

# Implementasi Virtual Reality Bangunan Sejarah Se-Malang Raya Berbasis Mobile

Oleh:

Muhjudin Insan Karim

Informatika

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

September, 2024

# Pendahuluan

Bangunan bersejarah merupakan sebuah simbol suatu bukti peninggalan peradaban yang pernah ada di daerah tersebut. Indonesia merupakan negara yang banyak sekali memiliki bangunan sejarah, salah satunya berada di kota Malang, Kemajuan teknologi yang semakin berkembang, serta menurunnya minat masyarakat terhadap bangunan bersejarah, membuat para pengelola disarankan untuk memberikan fasilitas dalam teknologi dengan tujuan meningkatkan daya tarik masyarakat. Hal ini dilakukan guna mendukung kampanye pemerintah untuk menjadikan bangunan bersejarah sebagai destinasi tempat wisata dan pendidikan VR Bangunan Sejarah terutama untuk yang tinggal di luar wilayah Malang karena jauhnya jarak serta kurangnya informasi mengenai keberadaanya

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

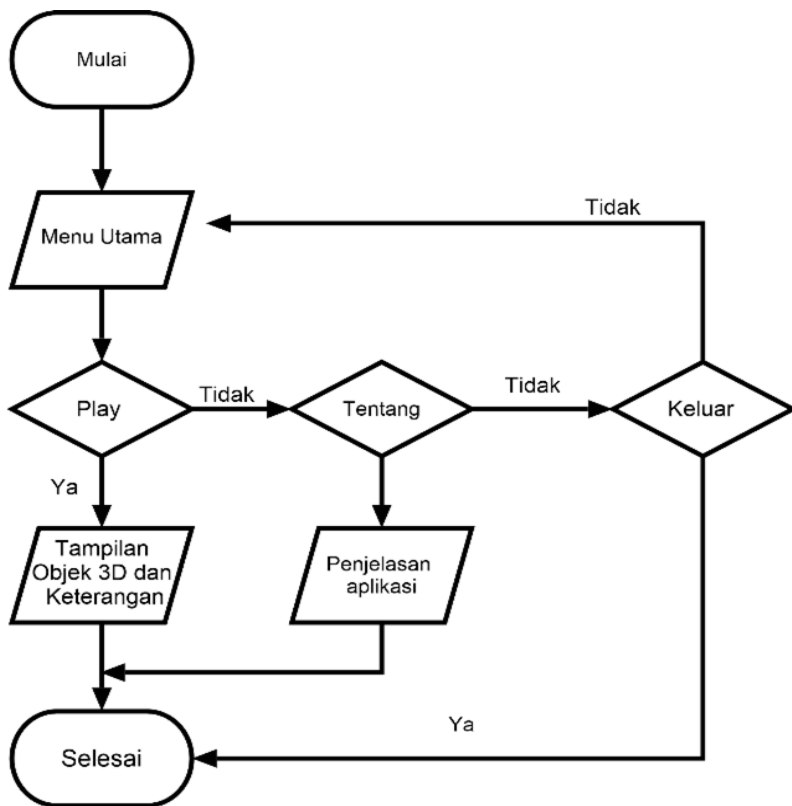
Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat ditarik rumusan masalah bagaimana menerapkan teknologi virtual reality yang terimplementasi untuk media pengenalan bangunan bersejarah Semalang raya

# Metode

## metode pengumpulan data, teknik analisis

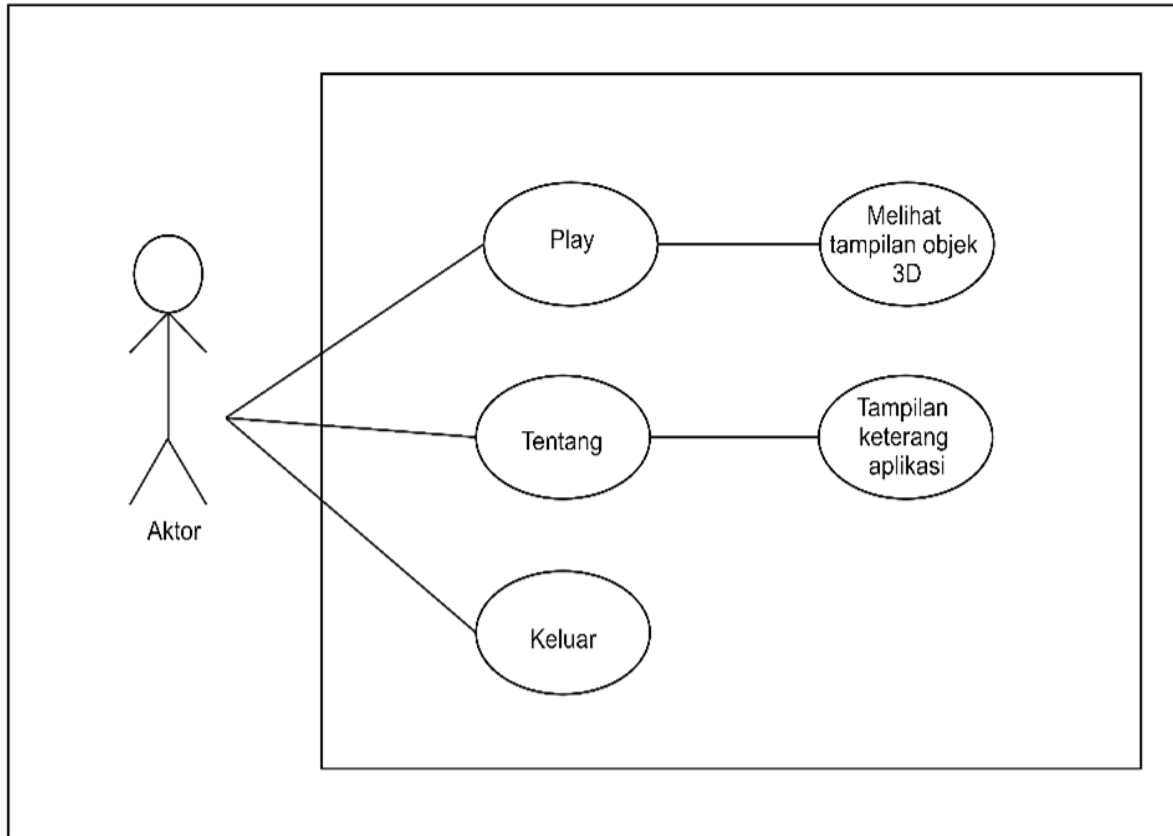
- 1. Metode Keputusan Metode ini mengambil referensi dari beberapa buku serta jurnal untuk membuat konsep dalam mengolah data yang akan di jadikan penelitian. Untuk teori buku serta jurnal yang berhubungan dengan Virtual Reality dan Bangunan Sejarah**
- 2. 2. Metode Observasi Metode ini merupakan pengumpulan data langsung pada objek yang di teliti dengan mengamati secara langsung, pencarian informasi terlebih dahulu dapat menjadi acuan untuk melakukan penelitian**

# Flowchart



Langkah yang akan digunakan pertama kali adalah membuka aplikasi. Langkah berikutnya tampilan kedua akan menampilkan tampilan menu utama pengguna dapat memilih salah satu dari tampilan menu utama, jika pengguna memilih yam aka pengguna dapat melihat dan membaca tentang bangunan sejarah apa saja yang berada di Malang Raya. Jika memilih menu Tentang maka tampilan tentang menunjukkan apa itu Malang Raya, Bangunan Sejarah dan untuk apa Aplikasi ini dibuat. Jika memilih menu Keluar maka pengguna akan keluar dari aplikasi.

# Use Case Diagram



Use Case diagram ini merupakan diagram yang akan digunakan dalam aplikasi Bangunan Sejarah se-Malang Raya. menggambarkan menampilkan proses yang dikerjakan oleh sistem serta diterima oleh pengguna. Use Case diagram pada gambar, menggambarkan aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna. Dalam bentuk melihat objek 3D.

# Referensi

1. Dzakiyah. E “Analisis PDRB Malang Raya Dalam Menentukan Sektor Unggulan Dan Sektor Basis Dengan Metodelocation Quotient, Tipologi Klassen, Dan Shift Share”. Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB. Malang: Jurusan Ilmu Ekonomi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Brawijaya Malang (2021). PDF
2. Ramadhan, M dan Adi Prasetyo “Warisan Budaya dalam Konteks Standar Internasional: Penjagaan Warisan Budaya Untuk Pembangunan Berkelanjutan”. Jurnal Arkeologi Nusantara (JANUS). Malang: UGM (2023). PDF
3. Mihelj, M., Novak, D., & Beguš, S. (2014). Virtual Reality Technology and Applications (Vol. 68). (S. G. Tzafestas, Ed.) New York, London: Springer.
4. Hadi, Mokh dkk “Sistem stabilisator kamera menggunakan sensor gyroscope dan kontroler PID” . TEKNO Jurnal Teknologi, Elektro, dan Kejuruan. Malang : UM (2019). PDF
5. Heriyanto, Y. (2018). Perancangan SisteWm Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car. Jurnal Intra-Tech, 2(2), 64–77.
6. Muhammad, Helmi Satria F. dkk (2018) “Pengujian Sistem Jaringan Dokumentasi Dan Informasi Menggunakan Black Box Testing Dan White Box Testing”. Jurnal Publikasi Sistem Informasi dan Manajemen Bisnis (JUPSIM) Vol.3, No.1 Januari 2019.
7. Wulandari, Nofiyani, Humisar Hasugian (2019) “User Acceptance Testing (Uat) Pada Electronic Data Preprocessing Guna Mengetahui Kualitas Sistem”. Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer. Vol. 4 No. 1, Maret, 2023, Hal. 20-27.
8. Maryanto, Daniel A. (2007), “Mengenal Candi”, PT. Citra Aji Parama, Yogyakarta, 2017).
9. Manuaba, Ida Bagus Agung, Dkk. (2016), “Pengembangan Aplikasi E-Museum Berbasis Android Menggunakan Jaringan Semantik”. Dari Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika, Diakses pada tanggal 26 Mei 2024, Pukul 10:26 AM.
10. Whitten, Jeffrey L. (2004), “Metode Desain & Analisis Sistem Edisi 6”, Andi, Yogyakarta, 2020.

UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
SIDOARJO

