

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi pelayanan publik adalah suatu rangkaian dari beberapa kegiatan yang dapat dikelola lalu diarsipkan dan dapat disampaikan secara lisan, tulisan maupun digital elektronik (Ibrahim & Maita, 2017). Pelayanan disetiap daerah atau kota sangat dibutuhkan karena menyimpan beberapa dokumen penting penduduk. Pengelolaan data penduduk yang ditanggungjawab oleh pemerintahan kabupaten atau kota. Dimana awal pelaksanaannya berada di kelurahan atau desa (Endang Amalia, 2017). Jadi, sistem pelayanan ini penting bagi masyarakat untuk kebutuhan pribadi maupun kegiatan yang terlaksana di desa masing-masing (Ritnawati et al., 2020).

Teknologi juga dapat membantu informasi berjalan dengan lancar melalui jaringan internet. Seperti pada zaman sekarang ini teknologi semakin luas dan banyak pemakai dikalangan masyarakat (yusril, 2019). Adapun teknologi yang bernama *Virtual Tour Reality* yaitu teknologi yang memposisikan pengguna di dalam gambar dapat merasakan atau melihat dan menganalisa secara *virtual* serta signifikan. Teknologi ini dengan menggunakan gambar atau foto panorama suatu tempat atau lokasi yang dapat dipresentasikan dan seolah-olah pengguna ada di tengah lokasi tersebut (Yulia Fatma et al., 2019).

Adapun permasalahan yang sudah diobservasi dan wawancara yaitu di kantor Kecamatan Pandaan mengenai profilnya yang kurang akurat. Profil yang dimaksudkan adalah lokasi gedung kantor Kecamatan Pandaan, pelayanan masyarakat dan lingkungan kantor Kecamatan Pandaan ada beberapa gedung yang membuat masyarakat kebingungan untuk mengurus surat maupun beberapa hal. Dalam masalah ini dapat mengenalkan objek-objek dalam teknologi digital (Faldi T, Rusmala, 2020). Untuk mengatasi hal tersebut penulis membuat aplikasi teknologi

katalog digital dengan menggunakan *Virtual Tour Reality*. Aplikasi ini berisikan mini maps lokasi Gedung dengan menggunakan foto panorama 360 derajat.

Dianto G. Thomas, Sherwin R. U. A. Sompie, Brave A. Sugiarto (2018) menyatakan, aplikasi yang dibuat sudah sesuai dan terdapat informasi mengenai tempat penginapan serta link *web* untuk mendapatkan informasi lebih lanjut. Tetapi kurangnya tempat-tempat yang belum tercantum (Thomas et al., 2018). Yulia Fatma, Regiolina Hayami, Arif Budiman, Yoze Rizki (2019) juga menyatakan bahwa aplikasi yang dibuat sudah sesuai yang diinginkan dalam pengujian *black box*. Telah berhasil dibangun sebuah aplikasi *virtual tour reality* promosi pariwisata di propinsi Riau yang dapat menampilkan gambar 360 (Yulia Fatma et al., 2019). Khairul Refan Subekti, Septi Andryana, Ratih Titi (2021) menyatakan *virtual tour reality* yang dibuat menghasilkan gambar 3D, teks dan audio untuk menyatakan informasi lingkungan kampus yang menjadi penelitiannya (Subekti et al., 2021).

Maka dari itu dibangunnya aplikasi profil lingkungan kantor Kecamatan Pandaan masyarakat yang membutuhkan layanan agar tidak salah gedung dan pegawai jika ada perlu untuk kepentingannya. Metode penelitian ini menggunakan studi kasus. Dimana metode tersebut meneliti dengan detail dalam setiap permasalahan. Untuk metode pengembangannya menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) merupakan dengan mengonsep, desain, pengumpulan bahan, pengukuran distribusi pada projek yang dibuat dengan teknologi digital secara interaktif. Untuk pengujian menggunakan *black box testing* agar mengetahui hasil dari aplikasi yang telah dibuat dan menggunakan kuisioner untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi aplikasi terhadap pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas berikut adalah perumusan masalah dari penyelesaian skripsi ini.

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi menggunakan aplikasi *Unity 3D* dengan teknologi *Virtual Tour Reality* berbasis *android* di kantor Kecamatan Pandaan ?
2. Bagaimana implementasi aplikasi dengan menggunakan teknologi *Virtual Tour Reality* berbasis *android* di kantor Kecamatan Pandaan ?
3. Bagaimana hasil pengujian dari aplikasi menggunakan teknologi *Virtual Tour Reality* berbasis *android* sebagai layanan informasi profil kantor Kecamatan Pandaan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah topik diatas, tujuan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan membangun aplikasi dengan menggunakan teknologi *Virtual Tour Reality* berbasis *android* sebagai layanan informasi masyarakat tentang profil kantor Kecamatan Pandaan.
2. Untuk mengimplementasikan aplikasi dengan menggunakan teknologi *Virtual Tour Reality* sebagai layanan informasi profil kantor Kecamatan Pandaan.
3. Untuk mengetahui hasil dari penggunaan aplikasi dengan menggunakan teknologi *Virtual Tour Reality* berbasis *android* kantor Kecamatan Pandaan.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat teoritis dan manfaat praktis penelitian ini :

1. Manfaat Teoritis

Secara manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Dapat menambah wawasan pengetahuan yang lebih luas bagi penulis dalam merancang aplikasi dengan menggunakan teknologi *Virtual Tour Reality*.
- b. Sebagai bentuk referensi untuk penelitian selanjutnya. Dengan hal yang berhubungan dengan profil dalam pelayanan publik.

2. Manfaat Praktis

Secara manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Instansi
Dapat memberikan inovasi baru untuk lebih efisien dan meningkatkan keefektifan dalam memberikan layanan publik di kantor Kecamatan Pandaan.
- b. Bagi Universitas
Dapat memberikan dan mendapatkan ilmu pengetahuan yang lebih luas. Khususnya program studi Teknik Informatika dan juga dapat memberikan referensi bagi mahasiswa lain.

1.5 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi kasus diambil dari kantor Kecamatan Pandaan.
2. Luas lingkup hanya memperkenalkan profil kantor Kecamatan Pandaan dan lingkungannya.
3. Informasi yang disajikan dalam bentuk aplikasi dengan teknologi *Virtual Tour Reality* dengan foto panorama 360

derajat dan menggunakan aplikasi *Unity 3D* untuk merancang aplikasi tersebut.

4. Terdapat tombol *link whatsapp*, *web* dan *maps*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun berdasarkan sistematika penulisan seperti berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini berisi tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian dan juga sistematika penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab II ini berisi tentang tinjauan pustaka penelitian terkait sebagai dasar penelitian ini dan landasan teori yang berisikan teori terkait dalam penelitian ini.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III ini berisi tentang metode yang digunakan dalam penelitian ini. Terdapat dua metode yaitu metode penelitian dan metode pengembangan perangkat lunak.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab IV ini berisikan tentang implementasi aplikasi dengan menggunakan teknologi *Virtual Tour Reality* serta hasil pengujiannya.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V ini berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari penelitian dan saran sebagai pengembangan penelitian selanjutnya atau kedepannya.