

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dewasa kini sangatlah pesat dalam era digital sehingga memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan. Semakin berkembangnya teknologi dapat mengubah gaya hidup masyarakat, menjadikannya lebih kreatif dan inovatif. Pemanfaatan teknologi dibidang informasi tidak terkecuali dibidang multimedia umumnya sangat diminati oleh kalangan banyak karena dirasa lebih interaktif dan efektif.

Beberapa tahun terakhir ini terdapat teknologi yang mengusung penyampaian informasi dengan tampilan gambar 3D yang sangat menarik. Teknologi tersebut dikenal dengan nama *Virtual Reality* (VR). *Virtual Reality* (kenyataan semu) atau *Virtual Tour* yang mengacu pada konsep dimana semua objek seakan dapat dijelajahi seperti dunia aslinya, dapat berjalan menelusuri ke segala arah, melihat ke segala arah, memutar, dan menjelajahi sekelilingnya.

Penggunaan konsep *Virtual Tour* ini mulai merambah dan digunakan pada beberapa bidang diantaranya bidang arsitektur. Pemodelan 3D dengan konsep *Virtual Tour* dalam bidang arsitektur ini digunakan untuk membuat model exterior dan interior untuk gedung, kantor, rumah mewah, rumah sakit, sekolah maupun lainnya. *Virtual Tour* ini telah dipergunakan secara luas sebagai alat promosi dan tour guide yang efektif diberbagai bidang industri melalui media interaktif.

Memorial Jendral Besar H.M Soeharto merupakan salah satu museum yang masih tergolong baru saja didirikan dan merupakan memorial yang mengungkus konsep multimedia interaktif sebagai alat untuk menyampaikan informasi. Terdapat informasi yang banyak dalam memorial tidak terkecuali informasi mengenai kompleks memorial itu sendiri. Seperti bangunan apa saja yang ada di kompleks memorial, bagaimana bentuknya, informasi apa saja yang ada disana.. Perlulah suatu media interaktif yang dapat mencakup informasi yang ada di dalam kompleks memorial agar dapat diakses dengan mudah oleh pengunjung. Selain untuk menyampaikan informasi tentang Memorial Jendral Besar H.M Soeharto, aplikasi yang dibuat juga untuk mengenalkan sejarah bangsa indonesia terutama sejarah presiden Soeharto Makadari itu penulis akan membuat penelitian yang berjudul Rancang Bangun *Virtual Tour* Memorial Jendral Besar H.M Soeharto Yogyakarta, sebagai sarana alternatif pengunjung dapat mengakses informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang di timbulkan atas dasar prinsip latar belakang masalah adalah sebagai berikut : Bagaimana cara membangun *Virtual Tour* memorial Jendral Besar H.M Soeharto yang mudah diakses oleh pengunjung?

1.3 Batasan Masalah

Dari sudut pandang masalah yang telah ada maka diperlukan suatu batasan masalah agar tidak menyimpang dari topik yang dibahas, oleh karena itu batasan masalah pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Lingkungan pemodelan merupakan kompleks memorial
2. Pemodelan ruangan hanya mencakup satu ruangan memorial, yaitu ruangan diorama
3. Laporan skripsi ini tidak membahas tentang software yang digunakan
4. Pengembangan aplikasi merupakan kebijakan dari objek
5. Software yang digunakan adalah 3Ds Max, Unity 3D, Adobe Photoshop, dan Adobe Audition
6. Aplikasi ini berbasis desktop

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai penulis dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu pengunjung mendapatkan informasi yang lengkap tentang memorial
2. Sebagai media edukasi sejarah tentang bapak Soeharto
3. Meningkatkan daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke museum
4. Membantu menumbuhkan rasa cinta sejarah
5. Membantu efisiensi pekerjaan pengurus museum yang merangkap menjadi tour guide

6. Memperdalam pengetahuan penulis tentang ilmu tiga dimensi dan ikut serta dalam mengembangkan teknologi informasi.
7. Mengimplementasikan ilmu yang telah di dapat oleh penulis pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
8. Dapat membuat aplikasi *Virtual Tour* berbasis tiga dimensi yang mudah digunakan.

1.5 Metode Penelitian

Untuk kepentingan pengumpulan data penulis menerapkan beberapa metode dalam pembuatan skripsi, yakni :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Masih menurut Georys Keraf (2001:162) "observasi adalah suatu pengamatan objek yang akan diteliti dalam waktu singkat dan bertujuan untuk mendapat gambaran mengenai objek penelitian" [1]

1.5.1.2 Metode Wawancara

Wawancara atau interview adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi. Dalam wawancara pertanyaan dan jawaban diberikan secara verbal. Biasanya komunikasi ini dilakukan dalam keadaan saling berhadapan, namun komunikasi dapat dilakukam melalui telepon.

1.5.1.3 Studi Pustaka

mengadakan seleksi dari berbagai macam bahan yang mengandung sudut pandang yang berbeda-beda dan bertentangan satu sama lain, bagaimana ia dapat memilih, menumbang, menolak, dan menyusun kembali bahan-bahan tadi kedalam suatu bentuk akhir yang dapat diterima oleh pembaca dan segala lapisan masyarakat. Studi pustaka dilakukan dengan cara pengumpulan data yang terdapat pada buku atau literatur dari perpustakaan yang ada kaitannya dengan objek yang diteliti.

1.5.1.4 Metode Observasi

Observasi adalah suatu pengamatan objek yang akan diteliti dalam waktu singkat dan bertujuan untuk mendapat gambaran mengenai objek penelitian.

1.5.2 Metode Analisis

Metode ini dilakukan dengan menganalisa permasalahan yang dihadapi penulis sehingga dapat menyelesaikannya dengan mudah.

1.5.3 Metode Perancangan

Tahap ini merancang sistem yang akan dibuat berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan.

1.5.4 Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan pengujian program apakah sudah berjalan dengan baik atau belum, dan dapat di gunakan sesuai harapan.

1.6 Metode Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan ini merupakan gambaran – gambaran dari seluruh isi pembahasan yang akan di uraikan secara singkat pada masing – masing bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi dan software yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang di bangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa, perancangan sistem, pembuatan program, dan pengujian program.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang telah dibuat.

