

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI WISATA HUTAN KOTA
TIBANG BERBASIS *VIRTUAL TOUR 360 DERAJAT***

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

PUJA RAHMAWATI

NIM. 180212018

BIDANG PEMINATAN: MULTIMEDIA

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2025 M/1446 H**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI WISATA HUTAN KOTA TIBANG
BERBASIS *VIRTUAL TOUR* 360 DERAJAT**

Oleh:

**PUJA RAHMAWATI
NIM: 180212018**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Bidang Peminatan Multimedia

Telah disetujui oleh :

A R - R A N I R Y

Dosen Pembimbing

Ridwan, S.ST., M.T.

NIP.198402242019031004

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI WISATA HUTAN KOTA TIBANG
BERBASIS *VIRTUAL TOUR* 360 DERAJAT**

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima Sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi Informasi

Pada :

Rabu, 19 Maret 2025
19 Ramadhan 1446 H

**Darussalam-Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua



Ridwan, S.ST., M.T.
NIP. 198402242019031004

Sekretaris



Ridwan, S.ST., M.T.
NIP. 198402242019031004

Penguji I



Aulia Syarif Aziz, M.Sc.
NIP. 199305212022031001

Penguji II



Saruni Vita Dewi, S.T., M. Eng.
NIP. 198712222022032001

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Puja Rahmawati
NIM : 180212018
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan keguruan
Judul Skripsi : PERANCANGAN MEDIA PROMOSI WISATA HUTAN KOTA TIBANG BERBASIS *VIRTUAL TOUR* 360 DERAJAT

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Jika dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 20 Maret 2025
Yang menyatakan,

Nama : Puja Rahmawati



ABSTRAK

Nama : Puja Rahmawati
Nim : 180212018
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Infromasi
Judul : Perancangan Media Promosi Wisata Hutan Kota Tibang Berbasis *Virtual Tour* 360 Derajat
Bidang Peminatan : Multimedia
Jumlah Halaman : 89
Pembimbing : Ridwan, S.ST., M.T.
Kata Kunci : Media promosi, wisata *virtual tour* 360 derajat, Hutan Kota Tibang, ADDIE, efektivitas.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media promosi wisata Hutan Kota Tibang melalui *virtual tour* 360 derajat, dengan memanfaatkan metode penelitian kuantitatif dan pengembangan R&D melalui model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses pengembangan media promosi ini dilakukan pada platform situs web Theasys, yang memfasilitasi pembuatan konten yang menarik dan interaktif. Penelitian diawali dengan penilaian kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan dan target audiens materi promosi, dilanjutkan dengan perancangan media berdasarkan hasil temuan, pembuatan konten *virtual tour*, uji coba terbatas untuk implementasi, dan evaluasi berdasarkan masukan dari calon pengunjung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi promosi yang dikembangkan dinilai “sangat layak” untuk digunakan, dengan skor validasi dari Ahli media mencapai 100% dan skor rata-rata 5. Setelah media disebarakan kepada 25 responden, kuesioner yang terkumpul menghasilkan skor total 1.020 dan skor rata-rata 4,8, sehingga persentase 93,5% masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media promosi berbasis *virtual tour* 360 derajat efektif meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung ke Hutan Kota Tibang. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai pengembangan strategi promosi yang lebih efektif untuk destinasi wisata yang berpusat pada alam.

KATA PENGANTAR

Puja puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat-Nya sehingga Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

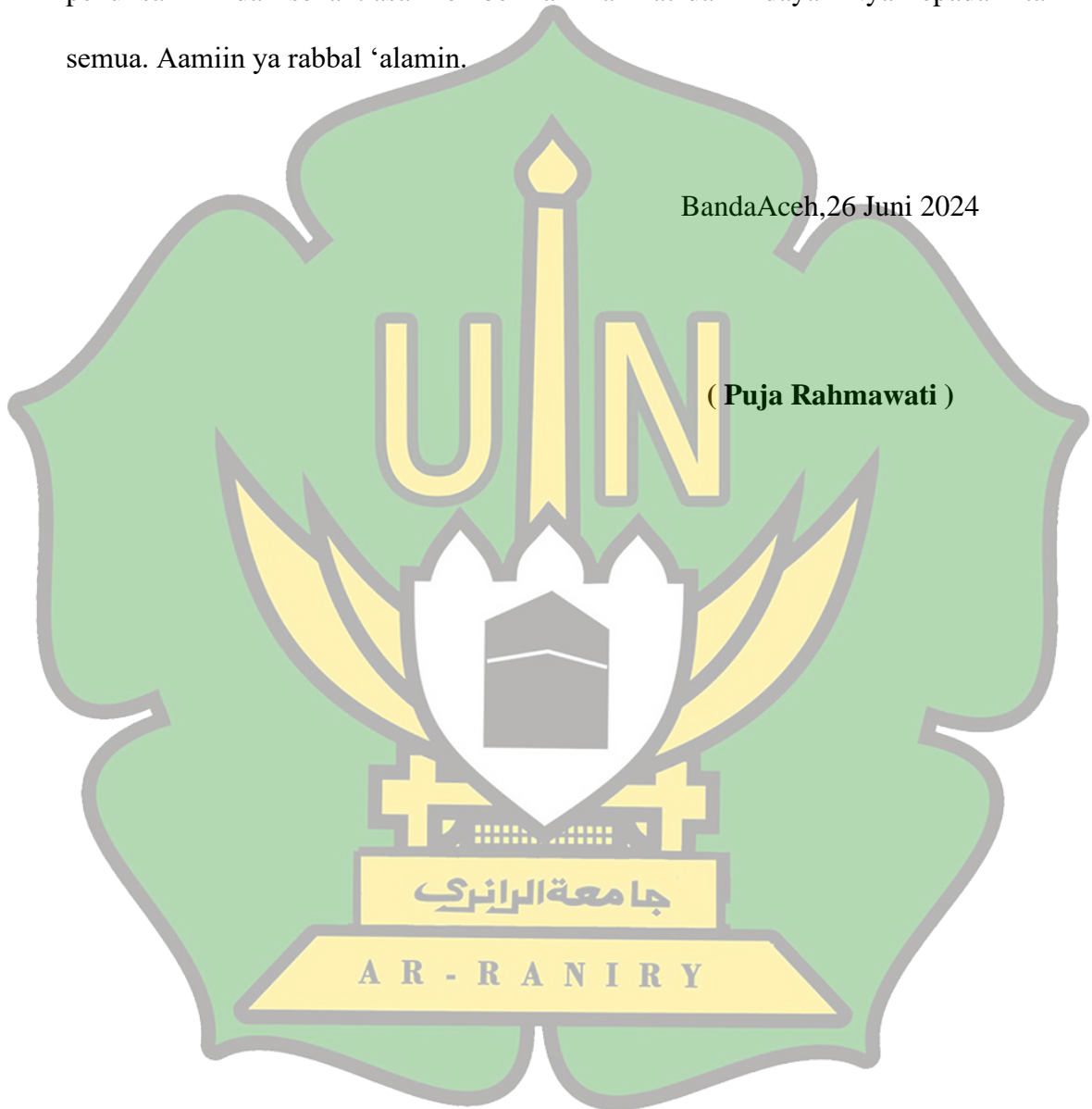
1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memberikan segalanya selama menjalani Pendidikan.
2. Ibu Mira Maisura selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan skripsi ini.
3. Bapak Ridwan sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Terimakasih kepada teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhoi penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal 'alamin.

BandaAceh, 26 Juni 2024

(Puja Rahmawati)



DAFTAR ISI

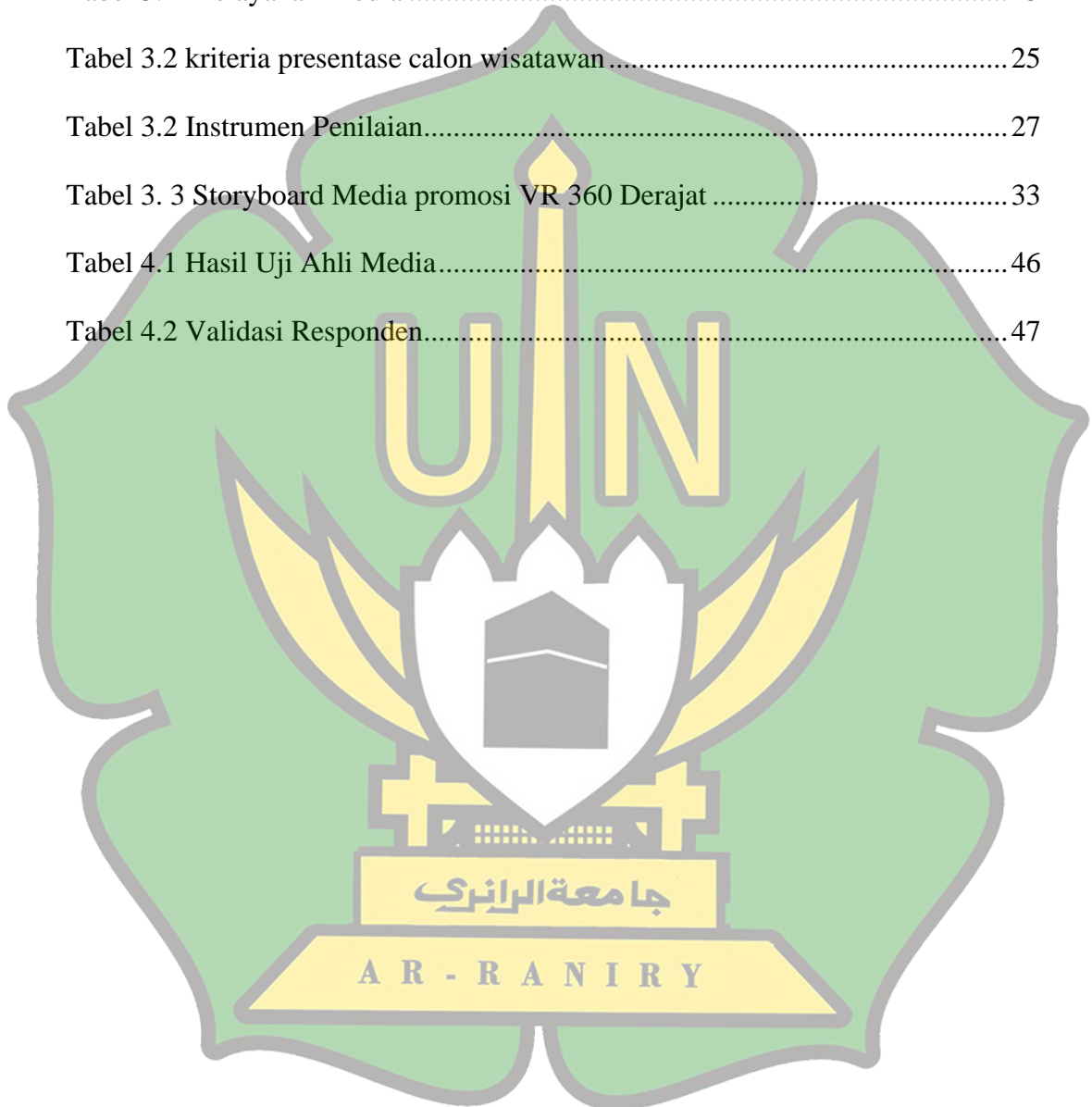
| | |
|--|-------------|
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.4 Batasan Penelitian..... | 4 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.5.1 Manfaat Teoritis..... | 5 |
| 1.5.2 Manfaat Praktis..... | 5 |
| 1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu..... | 6 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 11 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 10 |
| 2.1 Konsep Dasar <i>Virtual Tour</i> 360 Derajat | 10 |
| 2.2 Peran <i>Virtual Tour</i> 360 Derajat Dalam Promosi Wisata..... | 11 |
| 2.3 Manfaat <i>Virtual Tour</i> 360 Derajat Dalam Promosi Wisata | 12 |

| | |
|---|-----------|
| 2.4 Kelebihan dan Kekurangan Virtual <i>Tour</i> 360 Derajat Dalam Promosi Wisata | 13 |
| 2.5 Hutan kota Tibang..... | 15 |
| 2.6 Theasys..... | 16 |
| 2.6.1 Pengertian Theasys..... | 16 |
| 2.7 Model Pengembangan R&D (Research and Development)..... | 19 |
| 2.7.1 Pengertian R&D (<i>Research and Development</i>) | 19 |
| 2.8 Model Pengembangan ADDIE | 20 |
| 2.9 Metode Kuantitatif | 20 |
| 2.10 Perangkat yang digunakan | 20 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... | 22 |
| 3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian..... | 22 |
| 3.2 Subjek Penelitian dan Sumber Penelitian | 22 |
| 3.2.1 Subjek Penelitian..... | 22 |
| 3.2.2 Sumber Data..... | 23 |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data..... | 23 |
| 3.4 Analisis Lembar Validasi..... | 24 |
| 3.5 Analisis Data Hasil Respon Wisatawan..... | 25 |
| 3.6 Instrumen Penelitian..... | 26 |
| 3.7 Rancangan Penelitian | 27 |

| | | |
|---------------|--|-----------|
| 3.8 | Rancangan Penelitian | 29 |
| 3.9 | <i>Storyboard</i> | 31 |
| | Tabel 3. 3 <i>Storyboard</i> Media promosi VR 360 Derajat | 32 |
| BAB IV | HASIL DAN PEMBAHASAN | 31 |
| 4.1 | Hasil Perancangan Media Promosi Wisata Hutan Kota Tibang | 31 |
| 4.1.1 | Tahap Analisis..... | 31 |
| 4.1.2 | Tahap Perancangan (<i>Design</i>) | 32 |
| 4.1.3 | Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)..... | 33 |
| 4.2 | Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>) Dan Evaluasi (<i>Evaluation</i>)..... | 45 |
| 4.3 | Validasi Media Promosi <i>Virtual tour</i> 360 Derajat | 46 |
| 4.3.1 | Ahli Media | 46 |
| 4.3.2 | Tahap Implementasi dan Evaluasi | 47 |
| 4.4 | Pembahasan..... | 48 |
| BAB V | KESIMPULAN DAN SARAN | 43 |
| 5.1 | Kesimpulan | 43 |
| 5.2 | Saran..... | 44 |
| | DAFTAR PUSTAKA | 45 |
| | RIWAYAT HIDUP PENULIS | 59 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1.1 Penelitian Terkait | 6 |
| Tabel 3. 1 Kelayakan Media | 25 |
| Tabel 3.2 kriteria presentase calon wisatawan | 25 |
| Tabel 3.2 Instrumen Penilaian..... | 27 |
| Tabel 3. 3 Storyboard Media promosi VR 360 Derajat | 33 |
| Tabel 4.1 Hasil Uji Ahli Media..... | 46 |
| Tabel 4.2 Validasi Responden..... | 47 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Foto panorama 360 Derajat | 11 |
| Gambar. 2.2 Tampilan WabsiteTheasys | 17 |
| Gambar. 2.3 Tampilan Halaman kerja Theasys | 17 |
| Gambar. 2.4 Tahapan Penelitian R&D | 18 |
| Gambar 3. 1 Flowchart..... | 27 |
| Gambar 3.2 Tabel Model Pengembangan ADDIE | 30 |
| Gambar 4.1 Tampilan Halaman pencarian webTheasys..... | 39 |
| Gambar 4.2 Tampilan Halaman pendaftaran webTheasys. | 40 |
| Gambar 4.3 Tampilan menu login akun pada web Theasys | 40 |
| Gambar 4.4 Tampilan DasbortTheasys..... | 40 |
| Gambar 4.5 Tampilan Dasbort Untuk memulai prancangan media promosi..... | 41 |



جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Provinsi Aceh terletak dibagian paling utara Pulau Sumatera. Setiap destinasi wisata didaerah ini menyajikan berbagai keindahan alam yang menawan. Aceh terdiri dari beberapa wilayah, salah satunya adalah Kota Banda Aceh. Kota Banda Aceh memiliki potensi yang besar dalam bidang ekonomi, perikanan, sejarah, dan pariwisata Sri, R. [1]. Sektor pariwisata merupakan salah satu industri yang dapat berkontribusi dalam pertumbuhan ekonomi. Pariwisata memberikan kesempatan untuk berlibur dan jauh dari rutinitas sehari-hari atau sekedar mencari suasana baru dalam waktu singkat. Salah satu tempat terkenal di Kota Banda Aceh adalah Hutan Kota Tibang, Yang didirikan oleh pemerintah Kota Banda Aceh dan BNI, dan menjadi tempat favorit untuk menghabiskan waktu di akhir pekan. Hutan Kota Tibang dilengkapi dengan berbagai fasilitas. Seperti taman bermain untuk anak-anak, area olahraga, kolam ikan, dan spot foto yang menarik. Hutan ini yang kaya akan flora dan fauna terpeliharakan dan berfungsi sebagai lokasi penelitian serta pendidikan bagi siswa di Kota Gemilang [2].

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai sektor, termasuk sektor Pariwisata. Salah satu inovasi yang semakin populer adalah penggunaan *Virtual tour* (VR), yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi lokasi wisata secara interaktif melalui media digital tanpa perlu datang ke lokasi wisata [3] .

Hutan Kota Tibang di Banda Aceh, adalah sebagai salah satu destinasi

wisata yang menawarkan keindahan alam dan keanekaragaman hayati, memiliki potensi besar untuk dipromosikan melalui media berbasis *Virtual Tour* 360 derajat. Namun meskipun Hutan Kota Tibang memiliki daya tarik yang signifikan, tingkat kunjungan masyarakat masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dengan cara peneliti mendatangi langsung wisata yang diteliti. Menurut penelitian oleh *Hwang dan Ki* *virtual tour* dapat meningkatkan ketertarikan dan pengetahuan pengunjung tentang destinasi wisata, sehingga berpotensi meningkatkan jumlah kunjungan [4]

Virtual Tour adalah teknologi yang menggabungkan beberapa gambar panorama yang saling terhubung dan menampilkan sudut pandang gambar panorama 360 derajat. Teknologi ini memberikan informasi tentang tempat wisata seperti kondisi medan, tempat menarik, dan informasi lainnya. Wisatawan dapat menggunakan *Website* yang dibuat dalam konteks ini sebagai sumber informasi untuk mencari tahu tentang tempat wisata sebelum melakukan perjalanan mereka [5].

Penggunaan *Virtual tour 360°* dalam promosi pariwisata dapat memberikan pengalaman yang menarik dan informatif bagi calon pengunjung (pengguna). Dengan adanya teknologi ini, pengguna dapat menjelajahi Hutan Kota Tibang secara *virtual*, melihat keindahan alam, serta memahami berbagai informasi fasilitas, dan aktivitas yang dapat dilakukan di sana. Penelitian oleh Tussyadiah dan Fesenmaier [6] menunjukkan bahwa "penggunaan media digital dalam promosi pariwisata dapat meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat terhadap destinasi wisata. Oleh karena itu, perancangan media promosi wisata berbasis

Virtual tour 360° diharapkan dapat menarik lebih banyak pengunjung dan mendukung upaya pelestarian lingkungan.

Metode penelitian kuantitatif dan pengembangan R&D dengan pendekatan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) akan digunakan dalam penelitian ini untuk merancang dan menguji media promosi yang efektif. Proses pengembangan media promosi ini akan dilakukan menggunakan *website Theasys*, yang memungkinkan pembuatan konten interaktif dan menarik. Melalui pendekatan ini, peneliti akan melakukan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi media promosi berbasis *Virtual tour* 360°. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi promosi yang lebih efektif.

Dari Penjelasan di atas penulis tertarik melakukan penelitian ini :
**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI WISATA HUTAN KOTA TIBANG
 BERBASIS *VIRTUAL TOUR* 360 DERAJAT.**

1.2 Rumusan Masalah

Adapun beberapa rumusan masalah yang dapat disimpulkan dari latar belakang diatas adalah:

1. Bagaimana Proses Perancangan *Virtual Tour* 360° Sebagai Media Promosi Tempat Wisata Hutan Kota Tibang?
2. Bagaimana Tingkat Efektivitas Media Promosi Berbasis *Virtual Tour* 360° Dalam Meningkatkan Minat Kunjung Masyarakat Kewisata Hutan Kota Tibang?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, penulis dapat mengambil tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk merancang sebuah media promosi yang menggunakan teknologi *Virtual tour* 360° Sebagai Media Promosi Wisata Hutan Kota Tibang Kota Banda Aceh.
2. Bertujuan untuk menilai sejauh mana media promosi Berbasis *Virtual tour* 360° yang dikembangkan efektif dalam Meningkatkan Minat Kunjung Masyarakat ke wisata Hutan Kota Tibang.

1.4 Batasan Penelitian

Berikut Batasan dari pada penelitian ini, yaitu:

1. Sistem ini tidak bisa mencari wisata lain.
2. Sistem ini hanya mencakup Perancangan berbasis *Virtual tour* 360° untuk Studi Kasus Media Promosi Hutan Kota Tibang.
3. Melibatkan 25 responden uji coba yang terbatas dan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi respons calon wisatawan Hutan Kota Tibang.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian dapat memberikan manfaat antara lain:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Dengan perancangan media promosi berbasis *Virtual tour 360°* ini dapat memberikan pendekatan yang lebih efektif dalam promosi wisata, dengan potensi meningkatkan Minat Kunjung Masyarakat ke wisata Hutan Kota Tibang. Dan juga mampu memahami dan menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah khususnya pada bidang multimedia, dan memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan secara umum.

1.5.2 Manfaat Praktis

A. Bagi Peneliti

Menghasilkan produk media promosi wisata hutan kota tibang berbasis *Virtual tour 360°*. Dapat memberikan pengalaman serta pengembangan skill dalam bidang *Virtual tour*. Setelah penelitian ini selesai, peneliti dapat membantu peneliti lain menemukan penelitian yang sama sebelumnya tentang *Virtual tour* untuk dapat di kembangkan atau di lanjutkan sebagai referensi penelitian yang akan datang

B. Bagi Masyarakat

Meningkatkan minat calon wisatawan untuk berkunjung ke Hutan Kota Tibang dan Memberikan media promosi alternatif berupa pengenalan tempat wisata yang menarik dan informatif bagi pengunjung Tanpa perlu datang kelokasi.

C. Bagi Dunia Parawisata

Media Promosi *Virtual tour 360°* dapat menjadi terobosan dalam pemanfaatan teknologi dalam dunia parawisata khususnya Meningkatkan

Aksesibilitas, Menarik Minat dan Memperluas Pasar, Meningkatkan Pengalaman Pratinjau, Menyediakan Konten Interaktif, Meningkatkan Promosi, Memfasilitasi Perencanaan Perjalanan. Juga dapat menjadi acuan pengembangan *Virtual tour 360°* bagi para peneliti selanjutnya.

1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian Terkait

| NO | Judul | Obyek Penelitian | Hasil Penelitian |
|----|--|---|---|
| 1 | Rancang Bangun Media Promosi Villa Berbasis Virtual Reality (Studi Kasus: Villa Ekowisata Butta Gowa Resort) [7]. | Penelitian ini berfokus pada Vila Ekowisata Butta Gowa Resort, yang dikembangkan sebagai sarana promosi menggunakan <i>Virtual Reality</i> (VR) dalam bentuk <i>Virtual Tour</i> 3D. Metode yang digunakan adalah waterfall, meliputi analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian. Website dirancang dengan Unity 3D dan Visual Studio | Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi Virtual Reality (VR) Berbasis website dapat menjadikan alat promosi yang efektif untuk vila Ekowisata Butta Gowa. Melalui VR 3D yang dikembangkan, calon penyewa dapat menjelajahi vila secara interaktif, memperoleh informasi fasilitas, dan melakukan reservasi langsung via WhatsApp. Hasil pengujian membuktikan bahwa sistem |

| | | | |
|---|--|---|---|
| | | Code, kemudian diuji melalui Black Box Testing, pengujian kompatibilitas browser, serta evaluasi pengguna. Hasilnya menunjukkan bahwa website Virtual Tour 3D beroperasi dengan baik, memberikan pengalaman eksplorasi yang lebih nyata, serta meningkatkan efektivitas promosi vila. | berfungsi dengan baik di berbagai perangkat dan browser, memberikan pengalaman pengguna yang lancar dan responsif. Dengan demikian, penerapan VR mampu meningkatkan daya tarik promosi serta mempermudah calon penyewa dalam mengeksplorasi vila. |
| 2 | Perancangan Virtual Tour 360° sebagai Media Pengenalan untuk Memberikan Pengalaman Berkunjung Langsung ke | Penelitian ini berfokus pada Kepulauan Derawan, Kabupaten Berau, Kalimantan Timur, yang memiliki potensi besar namun masih kurang dikenal akibat strategi pemasaran yang belum optimal. Untuk mengatasi | Penelitian ini berhasil mengembangkan Virtual Tour 360° sebagai media promosi untuk Kepulauan Derawan, yang meningkatkan kesadaran wisatawan sebesar 72%, berdasarkan hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa 36 dari 50 responden |

| | | | |
|--|--------------------------------------|--|--|
| | <p>Kepulauan Derawan [8].</p> | <p>hal ini, dikembangkan <i>Virtual Tour</i> 360° sebagai media promosi interaktif yang memungkinkan wisatawan mengeksplorasi keindahan dan fasilitas Kepulauan Derawan secara digital. Penelitian menggunakan pendekatan Design Thinking, dengan tahapan pra-produksi (riset kebutuhan pengguna melalui wawancara dan survei), produksi (pengambilan dan pengeditan gambar/video 360° menggunakan Adobe Premiere dan 3DVista), serta pasca-produksi (pengujian dan evaluasi efektivitas <i>Virtual Tour</i> sebagai media promosi).</p> | <p>sebelumnya belum mengetahui potensi wisata daerah ini. Selain itu, 92% responden menyatakan bahwa teknologi ini memberikan pengalaman eksplorasi yang lebih nyata, dan pengujian menunjukkan bahwa 100% fitur <i>Virtual Tour</i> berfungsi dengan baik di berbagai perangkat. Dengan demikian, <i>Virtual Tour</i> 360° terbukti efektif sebagai strategi pemasaran digital untuk menarik lebih banyak wisatawan dan mendukung pengembangan pariwisata di Kepulauan Derawan.</p> |
|--|--------------------------------------|--|--|

| | | | |
|---|---|--|---|
| 3 | <p>Perancangan Virtual Reality Tour Sebagai Media Informasi Tata Letak Gedung Kampus II IAIN Bukittinggi</p> | <p>Potensi wisata alam di Kepulauan Derawan yang belum banyak diketahui masyarakat. Strategi pemasaran wisata di Derawan yang belum maksimal. Minat wisatawan khususnya dari luar Kalimantan untuk berkunjung ke Derawan. Dampak pandemi Covid-19 terhadap pariwisata di Derawan. Penerapan virtual tour 360 derajat untuk memperkenalkan Derawan. Metode Penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Menggunakan model Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan 6 tahapan.</p> | <p>Hasil kualitatifnya antara lain menunjukkan sekitar 72% responden belum mengetahui Derawan, virtual tour mampu menampilkan informasi dengan baik, serta diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan minat wisatawan.</p> |
|---|---|--|---|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | Tahapan konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, distribusi. | |
|--|--|--|--|



1.7 Sistematika Penulisan

Penyajian penelitian ini dibagi dalam beberapa bab dengan tujuan untuk menunjukkan penyelesaian masalah yang sistematis. Pembagian bab adalah sebagai berikut:

BABI: Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat, relevansi sebelumnya, dan prosedur penulisan proposal skripsi.

BABII: Landasan Teoritis

Bab yang berisi tentang penjelasan teoritis tentang rumusan masalah yang terdapat pada bab sebelumnya, landasan teori yang terdapat pada bab ini yaitu konsep dasar *Virtual tour* 360° derajat, peran *Virtual tour* 360° derajat dalam promosi wisata, Manfaat *Virtual tour* 360° Derajat Dalam Promosi Wisata Hutan Kota Tibang, kelebihan dan kekurangan, Theasys, *Research and Development (RnD)*, Model ADDIE, Metode Kuantitatif, *Storyboard*, perangkat yang digunakan.

BAB III: Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, uji validitas dan praktikalitas, instrument penelitian serta rancangan dan desain.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang jenis dan pendekatan, subjek dan sumber data,

teknik pengumpulan data, teknik analisis data, uji validitas dan praktikalitas, instrument penelitian serta rancangan dan desain.

BAB V: Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh perancangan pada masalah yang ada di penelitian ini serta hasil dari penyelesaian perancangan dan untuk saran.

