

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

*Virtual Reality* sendiri merupakan sebuah teknologi yang membuat pengguna atau user dapat merasakan lingkungan yang ada di dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasa berada di dalam lingkungan tersebut.

Pada awalnya teknologi ini seperti peta Bioskop Aspen, yang di ciptakan oleh MIT pada tahun 1977. Programnya adalah suatu simulasi kasar tentang kota Aspen di Colorado, dimana pada pemakai bisa mengembara dalam salah satu dari tiga gaya yaitu musim panas, musim dingin dan polygon.

Upaya Meningkatkan minat bagi para calon mahasiswa baru untuk mendaftar di IIB Darmajaya, penulis menggunakan inovasi yang menggunakan alat atau sofwert Bernama VR (*Virtual Reality*). Pada tahun 1980, kemudian berganti nama menjadi *Virtual Reality* yang dipopulerkan oleh Jaron Lanier, salah satu pelopor modern dari bidang tersebut. Lanier yang telah mendirikan perusahaan VPL Riset pada tahun 1985.

Penelitian ini menawarkan Inovasi baru untuk memberikan pengalaman yang berbeda bagi calon mahasiswa baru untuk mengenal kampus IIB Darmajaya yaitu akses informasi dalam bentuk *Virtual Reality* yang membuat pengguna mengenal tempat- tempat yang berada di kampus IIB Darmajaya.

Perlu diketahui bahwasan nya belum banyak kampus yang menggunakan aplikasi *Virtual Reality* sebagai pengenalan kampus untuk mahasiswa/i nya. Berangkat dari situasi tersebut, peneliti memilih kampus IIB Darmajaya sebagai lokasi penelitian. Mengingat *Virtual Reality* pernah dibuat oleh salah satu dosen IIB Darmajaya dan di unggah di *platform* media yaitu Youtube, namun *Virtual Reality* tersebut hanya foto dalam bentuk video Youtube saja, maka dari itu penulis ingin membuat *Virtual Reality* foto dalam bentuk aplikasi.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis dapat mengambil judul “**Aplikasi *Virtual Reality* Sebagai Media Informasi Kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Berbasis *Android***”, dimana Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian ilmiah yang membahas tentang **Aplikasi *Virtual Reality* Sebagai Media Informasi Kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Berbasis *Android***

## **1.2. Ruang Lingkup**

Dalam pembuatan Aplikasi *Virtual Reality* Sebagai Media Informasi Kampus Institut Informatika dan Bisnis darmajaya Berbasis *Android* ini memfokuskan pada beberapa permasalahan diantaranya :

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

### 1.2.1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah Aplikasi *Virtual Reality*

### 1.2.2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa/Siswi SMA Sederajat.

### 1.2.3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah Kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Jl. ZA. Pagar Alam No.93, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35141

### 1.2.4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai bulan Maret.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari peneltia ini adalah sebagai berikut:

Bagaimanakah cara kerja aplikasi *Virtual Realiy* dalam membantu Siswa/Siswi SMA Sederajat untuk mengenal kampus dalam bentuk foto di Aplikasi *Virtual Reality*.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk dapat membantu dan mengenalkan siswa/siswi SMA sederajat mengenai kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.5.1. Menghadirkan Inofasi baru di bidang promosi dan informasi
- 1.5.2. Memudahkan siswa/siswi SMA sederajat mengetahui tentang kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
- 1.5.3. Siswa/siswi SMA sederajat tidak perlu datang langsung ke kampus untuk mengerahui kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
- 1.5.4. Penelitian ini dapat menambah Referensi dan wawasan yang lebih untuk peneliti tentang Aplikasi *Virtual Reality* Sebagai Media Informasi Kampus Insitut Informatika dan Bisnis Darmajaya Berbasis *Android*.

Penulisan proposal skripsi ini dirancang secara sistematis. Adapun singkat mengenai isi proposal skripsi ini sebagai berikut:

## **1.1 Sistematika Penulisan**

Sistematika yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Memuat latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi teori-teori yang mendukung penelitian dalam pembuatan video Virtual Reality.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini Menguraikan metode Pembuatan Vidio Virtual Reality menggunakan sofwert Unity sebagai penyelesaian permasalahan yang terjadi

### **BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai penelitian Studi yang dimulai dari pembuatan program dan pengujian program yang dibuat

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini Terdapat bagian kesimpulan dan saran kemudian dilanjutkan dengan lampiran.