

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Universitas Amikom Yogyakarta telah menyajikan beberapa cara menarik supaya memudahkan calon mahasiswa mendapatkan informasi yang lengkap dan jelas. Salah satu cara yang tepat adalah melakukan inovasi baru. Menurut Ratnaningsih Hidayati (2015 : 31)<sup>[19]</sup>, inovasi adalah sesuatu yang beda dan berdampak, inovasi dapat diartikan sebagai perkembangan teknologi atau praktek – praktek baru yang diterapkan dalam suatu masyarakat tertentu.

Banyak calon mahasiswa yang belum mempunyai gambaran lengkap tentang program studi / fakultas yang akan dituju. Calon mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang berasal dari luar daerah akan lebih mudah menjangkau informasi melalui internet dan lebih cepat daripada harus datang ke Kampus Amikom.

Informasi wilayah Universitas Amikom sebagai penunjang mahasiswa perlu diketahui sejak dini agar memberikan pengalaman lebih awal bagi calon mahasiswa. Sehingga perlu didukung dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi guna mempermudah akses wilayah Universitas Amikom bagi semua kalangan baik calon mahasiswa maupun masyarakat luas.

Dengan demikian, peneliti bermaksud melakukan penelitian dan membuat sebuah *Virtual Tour* dengan foto 360 derajat sebagai media informasi Universitas Amikom. Aplikasi *Virtual Tour* sendiri merupakan aplikasi yang dapat menampilkan

gambaran lokasi secara panorama. Gambaran wilayah dapat dilihat oleh pengguna dengan sudut pandang 360 derajat, selain itu akan dibantu dengan adanya *video guide* yang dibawakan oleh presenter dan dapat memandu pengguna untuk mengetahui informasi kampus. Video sebagai bagian dari multimedia mampu mempertajam pesan yang dibawa agar masuk dalam pemikiran pengguna (Suyanto, 2005: 18)<sup>[1]</sup> Pemakaian video dirasa tepat karena menggabungkan antara aplikasi *Virtual Tour* yang berisi gambaran Universitas Amikom dengan *video guide*.

Berdasarkan latar belakang, maka penulis dapat mengangkat judul “Pembuatan Aplikasi Virtual Tour 360 Derajat dengan Video Guide sebagai Media Informasi Wilayah Universitas Amikom Yogyakarta”.

Peneliti berharap aplikasi ini dapat dicantumkan di *website* Universitas Amikom [www.amikom.ac.id](http://www.amikom.ac.id) dan wawasan calon mahasiswa tentang gambaran gedung di Universitas Amikom Yogyakarta lebih luas.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Aplikasi *Virtual Tour* Universitas Amikom Yogyakarta yang menarik bagi calon mahasiswa dan masyarakat luas ?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari aplikasi yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya memberikan informasi beberapa wilayah unggulan Universitas Amikom Yogyakarta, dan hanya bisa diuji melalui *website* yang di akses menggunakan internet.

2. Penelitian tidak mencakup implementasi pada Universitas Amikom Yogyakarta
3. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan *software* Adobe After Effect CC 2017 dan Kolor Panotour Pro 2.5.
4. Adapun periode pembuatan aplikasi ini terhitung sejak Juni 2017 dan selesai pada Desember 2017.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Membuat Aplikasi *Virtual Tour* 360 Derajat dengan *Video Guide* sebagai Media Informasi Wilayah Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Sebagai media publikasi dan pemberian informasi yang informatif bagi calon mahasiswa dan masyarakat luas.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian Aplikasi *Virtual Tour* 360 derajat dengan *Video Guide* sebagai Media Informasi Wilayah Universitas Amikom Yogyakarta antara lain:

- a. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta
  - Memudahkan calon mahasiswa, mahasiswa, dan masyarakat luas untuk mengetahui informasi wilayah Universitas Amikom Yogyakarta
- b. Bagi Penulis
  - Sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 (SI) pada jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

- Memberikan fasilitas informasi wilayah berupa aplikasi *virtual tour* dengan *video guide* sehingga akses wilayah kampus lebih mudah dan berkesan nyata.

## **1.6 Metode Penelitian**

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

#### **a) Metode Observasi**

Metode yang diperoleh dari pengamatan langsung ke “Universitas Amikom Yogyakarta”.

#### **b) Metode Wawancara**

Yaitu pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada ketua Rektor ataupun Humas Universitas Amikom Yogyakarta untuk mendapatkan informasi yang jelas dan lengkap.

### **1.6.2 Metode Studi Pustaka**

Yaitu pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur – literatur yang valid dan relevan, dan juga berkaitan dengan penelitian yang akan dibuat atas dasar teoritis yang diterangkan dalam sebuah buku. Untuk menjadi pedoman dalam penyusunan laporan yang akan dibahas.

### **1.6.3 Metode Analisis**

Merupakan salah satu metode untuk mengidentifikasi suatu masalah yang dikutip dari buku M. Suyanto (2004:46)<sup>[2]</sup>, antara lain dengan cara menganalisis kinerja, informasi, biaya, keamanan, efisiensi dan pelayanan. Sehingga apabila terdapat kesalahan berdasarkan faktor internal maupun eksternal, langsung dapat diusulkan perbaikan – perbaikannya.

#### **1.6.4 Metode Perancangan**

Dalam metode perancangan pembuatan *Virtual Tour* ini melalui beberapa tahapan yaitu :

- a) Tahap PraProduksi
- b) Tahap Produksi
- c) Tahap Pasca - Produksi

#### **1.6.5 Metode Evaluasi**

Pada tahapan evaluasi ini akan ada penilaian yang dilakukan objek terhadap hasil penelitian yang akan ditayangkan, untuk mengukur sejauh mana kelayakan hasil tersebut.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dengan urutan sebagai berikut :

##### **Bab 1 : Pendahuluan**

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode observasi, metode wawancara, studi pustaka, analisis, perancangan, evaluasi dan sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini.

**Bab 2 : Landasan Teori**

Bab ini akan menjelaskan tentang teori yang berisi tentang hal-hal yang mendasari pembuatan aplikasi ini.

**Bab 3 : Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini berisi hasil analisis sistem gambaran-gambaran yang dibuat, sedangkan perancangan sistem tersebut berupa desain proses, dan perancangan *user interface* bagi aplikasi yang dibuat.

**Bab 4 : Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini berisi tentang penjelasan Aplikasi Virtual Tour dan teknik pembuatan oleh software yang digunakan, pengambilan video 360 derajat, dan menggabungkan video tour guide dan melakukan uji coba terhadap pengguna apakah aplikasi ini dapat membantu atau tidak terhadap permasalahan yang ada.

**Bab 5 : Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang diberikan untuk pengembangan aplikasi ini selanjutnya