

**RANCANGAN VIRTUAL TOUR 360 SEBAGAI MEDIA
INFORMASI HISTORY OF JAVA MUSEUM BANTUL**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

ARDIAN YUSUF PRIYANTONO

19.12.1005

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**RANCANGAN VIRTUAL TOUR 360 SEBAGAI MEDIA
INFORMASI HISTORY OF JAVA MUSEUM BANTUL**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

ARDIAN YUSUF PRIYANTONO

19.12.1005

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**RANCANGAN VIRTUAL TOUR 360 SEBAGAI MEDIA INFORMASI
HISTORY OF JAVA MUSEUM BANTUL**

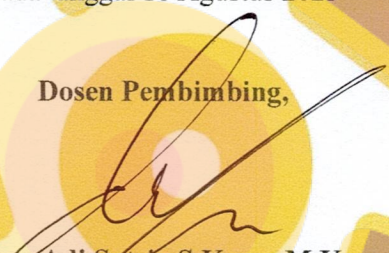
yang disusun dan diajukan oleh

Ardian Yusuf Priyantono

19.12.1005

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
RANCANGAN VIRTUAL TOUR 360 SEBAGAI MEDIA INFORMASI
HISTORY OF JAVA MUSEUM BANTUL

yang disusun dan diajukan oleh

Ardian Yusuf Priyantono

19.12.1005

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302427

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ardian Yusuf Priyantono
NIM : 19.12.1005

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Rancangan Virtual Tour 360 Sebagai Media Informasi History of Java Museum Bantul

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 18 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Ardian Yusuf Priyantono

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya serta kemudahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancangan Virtual Tour 360 Sebagai Media Informasi History of Java Museum Bantu”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan pendidikan program studi S1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu ditengah-tengah kesibukannya untuk memberikan arahan dan bimbingannya agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Bapak dan Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
4. Orang tua dan seluruh keluarga besar serta teman-teman yang telah memberikan doa dan dukungannya.

Yogyakarta, 10 Agustus 2023

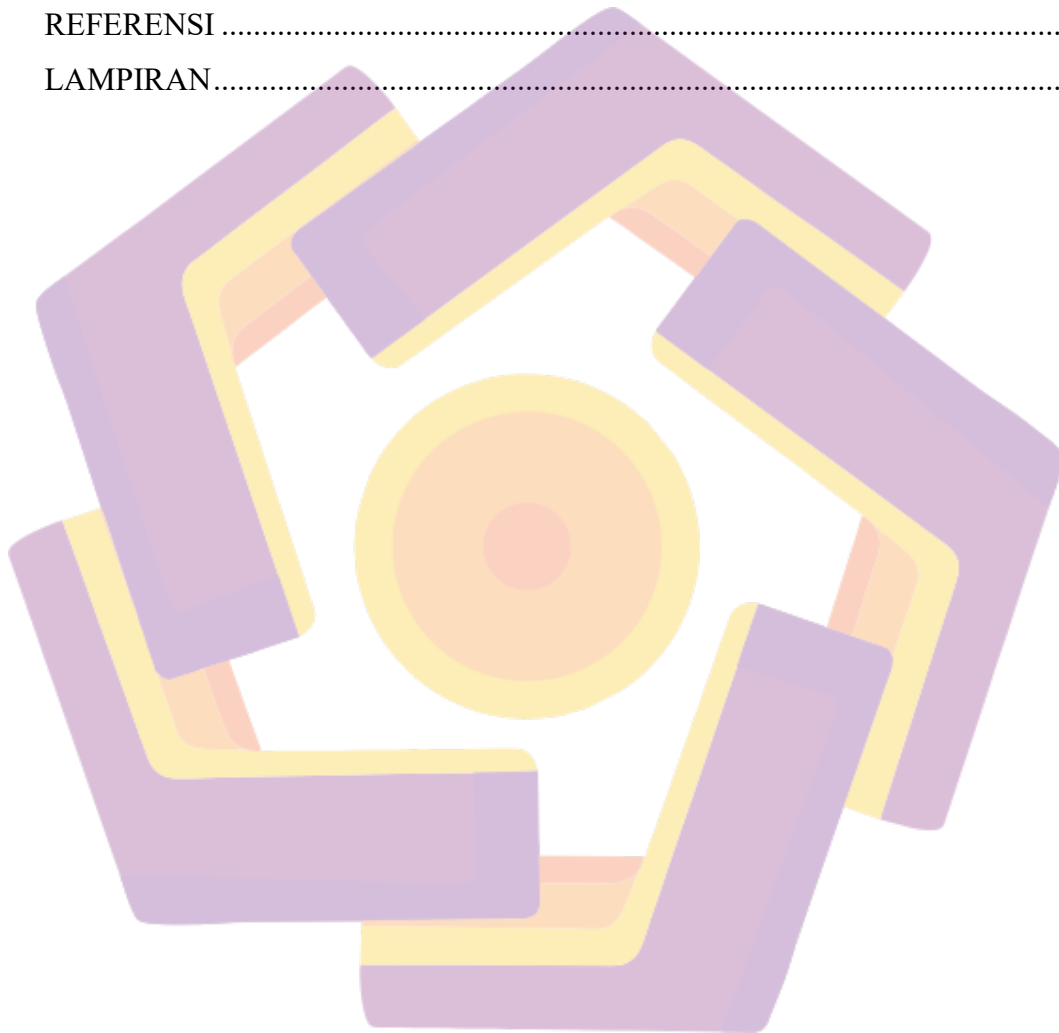
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Multimedia	9
2.2.2 Virtual Tour	9
2.2.3 Promosi	11
2.2.4 Teori Perancangan Virtual Tour	12
2.2.4.1 Pra Produksi	12
2.2.4.2 Produksi	13
2.2.4.3 Pasca Produksi	13
2.2.5 Teori Software	13

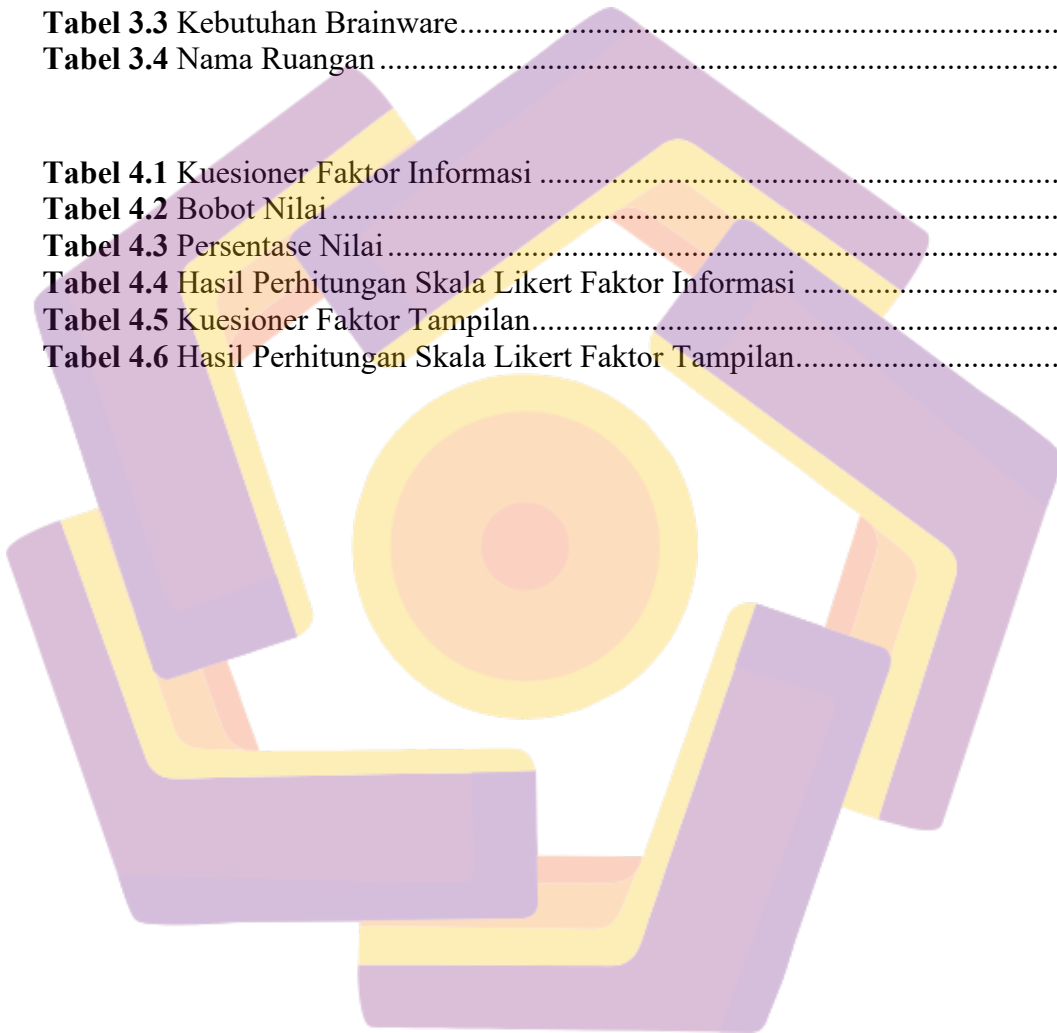
2.2.6 Teori Evaluasi	14
2.2.6.1 Black Box Testing.....	14
2.2.6.2 White Box Testing	14
2.2.7 Teori Pengujian	15
2.2.7.1 Kuesioner	15
2.2.7.2 Skala Likert.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Gambaran Umum Penelitian.....	17
3.2 Alur Penelitian	19
3.3 Pengumpulan Data.....	20
3.3.1 Wawancara.....	20
3.3.2 Observasi.....	20
3.4 Analisis Kebutuhan.....	22
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	22
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional	22
3.4.2.1 kebutuhan Hardware.....	22
3.4.2.2 Kebutuhan Software	23
3.4.2.3 Kebutuhan Brainware.....	23
3.5 Tahapan Pra Produksi	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Produksi.....	27
4.1.1 Pengambilan Gambar.....	27
4.1.2 Sorting Hasil Foto 360	28
4.2 Pasca Produksi.....	29
4.2.1 Editing.....	29
4.2.1.1 Menghilangkan Tripod.....	29
4.2.1.2 Menyusun Rute <i>Virtual Tour</i>	30
4.2.2 Pembuatan <i>Virtual Tour</i>	31
4.2.2.1 Linking.....	31

4.3 Evaluasi	33
4.3.1 Kuesioner Faktor Informasi	34
4.3.2 Kuesioner Faktor Tampilan	35
BAB V PENUTUP	37
5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran	37
REFERENSI	39
LAMPIRAN.....	42



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 3.1 Kebutuhan Hardware	22
Tabel 3.2 Kebutuhan Software.....	23
Tabel 3.3 Kebutuhan Brainware.....	23
Tabel 3.4 Nama Ruang.....	24
Tabel 4.1 Kuesioner Faktor Informasi	34
Tabel 4.2 Bobot Nilai.....	34
Tabel 4.3 Persentase Nilai	34
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Skala Likert Faktor Informasi	35
Tabel 4.5 Kuesioner Faktor Tampilan.....	35
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Skala Likert Faktor Tampilan.....	36

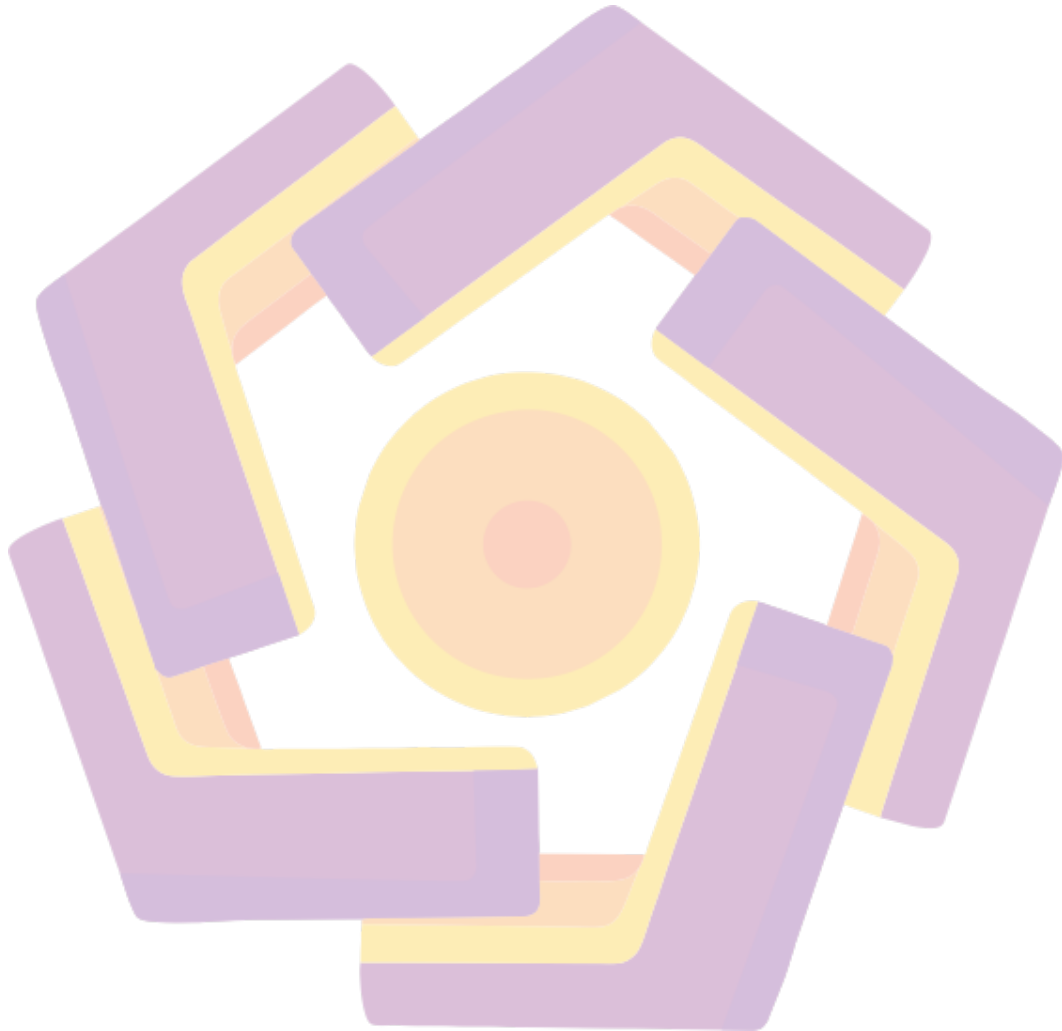


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Virtual Tour</i>	10
Gambar 2.2 Kamera Ricoh Theta	11
Gambar 3.1 History of Java Museum	18
Gambar 3.2 Alur Penelitian	19
Gambar 3.3 Halaman Website History of Java Museum	21
Gambar 3.4 Halaman Social Media History of Java Museum	21
Gambar 3.5 Denah Spot Kamera 360	24
Gambar 3.6 Alur <i>Virtual Tour</i>	25
Gambar 4.1 Pengambilan Gambar Pada Pintu Masuk Museum	27
Gambar 4.2 Pengambilan Gambar Ruang Koleksi	28
Gambar 4.3 Hasil Sorting	28
Gambar 4.4 Spot Healing Brush Tool	29
Gambar 4.5 Gambar Tripod Sebelum Dihilangkan	30
Gambar 4.6 Gambar Tripod Setelah Dihilangkan	30
Gambar 4.7 Hasil Import Sesuai Rute	30
Gambar 4.8 Penempatan Hotspot	31
Gambar 4.9 Penyesuaian Ukuran Hotspot	32
Gambar 4.10 Hotspot Info	32
Gambar 4.11 Keterangan Informasi	33
Gambar 4.12 Output Info dan Gambar Koleksi	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjukan Dosen.....	42
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian History of Java Museum Bantul	43
Lampiran 3 Kuesioner Faktor Informasi.....	44
Lampiran 4 Kuesioner Faktor Tampilan.....	47
Lampiran 5 Foto Saat Melakukan Testing Dengan Manger Museum	50



INTISARI

Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat, memunculkan banyak inovasi baru dari teknologi. Salah satu inovasi perkembangan teknologi adalah *virtual tour* yang mulai banyak digunakan misalnya pada beberapa aplikasi untuk memperkenalkan suatu lokasi. Akan tetapi, penggunaan sistem *virtual tour* sebagai media promosi dan informasi pariwisata di Indonesia masih sangat sedikit. History of Java Museum adalah salah satu museum yang ada di Yogyakarta dengan bangunan yang unik menyerupai piramid, dan History of Java Museum sudah dikombinasikan dengan teknologi AR (Augmented reality) bagi pengunjung untuk mengetahui detail sejarah dari koleksi benda yang ada di museum, History of Java Museum juga sering kali menghadirkan event tematik di lokasi museum. Pada masa pandemic seperti ini banyak pengunjung yang ingin mengunjungi museum tetapi masih takut dengan COVID, maka dari itu saya menghadirkan sebuah solusi bagi yang tidak bisa pergi secara langsung ke museum atau tidak bisa ke museum karena berbagai alasan, bisa dengan mudah mengunjungi museum dengan cara *virtual tour* yang dapat dilakukan dimana saja.

Kata kunci: *Virtual Tour*, Media Informasi, History of Java Museum

ABSTRACT

The development of technology is increasingly rapid, giving rise to many new innovations from technology. One of the innovations in technology development is the Virtual Tour which is starting to be widely used, for example in several applications to introduce a location. However the use of the Virtual tour system as a medium of tourism promotion and information in Indonesia is still very little. The History of Java Museum is one of the museums in Yogyakarta with a unique building resembling a pyramid, and the History of Java Museum has combined it with AR (Augmented Reality) technology for visitors to find out historical details from the collection of object in the museum, the History of Java Museum also often presents thematic events in the museum. During a pandemic like this time, many visitors want to visit museum but are still afraid of COVID, therefore I present a solution for those who cannot go directly to the museum or cannot go to the museum for various reasons, they can easily visit the museum by means of Virtual Tour that can be done anywhere.

Keyword: *Virtual Tour, Information Media, History of Java Museum*