

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seperti halnya pemetaan yang dulunya hanya dengan tampilan dua dimensi berbentuk gambar dan juga tampilan tiga dimensi berbentuk globe. Seiring berkembangnya teknologi pemetaan sekarang sudah banyak berbasis online seperti *Google Maps* yang membuat pemetaan berbasis dua dimensi dan tiga dimensi secara online.

Google Maps juga membuat pemetaan ruangan pada beberapa gedung di pusat perbelanjaan dan tempat-tempat besar lainnya. Pemetaan ruangan yang telah di buat menggunakan *Google Maps* juga telah diimplementasikan oleh mahasiswa STMIK Akakom Yogyakarta dengan studi kasus pemetaan ruangan pada tiap-tiap bangunan di STMIK Akakom Yogyakarta. Akan tetapi pemetaan ruangan tersebut hanya menampilkan peta ruangan dalam bentuk dua dimensi atau gambar.

Gambar adalah salah satu media informasi pemetaan yang di minati saat ini dalam menyampaikan informasi yang bersifat nyata. Perkembangan media informasi gambar yang berkembang saat ini salah satunya adalah gambar *panorama 360°*. *Virtual tour* adalah media yang menyediakan wadah untuk pengguna agar melihat sebuah peta secara nyata melalui sebuah gambar *panorama* yang dapat dilihat 360° derajat tanpa batas dan titik potong. Dengan menggunakan *virtual tour* pengguna seolah-olah berasa di tempat tersebut yang meningkatkan daya tangkap visualnya.

Virtual tour dasarnya dibuat dengan menggabungkan seni fotografi dalam pembuatan gambar dan teknik informatika untuk menampilkannya pada aplikasi .

Oleh karna itu dibutuhkanlah penambahan sebuah sistem *virtual tour* dengan metode gambar *panorama* yang dapat menampilkan peta dari tiap-tiap ruangan secara nyata (*real*) yang ada di STMIK Akakom Yogyakarta, yang berguna untuk pengguna.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah :

- a. Mengembangkan sistem pemetaan ruangan dari dua dimensi atau gambar menjadi citra tiga dimensi.
- b. Bagaimana mengembangkan sebuah sistem pemetaan ruangan agar sistem tersebut dapat menampilkan informasi ruangan secara nyata (*real*).

1.3. Ruang Lingkup Sistem

Agar dalam pengerjaan pengembangan pemetaan ruangan di STMIK Akakom Yogyakarta ini lancer, maka masalah –masalah yang di teliti adalah:

- a. Sistem dapat menampilkan citra tiga dimensi sehingga dapat melihat ruangan kuliah secara nyata (*real*).
- b. Sistem dapat menampilkan bentuk citra 360 derajat.
- c. Sistem dapat memberikan Informasi dari tiap – tiap ruangan.
- d. Sistem dapat berpindah dari satu lokasi ke lokasi lain.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan pemetaan ruang kuliah mengenai letak ruang secara nyata (*real*) dengan menggunakan Panorama 360°.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari Aplikasi ini adalah sistem diharapkan dapat lebih memberikan informasi ruangan melalui teknologi Panorama 360°.