# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Kota Bandar Lampung merupakan Ibu Kota Provinsi Lampung, selain merupakan pusat kegiatan pemerintah, sosial media, pendidikan dan kebudayaan, juga merupakan pusat kegiatan perekonomian, yang secara ekonomis menguntungkan bagi pertumbuhan dan pengembangan kota Bandar Lampung, yaitu sebagai pusat perdagangan, industri dan pariwisata. Keindahan alam teluk lampung, bukit wan abdurahman, wisata alam batu putuk, taman kupu-kupu, pulau pasaran sebagai mina politan, taman dipangga, sumur putri, rumah adat, pasar seni enggal, pusat cindera mata, kuliner, pusat oleh-oleh, sentra keripik dan peninggalan sejarah lainya serta tersedianya sarana prasarana dan jasa pariwisata dapat menjadi daya tarik dan sasaran wisatawan nusantara dan wisatawan mancanegara berkunjung ke kota Bandar lampung.(Muhammad Harun,2014).

Pengenalan tempat wisata di Kota Bandar Lampung menggunakan dua cara yaitu, secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung meliputi promosi kepada pengunjung di setiap event pariwisata dan budaya di berbagai acara di Indonesia. Dan secara tidak langsung meliputi baliho, brosur dan media teknologi berupa instagram dan website. Berdasarkan analisis SWOT Laporan Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintahan (LAKIP) Dinas Pariwisata Kota Bandar Lampung terdapat kelemahan *(weakness)* yaitu masih kurangnya promosi pariwisata luar dan dalam negeri. Dinas Pariwisata Kota Bandar Lampung juga mempunyai rencana untuk meningkatkan promosi berupa modernisasi dibidang teknologi.

Multimedia merupakan salah satu dari produk teknologi informasi yang ada saat ini. Kelebihan dari multimedia adalah menarik daya imajinasi dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara gambar, suara dan gerakan (animasi) dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat berimajinasi dan berinteraksi. Multimedia juga dapat digunakan dalam bidang promosi, untuk mempromosikan atau mengiklankan produk atau jasa. Salah satu teknologi yang sedang berkembang dengan pesat saat ini adalah teknologi informasi/komputer. Teknologi multimedia yang juga ikut berkembang telah membuat penyampaian suatu informasi dapat disampaikan dengan lebih interaktif dan efektif karena dapat menjangkau indera manusia, contohnya adalah teknologi virtual reality. (Nurul Husna dkk,2018)

*Virtual Reality* adalah sebuah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasa berada di dalam lingkungan tersebut. Teknologi *Virtual Reality* adalah sejenis teknologi antarmuka antara manusia dan mesin yang dapat secara nyata mensimulasikan orang-orang seperti berada di lingkungan alami termasuk dengan penglihatan, pendengaran, gerakan dan aksi lain. Tidak hanya dapat dengan jelas menggambarkan lingkungan secara nyata, tetapi *Virtual Reality* juga memungkinkan pengguna untuk mengamati lingkungan virtual dan merasa seperti berada di tempat tersebut.(Edson Yahuda Putra dkk,2018)

Berdasarkan latar belakang tersebut dibutuhkan implementasi berupa aplikasi *virtual reality* video $360^{o}$ sebagai pengenalan tempat wisata kota Bandar Lampung berbasis android menggunakan Unity. Aplikasi *virtual reality* $360^{o}$ ini

diharapkan dapat menambah daya tarik masyarakat lokal maupun mancanegara sehingga dapat memberikan sumbangsi berupa meningkatnya jumlah pengunjung dan modernisasi berupa promosi di bidang teknologi.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana menciptakan aplikasi dengan menerapkan teknologi *Virtual Reality* Video 360$^{o}$ Untuk mengembangkan media promosi khususnya Pariwisata di Kota Bandar Lampung?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam pembuatan proposal ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan video 360$^{o}$ kedalam teknologi *virtual reality* yang menampilkan tempat wisata Kota Bandar Lampung secara interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan media promosi Dinas Pariwisata Kota Bandar Lampung.

## 1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk memberikan batasan sesuai ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan. Berikut adalah batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Aplikasi *Virtual Reality* Video 360$^{o}$ Sebagai Pengenalan Tempat Wisata Kota Bandar Lampung di implementasikan menggunakan Unity3D dan GoogleVR.

2. Menampilkan sepuluh tempat wisata yang direkomendasikan oleh Dinas Pariwisata Kota Bandar Lampung.
3. Konten yang ditampilkan berupa video $360^{o}$ yang di ambil menggunakan kamera $360^{o}$.

## 1.5. Manfaat/Konstribusi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat.

1. Bagi pihak Dinas pariwisata Kota Bandar Lampung dapat menambah alternatif media promosi.
2. Bagi masyarakat atau pengunjung, dapat memperoleh informasi dan pengalaman mengenai tempat pariwisata Kota Bandar Lampung dengan cara yang menarik sehingga meningkatkan rasa ketertarikan untuk mengunjungi tempat tersebut.
3. Bagi penulis dapat menambah wawasan dan keahlian dalam mengimplementasikan aplikasi *Virtual Reality* video $360^{o}$ dan juga memberikan konstribusi bagi Kota Bandar Lampung.
4. Bagi mahasiswa atau peneliti lain, dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi penelitian mengenai *Virtual reality*.