

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kamus daring Oxford, *Virtual reality* didefinisikan sebagai “simulasi yang dihasilkan komputer dari gambar tiga dimensi atau lingkungan yang dapat berinteraksi dengan yang tampak nyata atau cara fisik oleh seseorang yang menggunakan peralatan elektronik”. Istilah ini Pertama kali digunakan pada tahun 60-an, yang berakar pada seni 360 derajat Pertama melalui mural panorama. [1] Salah satu teknologi yang banyak digunakan di era digital adalah teknologi multimedia yang juga membuat penyampaian informasi semakin interaktif dan efektif, seperti virtual reality dalam bentuk virtual tour.

Vihara Sasana Paramita Velusindoro Arama sebagai salah satu symbol rumah ibadah di kabupaten Temanggung yang sangat dibanggakan oleh masyarakat setempat. Vihara Sasana Paramita Velusindoro Arama berlokasi di Desa Rejosari, Kecamatan Bansari, Kabupaten Temanggung, provinsi Jawa Tengah. Bangunan ini ditempati oleh Bikkhu Jayaratano Thera, dewan kehormatan Sangha Theravada Indonesia sejak tahun 2013. Meskipun tujuan utama pembangunannya adalah sebagai tempat kegiatan keagamaan (tempat beribadah umat Buddha) dan kepentingan adat, Vihara Sasana Paramita Velusindoro Arama juga kerap mengadakan kegiatan lain seperti bakti sosial, resepsi pernikahan, pementasan, festival, workshop, seminar dan pameran. Akan tetapi masyarakat memiliki makna lain bagi keberadaan bangunan tersebut, yaitu sebagai ruang yang dapat dijadikan tempat wisata.

Dari hasil wawancara dengan pihak Vihara Sasana Paramita Velusindoro Arama, saat ini Vihara belum dapat memaksimalkan minat pengunjung dikarenakan masih menggunakan media konvensional seperti brosur dan iklan banner serta lokasi yang jauh dari perkotaan, sehingga belum terlihat peningkatan bagi wilayah setempat secara signifikan. Belum adanya aplikasi milik vihara juga merupakan salah satu alasan mengapa jumlah turis dan pengunjung vihara tidak

bertambah. Berbagai upaya telah dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah namun belum bisa mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu adanya upaya yang dibutuhkan dari media informasi sekaligus media promosi untuk meningkatkan minat pengunjung dari luar kabupaten.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, Vihara Sasana Paramita Velusindoro Arama membutuhkan aplikasi berbasis *website* dengan memanfaatkan teknologi *Virtual Tour* yang diharapkan dapat meningkatkan nilai promosi dan daya tarik pengunjung, serta memperkenalkan Vihara Sasana Paramita Velusindoro dari luar kabupaten Temanggung secara virtual berupa obyek video panorama 360°, melalui aplikasi yang dinamakan “Virtual Tour Vihara Sasana Paramita Velusindoro Arama”. Metode pengembangan pada penelitian ini menggunakan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* model Luther. Sedangkan untuk pengujian sistem, peneliti menggunakan Blackbox Testing dan System Usability Scale karena kedua metode pengujian tersebut merupakan *benchmark* standarisasi pengujian sebuah sistem. Kelebihan dari aplikasi “Virtual Tour Vihara Sasana paramita velusindoro arama” yaitu dimana visualisasinya seakan dapat di jelajahi seperti bentuk aslinya, dapat berjalan menelusuri ke segala arah, melihat dan memutar ke segala arah dan menjelajahi sekelilingnya sehingga pengguna aplikasi dapat menikmati suasana di Vihara yang sangat realistis. Dengan ini penulis mengusulkan penelitian yang berjudul **RANCANG BANGUN APLIKASI VIRTUAL TOUR BERBASIS WEBSITE SEBAGAI PENGENALAN RUMAH IBADAH (Studi kasus: Vihara Sasana Paramita Velusindoro Arama)**”, yang diharapkan dapat menjadi alternatif media promosi yang menarik dan interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diketahui permasalahan bahwa.

1. Masih sedikitnya minat pengunjung karena media promosi masih didominasi oleh media konvensional.
2. Belum dikembangkannya aplikasi yang dapat menampilkan gambaran Vihara.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pertanyaan peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang dapat menampilkan visual vihara?
2. Bagaimana penerapan metode penelitian dalam mengembangkan aplikasi milik vihara?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka untuk mewujudkan penelitian yang sesuai dengan masalah yang ada diperoleh batasan-batasan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Difokuskan pada bagaimana aplikasi dikembangkan dengan metode *Multimedia development Life Cycle (MDLC)*.
2. Difokuskan pada membuat model yang dapat menghasilkan visualisasi vihara.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dijabarkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Melakukan rancang bangun aplikasi virtual tour dengan metode MDLC. untuk memvisualisasikan vihara pada aplikasi virtual tour 360 panorama.
2. menguji aplikasi dengan metode *blackbox testing* dan *system usability scale*.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, maka dapat diketahui manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat praktis, produk yang dihasilkan oleh metode dapat digunakan sebagai dasar dalam upaya menarik wisatawan dan donatur vihara.
2. Manfaat teoritis, dapat dipergunakan sebagai bahan referensi maupun pembandingan dalam penelitian selanjutnya.
3. Manfaat bagi peneliti, memberikan ilmu pengetahuan dan informasi baru serta pengalaman dan keterampilan dalam mengatasi suatu permasalahan.