

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat Industri dalam bidang hiburan merupakan Industri yang paling banyak digemari, khususnya dalam segmen game dan media interaktif. Dan dengan perangkat ponsel pintar yang sekarang sedang mulai digandrungi masyarakat, industry game dan media interaktif dalam segmen mobile merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk dikembangkan pada saat ini, dan baru baru ini juga sebuah perusahaan teknologi ternama sedang melakukan pengembangan teknologi dalam bentuk Virtual Reality.

Virtual reality adalah teknologi yang memungkinkan seseorang melakukan simulasi terhadap suatu objek nyata dengan menggunakan komputer yang mampu membangkitkan suasana tiga dimensi (3D) sehingga membuat pemakai seolah-olah terlibat secara fisik. Sistem seperti ini dapat digunakan untuk peramu obat, arsitek, pekerja medis, dan bahkan orang awam untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang meniru dunia nyata. Sebagai contoh, pilot dapat menggunakan sistem virtual reality untuk melakukan simulasi penerbangan sebelum melakukan penerbangan yang sesungguhnya. Dalam bidang navigasi sebuah gedung atau ruangan suatu tempat akankah lebih menarik jika diterapkan dengan teknologi virtual reality. Teknologi ini akan memvisualisasikan konsep abstrak lebih intuitif untuk meningkatkan pemahaman dalam menggambarkan suatu objek.

Universitas 17 Agustus 1945 hingga saat ini menjadi salah satu Fakultas unggulan di Surabaya . Setiap tahunnya Fakultas ini didatangi ribuan calon mahasiswa baru yang datang dari Seluruh Penjuru Indonesia untuk menimba ilmu. Sebagai mahasiswa baru tentunya mereka masih belum paham tentang tata letak ruangan dan informasi gedung Universitas 17 Agustus . Oleh karena itu, mereka membutuhkan informasi yang cukup akurat. Sebagai Universitas yang cukup terkemuka informasi tentang bangunan dan tata letak gedung yang ada harus dikemas dalam bentuk yang cukup menarik agar menambah minat dan daya tarik bagi para mahasiswa baru .

Berdasarkan Dengan semakin populernya Virtual Reality di masa depan, disitu penulis melihat peluang bahwa pemanfaatan teknologi Virtual Reality tak hanya dalam sebatas game, tetapi juga dapat sebagai sarana simulasi sebuah tempat yang kemudian dijadikan sebagai sebuah wisata atau perjalanan virtual dan disini penulis melihat peluang untuk menjadikan Universitas 17 Agustus 1945 sebuah lingkungan virtual yang kemudian dapat dinikmati dalam teknologi Virtual Reality . Oleh karena itu pada penelitian ini judul yang di ambil adalah “ Virtual Reality Android Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam tugas akhir ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi berbasis Virtual reality sebagai media untuk mengenalkan Universitas 17 Agustus 1945 .
2. Bagaimana pengembangan aplikasi 3D Virtual Reality yang mensimulasikan Universitas 17 Agustus 1945 .

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan 3D Virtual Reality : Virtual UNTAG dijalankan dalam perangkat Android.
2. Penggunaan navigasi pada aplikasi Virtual Reality Untag Surabaya menggunakan sensor gyro, cara penggunaannya adalah menggunakan Bluetooth controller untuk menggerakkan maju / mundur .

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari peneletian ini adalah terciptanya aplikasi 3D Virtual Reality : Virtual UNTAG yang diharapkan mampu memberikan gambaran visual terhadap kampus sehingga menambah wawasan mengenai UNTAG, serta sebagai sarana hiburan yang interaktif .