

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih kaya dan menarik dibanding dengan media cetak maupun elektronik lain seperti koran atau radio. Kemajuan dari multimedia komputer untuk menyajikan suatu informasi sangatlah tampak, karena disajikan dalam bentuk elemen - elemen multimedia seperti : suara, teks, grafik, video, maupun animasi yang diharapkan dapat menjadi lebih interaktif, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam model teks tetapi penggabungan dari elemen-elemen multimedia tersebut, sehingga pelanggan atau konsumen lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan.

Virtual Reality sebagai sebuah bagian dari teknologi informasi berbasis website memiliki kelebihan dalam mendeskripsikan sebuah keadaan atau sebuah obyek dimana visualisasi yang ditampilkan tidak hanya dapat dilihat dari suatu sudut pandang saja namun dapat dilihat dari setiap sudutnya, karena *Virtual Reality* memiliki tiga Dimensi visual. *Virtual Reality* dibuat sebagai sebuah media yang bisa menghadirkan serta menghidupkan imajinasi bagi para penikmatnya. Sehingga seolah-olah penikmat mengalami serta merasakan keadaan yang sesungguhnya.

Dengan aplikasi *Virtual Reality* masyarakat dapat berinteraksi dengan melihat contoh bangunan rumah serta ruangan-ruangan tersebut dari segala penjuru. Informasi yang akan dihasilkan nanti akan sangat berguna bagi orang-orang yang mencari tahu tentang bangunan tersebut, pemilihan platform pengembangan *Virtual Reality* sebagai basis aplikasi didasari oleh kemampuannya dalam menciptakan Konsep 3D *Reality* menggunakan Metode *Occlusion Based*, serta dukungan yang luas untuk berbagai sistem operasi seperti website.

Dalam rangka mengatasi permasalahan *Virtual Reality* yang dianggap masih kurang mencakup luas pada kalangan masyarakat, maka dibuatlah konsep 3D *Virtual Reality* guna mempermudah informasi secara detail tanpa harus berkunjung ke tempat yang dituju, konsep seperti ini sangatlah inovatif dan kreatif

di kalangan zaman yang serba mengandalkan media sosial. Website *Virtual Reality* diciptakan untuk mempermudah generasi sekarang dan kedepannya dalam mengenali berbagai tempat dengan jelas hanya dengan cara *virtual*.

Untuk memperkuat dasar-dasar riset dan pengembangan, analisis kebutuhan pengguna dan preferensi dalam pembelajaran *Virtual Reality* yang telah dilakukan, survei dan wawancara dengan calon pengguna, baik yang memiliki sedikit pengetahuan tentang konsep 3D *Virtual Reality* maupun yang sudah mahir, telah memberikan wawasan penting yang membimbing desain pengalaman pembelajaran dalam aplikasi ini.

Melalui penggabungan pembelajaran dengan elemen kompetitif dalam suatu teknologi, aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan lebih dalam sebelum menindak lanjuti ke sebuah tempat, terutama bagi mereka yang merasa sulit karena jarak. Dalam penelitian ini, penulis akan mengevaluasi performa dan kompatibilitas aplikasi ini di berbagai perangkat website serta menganalisis tingkat kemampuan konsumen. Hasil dari penelitian ini akan membantu menyempurnakan dan mengembangkan lebih lanjut aplikasi website *Virtual Reality* di Dayah Darul Muarrif Al-Aiziziyah sehingga dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas baik dan lebih bermanfaat bagi para pengguna, serta mempermudah dalam ingin tahu sebuah tempat secara online.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah di uraikan maka dapat dirumuskan permasalahannya antara lain :

1. Bagaimana merancang website *virtual reality* sebagai media informasi dan pengenalan Pesantren Darul Muarrif Al Aziziyah.
2. Bagaimana mengintegrasikan konsep 3D *Reality* pada website sehingga pengguna dapat mengakses *Virtual* pesantren melalui web dengan mudah dan interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Melihat dari permasalahannya, maka penelitian ini dibuat beberapa asumsi dengan tujuan agar pembahasan menjadi lebih terarah serta membatasi permasalahan. Batasan masalah dari penelitian ini yaitu antara lain:

1. Website *virtual reality* ini adalah website yang dibuat dan dikelola oleh pihak Pesantren Darul Muarrif Al Aziziyah.

2. Website *Virtual Reality* ini akan digunakan oleh masyarakat umum dan bersifat website publik namun tetap bersifat dinamis untuk keperluan penambahan data dan lokasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan *Virtual Reality* yaitu antara lain :

1. Merancang sistem web yang sesuai untuk kebutuhan informasi Pesantren Darul Muarrif Al Aziziyah dengan tampilan *interface* yang *user friendly*.
2. Memberikan informasi yang lengkap dan jelas melalui *Virtual* Pesantren untuk membantu publik dalam mencari informasi tentang pesantren.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian mengenai *virtual reality* yaitu antara lain :

1. Mempermudah calon santri untuk mengetahui lebih dalam tentang informasi pesantren dengan adanya *virtual reality*.
2. Dengan adanya website *virtual reality*, membuat pesantren lebih maju dan inovatif.