

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Saul D. Klein (2004 : 187) *Virtual Tour* adalah serangkaian foto panorama 360 yang dipadukan dengan teks, suara yang dapat dilihat melalui internet. *Virtual Tour* adalah simulasi dari lokasi yang ada, biasanya terdiri dari urutan video atau gambar diam. Penggabungan elemen multimedia lainnya seperti efek suara, musik, narasi dan teks dapat diikut sertakan dalam *Virtual Tour*. *Virtual Tour* 360 derajat memungkinkan pandangan arah dari berbagai macam sudut untuk memungkinkan seolah kita sudah berada di dalamnya. Teknologi *Virtual Tour* 360 derajat telah digunakan dalam berbagai bidang medis, arsitektur, penerbangan, game, hiburan, Pendidikan serta tempat wisata. *Virtual Tour* 360 derajat belakangan ini sangat berkembang pesat. Mulai dari pengembang serta banyaknya minat dari konsumen.

Kebun Binatang Gembira Loka atau bagian *marketing* dan *development* telah menyajikan beberapa cara supaya memudahkan calon pengunjung tertarik mengunjungi tempat wisata tersebut, seperti *website*, baliho, brosur serta iklan. Namun dari berbagai macam media promosi tersebut calon pengunjung hanya dapat melihat secara tulisan jika di *website*, baliho serta brosur, jika di iklan mereka hanya bisa melihat secara dua dimensi.

Untuk lebih memperkenalkan berbagai lingkungan dan fasilitas yang ada sebelum berkunjung ke Gembira Loka penulis mengusulkan pembuatan *Virtual Tour* dengan foto panorama 360 derajat. Aplikasi *Virtual Tour* sendiri merupakan aplikasi yang dapat menampilkan gambaran lokasi secara panorama. Gambaran wilayah dapat dilihat oleh pengguna dengan sudut pandang 360 derajat. Calon Pengunjung juga bisa melihat berbagai fasilitas yang ada di dalam Gembira loka tidak hanya dengan tulisan-tulisan yang selama ini beredar. Ini memungkinkan membawa pengalaman baru bagi calon pengunjung sebelum pergi ke Gembira Loka.

Berdasarkan latar belakang, maka penulis dapat mengangkat judul “Pembuatan *Virtual Tour* 360 derajat Sebagai Media Promosi Kebun Binatang Gembira Loka”. Penulis berharap aplikasi ini dapat diikutsertakan ke dalam berbagai promosi yang dilakukan oleh pihak gembira loka dan dapat menarik calon pengunjung lebih banyak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat *Virtual Tour* 360 derajat sebagai media promosi untuk mengetahui keunggulan Kebun Binatang Gembira Loka?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya memberikan informasi beberapa wilayah unggulan Kebun Binatang Gembira Loka.
2. Aplikasi ini dibangun dan dikembangkan dengan menggunakan software: *Kolor Panotour Pro 2.5*.
3. Pengujian akan dilakukan berdasarkan kegunaan, fungsi kompatibilitas dan uji reliabilitas atau disebut beta.
4. Aplikasi ini akan diuji oleh pihak Gembira Loka Zoo dan masyarakat.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis adalah sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi *Virtual Tour* 360 derajat Kebun Binatang Gembira Loka berbasis foto panorama 360 derajat.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari disusunnya skripsi ini adalah sebagai berikut:

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah wawasan bagi pembaca tentang bagaimana tahap dan proses pembuatan *Virtual Tour*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan adalah sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dari beberapa *Virtual Tour* yang ada untuk dijadikan referensi dalam pembuatan *Virtual Tour* oleh peneliti.

2. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan melakukan kajian teori melalui buku-buku yang relevan dan sumber lainnya dari internet.

3. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada Bagian Pendidikan dan Bagian Marketing Kebun Binatang Gembira Loka untuk mendapatkan informasi yang jelas dan lengkap.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

1.6.3 Metode Testing

Hasil *Virtual Tour* yang dibuat akan diujicoba fungsionalitas dan performanya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap Bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam Bab ini menjelaskan tentang dasar teori yang menunjang dalam pembuatan serta sebagai acuan dalam pembuatan *Virtual Tour*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam Bab ini dijelaskan mengenai analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, detail dari *Virtual Tour* yang dibuat mulai dari penentuan objek.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam Bab ini akan diuraikan tentang perancangan yang telah dibuat pada Bab III diimplementasikan, serta pembahasan dari pengujian yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Dalam Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.