

TESIS
EVALUASI APLIKASI VIRTUAL REALITY BERDASARKAN
PERSEPSI PENGGUNA
STUDI KASUS : PARIWISATA INDONESIA



JOANNA CRISTY PATTY

17 53 02732

MAGISTER TEKNIK INFORMATIKA
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2019

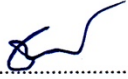
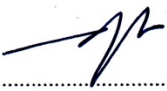
HALAMAN PENGESAHAN



UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNIK INFORMATIKA

PERSETUJUAN TESIS

Nama : JOANNA CRISTY PATTY
Nomor Mahasiswa : 175302732
Konsentrasi : Intelligent Informatics
Judul tesis : Evaluasi Aplikasi Virtual Reality berdasarkan persepsi pengguna.
studi kasus : Pariwisata Indonesia.

Nama Pembimbing	Tanggal	Tanda tangan
Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph. D.	14-5-2019	
Ir. A. Djoko Budiyo, M.Eng., Ph.D.	14-5-2019	

HALAMAN PENGESAHAN



UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNIK INFORMATIKA

PERSETUJUAN TESIS

Nama : JOANNA CRISTY PATTY
Nomor Mahasiswa : 175302732
Konsentrasi : Intelligent Informatics
Judul tesis : Evaluasi Aplikasi Virtual Reality berdasarkan persepsi pengguna.
studi kasus : Pariwisata Indonesia.

Nama Pembimbing

Tanggal

Tanda tangan

Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph. D. (Ketua)

29-5-2019

Ir. A. Djoko Budiyanto, M.Eng., Ph.D.

29-5-2019

(Anggota)

Dr. Ir. Alb. Joko Santoso, MT.

29-5-2019

(Anggota)

Ketua Program Studi



Ir. A. Djoko Budiyanto, M.Eng., Ph.D.

**I can do all things through CHRIST who
strengthens me.**

Philippians 4 : 16

**“Berharaplah terus pada Tuhan, karena akan tiba
waktunya kita akan mendapatkan apa yang kita
Imani”.**

**Nothing will work unless you do.
“Maya Angelou”**

EVALUASI APLIKASI VIRTUAL REALITY BERDASARKAN PERSEPSI PENGGUNA STUDI KASUS : PARIWISATA INDONESIA

Abstrak

Indonesia terkenal sebagai Negara yang memiliki daerah wisata yang begitu menarik perhatian para wisatawan, baik lokal maupun mancanegara untuk datang berkunjung. Jogjakarta, Bali dan Maluku merupakan tiga dari begitu banyaknya provinsi yang memiliki keindahan seperti pantainya yang bisa memanjakan para wisatawan untuk menikmati keindahan alam ketiga daerah tersebut.

Peran penting dalam mempromosikan Pariwisata Indonesia salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi masa kini. Beberapa tahun terakhir, teknologi pun sudah menguasai kehidupan manusia. Smartphone menjadi perangkat konsumen pribadi yang paling populer dan penyebarannya sangatlah luas. Banyak pengembangan hardware yang dilakukan untuk hal positif di antaranya yaitu aplikasi untuk video 360⁰ dengan tema video pariwisata menggunakan sistem Virtual Reality (VR)

Hasil akhir pada penelitian ini menghasilkan Antarmuka Aplikasi Virtual Reality Tourism yang kemudian dievaluasi menggunakan metode Heuristic dan menggunakan kusioner sebagai alat ukur dengan menggunakan skala likert dan pengujian Kualitatif untuk memperoleh persepsi pengguna dan pengujian Kuantitatif untuk memperoleh masalah yang ditemukan pada ketiga video yang ditampilkan.

Keyword : Pariwisata, Indonesia, Usability testing, Virtual reality Application, Heuristik Method.

KATA PENGANTAR

Kemuliaan kepada Bapa dan Putera dan Roh Kudus, seperti pada permulaan sekarang selalu dan sepanjang segala masa. Puji dan syukur kepada Tritunggal yang mahakuasa, atas penyertaan, perlindungan, petunjuk, berkat dan anugerahNya sehingga penelitian dan penulisan tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tesis dengan judul “Evaluasi Aplikasi *Virtual Reality* terhadap persepsi Pengguna. Studi Kasus : Pariwisata Indonesia” merupakan hasil penelitian yang ditulis dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar akademik Magister Teknik Informatika (S2) pada Program Pascasarjana Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa tanpa kepedulian, bimbingan, bantuan, dorongan serta doa dari berbagai pihak, tesis ini tidak akan bisa terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan setulus hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih secara khusus kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu membimbing dalam Iman, Berkat-Nya, dan selalu menyertai penulis.
2. Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Magister Teknik Informatika dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak sekali masukan kepada penulis untuk menyelesaikan tesis ini.
3. Ir. A. Djoko Budiyo SHR, M.Eng., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing II yang sudah membimbing dan mengarahkan sehingga tesis ini bisa diselesaikan.
4. Seluruh dosen Program Studi Magister Teknik Informatika dan karyawan Program Pascasarjana Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah membantu penulis selama menempuh studi.
5. Papa Minggu Patty dan Mama Irem Patty/Wattimena Tercintaku selaku orang tua yang selalu setia, taat dan sabar dalam mendukung dan mendoakan penulis dalam

menyelesaikan studi ini sampai pada akhirnya, terimakasih untuk cinta yang tidak pernah habis - habisnya bagi penulis.

6. Kepada Frando Alva Patty dan Peiter Patty dan semua saudara yang selalu mendoakan, mendukung dan memotivasi penulis.
7. Kepada Michael Ridho Kempa S.Si.Teol, M.Sn. Sahabat dekat, kekasih yang selalu menemani, mendukung, mendoakan, mengantar jemput penulis selama menempuh perkuliahan, dan selalu menemani penulis dalam mengerjakan Tugas, Proposal, hingga pada tahap thesis. Terimakasih sudah meluangkan banyak waktunya.
8. Kepada sahabat terkasih Vallerie Noya, Florensy Talapessy, dan Melissa Hooru yang selalu memberikan motivasi kepada penulis. Dan kepada Geng D'Parlentes yang selalu menghibur penulis dalam keadaan apapun, terimakasih untuk semuanya.
9. Semua teman-teman Magister Teknik Informatika angkatan Agustus 2017, yang begitu bersahabat, yang membuat perjalanan studi di Magister Teknik Informika UAJY ini semakin menyenangkan dan bermakna.
10. Kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan tesis ini, terima kasih atas semua dukungan dan doanya selama ini.

Dengan keterbatasan pengalaman dan pengetahuan, penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, masih banyak kelemahan dan perlu pengembangan lebih lanjut. Oleh sebab itu, dengan lapang dada serta semangat belajar dan memperbaiki, penulis menerima segala saran, masukan dan kritikan yang konstruktif demi perbaikan tesis ini dan pengembangan penulisan karya ilmiah yang lebih baik lagi di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan semoga tesis ini memberikan manfaat bagi kita semua terutama dalam bidang manajemen pemasaran.

Yogyakarta, Mey 2019

Penulis,
Joanna Cristy Patty

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
Abstrak.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	4
1.3 BATASAN MASALAH	5
1.4 TUJUAN PENELITIAN	5
1.5 KEUTAMAAN PENELITIAN	6
1.6 HIPOTESIS.....	6
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA & DASAR TEORI.....	8
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.2 LANDASAN TEORI.....	12
A. Pariwisata	12
B. Virtual Reality	12
C. Provinsi Maluku.....	13
D. Provinsi Bali.....	13
E. Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY)	14
F. Pengujian Kegunaan (<i>Usability Testing</i>).....	15
G. Heuristik Method.....	17
H. Disonansi kognitif (<i>Cognitive Dissonance</i>)	18

BAB III.....	20
METODE PENELITIAN.....	20
3.1 METODE PENELITIAN.....	20
3.2 TAHAPAN PENELITIAN.....	21
3.3 DIAGRAM ALUR PENELITIAN	23
3.4 OBJEK PENELITIAN	25
3.5 KATEGORI RESPONDEN	26
3.6 METODE PENGUJIAN	26
BAB IV	29
HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Hasil Desain Antarmuka Aplikasi	29
4.2 Analisis Perancangan Desain dan fitur.....	37
BAB V.....	56
KESIMPULAN	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah - Langkah pengujian Kegunaan (Usability).....	20
Gambar 2. Diagram Alur Penelitian	24
Gambar 3. Lokasi Wisata Bali ditampilkan dalam setingan Virtual Reality	25
Gambar 4. Lokasi wisata maluku ditampilkan dalam setingan Virtual Reality	26
Gambar 5. Lokasi Wisata di DIY ditampilkan dalam video 360	26
Gambar 6. Antarmuka Home	29
Gambar 7. Antarmuka Kategori	30
Gambar 8. Antarmuka Provinsi Maluku	31
Gambar 9. Antarmuka Kategori Pantai di Maluku	32
Gambar 10. Antarmuka Provinsi Bali	33
Gambar 11. Antarmuka Kategori Pantai di Bali	34
Gambar 12. Antarmuka Daerah Istimewa Yogyakarta	35
Gambar 13. Antarmuka Kategori Pantai di Yogyakarta	36

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Penelitian	11
Tabel 2. Daftar Pertanyaan dan Skala.....	27
Tabel 3. Uji Validasi Data Kuisisioner pengguna Aplikasi VR	37
Tabel 4. Uji Reabilitas Data Kuisisioner Aplikasi VR.....	38
Tabel 5. Uji Kualitatif – Masalah Video 1 Maluku	41
Table 6. Uji Kualitatif - Masalah Video 2 Bali	42
Table 7. Uji Kualitatif - Masalah Video 3 Yogyakarta.....	43
Table 8. Uji Kualitatif.....	46

