



# BAB I

# PENDAHULUAN

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia pariwisata di Indonesia pasca pandemi kini berangsur pulih seperti yang dikutip dari penelitian yang dilakukan oleh UNAIR NEWS [1]. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kemajuan teknologi dengan pemanfaatan teknologi digital yang mendorong lahirnya profesi baru yang berbasis digital akibat pandemi Covid-19 seperti yang dikutip oleh Kementrian Komunikasi dan Informasi Indonesia [2]. Munculnya inovasi baru untuk membangunkan sektor pariwisata yaitu dengan memanfaatkan teknologi *virtual reality*, salah satu penerapan dari teknologi tersebut adalah teknologi *virtual tour* [3]. *Virtual tour* pada prinsipnya sama dengan *tour* biasa, dimana pemandu wisata atau aplikasi akan membawa wisatawan untuk menjelajahi dan mengunjungi suatu destinasi, serta memberikan informasi tentang tempat tersebut secara *virtual* melalui audio atau video[4]. *Virtual tour* juga memiliki manfaat dalam pendidikan dan budaya. Salah satunya adalah Museum Soesilo Soedarman, dengan memanfaatkan *virtual tour* pada situs bersejarah, memungkinkan mereka untuk melihat karya seni tanpa harus datang ke lokasi tersebut[5].

Museum Soesilo Soedarman terletak di Desa Gentasari, Kabupaten Cilacap, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Museum ini diresmikan pada tahun 2000 untuk menghormati almarhum Jendral Soesilo Soedarman (1928 – 1997), beliau merupakan pemimpin militer Indonesia sekaligus pahlawan nasional Indonesia yang terhormat. Museum ini memiliki peran penting untuk mengedukasi sejarah hidup almarhum Soesilo Soedarman serta memamerkan barang-barang bersejarah yang berkaitan dengan perjuangannya. Selain itu, museum ini juga memiliki daya tarik hiburan berupa perpustakaan, kolam renang, kereta putar, ayunan, dan pendopo gamelan agar pengunjung mulai dari anak-anak sampai dewasa berminat mengunjungi Museum Soesilo Soedarman [6]. Namun strategi untuk promosi kurang maksimal hanya mengandalkan publikasi melalui *instagram* dan *website*, serta kurangnya media alternatif untuk wisatawan dan masyarakat dalam memberikan pengalaman edukatif di Museum Soesilo Soedarman yang menjadikan tantangan tersendiri dalam upaya memperluas jangkauan dan meningkatkan minat terhadap sejarah dan budaya yang ditawarkan museum ini.

Berdasarkan hasil observasi, keterbatasan dari museum ini adalah aksesnya yang jauh dari jalan protokol, sehingga membuat masyarakat kesulitan dalam menemukan lokasi museum tersebut. Meskipun museum ini memiliki koleksi yang kaya akan sejarah dan budaya Indonesia,

namun kurangnya pengetahuan tentang letaknya dapat menjadi kendala dalam mempromosikan museum ini kepada masyarakat yang lebih luas [7]. Oleh karena itu, perlunya strategi agar museum lebih dikenal oleh masyarakat yang lebih luas, salah satu solusi yang tepat dari permasalahan tersebut yaitu dengan pemanfaatan media teknologi seperti gadget yang terkoneksi jaringan internet. Kini internet digunakan sebagai media promosi dan edukasi yang paling efektif, karena banyaknya pengguna internet dari mulai kalangan anak-anak, remaja, hingga orang dewasa [8][9]. Promosi melalui internet dirasa mudah dan efektif untuk mencapai target promosi wisata lokal. Selain itu dengan promosi melalui internet, wisatawan dapat menghubungi pengelola wisata dengan biaya relatif murah dan lebih efisien [10]. Sedangkan pemanfaatan internet untuk museum sebagai sarana untuk edukasi dirasa baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan memanfaatkan museum sebagai wisata edukasi dan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran sejarah di sekolah, tidak hanya menambah citra museum dimasyarakat tetapi juga menjadikan museum sebagai sumber belajar sejarah yang relevan bagi siswa [11].

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media promosi dan edukasi digital berupa sebuah produk yang dinamakan *virtual tour* 360°. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan dan strategi baru untuk menarik perhatian masyarakat dengan memanfaatkan teknologi *virtual tour*. Dengan menambahkan *virtual tour* dalam *website* Museum Soesilo Soedarman Kroya yang dapat ditemukan di berbagai *platform media sosial museum*, hal ini dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan aksesibilitas museum kepada masyarakat yang lebih luas. Dengan adanya pembuatan *virtual tour* ini dapat menciptakan pengalaman yang realistis bagi pengunjung. Pengunjung dapat melakukan kunjungan secara *virtual* ke museum dan melihat-lihat koleksi yang dipajang di dalamnya dari mana saja dan kapan saja.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan**

Tujuan penelitian ini adalah membangun *virtual tour* untuk Museum Soesilo Soedarman Kroya sebagai sarana edukasi dan dapat menarik wisatawan atau masyarakat umum serta memudahkan untuk mencari informasi mengenai Museum Soesilo Soedarman Kroya.

### **1.2.2 Manfaat**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, diantaranya sebagai berikut :

1. Membantu pengelola museum dalam memberikan media promosi yang unik dan menarik bagi wisatawan dan masyarakat.
2. Memudahkan wisatawan jauh dapat bebas menjelajah Museum Soesilo Soedarman Kroya melalui virtual tour.
3. Menjadikan Museum Soesilo Soedarman menjadi tempat sejarah yang terkenal dan diminati oleh masyarakat luas.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut “Bagaimana cara membangun strategi promosi dan edukasi untuk museum dengan memanfaatkan teknologi *virtual tour* agar museum Soesilo Soedarman Kroya dapat dikenal oleh masyarakat luas? “.

### 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini hanya pada masalah-masalah penerapan virtual tour sebagai media promosi dan edukasi pada Museum Soesilo Soedarman Kroya, yaitu:

- a. Aplikasi berjalan melalui situs *web browser* seperti *google chrome, safari, mozilla firefox* yang ada di *desktop* dan *mobile*.
- b. Penelitian ini hanya membahas pemanfaatan teknologi *virtual reality* untuk Museum Soesilo Soedarman Kroya, tidak membahas mengenai pembuatan *web* beserta keamanannya didalam sistem tersebut.
- c. *Virtual tour* ini bersifat statis, dimana aplikasi dapat di-*update* oleh pengembang baru dengan cara mengganti panorama lama ke panorama baru yang terdapat di file project yang berformat *.vtp* menggunakan perangkat lunak *3D Vista Virtual Tour*.

### 1.5 Metodologi

Tahapan metodologi penelitian yang akan dipakai untuk pembuatan aplikasi *virtual tour* Museum Soesilo Soedarman adalah sebagai berikut :

#### 1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Berikut adalah cara mendapatkan data yaitu :

1. Studi Literatur

Studi ini dilakukan dengan cara mengumpulkan, meneliti, dan mempelajari berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, jurnal, atau situs-situs di internet yang berkaitan dengan penelitian. Metode ini dilakukan dengan memintai data yang digunakan oleh pihak museum untuk bahan promosi serta mengenai informasi tempat dan profil dari Museum Soesilo Soedarman Kroya.

## 2. Studi Lapangan

Dalam membangun aplikasi *virtual tour* museum, penulis melakukan studi lapangan yang dilakukan pengumpulan data museum secara langsung. Studi ini didapat dari beberapa tahap diantaranya adalah:

### a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data dengan pengamatan secara langsung pada tempat penelitian di Museum Soesilo Soedarman Kroya.

### b. Wawancara

Tahap ini dilakukan dengan berbicara secara langsung dengan pengelola museum untuk mendapatkan data pada tempat penelitian di Museum Soesilo Soedarman Kroya.

## 1.5.2 Tahapan Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang dikembangkan oleh Luther (1994) [12]. *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu:

1. *Concept* (Pengonsepan)
2. *Design* (Perancangan)
3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)
4. *Assembly* (Pembuatan)
5. *Testing* (Pengujian)
6. *Distribution* (Pendistribusian)

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, dibuat dengan struktur yang terdiri dari lima bab dan akan diperjelas pada sub bab. Secara keseluruhan, laporan ini diatur dalam susunan sebagai berikut :

### **BAB I           PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini mencakup landasan teoritis yang mendukung dasar-dasar pengembangan sistem.

## **BAB III METODOLOGI PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini berisi tentang analisis kebutuhan untuk membangun aplikasi berbasis web, termasuk langkah-langkah pengumpulan data dan pengembangan sistem yang akan dilakukan, serta struktur dan tahapan proses aplikasi yang dirancang mulai dari *flowchart*, *storyboard*, hingga *mockup*.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang hasil atau output yang didapat dari pembuatan atau pengembangan sistem yang dirancang.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini memuat kesimpulan dari hasil perancangan dan analisis, serta memberikan saran yang menjelaskan hal-hak penting yang harus diketahui pembaca untuk pengembangan sistem.