembangan pariwisata Yogyakarta di era pandemic Covid 19	Multimedia Development Life Cycle	dapat memberikan pengalaman berkunjung secara virtual kepada pelanggan
Rabihi Awaludin, 2021	untuk membantu memulihkan ekonomi di kawasan Pantai Pangandaran ini penulis mencoba untuk merancang sebuah aplikasi atau	prototyping	Hasil dari rancangan aplikasi wisata virtual ini adalah sebuah rancangan untuk membuat aplikasi wisata virtual yang

	sistem cerdas yang menggunakan teknologi Virtual Reality		diharapkan mampu memulihkan ekonomi dikawasan wisata Pantai Pangandaran
Indri Tri Julianto, dkk, 2021	Penelitian ini adalah merancang dan membangun sebuah situs web penyedia informasi bagi wisatawan yang ingin berkunjung ke objek wisata	Multimedia Development Life Cycle	Hasil merancang dan membangun situs web sebagai penyedia informasi wisata dengan fitur Virtual Reality Photography

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang disajikan pada table 1, aplikasi *mobile* sangat berharga untuk beberapa alasan dan di berbagai bidang, misalnya, tempat liburan dan tempat yang berbeda. Kami telah menemukan dan memperoleh kemampuan dasar untuk merencanakan aplikasi *mobile*. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk membangun prototipe berbasis *mobile* untuk memberikan informasi data mengenai tempat-tempat wisata di Kalimantan Tengah yang tempat wisatanya terkena dampak virus Corona. (covid 19).