

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Sektor pariwisata merupakan salah satu aktivitas yang mampu meningkatkan perekonomian serta sebagai prioritas utama kemauan untuk beberapa negara, terutama di negara berkembang misalnya di Indonesia yang mempunyai potensi-potensi daerah yang mempunyai daya tarik pesona yang dirasa besar, hamparan pulau berjajar, beragam aneka warisan budaya, suku, ras dan kehidupan masyarakat. Objek wisata adalah kekayaan alam yang dirasa membanggakan, setiap daerah selalu memiliki keunikan dan ciri khas dari segi keindahan sehingga mampu menarik minat wisatawan.

Salah satu sektor pariwisata yang cukup digandrungi akan keindahan alamnya adalah telaga. Telaga adalah hasil dari ekosistem yang berskala relatif kecil yang terdapat pada permukaan bumi. Berdasarkan Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Nomor 28 Tahun 2009 menyangkut Daya Tampung Beban Pencemaran Danau dan /atau Waduk, Danau/telaga termasuk wadah air serta ekosistemnya yang tercipta dengan alamiah termasuk situ serta wadah air sejenis pada ucapan istilah lokal.[1]

Di berbagai wilayah Indonesia terdapat berbagai macam telaga. Salah satunya Telaga Ngebel yang terletak di Kabupaten Ponorogo. Telaga Ngebel terletak di kaki Gunung Wilis terletak sekitar 46 kilometer dari Alun-Alun Kabupaten Ponorogo atau sekitar 46 menit dari pusat kota. Ponorogo terkenal dengan sebutan Kota Reyog. Total keliling dari Telaga Ngebel sepanjang 5 kilometer. Dengan suhu antara 19-23^o C, hawa sejuk dan dingin membuat wisatawan nyaman untuk mengunjunginya.

Telaga Ngebel masih sangat terjaga ekosistem alamnya, ekosistem yang cukup terkenal adalah buah durian dan ikan nila. Hal ini cukup besar potensi yang bisa dikembangkan. Di sisi lain jika tidak terjaga ekosistemnya akan berdampak

negatif sehingga diperlukannya sebuah konservasi secara berkelanjutan sehingga ekosistem tersebut terjaga keasriannya.

Dengan adanya pesona alam yang tersajikan luar biasa, Telaga Ngebel memerlukan peran utama promosi dan publikasi ke mancanegara. Kepala Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga (Disbudparpora) Ponorogo, Judha Slamet Edi, S.Sos.,M.Si, mengatakan selama rentang waktu antara 3 hingga 8 Mei 2022 jumlah pengunjung yang mendatangi Telaga Ngebel sebanyak 27.550 orang.

Dari fenomena di atas, diperlukan adanya kebutuhan yang besar terhadap penguasaan teknologi yang memungkinkan terwujudnya pemerataan pengenalan destinasi wisata Telaga Ngebel dan representasi destinasi wisata yang realistis. Solusinya adalah melalui mempergunakan teknologi *virtual reality* yang bisa dimanfaatkan untuk mengemas potensi tempat wisata dengan menarik, atraktif, serta modern. Dengan teknologi yang dikemas secara menarik ini diharapkan pengunjung nanti semakin gampang saat menyerap serta menangkap data yang dibagikan secara cepat. Dalam penyusunan penelitian sebelumnya, penulis pernah membuat sebuah *Virtual Reality* serta *Augmented Reality* Tumurun Private Museum Lantai 1, namun tanpa menggunakan Algoritma *Greedy*. Dengan penelitian ini penulis menambahkan Algoritma *Greedy* dalam pembangunan aplikasi dirasa mampu menciptakan sebuah terobosan baru.

Kepala Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga (Disbudparpora) Ponorogo, Judha Slamet Edi, S.Sos.,M.Si, mengatakan Kabupaten Ponorogo sendiri menargetkan 5 Miliar PAD, targetnya PAD dari retribusi kawasan wisata Telaga Ngebel pada tahun 2023 mencapai Rp 5 miliar. Lebih dari dua kali lipat dibandingkan tahun dahulunya sebesar Rp 2,1 miliar. Sehingga, dengan adanya target PAD sebanyak 5 Miliar pertahun, diperlukannya suatu alat *Virtual Reality* untuk media promosi Telaga Ngebel.

I.2 Perumusan Masalah

Atas latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, bisa dibuat rumusan masalah termasuk bagaimana membuat sebuah aplikasi *Virtual Reality* Telaga Ngebel dengan Algoritma *Greedy* yang mampu digunakan sebagai media promosi wisata Telaga Ngebel berbasis android.

I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini sebagai media promosi dari museum Telaga Ngebel. Dengan aplikasi *Virtual Reality* Telaga Ngebel ini pengunjung mampu melihat setiap sudut dari Telaga Ngebel melalui perangkat android dan mampu menjadikan sarana media promosi wisata Telaga Ngebel berbasis android.

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian yang diselenggarakan seperti: Aplikasi *Virtual Reality* Telaga Ngebel dengan Algoritma *Greedy* Sebagai Media Promosi untuk berbagi informasi atau mengakses Telaga Ngebel dengan 3 Dimensi dapat diakses melalui perangkat mobile Android. Pada Game *Virtual Reality* Telaga Ngebel mampu memberikan misi mencari satu tempat / rute dengan jarak terpendek dengan penerapan Algoritma *Greedy*.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat atas pembuatan aplikasi ini termasuk mampu membagikan informasi mendalam terhadap pesona wisata Telaga Ngebel. Selain itu juga memberikan alternatif media promosi terbaru yang menarik.