

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini dapat membantu masyarakat mendapatkan informasi secara lebih mudah, pengolahan informasi yang baik akan memberikan nilai tersendiri bagi yang membutuhkan. Teknologi informasi dapat digunakan sebagai media marketing atau promosi, salah satunya yaitu dengan menggunakan *virtual tour*.

Virtual Tour adalah sebuah program yang menggabungkan teknologi fotografi dengan teknologi informasi (TI) yang bertujuan memberikan informasi ruang (*space*) secara menyeluruh (3 dimensi) dan interaktif. Informasi ruang (*space*) yang dapat diolah menjadi aplikasi ini meliputi ruang *indoor* maupun *outdoor*. *Virtual Tour* ini telah dipergunakan secara luas sebagai alat promosi dan *tour guide* yang efektif di berbagai bidang industri melalui media Online ataupun Offline (Nathania, 2014)

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya memiliki 2 kampus, kampus I terletak di daerah Jl. Dramawangsa I/1 Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Dan kampus II terletak di daerah Jl. Raya Perjuangan, Marga Mulya, Bekasi Utara. Sebagai salah satu kampus swasta Universitas Bhayangkara Jakarta Raya harus bisa menyampaikan informasi yang jelas dan detail tentang profil Universitas Bhayangkara Jakarta Raya khususnya tentang fasilitas, sarana dan prasarana kepada calon mahasiswa baru. Dalam memberikan informasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya kepada calon mahasiswa baru, menggunakan media informasi berupa *website* sebagai penyajian informasi tentang fasilitas, sarana dan prasarana yang ada pada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Data Mahasiswa Baru Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Tahun 2012 - 2016



Gambar 1.1 Data Mahasiswa Baru Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Tahun
2012-2016

Sumber: Biro Administrasi Akademik (BAA) Universitas Bhayangkara
Jakarta Raya

Informasi yang di berikan oleh Universitas Bhayangkara Jakarta Raya kurang jelas dan detail. Karena informasi yang di sampaikan terutama pada website tentang fasilitas, sarana dan prasarana hanya berupa foto dan hanya ada 2 sampai 5 foto saja. Pengemasan informasi yang ditampilkan pada website Universitas Bhayangkara Jakarta Raya kurang menarik dan interaktif, karena hanya berupa foto yang tidak dapat bergerak. Jika penyampaian informasi yang disajikan pada *website* tidak jelas dan menyeluruh itu membuat mahasiswa baru bingung untuk mencari lokasi yang diinginkan. Mahasiswa bernama Fitri Lukhita semester 2 sebagai perwakilan dari jawaban mahasiswa yang ada di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, pertama kali dia datang atau mengunjungi kampus II Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Fitri sulit untuk menemukan lokasi Biro Humas dan Pemasaran itu berada dan fitri berputar-putar untuk mencari lokasi tersebut. Karena informasi yang disampaikan kurang jelas maka membuat mahasiswa baru kesulitan untuk mencari lokasi tersebut. Penyajian informasi yang menarik dan interaktif akan mempunyai nilai tersendiri bagi calon mahasiswa baru yang melihatnya. Maka

dibutuhkan sebuah teknologi informasi yang dapat menyampaikan informasi lebih jelas, detail, dan dapat menyajikan informasi secara menarik dan interaktif, agar informasi yang disampaikan akan lebih jelas dan detail diterima oleh calon mahasiswa baru. Salah satu media teknologi informasi yang sedang berkembang saat ini yaitu dengan aplikasi *Virtual Tour*. *Virtual Tour* sudah diterapkan pada beberapa *website* universitas terkemuka yang ada di Indonesia seperti Universitas Bina Nusantara, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, President University, Institut Teknologi Bandung dan lainnya. Dengan menggunakan penerapan teknologi informasi tersebut yang ditujukan untuk calon mahasiswa baru agar mendapatkan informasi tentang fasilitas, sarana dan prasarana yang ada di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya lebih jelas, detail dan menyeluruh.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan riset penelitian yang dilakukan pada penerapan sistem informasi yang dilakukan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya ditemukan beberapa masalah yang ada, yaitu:

1. Informasi yang disampaikan oleh Universitas Bhayangkara Jakarta Raya tentang fasilitas, sarana dan prasarana kurang jelas dan detail.
2. Pengemasan informasi yang ditampilkan pada *website* Universitas Bhayangkara Jakarta Raya kurang menarik dan interaktif.
3. Kurang efisiennya waktu untuk calon mahasiswa baru yang sudah melihat informasi yang ada di *website* tetapi masih perlu datang langsung ke Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana cara mengemas dan menyampaikan informasi mengenai fasilitas, sarana dan prasarana yang ada di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya lebih detail, menarik dan interaktif untuk mahasiswa baru

1.4 Batasan Masalah

Dalam penyusunan dan penulisan tugas akhir ini akan dimulai dengan melakukan analisis dan perancangan *virtual tour* pada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, dengan batasan masalah sebagai berikut:

1. Mengemas informasi yang menarik dan interaktif untuk mahasiswa baru tentang fasilitas, sarana dan prasarana yang ada pada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berbasis web.
2. Menampilkan lokasi yang dicari sesuai keinginan calon Mahasiswa baru menggunakan aplikasi *virtual tour* tersebut.
3. Menyampaikan informasi tentang setiap Fakultas, Biro, Graha Tanoto dan sarana dan prasarana yang ada di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berbasis web.

1.5 Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan dari penelitian ini adalah:

- Memberikan informasi tentang fasilitas, sarana dan prasarana yang ada di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya secara menarik dan interaktif.
- Menyampaikan informasi tentang fasilitas, sarana dan prasarana yang ada pada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya lebih detail.
- Meminimalisir waktu untuk calon mahasiswa baru agar tidak perlu datang langsung ke Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan sudah mendapatkan informasi yang jelas pada *website* Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
- Membantu Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dalam media penyajian informasi menggunakan aplikasi *virtual tour*.
- Mampu menambah pengunjung/visitor *website* Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dengan adanya *virtual tour*.

b. Manfaat dari penelitian ini adalah:

- Mahasiswa baru dapat lebih tertarik dan interaktif untuk menggali informasi mengenai fasilitas, sarana dan prasarana yang ada pada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
- Mahasiswa baru mendapatkan informasi yang lebih detail tentang fasilitas, sarana dan prasarana yang ada pada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
- Calon mahasiswa baru tidak perlu datang langsung ke Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk mencari informasi tentang fasilitas, sarana dan prasarana yang ada.
- Adanya *virtual tour* sebagai media penyajian informasi yang dapat membantu Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dalam memberikan informasi secara menarik, interaktif dan detail

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam penyusunan tugas akhir ini dilakukan pada:

1. Tempat : Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, yang beralamat di JL. Perjuangan Kel.marga mulya Kec.Bekasi Utara Kota Bekasi.
2. Waktu : 3 april 2017 – 9 juni 2017.

1.7 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian perlu adanya metode penelitian yang digunakan dan di dalam penelitian ini menggunakan metode dalam tahap mengumpulkan data, analisis, dan perancangan.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam melakukan pengumpulan data adalah observasi, wawancara, kuisisioner dan studi pustaka.

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan terjun langsung ke Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk melakukan analisa dan pengumpulan kebutuhan dalam pembuatan sistem yang diusulkan.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada mahasiswa baru Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menganalisa permasalahan dan pemecahan masalah.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mempelajari teori yang dibutuhkan dalam penelitian ini, agar dapat membantu dalam penelitian ini dalam langkah analisa ataupun dalam penulisannya.

1.7.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir (skripsi) ini adalah *Rapid Application Development (RAD)*, yang dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Pemodelan bisnis

Tahapan untuk mengumpulkan kebutuhan informasi yang terkait dalam penelitian ini.

2. Pemodelan data

Tahapan mengumpulkan data yang terkait dengan informasi yang sudah dikumpulkan dan menjadikan data yang dikumpulkan menjadi informasi.

3. Pemodelan proses

Menerapkan informasi dan data yang sudah didapatkan untuk diproses menjadi satu informasi yang siap untuk diimplemetasikan.

4. Pembuatan aplikasi

Tahapan ini adalah tahap selanjutnya untuk membuat sebuah sistem yang diusulkan berdasarkan informasi yang sudah diproses dari pengumpulan informasi dan data.

5. Pengujian dan pergantian

Tahapan ini adalah tahapan untuk melakukan pengujian pada sistem yang diusulkan, jika semua sudah teruji maka tahapan pengembangan sistem selesai.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir (skripsi) ini terbagi ke dalam beberapa bab, yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang penjelasan teori-teori yang terkait dengan judul tugas akhir dan *virtual tour*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan hasil analisis yang didapat dari penelitian yang dilakukan, gambaran dari aplikasi *virtual tour* dan perancangan *user interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bab ini berisikan tentang implementasi dan evaluasi terhadap aplikasi *virtual tour* yang telah dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran untuk memperbaiki permasalahan yang ada.