

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada 2 Maret tahun 2020 ditemukan dua Warga Negara Indonesia (WNI) yang terjangkit virus corona (Sabiila, 2022). Penytas COVID19 kemudian meledak dan membuat pemerintah memutuskan seluruh pelajar dan pekerja di Indonesia untuk melakukan kegiatannya secara virtual atau daring pada 16 Maret 2020 (PRAKOSO, 2020).

Universitas YARSI dengan sigap mengikuti kebijakan tersebut dengan melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara daring. Kondisi ini terus berlangsung sampai Penulis mengerjakan skripsi ini sehingga sangat dimungkinkan (sebagian) mahasiswa angkatan 2020 dan 2021 belum mengenal tata letak dari kampusnya sendiri.

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan pada beberapa mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (FTI) Universitas YARSI sebelum penelitian dilakukan. Hasil kuesioner yang berjudul “Kuesioner Mahasiswa angkatan 2020 dan 2021” telah disebarakan kepada 8 responden dan diperoleh informasi bahwa mayoritas dari pengisi kuesioner tersebut tidak mengetahui bagaimana tata letak dari FTI Universitas YARSI. Kuesioner ini dilakukan untuk mengukur tingkat pengetahuan dan pemahaman dari mahasiswa Universitas YARSI terhadap tata letak dan fasilitas yang ada di FTI Universitas YARSI. Oleh karena itu pihak FTI memerlukan aplikasi yang dapat membantu mahasiswa untuk mengenal tata letak dan fasilitas yang ada di FTI Universitas YARSI.

Dalam era globalisasi ini, perkembangan di bidang teknologi informasi dan komunikasi sangatlah pesat sehingga, banyak sekali kegiatan yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan kecanggihan dari teknologi tersebut, salah satunya adalah *virtual tour*. *Virtual tour* merupakan hasil pengembangan teknologi *Virtual Reality* (VR) yang berguna untuk menjelajahi suatu tempat untuk mendapatkan informasi dan gambaran mengenai tempat tersebut dengan menggunakan perangkat komputer ataupun *Smartphone* (Safriadi, Sastypratiwi dan Tamara, 2018). Penelitian pengembangan aplikasi *virtual tour* seperti ini sudah banyak dilakukan pada bidang pariwisata, dengan menggunakan objek 3D yang interaktif dan kebebasan pergerakannya membuat aplikasi yang dibangun menjadi lebih menarik. (Suhendar, Wibowo dan Riyadi, 2017). dan Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Sugyono dan Taurusta, 2021) yang berjudul “Pengenalan Kampus II

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Melalui Game Controller” menjelaskan aplikasi *virtual tour* akan membantu mahasiswa untuk mengetahui letak ruang kelas, ruang administrasi, laboratorium, ruang dekan, ruang kepala program studi, ruang dosen, dan lain-lain. Selain itu, *virtual tour* juga dapat digunakan sebagai sarana promosi Universitas karena, dapat mempresentasikan fasilitas-fasilitas apa saja yang dimiliki oleh Universitas (Baharuddin, Masnur dan Rismayani, 2021). Penelitian kedua yang dilakukan oleh (Putri *et al.*, 2021). Mereka menghasilkan aplikasi *virtual Tourism* atau dikenal juga Wisata virtual menjadi alternatif pariwisata di tengah pandemi COVID-19. Wisata virtual hadir sebagai salah satu bentuk transformasi dan adaptasi melawan pandemi. *Virtual tour* dibagi menjadi dua mode yaitu, *First Person Control (FPC)* dan *Third Person Control (TPC)*. *First Person Control (FPC)* atau dalam Bahasa Indonesia adalah kendali pada sudut pandang orang pertama, merupakan sebuah sistem yang membuat pengguna dapat mengendalikan tampilan aplikasi layaknya kita memandang (Suhendar, Wibowo dan Riyadi, 2017). Sedangkan *Third Person Control (TPC)* adalah kendali pada sudut pandang orang ketiga. Teknologi *virtual tour* dengan pemanfaatan teknologi FPC memungkinkan pengguna dapat merasakan sensasi tour yang lebih nyata.

Jika ditinjau menurut pandangan Islam mengenai pemanfaatan teknologi yang digunakan sebagai media informasi. Pemanfaatan teknologi tidak bertentangan dengan ajaran agama Islam, bahkan justru didorong, seperti yang tertulis dalam surat Al-Anbiya ayat ke-80.

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لْتَحِصِنَکُمْ مِّنْ بَأْسِکُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَکِرُونَ ۝ (الانبیاء/21):

(80)

“Kami mengajarkan pula kepada Daud cara membuat baju besi untukmu guna melindungimu dari serangan musuhmu (dalam peperangan). Maka, apakah kamu bersyukur (kepada Allah) (Al-Anbiya'/21:80)

Berdasarkan tafsir kitab Al-Qurthubi, ayat ini merupakan dasar dari landasan mengenai usaha pembuatan alat-alat. Allah Ta'ala telah memberitahu tentang Nabi Daud AS, bahwasanya ia telah membuat baju besi, teropong, dan makan dari hasil jeri payahnya sendiri. Nabi Adam adalah seorang petani, sedangkan Nabi Nuh seorang tukang kayu. Islam menyarankan umat-umatnya untuk membuat atau menggunakan alat yang dapat memudahkan pekerjaan mereka.

Teknologi memiliki dua sisi. Teknologi dapat bermanfaat ketika digunakan dengan tujuan yang baik dan dapat menjadi musuh ketika digunakan untuk tujuan yang tidak baik. Pada skripsi ini peneliti membangun aplikasi *virtual tour* FTI yang dapat dijadikan sebagai media informasi bagi mahasiswa FTI Universitas YARSI mengenai tata letak FTI Universitas YARSI dengan memanfaatkan teknologi *virtual tour* berbasis *First Person Control* (FPC) yang denahnya dibuat menjadi objek 3D. Sehingga mahasiswa FTI Universitas YARSI dapat menjelajahi fakultasnya secara lebih *real*.

1.2 Perumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang ada adalah:

1. Bagaimana desain pemanfaatan teknologi secara optimal untuk membantu para mahasiswa agar familiar dengan kampusnya secara virtual?
2. Mengetahui bagaimana tinjauan islam mengenai aplikasi *virtual tour* FTI terhadap yang bersumber pada Al-Qur'an dan Hadist?

Rumusan masalah di atas mencakup rancangan, pengembangan, dan pengujian dari teknologi yang dikembangkan, serta menjamin ketepatan ruang virtual dengan kondisi sebenarnya (*real*).

1.3 Tujuan Penelitian

1. Merancang dan membangun aplikasi *virtual tour* FTI untuk membantu para mahasiswa agar familiar dengan kampusnya secara virtual. Serta menguji aplikasi yang dibangun dengan pengujian *Blackbox* dan perhitungan skala likert.
2. Mengetahui bagaimana tinjauan islam mengenai aplikasi *virtual tour* FTI yang bersumber pada Al-Qur'an dan Hadist.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Membantu mahasiswa lebih memahami tata letak ruang lingkup kampusnya sendiri khususnya, tata letak dari ruang lingkup Fakultas Teknologi Informasi Universitas YARSI di masa pandemi ini.
2. Membantu mahasiswa untuk menemukan tempat tujuannya jika memiliki keperluan yang mengharuskannya datang ke kampus.
3. Membantu mahasiswa mengetahui gambaran fasilitas yang ada di Fakultas Teknologi Informasi Universitas YARSI.
4. Menjadi media promosi bagi Fakultas Teknologi Informasi.

1.5 Batasan Penelitian

1. Cakupan Skripsi ini dibatasi pada tata ruang Fakultas Teknologi Informasi, Universitas YARSI yang hanya berada di lantai lima gedung Universitas YARSI.
2. Pengguna utama dari aplikasi *virtual tour* Fakultas Teknologi Informasi (FTI) Universitas YARSI berbasis FPC adalah mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas YARSI.