

PENGEMBANGAN VIRTUAL TOUR DINAMIS PADA MUSEUM SUBAK-TABANAN

Oleh

I Komang Herry Susariantha Sandjaya, NIM 1815051109

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: herrysusariantha17@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan Virtual Tour Dinamis Pada Museum Subak-Tabanan merupakan sistem Informasi yang dibutuhkan oleh Dinas Kebudayaan Kabupaten Tabanan sebagai media informasi dan arsip Museum Subak menjadi destinasi wisata budaya. Penggunaan media informasi yang berbasis digital pada Museum Subak masih kurang, sehingga sangat diperlukan sebuah media informasi digital di Dinas Kebudayaan Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Museum Subak Khususnya. Sistem informasi mengajak pengguna dalam menikmati dan melihat keadaan bagaimana lingkungan pada Museum Subak. Pengguna atau pengunjung virtual tour dapat mengikuti panorama yang di tampilkan sehingga dirasakan menjadi sebuah pengalaman seolah-olah berada di Museum Subak. Pengembangan Virtual Tour Dinamis Pada Museum Subak-Tabanan menggunakan metode waterfall. Metode ini memiliki empat tahapan yang ada yaitu tahapan analisis, desain, pengembangan dan, pengujian. Dalam pengujian ahli isi mendapatkan nilai koefisien sebesar 1,00, dan hasil dari pengujian ahli media mendapatkan nilai koefisien sebesar 1,00. sehingga dari uji ahli isi dan uji ahli media dapat dikategorikan kevalidan "Sangat Tinggi" dengan kriteria "Sangat Valid". Pada uji respon dengan metode User Experience Questionnaire (UEQ) didapatkan hasil daya tarik mendapatkan hasil 2.338 pada indikator menunjukkan kearah positif, kejelasan mendapatkan hasil 2.275 pada indikator menunjukkan kearah positif, efisiensi mendapatkan hasil 2.342 pada indikator menunjukkan kearah positif, ketepatan mendapatkan hasil 2.238 pada indikator menunjukkan kearah positif, stimulan mendapatkan hasil 2.338 pada indikator menunjukkan kearah positif, dan kebaruan mendapatkan hasil 2.300 pada indikator menunjukkan kearah positif. Hasil dari pemaparana penilaian User Experience Questionnaire (UEQ) menunjukkan kesan yang positif terhadap pengembangan virtual tour.

Kata kunci: *Virtual Tour, Sistem Informasi, Museum Subak, Panorama 360, dan User Experience Questionnaire*

DYNAMIC VIRTUAL TOUR DEVELOPMENT AT THE SUBAK-TABANAN MUSEUM

By

I Komang Herry Susariantha Sandjaya, NIM 1815051109

Education of Informatics Engineering Study Program

Majoring in Education of Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: herrysusariantha17 @gmail.com

ABSTRACT

The development of a Dynamic Virtual Tour at the Subak-Tabanan Museum is an information system needed by the Tabanan Regency Culture Department as a medium of information and archives for the Subak Museum to become a cultural tourism destination. The use of digital-based information media at the Subak Museum is still lacking, so digital information media is needed in the Cultural Department of the Regional Technical Implementation Unit of the Subak Museum in particular. This information system will invite users to enjoy and see how the environment is at the Subak Museum. The users or virtual tour visitors can follow the panorama displayed so that it is felt to be an experience as if they were in the Subak Museum. A Dynamic Virtual Tour at the Subak-Tabanan Museum is developed using the waterfall method. This method has four stages, namely the stages of analysis, design, development and testing. In the content expert test the coefficient value is 1.00, and the results from the media expert test get a coefficient value of 1.00. so that the content expert test and media expert test can be categorized as "Very High" with "Very Valid" criteria. In the response test using the User Experience Questionnaire (UEQ) method, the attractiveness results get 2,338 results on the indicator showing a positive direction, clarity on getting 2,275 results on the indicator showing a positive direction, efficiency getting 2,342 results on the indicator showing a positive direction, accuracy getting 2,238 results on the indicator shows in a positive direction, the stimulant gets 2,338 results on the indicator showing a positive direction, and novelty gets 2,300 results on the indicator showing a positive direction. The results of the presentation of the User Experience Questionnaire (UEQ) assessment showed a positive impression on the development of the virtual tour.

Keywords: Virtual Tour, Information System, Subak Museum, Waterfall Panorama 360, dan User Experience Questionnaire.