

Muhjudin Artikel

Cek Plagiasi Muhjudin Insan K

-  Quick Submit
-  Quick Submit
-  Fakultas Teknik

Document Details

Submission ID

trn:oid:::1:3018948861

Submission Date

Sep 24, 2024, 8:16 PM GMT+7

Download Date

Sep 24, 2024, 8:23 PM GMT+7

File Name

tuak_reality_bangunan_sejarah_semalang_raya_berbasis_mobile.docx

File Size

626.6 KB

10 Pages**2,950 Words****18,710 Characters**

13% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 0%  Internet sources
- 13%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

0%	Internet sources
13%	Publications
0%	Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Publication	Muhammad Febri Mulyansyah, Ika Ratna Indra Astutik. "Information System of S...	2%
2	Publication	Silvie Nur Millah, Arif Senja Fitrani. "Web-Based Digital Marketing Application for ...	1%
3	Publication	Iqbal Abdul Aziz Zain. "ANALISIS SEKTOR UNGGULAN SEBAGAI PENDORONG PERT...	1%
4	Publication	Nia Aprilia, Ilka Zufria. "Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Mitra Berpre...	1%
5	Publication	Luhur Sapto Pamungkas, Cinthyaningtyas Meytasari, Hendro Trieddiantoro. "Virt...	1%
6	Publication	Fathonah Nurul Millah, Cindy Taurista. "Decision Support System for the Selectio...	1%
7	Publication	Dafa Arya Nugraha, Yus Sholva, Enda Esyudha Pratama. "Klasterisasi Area Pemas...	1%
8	Publication	Fatona Kholifatun Nisa', Rohman Dijaya, Nuril Lutvi Azizah. "Historical Applicatio...	1%
9	Publication	Adi Widarma, Mutia Rahmawan. "Rancang Bangun Sistem Informasi Rekam Jejak ...	1%
10	Publication	Risviliani Afrilia, Zaid Romegar Mair, Juansyah Juansyah. "Sistem Informasi Penge...	1%
11	Publication	Adithya Marhaendra Kusuma, Efy Yosrita. "APLIKASI BUKU DIGITAL BIDANG TEK...	1%

12	Publication	Rangga Gelar Guntara, Asep Nuryadin, Benyamin Hartanto. "Pemanfaatan Googl...	0%
13	Publication	Felly Noor Rochman, Riva Abdillah Aziz, Adi Chandra Setiawan, Hermin Susilo. "Pe...	0%
14	Publication	Muhammad Rifal Hidayat, Deddy Gusman. "Portal E-Sertifikat dengan QR Code ...	0%
15	Publication	Rahmat Saleh, Sri Rahayu, Fadhil Yamaly. "Employee Performance with a Motivati...	0%
16	Publication	Dara Nadinda, Heri Priyanto, Hafiz Muhandi. "Aplikasi Pengolahan Data Statistik S...	0%
17	Publication	Fitri Eka Budi Suciati, Julius Panda Putra Naibaho, Lion Ferdinand Marini. "RANCA...	0%
18	Publication	Jemmy Gunawan, Timothy John Pattiasina, Edwin Meinardi Trianto. "Pemanfaata...	0%
19	Publication	Muhammad Sony Maulana, Raja Sabaruddin, Nurmalasari Nurmalasari. "Rancan...	0%
20	Publication	Rio Ariestia Pradipta. "Perancangan Sistem Portal Program Studi Dengan Mengg...	0%
21	Publication	Yolanda Ave Queen, Markus Iyus Supiandi, Benediktus Ege. "PENGARUH MODEL T...	0%
22	Publication	Tumbur Togu, Herlawati Herlawati, Adi Muhajirin. "Sistem Informasi Penyewaan ...	0%
23	Publication	Verra Arischa Kustantina, Nuryadi Nuryadi, Nafida Hetty Marhaeni. "RESPONS SIS...	0%

Mobile Based Implementation of Virtual Reality in Historical Buildings Throughout Malang Raya **Implementasi Virtual Reality Pada Bangunan Sejarah Se-Malang Raya Berbasis Mobile**

Muhjudin Insan karim ¹⁾, Cindy Taurusta ^{*,2)}

¹⁾ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: cindytaurusta@umsida.ac.id Mochamad Alfian Rosid, S.Kom., M.Kom.
Ade Eviyanti, S.Kom., M.Kom.

Abstract.

Historical monuments are symbols of the heritage of civilizations that once existed in a given area. Indonesia is a country rich in historical monuments, including the city of Malang, which has around 20 registered temples under the management of the East Java Cultural Heritage Conservation Center (BPCB). With increasing technological advances and declining public interest in historical buildings, it is wise for the administration to provide technological amenities to enhance their appeal to the general public. This is being done to support the government's campaign to transform historical buildings into tourist and educational destinations. Therefore, a more interesting introductory medium is needed. In this case, not everyone is familiar with the historical VR building, especially those who live outside the Surabaya region, due to the long distances and lack of information about its existence. Virtual reality is an example of a technological development that allows users to interact with environments simulated by entertainment, education, and computers. And others. By applying virtual reality technology to three-dimensional applications on Android devices, the application shows images of three-dimensional objects and allows users to simulate them in the form of virtual tours, allowing people to get to know historical buildings better in VR. VR Historical Buildings with Virtual Reality. Historical Buildings VR was tested on 20 respondents and found it more attractive for the general public, while 17 respondents found the application interesting and informative. Also, the application works smoothly on all Android smartphones with a gyroscope sensor. Keywords – historical building vr, virtual reality, android.

Abstrak.

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. Tercatat sekitar 20 candi terdapat di kota Malang, di bawah pengelolaan Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) Jawa Timur. 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, sehingga diperlukan sebuah media pengenalan yang lebih menarik. Dalam hal ini tidak semua orang mengenal VR Bangunan Sejarah terutama untuk yang tinggal di luar wilayah Surabaya karena jauhnya jarak serta kurangnya informasi mengenai keberadaanya. Virtual Reality merupakan contoh perkembangan teknologi dimana pengguna bisa melakukan interaksi dengan lingkungan yang disimulasikan oleh komputer serta bisa diterapkan di dunia hiburan, pendidikan, dan lain-lain. Dengan menerapkan teknologi Virtual Reality terhadap aplikasi 3 Dimensi di perangkat Android, masyarakat bisa lebih mengenal VR Bangunan Sejarah karena cara kerja aplikasi yang menampilkan gambar obyek 3 dimensi yang disimulasikan dalam bentuk tur virtual dimana pengguna akan berkeliling VR Bangunan Sejarah menggunakan Virtual Reality. VR Bangunan Sejarah lebih menarik masyarakat setelah dilakukan pengujian kepada 20 responden dan 17 responden menilai aplikasi sudah menarik dan informatif. Serta Aplikasi dapat berjalan lancar di semua ponsel Android yang memiliki sensor Gyroscope.

Kata kunci – vr bangunan sejarah, virtual reality, android.

I. PENDAHULUAN

Malang Raya adalah wilayah metropolitan yang terletak di dataran tinggi dan memiliki iklim muson tropis. Malang raya sendiri terdiri dari gabungan dari tiga wilayah yaitu Kota batu, Kota malang, dan Kabupaten malang Jawa Timur. Ketiga wilayah yang didiami oleh kurang lebih 3 juta jiwa, dan memiliki luas daerah kurang lebih 3.882,44 km² ini memiliki keterkaitan antara ketiganya [1]. Malang Raya juga terkenal sebagai destinasi wisata di Indonesia . Banyak sekali destinasi wisata yang ada di daerah malang raya mulai dari wisata alam sampai dengan wisata sejarah , wisatanya meliputi Coban Rondo, Jatim Park, Paralayang ,

Bangunan bersejarah merupakan sebuah simbol suatu bukti peninggalan peradaban yang pernah ada di daerah tersebut. Warisan budaya mencakup nilai-nilai, pengetahuan, seni, dan tradisi yang diwariskan dari generasi ke generasi, dan memainkan peran kunci dalam membentuk identitas suatu masyarakat [2], oleh karena itu warisan budaya harus dilestarikan. Indonesia merupakan negara yang banyak sekali memiliki bangunan sejarah wisata. bangunan sejarah di wilayah Malang Raya lumayan banyak, di setiap bangunan sejarah memiliki nilai warisan perjuangan yang terkandung dari suatu sejarah, bersifat sangat rapuh apabila tidak dirawat dan dilestarikan dengan benar, bangunan sejarah jika tidak di dirawat dan dilestarikan akan mengalami kemerosotan dalam nilainya karena bangunan tersebut rusak atau tidak menarik lagi. seharusnya masyarakat dan pemerintah melestarikan dan menjaga bangunan sejarah agar dapat menjadi suatu identitas wilayah tersebut dari segi nilai arsitektur, estetika dan pariwisata.

Virtual Reality (VR) dipahami sebagai simulasi komputer interaktif yang dapat mempengaruhi indra pengguna bahkan menggantikan satu atau lebih indra manusia, sehingga pengguna larut kedalam lingkungan simulasi (virtual environment) [3]. secara teknis *virtual reality* menggambarkan objek 3D yang dihasilkan komputer dan dapat berinteraksi dengan seseorang

Penerapan *virtual reality* dapat menggunakan *google cardboard* pengguna akan merasakan sensasi seperti dilihatnya dengan penggabungan *google cardboard* dengan smartphone yang memiliki sensor *gyroscope*, teknologi *virtual reality* ini bisa diterapkan pada bidang medis, arsitektur, hiburan, penerbangan, pembelajaran dan lain-lain berdasarkan pengenalan dan penerapan bangunan sejarah kebanyakan masih menggunakan sistem membaca seperti melalui media brosur, internet, buku dan sosial media lainnya, dalam penelitian ini aplikasi ini akan menampilkan objek berupa 3D dari bangunan sejarah malang raya Aplikasi tersebut akan menampilkan tour dan melihat di sekitar area bangunan bersejarah semalang raya berbasis *virtual reality*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat ditarik rumusan masalah bagaimana menerapkan teknologi virtual reality yang terimplementasi untuk media pengenalan bangunan bersejarah Semalang raya. Akan tetapi, visualisasi hanya menampilkan bagian luar dan area sekitar bangunan bersejarah saja. Aplikasi ini hanya bisa digunakan untuk *smartphone* yang mempunyai sistem *gyroscope* sensor. Gyroscope adalah suatu perangkat yang dapat mengukur dan mempertahankan orientasi berdasarkan prinsip momentum sudut [4]. Aplikasi dapat berjalan lancar jika menggunakan kacamata VR dan alat pengendalinya. pada penelitian ini peneliti bertujuan untuk membuat media pengenalan bangunan se-Malang Raya dengan menerapkan teknologi Virtual Reality. Peneliti berharap agar penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya memanfaatkan hasil karya teknologi untuk dapat diterapkan pada bidang yang lebih luas lagi, sebagai tambahan materi pembelajaran di perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, serta dengan adanya media virtual reality ini masyarakat yang belum pernah datang dan melihat secara langsung dapat digantikan dengan aplikasi kapanpun dan dimanapun.

II. METODE PENELITIAN

A. Metode penelitian

Proses penelitian tahap awal dengan melakukan observasi dahuluan yang menjelaskan subjek penelitian apa yang akan dituju. Kedua, setelah melakukan observasi, peneliti mengidentifikasi permasalahan utama yang ada pada objek penelitian. Setelah menentukan batasan masalah, langkah selanjutnya dalam proses penelitian adalah menentukan tujuan pembuatan aplikasi. Peneliti juga harus menentukan apa yang ingin dicapai melalui penelitian ini. Kemudian pada tahap manfaat, peneliti menjelaskan manfaat penelitian yang dilakukan dan kepada siapa manfaat tersebut diberikan. Hal ini membantu memperjelas kontribusi dan relevansi penelitian dalam konteks yang lebih luas. Setelah menentukan tujuan dan manfaat penelitian, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data terkait bangunan bersejarah. Di sini penulis meneliti dan mengumpulkan data relevan tentang bangunan bersejarah yang akan dibuat kembali dalam visualisasi 3D. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah tahap pengujian.

13 Pada tahap ini penulis melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dikembangkan untuk mengetahui apakah program tersebut mengalami kendala atau tidak. Jika ditemukan masalah, langkah selanjutnya adalah melanjutkan ke tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi, penulis melakukan perbaikan terhadap program yang belum sesuai harapan. Peninjauan ini mencakup peninjauan terhadap keseluruhan aplikasi untuk memastikan bahwa semua masalah telah teratasi dan aplikasi berfungsi dengan baik sesuai tujuan yang ditetapkan. Setelah tahap pengujian selesai dan tidak ada masalah yang terdeteksi, langkah selanjutnya adalah menganalisis dan mendiskusikan objek. Pada titik ini, aplikasi bekerja dengan baik dan penulis dapat melakukan analisis menyeluruh terhadap hasil pencarian. Kemudian langkah selanjutnya adalah langkah kesimpulan. Pada tahap ini, penulis menyajikan hasil penelitian dan menarik kesimpulan dari temuannya.

B. Teknik Pengumpulan Data

Agar mendapatkan informasi, data-data yang menunjang serta dengan teori-teori untuk melengkapi penyusunan teori ini, maka dibutuhkan beberapa teknik pengumpulan data, beberapa teknik yang digunakan antara lain:

1. Metode Keputusan

Metode ini mengambil referensi dari beberapa buku serta jurnal untuk membuat konsep dalam mengolah data yang akan dijadikan penelitian. Untuk teori buku serta jurnal yang berhubungan dengan *Virtual Reality* dan *Bangunan Sejarah*

2. Metode Observasi

Metode ini merupakan pengumpulan data langsung pada objek yang diteliti dengan mengamati secara langsung, pencarian informasi terlebih dahulu dapat menjadi acuan untuk melakukan penelitian

C. Perancangan Aplikasi

Flowchart perancangan aplikasi menjelaskan alur urutan dalam membuat aplikasi. Urutan tersebut tergambar pada flowchart berikut:

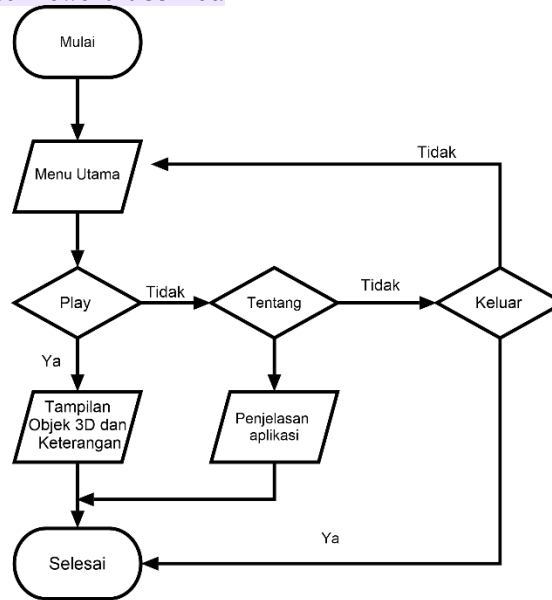


Gambar 1. 0 Flowchart Rancangan Aplikasi

Pada gambar ini tahapan pertama dalam pembuatan aplikasi ialah Mulai, di tahap ini akan memulai membuat aplikasi dengan cara membuka aplikasi yang akan dibuat dalam proses pembuatannya. Di tahap selanjutnya membuat desain bangunan 3D dengan software Blender, Setelah objek dibuat, selanjutnya adalah memberikan tekstur, detail dan warna pada objek 3D tersebut. Jika sudah aplikasi disimpan dalam format .FBX, setelah sudah disimpan dengan format .FBX objek 3D di import ke software Unity. Di tahap terakhir membuat fitur-fitur yang akan ada di dalam

aplikasi seperti mode VR, menu utama, keterangan bangunan dan keluar. Jika sudah, aplikasi dapat di-ekspor ke format .APK dan siap digunakan.

Flowchart Aplikasi menunjukkan tahapan-tahapan dalam sebuah sistem. Tahapan-tahapan tentang sistem yang akan dibangun digambarkan pada *Flowchart* berikut.

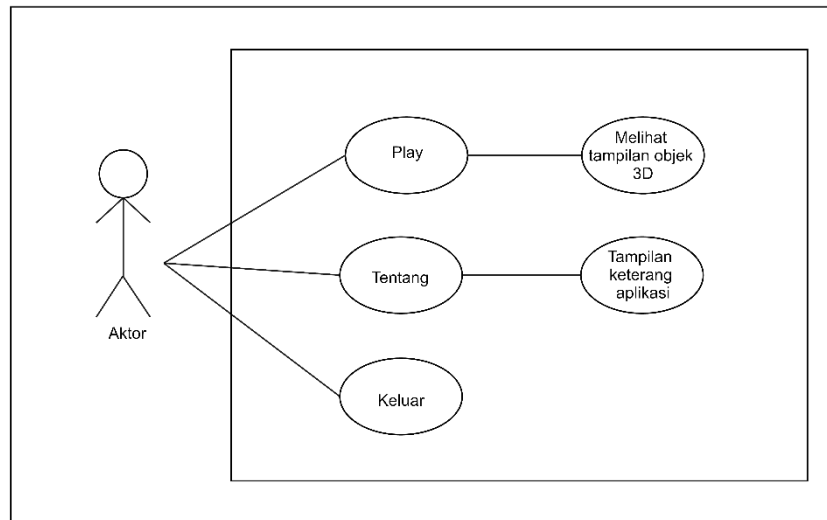


Gambar 1. 1 Flowchart Aplikasi

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 yang akan 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.

1. Use Case Diagram

Diagram use case merupakan sebuah pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat [5]. 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.



Gambar use case digram 1.2

D. Pengujian Sistem

Agar mengetahui ada atau tidaknya bug yang berada didalam aplikasi, diperlukan suatu pengujian sistem terhadap aplikasi [6]. Melakukan pengujian sistem juga memiliki tujuan apakah aplikasi yang sudah dibuat sudah sesuai rancangan-rancangan yang sudah dibuat dan apakah aplikasi memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi.

1. Rencana Pengujian

Terdapat tiga tahapan pengujian dalam rancangan pengujian aplikasi nantinya. Tahapan-tahapan tersebut yaitu, pengujian fungsionalitas dari semua fitur, pengujian compatibility aplikasi terhadap perangkat, dan pengujian terhadap pengguna. Pengujian fungsionalitas dari semua fitur merupakan bentuk pengujian dari sistem yang sudah dibangun untuk mengetahui apakah fitur-fitur yang ditawarkan sudah sesuai dengan kebutuhan sistem. Lalu, pengujian compatibility aplikasi terhadap perangkat bertujuan untuk mengetahui di perangkat apa saja aplikasi dapat berjalan. Sedangkan pengujian terhadap pengguna adalah pengujian yang dilakukan secara langsung kepada pengguna yang terdiri dari pengguna yang pernah mengunjungi dan yang belum pernah mengunjungi VR Bangunan Sejarah serta pengelola VR Bangunan Sejarah Surabaya.

Hasil

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tampilan Menu Utama Aplikasi

Tampilan menu utama merupakan halaman utama dari suatu aplikasi. Pada halaman ini menu utama pada aplikasi Bangunan sejarahVR akan ditampilkan.



Gambar 2. 0 Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Halaman Tentang Aplikasi

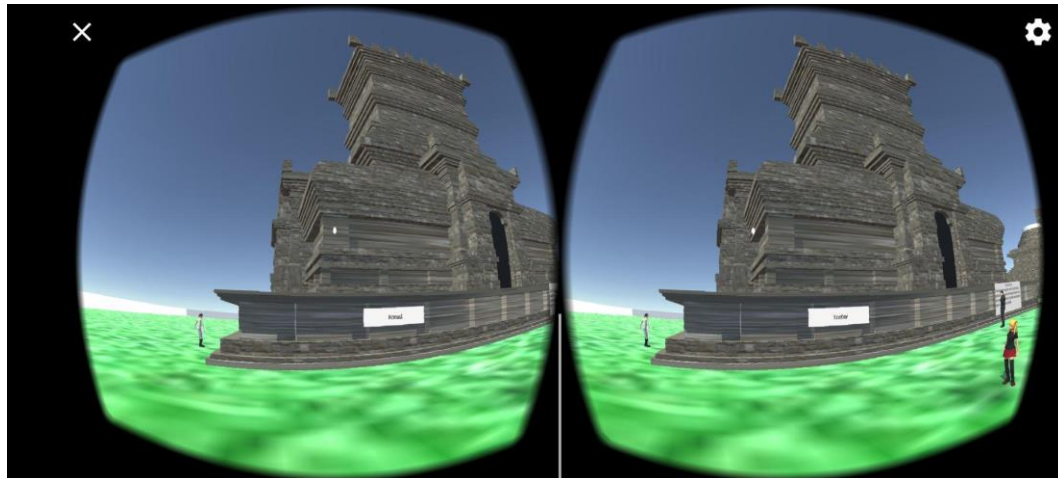
Tampilan halaman tentang merupakan halaman yang berisikan tentang aplikasi dari Bangunan sejarah VR.



Gambar 2. 1 Halaman Menu Tentang

3. Tampilan Halaman Play Aplikasi

Tampilan Halaman Play merupakan tampilan yang berisi tampilan obyek 3D dari Bangunan sejarah yang ditampilkan menggunakan VR.



Gambar 2. 2 Halaman Menu Play

A. Hasil pengujian

Pengujian sistem dilakukan untuk menemukan bug atau kekurangan dalam aplikasi yang telah dirancang dan dibuat. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi kriteria dan sesuai dengan tujuan perancangan aplikasi. Pada uji coba sistem, penulis menggunakan dua tahap pengujian yaitu, pengujian fungsionalitas semua fitur aplikasi menggunakan metode *black box* dan *user test* atau pengujian terhadap user.

1. Uji Fungsionalitas Semua Fitur

Pada pengujian fungsionalitas fitur aplikasi dilakukan menggunakan metode *black box*. Metode *black box* adalah metode pengujian yang fokus pada persyaratan fungsional aplikasi. Cara pengujian dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit lalu diamati apakah hasil dari unit tersebut sampai dengan proses yang diinginkan. Sebelum dilakukan pengujian fungsionalitas fitur aplikasi, aplikasi harus di-build ke dalam bentuk *.APK untuk bisa dijalankan di perangkat Android. Ukuran aplikasi setelah dalam bentuk *.APK 122 MB. Pada tabel 4.3 detail ukuran hasil ekspor *.FBX ditampilkan.

Berdasarkan hasil uji fungsionalitas sistem dengan menggunakan metode *black box* dapat diketahui ketercapaian fungsionalitas sebagai berikut:

Tercapai : $x 100\% = 100\%$

Gagal : $x 100\% = 0\%$

Pengujian fungsionalitas fitur aplikasi didapatkan hasil yang sangat baik. Karena semua halaman dan tombol berfungsi.

No	Nama Perangkat	Sistem Operasi	Gyroscope	Resolusi Layar	Hasil Uji	
					Status	Keterangan
1	Redmi Note 5 Pro	Android 9	Ya	1080 x 2160	Berhasil	Lancar

2	Redmi 4A	Android 9	Ya	1280x720	Berhasil	Lancar
3	Oppo A3s	Android 8.1	Ya	720 x 1520	Berhasil	Lancar
4	Samsung Galaxy A7	Android 10	Ya	1080 x 2220	Berhasil	Lancar

Tabel 4. 3 Pengujian Compatibility Aplikasi Terhadap Perangkat

Hasil pengujian *compability* aplikasi terhadap beberapa perangkat Android menunjukkan bahwa aplikasi dapat dipasang dengan minimal menggunakan Android 7 atau Nougat. Tetapi fitur VR hanya dapat berjalan pada perangkat yang memiliki sensor *Gyroscope* didalamnya.

2. User Test

User test adalah pengujian yang dilakukan secara obyektif kepada pengguna aplikasi yang telah ditargetkan [7]. Pengujian ini dilakukan dengan cara mengujikan secara langsung. Di sini penulis akan memberikan beberapa skenario uji coba kepada 20 orang termasuk pengelola bangunan sejarah. Kemudian dilakukan persentase penghitungan dengan menggunakan rumus:

$$Y = P/Q * 100\%$$

Keterangan:

P: Pengguna menjawab sesuai

Q: Jumlah responden

Y: Nilai persentase box

Tabel 4. 4 Pengujian User Test

No	Pertanyaan	Nilai	
		Iya	Tidak
1	Apakah aplikasi bisa dibuka?	20	0
2	Apakah Mode VR bisa dibuka dan tampil?	20	0
3	Apakah pengguna bisa mengelilingi Bangunan sejarah dengan VR?	17	3
4	Apakah aplikasi ini menarik dan informatif?	17	3

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan didapatkan hasil yang bisa dilihat pada tabel

Tabel 4. 5 Hasil Pengujian User Test

No	Skenario Pengujian	Nilai	Persentase
1	Membuka Aplikasi	20	100%
2	Mengakses VR mode	20	100%
3	Keliling Bangunan sejarah	17	85%
4	Nilai Pengguna	17	85%

Hasil pengujian pada aplikasi VR Bangunan Sejarah VR terhadap 20 responden yang termasuk ahli dari pihak VR Bangunan Sejarah dapat dianalisis sebagai berikut:

1. Pada skenario 1, pengguna bisa dengan mudah membuka aplikasi yang sudah terpasang sebelumnya karena nama aplikasi beserta ikonnya dapat terlihat dengan jelas. Hal ini dibuktikan dengan 100% pengguna bisa membuka aplikasi dan masuk ke menu utama.
2. Pada skenario 2, 100% responder bisa dengan mudah memulai VR. Hal ini terjadi karena tulisan tombol Start terlihat jelas.
3. Pada skenario 3, dari 20 pengguna, terdapat 85% yang bisa melakukan keliling bangunan sejarah dengan mudah dan lancar. 3 pengguna masih kesulitan dan belum terbiasa dalam mengatur lensa VR dan menggunakan alat pengendalinya.
4. Pada skenario 4, didapatkan hasil rata-rata 85% atau 17 responden yang menilai bahwa aplikasi ini menarik dan informatif dari 20 responden.

Berdasarkan hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan jika aplikasi VR Bangunan Sejarah dengan menggunakan *Virtual Reality* sudah cukup menarik dan informatif. Namun terdapat beberapa pengguna yang belum terbiasa menggunakan Alat VR dan baru mengetahui tentang VR dan menganggap aplikasi ini masih kurang.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil percobaan yang dilakukan peneliti, penerapan virtual reality pada aplikasi VR Bangunan Bersejarah dapat menjadi media informasi yang menarik bagi masyarakat untuk merasakan VR sejarah bangunan bersejarah. Hal ini terbukti setelah dilakukan pengujian pengguna, dimana 85% atau 17 responden menganggap aplikasi ini menarik dan informatif dari 20 responden. Hasil yang diperoleh dari pengujian fungsional menunjukkan bahwa seluruh fitur aplikasi berfungsi 100% sehingga aplikasi dinilai sangat layak untuk dijalankan. Berdasarkan pengujian pada 4 buah ponsel, pengoperasian aplikasi VR History Building VR berhasil dan lancar ketika digunakan pada ponsel yang menggunakan Android 7 ke atas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak dan segala pengurus Sekolah Menengah Atas X Malang yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di lingkungan sekolah. Selanjutnya peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada siswa yang telah menjadi bagian dari penelitian ini dan juga guru yang telah membantu proses pengumpulan data dalam penelitian ini.

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.