

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Universitas AMIKOM Yogyakarta adalah salah satu perguruan tinggi IT swasta yang ada di Yogyakarta, Indonesia. Perguruan tinggi ini berdiri pada 29 Desember 1992, di bawah naungan Yayasan AMIKOM Yogyakarta. Memiliki dua program diploma, tigabelas program sarjana, dan satu program pascasarjana [1]. Amikom juga memiliki berbagai fasilitas penunjang seperti yang ditulis diwebsite resmi amikom [2] laboratorium komputer, ruang kelas, cinema, kantin, masjid dan masih banyak lagi. Namun dalam masa pandemi pembelajaran dilakukan secara virtual atau daring sehingga banyak dari mahasiswa tidak memiliki kesempatan untuk pergi ke kampus dan melihat fasilitas apa saja yang disediakan oleh kampus.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk, dengan menggunakan model ADDIE (*analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, evaluasi*) [3]. Kelebihan dan kekurangan R&D menurut [4] antara lain yaitu mampu mengatasi kebutuhan nyata dan mendesak (*real needs in the here-and-now*) melalui pengembangan solusi atas suatu masalah sekaligus menghasilkan pengetahuan yang bisa digunakan di masa mendatang, sehingga suatu produk/ model yang dihasilkan memiliki nilai validasi tinggi. Dengan melalui serangkaian uji coba di lapangan dan divalidasi ahli, mendorong proses inovasi produk/ model yang tiada henti sehingga diharapkan akan selalu ditemukan model/ produk yang selalu aktual dengan tuntutan kekinian dan penghubung antara penelitian yang bersifat teoritis maupun lapangan.

Berdasarkan pemaparan diatas sehingga peneliti tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul "Video Interaktif Virtual Tour Fasilitas Amikom Yogyakarta berbasis Mp4.SmartPlayer" dengan harapan mahasiswa dapat melihat fasilitas yang disediakan oleh kampus secara virtual yang dapat dilihat melalui smartphone atau desktop melalui *website*. Video interaktif merupakan media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar

teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya [5]. Sedangkan Virtual tour atau perjalanan yang tidak mengharuskan kita pergi ke suatu tempat tersebut secara langsung, kita akan dipandu secara otomatis di video interaktif untuk mengunjungi beberapa fasilitas-fasilitas yang terdapat di Universitas Amikom Yogyakarta.

Amikom yogyakarta telah memiliki virtual tour sebelumnya, perbedaannya dengan video interaktif virtual tour sebelumnya terdapat pada jenis video yang digunakan seperti virtual tour yang telah dibuat Amikom menggunakan video360 sedangkan peneliti menggunakan video statis, virtual tour yang dibuat amikom merupakan media yang didalamnya terdapat *button* dan video 360, sedangkan kelebihan yang ditawarkan pada video interaktif virtual tour pada penelitian ini ialah sebuah media yang di dalamnya terdapat *button*, *backsound*, narasi dan video yang di kemas semenarik mungkin. Penelitian ini bertujuan memberikan informasi sedetail mungkin dan semenarik mungkin tentang bentuk fasilitas yang telah disediakan oleh Universitas Amikom Yogyakarta.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian/perancangan ini.

Bagaimana hasil Evaluasi terhadap hasil Video Interaktif yang dibuat ?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah serta menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok permasalahan maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji diantaranya sebagai berikut :

- a. Video Fasilitas yang diambil hanya sebagian yang mudah dilihat dan sudah disetujui oleh pihak penjaga ruangan.
- b. Video interaktif ini hanya bisa dibuka di media player yang mendukung format mp4.SmartPlayer tapi tidak bisa di upload di media sosial seperti youtube,

facebook, twitter dll, hanya bisa diupload sendiri di website yang mendukung format mp4.smartplayer.

- c. Video interaktif ini hanya menampilkan perwakilan dari setiap ruangan/lab yang telah disetujui oleh pihak kampus.
- d. Video interaktif ini tidak memberikan informasi yang bersifat privasi.
- e. Hasil evaluasi diambil dari mahasiswa Sistem Informasi Amikom Yogyakarta

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang ada di atas serta sesuai dengan judul yang diangkat, maka tujuan penulis dalam penelitian ini yaitu:

- a. Memberikan informasi dengan detail dan semenarik mungkin mengenai fasilitas ruangan Universitas Amikom Yogyakarta melalui video interaktif dengan format mp4.SmartPlayer.
- b. Memberikan opsi lain mengenai video virtual tour yang ada di Amikom
- c. Mengetahui hasil evaluasi terhadap Video Interaktif yang dibuat.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam dunia teknologi informasi. Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut :

##### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran kepada mahasiswa dalam mengambil penelitian yang serupa.
- b. Sebagai pijakan dan referensi bagi penelitian selanjutnya yang memiliki hubungan dengan konsep yang serupa.

##### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Bagi penulis

Sebagai syarat untuk menyelesaikan program pendidikan Sastra 1.

- b. Bagi Mahasiswa dan calon mahasiswa  
Untuk menambah wawasan pengetahuan tentang ruangan yang sebelumnya belum pernah didatangi.
- c. Bagi Kampus  
Mempermudah dalam mempromosikan fasilitas terbaik yang dimiliki oleh kampus tersebut.
- d. Bagi Masyarakat  
Masyarakat dapat tahu fasilitas yang ada di dalam kampus tanpa harus masuk ke dalam area kampus.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Metode Pustaka**

Data yang dikumpulkan dalam pembuatan video interaktif ini didapat melalui berbagai informasi yang disediakan oleh beberapa website serta dokumen-dokumen elektronik tentang fasilitas amikom Yogyakarta, beberapa data yang tidak terdapat di website penulis mencari data dengan cara melakukan wawancara kecil secara virtual dengan beberapa dosen/petugas yang menangani tentang sarana prasarana dan pengolah ruangan.

#### **1.6.1.2 Metode Observasi**

Dalam Metode Observasi pengumpulan data diperoleh dengan cara penulis melakukan pengamatan secara langsung tentang keadaan yang ada di lapangan, penulis mencatat point-point penting mengenai objek dan obyek tentang penelitian yang sedang diteliti.

### **1.6.2 Metode Perancangan**

Tahap perancangan dilakukan tiga pembagian proses pembuatan yaitu pengambilan video, perancangan pembuatan video dan perancangan pembuatan video interaktif.

Perancangan pengambilan video dimulai dengan pembuatan konsep yang akan diterapkan seperti pembuatan storyboard, menentukan lokasi-lokasi yang akan

menjadi objek dan obyek pengambilan gambar, persiapan peralatan pengambilan video seperti kamera dan stabilizer serta surat perizinan dari pihak kampus yang berwajib.

Perancangan pembuatan video dilakukan setelah proses pengambilan gambar selesai, proses perancangan pembuatan video adalah proses editing semua footage yang telah selesai diedit dalam konsep sinematik video disatukan dan dibagi menjadi beberapa part sebelum di edit kembali di tahap perancangan pembuatan video interaktif.

Perancangan pembuatan video interaktif dimulai dari pembuatan alur Flowchart, dan setiap part video yang dibagi tadi disatukan kembali disini karena setiap part memiliki scene video yang berbeda, ketika setiap scene video sudah disusun sesuai konsep Flowchart maka selanjutnya adalah pembuatan fitur button di dalam video seperti button home, selanjutnya. Kembali dan button pemilihan ruangan agar video tersebut menjadi sebuah video interaktif.

### **1.6.3 Metode Testing**

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa pengujian validitas media kepada responden terhadap mahasiswa Sistem Informasi Amikom Yogyakarta prodi Sistem Informasi Angkatan 2018 dan ahli multimedia

### **1.6.4 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini, disusun sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini meliputi latar belakang, permasalahan, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, serta metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori-teori pokok yang merupakan landasan bagi teori-teori lainnya yang terdapat dalam skripsi ini, penjelasan mengenai penelitian lain yang telah dilakukan, serta kutipan-kutipan peneliti terdahulu sesuai dengan tema yang diambil.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisikan tinjauan umum, alur penelitian, analisis masalah, analisis kebutuhan, alur flowchart, pembuatan storyboard, pengumpulan materi, pembuatan motion graphic, pembuatan video interaktif, serta penghostingan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas hasil dari penelitian dan hasil testing yang dilakukan terhadap permasalahan yang ada dengan hasil akhir berupa media Video Interaktif berbasis Mp4 Smartplayer

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran guna untuk penelitian selanjutnya yang lebih baik.

