

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang sangat penting bagi perekonomian Indonesia. Selain memberikan kontribusi sebesar 5,9% terhadap PDB nasional, sektor pariwisata juga menyerap tenaga kerja sebanyak 13,5 juta orang pada tahun 2019. Oleh karena itu, pengembangan sektor pariwisata menjadi prioritas bagi pemerintah Indonesia (Nugroho SBM, 2020).

Sumatera Selatan merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki potensi pariwisata yang besar. Provinsi ini memiliki banyak objek wisata menarik seperti Danau Ranau, Pulau Kemaro, Bukit Siguntang, dan masih banyak lagi. Namun, seperti halnya sektor pariwisata di seluruh dunia, Sumatera Selatan juga mengalami masa-masa sulit karena pandemi COVID-19. Pandemi COVID-19 yang melanda seluruh dunia selama dua tahun, mengakibatkan beberapa sektor perekonomian terkena dampaknya.

Selain sektor perekonomian yang terdampak, pandemi COVID-19 juga membuat beberapa perubahan pada gaya hidup masyarakat. Perubahan gaya hidup masyarakat saat ini yang lebih beralih ke digital membuat peran Teknologi makin terasa, salah satunya adalah Teknologi *virtual reality*. Saat ini penggunaan *Virtual Tourism* sebagai solusi alternatif dalam industri pariwisata semakin relevan. Dari Penelitian Fatma *et al.*, (2019) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *Virtual Reality* dapat meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung ke tempat-tempat wisata di Riau, serta memberikan pengalaman wisata yang lebih interaktif dan menarik bagi pengguna. Implementasi Teknologi *Virtual Reality* dalam bentuk aplikasi pameran *virtual* menggunakan *Unity Engine* dan *Google Cardboard SDK* diharapkan dapat memberikan alternatif pengenalan wisata yang menarik dan interaktif bagi wisatawan yang tertarik untuk mengunjungi lokasi wisata di Sumatera Selatan.

*Unity Engine* dan *Google Cardboard SDK* adalah *Engine* dan *Software Development Kit* untuk pengembangan aplikasi pameran *virtual* yang dapat diakses melalui perangkat Windows, Linux dan MacOS. *Google Cardboard* menyediakan *SDK* dan *API* yang memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi pameran *virtual* yang dapat diakses dengan mudah menggunakan perangkat *mobile*. Selain itu, *Unity Engine* adalah *engine game* populer yang digunakan oleh banyak pengembang *game* dan aplikasi.

Sedangkan untuk *support virtual reality* nya, *Google Cardboard* menyediakan *SDK* dan *API* yang memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi pameran *virtual* yang dapat diakses dengan mudah menggunakan perangkat *mobile*. Melalui penggunaan aplikasi pameran *virtual* yang dibuat dengan *Unity Engine* dan *Google Cardboard SDK*, diharapkan dapat menjadi alternatif pengenalan lokasi wisata yang ada di Sumatera Selatan. Selain itu, aplikasi pameran *virtual* juga diharapkan dapat meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung ke objek wisata Sumatera Selatan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana mengembangkan pameran *virtual* dengan menggunakan *Unity Engine* sebagai alternatif sarana pengenalan pariwisata di Sumatera Selatan?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penulisan laporan akhir ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang semula direncanakan, maka diterapkanlah Batasan masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan pameran *virtual* dilakukan dengan menggunakan *Unity Engine* dan *Google Cardboard SDK*.
2. Aplikasi yang dihasilkan hanya sebatas untuk perangkat *Android*.
3. Objek wisata yang dikembangkan untuk dikenalkan pada pameran *virtual* hanya terbatas pada objek wisata di Sumatera Selatan.

#### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan laporan akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Membuat pameran *virtual* dengan menggunakan *Unity Engine*.
2. Sebagai Alternatif Sarana pengenalan pariwisata di Sumatera Selatan.

#### **1.5 Manfaat**

Adapun manfaat penulisan laporan akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan alternatif sarana pengenalan pariwisata Sumatera Selatan melalui teknologi pameran *virtual*.
2. Meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung dalam mengenal pariwisata Sumatera Selatan tanpa harus melakukan perjalanan fisik.