

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Desa Pedawa adalah desa yang berada di Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng. Desa Pedawa memiliki beberapa tempat wisata, salah satunya yaitu rumah adat desa Pedawa (Bandung Rangki) yang berusia kurang lebih 50 tahun. Secara arsitektur Bandung Rangki memang terlihat sangat sederhana, namun jika dilihat di dalamnya maka akan ditemukan representasi kebudayaan orang Pedawa. Bandung Rangki memiliki keunikan dan keistimewaan di bagian atap rumah. Pada tahun 2018 Bandung Rangki diusulkan desa agar menjadi kawasan cagar budaya, kemudian masyarakat mulai melestarikan rumah adat tersebut. Selain melestarikan rumah adat desa Pedawa, klian dusun ingin agar rumah adat ini dikenal oleh masyarakat, baik itu masyarakat desa Pedawa maupun masyarakat luar pedawa. Tujuannya agar memperkenalkan budaya lama dari desa Pedawa. Dari permasalahan tersebut, peneliti akan melaksanakan suatu penelitian dan akan mengembangkan sebuah aplikasi yaitu *virtual tour* untuk mengenalkan rumah adat desa Pedawa yang dikemas melalui sebuah website.

Saat ini teknologi berkembang begitu pesat, sehingga menimbulkan berbagai macam terobosan baru dari teknologi. Salah satunya yaitu *Virtual Tour* yang akan membantu pengguna sehingga pengguna akan merasakan ada disebuah tempat

hanya melalui rentetan suatu gambar. Menurut Ngongoloy et al., (2018) *Virtual Tour* dapat digunakan untuk memberikan suatu pengalaman kepada pengguna seperti pernah berada disebuah tempat dengan hanya melmporhatikan layar monitor saja. *Virtual Tour* adalah salah satu terobosan yang sangat berguna bagi pengguna teknologi. *Virtual Tour* dapat disajikan dengan menggunakan gambar, video, maupun dengan menggunakan 3 dimensi. Virtual Tour dapat disajikan dalam bentuk aplikasi berbasis website sehingga memudahkan penggunaanya untuk mengakses virtual tour tersebut. Aplikasi virtual tour adalah sebuah program dari suatu komputer yang dibuat khusus demi membantu penggunaanya untuk dapat merasakan berada di suatu lokasi secara nyata, tanpa harus menuju ke lokasi sesungguhnya.

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari observasi awal serta wawancara yang sudah dilaksanakan di desa Pedawa dengan Bapak I Wayan Sukrata, hasil yang didapatkan bahwa di desa Pedawa terdapat sebuah rumah adat desa Pedawa (Bandung Rangki). Akan tetapi, belum banyak yang mengetahui adanya rumah adat desa Pedawa, bahkan masyarakat desa Pedawa pun masih sedikit yang mengetahuinya. Selama ini penyampaian media informasi terkait rumah adat tersebut hanya berupa gambar yang disampaikan melalui website, akan tetapi website tersebut belum mampu memberikan informasi yang lengkap mengenai alat-alat dan benda yang ada didalam Bandung Rangki. Informasi yang ditampilkan hanya berupa gambar sehingga masyarakat tidak mengetahui fungsi benda yang terdapat di dalam rumah adat Bandung Rangki. Bapak I Wayan Sukrata menyampaikan media yang digunakan saat ini kurang mampu untuk

memperkenalkan rumah adat desa pedawa sehingga peneliti mengatakan perlu dikembangkan sebuah virtual tour untuk membantu memperkenalkan rumah adat desa pedawa kepada masyarakat luas. Dengan dibuatnya virtual tour akan sangat membantu pengenalan rumah adat desa pedawa, dikarenakan masyarakat dapat menikmati suasana rumah adat tanpa harus datang langsung ke desa pedawa. Selain wawancara, peneliti menyebarkan angket ke masyarakat umum dan mendapatkan responden sebanyak 62 orang. Berdasarkan hasil angket terdapat persentase sebesar 85% masyarakat belum mengetahui adanya rumah adat desa pedawa. Persentase sebanyak 95% masyarakat tidak mengetahui letak rumah adat desa pedawa. Persentase sebesar 97% masyarakat tidak mengetahui letak dan bentuk rumah adat desa pedawa. Persentase sebesar 97% masyarakat tidak menemukan sumber pasti yang membahas terkait rumah adat desa pedawa. Kemudian sebanyak 98% masyarakat setuju jika peneliti mengembangkan virtual tour mengenai rumah adat desa pedawa.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Baura et al., (2018) mengenai Virtual Tour Panorama 360 Derajat Tempat Wisata Kota Tobelo. Penelitian berikut memakai metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Dengan dilakukannya uji coba blackbox dengan 26 tahapan, maka mendapatkan hasil yaitu, Aplikasi yang dikembangkan dapat membantu pengguna dalam mengexplore serta mendapatkan informasi mengenai tempat wisata di Kota Tobelo.

Penelitian lain dari oleh Ananrayatma, et.al (2018) mengenai Penerapan Fitur 3D Maps pada Aplikasi Virtual Tour sebagai Media Promosi Wisata Qubu Resort. Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) adalah metode yang dipakai

oleh peneliti dalam penelitian ini. Hasil pengujian yang didapatkan setelah melakukan penelitian tersebut yaitu, dalam aspek compatibility, aplikasi yang dikembangkan berhasil dijalankan dengan menggunakan 3 perangkat komputer yang berbeda serta bagian-bagian didalam website mampu dimunculkan dengan baik, kemudian aspek usability mendapatkan hasil yaitu aplikasi yang dikembangkan mendapatkan nilai sangat positif, serta aspek portability adalah aspek pengujian terakhir yang menunjukkan aplikasi yang dikembangkan akan lebih baik jika pengguna mengakses browser yang berbasis desktop.

Selain itu penelitian dari Asmiatun et al., (2022) mengenai Aplikasi Virtual Tour Reality Menggunakan Metode Gambar Panorama Untuk Pengenalan Kampus Universitas Semarang. Adapun Metode yang dipakai dalam pengembangan aplikasi ini yaitu *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* oleh Luther-Sutopo. Dengan menggunakan uji black-box, hasilnya dapat disimpulkan bahwa, aplikasi yang dikembangkan ini dapat dipakai sesuai dengan fungsinya di keseluruhan aplikasi.

Kemudian penelitian selanjutnya dilakukan oleh Dianta et al., (2021) mengenai pengembangan aplikasi *virtual tour* sebagai media pengenalan lingkungan kampus PENS berbasis web. Adapun metode yang dipakai yaitu *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Adapun hasil yang didapatkan setelah melakukan pengujian yaitu aplikasi tersebut mampu menampilkan lingkungan serta fasilitas kampus PENS dan juga sudah sesuai dengan fungsinya, serta dapat digunakan oleh mahasiswa dalam mengenal kampus.

Selain itu, penelitian lain juga dilakukan oleh Sunaryo et al., (2021) mengenai rancang bangun aplikasi *virtual tour* Fakultas Teknologi Industri Universitas Bung Hatta berbasis *web*. Peneliti memakai metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dalam penelitiannya. Pengujian Blackbox sudah sesuai ISO 9126-2. Adapun hasil pengujiannya mendapatkan nilai baik, sehingga aplikasi tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pengunjung.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, sehingga peneliti memberikan solusi yang dapat membantu pemilik rumah adat desa pedawa untuk memperkenalkan rumah adat desa pedawa (Bandung Rangki). Salah satunya dengan mengembangkan aplikasi *virtual tour* berbasis website. Pengembangan aplikasi ini menggunakan *software 3d vista* untuk mengenalkan Bandung Rangki yang ada di desa Pedawa dengan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Aplikasi Virtual Tour Untuk Pengenalan Rumah Adat Desa Pedawa**”. Dengan pengembangan aplikasi ini peneliti memiliki harapan agar pengembangan ini dapat dijadikan sebagai salah satu solusi dari permasalahan yang dialami.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini, yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Bagaimana Rancangan dan implementasi aplikasi *Virtual Tour* untuk pengenalan rumah adat desa Pedawa?
2. Bagaimana respon masyarakat terhadap aplikasi *Virtual Tour* untuk pengenalan rumah adat desa Pedawa?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Kemudian ada penelitian ini memiliki beberapa tujuan penelitian diantaranya, sebagai berikut.

1. Menghasilkan Rancangan dan implementasi aplikasi *Virtual Tour* untuk pengenalan rumah adat desa Pedawa.
2. Mengetahui respon masyarakat terhadap aplikasi *Virtual Tour* untuk pengenalan rumah adat desa Pedawa.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan aplikasi *Virtual Tour* untuk pengenalan rumah adat desa Pedawa diharapkan mampu memberi manfaat sebagai berikut.

a. Manfaat teoritis

Dengan diadakannya penelitian ini harapannya adalah agar dapat menambah ilmu pengetahuan serta wawasan peneliti dalam menerapkan materi multimedia yang telah dipelajari selama kuliah.

b. Manfaat praktis

1. Bagi Desa Pedawa

Aplikasi *Virtual Tour* diharapkan dapat memudahkan masyarakat untuk mengetahui informasi terkait lokasi serta objek-objek rumah adat desa Pedawa. Sehingga dapat memperkenalkan rumah adat desa Pedawa kepada masyarakat desa pedawa serta masyarakat luas.

2. Bagi Peneliti

Dengan dibuatnya penelitian ini, diharapkan menambah wawasan, ilmu pengetahuan, serta pengalaman untuk peneliti dari

berbagai aspek yang berkaitan dengan Pengembangan Aplikasi *Virtual Tour* untuk pengenalan rumah adat desa Pedawa.

