

**PENGEMBANGAN VIRTUAL TOUR 360<sup>0</sup> SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DAYA TARIK WISATA AIR TERJUN CAMPURASA  
DESA MENYALI**



**I GUSTI AGUNG WAHYU EKA PUTRA**

**NIM 2015051088**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**SINGARAJA**

**2024**

**PENGEMBANGAN VIRTUAL TOUR 360<sup>0</sup> SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DAYA TARIK WISATA AIR TERJUN CAMPURASA  
DESA MENYALI**

**PROPOSAL**

**Diajukan kepada  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



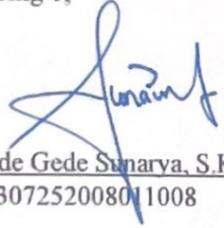
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA  
2024**

**SKRIPSI**

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT  
UNTUK MENCAPIAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

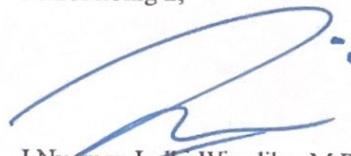
Menyetuji

Pembimbing 1,



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.  
NIP 198307252008011008

Pembimbing 2,



I Nyoman Irdhi Wiradika, M.Pd.  
NIP 199410232022031012

Skripsi oleh I GUSTI AGUNG WAHYU EKA PUTRA

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 28 Oktober 2024

Dewan Penguji,

I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd

(Ketua)

NIP. 199503022019031006

Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs

(Anggota)

NIP. 198907132019031017

Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs

(Anggota)

NIP. 198307252008011008

I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd

(Anggota)

NIP. 199410232022031012

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan

Pada :

Hari

Tanggal

Rabu  
17 NOV 2024



**Mengetahui,**

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,

Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.  
NIP. 198211112008121001

Dr. phil. Dassy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.  
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "**Pengembangan Virtual Tour 360<sup>0</sup> Sebagai Media Promosi Daya Tarik Wisata Air Terjun Campurasa Desa Menyali**" beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan serta mengutip dengan cara – cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja

Yang membuat pernyataan



I Gusti Agung Wahyu Eka Putra

NIM 2015051088

The logo of Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) is a shield-shaped emblem. The outer border is gold with a decorative pattern. Inside, the words "UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA" are written in a gold, serif font, curved along the top edge. In the center is a blue lotus flower with a golden stem and leaves. Above the lotus is a smaller, stylized golden dome or umbrella. Below the lotus is the word "UNDIKSHA" in a white, sans-serif font.

## MOTTO

**" Flying isn't just for birds; drones prove that technology can also have wings. "**

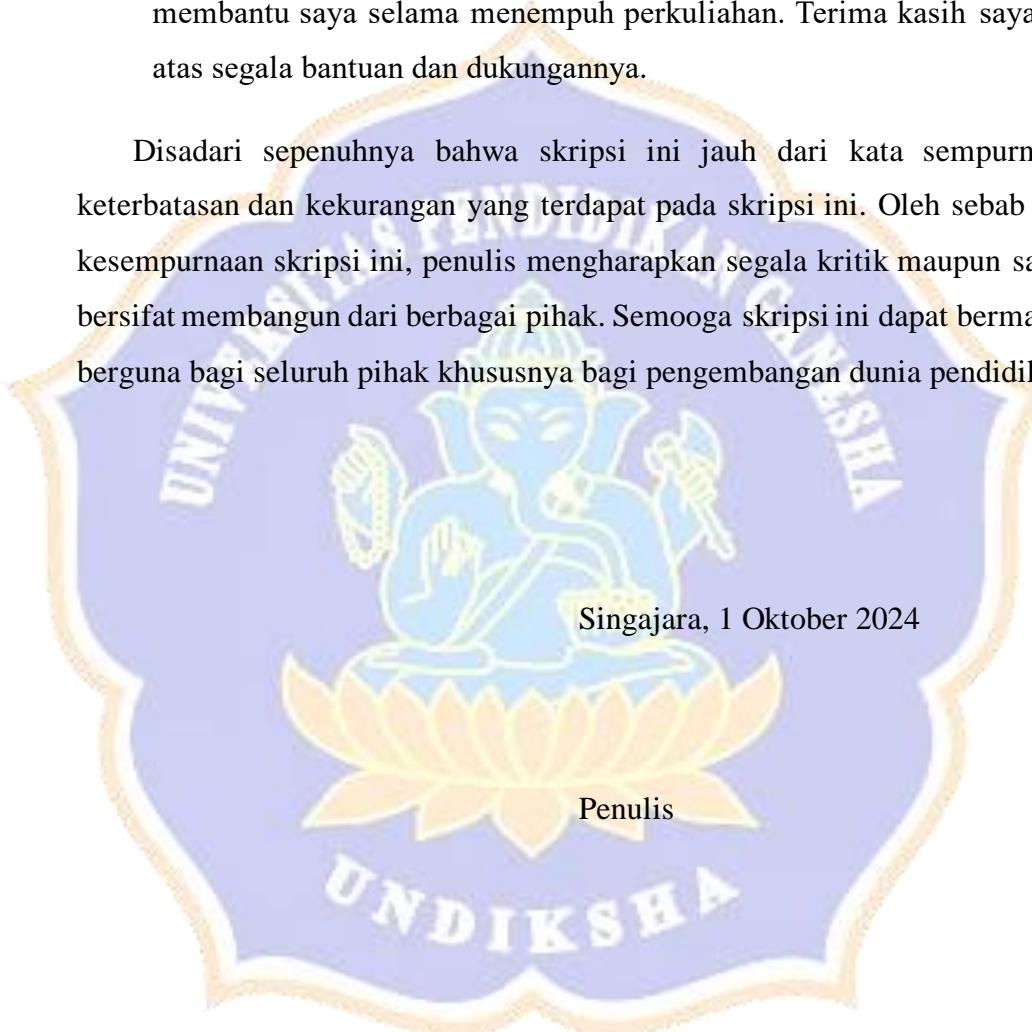
## PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah dan karunia yang telah diberikan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dalam penyusunan skripsi ini, banyak mendapat bantuan berupa arahan, bimbingan, saran, dan dorongan dari berbagai pihak. Melalui halaman ini, saya sampaikan rasa syukur dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan atas kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
2. Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama penyusunan skripsi.
3. Dr. phil., Dessy Seri W., S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang selalu memberikan motivasi selama penyusunan skripsi dan memberikan banyak arahan dan motivasi yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
4. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom.M.Cs., selaku pembimbing I yang selalu sabar membimbing, mengarahkan, dan memotivasi dalam menyusun skripsi ini.
5. I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd., selaku pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, masukan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang senantiasa memberikan ilmu selama perkuliahan.
7. Orang tua tercinta, Bapak I Gusti Ngurah Agung Sudanta dan Ibu Ni Ketut Pasti atas motivasi, doa dan kata – kata ketusnya sehingga membangkitkan semangat dalam mengerjakan skripsi.

8. Saudara – saudara yang telah mendukung dan membantu dalam memberikan arahan dalam pembuatan skripsi ini
9. Ni Komang Devi Trijayanti, yang selalu memberikan dukungan, semangat dan desakan selama saya berproses. Terima kasih menjadi orang yang sangat sabar mendengar keluh kesah saya dan semoga selalu seperti itu.
10. Teman-teman angkatan, yang telah berbagi informasi perkuliahan dan selalu membantu saya selama menempuh perkuliahan. Terima kasih saya ucapan atas segala bantuan dan dukungannya.

Disadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan dan kekurangan yang terdapat pada skripsi ini. Oleh sebab itu, demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Semooga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi seluruh pihak khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.



Singajara, 1 Oktober 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

PRAKATA .....	i
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	6
1.3. Rumusan Masalah.....	6
1.4. Tujuan Penelitian.....	7
1.5. Batasan Penelitian.....	7
1.6. Manfaat Hasil Penelitian .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	9
2.1. Kajian Pustaka .....	9
2.1.1. Penelitian Terkait .....	9
2.2. Landasan Teori.....	11
2.2.1. Drone.....	11
2.2.2. <i>Virtual Tour</i> .....	14
2.2.3. Promosi .....	16
2.3. Kerangka Berfikir.....	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1. JENIS PENELITIAN .....	23
3.2. METODE PENELITIAN .....	23
3.2.1. Rancangan Kebutuhan ( <i>Requirement Planning</i> ).....	24
3.2.2. Proses Design (Design Workshop).....	26
3.2.3. Implementasi.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39

4.1.	Hasil.....	39
4.1.1.	Rancangan Kebutuhan .....	39
4.1.2.	Proses Design.....	42
4.1.3.	Implementasi.....	49
4.2.	Pembahasan.....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....		60
5.1.	Simpulan.....	60
5.2.	Saran .....	62
DAFTAR PUSTAKA .....		64
Lampiran 1.	Pedoman Wawancara .....	67
Lampiran 2.	Hasil Wawancara.....	68
Lampiran 3.	INSTRUMEN UJI AHLI ISI .....	70
Lampiran 4.	INSTRUMENT UJI AHLI MEDIA .....	76
Lampiran 5.	Uji Blackbox .....	82
Lampiran 6.	Angket Pengetahuan Masyarakat tentang Air Terjun Campurasa dan Media Promosi menggunakan Virtual Tour berbasis Drone .....	83
Lampiran 7.	Hasil Angket Pengetahuan Masyarakat tentang Air Terjun Campurasa dan Media Promosi menggunakan Virtual Tour berbasis Drone ....	84
Dokumentasi.....		76

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait.....	9
Tabel 3. 1 Interface dari Virtual Tour .....	30
Tabel 3. 2 Storyboard dari Virtual Tour berbasis Media Drone .....	31
Tabel 3. 3 Kisi - kisi ahli media .....	34
Tabel 3. 4 Kisi - kisi ahli isi .....	34
Tabel 3. 5 Tabulasi Penilaian Pakar.....	35
Tabel 3. 6 Tingkat Validitas.....	36
Tabel 3. 7 Uji Blackbox.....	36
Tabel 3. 8 Penskoran Angket Uji Respon Pengguna.....	37
Tabel 3. 9 Kriteria Penggolongan Responden.....	38
Tabel 3. 10. Persentase kelayakan Aplikasi Virtual Tour .....	39

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3. 1 Model MDLC .....	23
Gambar 3. 2 Use Case Diagram dari <i>Virtual Tour</i> .....	27
Gambar 3. 3 Activity Diagram Fitur Keluar dari <i>Virtual Tour</i> .....	27
Gambar 3. 4 Activity Diagram Fitur Detail Navigasi dari <i>Virtual Tour</i> .....	28
Gambar 3. 5 Activity Diagram Fitur Lokasi dari <i>Virtual Tour</i> .....	29
Gambar 3. 6 Activity Diagram Fitur dari <i>Virtual Tour</i> .....	30

