

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman dari masa ke masa membuat teknologi informasi dan komunikasi juga ikut berkembang pesat. Hal tersebut dibuktikan oleh adanya berbagai inovasi dan penemuan baru terkait pengembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pesatnya perkembangan teknologi informasi diharapkan dapat mempermudah manusia dalam menyelesaikan segala permasalahan dalam kehidupan. Berkembangnya teknologi dibuktikan salah satunya oleh adanya pemanfaatan teknologi untuk membuat media sosialisasi interaktif dalam bentuk aplikasi visual yang menyesuaikan perkembangan zaman, yaitu teknologi Virtual Tour. Teknologi Virtual Tour merupakan simulasi lokasi yang berupa rangkaian video, gambar, dan juga berisi efek suara, narasi, maupun text. Dengan virtual tour kita dapat menjelajahi destinasi wisata hanya dengan berbekal smartphone dan jaringan internet. Virtual Tour juga memiliki manfaat sebagai media promosi online dimana kita bisa melihat video dalam bentuk tiga dimensi, yang menjadi inspirator dalam membangun usaha Masyarakat lokal, selain itu juga menjadi salah satu media terciptanya konsep produk atau jasa yang menjembatani kebutuhan informasi dengan teknologi yang canggih^[1]. Dengan konsep ini akan memberikan informasi dalam berwisata sehingga lebih mudah untuk mencari lokasi yang ingin dituju^[2]. Hal tersebut mempermudah wisatawan untuk menjelajahi objek wisata dalam dunia maya sehingga wisatawan dapat merasakan sebuah pengalaman berkelah secara visual, termasuk pada objek wisata History of Java Museum.

History of Java Museum merupakan salah satu dari sekian objek wisata berpotensi yang menceritakan tentang peradaban tanah Jawa dan dibangun dengan desain gedung yang unik, sangat inspiratif, dan penuh nilai filosofis. Desain bangunan History of Java Museum menggambarkan symbol gunung dalam cerita pewayangan serta melambangkan kehidupan manusia yaitu Manunggaling Jiwa, Rasa, Cipta, Karsa, dan Karya dalam kehidupan. Beragam aktivitas wisata History of Java Museum bertumpu pada komponen edukasi serta mengaplikasikan

teknologi visual yang menghibur. Museum History of Java memiliki daya tarik dalam 2 aspek yaitu keunikan bentuk bangunan yang berbentuk Pyramid dan penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR), keindahan berupa bentuk bangunan dan benda-benda koleksi sejarah yang ada di dalam Museum, dan keanekaragaman budaya berupa benda-benda koleksi yang berasal dari berbagai kebudayaan dan daerah di pulau Jawa^[3]. History of Java Museum juga telah menyajikan beberapa cara supaya memudahkan calon pengunjung tertarik mengunjungi tempat wisata tersebut, seperti website, brosur, iklan. Akan tetapi, promosi wisata History of Java Museum dinilai masih kurang karena penyajian informasi yang diberikan kurang inovatif dan monoton. Selama ini calon pengunjung hanya dapat melihat secara tulisan dan gambar bagian museum di website, brosur, dan iklan secara dua dimensi, sehingga kurang menarik minat calon pengunjung untuk mengunjungi wisata tersebut.

Untuk lebih memperkenalkan berbagai lingkungan dan fasilitas yang ada pada wisata History of Java Museum, penulis mengusulkan pembuatan Virtual Tour dengan foto 360 derajat. System Virtual Tour dapat menampilkan gambaran lokasi secara panorama. Gambaran wilayah dapat dilihat oleh pengunjung dengan sudut pandang 360 derajat. Calon pengunjung juga bisa melihat berbagai fasilitas yang ada di dalam History of Java Museum tidak hanya dalam bentuk tulisan saja, namun juga dalam bentuk video di dalam lokasi wisata sehingga pengguna dapat melihat keadaan sekitar dan merasakan seolah-olah berada di lokasi yang sebenarnya. Hal ini tersebut dapat menjadi pengetahuan awal bagi calon pengunjung sebelum pergi ke History of Java Museum.

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan mengangkat judul "Rancangan Virtual Tour 360 Sebagai media Informasi History of Java Museum Bantul". Penulis berharap system Virtual Tour ini dapat diikutsertakan ke dalam berbagai promosi yang dilakukan oleh pihak History of Java Museum Bantul dan dapat menarik calon pengunjung lebih banyak lagi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka

permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana membuat sistem Virtual Tour 360 pada History of Java Museum?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Objek penelitian sistem Virtual Tour 360 adalah History of Java Museum Bantul.
2. Teknik kamera yang digunakan yaitu 360 photography
3. Data yang digunakan berformat jpg
4. Virtual Tour yang digunakan berbasis web dan dibuat dengan Kuula
5. Virtual Tour yang digunakan memiliki fitur Mini Map
6. Virtual Tour yang digunakan berisi tentang informasi beberapa contoh koleksi peninggalan budaya di History of Java Museum Bantul

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memvisualisasi History of Java Museum Bantul dalam bentuk Virtual Tour supaya informasi yang disampaikan kepada masyarakat lebih menarik, interaktif, dan dapat diakses dimana saja.
2. Untuk meningkatkan minat masyarakat dalam mengenal dan mengunjungi History of Java Museum Bantul melalui citra 360.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain:

1.5.1 Bagi Penulis

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan S1 Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Bagi History of Java Museum Bantul

1. Mendapatkan visualisasi lokasi Museum berupa citra 360
2. Mendapatkan media promosi berupa citra 360

1.5.3 Bagi Masyarakat

Diharapkan masyarakat dan calon pengunjung yang ingin datang ke History of Java Museum Bantul dapat mengenal dan mengetahui informasi tentang History of Java Museum.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan tentang teori yang berisi tentang hal-hal yang mendasari pembuatan sistem virtual tour ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan metode penelitian, tinjauan umum tentang metode penelitian, tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.