

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Museum merupakan sebuah institusi permanen yang diperuntukkan bagi masyarakat umum dan berfungsi untuk mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat pada masa lampau. Salah satunya ialah Museum Pribadi T. B. Silalahi Center yang bertempat di Jl. Pagar Batu No. 88 (eks. Pabrik Aeroz), Desa Silalahi, Kecamatan Balige, Kabupaten Toba Samosir, Provinsi Sumatra Utara. Museum ini merupakan Museum Jejak Langkah dan Sejarah T. B. Silalahi. Museum Jejak Langkah dan Sejarah T. B. Silalahi disebut juga sebagai ruang motivasi. Museum ini berisi koleksi pribadi T. B. Silalahi yang berupa pakaian dinas, bintang jasa, tanda kehormatan, kendaraan pribadi dan dinas, jenis senjata yang pernah digunakan oleh T. B. Silalahi, dan kenang-kenangan dari penjuru dunia yang diberikan kepada Bapak T. B. Silalahi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Ruhut Sitanggang selaku kepala seksi data dan informasi diperoleh data pengunjung mengalami penurunan setiap tahunnya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kegiatan promosi yang dilakukan oleh pihak museum. Saat ini museum T.B Silalahi menggunakan media promosi berupa brosur, sedangkan promosi melalui interbet masih dilakukan seadanya, seperti mengunggahnya di blog dan media sosial. Media promosi yang digunakan oleh museum T.B Silalahi dianggap kurang menarik perhatian pengunjung, padahal media merupakan *front line* yang sering dijadikan calon pengunjung sebagai pertimbangan untuk mengunjungi museum. Oleh karena itu media promosi yang menarik dan informatif merupakan salah satu strategi yang mampu meningkatkan jumlah pengunjung museum[1]. Brosur juga dinilai kurang efektif karena tidak adanya penggambaran objek dan penjelasan dari setiap objek tersebut.

Penggunaan *Virtual Tour* ini sangat banyak digunakan untuk media promosi ataupun pengenalan suatu lokasi. Beberapa tempat yang menggunakan

Virtual Tour yaitu museum, daerah - daerah pariwisata, sekolah, perguruan tinggi, tempat bersejarah, taman kota, hotel, dan lain – lain[2]. Saat ini untuk menghasilkan *Virtual Tour* yang *immersive* dan interaktif, digunakan teknik VRP (*Virtual Reality Photograph*) yang ditambah fitur *hotspot* [3]. *Hotspot* disini merupakan titik atau poin – poin tertentu yang terdapat pada foto yang berfungsi sebagai *hyperlink* untuk menuju ke tampilan foto lainnya. Fitur ini dibuat agar pengguna dapat berpetualang dalam *Virtual Tour* sehingga menciptakan sensasi *immersive*, seakan – akan berada di tempat ketika foto tersebut diambil [4].

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka di bangunlah sebuah Aplikasi *Virtual Tour* Museum T.B Silalahi untuk melengkapi media promosi. Dengan adanya aplikasi tersebut dapat memudahkan calon pengunjung untuk mengetahui objek yang tersedia di museum T.B Silalahi kemudian dapat meningkatkan efisiensi promosi.

1.2.Perumusan Masalah

Seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang sebelumnya, terdapat masalah sebagai berikut :

1. Belum optimalnya potensi wisata budaya dan sejarah pada museum T.B Silalahi.
2. Menggunakan media promosi brosur berbentuk 2 Dimensi kurang efektif.
3. Belum terdapatnya media promosi yang disajikan khusus oleh pihak T.B Silalahi.

1.3.Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi *Virtual Tour* pada Museum T.B Silalahi Center.

Adapun tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi ini adalah untuk :

1. Membuat media promosi yang menarik menggunakan *virtual tour guide*.

2. Menarik minat calon pengunjung untuk mengunjungi museum T.B Silalahi dengan adanya media promosi berbentuk *virtual* yang interaktif.
3. Menyajikan Penampilan Museum T.B Silalahi secara Virtual yang mudah diakses oleh pengunjung.

1.4.Batasan Masalah

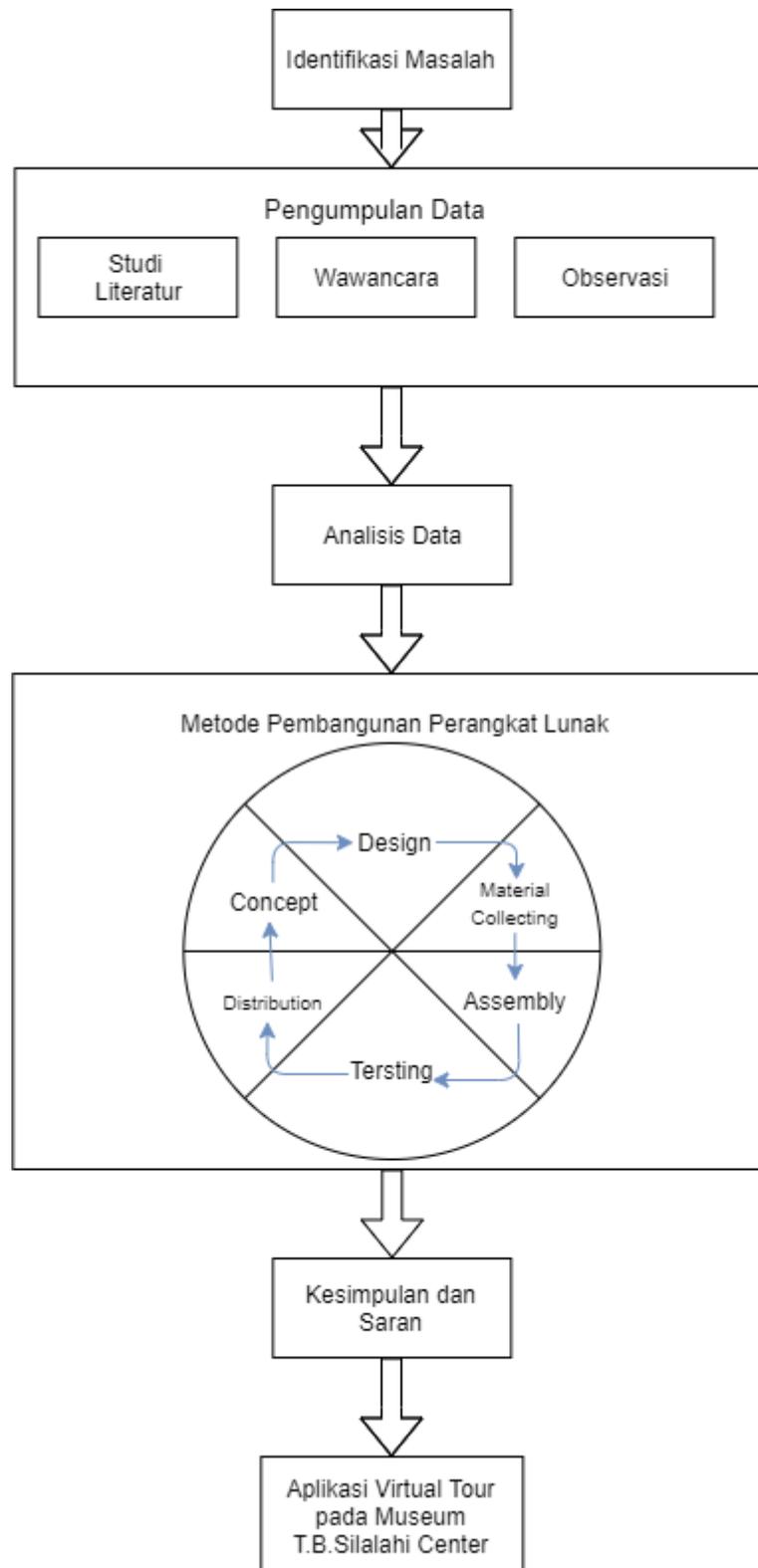
Dalam penelitian ini dibuat beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Aplikasi virtual tour yang dibangun berbasis Website.
2. Aplikasi menggunakan database MySQL
3. Teknologi dan *tools* yang digunakan yaitu dengan HTML, PHP, Javascript, CSS, JQuery, MySQL, PTGUI dan 3D Vista.
4. Studi kasus yang akan dibuatkan virtual tour adalah Museum T.B Silalahi Center.
5. Area dan Objek yang ada didalam virtual tour akan dibuat dengan teknik fotografi supaya memberikan gambaran sesuai aslinya.
6. Aplikasi ini menampilkan informasi berupa benda peninggalan pribadi milik T.B Silalahi.
7. Aplikasi ini menampilkan informasi berupa benda peninggalan sejarah budaya Batak.
8. Aplikasi ini terdapat fitur denah, list objek, list panorama, dan rekomendasi Objek.

1.5.Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan tahapan – tahapan yang telah ditentukan dalam melakukan sebuah penelitian yang berguna sebagai pedoman dalam melakukan proses penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat dengan benar dan sistematis.

Berikut adalah tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian:



Gambar 1. 1 Metodeologi Pembangunan Perangkat Lunak

1.5.1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini adalah tindakan yang diperlukan untuk mengetahui inti dari persoalan dan penyebab permasalahan yang sedang dihadapi oleh Museum T.B.Silalahi center.

1.5.2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, dilakukan pengambilan data untuk pembuatan aplikasi dari permasalahan yang telah teridentifikasi, dengan pengumpulan data awal yang masalahnya telah teridentifikasi agar membantu dalam membatasi masalah yang ada dan mempermudah pembangunan aplikasi. Adapun teknik pengumpulan data yaitu :

a. Studi Literatur

Mempelajari dasar teori dari berbagai literatur mengenai *tools* dan bahasa pemrograman. Pencarian informasi berupa referensi dari internet, buku, jurnal ilmiah, dapat berupa artikel dan bahasan dalam forum yang berkaitan dengan tugas akhir ini, serta berdiskusi dengan pihak-pihak yang berkompetensi.

b. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung dengan narasumber mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

c. Observasi

Mengumpulkan data materi mengenai museum.

1.5.3. Analisis Data

Pada tahap ini analisis data yang telah diterima diolah baik itu berupa wawancara, *draft* maupun identifikasi masalah serta teori yang didapat pada tahapan sebelumnya guna mempermudah untuk memasuki tahapan selanjutnya.

1.5.4. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Perincian dalam pembangunan aplikasi ini yaitu tahap metode pembangunan perangkat lunak. Adapun metode yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah metode Luther – Sutopo, metode ini terdiri dari :

a. Concept

Pada tahap ini tujuannya adalah untuk membangun aplikasi virtual tour yang membantu dalam promosi. Sedangkan tujuan dibangunnya aplikasi ini adalah untuk membantu pihak museum melakukan promosi dengan menggunakan media virtual.

b. Design

Pada tahap design ini, aplikasi yang akan dibangun adalah berbasis Website. Pemodelan dari perancangan ini menggunakan pemodelan terstruktur. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah PHP. Database yang digunakan adalah MySQL.

c. Material

Collecting Material Collecting adalah tahap pengumpulan material gambaran produk yang pernah dibuat dan yang berhubungan dengan tipe kamar, object dll dikumpulkan untuk keperluan aplikasi yang akan dibangun.

d. Assembly

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap design.

e. Testing

Testing adalah tahap dimana aplikasi akan dilakukan pengujian internal apakah fungsionalitasnya sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

f. Distribution

Tahapan ini dimana aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan.

1.5.5. Kesimpulan dan Saran

Tahap yang menjelaskan mengenai hasil dari pengujian terhadap sistem, apakah sistem telah berjalan sepenuhnya sesuai rancangan dan apakah sistem telah mencapai tujuan pembangunannya, yang kemudian dijadikan kesimpulan serta saran untuk perbaikan.

1.5.6. Aplikasi Virtual Tour Museum T.B.Silalahi Center

Pada tahap ini aplikasi sudah selesai dilakukan pengujian untuk fungsionalnya. Kemudian aplikasi sudah siap digunakan dalam meningkatkan promosi Pada Museum T.B.Silalahi Center.

1.6. Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini dibagi kedalam beberapa bab secara sistematis sesuai dengan pokok-pokok permasalahan yang dibahas. Adapun sistematika penulisan secara umum adalah sebagai berikut

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab 2 Landasan Teori

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan tema skripsi dan profil perusahaan. Diantaranya meliputi tentang teori Android dan Website, *tools* yang digunakan, dan teori-teori pendukung lainnya yang berhubungan dengan pembangunan aplikasi.

Bab 3 Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini membahas deskripsi sistem, analisis kebutuhan yang diperlukan dalam pembangunan sistem, serta perancangan untuk pembangunan sistem yang akan dibuat.

Bab 4 Implementasi dan Pengujian Sistem

Bab ini membahas tentang implementasi dari hasil tahapan analisis dan perancangan aplikasi yang dibangun. Serta berisi uji coba dan hasil pengujian sistem.

Bab 5 Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian aplikasi dan berisi saran.

