

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto (ITDA) Yogyakarta merupakan salah satu Perguruan Tinggi Swasta (PTS) bernuansa kedirgantaraan yang diselenggarakan oleh Yayasan TNI Angkatan Udara Adi Upaya (YASAU). Gedung kampus terpadu ini dilengkapi dengan ruang kuliah yang luas dan memiliki fasilitas yang mendukung kegiatan salah satunya adalah perpustakaan.

Dalam Pengantar Ilmu Perpustakaan (Basuki, 1991) menyatakan bahwasanya perpustakaan adalah sebuah ruangan, bagian dari gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku beserta terbitan lain yang biasanya disimpan dalam bentuk susunan tertentu untuk digunakan oleh pembaca, bukan untuk dijual. Pengertian lainnya, menurut (Kemendikbud, 2020) perpustakaan adalah koleksi buku, majalah, serta bahan kepustakaan lainnya yang disimpan untuk dibaca, dipelajari dan dibicarakan.

Teknologi yang semakin berkembang pesat mengubah kebiasaan mahasiswa dalam mencari informasi dengan menggunakan media internet, terutama untuk mencari informasi tentang perpustakaan. Dalam mencari informasi tentang perpustakaan, biasanya sebagian besar perpustakaan yang sudah berbasis aplikasi hanya menyediakan fitur untuk melihat dan membaca buku pada aplikasi tersebut, tetapi tidak menyediakan fitur virtual tour untuk gedung perpustakaan nya itu sendiri.

Demikian juga pada perpustakaan Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto, yang dikutip dari *website* perpustakaan ITDA pada <https://perpustakaan.itda.ac.id> yang hanya menyediakan website perpustakaan informasi yang masih kaku terutama bagi banyak kalangan. Dalam website yang dimaksud, perpustakaan Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto tidak adanya visualisasi terkait tentang gedung perpustakaan nya, sehingga peminat yang ingin mengetahui gedung perpustakaan nya tidak bisa untuk melihat suasana di dalam

perpustakaan tersebut. Masalah lainnya yang dialami pada perpustakaan ITDA adalah kurangnya peminat yang berkunjung.

Maka dari itu sarana penyediaan informasi dalam bentuk media online menjadi hal yang perlu disiapkan oleh pihak perpustakaan agar tetap dapat memberikan informasi yang penting namun tetap menyenangkan melalui media gambar. *Virtual Tour* ini akan dibuat dalam bentuk 3D objek dimana objek yang dilihat merupakan dalam bentuk 3D berdasarkan bentuk nyatanya. Selain itu pengguna dapat dengan leluasa berkeliling untuk merasakan tour yang lebih nyata dan *user* bisa jalan ikuti arah panah yang sudah ditentukan. Pengembangan *Virtual Tour* berbasis panorama yang merupakan gabungan foto yang menjadi satu.

Berdasarkan dari hal tersebut Perpustakaan Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto (ITDA) Yogyakarta memanfaatkan *Virtual Reality* untuk memperkenalkan gedung dan ruangan perpustakaan Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto Yogyakarta menarik minat mahasiswa agar mereka yang berada jauh dari lokasi perpustakaan dapat melihat letak dan informasi yang berada di perpustakaan secara visual, ditampilkan dalam bentuk 3D dengan bantuan gambar panorama berbasis website.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi *Virtual Reality Tour* pada perpustakaan Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto Yogyakarta ?
2. Bagaimana hasil atau output yang diperoleh dari aplikasi *Virtual Reality Tour* pada perpustakaan Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto Yogyakarta ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka terdapat beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Pada pembuatan aplikasi *Virtual Reality Tour* pada perpustakaan Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto Yogyakarta, menggunakan aplikasi 3D vista, gambar panorama, dan blender 3D.
2. Hasil yang diperoleh dari aplikasi *Virtual Reality Tour* pada perpustakaan Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto Yogyakarta yaitu berupa gambar atau media yang dapat dilihat secara 3D ataupun secara nyata.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk memberikan informasi *Virtual Reality Tour* pada perpustakaan Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto Yogyakarta kepada mahasiswa ITDA.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu untuk memperkenalkan dan memberikan informasi tentang gedung perpustakaan Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto Yogyakarta kepada mahasiswa, sekaligus untuk mencari peminat untuk berkunjung ke perpustakaan Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto Yogyakarta.