

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Supiori merupakan wilayah di Provinsi Papua yang memiliki potensi besar mengenai sumber daya alam pesisir, terutama di bidang pariwisata pesisir. Secara geografis, daerah ini diselimuti oleh perairan laut, menghasilkan garis pantai yang luas yang ditandai dengan kondisi lingkungan yang relatif murni, yang belum mengalami paparan signifikan terhadap kegiatan wisata massal. Transparansi air laut, lanskap tropis, dan fitur pantai yang terpelihara dengan baik berfungsi sebagai atraksi utama yang memiliki signifikansi strategis untuk pembangunan sebagai tujuan wisata berbasis alam. Potensi yang melekat menunjukkan bahwa Kabupaten Supiori berada di posisi yang baik untuk meningkatkan sektor ekonomi daerah melalui promosi pariwisata pantai yang berkelanjutan.

Beberapa pantai yang terletak di dalam yurisdiksi Kabupaten Supiori menunjukkan karakteristik dan daya tarik yang berbeda. Pantai Sorendiwari terkenal dengan pemandangan samudra yang luas yang menghadap langsung ke Samudra Pasifik, Pantai Warawe Nyiben memberikan suasana tenang di tengah kondisi lingkungan alam, Pantai Wafor dibedakan oleh pola ombaknya yang unik, sementara Pantai Pariem menyajikan perpaduan harmonis antara pemandangan pesisir dan pegunungan. Keragaman tersebut mencerminkan potensi besar pariwisata alam, yang memiliki nilai komersial yang cukup besar ketika dipasarkan secara efektif. Namun, hingga saat ini, potensi wisata pantai ini masih relatif tidak jelas di tingkat nasional. Kekurangan dalam strategi promosi digital yang inovatif telah muncul sebagai faktor yang berkontribusi menghambat komunikasi informasi yang optimal mengenai tujuan ini kepada publik.

Evolusi teknologi informasi dan komunikasi telah secara fundamental mengubah paradigma promosi dalam sektor pariwisata. Transformasi digital memfasilitasi pemanfaatan media interaktif yang secara signifikan meningkatkan keterlibatan pengguna dalam memperoleh informasi tentang tujuan wisata. Teknologi terkenal yang telah menjadi terkenal dalam konteks ini adalah *Augmented Reality* (AR). Teknologi *Augmented Reality* memungkinkan integrasi tanpa batas objek virtual

ke lingkungan nyata secara real-time melalui perangkat digital seperti smartphone. Seperti yang dikemukakan oleh Azuma (1997), *Augmented Reality* merupakan sistem yang secara interaktif menggabungkan objek virtual dengan dunia nyata, beroperasi secara real-time. Meskipun definisi ini sebagian besar konseptual, kemajuan kontemporer menunjukkan bahwa AR memiliki kemampuan untuk menambah pengalaman pengguna melalui visualisasi yang imersif dan kontekstual (Xu, Weber, & Buhalis, 2023).

Dalam sektor pariwisata, penerapan *Augmented Reality* telah ditunjukkan secara empiris untuk memperkuat minat dan keterlibatan wisatawan, karena mahir menyajikan informasi tujuan dengan cara yang menarik secara visual dan interaktif. Loureiro, Guerreiro, dan Ali (2022) menjelaskan bahwa teknologi AR, dalam konteks pariwisata, menawarkan pengalaman yang lebih mendalam dibandingkan dengan media promosi tradisional yang mengandalkan citra tekstual dan statis. Visualisasi objek perjalanan dalam format digital tiga dimensi (objek 3D) dapat membantu calon wisatawan dalam membentuk pemahaman awal tentang kondisi dan daya tarik tujuan sebelum melakukan kunjungan fisik. Akibatnya, penerapan AR sebagai media promosi dianggap relevan dalam memfasilitasi pengembangan wisata alam yang sangat bergantung pada estetika visual sebagai daya tarik utama.

Di Kabupaten Supiori, penerapan teknologi *Augmented Reality* sebagai media promosi pariwisata pesisir masih kurang optimal. Memang, prevalensi perangkat berbasis Android di Indonesia sangat tinggi, sehingga menghadirkan peluang bagi kemajuan aplikasi yang mudah diakses oleh masyarakat. Penggabungan teknologi AR ke dalam aplikasi berbasis Android memfasilitasi pengiriman informasi yang interaktif, kontemporer, dan efisien yang berkaitan dengan tujuan wisata. Akibatnya, pembuatan aplikasi *Augmented Reality* berbasis Android sebagai media promosi digital untuk menampilkan pantai-pantai indah Kabupaten Supiori merupakan inisiatif strategis yang bertujuan untuk meningkatkan visibilitas tempat wisata regional.

Mengingat konteks ini, penelitian terkonsentrasi pada desain dan pengembangan aplikasi *Augmented Reality* berbasis Android untuk berfungsi sebagai media promosi digital untuk menyoroti daya tarik pantai Kabupaten Supiori. Diantisipasi bahwa aplikasi yang dihasilkan akan secara efektif menyampaikan

informasi secara interaktif, meningkatkan keterlibatan pengguna, dan berkontribusi pada kemajuan berkelanjutan dari industri pariwisata regional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini diarahkan untuk menjawab permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan media promosi digital berbasis teknologi interaktif. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan dan pengembangan aplikasi *Augmented Reality* berbasis *Android* sebagai media promosi keindahan pantai Kabupaten Supiori?
2. Bagaimana tingkat penerimaan serta tanggapan pengguna terhadap penggunaan aplikasi *Augmented Reality* berbasis *Android* sebagai media promosi wisata pantai Kabupaten Supiori?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

Merancang dan mengembangkan aplikasi *Augmented Reality* berbasis *Android* yang mampu menampilkan potensi keindahan pantai Kabupaten Supiori dalam bentuk visualisasi interaktif.

Mengimplementasikan teknologi *Augmented Reality* dalam penyajian objek wisata pantai melalui visualisasi tiga dimensi (3D object) yang informatif dan mudah dipahami pengguna.

Melakukan pengujian sistem untuk memastikan aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional melalui metode black-box testing.

Mengevaluasi tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi menggunakan metode *User Acceptance Testing* (UAT) untuk mengetahui efektivitasnya sebagai media promosi digital.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah di bidang teknologi informasi, khususnya dalam penerapan teknologi *Augmented Reality* sebagai media promosi berbasis perangkat *mobile*. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi akademik mengenai integrasi teknologi visual interaktif dalam sektor pariwisata, terutama dalam memperkenalkan potensi wisata alam daerah.

Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan gambaran konseptual mengenai proses pengembangan aplikasi berbasis *Android* yang memanfaatkan visualisasi tiga dimensi sebagai sarana penyampaian informasi digital.

2. Manfaat Praktis

Bagi Pemerintah Kabupaten Supiori, aplikasi ini dapat menjadi alternatif media promosi digital yang interaktif dan modern untuk memperkenalkan potensi wisata pantai kepada masyarakat luas.

Bagi masyarakat dan wisatawan, aplikasi ini dapat memberikan akses informasi wisata yang lebih menarik dan mudah diakses melalui perangkat berbasis *Android*.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan aplikasi *Augmented Reality* pada sektor pariwisata maupun bidang lain yang membutuhkan visualisasi interaktif.

3. Manfaat Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap potensi wisata pantai Kabupaten Supiori serta mendorong partisipasi dalam menjaga kelestarian lingkungan pesisir. Pemanfaatan teknologi sebagai media promosi juga berpotensi memberikan dampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi lokal melalui peningkatan minat kunjungan wisatawan.

1.5 Ruang Lingkup Masalah

Agar penelitian tetap terarah dan tidak meluas dari fokus utama, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek berikut:

1. Penelitian berfokus pada pengembangan aplikasi *Augmented Reality* berbasis *Android* sebagai media promosi wisata pantai Kabupaten Supiori.
2. Objek wisata yang ditampilkan terbatas pada beberapa pantai yang dijadikan sampel penelitian di wilayah Kabupaten Supiori.
3. Informasi yang disajikan dalam aplikasi meliputi nama pantai, deskripsi singkat, lokasi, serta visualisasi tiga dimensi (*3D object*).
4. Tahapan pengembangan mencakup analisis kebutuhan sistem, perancangan antarmuka (*interface*), pembuatan *marker*, pembuatan model 3D, serta integrasi ke dalam aplikasi berbasis *Android*.
5. Pengujian aplikasi dilakukan menggunakan metode *black-box testing* untuk menguji fungsi sistem dan *User Acceptance Testing* (UAT) untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna.
6. Penelitian ini tidak membahas pengembangan pada platform selain *Android* dan tidak mencakup pengembangan sistem berskala besar berbasis *database* daring.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun secara sistematis agar memudahkan pembaca dalam memahami alur penelitian.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat teori-teori yang mendukung penelitian, termasuk konsep pariwisata, promosi digital, teknologi *Augmented Reality*, pengembangan aplikasi berbasis Android, serta penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, model pengembangan aplikasi, tahapan perancangan sistem, teknik pengumpulan data, serta metode pengujian sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil implementasi aplikasi, desain sistem, flowchart aplikasi, hasil pengujian black-box testing, serta analisis hasil *User Acceptance Testing*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan penelitian serta saran untuk pengembangan lebih lanjut.