

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era digitalisasi ini kebanyakan pekerjaan dan aktivitas memungkinkan untuk dilakukan secara *online*. Alasan utamanya aktivitas *online* tersebut dilakukan adalah karena pandemi covid-19 yang mulai dari tahun 2019. Sejak pandemi semua orang beralih ke segala hal mengenai *virtual*, oleh karena itu bagaimana dengan *virtual tour* dimana aktivitas tersebut mengharuskan orang untuk dapat merasakan sendiri pengalaman datang ke tempatnya langsung. Muncul lah pertanyaan seperti, apa hubungannya *virtual* dengan *tour*. *Tour* yang berarti untuk bergerak dan berpindah dari rumah ke tempat lain dan *virtual* adalah replikasi *digital* dari sesuatu yang nyata atau benar-benar ada yang tetapi fungsionalitasnya tidak dapat dibilang asli. Berdasarkan penjelasan tersebut, *virtual tour* adalah simulasi dari lokasi yang benar-benar ada yang dibentuk dari video, gambar atau video 360 dan tambahan efek seperti *audio*, musik, narasi dan *text*. *Virtual tour* ini mulai mendapatkan perhatian sejak pandemi mulai sebagai hal yang memiliki potensi market yang besar, karena kemampuannya untuk memberikan pengalaman seperti tur pada umumnya [1].

Efek *virtual tour* terhadap industri tur dapat memberikan solusi alternatif terhadap beberapa hal seperti lokasi tur yang didatangi mengalami keramaian atau *overtourism* sehingga itu menurunkan pengalaman yang didapat oleh pengunjung sekaligus efek negatif terhadap hidup penghuni lokal pada tempat kunjungan tur tersebut [2]. Berdasarkan data mobilitas *google* lebih dari 80% populasi dari 114 negara turun tingkat kepergiannya selama pandemi [3].

Pembangunan virtual tur yang dilakukan di PT Maleo Edukasi Teknologi dikarenakan virtual tur dapat memudahkan orang untuk mengunjungi tempat tersebut terlebih dahulu tanpa harus mengunjunginya. Pembangunan aplikasi menggunakan Unity Engine dengan basis kode CSharp yang mengkombinasikan 2d dan 3d sehingga dapat mengimplementasikan fitur-fitur kompleks dan lebih luas dalam pembangunan. Beberapa virtual tur yang telah dibuat di PT Maleo Edukasi Teknologi ini ada Politeknik Meta Industri, Universitas Prasetya Mulya dan Pesantren Modern Tahfidz Qur'an Ar-Rahmah. Dari penulisan laporan ini diharapkan dapat memberikan visualisasi pembuatan virtual tur menggunakan unity bagi

pembaca.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dari latar belakang, terdapat maksud dari magang ini adalah:

1. Mengembangkan aplikasi *Virtual Tour* berbasis WebGL menggunakan Unity.
2. Mengetahui batas Unity dalam pengembangan *Virtual Tour*

Tujuan dari magang ini adalah untuk merancang bangun aplikasi *Virtual Tour* berplatform WebGL menggunakan Unity di PT Maleo Edukasi Teknologi.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang berlangsung selama 6 bulan dari 18 Juli 2022 sampai dengan 18 Januari 2023

1. Magang dilakukan secara *offline*.
2. Kerja magang dilakukan setiap hari senin sampai jum'at, jam 8:30 sampai dengan 18:00
3. Dilaksanakan *meeting daily scrum* mengenai report aktivitas perhari setiap 17:00.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA