

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Pariwisata adalah suatu kegiatan atau perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau lebih ke suatu tempat tinggalnya untuk sementara waktu, yang dimaksudkan untuk kesenangan maupun kepentingan lainnya (Chaerunissa & Yuniningsih, 2020). Salah satu bentuk pariwisata di Kota Tasikmalaya adalah bus wisata Ngulisik (Nguriling Kota Tasikmalaya). Inisiatif ini merupakan upaya pemerintah daerah untuk mendukung sektor pariwisata. Tujuan utama bus wisata Ngulisik adalah memperkenalkan sejarah mengenai Kota Tasikmalaya. Bus wisata Ngulisik ini memiliki 2 jenis *trip*, yaitu *trip reguler* dan *trip carter*. *Trip reguler* merupakan *trip* dengan rute yang sudah ditentukan oleh pihak Ngulisik, sedangkan *trip carter* merupakan *trip* dengan rute yang dapat ditentukan oleh pengunjung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan manajer Ngulisik, bus wisata Ngulisik beroperasi setiap hari dan mampu menarik sekitar 15 pengunjung dalam satu kali perjalanan. Pada akhir pekan, 70% dari pengunjung adalah anak-anak yang didampingi oleh orang tua atau guru mereka. Pemandu wisata Ngulisik bertugas memberikan informasi mengenai sejarah Kota Tasikmalaya, termasuk *landmark* yang ada di Kota Tasikmalaya.

Aspek yang paling penting yang harus diperhatikan dari pariwisata adalah pengalaman wisatawan untuk melakukan perjalanan keliling berbagai objek wisata di daerah tujuannya (Maimunah dkk., 2019). Meskipun bus wisata Ngulisik sudah

mampu menarik kurang lebih 15 pengunjung dalam satu kali perjalanan, penyampaian informasi masih melalui pemandu wisata yang menggunakan komunikasi verbal. Dikarenakan mayoritas wisatawan adalah anak-anak, maka menurut (Rombean dkk., 2021) cara termudah untuk berkomunikasi dengan anak-anak adalah membantu anak memvisualisasikan informasi yang disampaikan. Selain itu, bus wisata Ngulisik tidak berhenti di *landmark* dan sering kali terjadi situasi di mana pengunjung kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh pemandu wisata. Terlebih pada *trip carter*, sering kali bus tidak melewati *landmark* sama sekali. Namun, pemandu wisata tetap menyampaikan informasinya tanpa disertai visualisasi, sehingga pengunjung harus mencari tahu sendiri.

Untuk mengatasi masalah mengenai tidak adanya visualisasi saat penyampaian informasi diperlukan sebuah inovasi untuk mengefektifkan melalui visualisasi yaitu menggunakan teknologi AR (Purbasari & Kusuma, 2022a). AR dapat memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman suatu model objek sehingga memungkinkan AR sebagai media yang lebih efektif sesuai dengan tujuan dari media informasi (Nistrina, 2021). AR ini memiliki sebuah kelebihan yakni interaktif, efektif dalam penggunaan, mudah diimplementasikan di berbagai media, pengembangan tidak mahal dan mudah untuk digunakan (Djaina dkk., 2021).

Implementasi ini melibatkan pengembangan aplikasi AR berbasis *Android*, pada *Android* ini implementasi AR dapat dikembangkan untuk membantu penelitian ini karena banyaknya pengguna sistem operasi *Android* (Robianto dkk., 2022). Aplikasi AR ini menggunakan teknologi *marker-based tracking*. *Marker-based tracking* adalah salah satu metode yang banyak digunakan dalam

pengembangan AR (Satria dkk., 2023). Pengembangan aplikasi ini menggunakan *Unity* 3D sebagai *game engine*, yang dikenal dengan fleksibilitasnya karena dapat digunakan di seluruh *platform* (Wibowo & Felnando, 2022), namun pada *Unity* 3D tidak memiliki *tools* untuk membuat *marker* sendiri, maka dari itu untuk pembuatan *marker* menggunakan *Vuforia* SDK (Siregar & Aliyah, 2023). Selain itu, *Blender* akan digunakan untuk membuat model 3D yang kemudian diintegrasikan ke dalam aplikasi melalui *Unity* 3D.

Proses pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), metode MDLC terdiri dari 6 tahap, yaitu; *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* (Rahmatika dkk., 2023). Pengujian dilakukan dengan dua metode, yaitu *blackbox testing* untuk pengujian perangkat lunak yang menguji fungsi (*functional testing*) dari aplikasi tanpa melihat ke dalam struktur internal atau kinerja aplikasi (Fahrezi dkk., 2022) dan *System Usability Scale* (SUS) untuk menguji kegunaan aplikasi. Target hasil pengujian SUS adalah mencapai skor minimal 70, yang menandakan aplikasi ini memiliki tingkat kegunaan yang baik dan dapat diterima oleh pengguna.

Melalui aplikasi AR ini, diharapkan permasalahan minimnya visualisasi informasi selama perjalanan bus Ngulisia dapat teratasi secara efektif, terutama untuk menyajikan visual *landmark* bersejarah meskipun bus tidak berhenti di lokasi atau bahkan tidak melewati rute standar pada *trip carter*.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi sebagai media informasi sejarah dan *landmark* Kota Tasikmalaya sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan visualisasi pada bus wisata Ngulisisik?
2. Bagaimana mengevaluasi aplikasi yang dibangun berdasarkan uji fungsionalitas dan uji usabilitas dari aplikasi AR tentang informasi sejarah dan *landmark* Kota Tasikmalaya pada bus wisata Ngulisisik?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengatasi keterbatasan visualisasi pada bus wisata Ngulisisik dengan merancang dan membangun aplikasi berbasis teknologi AR sebagai media informasi sejarah dan *landmark* Kota Tasikmalaya.
2. Mengevaluasi aplikasi yang dirancang dan dibangun dengan pengujian fungsionalitas dan pengujian usabilitas.

## 1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dari hasil perancangan diharapkan dihasilkan aplikasi yang dapat digunakan pengunjung bus wisata Ngulisik untuk dengan mudah mengakses informasi sejarah Tasikmalaya dan informasi tentang *landmark* secara visual yang dikunjungi melalui teknologi AR. Aplikasi ini akan mempermudah wisatawan dalam memahami dan mengapresiasi sejarah serta warisan budaya Tasikmalaya dengan cara yang lebih interaktif.
2. Melalui pengujian aplikasi dengan metode *blackbox*, diharapkan fungsionalitas aplikasi AR dapat teruji dengan baik, dimana aplikasi berjalan sesuai dengan spesifikasi yang telah dirancang. Selain itu, pengujian kegunaan aplikasi menggunakan metode SUS diharapkan dapat memberikan *feedback* langsung dari pengguna terkait kegunaan aplikasi.

## 1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada *landmark* di wilayah Kota Tasikmalaya, tanpa mencakup area di luar batas.
2. *Platform* yang akan digunakan pada aplikasi ini hanya *smartphone* dengan sistem operasi *Android* minimal versi 9.
3. *Landmark* yang akan dibuat dalam bentuk 3D hanya *landmark* yang dikunjungi oleh bus Ngulisik pada *trip reguler*.