

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Papinka Valley adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *property*. Papinka Valley juga merupakan kawasan *mega superblock* modern di Pangkal Pinang, Bangka, yang menghadirkan : *Mall, High-end residence, business unit*, dll.

Di masa modern seperti sekarang ini teknologi yang semakin berkembang pesat menunjukkan bahwa semakin tingginya kebutuhan masyarakat umum dalam melihat informasi dari berbagai sumber seperti informasi yang berkaitan dengan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang *property* yaitu Papinka Valley dalam melihat penjualan unit nya. Maka dari itu sarana penyedia informasi dalam bentuk media online menjadi hal yang perlu disiapkan oleh pihak Papinka Valley agar dapat memenuhi kebutuhan para calon customer.

Gambar adalah media informasi paling diminati di dunia yang serba digital ini karena penggunaan gambar saat ini merupakan sarana informasi yang paling terpercaya dalam menyampaikan informasi yang bersifat nyata. Panorama 360 adalah salah satu media informasi gambar yang sedang berkembang. Virtual tour adalah media yang menyediakan wadah untuk pengguna dapat melihat suatu tempat secara nyata melalui sebuah gambar panorama yang dapat dilihat 360 derajat tanpa batas dan tidak terpotong. *Virtual tour* ini telah dipergunakan secara luas sebagai alat promosi dan tour guide yang efektif diberbagai bidang industry melalui media offline ataupun online. *Virtual tour* telah banyak digunakan untuk memperkenalkan bangunan yang memang digunakan untuk kepentingan umum atau komersial.

Melihat perkembangan di Kota Pangkalpinang ini sangat pesat, para investor pun mulai melirik ke bagian *property* di Seputaran Kota Pangkalpinang. Dapat dilihat dari daftar tamu dan data pembeli yang berada di *Marketing Galery* Papinka Valley, kebanyakan *customer* maupun calon *customer* yang akan memiliki unit di *Papinka Valley* adalah orang yang memang berasal dari luar wilayah Pangkalpinang. Teruntuk para calon customer yang ingin pindah domisili ke

Pangkalpinang atau yang ingin mencari lokasi strategis. Dalam target pemasarannya, penjualan Papinka Valley memang menargetkan pembeli yang ingin mencari tempat hunian yang nyaman, lokasi yang strategis terletak di tengah kota, dengan fasilitas lengkap. Untuk itu para calon customer masih kekurangan media informasi yang berbasis online, akibatnya calon customer belum bisa mengetahui gambaran umum tentang wilayah Papinka Valley dan unit – unit yang akan ditempati. Calon customer yang berada diluar pulau atau di luar wilayah Papinka Valley tentu akan memanfaatkan media online untuk mencari informasi maka dari itu perlu ditunjang dengan adanya fasilitas informasi yang memadai terutama tentang unit-unit yang ditawarkan, dengan tidak datang langsung ke lokasi. Media tersebut bisa berupa gambar video maupun VR (*Virtual Reality*).

Beberapa penelitian yang terkait dengan penulis lakukan diantaranya, penelitian Agung Aditio 2017, dengan judul “**Pembuatan *Virtual Reality Tour* Dengan Metode Gambar *Panorama* Untuk Kampus Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin**” [1]. Penelitian Briyan Sitinjak 2019, dengan judul “***Virtual Reality Tour Gunung Anak Krakatau***” [2]. Penelitian Dwi Apriansyah dan Sugeng Rusmayanto 2018, dengan judul “**Sistem Informasi *Virtual Tour* Berbasis Web *Stmik Palcomtech Palembang***” [3]. Penelitian Christian Badai Bulin 2019, dengan judul “**Aplikasi *Virtual Tour* di Kampus Universitas Kristen Duta Wacana**”[4] Penelitian Edi Susilo 2014, dengan judul “**Pengembangan Aplikasi *Virtual Tour* Berbantuan Peta, Video dan *Virtual Reality* sebagai Media Informasi Wilayah Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta**”[5]

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam proses memperoleh informasi pada Papinka Valley maka penulis akan berfokus pada upaya untuk membangun sebuah “ Sistem Informasi *Virtual Tour* 360 Berbasis *Website* ” yang dapat mempermudah calon customer untuk melihat fasilitas atau unit unit yang ditawarkan tanpa datang langsung ke lokasi tentunya hal ini dapat menghemat waktu serta biaya yang akan dikeluarkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sistem informasi *Virtual Tour* berbasis *website* pada Papinka Valley?
2. Bagaimana membangun *website Virtual Tour* sebagai media informasi gambar pada Papinka Valley?
3. Bagaimana teknik pengambilan foto panorama agar sudut pandang VR menjadi realistis?

1.3. Batasan masalah

Batasan Masalah pada penelitian ini meliputi :

1. Sistem informasi ini menyediakan informasi rumah, ruangan, lingkungan, dan spesifikasi Perumahan Papinka Valley tersebut.
2. Pembuatan Sistem Informasi ini hanya sebuah simulasi berupa gambar panorama 360.
3. Sistem Informasi yang akan dibangun hanya berada di lingkungan Papinka Valley kota Pangkalpinang.
4. Sistem Informasi Berbasis *Website* ini dikelola admin dan dapat diakses oleh calon customer.
5. Sistem Informasi ini tidak membahas keamanan sistem, dan hanya sampai pada perancangan saja.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mempermudah para calon customer yang akan melihat unit rumah serta lokasi.
2. Untuk mempermudah sales menjelaskan produknya pada saat canvassing

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Calon *Customer*, sistem berbasis web akan memudahkan customer dalam melihat unit sebagai referensi.
2. Untuk Sales, sistem berbasis *website* dapat mengefisiensikan waktu untuk menjelaskan produk kepada *customer*, dibandingkan datang ke lokasi

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metodologi pengembangan multimedia yang dikembangkan oleh Luther (1994) menurut Luther, metode pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. [SUT03]

a) *Concept*

Tahap *concept* (konsep) yaitu menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audens), macam aplikasi (presentasi, interatif, dan lain lain). Tujuan aplikasi (informasi, hiburan pelatihan, dan lain lain). Dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini. Seperti ukuran aplikasi, target, dan lain lain. Tujuan dan pengguna aktif program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan *design*.

b) *Design*

Design (perancangan) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya tampilan dan kebutuhan *material* / bahan untuk program. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya,

yaitu *material collecting* dan *assembly* tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap *design*. Namun demikian sering terjadi penambahan bahan atau bagian aplikasi ditambah, dihilangkan, atau diubah pada awal pengerjaan proyek. Tahap ini biasanya menggunakan *story board* atau *story line* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene*, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain dan bagan alir (*flowchart*) untuk menggambarkan aliran dari satu *sene* ke *scene* lain.

c) *Material Collecting*

Material Collecting (pengumpulan bahan) adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain, *clip art*, foto, animasi, video, dan lain lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rencananya. Tahap ini dapat dikerjakan secara parallel dengan tahap *assembly*.

d). *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi berdasarkan *story board* atau *story line*, bagan alir (*flowchart*), dan struktur navigasi yang berasal pada tahap *design*.

e) *Testing*

Tahap *Testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi / program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian *alpha* (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

f) *Distribution*

Tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap *concept* pada produk selanjutnya.

1.5.2. Pengumpulan Data

Adapun Pengumpulan data yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang relevan secara teoritis atau yang didapat dari perusahaan tersebut beserta lingkungannya untuk menunjang tahap analisis, serta perancangan model *prototype*. Tahap pengumpulan data terdiri dari :

a) **Studi Litelatur**

Pada tahap ini dilakukan pencarian dan perbandingan referensi yang didapat dari jurnal ilmiah dalam bentuk buku cetak maupun *e-book* di internet untuk mendapatkan teori yang relevan dengan masalah yang sudah didefinisikan serta dengan tujuan dari kerja praktek ini

b) **Wawancara**

Pada tahapan ini dilakukan analisis permasalahan para *customer* dan *developer*.

c) **Observasi**

Pada tahapan ini dilakukan observasi atau pengamatan secara langsung terhadap tempat yang dibuat *Virtual tour*.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menggambarkan urutan penelitian yang ditulis secara runut, mulai dari bab 1 sampai bab terakhir. Laporan ini memiliki sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi mengenai definisi teori – teori, pendapat dan sumber – sumber lain untuk mendukung pembuatan penelitian ini, serta dapat digunakan sebagai acuan dalam pembahasan masalah

BAB III : ORGANISASI

Berisi mengenai profil dan sejarah perusahaan Papinka Valley, struktur organisasni perusahaan, serta tugas dan wewenang bagian organisasi

BAB IV : PEMBAHASAN

Berisi tentang definisi permasalahan, analisis sistem yang berjalan, analisis sistem usulan beserta *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*

BAB V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian