

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informatika memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan dan pengembangan industri media periklanan. Dengan kemajuan teknologi internet yang semakin mudah diakses tanpa batasan waktu dan tempat. Perkembangan website pun semakin dinamis dan variatif dipergunakan sesuai dengan kepentingan yang bermacam-macam.

Perkembangan internet yang sangat cepat memberikan kemudahan-kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan khususnya perkembangan informasi yang begitu cepat. Hal ini turut berperan aktif dalam meningkatkan perkembangan berbagai bidang disuatu daerah.

Bidang yang ikut meningkat perkembangannya karena dukungan teknologi informasi adalah pariwisata, *Virtual Reality Photography* (VRP) adalah teknologi simulasi dari suatu tempat yang benar-benar ada dan dapat dilakukan penjelajahan di dalamnya. Teknik *Photography 360* dibutuhkan dalam pembuatan VRP untuk memampulkan foto *borderless* (tanpa batas) atau *seamless* (tidak terpotong)

Virtual tour merupakan salah satu alternatif media promosi yang saat ini mulai banyak digunakan pada beberapa aplikasi web untuk mempromosikan suatu lokasi. *Virtual Tour* sangat berguna sebagai *visual teaser/showcase* bagi bisnis, terutama yang bergerak dalam bidang keruangan seperti museum, apartemen, cafe, dan bidang pariwisata.

Berdasarkan hal tersebut, akan dikembangkan penelitian ilmiah tentang analisis dan perancangan *virtual tour photography 360* serta implementasinya secara nyata dalam pengembangan *virtual tour*. Lokasi yang akan digunakan sebagai tempat *virtual tour* berada di daerah Pariwisata Yogyakarta dan target penggunanya adalah turis baik domestik atau mancanegara. Lokasi ini dipilih karena di portal website Yogyakarta belum menyediakan *virtual tour*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penyusun ingin merumuskan masalah “Bagaimana merancang VRP 360 agar dapat memberikan informasi sebagai media promosi dengan baik”

1.3 Batasan Masalah

Dalam lingkup pemanfaatan teknologi periklanan saat ini sangat luas. Untuk memfokuskan pembahasan hal ini, penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

1. Sebagai media promosi destinasi wisata di Pantai Ngobaran, Pantai Siung, dan Pantai Pok Tunggal Gunung Kidul Yogyakarta.
2. Sebagai media promosi objek Wisata Taman Sari, dan Titik nol KM Yogyakarta.

Software yang digunakan adalah sebagai berikut

1. Hugin, software yang berfungsi sebagai penggabung beberapa foto menjadi foto dengan tampilan panorama
2. Paini Perspective Tool, software yang berfungsi sebagai simulasi tampilan *virtual reality*.
3. SalodoConverter, software yang berfungsi sebagai *converter* tampilan panorama menjadi format *deepzoom*.
4. SalodoPlayer, aplikasi penampil panorama dalam format *deepzoom*.
5. Gimp, aplikasi opensource pengolah gambar.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin disampaikan dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Sebagai penerapan dan pengembangan ilmu yang sudah didapat diperkuliahan selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menciptakan media informasi inovatif bagi turis baik domestik ataupun mancanegara.
3. Dapat lebih mengenalkan potensi wisata yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha untuk mendapatkan data yang benar, realfean dan terarah sesuai masalah yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat dan

benar untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam skripsi, yaitu :

1. Studi Pustaka, metode penelitian yang dilakukan dengan cara mencari dan mempelajari buku-buku, literatur-literatur yang terdapat di buku cetak ataupun secara digital dengan media internet.
2. Wawancara *interview* terhadap narasumber mengenai informasi objek wisata, dan orang yang berpengalaman dalam bidang pembuatan *Virtual Tour 360 Photo*.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun bagian-bagian yang dibahas antara lain berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Mengenai konsep yang berisi teori-teori melandasi pengertian *virtual tour* serta menguraikan masalah pengamatan secara global.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas analisis perkembangan *Virtual Reality Photograph* (VRP) dan perancangan *viewer* pada browser dengan menggunakan *State Transition Diagram* (STD). Selain itu dibahas juga perancangan *user interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan cara mengoperasikan aplikasi yang dibuat. Selain itu dibahas tentang tampilan layar.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari semua kegiatan pembuatan skripsi, kritik dan saran terhadap penelitian guna menghasilkan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA