

**PENGEMBANGAN VIRTUAL TOUR 360 PHOTOSPHERE UNTUK
MENINGKATKAN PENGALAMAN WISATA DIGITAL DI
KABUPATEN JEMBRANA**

Oleh

I Wayan Arya Gina Widyatmaja, NIM 1915051065

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

E-mail : arya.gina@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Aplikasi *virtual tour 360 photosphere* pada pariwisata di Kabupaten Jembrana berbasis *website* dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan pengalaman wisata secara digital wisatawan atau pengguna untuk menjelajah secara *virtual* tanpa harus datang ke tempat wisata secara langsung. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Kurangnya alat promosi yang efektif untuk meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Jembrana. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan menerapkan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* yang melibatkan tahapan *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Berdasarkan hasil dari data pengujian pada uji ahli isi, uji ahli media dan uji efektifitas mendapatkan tingkat validitas “Sangat Tinggi”, hasil perhitungan uji respon pengguna mendapat respon dari setiap kelompok yaitu daya Tarik mendapatkan hasil 2,398, Kejelasan mendapatkan hasil 2,327, Efisiensi mendapatkan hasil 2,287, Ketepatan mendapatkan hasil 2,410, Stimulan mendapatkan hasil 2,390, dan Kebaruan mendapatkan hasil 2,240 dengan benchmark *Excellent* dari ke enam kelompok. Pengembangan *virtual tour* menunjukkan kesan yang positif.

Kata-kata kunci: *Virtual tour*, Pariwisata, MDLC

**DEVELOPMENT OF 360 PHOTOSPHERE VIRTUAL TOUR TO
ENHANCE DIGITAL TOURISM EXPERIENCE IN JEMBRANA
REGENCY**

By

I Wayan Arya Gina Widyatmaja, NIM 1915051065

Informatics Engineering Education Study Program

Department of Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Singaraja

E-mail : arya.gina@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The virtual tour application using 360 photosphere in tourism in Jembrana Regency is designed to enhance the interest and digital experience of tourists or users to explore virtually without having to visit tourist sites directly. This research is motivated by the lack of effective promotional tools to increase tourist interest in visiting Jembrana Regency. This study employs a Research and Development method by applying the Multimedia Development Life Cycle development model, which involves the stages of Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. Based on the results from testing data on content expert evaluation, media expert evaluation, and effectiveness testing, a "Very High" validity level was obtained. The user response test calculations received feedback from each group: Attractiveness scored 2.398, Clarity scored 2.327, Efficiency scored 2.287, Accuracy scored 2.410, Stimulation scored 2.390, and Novelty scored 2.240, with an Excellent benchmark across all six groups. The development of the virtual tour shows a positive impression.

Keywords: Virtual tour, Tourism, MDLC