

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya (IIB) Darmajaya merupakan salah satu perguruan tinggi swasta di Provinsi Lampung yang tepatnya di di jalan Zainal Abidin Pagar Alam No.93 Kec. Gedong Meneng Kota Bandar Lampung Berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Alfian Husein yang berdiri pada tahun 1995. Institut ini menawarkan program sarjana yang terdiri dari tiga Fakultas yaitu Fakultas Ilmu Komputer (ILKOM), Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB), dan Fakultas Desain, Hukum, dan Pariwisata (DHP). pada

Fakultas ILKOM terdapat 5 Program Studi yaitu : (Teknik Informatika, Sistem Informasi, Sistem Komputer, Pend. Teknologi Informasi, dan Sains Data), untuk Fakultas FEB terdapat 3 Program Studi yaitu: (Management, Akutansi, Bisnis Digital), Sedangkan Untuk Fakultas DHP terdapat 4 Program Studi yaitu: (Desain Komunikasi Visual, Desain Interior, Hukum Bisnis, dan Pariwisata).

Perkembangan Teknologi pada Eraglobalisasi ini sudah sangat cepat dan tidak merata. Akan sangat berguna apabila teknologi yang sedang berkembang dimanfaatkan di dunia pendidikan baik formal maupun informal. Saat ini aplikasi Multimedia mampu memberikan suatu informasi yang cepat dan dapat dengan mudah di pahami, sehingga masyarakat luas dapat lebih mudah menangkap suatu informasi dan pemebelajaran dari media yang ada saat ini. Multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan lain lain, kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan (Munir, 2015:2). Teknologi Multimedia merupakan potensi yang sangat besar untuk menggantikan metode pembelajaran sesesorang karena dapat menyesuaikan informasi dan lebih interaktif. Masyarakat akan mengenal Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya (IIB) Darmajaya lebih menyenangkan, mudah diterima dan dipahami.

Waraney et al. (2017) virtual tour merupakan teknologi yang menempatkan user di dalam gambar dan memungkinkan user untuk meningkatkan kesadaran situasional serta meningkatkan daya lihat, tangkap dan menganalisa data virtual secara signifikan. Virtual tour dapat dijadikan sebuah media yang bisa menghadirkan serta menghidupkan imajinasi bagi para penggunanya. Sehingga seolah olah penggunanya mengalami serta merasakan keadaan yang sesungguhnya (Suhendar, Fernando. 2016). Virtual tour sendiri biasanya digunakan untuk memberi pengalaman pernah berada di suatu tempat hanya dengan melihat layar monitor. Penyajian virtual tour dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan gambar ataupun video, selain itu dapat menggunakan model 3 dimensi.

Virtual Tour adalah sebuah simulasi dari suatu lingkungan nyata yang ditampilkan secara online, biasanya terdiri dari kumpulan foto-foto panorama, kumpulan gambar yang terhubung oleh hyperlink, ataupun video, atau virtual model dari lokasi yang sebenarnya, serta dapat menggunakan unsur-unsur multimedia lainnya seperti efek suara, music, narasi, dan tulisan (Handjojo, 2013). Maka dari itu penulis mengangkat judul tersebut karena kebanyakan dari mahasiswa Darmajaya Terutama mahasiswa baru yang belum mengetahui letak ruang rektorat beserta jajarannya dan juga ruangan- ruangan yang masih asing di dengar seperti ruangan LPM, MBKM, LP4M Dsb. Juga bisa menjadi media Promosi bagi kampus IIB Darmajaya untuk mengenalkan kampus terutama gedung Rektorat IIB Darmajaya agar lebih di kenal oleh Mahasiswa baru. Aplikasi ini dapat di manfaatkan untuk membantu pengguna seperti calon pendaftar untuk mengenal lebih jelas Kampus IIB Darmajaya beserta informasi nya. Meningkatkan pengalaman wisata digital bagi pengguna yang ingin menjelajahi tempat tersebut sebelum atau setelah kunjungan fisik mahasiswa. Ini dapat meningkatkan minat dan keinginan mereka mengunjungi tempat tersebut.

Berdasarkan uraian yang penulis jelaskan, maka pada pembahasan yang akan diangkat pada penelitian ini adalah pengembangan multimedia untuk

pengenalan Denah Virtual Gedung Alfian Husin Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Lampung dengan metode Multimedia Development Life Cycle berbasis Android.

Berdasarkan hal tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa dibutuhkan media aplikasi yang efektif. Maka dari itu, dibangun sebuah perangkat lunak yang dapat membantu memudahkan proses informasi pengenalan Gedung Alfian Husin Kampus IIB Darmajaya berbasis perangkat yang saat ini cukup banyak dan mudah digunakan yaitu android.

1.2 Ruang Lingkup

Agar dalam pembahasan lebih terarah dan terstruktur sehingga dapat berjalan dengan lebih baik. Maka dengan ini penulis membatasinya pada ruang lingkup penelitian, yaitu:

1. Aplikasi ini dibangun dengan berbasiskan aplikasi android
2. Penelitian dilakukan hanya dalam ruang lingkup IIB Darmajaya, meliputi isi gedung Alfian Husin IIB Darmajaya
3. Aplikasi hanya memvisualisasikan ruangan-ruangan yang ada di dalam Gedung Alfian Husin.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan penulis, maka dari itu penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Belum memiliki media interaktif tentang gedung Aalfian Husin Kampus IIB Darmajaya berbasis Android
2. Belum adanya media interaktif yang memperkenalkan ruangan – ruangan yang ada di Gedung Alfian Husin Kampus IIB Darmajaya.
3. Mengidentifikasi nama Ruangan yang ada di Gedung Alfian Husin beserta fungsi dari ruangan tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang tertera di atas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membuat sebuah aplikasi berbasis android virtual Tour yang dapat memudahkan mahasiswa memperoleh informasi tentang Gedung Alfian Husein IIB Darmajaya.
2. Merancang dan membangun media informasi kampus berbasis aplikasi mobile dengan teknologi Animasi Virtual Gedung Alfian Husin IIB Darmajaya.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Membuat media informasi lebih interaktif dengan teknologi Virtual reality.
2. Memudahkan masyarakat kampus IIB Darmajaya untuk mengakses informasi tentang gedung Alfian Husin terutama bagi mahasiswa baru
3. Dapat memudahkan mahasiswa untuk mengetahui letak ruangan dan fungsinya yang ada di gedung Alfian Husein IIB Darmajaya.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang diterapkan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang teori- teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah pada penelitian yang dilakukan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil dari penelitian berupa tampilan program dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah diperoleh dan saran-saran yang memungkinkan untuk pengembangan penelitian ini selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN