

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi memiliki dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor pendidikan dan kebudayaan. Penggunaan teknologi telah memungkinkan pengembangan berbagai aplikasi dan sistem yang dapat meningkatkan aksesibilitas informasi serta pengalaman pengguna. Salah satu inovasi yang semakin mendapat perhatian adalah *Virtual Tour* Foto 360, yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi suatu tempat atau lokasi dengan menggunakan gambar panorama interaktif [1]. Pada tahun 2019, sebuah organisasi bernama *International Council on Monuments and Sites (ICOMOS)* mengeluarkan Piagam London, yang memberikan pertimbangan tentang digitalisasi aset budaya, termasuk museum yang perlu adanya evaluasi yang tepat [2]. *Virtual Reality (VR)* dapat digunakan untuk mendigitalisasi aset budaya agar upaya yang dilakukan efektif dengan pemanfaatan teknologi sebagai media informasi yang interaktif.

Museum GM Saunan, sebagai salah satu lembaga kebudayaan dan sejarah, memiliki peran penting dalam melestarikan warisan budaya dan edukasi masyarakat. Museum GM Saunan memiliki latar belakang sejarah yang kaya. Museum ini adalah warisan dari Keraton Matan Tanjungpura dan terletak di Kecamatan Benua Kayong, Kabupaten Ketapang. Museum GM Saunan memiliki bangunan dan koleksi bersejarah yang berkaitan dengan kerajaan, masa penjajahan, adat istiadat dan sejarah lainnya, namun sayangnya museum ini belum mengadopsi inovasi teknologi terbaru untuk menjaga dan mengarsipkan bangunan serta warisan bersejarah [3]. Penelitian ini dipilih karena mendesaknya kebutuhan untuk mengatasi kerusakan dan menjaga koleksi sejarah yang tak ternilai di Museum GM Saunan, khususnya terkait dengan beberapa bangunan yang telah mengalami kerusakan. Museum ini, sebagai peninggalan kerajaan Kerajaan Matan Tanjungpura, menghadapi tantangan dalam menjaga integritas bangunan bekas peninggalan kerajaan untuk memastikan pelestarian fisiknya. Oleh karena itu,

penggunaan *Virtual Tour* Foto 360 dianggap sebagai solusi krusial untuk mendigitalisasi bangunan-bangunan tersebut. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk menjaga keaslian fisik, tetapi juga menciptakan aset digital yang berharga yang dapat diarsipkan. Lebih lanjut, *Virtual Tour* Foto 360 diharapkan dapat menjadi media informasi yang mendalam tentang Keraton Matan Tanjungpura dan artefak sejarahnya, memberikan pengalaman interaktif kepada pengunjung. Selain itu, museum dihadapkan pada era di mana teknologi informasi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, sehingga penggunaan teknologi ini menjadi semakin penting dalam menyajikan informasi sejarah dan budaya secara menarik dan interaktif kepada pengunjung. Inovasi *Virtual Tour* Foto 360 dapat menjadi terobosan bagi museum karena memungkinkan pengunjung untuk merasakan suasana dan keindahan bangunan serta artefak sejarah secara langsung, tanpa harus hadir di lokasi fisik. Ini juga membuka pintu bagi akses yang lebih luas bagi mereka yang mungkin tidak dapat mengunjungi museum secara langsung, meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap warisan budaya yang disajikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi *Virtual Tour* Foto 360 sebagai media informasi di Museum GM Saunan, serta mendigitalisasi bangunan yang ada di museum dengan fokus pada aspek *usability*. Melalui metode *usability testing*, diharapkan dapat diidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari *Virtual Tour* tersebut, sehingga memungkinkan dilakukannya perbaikan dan peningkatan berkelanjutan. Dengan demikian, Museum GM Saunan dapat memanfaatkan teknologi ini sebagai sarana yang efektif dalam mendigitalisasi bangunan, dengan tujuan mempertahankan keaslian dan pengarsipan bangunan. Penggunaan Museum GM Saunan sebagai objek penelitian memberikan relevansi yang langsung dengan tujuan penelitian. Melalui pengembangan *Virtual Tour* foto 360, upaya mendigitalisasi ruangan dan bangunan yang mengalami kerusakan diharapkan dapat memberikan solusi praktis dan efisien. Hal ini juga berkontribusi pada pengarsipan dan pelestarian warisan budaya tanpa mengorbankan keamanan fisik bangunan dan koleksi. Selain itu, teknologi ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam upaya edukasi serta mempertahankan minat masyarakat terhadap warisan budaya dan sejarah.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi *Virtual Tour* Foto 360 pada Museum GM Saunan ?
2. Bagaimana tingkat *Usefulness* pada Aplikasi TanjungVR berdasarkan hasil evaluasi usability testing?
3. Bagaimana tingkat *Ease of Use* dari Aplikasi TanjungVR dapat diukur melalui evaluasi usability testing?
4. Bagaimana tingkat *Ease of Learning* pada Aplikasi TanjungVR berdasarkan hasil pengujian usability testing?
5. Bagaimana tingkat *Satisfaction* pada Aplikasi TanjungVR berdasarkan hasil pengujian usability testing?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini terbatas pada eksplorasi dan presentasi informasi seputar Museum GM Saunan.
2. Fokus pada pengembangan *Virtual Tour* menggunakan foto 360 dengan menggunakan Unity 3D.
3. Penelitian ini akan fokus pada pengukuran elemen-elemen spesifik dalam *usability*, seperti navigasi, kejelasan informasi, dan kegunaan keseluruhan *Virtual Tour*.
4. Fokus pengembangan aplikasi dalam penelitian ini adalah *Android dan Mobile*.
5. Penelitian ini membatasi metode evaluasi *usability* menggunakan tes pengguna dan observasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan aplikasi *Virtual Tour* foto 360 yang memanfaatkan teknologi terkini untuk memberikan pengalaman interaktif dan informatif kepada pengunjung Museum GM Saunan.
2. Mengembangkan aplikasi *Virtual Tour* foto 360 untuk keperluan pihak museum sebagai langkah pendigitalisasian revitalisasi bangunan

museum GM Saunan.

3. Mengevaluasi aplikasi dengan metode *usability testing* untuk mengidentifikasi dan memperbaiki aspek-aspek antarmuka pengguna, navigasi, dan fitur-fitur interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Implementasi Virtual Tour pada Museum GM Saunan memiliki beberapa manfaat yang signifikan :

1. Digitalisasi dan arsip Masa Kerajaan Matan Tanjungpura di Museum GM Saunan untuk menyajikan informasi yang akurat dan mendalam mengenai sejarah masa lalu, sehingga Museum ini memiliki arsip dan digitalisasi bangunan, serta peninggalan dari masa kerajaan tersebut.
2. Virtual Tour diharapkan dapat meningkatkan jumlah kunjungan baik secara fisik maupun virtual dengan memberikan pengalaman interaktif kepada pengunjung untuk meningkatkan daya tarik utama museum.
3. Virtual Tour bukan hanya sebagai alat informasi, melainkan juga sebagai alat pemasaran efektif yang meningkatkan visibilitas dan menciptakan citra museum yang inovatif.
4. Pendidikan dan Pelestarian Budaya dilakukan melalui Virtual Tour dengan memberikan informasi tambahan yang mendalam kepada pengunjung sebagai bahan pendidikan, serta mendorong pelestarian dan pemahaman tentang masa kerajaan Matan Tanjungpura.
5. Daya Tarik Inovatif dari Virtual Tour termanifestasi dalam kemampuannya untuk menarik perhatian masyarakat luas dan sekaligus membantu menciptakan citra museum sebagai pusat pengetahuan yang modern.

Dengan penerapan Virtual Tour, Museum GM Saunan diharapkan dapat memberikan kontribusi positif tidak hanya dalam hal informasi dan pendidikan, tetapi juga dalam meningkatkan dampak sosial dan popularitas museum.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN :

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA :

Pada bab ini berisi studi literatur dan dasar teori.

BAB III METODE PENELITIAN :

Pada bab ini berisi objek penelitian, alur penelitian, serta alat dan bahan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN :

Pada bab ini berisi tentang tahapan yang telah dilakukan oleh penulis dalam mengembangkan aplikasi serta pengujian aplikasi.

BAB V PENUTUP :

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis.

