

**PENERAPAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI OBJEK WISATA TALANG INDAH DIMASA
PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ahmad Faishal

18.11.1963

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

2022

**PENERAPAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI OBJEK WISATA TALANG INDAH DIMASA
PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ahmad Faishal

18.11.1963

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENERAPAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI OBJEK WISATA TALANG INDAH DIMASA PANDEMI COVID-19

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Faishal

18.11.1963

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Agustus 2022

Dosen Pembimbing,

M. Fairul Filza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302332

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI OBJEK
WISATA TALANG INDAH DIMASA PANDEMI COVID-19**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Faishal

18.11.1963

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Theopilus Bayu Sasongko, S.kom, M.Eng
NIK. 190302375

Dhimas Adi Satria, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302427

M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302332

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Agustus 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Agustus 2022



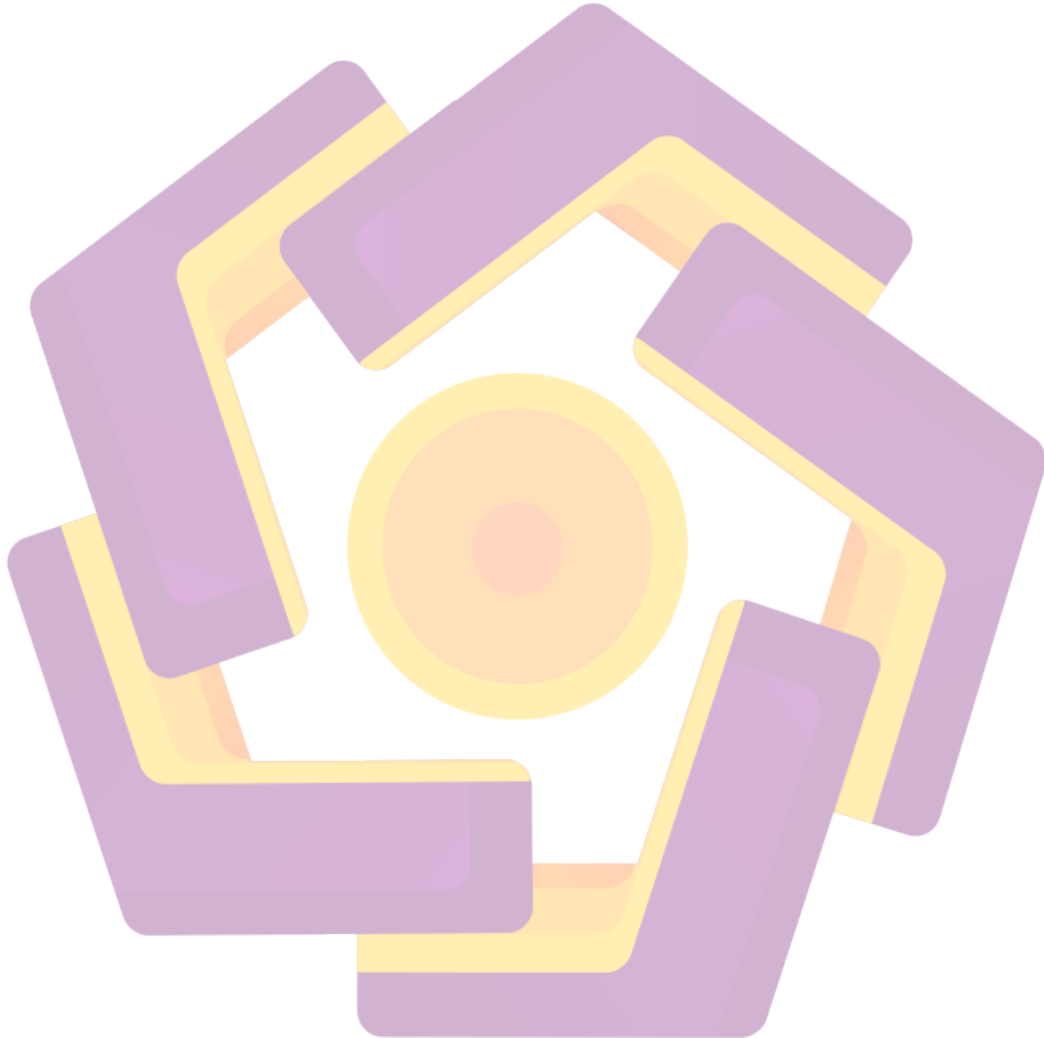
Ahmad Faishal

18.11.1963

MOTTO

Kalau Bisa Hari Ini Kenapa Harus Besok?

”Penulis”



PERSEMBAHAN

Assalamu‘alaikum wr.wb.

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta‘ala karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Sholawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita Rasulullah Shalallahu ‘Alaihi Wassalam beserta para keluarga, sahabat, dan para pengikutnya.

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dan menjadi bukti dalam menyelesaikan pendidikan jenjang Strata Satu (S1) dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Tentunya pembuatan skripsi ini melibatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah memberikan arahan dan dukungan bagi penulis. Maka dari itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak M. Fairul Filza, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan arahan mengenai penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
5. Teman-teman kuliah khususnya kelas IF03 yang telah memberikan dukungan kepada penulis sehingga bias menyelesaikan skripsi ini.

Wassalamu‘alaikum wr.wb.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, rejeki dan hidayah-NYA kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENERAPAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI OBJEK WISATA TALANG INDAH DIMASA PANDEMI COVID-19”. Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari dosen pembimbing. Oleh Karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak M. Fairul Filza, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi penulis. Karena berkat bantuan dan arahan bapak,peneliti dapat menyelesaikan skripsi.

Skripsi yang dibuat peneliti masih jauh dari kata sempurna. Peneliti berharap kritik dan saran dari pembaca agar kedepan bisa lebih baik lagi dan bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi terdapat banyak kesalahan.

Wassalamualaikum Wr. Wb

DAFTAR ISI

PENERAPAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI OBJEK WISATA TALANG INDAH DIMASA PANDEMI COVID-19.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
ABSTRACT	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 MAKSUT DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.6 METODE PENELITIAN	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.2 KAJIAN PUSTAKA	8
2.3 VIRTUAL REALITY	8
2.4 VIRTUAL TOUR	11

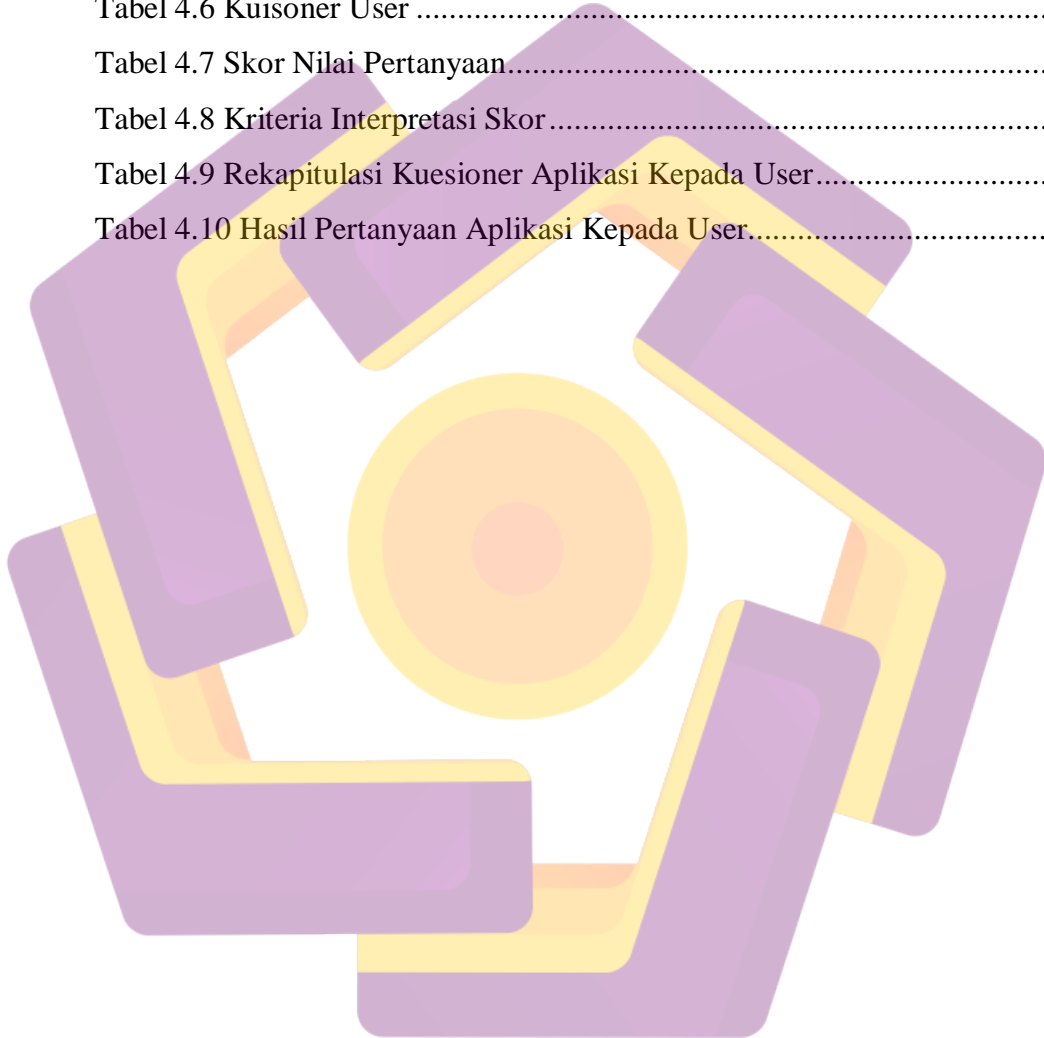
2.5	FOTO PANORAMA 360	12
2.6	MEDIA PROMOSI	12
2.7	WEBSITE ATAU SITUS	13
2.8	METODE MDLC	13
2.9	SKALA LIKERT	16
2.10	CONTOH KASUS PENGGUNAAN SKALA LIKERT.....	18
BAB III METODE PENELITIAN		21
3.1.	PROFIL TEMPAT WISATA TALANG INDAH.....	21
3.2.	FLOWCHART PENELITIAN	21
3.3.	METODE PENGUMPULAN DATA	22
3.3.1	<i>Pengamatan (Observasi)</i>	22
3.3.2	<i>Dokumentasi</i>	23
3.3.3	<i>Wawancara</i>	24
3.3.4	<i>Studi Pustaka</i>	25
3.4	SUMBER DATA.....	25
3.4.1	<i>Sumber Data Primer</i>	25
3.4.2	<i>Sumber Data Sekunder</i>	26
3.5.	METODE PENGEMBANGAN SISTEM.....	26
3.6	SISTEM YANG BERJALAN	28
3.6.1	<i>Diagram Alir Dokumen (DAD) / Mapping Chart</i>	29
3.6.2	<i>Analisis Sistem Yang Berjalan</i>	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		31
4.1.	RANCANGAN SISTEM.....	31
4.1.1	<i>Kebutuhan sistem</i>	31
4.1.2	<i>Kebutuhan fungsional</i>	31
4.1.3	<i>Kebutuhan Non-Fungsional</i>	32
4.2.	TAHAP <i>DESIGN</i>	33
4.2.1	<i>Use case Diagram</i>	33
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	36
4.3.	RANCANGAN PROGRAM.....	39



4.3.1	<i>Rancangan Halaman Utama</i>	39
4.3.2	<i>Rancangan Mulai</i>	39
4.3.3	<i>Rancangan Tentang</i>	40
4.3.4	<i>Rancangan Keluar</i>	41
4.4.	TAMPILAN PROGRAM APLIKASI.....	41
4.4.1	<i>Tampilan Halaman Utama</i>	41
4.4.2	<i>Tampilan Halaman Mulai</i>	42
4.4.3	<i>Tampilan Halaman Tentang</i>	43
4.4.4	<i>Tampilan Menu Keluar</i>	43
4.5.	PENGUJIAN.....	44
4.6.	HASIL PENGUJIAN.....	44
4.7.	HASIL PENGUJIAN.....	50
BAB V PENUTUP		51
5.1	SIMPULAN.....	51
5.2	SARAN.....	51
DAFTAR PUSTAKA		53
LAMPIRAN		55

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Use Case	34
Tabel 4.3 Use Case Tentang.....	35
Tabel 4.4 Use Case Keluar.....	36
Tabel 4.5 Pengujian	45
Tabel 4.6 Kuisoner User	48
Tabel 4.7 Skor Nilai Pertanyaan.....	49
Tabel 4.8 Kriteria Interpretasi Skor.....	49
Tabel 4.9 Rekapitulasi Kuesioner Aplikasi Kepada User.....	49
Tabel 4.10 Hasil Pertanyaan Aplikasi Kepada User.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Foto 360°	11
Gambar 2. Model Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	15
Gambar 3.1 Flowchart Penelitian	21
Gambar 3.2 Pengamatan di Tempat Penelitian Talang Indah	22
Gambar 3.3 Obserasi Talang Indah	23
Gambar 3.4 Jembatan Legenda di wisata Talang Indah	24
Gambar 3.5 Wawancara Bersama salah satu tokoh pendiri Talang Indah	25
Gambar 3.6 Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	28
Gambar 3.7 DAD yang sedang berjalan	29
Gambar 4.1 Diagram Use Case	34
Gambar 4.2 Activity Diagram Menu Mulai	34
Gambar 4.3 Activity Diagram Tentang	38
Gambar 4.4 Activity Diagram Keluar.....	38
Gambar 4.5 Rancangan Halaman Awal.....	39
Gambar 4.6 Rancangan Menu Mulai.....	40
Gambar 4.7 Rancangan Tentang	40
Gambar 4.8 Rancangan Keluar	41
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Awal	42
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Mulai	42
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Mulai	43
Gambar 4.12 Tampilan Menu Tentang.....	43
Gambar 4.13 Tampilan Menu Keluar	44

INTISARI

Perkembangan yang semakin maju saat ini salah satunya di bidang multimedia yaitu Virtual Reality. Virtual Reality yaitu salah satu teknologi yang mampu mensimulasikan keadaan persis dengan kondisi aslinya. Teknologi Virtual Reality dapat dimanfaatkan sebagai media promosi di berbagai bidang, salah satunya di bidang pariwisata. Indonesia merupakan Negara yang banyak sekali akan objek-objek wisata, sehingga banyak wisatawan-wisatawan dalam negeri maupun luar negeri yang ingin mengunjungi destinasi wisata di Indonesia. Namun di masa pandemic covid-19 saat ini yang melanda Indonesia destinasi wisata di Indonesia mengalami penurunan pengunjung, bahkan hampir tidak ada pengunjung yang melakukan wisata dengan diberlakukannya peraturan pemerintah. Untuk itu disini peneliti akan menerapkan aplikasi Virtual Tour sebagai media promosi objek wisata menggunakan Virtual Reality. Penerapan Virtual Tour 360° membuat wisatawan tetap bisa mengunjungi destinasi wisata di masa pandemi covid-19 tanpa harus pergi langsung ke tempat destinasi wisata, wisatawan tidak perlu melakukan reservasi tiket transportasi dan akomodasi, yang dibutuhkan hanyalah akses internet yang cukup untuk menikmati kegiatan berwisata, wisatawan sudah bisa menikmati keindahan destinasi wisata seperti aslinya dan seakan-akan sedang berada di tempat wisata sesungguhnya dengan bantuan teknologi aplikasi Virtual Tour 360°.

Kata Kunci: pariwisata, promosi, virtual reality, covid-19

ABSTRACT

One of the most advanced developments in the field of multimedia is Virtual Reality. Virtual Reality is a technology that is able to simulate conditions exactly with the original conditions. Virtual Reality technology can be used as a promotional medium in various fields, one of which is in the field of tourism. Indonesia is a country that has a lot of tourist objects, so many domestic and foreign tourists want to visit tourist destinations in Indonesia. However, during the current covid-19 pandemic that hit Indonesia, tourist destinations in Indonesia experienced a decline in visitors, in fact almost no visitors went on tours with the enactment of government regulations. For this reason, researchers will apply the Virtual Tour application as a promotional media for tourist objects using Virtual Reality. The implementation of the 360o Virtual Tour allows tourists to still visit tourist destinations during the COVID-19 pandemic without having to go directly to tourist destinations, tourists do not need to make reservations for transportation and accommodation tickets, all that is needed is sufficient internet access to enjoy traveling activities, tourists have can enjoy the beauty of tourist destinations like the original and as if they were in a real tourist spot with the help of the Virtual Tour 360o application technology.

Keyword: tourism, promotion, virtual reality, covid-19