



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Palembang adalah salah satu kota besar di Indonesia yang juga merupakan ibu kota Provinsi Sumatera Selatan. Kota ini dahulu pernah menjadi pusat Kerajaan Sriwijaya, sebelum kemudian berpindah ke Jambi. Palembang juga merupakan kota tertua di Indonesia, hal ini didasarkan dari prasasti Kedukan Bukit yang ditemukan di Bukit Siguntang sebelah barat Kota Palembang, yang menyatakan pembentukan sebuah desa yang ditafsirkan sebagai kota yang merupakan ibukota Kerajaan Sriwijaya pada tanggal 16 Juni 682 Masehi. Namun sekarang kota ini tengah berbenah dan semakin mempercantik diri untuk menjadi sebuah kota internasional. Berbagai cara dilakukan pemerintah untuk memperkenalkan kota Palembang ke skala nasional, maupun skala internasional. Salah satunya yaitu, upaya menggelar event event berskala nasional, maupun internasional. Adapun event event yang telah di gelar di kota ini adalah Pekan Olahraga Nasional XVI-2004 (PON XVI-2004) Sea Games 2011, Islamic Solidarity Games 2013, dan yang terbaru yaitu Asian Games 2018. Dengan semakin dikenalnya kota Palembang, pariwisata menjadi salah satu sektor andalan yang terus di optimalkan, untuk itu diperlukan peningkatan pelayanan pada sektor ini sehingga diharapkan dapat meningkatkan perekonomian masyarakat Kota Palembang. Palembang memiliki banyak objek wisata, contohnya seperti sungai, benteng, museum, masjid, pulau, wisata buatan dan objek wisata lainnya yang memiliki keunikan tersendiri dan layak untuk dikunjungi oleh para wisatawan.

Dinas Pariwisata Kota Palembang terletak di Jalan Dr. Wahidin No.3, Talang Semut, Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30121 merupakan unsur pelaksana urusan Pemerintahan di bidang pariwisata yang dipimpin oleh kepala dinas yang bekedudukan dibawah dan bertanggung jawab kepada Gubernur melalui sekretaris daerah. Dinas Pariwisata Kota Palembang



mempunyai tugas melaksanakan sebagian tugas umum Pemerintahan dan pembangunan dibidang ke pariwisata.

Struktur Organisasi pada Dinas Pariwisata Kota Palembang terdiri dari Kepala Dinas, Sekretariat, Bidang Destinasi Dan Industri Pariwisata, Bidang Kelembagaan dan Sumber Daya Manusia, Bidang Ekonomi Kreatif, Bidang Pemasaran Pariwisata, dan Kelompok Jabatan Fungsional. Setiap bidang memiliki tugas dan fungsinya masing-masing berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bidang Pemasaran Pariwisata mempunyai tugas penyiapan perumusan dan koordinasi pelaksanaan kebijakan dan strategi pemasaran pariwisata baik luar negeri, dalam negeri, serta sarana promosi dan informasi pariwisata.

Seringkali muncul masalah dalam memperoleh informasi mengenai objek wisata di sistem website dinas pariwisata saat ini, belum adanya lokasi titik wisata yang hendak dituju, terutama bagi wisatawan yang baru pertama kali mengunjungi kota atau daerah wisata yang ada di wilayah tersebut. Dan juga memerlukan browser dari PC (*personal computer*), agar tampilan website bisa maksimal, yang dimana saat ini, rata-rata sudah menggunakan smartphone sebagai media mencari informasi. Berbagai cara dilakukan untuk mendapatkan informasi akan objek wisata, seperti misalnya penggunaan jasa promosi (*guide*), peta, bertanya ke orang-orang yang ditemui dan lain-lain. Namun cara tersebut kadang tidak memberikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan lalu tidak semua tempat diketahui oleh jasa promosi, informasi mengenai lokasi yang ingin dikunjungi kurang lengkap dan lain sebagainya.

Berdasarkan masalah tersebut maka dibutuhkan aplikasi informasi objek wisata agar mempermudah para wisatawan memperoleh informasi berupa gambaran dari objek wisata yang ingin dikunjungi. Kelebihan dari pengembangan aplikasi yang ingin dirancang ini adalah wisatawan dapat melihat secara real objek wisata yang ingin dikunjungi yang akan tertampil di layar smartphone Android sehingga wisatawan merasakan seakan-akan mereka berada di lokasi tersebut. Hal tersebut dapat terjadi karena teknologi *Augmented Reality* (AR) dapat membuat kelima panca indera pengguna langsung bekerja terutama dalam hal melihat,



mendengar (aplikasi menampilkan sound) dan seakan-akan menyentuh dan merasakan lokasi tersebut. Metode yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah dengan mengimplementasikan teknologi *Augmented Reality* yaitu suatu teknologi yang menggabungkan benda maya 2D ke dalam sebuah lingkungan nyata 3D lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata (*real time*) atau 3D. Benda-benda maya berfungsi menampilkan informasi yang dapat diterima oleh manusia. Hal ini membuat *Augmented Reality* berguna sebagai alat untuk membantu persepsi dan interaksi penggunaanya dengan dunia nyata secara interaktif dan menarik. Ada dua metode untuk menampilkan *Augmented Reality* yaitu *Marker Based Tracking* dan *Markerless Based Tracking*, aplikasi ini akan dibangun menggunakan metode *Marker Based Augmented Reality*, yaitu metode yang menggunakan penanda untuk menampilkan objek. Kamera smartphone Android digunakan untuk menangkap gambar penanda (marker) berupa pola yang dikenali oleh aplikasi untuk di Deskripsi dan ditentukan letak dari objek virtual (dalam hal ini objek wisata) yaitu berupa animasi 2D ataupun 3D yang disertai dengan suara-suara yang akan membuat objek terlihat lebih nyata. Hal tersebut akan memberikan gambaran kepada para wisatawan sehingga akan menarik minat mereka untuk berkunjung kesalah satu objek wisata yang ditawarkan.

Di era yang serba *digital* dan juga *mobile*, semakin banyak penggunaan aplikasi berbasis *android*. Oleh karena itu penulis bermaksud untuk mengembangkan dan membangun aplikasi dengan memanfaatkan teknologi berbasis android yang memudahkan pengguna dalam mengakses informasi, karena sifatnya yang lebih fleksibel sehingga informasi mengenai objek objek wisata di kota Palembang, dapat didistribusikan lebih mudah melalui aplikasi Android dan dapat di akses di media smartphone.

Sehubungan dengan itu, penulis bermaksud untuk membangun sebuah aplikasi yang dijadikan sebuah Laporan Akhir dengan judul **“Pengembangan Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Palembang Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android pada Dinas Pariwisata Kota Palembang.”**



1.2 Perumusan Masalah

Dari permasalahan yang ada diatas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut yaitu :

1. Keberadaan aplikasi-aplikasi Pengenalan atau informasi objek wisata khususnya di kota Palembang yang ada saat ini masih sangat sedikit. Akibatnya masyarakat atau wisatawan kurang mendapat informasi yang mereka inginkan.
2. Belum adanya aplikasi pengenalan objek wisata Palembang yang interaktif dan menarik untuk wisatawan yang berkunjung ke kota Palembang.

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan yang dibahas dalam penulisan laporan akhir ini, adalah “Bagaimana membuat dan mengembangkan Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Palembang Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android pada Dinas Pariwisata Kota Palembang ?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas untuk, lebih memudahkan dalam pemahaman dan pembahasannya, serta tidak keluar dari permasalahan yg dibahas, maka penulis membatasi masalah pada Laporan Akhir ini, yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menampilkan informasi mengenai objek wisata di kota Palembang, yang dapat di akses melalui smartpone android yang telah terkoneksi sambungan internet untuk menampilkan data secara keseluruhan.
2. Tampilan Objek 3D di Aplikasi ini, berupa objek yang merupakan Ikon dari masing masing objek wisata.
3. Dalam implementasi untuk memunculkan objek 3D, dibutuhkan marker berupa gambar yang sudah di rancang agar dikenali oleh aplikasi ini.
4. Tidak semua tempat objek wisata di kota Palembang, dimasukkan ke dalam aplikasi ini.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan

1.4.1 Tujuan

Adapun yang ingin dicapai oleh penulis dari pembuatan aplikasi ini yaitu :

1. Menghasilkan Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Palembang Menggunakan



Teknologi Augmented Reality Berbasis Android pada Dinas Pariwisata Kota Palembang yang dapat di akses dengan mudah melalui media *smartphone* android.

2. Agar tersedianya aplikasi Pengenalan objek wisata palembang yang Interaktif, menarik dan mudah di akses kapan saja dan dimana saja oleh masyarakat sekitar dan wisatawan.
3. Dengan adanya aplikasi pengenalan objek wisata yang dipasang di *smartphone* android ini diharapkan dapat mendukung program pemerintah dalam meningkatkan pelayanan dibidang pariwisata, dan juga dalam rangka menarik minat para wisatawan.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengatasi dan menyelesaikan masalah kurangnya pendistribusian informasi objek wisata palembang, dan juga dapat memberikan pelayanan informasi yang lebih fleksibel dan mobile, karena masyarakat bisa mengakses informasi pada aplikasi berbasis android ini kapan saja dan dimana saja.
2. Pengguna aplikasi pengenalan objek wisata, dalam hal ini wisatawan seakan melihat secara *real* objek-objek wisata yang ingin mereka kunjungi. Hal tersebut dikarenakan teknologi *Augmented Reality* yang menggabungkan animasi 2D dan 3D, sehingga wisatawan seolah melihat langsung dan merasa telah berada dilokasi objek wisata tersebut. Hal ini dapat membuat wisatawan semakin tertarik untuk berkunjung.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian untuk laporan akhir ini dilakukan penulis di Dinas Pariwisata Kota Palembang yang ber alamat di Jalan Dr. Wahidin No.03, Kelurahan Talang Semut, Kec. Bukit Kecil, Ilir Timur I, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

1.5.2 Teknik Pengumpulan Data

1.5.2.1 Data Primer



Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari pihak pertama atau sumber datanya. Data primer dapat disebut juga sebagai data asli, data primer dapat diperoleh dengan cara mengumpulkan data secara langsung. Pada penyusunan laporan akhir ini peneliti menggunakan cara-cara sebagai berikut:

a. Instansional

Pendekatan Instansional yang dilakukan untuk memperoleh data dan informasi sekunder yang dilanjutkan dengan koordinasi dan konsultasi/wawancara serta pembahasan kepada pihak-pihak Dinas Pariwisata Kota Palembang.

b. Lapangan

Pendekatan Lapangan dilakukan guna memperoleh data dan informasi primer melalui observasi/survey langsung ke lapangan yaitu ke objek-objek wisata yang ada di wilayah Kota Palembang untuk mendapatkan informasi yang akan dibutuhkan untuk membuat animasi 2D dan 3D pada aplikasi ini.

1.5.2.2 Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang dikumpulkan dari sumber-sumber yang ada. Data sekunder ini juga dikumpulkan dari sumber lainnya seperti perpustakaan, lapangan, dan dari sumber dokumen lainnya. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder sebagai berikut :

a. Metode penelitian kepustakaan

Yaitu dengan mempelajari buku yang ada kaitannya dengan objek yang diteliti. Diharapkan dari literatur ini dapat mempertegas teori dan keperluan analisa serta mendapatkan data yang sesungguhnya.

b. Metode dokumentasi

Yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber, kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan tugas pokok, visi & misi, dan struktur organisasi.



1.6 Sistematika Penulisan

Agar pembahasan Laporan Akhir ini dapat memberikan gambaran sesuai dengan tujuan, maka penulisan Laporan Akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat laporan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan secara singkat mengenai teori-teori yang berkaitan dengan judul laporan akhir ini, yaitu teori umum, teori khusus dan teori program.

BAB III GAMBARAN UMUM INSTANSI

Pada bab ini memaparkan profil dari Dinas Pariwisata kota Palembang, visi, misi dan tata nilai instansi, struktur organisasi instansi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan pembahasan mengenai perancangan sistem yang meliputi penentuan alat dan bahan yang digunakan dalam penulisan laporan akhir, definisi masalah studi kelayakan, pengembangan sistem, rancangan sistem yang baru, perancangan sistem, serta hasil dari proses pembuatan program aplikasi tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari apa yang telah dipaparkan dan dibahas dalam bab-bab sebelumnya. Sebagai tindak lanjut dari kesimpulan, maka pada akhir penulisan dikemukakan saran yang dapat berguna bagi semua pihak. Serta memberikan saran untuk membantu dalam pengembangan aplikasi kedepannya yang telah penulis bangun.