

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini sudah banyak perguruan tinggi atau sekolah yang menggunakan multimedia dalam pemasaran maupun digunakan sebagai media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keunggulan dan daya saing sekolah maupun perguruan tinggi lainnya. Salah satu bentuk aplikasi multimedia yang sekarang sedang banyak digunakan yaitu *Virtual Reality* yang salah satu bentuk aplikasinya berupa *Virtual Tour*.

Humas Universitas Wahid Hasyim Semarang dalam mempromosikan institusinya telah menggunakan berbagai cara diantaranya iklan televisi, *website*, baliho, dan brosur, serta melakukan kunjungan ke sekolah-sekolah menengah atas. Namun dari media promosi yang telah ada, masyarakat hanya bisa mengenal dan mengetahui lingkungan kampus Universitas Wahid Hasyim Semarang secara singkat dan dalam bentuk gambar 2 dimensi. Untuk dapat lebih memperkenalkan lingkungan dan fasilitas kampus Universitas Wahid Hasyim Semarang, penulis mengusulkan pembuatan aplikasi *Virtual Tour* yang mampu membawa penggunanya seolah-olah berada didalam ruangan tersebut. Penelitian ini merumuskan bagaimana membangun aplikasi *Virtual Tour* sebagai media pengenalan kampus Universitas Wahid Hasyim Semarang. *Virtual Tour* pada dasarnya dibuat dengan menggabungkan seni fotografi dalam pembuatan gambar dan disiplin ilmu teknik informatika untuk pembuatan *website* tersebut. Terdapat beberapa penelitian terkait *Virtual Tour* seperti yang dilakukan oleh (Suhendar dan Fernando, 2013) pada *paper* yang berjudul “Aplikasi *Virtual Tour* Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Autodesk 3Ds Max*” pada *paper* tersebut teknologi *Virtual Tour* yang dibangun dari objek 3D. Pada *paper* tersebut juga menggunakan *Unity* sebagai *game engine* yang membuat pengguna seolah melihat dan bergerak ditempat tersebut. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh (Wulur dkk, 2015) pada *paper* yang berjudul “Aplikasi *Virtual Tour* Tempat Wisata Alam Di Sulawesi Utara” pada penilitan tersebut menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dan menggunakan aplikasi *PTGUI*. Namun

penelitian yang sudah ada hanya membuat aplikasi *Virtual Tour* dan diaplikasikan di tempat yang sudah disediakan di kampus.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis membuat judul “***Virtual Tour Sebagai Media Pengenalan Kampus Universitas Wahid Hasyim Semarang***”. Penulis berharap, aplikasi ini mampu menjadi jawaban atas permasalahan di kampus Unwahas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengangkat suatu pokok permasalahan yang akan menjadi pembahasan pada laporan ini yaitu “ Bagaimana membangun sebuah *Virtual Tour* sebagai media informasi untuk lebih mengenal Kampus Universitas Wahid Hasyim Semarang”.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dimaksud oleh penulis dalam penelitian ini tidak terlalu meluas dan mudah dipahami oleh pembaca, maka disini penulis memberikan batasan masalah dalam perancangan *Virtual Tour* Kampus Unwahas sebagai berikut:

1. Ruang lingkup visualisasi hanya sebatas bagian-bagian utama Kampus dan Fakultas Teknik, yaitu:
 - Bagian pertama terdiri dari Gerbang Utama dan Halaman Gedung C
 - Bagian kedua terdiri dari Halaman Parkir
 - Bagian ketiga terdiri dari Ruang Perkuliahan dan Laboratorium yang ada di Fakultas Teknik
2. Visualisasi berbasis image

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk membangun *Virtual Tour* Kampus Unwahas sebagai media informasi kampus berbasis gambar *panorama 360*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah:

1. Bagi Penulis
Mengimplementasikan ilmu yang didapat dibangku perkuliahan
2. Bagi Instansi
Sebagai media promosi dan media informasi yang interaktif bagi instansi
3. Bagi Masyarakat
Mempermudah calon mahasiswa, mahasiswa, serta masyarakat luas untuk lebih mengenal kampus Unwahas dan objek yang ada didalamnya.

