

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zaman sekarang teknologi semakin berkembang pesat yang menunjukkan tingginya kebutuhan masyarakat umum dalam melihat informasi yang berkaitan dengan kampus. Oleh karena itulah penyediaan informasi dalam bentuk media yang perlu disiapkan oleh pihak kampus agar dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

Mahasiswa baru yang diterima di berbagai fakultas di Universitas Telkom memerlukan adanya fasilitas informasi tentang wilayah fakultas tersebut. Terutama bagi calon mahasiswa yang diterima di Fakultas Ilmu Terapan dapat memanfaatkan media seperti permainan *virtual reality* untuk mencari informasi tentang Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom. Apalagi di tahun 2020 pemerintah pusat mengatakan status darurat karena pandemi Covid-19 sehingga mahasiswa yang baru diterima tidak bisa melihat secara langsung Gedung Fakultas Ilmu Terapan dan masih kekurangan media informasi yang terbaru. Akibatnya, mahasiswa belum tahu mengetahui informasi tentang wilayah kampus yang akan ditematinya.

Virtual Reality sebuah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (*computer – simulated – environment*), suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru atau benar – benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi. Kemajuan dunia VR tersebut didukung dengan teknologi yang ada khususnya dalam kemajuan teknologi komputer dan didukung oleh perangkat lunak yang berkembang dengan cepat. Dengan adanya kemajuan tersebut memudahkan kita dalam pembuatan permainan tiga dimensi [1].

Virtual Tur merupakan media yang menyediakan wadah untuk pengguna dapat melihat suatu tempat secara nyata melalui sebuah 3D virtual. Jadi virtual tur seolah-olah pengguna berada di suatu tempat yang meningkatkan daya tangkap visualnya. Virtual tur dasarnya dibuat dengan menggabungkan elemen 3D secara nyata dalam pembuatannya [2].

Berdasarkan permasalahan di atas, bermaksud melakukan perancangan sebuah permainan virtual tur dengan metode 3D visual sebagai media informasi wilayah Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom. Permainan virtual tur ini akan menampilkan mengenai lokasi-lokasi lingkungan Kampus Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom yang berguna untuk mahasiswa baru.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada latar belakang adalah FIT Telkom membutuhkan media informasi untuk mahasiswa dan masyarakat umum. Media informasi ini harus memiliki kemampuan penjelajah secara virtual sehingga masyarakat umum dan mahasiswa dapat menjelajahi secara virtual.

1.3 Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan pada rumusan masalah diatas adalah pembuatan Virtual Tur Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom sebagai media informasi kampus berbasis *Virtual Reality*. Virtual tur ini memberikan informasi navigasi ruangan Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom kepada mahasiswa dan masyarakat umum.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Adapun batasan – batasan pengerjaan proyek akhir ini sebagai berikut :

1. Hanya menampilkan informasi navigasi ruang di Gedung FIT.
2. Aplikasi yang berbasis Mobile android.

1.5 Luaran

Adapun luaran dari kegiatan pengerjaan proyek akhir akan dicapai adalah sebuah aplikasi permainan android berbasis VR yang bernama Selaru VR.