

PENGEMBANGAN VIRTUAL TOUR 360° BERBASIS WEB UNTUK DESTINASI WISATA TAMAN BUNG KARNO SINGARAJA

Oleh

Kadek Agus Risda Sanjaya, NIM. 1815051079

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: agus.risda@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Virtual Tour memungkinkan pengguna melakukan eksplorasi secara virtual melalui layar monitor dari lokasi atau objek tanpa harus mengunjungi. Promosi dan aksesibilitas terhadap informasi mengenai Taman Bung Karno Singaraja masih terbatas, sehingga banyak wisatawan, baik domestik maupun mancanegara, yang belum mengetahui secara mendetail mengenai tempat ini. Sehingga perlu adanya suatu trobosan untuk mempromosikan Taman Bung Karno Singaraja, yaitu dengan mengembangkan media Virtual Tour. Jenis penelitian ini adalah R&D (Research and Development) dengan model penelitian MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Metode ini cocok digunakan untuk penelitian yang berfokus pada pengembangan sistem berbasis multimedia. MDLC memiliki 6 tahapan diantaranya yaitu Tahap Pengonsepan (concept), Tahap Perancangan (design), Tahap Pengumpulan materi (material collecting), Tahap Pembuatan (assembly), Tahap Pengujian (testing) dan Tahap Pendistribusian (distribution). Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa aplikasi Virtual Tour dalam membantu mempromosikan tempat wisata Taman Bung Karno Singaraja. Hasil pengujian Black Box didapatkan bahwa media dapat dioperasikan dengan baik, hasil uji ahli media yang dilakukan oleh para ahli memperoleh hasil sesuai dan hasil uji respon pengguna dengan 32 orang responden mendapatkan persentase 84% dengan kualifikasi "Sangat Setuju" yang artinya masyarakat dapat memahami dan menambah wawasan mengenai Virtual Tour Taman Bung Karno Singaraja. Penelitian ini dapat menjadi media informasi dan promosi yang bermanfaat bagi masyarakat dalam melestarikan sejarah bangsa serta menambah semangat nasionalisme dan patriotisme.

Kata Kunci : Virtual Tour, Destinasi Wisata, Taman Bung Karno Singaraja, MDLC.

**DEVELOPMENT OF A WEB-BASED 360° VIRTUAL TOUR FOR THE
BUNG KARNO PARK TOURIST DESTINATION IN SINGARAJA**

By

Kadek Agus Risda Sanjaya, NIM 1815051079

Informatics Engineering Education Study Program

Informatics Engineering

Technical and Vocational Faculty

Ganesha University of Education

Singaraja

Email: agus.risda@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Virtual Tours allow users to explore locations or objects virtually through a monitor screen without having to visit them. Promotion and accessibility to information about Bung Karno Park in Singaraja is still limited, so many tourists, both domestic and foreign, do not know much about this place. Therefore, a breakthrough is needed to promote Bung Karno Park in Singaraja, namely by developing a Virtual Tour media. This type of research is R&D (Research and Development) with an MDLC (Multimedia Development Life Cycle) research model. This method is suitable for research focused on multimedia-based system development. MDLC has six stages, namely the Concept Stage, Design Stage, Material Collecting Stage, Assembly Stage, Testing Stage, and Distribution Stage. This research produced a product in the form of a Virtual Tour application to help promote the Bung Karno Singaraja Park tourist attraction. Black Box testing results showed that the media can be operated properly. Media expert testing conducted by experts obtained satisfactory results, and user response testing with 32 respondents obtained a percentage of 84% with a “Strongly Agree” qualification, which means that the community can understand and increase their knowledge about the Virtual Tour of Taman Bung Karno Singaraja. This research can serve as a useful information and promotional medium for the public in preserving national history and fostering a spirit of nationalism and patriotism.

Keywords : Virtual Tour, Tourist Destinations, Bung Karno Park, MDLC.