

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern seperti sekarang ini kita semakin dimudahkan dalam banyak hal, salah satunya ialah kemudahan dalam mendapatkan informasi. Banyak sekali media informasi yang dapat memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai jenis informasi. Sadiman (2002) Media informasi sendiri merupakan sarana komunikasi yang bisa dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan, agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian sedemikian rupa, sehingga proses penyampaian pesan berlangsung dengan efektif dan efisien sesuai yang diharapkan.[1] Sanjaya (2006) Informasi sangat penting dalam kehidupan manusia karena informasi dapat menambah pengetahuan dan kita juga dapat mengetahui hal-hal apa saja yang sedang terjadi dengan lingkungan kita pada saat ini.[2]

Osman (2009) Berkembangnya konsep VR Dalam bidang fotografi, panorama 360 (Equirectangular) atau Virtual Reality Photography (VRP) merupakan teknik untuk menampilkan foto tanpa batas (*borderless*) atau foto yang dapat dilihat dari segala arah selayaknya apa yang dilihat sang fotografer.[3] Wisanto (2015) Proyeksi foto 360° (virtual tour) saat ini banyak diaplikasikan sebagai media promosi maupun media informasi. Beberapa tempat virtual tour yang paling terkenal adalah museum, daerah- daerah pariwisata, universitas, real estate, tempat bersejarah, taman dan daerah penangkaran, tempat-tempat umum seperti White House dan Taj Mahal, serta hotel dan motel. Selain

menampilkan suatu tempat, *virtual tour* digunakan untuk merepresentasikan sebuah gambar dari produk maupun jasa.[4]

Navrotska (2013) Foto yang diambil dan kemudian dijahit sedemikian rupa untuk menciptakan realitas dengan cara terbaik. Dalam foto 360 memungkinkan penggunanya bebas menjelajah ruangan-ruangan sebuah bangunan, melihat gambar, dan menikmati pemandangan dari sebuah lokasi, dengan sudut pandang 360°. [5] Pembuatan foto 360 digunakan untuk pembuatan virtual tour atau untuk melihat detail bangunan dan lingkungan disekitarnya.

Dalam hal ini penulis menjadikan Hotel Jayakarta Yogyakarta sebagai objek penelitian untuk mengetahui bagaimana pengaruh foto 360 derajat sebagai media informasi dari pada Hotel Jayakarta Yogyakarta. Hotel Jayakarta Yogyakarta memiliki 129 kamar yang tersedia dan rata-rata terisi 90-110 kamar. Disini penulis ingin meningkatkan kualitas informasi menggunakan foto 360 derajat. Agar calon pemesan dapat melihat ruangan dan fasilitas seakan berada di dalam hotel.

Oleh sebab itu, penulis mencoba untuk mengimplemtasikan permasalahan dengan melakukan suatu penelitian dengan judul “Media Informasi dengan Memanfaatkan Foto 360 Derajat dalam Google Street View pada Hotel Jayakarta Yogyakarta”. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi media informasi yang bermanfaat serta dapat meningkatkan jumlah pengunjung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan yaitu bagaimana media

informasi dengan foto 360 derajat dapat memberikan gambaran informasi fasilitas dari hotel Hotel Jayakarta Yogyakarta. Disini penulis ingin membuat projek ini dengan harapan dapat meningkatkan jumlah pengunjung melalui media informasi foto 360 derajat.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini, dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu:

1. Media informasi ini dibuat untuk Hotel Jayakarta Yogyakarta.
2. Media informasi ini dibuat pada google untuk meningkatkan jumlah view pengunjung pada media informasi foto 360 derajat di google.
3. Menambahkan menu galeri foto 360 derajat pada website yang penulis buat sebagai contoh.
4. Data untuk media informasi ini dibuat menggunakan kamera 360 Samsung Gear 360 2017 dengan bantuan Google Street View.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam membuat media informasi ini yaitu:

1. Membantu meningkatkan kualitas informasi hotel.
2. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang telah didapat selama menempuh pendidikan di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

4. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata-1
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

1. Menambah pengetahuan tentang media informasi yang dan pemanfaatannya.
2. Dapat melakukan penyusunan skripsi pada program S1 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Manfaat Bagi Hotel Jayakarta Yogyakarta

1. Sarana katalog untuk fasilitas hotel dengan nilai plus.
2. Meningkatkan kualitas informasi untuk pelanggan.
3. Tidak terbatas dengan waktu karena bisa diakses 24 jam oleh orang-orang.
4. Menjangkau konsumen yang lebih luas, bahkan sampai kermanca negara.
5. Memberikan nilai lebih dalam menghadapi persaingan.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan, maka dalam melakukan pengumpulan data dibantu oleh pihak hotel. Setelah data sudah terkumpul maka penulis langsung melakukan pengambilan gambar sesuai dengan data. Metode penelitian yang digunakan yaitu:

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara tanya jawab langsung kepada HR & Legal Manager Hotel Jayakarta Yogyakarta berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu untuk mengumpulkan informasi yang lengkap.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh penulis yaitu mengamati seluruh fasilitas hotel yang nantinya akan diambil untuk data media informasi.

1.6.2 Metode Analisis SWOT

Analisis SWOT dengan perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (strengths), kelemahan (weaknesses), peluang (opportunities), dan ancaman (threats).

1.6.3 Metode Implementasi

Tahap ini merupakan tahapan penerapan, yang mana hasil gambar 360 derajat akan diterapkan pada Google Street View dan web galeri foto 360 derajat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti menjelaskan perihal yang melatar-belakangi penelitian, merumuskan masalah-masalah yang akan diteliti, menentukan batasan-batasan penelitian, menentukan tujuan dari

penelitian, menjelaskan manfaat dari penelitian, menjelaskan metodologi penelitian yang digunakan, dan merumuskan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini peneliti menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan dalam analisis dan pengembangan media informasi, referensi yang menjadi rujukan, definisi-definisi atau model yang berkaitan langsung dengan masalah yang diteliti, dan tentang alat-alat yang digunakan untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang analisis alat dan bahan yang digunakan dan proses kerja dengan menggunakan alat dan software yang peneliti gunakan.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini digunakan peneliti untuk memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian mulai dari tahapan pembuatan, pengeditan, dan implementasi hasil dari penelitian. Pemaparan hasil penelitian berupa penjelasan teoritik baik secara kualitatif, kuantitatif, maupun statistik.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini peneliti menjabarkan kesimpulan dan saran. Tahapan kesimpulan adalah menyelesaikan masalah dalam penelitian dan bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan.

Tahapan saran adalah manifestasi terhadap permasalahan yang di teliti.

