

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Tanjungpura merupakan salah satu Perguruan Tinggi Negeri di Kalimantan Barat yang saat ini berhasil memperoleh Akreditasi A, dengan capaian ini dan ditunjang pula dengan sarana dan prasarana yang memadai membuat banyaknya peminat (calon mahasiswa baru) yang mendaftar masuk ke Universitas Tanjungpura. Universitas Tanjungpura memiliki sembilan fakultas terdiri dari Fakultas Hukum, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Fakultas Pertanian, Fakultas Teknik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Kehutanan, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Kedokteran. Tiap fakultas memiliki komplek bangunan / gedung tersendiri. Selain gedung fakultas juga terdapat gedung Rektorat, BAK, BUK, gedung konferensi, gedung perpustakaan, gedung kuliah bersama, gedung laboratorium keilmuan dasar (lab terpadu), gedung UPT TIK, gedung UPT Bahasa, gedung RS UNTAN, gedung LPPM, gedung LP3M, dan gedung pusat studi, yang letaknya tersebar di area kampus Universitas Tanjungpura, banyaknya bangunan dan gedung di lingkungan Universitas Tanjungpura yang tersebar dalam area seluas 453,17 km² (4,53 Ha) dapat menyulitkan para pihak baik eksternal maupun internal yang akan mendatangi gedung tertentu di Kampus Untan. Bagi pihak eksternal Untan misalnya calon mahasiswa yang akan mengikuti ujian masuk (SBMPTN atau Seleksi Mandiri) sering tersasar atau salah gedung, bahkan bagi pihak internal Untan sendiri seperti mahasiswa, dosen, maupun tenaga kependidikan masih menemui kesulitan untuk menuju suatu gedung tertentu di Kampus Untan.

Berdasarkan hasil pengamatan , saat ini penggunaan teknologi banyak digunakan dalam mencari informasi salah satunya penggunaan *website*. Namun, informasi yang ditampilkan melalui *website* masih sebatas teks, gambar, maupun video. *Virtual tour* merupakan salah satu solusi dalam teknologi yang dapat memberikan informasi mengenai suatu tempat dalam bentuk panorama 360°x180°. Dalam bidang fotografi, "*Virtual Reality Photography*" (VRP), "*Immersive Photography*" atau "*Photo 360*" merupakan teknik untuk menampilkan foto borderless (tanpa batas) dan seamless (tidak terpotong), yang biasanya digunakan

untuk pembuatan *virtual tour*. *Virtual tour* ini membuat pengguna seakan-akan berada langsung di lingkungan tempat rekreasi tersebut. (Wulur, 2015).

Sebagai objek pendidikan, maka dibutuhkan sebuah media informasi untuk menyebarkan informasi baik kepada mahasiswa baru maupun masyarakat di lingkungan Universitas Tanjungpura. Media informasi dalam bentuk pengembangan teknologi virtual reality dapat menjadi sarana untuk meningkatkan daya tarik calon mahasiswa baru yang akan berkuliah di Universitas Tanjungpura. *Virtual Tour* ditampilkan melalui media *website*, sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Oleh karena itu, dianggap perlu menggunakan aplikasi *virtual tour* sebagai media informasi mengenai nama-nama bangunan di Universitas Tanjungpura. Aplikasi ini juga menampilkan deskripsi serta lokasi di Universitas Tanjungpura. Melalui aplikasi ini, diharapkan pengguna mendapatkan informasi secara visual mengenai bangunan dan letak lokasi di Universitas Tanjungpura, sehingga memudahkan mahasiswa baru dalam menemukan lokasi serta letak bangunan di Universitas Tanjungpura. Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas maka penulis mengambil judul Tugas Akhir “**APLIKASI CAMPUS VIRTUAL TOUR INTERAKTIF PADA UNIVERSITAS TANJUNGPURA PONTIANAK**”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membangun aplikasi *virtual tour* berbasis *website* sebagai media informasi mengenai letak lokasi dan bangunan di Universitas Tanjungpura Pontianak.
2. Bagaimana membangun aplikasi *virtual tour* interaktif sehingga dapat mempermudah pengguna dalam menentukan lokasi yang dituju.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi *virtual tour* interaktif berbasis *website* yang dapat diakses oleh seluruh mahasiswa baru

sebagai media informasi bangunan serta lokasi yang terdapat di Universitas Tanjungpura Pontianak.

1.4 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang ada, maka batasan masalah dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Lokasi yang akan dijadikan tempat penelitian adalah Universitas Tanjungpura.
- b) Aplikasi ini dibangun berbasis *website*.
- c) Sumber data gambar yang digunakan berupa gambar panorama 360° x 180°.
- d) Pada pengambilan gambar panorama, dipilih beberapa titik yang mewakili area Universitas Tanjungpura.
- e) Tur berjalan tanpa bantuan guide (pemandu) untuk mengarahkan pengguna dalam melakukan tour secara virtual.

1.5 Sistematika Penulisan Skripsi

Adapun sistematika dari penulisan tugas akhir ini disusun dalam lima bab yang terdiri dari BAB I Pendahuluan, BAB II Tinjauan Pustaka, BAB III Metodologi Penelitian, BAB IV Hasil Perancangan dan Pengujian Aplikasi serta BAB V Penutup.

BAB I Pendahuluan adalah bab yang berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Pembatasan Masalah, dan Sistematika Penulisan Skripsi.

BAB II Tinjauan Pustaka adalah bab yang berisi tentang penelitian terkait dan landasan teori yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB III Metodologi Penelitian adalah bab yang berisi tentang metode penelitian yang dilakukan, mulai dari proses studi literatur hingga metode pengembangan aplikasi multimedia dengan enam tahapan, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi.

BAB IV Hasil dan Analisis adalah bab yang berisi tentang hasil perancangan aplikasi, dan pengujian aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun telah memenuhi kebutuhan sesuai perancangan.

BAB V Kesimpulan dan Saran adalah bab yang berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran atau rekomendasi untuk perbaikan, pengembangan, atau kesempurnaan/kelengkapan penelitian yang telah dilakukan.