

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Galeri Museum Sonobudoyo merupakan salah satu dari sekian banyak objek wisata berpotensi, serta merupakan Museum yang menyimpan koleksi mengenai budaya dan sejarah Jawa paling lengkap yang dapat dijadikan sarana pendidikan, penyebarluasan informasi dan aspek kebudayaan yang bersifat rekreatif-edukatif untuk masyarakat luas dengan tujuan untuk memberikan wawasan dan pemahaman tentang aspek sosial-budaya dan lain-lain yang berkaitan dengan peninggalan budaya Jawa.

Saat ini pengelola dari Galeri Museum Sonobudoyo masih menggunakan media dengan penggambaran sebuah obyek dari satu atau dua sudut pandang visual. Hal itu dapat dilihat dari media yang digunakan yaitu banner, pamflet, adapun Web hanya menampilkan foto slideshow. Media ini menampilkan sedikit informasi mengenai seluruh peninggalan kebudayaan Jawa yang berada di Galeri Museum Sonobudoyo yaitu dalam bentuk 2 dimensi (gambar tampak depan). Untuk itu diperlukan cara penyampaian informasi yang baru yaitu melalui *Virtual Tour 360°*. Melalui cara tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi Galeri Museum Sonobudoyo.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengusulkan pembuatan aplikasi dalam mendukung penyajian informasi dengan menggunakan *Virtual Tour 360°*.

Maka dari itu penulis mengambil judul **Perancangan dan Pembuatan *Virtual Tour 360°* Galeri Museum Sonobudoyo sebagai Media Informasi.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana membuat *virtual tour 360°* pada Galeri Museum Sonobudoyo sebagai media informasi?”

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup Pembuatan *Virtual Tour 360°* berbasis multimedia sangat luas dengan fungsi dan tugas yang berbeda pada bidang masing – masing bidang. Maka penulis batasan masalah yang dilampirkan, yaitu :

1. *Virtual Tour 360°* ini menggunakan teknik *360° photography* dan *image based for Virtual Reality (IBVR)*
2. Isi *Virtual Tour 360°* yang disampaikan mencakup informasi lokasi, fasilitas, dan beberapa contoh koleksi peninggalan budaya Jawa di Galeri Museum Sonobudoyo.
3. *Virtual Tour 360°* diperuntukkan untuk Galeri Museum Sonobudoyo sebagai media informasi.
4. Objek Penelitian aplikasi *Virtual Tour 360°* adalah Galeri Museum Sonobudoyo.
5. Materi yang diuji dari penelitian ini adalah faktor informasi dan kelayakan aplikasi.

6. Penguji dari hasil penelitian ini adalah civitas Galeri Museum Sonobudoyo, dan pengunjung Galeri Museum Sonobudoyo.
7. Tahap penelitian berakhir ketika aplikasi diserahkan kepada pengelola Galeri Museum Sonobudoyo.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, adapun tujuan dari penelitian adalah :

1. Membuat *Virtual Tour 360°* yang dapat menjelaskan kepada penerima informasi mengenai gambaran umum Galeri Museum Sonobudoyo
2. Membuat media informasi berupa *Virtual Tour 360°* sebagai media penunjang informasi yang ada pada Galeri Museum Sonobudoyo.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma S1 Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian antara lain:

1.5.1 Bagi Penulis

Adapun manfaat bagi penulis dari penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran serta pengetahuan baru dalam menerapkan ilmu yang di dapat selama menempuh studi di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Mampu menimbang kemampuan dan proses mengembangkan diri sendiri dalam proses pembuatan *Virtual Tour 360°*

3. Dapat menambah pengetahuan atas teori yang diajarkan terlebih yang menyangkut hal *Virtual Tour 360°*

1.5.2 Bagi Masyarakat

1. Diharapkan supaya memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dalam membuat *Virtual Tour*.
2. Diharapkan masyarakat dan calon pengunjung yang ingin datang di Galeri Museum Sonobudoyo dapat mengenal dan mengetahui informasi tentang Galeri Museum Sonobudoyo.

1.5.3 Bagi Galeri Museum Sonobudoyo

Adapun manfaat bagi perusahaan dari penelitian ini adalah :

1. Memperkenalkan Museum kepada masyarakat.
2. Menginformasikan hal – hal seputar Museum kepada masyarakat.
3. Meningkatkan citra Museum dimata masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan informasi dan data yang di gunakan dalam penelitian ini penulis menggunakan metode sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang di inginkan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan perancangan ini perlu adanya data yang benar , lengkap dan tentunya akurat. Untuk itu perlu di lakukan beberapa teknik dalam pengumpulan data agar tercapai tujuan tersebut sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode yang diperoleh dari pengamatan langsung ke “Galeri Museum Sonobudoyo”.

2. Metode Wawancara

Yaitu pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada pengelola Galeri Museum Sonobudoyo untuk mendapatkan informasi yang jelas dan lengkap.

3. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

1.6.2 Metode Analisis

Merupakan salah satu metode untuk mengidentifikasi suatu masalah yang dikutip dari buku M. Suyanto (2004)[1], antara lain dengan cara menganalisis kinerja, informasi, biaya, keamanan, efisiensi, dan pelayanan. Sehingga apabila ada kesalahan berdasarkan faktor internal maupun external, langsung dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

1. Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek, atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu *Strengths, Weakness, Opportunities, dan Threat*

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan fungsional merupakan pernyataan layanan sistem yang harus disediakan, bagaimana sistem beraksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu. Sedangkan kebutuhan non fungsional adalah batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi, dan lain sebagainya.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam metode perancangan pembuatan *Virtual Tour* ini melalui beberapa tahapan yaitu:

1. Tahap Pra Produksi

Tahap ini dilakukan sejumlah persiapan pembuatan *Virtual Tour*, meliputi pembuatan skema denah *virtual tour*, menentukan jadwal pengambilan foto.

2. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah periode selama *Virtual Tour* di produksi secara komersial. Pengambilan foto dan memilih hasil foto yang akan digunakan

3. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap dimana semua pekerjaan atau aktivitas yang terjadi setelah aplikasi diproduksi secara nyata.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan aplikasi *Virtual Tour* menggunakan metode desain yang dikhususkan untuk pengembangan *Image based virtual reality (IBVR) application* yang terdiri dari 4 fase yaitu : *Project planning and Refinement*, *User Requirement Specification*, *IBVR Development and Implementation* dan *Validation*^[15] Adapun tahapan dan kegiatan dalam penelitian dijabarkan pada Tabel

1.1

Tabel 1.1 Tabel Metode Pengembangan *Image Based Virtual Reality*

Fase	Kegiatan
1. Perencanaan dan Pembatasan proyek (<i>Project Planning and Refinement</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meninjau objek penelitian 2. Mempertegas permasalahan penelitian, batasan, tujuan, dan manfaat pembuatan aplikasi 3. Mengidentifikasi pengguna 4. Mengidentifikasi domain aplikasi <i>Virtual Tour</i> 5. Adaptasi teori kehadiran spasial
2. Spesifikasi Kebutuhan Pengguna (<i>User Requirement Specification</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis kebutuhan pengguna mengadaptasi pada penelitian^[19] 2. Analisis kebutuhan fungsional aplikasi 3. Analisis kebutuhan Hardware dan Software
3. Pengembangan dan Implementasi (<i>IBVR Development and Implementation</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang <i>Virtual Enviornment</i> 2. Pengambilan Gambar 3. Membangun <i>Virtual Tour</i>
4. Verifikasi dan validasi (<i>IBVR Verification and Validation</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Implementasi hasil <i>Virtual Tour</i> 2. Tes fungsionalitas aplikasi <i>Virtual Tour</i>

1.6.5 Metode Evaluasi

Pada tahapan evaluasi ini akan ada penilaian yang dilakukan objek terhadap penelitian yang akan ditayangkan, untuk mengukur sejauh mana kelayakan hasil tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing – masing bab :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan tentang teori yang berisi tentang hal-hal yang mendasari pembuatan aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang profil Galeri Museum Sonobudoyo, analisis *virtual tour* yang dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan *virtual tour*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penjelasan Aplikasi *Virtual Tour* dan teknik pembuatan oleh software yang digunakan, pengambilan foto 360°, dan melakukan uji coba terhadap pengguna apakah aplikasi ini dapat membantu atau tidak terhadap permasalahan yang ada.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjabarkan tentang kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan video profil pada perusahaan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**