

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN KERJASAMA CV LITOLOGI
INDONESIA JAYA DAN UNIVERSITAS SEMBILANBELAS
NOVEMBER KOLAKA**



**DESAIN *VIRTUAL TOUR* BERBASIS *WEB* DENGAN KONTEN *IMAGE 360*
DERAJAT SEBAGAI MEDIA PROMOSI OBJEK WISATA DI KECAMATAN
LOHIA KABUPATEN MUNA**

TIM PENGUSUL

Ahmad Iskandar, S.Pd., M.Sc

NIDN. 0004128703

Samsi Awal, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0006069207

Ucok

NIM. 211320723

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEMBILANBELAS NOVEMBER KOLAKA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Pelaksana : **Desain Virtual Tour Berbasis Web Dengan Konten Image 360 Derajat Sebagai Media Promosi Objek Wisata Di Kecamatan Lohia Kabupaten Muna**

Nama Lengkap : Ahmad Iskandar, S.Pd.,
M.Pd

NIDN : 0004128703

Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Program Studi : Pendidikan Geografi

Anggota (1)

Nama Lengkap : Samsi Awal, S.Pd., M.Pd

NIDN : 0006069207

Perguruan Tinggi : Universitas Sembilanbelas November Kolaka

Anggota (2)

Nama Lengkap : Ucok,

NIM : 211320723

Perguruan Tinggi : Universitas Sembilanbelas November Kolaka

Mitra Kerja Sama

Nama : CV Litologi Indonesia Jaya

Tahun Pelaksanaan : 2024

Biaya Tahun Berjalan : Rp. 35.000.000,-

Kolaka, 10 November 2024

Menyetujui
Ketua LPPM

Nursantir, SE, M.Si
NIP. 196712122021211004

Ketua
Peneliti



Ahmad Iskandar, S.Pd., M.Sc
NIDN. 0004128703

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii	
DAFTAR ISI.....	iii	
RINGKASAN.....	iv	
BAB I PENDAHULUAN		
A. Latar Belakang	1	
B. Rumusan Masalah	3	
C. Tujuan Penelitian	3	
D. Manfaat Penelitian	3	
BAB II METODE PENELITIAN		
A. Jenis Penelitian	28	
B. Tahapan Penelitian	30	
C. Instrumen penelitian.....	30	
D. Data dan Sumber Data	30	
E. Teknik Analisis Data	31	
BAB III RENCANA ANGGARAN DAN JADWAL PENELITIAN		
A. Rencana Anggaran Penelitian	33	
B. Jadwal Penelitian	33	
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	28	
B. Hasil dan Penelitian	30	
BAB VI KESIMPULAN		45
A. Kesimpulan	45	
DAFTAR PUSTAKA	46	
Lampiran 3. Biodata Ketua dan Anggota Tim Peneliti	50	
Lampiran 4. Surat Pernyataan Pengusul.....	59	

RINGKASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesain dan mengimplementasikan *virtual tour* objek wisata Kecamatan Lohia, Kabupaten Muna berbasis *web* sebagai promosi objek wisata. penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa *virtual tour* berbasis *web* yang akan digunakan sebagai promosi objek wisata. Pengembangan *virtual tour* dilakukan dengan langkah-langkah *multimedia development life cycle (MDLC)*, dimana memiliki 6 tahapan, yaitu konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*). fungsional sistem *virtual tour* berjalan dengan sangat baik berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan oleh validator materi dan validator media dengan menggunakan angket dimana hasil validasi materi *virtual tour* mendapatkan persentase 84% (sangat layak), sedangkan hasil validasi media *virtual tour* wisata Danau Napabhale mendapatkan persentase 84,44% (sangat layak), *virtual tour* wisata Pantai Meleura persentase 87,77% (sangat layak), *virtual tour* wisata Situs Prasejarah Gua Metanduno mendapatkan persentase 82,22% (sangat layak),), dan *virtual tour* wisata Situs Prasejarah Gua Kabori mendapatkan persentase 83,33% (sangat layak). Menvisualisasikan objek wisata Kecamatan Lohia, Kabupaten Muna dengan *virtual tour* telah dilakukan dan dapat diakses melalui tautan

Kata kunci: *virtual tour berbasis web, Media promosi objek wisata, Kabupaten Muna*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia yaitu negara kepulauan yang mempunyai keindahan dan kaya akan hasil alam dan kebudayaan, yang terdiri dari berbagai suku, ras, agama, budaya, maupun sejarah. Setiap wilayah maupun daerah tertentu mempunyai keunikan dan potensi masing-masing yang menarik dan dapat dikembangkan. Hal ini dapat menjadi modal pertama Indonesia untuk menjadi maju. Kekayaan alam dan keberagaman bangsa Indonesia dapat menjadi daya Tarik wisatawan lokal maupun asing. Sehingga Indonesia dapat mengembangkan kekayaan akan potensi tersebut menjadi pariwisata (Sundari, 2020).

Sektor pariwisata ditetapkan sebagai sektor yang penting untuk dikembangkan secara sinergi sebagai sektor unggulan. Pengembangan sektor pariwisata begitu pesat saat ini, menjadikan pariwisata menjadi sebagai salah satu sektor unggulan dalam perekonomian nasional. sehingga banyaknya rute-rute penerbangan, destinasi wisata baru, serta meningkatnya akomoditas yang membuktikan bahwa pariwisata sangat berpotensi dalam meningkatkan perekonomian suatu negara. Pariwisata akan memberikan banyak pemasukan bagi daerah yang sadar akan potensinya terhadap sektor pariwisata. Adanya otonomi daerah menjadikan masing-masing daerah berupaya menggali sebesar-besarnya potensi daerahnya (Abdillah, 2016).

Destinasi pariwisata perlu dikembangkan, terlebih lagi bagi negara sedang berkembang seperti Indonesia. Ada berbagai keuntungan yang dapat diraih, antara lain: terbentuknya lapangan pekerjaan, peningkatan kesejahteraan masyarakat di sekitar destinasi pariwisata, meningkatkan nilai atau citra suatu wilayah geografis. Bagi negara sedang berkembang di Indonesia, industri pariwisata dapat dikatakan merupakan media pembangunan ekonomi yang tidak memerlukan investasi terlalu besar. Daya tarik wisata yang merupakan salah satu modal utama untuk pengembangan kepariwisataan (Yulianti, 2020).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membuat banyak inovasi-inovasi dalam bidang tertentu. Hal ini termasuk dalam bidang pariwisata yang saat ini menggunakan berbagai macam metode untuk mengembangkan objek wisatanya yakni dalam hal pemasaran atau promosi. Promosi dilakukan oleh suatu perusahaan dengan tujuan memberitahukan keberadaan produk tersebut serta memberi keyakinan tentang manfaat produk tersebut kepada pembeli. Promosi merupakan salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan volume penjualan (Puspitarini, 2019). Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mengembangkan media promosi objek wisata adalah dengan menggunakan perkembangan teknologi saat ini, seperti sebuah aplikasi *virtual tour*.

Virtual Tour adalah gambaran tempat yang benar-benar ada yang disimulasikan oleh komputer untuk ditampilkan kepada pengguna untuk menyampaikan informasi (Syahputra, 2020). *Virtual tour* dapat menampilkan secara virtual pemandangan di suatu tempat. Teknologi *virtual tour* yang sudah ada yaitu dengan gambar panorama 360 derajat, dimana dengan teknologi ini suatu lokasi dapat dipresentasikan dalam gambar panorama 360 derajat yang dapat memberikan kesan seperti seolah-olah berada di tengah-tengah lokasi tersebut. *Website* adalah kumpulan halaman yang berisi informasi tertentu dan dapat diakses dengan mudah oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja melalui internet (Wijayanti 2022). *Virtual Tour* dapat dipadukan dengan *website* agar bisa diakses tanpa batas waktu (24 jam) untuk semua kalangan masyarakat. *Virtual Tour* berbasis *web* adalah suatu tampilan keadaan sebenarnya suatu tempat dengan sudut pandang 360 derajat yang dimana dapat diakses melalui *browser* dengan menggunakan internet dan dapat dilakukan oleh siapa saja selama 24 jam.

Provinsi Sulawesi Tenggara merupakan provinsi yang cukup terkenal dengan keindahan alam dan pemandangannya, salah satu wisata yang paling dikenal adalah wisata bahari di Wakatobi. Selain bisa menikmati wisata alamnya yang sangat cantik dan indah, juga bisa menikmati berbagai macam wisata budaya dan wisata sejarah (Inggi, 2020). Sulawesi Tenggara dari segi geografisnya sangat berpotensi untuk dijadikan dan dikembangkan menjadi daerah objek wisata alam., hal ini didukung oleh alamnya yang bervariasi. Salah satu daerah di Sulawesi Tenggara yang mempunyai banyak wisata berada di Kabupaten Muna terkhusus pada Kecamatan Lohia.

Kecamatan Lohia mempunyai beberapa objek wisata seperti Pantai Meleura, Pantai Napabhale, dan Wisata Prasejarah Gua Liangkobori. Pemerintah maupun pengelola objek wisata di kecamatan dalam mempromosikan objek wisata telah menggunakan berbagai cara diantaranya brosur, koran, media sosial, dan *website*. Namun dengan promosi yang ada masyarakat hanya dapat mengenal dan mengetahui lingkungan objek wisata Kecamatan Lohia secara singkat dalam bentuk gambar yang keterbatasan penyajian informasi objek wisata membuat penyampaian informasi tidak optimal. Tidak optimalnya penyampaian informasi ini mengakibatkan menurunnya minat para wisatawan untuk berkunjung, bahkan lebih buruknya lagi wisatawan lokal atau masyarakat Kabupaten Muna sebagian besar tidak mengetahui dan belum pernah berkunjung disalah satu wisata yang ada di Kecamatan Lohia. Untuk dapat lebih mengenal dan mengetahui lingkungan objek wisata yang akan dikunjungi di Kecamatan Lohia, media promosi dapat dikembangkan dengan menggunakan *virtual tour*.

Lohia sebagai kecamatan di Kabupaten Muna yang memiliki banyak objek wisata perlu melakukan inovasi dalam hal promosi terutama dalam hal mempromosikan objek wisata yang sudah ada. Dengan menggunakan teknologi

virtual tour yang bertujuan agar media promosi lebih menarik dari sebelumnya sehingga para pengguna dapat mengetahui dan mengenali tentang objek wisata melalui *virtual tour*. Penerapan *virtual tour* ini dimulai dengan menggunakan foto panorama *image* 360 derajat untuk proses pengambilan gambar objek dan tempat untuk dimasukkan kedalam desain *virtual tour*. Pengambilan objek dan tempat berupa foto 360 derajat yang memungkinkan pengguna dapat melihat dan merasakan suasana objek wisata secara keseluruhan dengan sudut pandang yang luas. Dengan mempresentasikan informasi dalam bentuk gambar panorama 360 derajat dapat menambah wawasan pengguna terkait lokasi dan benda-benda di sekitar sehingga pengguna menerima dan memahami informasi yang ingin disampaikan. Teknologi *virtual tour* ini akan memberikan informasi berupa objek wisata di Kecamatan Lohia. Namun, penggunaan teknologi *virtual tour* ini belum ada di Kecamatan Lohia yang dijadikan sebagai promosi objek wisata. Maka *virtual tour* ini akan dibuat berbasis *web* sehingga online 24 jam dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun menggunakan *browser*. Dari uraian yang telah dijabarkan di atas, penelitian ini mengusulkan judul “Desain *virtual tour* berbasis *web* dengan konten *image* 360 derajat sebagai promosi objek wisata Kecamatan Lohia, Kabupaten Muna”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mendesain dan mengimplementasikan *virtual tour* objek wisata Kecamatan Lohia, Kabupaten Muna berbasis *web* sebagai promosi objek wisata?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesain dan mengimplementasikan *virtual tour* objek wisata Kecamatan Lohia, Kabupaten Muna berbasis *web* sebagai promosi objek wisata.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini yakni Secara teoritis diharapkan dapat menambah dan memperluas kajian ilmu geografi, khususnya geografi pariwisata dalam strategi pengembangannya yang ditinjau dari strategi pengembangan pariwisata melalui promosi dengan menggunakan teknologi. Selain itu Bagi Pengelola Objek Wisata Memiliki kreatifitas dalam pengembangan promosi objek wisata dan Menjadi strategi baru dalam mempromosikan objek wisata. Selain itu penelitian ini dapat dijadikan referensi dan informasi bagi wisatawan tentang objek wisata di Kabupaten Muna.

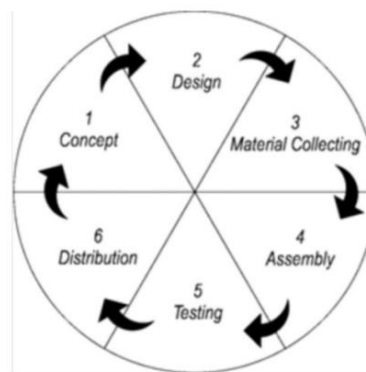
BAB II METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Berdasarkan jenisnya, penelitian ini termasuk penelitian *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2019: 297), *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Sedangkan penelitian pengembangan menurut (Sukmadinata. 2010), bertujuan untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan produk, menguji coba produk, serta menghasilkan produk sesuai yang dikembangkan. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa *virtual tour* berbasis *web* yang akan digunakan sebagai promosi objek wisata.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian R&D ini adalah menggunakan langkah-langkah *multimedia development life cycle (MDLC)*, dimana memiliki 6 tahapan, yaitu konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*). Gambar metode ini dapat disajikan dalam gambar 3.1.



Gambar 3.1 Metodologi MDLC

3.2.1 Konsep (*concept*)

Tahap konsep merupakan tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Sasaran yang dituju dalam pembuatan *virtual tour* ini adalah wisatawan yang ingin berkunjung ke objek wisata Kecamatan Lohia.

3.2.2 Perancangan (*design*)

Tahap perancangan merupakan langkah pembuatan keperluan dari arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk pembuatan *virtual tour*. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan

lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Meskipun demikian, pada praktiknya, pengerjaan *virtual tour* pada tahap awal masih akan sering mengalami penambahan atau pengurangan bahan. Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan depenelitian dosen tiap *scene*.

3.2.3 Pengumpulan bahan (*material collecting*)

Tahap pengumpulan bahan merupakan langkah dalam mendata kebutuhan terhadap kegiatan yang dilakukan atau pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut yaitu foto panorama 360 derajat (*image 360 derajat*) setiap objek wisata di Kecamatan Lohia.

3.2.4 Pembuatan (*assembly*)

Tahap pembuatan, merupakan tahap pembuatan objek. Perencanaan media berdasarkan pada tahap desain, seperti *storyboard* dan struktur navigasi.

3.2.5 Pengujian (*testing*)

Tahap pengujian dilaksanakan ketika menyelesaikan tahap pembuatan dengan menggunakan metode *black Box*.

3.2.6 Pendistribusian (*distribution*)

Pada tahap ini dilakukan implementasi media/sistem kepada pengguna, dengan cara meng-onlinekan media/sistem multimedia.

3.3 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2020: 156), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sedangkan menurut Menurut Purwanto (2018), instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Cara ini digunakan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula. Pengumpulan data oleh alat ukur yang menutup kesempatan oleh peneliti pengumpul data memasukkan subjektivitasnya.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan alat yaitu Hp (*Handphone*), software/aplikasi dan angket. Spesifikasinya dapat dijelaskan sebagai berikut:

a Hp Vivo Y21

HP Vivo Y21 digunakan untuk mempermudah peneliti dalam pengambilan data yaitu pemotretan gambar 360 derajat. Spesifikasi dari Hp Vivi Y21 yaitu sebagai berikut:

Body	Dimensi 164,3 x 76,1 x 8 mm
------	-----------------------------

	Berat 182 gr
Layar	1600 x 720 (HD+)
	LCD IPS
Chipset & OS	MediaTek Helio P35
	GPU PowerVR GE8320
	Android 11/ Funtouch 11.1
Memori	RAM 4GB + 1GB Extended, ROM 64GB
	Memori eksternal sampai 1TB
Kamera Utama	Dual camera 13MP, f/2.2, (wide);2MP,f/2.4,(macro)
	Perekam video 1020p@30fps
Kamera depan	Single 8MP, f/2.0, (wide)
	1080p@30fps
Baterai	5.000 mAh
	Fast Charging 18W
Fitur	Sensor sidik jari
	Dual SIM
	USB Type-C
	Audio Jack 3,5mm

c Angket

Angket dalam penelitian ini yaitu berupa lebar validasi materi dan lembar validasi media.

1. Lembar validasi materi

Digunakan untuk mengetahui kevalidan materi terhadap produk yang dikembangkan

2. Lembar validasi media

Digunakan untuk mrngrtahui kevalidam media promosi *virtual tour* berbasis *web* yang dikembangkan.

3.4 Data dan Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data diperoleh, baik benda, orang, tempat penelitian yang akan diamati, membaca atau bertanya mengenai informasi tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian. Sumber data dalam penelitian ini terdapat dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Uraian mengenai data tersebut adalah sebagai berikut.

a Data Primer

Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama biasanya melalui wawancara, jejak dan lain-lain (Arikunto, 2013). Menurut Sugiyono (2020:251) sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer yang akan dikumpul dalam penelitian ini adalah gambar panorama 360 dearajat yang diperoleh dengan cara mengambil gambar secara langsung ke lokasi objek wisata Kecamatan Lohia, Kabupaten Muna pada beberapa area (*spot*).

b Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dengan membaca mempelajari, dan memahami dengan melalui media lain yang bersumber dari literatur, buku-buku serta dokumen. Sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen (sugiyono, 2020). Data sekunder yang merupakan data dan informasi yang diperoleh dari studi pustaka.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara (Sugiyono, 2017:137). Berdasarkan hal tersebut, maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa cara, seperti observasi, studi literatur, dan dokumentasi. Uraian mengenai teknik tersebut adalah sebagai berikut.

1. Observasi merupakan salah satu kegiatan ilmiah empiris yang mendasarkan fakta-fakta lapangan maupun teks, melalui pengalaman panca indera tanpa manipulasi apapun (Hasanah, 2016). Teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian guna

- menentukan area (*spot-spot*) wisata yang bagus untuk pengambilan foto panorama 360 derajat.
2. Dokumentasi yaitu berupa foto-foto yang dimana terbagi atas dua yakni:
 - a). Foto panorama 360 derajat yang diperoleh dengan cara mengambil gambar secara langsung ke lokasi objek wisata Kecamatan Lohia, Kabupaten Muna pada beberapa area (*spot*).
 - b). Foto-foto kegiatan penelitian yang dimulai dari awal hingga akhir.
 3. Teknik studi literatur
Data diperoleh melalui beberapa referensi seperti buku, internet dan jurnal yang terkait.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis lembar validasi untuk validator materi dan validator media. Digunakan untuk mengetahui persentase tingkat kelayakan suatu produk yang akan dikembangkan dan juga saran validator mengenai produk yang akan dikembangkan. Adapun langkah-langkah analisis lembar validasi dari para validator sebagai berikut:

- a. Aturan penskoran

Tabel 3.2 skor penilaian untuk para validator

Kriteria	Skor
Sangat baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

(Sugiyono, 2013:13)

- b. Rumus persentase kelayakan produk

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

(Sudijono, 2012:25)

Keterangan:

P = angka persentase

f = skor mentah yang diperoleh

n = skor maksimal

Adapun kriteria untuk menentukan status tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Interpretasi tanggapan para validator

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$81,5\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$62,5\% < x \leq 81,5\%$	Layak
$43,5\% < x \leq 62,5\%$	Cukup Layak
$25\% \leq x \leq 43,5\%$	Tidak Layak

(Riduwan, 2011:45)

BAB III

RENCANA ANGGARAN DAN JADWAL PENELITIAN

A. Rencana Anggaran Penelitian

Tabel 4.1 Anggaran Biaya Penelitian

No	Jenis Pengeluaran	Biaya Yang Diusulkan (Rp)
1	Bahan (Komponen: ATK, Bahan Habis Pakai, Bahan Persediaan)	10.000.000
2	Pengumpulan Data	15.000.000
3	Sewa Peralatan	5.500.000
4.	Analisis Data	5.000.000
5.	Pelaporan, Luaran Wajib, Luaran Tambahan	4.500.000
Jumlah		35.000.000

B. Jadwal Penelitian

Jadwal Penelitian ditargetkan membutuhkan waktu selama 9 (sembilan) bulan, dalam bentuk *bar chart* seperti dibawah ini:

Tabel 4.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Persiapan Penelitian												
	<input type="checkbox"/> Pembuatan Izin Penelitian												
	<input type="checkbox"/> Studi Literatur												
	<input type="checkbox"/> Studi Pendahuluan												
2	Pengumpulan Data												
3	Pengolahan Data												
4	Pelaporan												
5	Penyusunan Laporan												
	Publikasi Jurnal Nasional												
	HKI												

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.1.1 Letak Geografis Dan Administrasi Lokasi Penelitian

Secara geografi lokasi penelitian berada di Kecamatan Lohia dengan letak geografis terletak di bagian selatan garis khatulistiwa, memanjang dari utara ke selatan di antara 4.510-4.570 Lintang Selatan dan membentang dari barat ke timur di antara 122.390-122.400 Bujur Timur. Luas kecamatan kecamatan lohia yaitu 49,81 km² yang terletak di bagian Selatan Pulau Muna. Kecama lohia secara adminidtrasi Kecamatan Lohia terdiri dari 9 desa yaitu Desa Liangkobori, Desa Lakarinta, Desa Korihi, Desa Lohia, Desa Loghiya, Desa Mantobua, Desa Kondongia, Desa Mabholu Dan Desa Waara. Adapun batas wilayah administrasi kecamatan lohia yaitu sebagai berikut.

1. Sebelah utara berbatasan dengan Kecamatan Duruka.
2. Sebelah Timur berbatasan dengan selat Buton.
3. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Tongkuno.
4. Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Kontunaga.

4.1.2 Keadaan Penduduk

Penduduk adalah orang-orang yang mendiami suatu daerah/ wilayah pada waktu tertentu baik itu secara individu maupun secara berkelompok. Penduduk adalah jumlah orang yang bertempat tinggal disuatu wilayah dan merupakan hasil dari proses-proses demografi, yaitu fertilitas, mortalitas, dan migrasi (said, 2020). Adapun data penduduk Kecamatan Lohia disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Data Jumlah Penduduk Kecamatan Lohia

No	Desa/Kelurahan	Jenis kelamin		jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	Liangkobori	848	880	1 728
2	Maabholu	884	912	1 796
3	Kondongia	1 093	1 130	2 223
4	Waara	626	671	1 297
5	Mantobua	1 098	1 164	2 262
6	Korihi	676	803	1 479
7	Lakarinta	494	515	1 009
8	Lohia	818	933	1 751
9	Loghiya	605	675	1 280

Jumlah	7 142	7 683	14 825
--------	-------	-------	--------

(Sumber: Kecamatan Lohia Dalam Angka 2021)

Berdasarkan tabel data jumlah penduduk di atas, maka diketahui penduduk laki-laki berjumlah 7.142 jiwa dan penduduk perempuan berjumlah 7.683 jiwa dengan total keseluruhan berjumlah 14.825 jiwa.

4.1.3 Kesehatan

Kesehatan atau Sehat adalah kondisi kesejahteraan fisik, mental, dan sosial yang lengkap dan bukan sekadar tidak adanya penyakit atau kelemahan. Sehat didefinisikan sebagai suatu keadaan sehat baik secara fisik, mental, spiritual maupun sosial yang memungkinkan setiap orang untuk hidup produktif secara sosial dan ekonomis (Pusat Krisi Kesehatan, 2021). Untuk mencapai sasaran pembangunan di bidang kesehatan maupun di bidang program keluarga berencana, pemerintah Kabupaten Muna telah menggiatkan pelaksanaan pembangunan sarana dan prasarana kesehatan dan keluarga berencana sampai ke pelosok pedesaan. Adapun fasilitas kesehatan yang ada di Kecamatan Lohia disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Data Jumlah Fasilitas Kesehatan Kecamatan Lohia

No	Desa/Kelurahan	Pukesmas	Balai Pengobatan
1	Liangkobori	-	1
2	Maabholu	-	1
3	Kondongia	-	1
4	Waara	1	-
5	Mantobua	-	1
6	Korihi	-	1
7	Lakarinta	-	1
8	Lohia	1	-
9	Loghiya	-	1
Jumlah		2	7

(Sumber: Kecamatan Lohia Dalam Angka 2021)

Berdasarkan tabel data jumlah fasilitas kesehatan di Kecamatan Lohia, maka diketahui pukesmas terdiri dari 2 unit dan balai pengobatan (Posyandu) sebanyak 7 unit.

4.2 Hasil dan Pembahasan

Hasil pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti berupa *virtual tour* berbasis *web* sebagai media promosi objek wisata di Kecamatan Lohia, Kabupaten Muna. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan metode

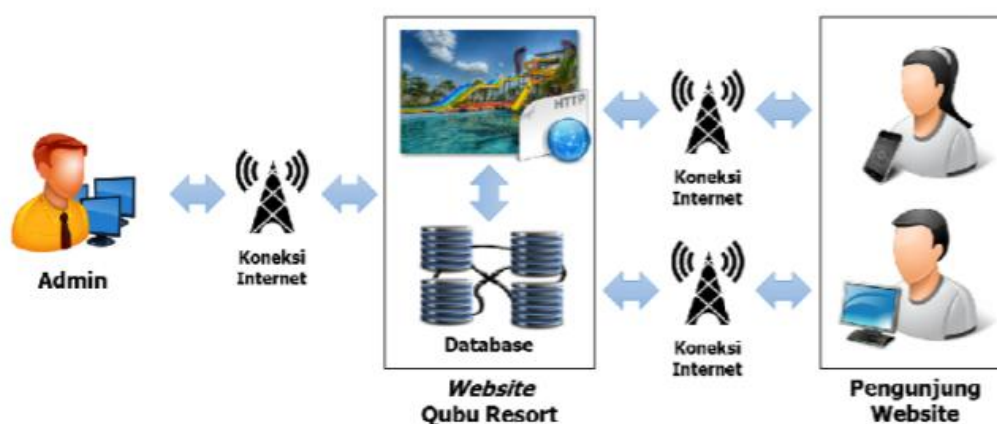
atau langkah-langkah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), dimana memiliki 6 tahapan, yaitu konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*).

4.2.1 Konsep (*Concept*)

Tahap konsep, yaitu ide (gagasan), sinopsis, treatment dan menentukan tujuan, termasuk identifikasi audiens (pihak yang bersangkutan). *Virtual Tour* yang akan dibangun adalah sebuah perangkat lunak berbasis website yang digunakan secara dinamis, sehingga pengguna dari *virtual tour* terdiri dari 2 pengguna, yaitu pengunjung website (*user*) dan pengelola website (*admin*). tujuan dari *virtual tour* berbasis *web* ini adalah sebagai media promosi wisata untuk meningkatkan daya tarik wisatawan, serta sebagai alat bantu bagi pengunjung untuk lebih mengenal objek wisata yang ada. Di dalam *virtual tour* terdapat menu navigasi untuk memandu dan mengarahkan pergerakan pengunjung di dalam *virtual tour*. Gambar pada *virtual tour* yang akan ditampilkan memuat tampak nyata area wisata dalam bentuk foto panorama dengan sudut pandang 360 derajat.

4.2.2 Perancangan (*Design*)

Perancangan adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya, dan kebutuhan material untuk proyek. Perancangan dilakukan untuk menggambarkan kebutuhan sistem, alur kerja *virtual tour*, serta hasil akhir yang diharapkan dari *virtual tour* yang dibuat.

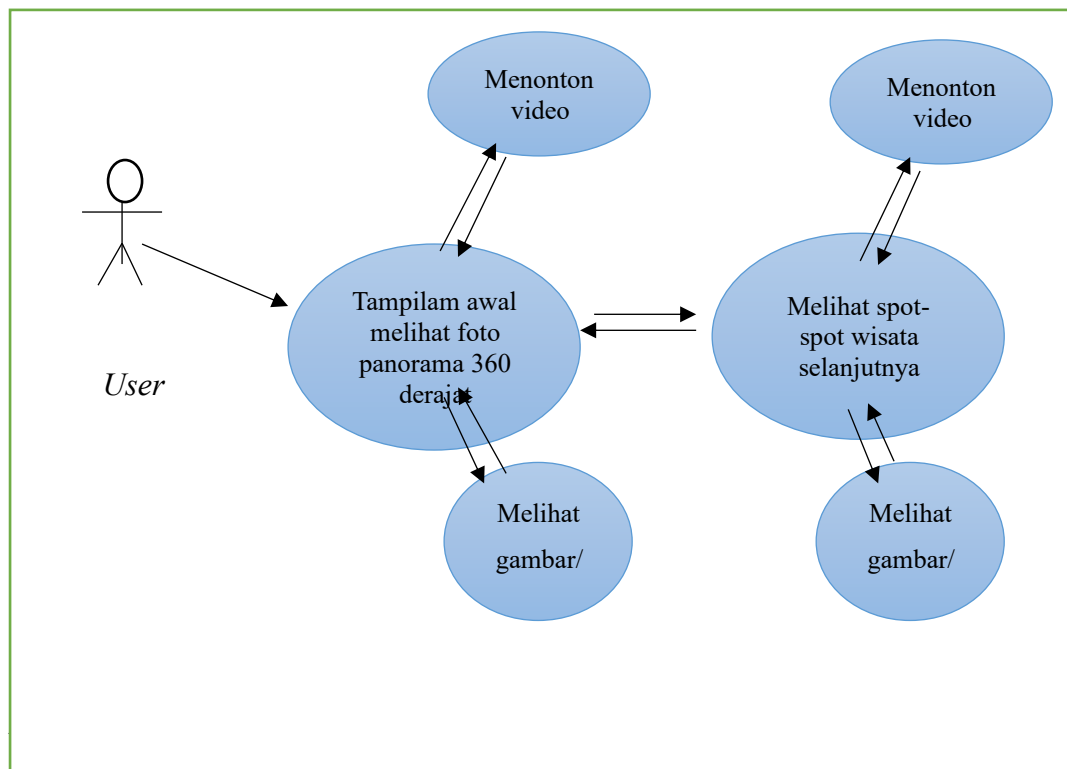


Gambar 4.1: Perancan Arsitektur

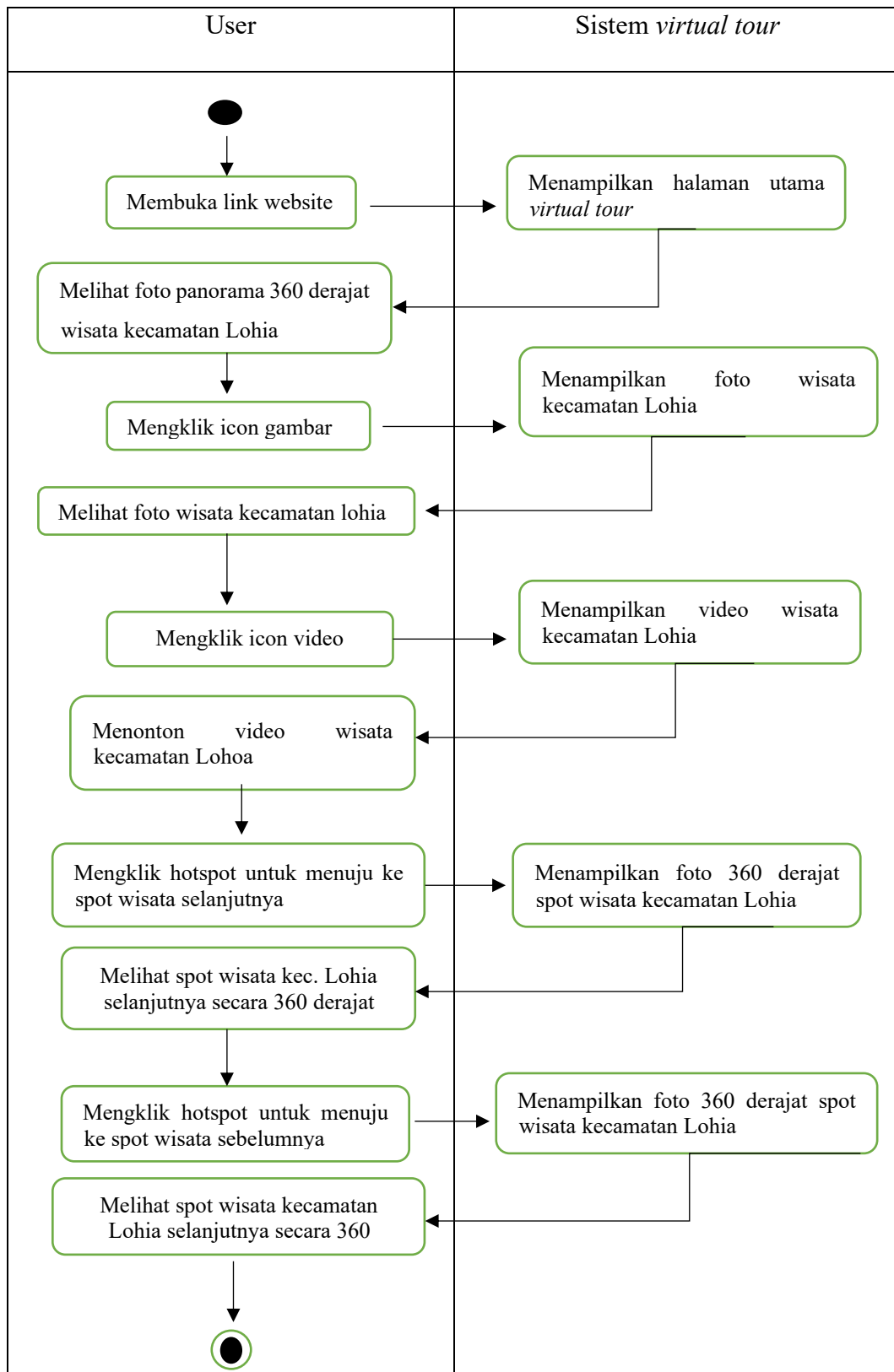
Virtual tour yang akan dibangun merupakan *virtual tour* berbasis *website* dan terdiri dari 2 pengguna yaitu *admin* sebagai pengelola data dan *user* yang merupakan pengunjung *virtual tour*.

a. *Use case*

use case diagram merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (behavior) system yang akan dibuat (Dianto. G, dkk, 2018). Diagram use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat.



Activity Diagram Virtual Tour sebagai media promosi interaktif objek wisata kec. Lohia, kab. Muna menunjukkan aktifitas dalam menjalankan *website virtual tour*. Aktivitas dimulai oleh pengguna membuka link *websiter virtual tour* yang kemudian direspon oleh sistem untuk menampilkan halaman awala *virtual tour*; kemudian menampilkan gambar, video dan spot-spot wisata selanjutnya kemudian kembali ke spot wisata sebelumnya.

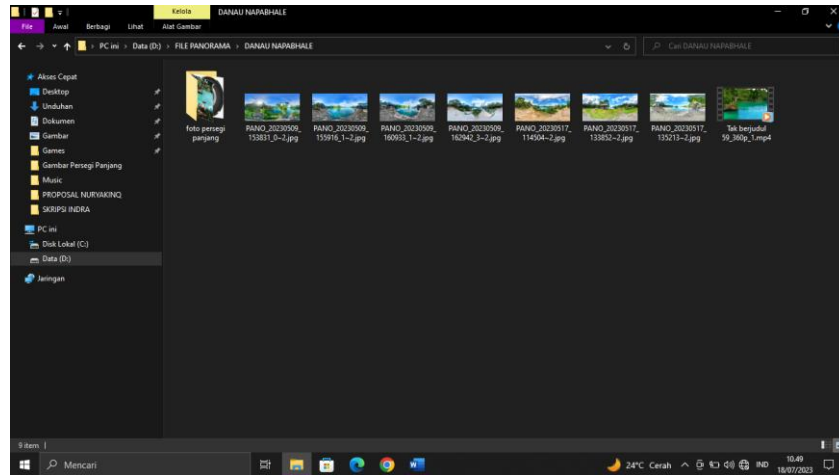


Gambar 4.3: Activity Diagram Virtual Tour Wisata Kecamatan Lohia

4.2.3 Pengumpulan bahan (*material collecting*)

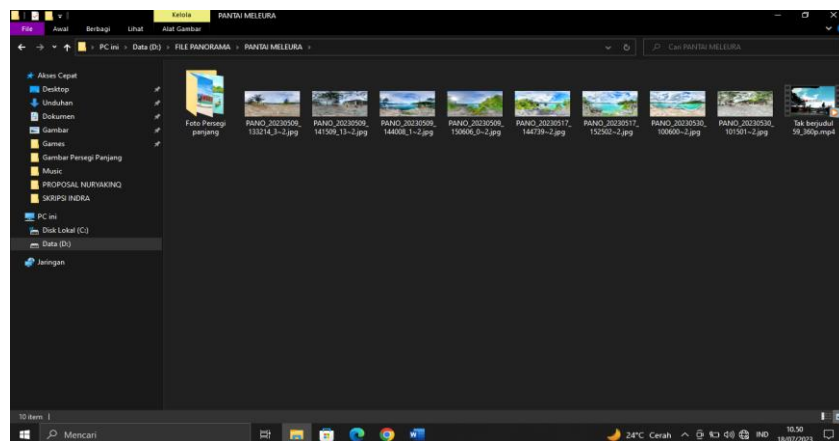
Pengumpulan bahan (*material collecting*) adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan yang dikerjakan. bahan-bahan *virtual tour* tersebut yaitu foto panorama 360 derajat, foto, audio dan video. Berikut adalah file bahan-bahan dari project *virtual tour*:

a. Wisata Danau Napabhale



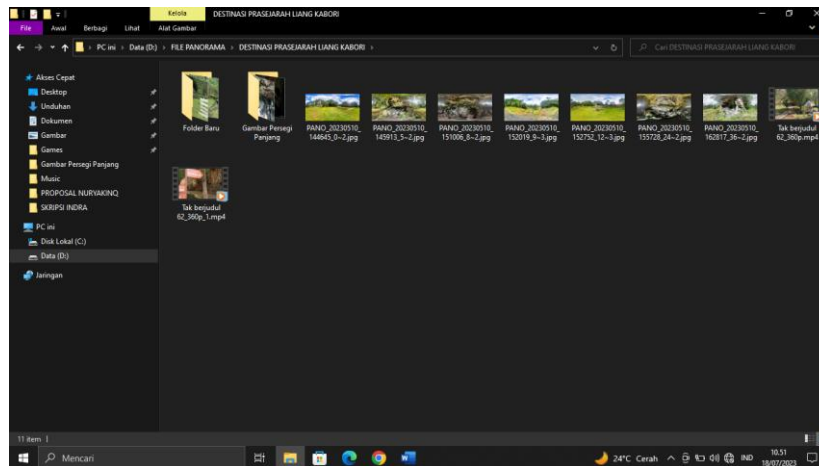
Gambar 4.4: File-File Project *Virtual Tour* Wisata Danau Napabhale

b. Wisata Pantai Meleura



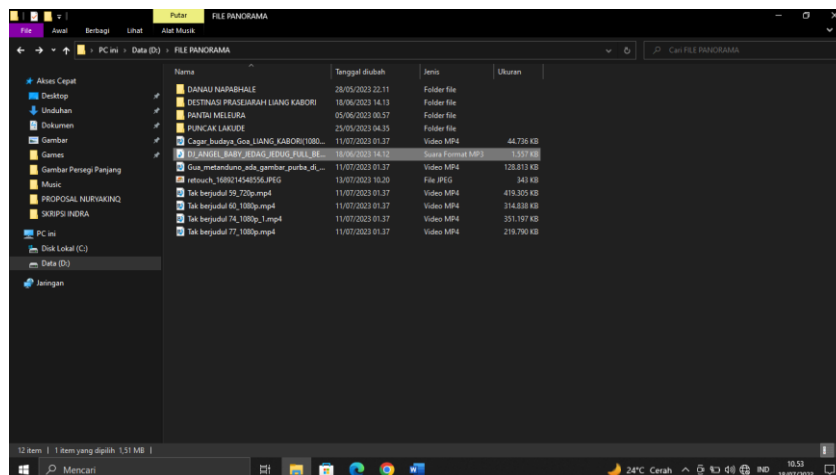
Gambar 4.5: File-File Project *Virtual Tour* Wisata Pantai Meleura

c. Wisata Situs Prasejarah Liang Kobori (Gua Metanduno dan Gua Kabori)



Gambar 4.6: File-File Project *Virtual Tour* Wisata Situs Prasejarah Liang Kabori

d. Musik (Backsound *Virtual Tour*)



Gambar 4.7: File Backsound Project *Virtual Tour*

a. Validasi ahli materi

Sebelum melangkah ke pembuatan *virtual tour*, material dalam pembuatan *virtual tour* terlebih dahulu divalidasi oleh materi agar proses pembuatan *virtual tour* berjalan dengan lancar. Proses validasi menggunakan kriteria berupa angket sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Validasi *Virtual Tour* Oleh Validator Materi

NO	Indikator	Skor validator	keterangan
1	Gambar 360 derajat jelas dilihat	4	Baik
2	Gambar 360 derajat sesuai dengan lokasi	5	Sangat baik
3	Gambar 360 derajat tidak memiliki sudut pandang yang terbatas	5	Sangat baik
4	Gambar 360 derajat dapat dizoom dan kembalikan seperti semula	5	Sangat baik
5	Gambar panorama 360 derajat dapat digerakkan ke kiri, kanan, atas dan bawah	5	Sangat baik
6	Gambar jelas dilihat	3	cukup
7	Gambar sesuai dengan lokasi	5	Sangat baik
8	Video jelas dilihat	2	Kurang
9	Video sesuai dengan lokasi	4	Baik
10	Lagu enak didengar	4	Baik
Jumlah		42	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli materi terdiri dari 10 indikator, mendapat skor validator sebanyak 42 skor dan skor maksimal 50. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$



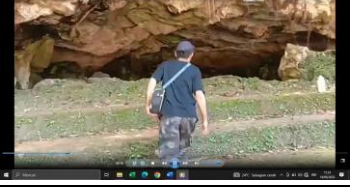


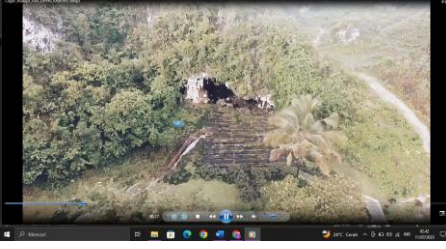




$$P = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$P = \frac{4.200}{50} = 84\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian oleh ahli materi keseluruhan mencapai 84%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81,5% sampai 100% maka material untuk project *virtual tour* dikategorikan sangat layak. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 84% maka material untuk project *virtual tour* dikategorikan sangat layak. Namun ada beberapa masukan dari review yang perlu diperbaiki yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.4 Perbaikan Oleh Validator Materi

No.	Saran/Masukka	Hasil Revisi
-----	---------------	--------------

1	Perbaiki kualitas video wisata Napabhale 	
2	Perbaiki kualitas video wisata situs prasejarah Gua Metanduno 	
	Perbaiki kualitas video wisata situs prasejarah Gua Kabori 	
	Perbaiki kualitas video wisata Pantai Meleura 	
	Perbaiki kualitas video wisata Puncak Lakude 	

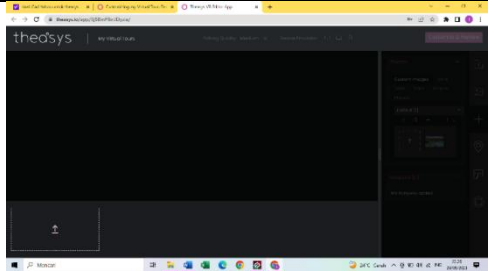
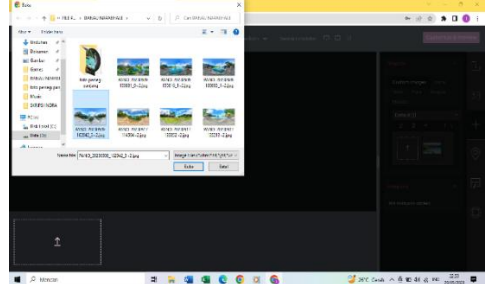
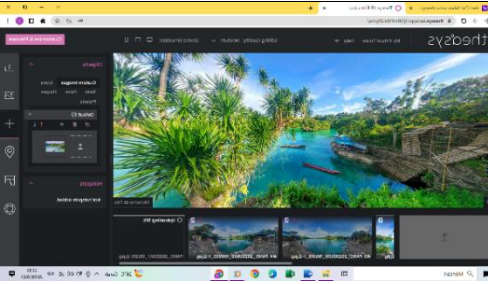
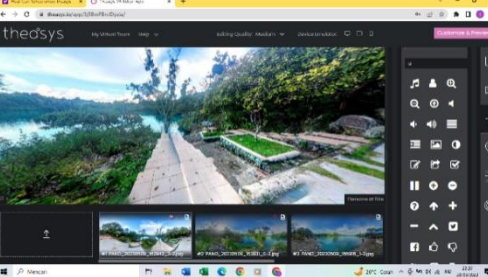
Berdasarkan pada tabel di atas saran/masukan, maka peneliti merevisis sesuai tabel di atas

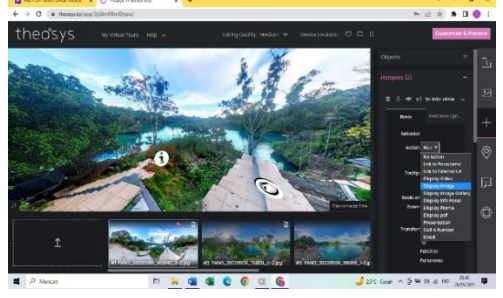
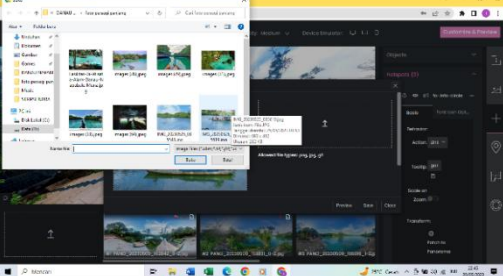
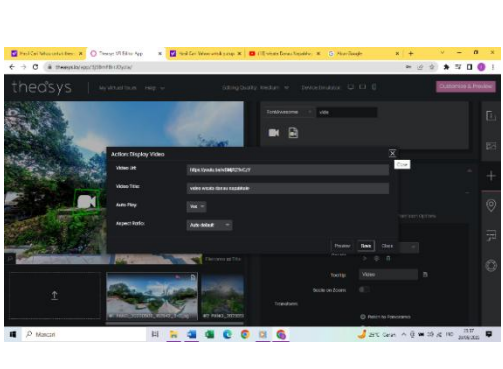
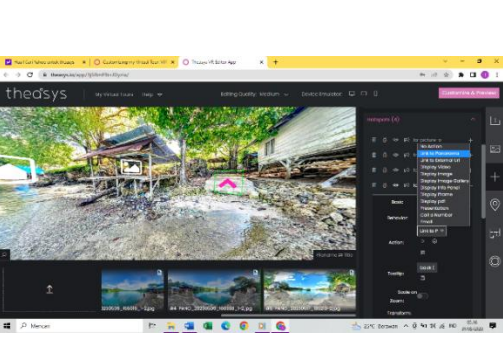
4.2.4 Pembuatan (*assembly*)

Setelah bahan pembuatan *virtual tour* terkumpul, tahap selanjutnya yaitu Pembuatan (*assembly*), tahap pembuatan merupakan tahap dimana seluruh bahan *virtual tour* dibuat. Pembuatan *virtual tour* berdasarkan *storyboard* dan struktur navigasi yang berasal dari tahap design. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan *virtual tour* yaitu sebagai berikut.

- a. Tahap pembuatan *virtual tour* wisata danau Napabhale

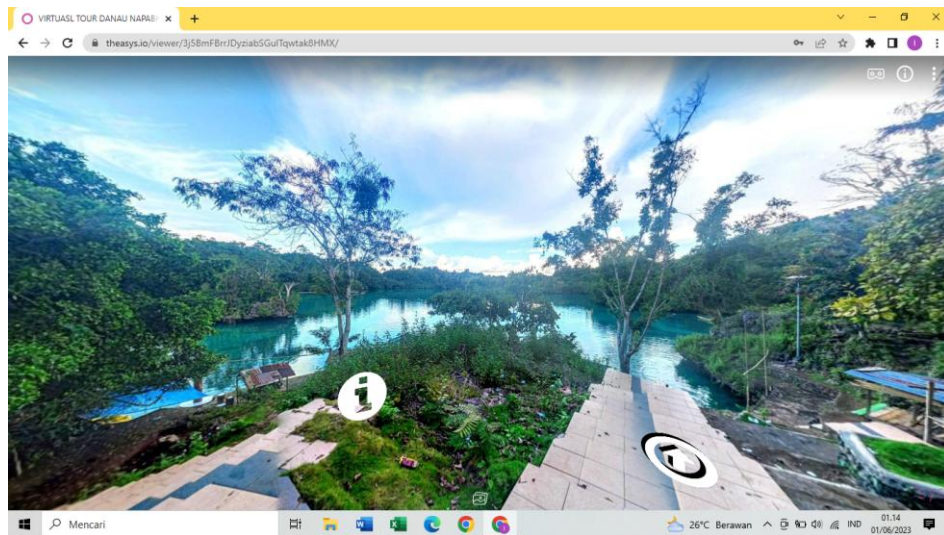
Tabel 4.5 Langkah-langkah pembuatan *virtual tour* wisata danau Napabhale

No.	Gambar	Penjelasan
1		Di samping ini merupakan tampilan awal untuk pengeditan <i>virtual tour</i> wisata Danau Napabhale.
2		Tekan icon upload pada pojok kiri bawah dan pilih semua foto panorama 360 derajat danau Napabhale yang ingin dijadikan proyek dalam <i>virtual tour</i> .
3		Setelah foto panorama 360 derajat danau Napabhale, lalu klik icon “+” untuk menambahkan Hotspot.
4		Setelah Icon Hotspot muncul, pilih model hospot yang akan digunakan untuk menuju ke panorama selanjutnya

<p>5</p>		<p>Setelah icon Hotspot dipilih, lalu tempatkan hotspot di area yang diinginkan dan pilih foto panorama yang akan dituju oleh Hospot</p>
<p>6</p>		<p>Icon Hotspot dibuat lagi sesuai langkah-langkah sebelumnya dan letakkan icon sesuai keinginan, lalu klik bagian Action dan pilih bagian display image (untuk menunjukan gambar)</p>
<p>7</p>		<p>Setelah klik display image maka tampilannya akan seperti gambar di samping, lalu pilih image yang akan dituju oleh hotspot.</p>
<p>8</p>		<p>Icon Hotspot dibuat lagi sesuai langkah-langkah sebelumnya, pilih icon video lalu klik bagian action dan pilih display video. Setelah klik display video maka tampilannya akan seperti gambar disamping, lalu masukkan link video yang telah diupload di yuoTube dan save.</p>
<p>9</p>		<p>Setelah itu buat icon hotspot lagi seperti langkah-langkah sebelumnya, pilih icon yang sesuai untuk kembali kepanorama sebelumnya, lalu klik bagian action, pilih link to panorama dan pilih panorama yang akan dituju untuk kembali ke panorama sebelumnya</p>

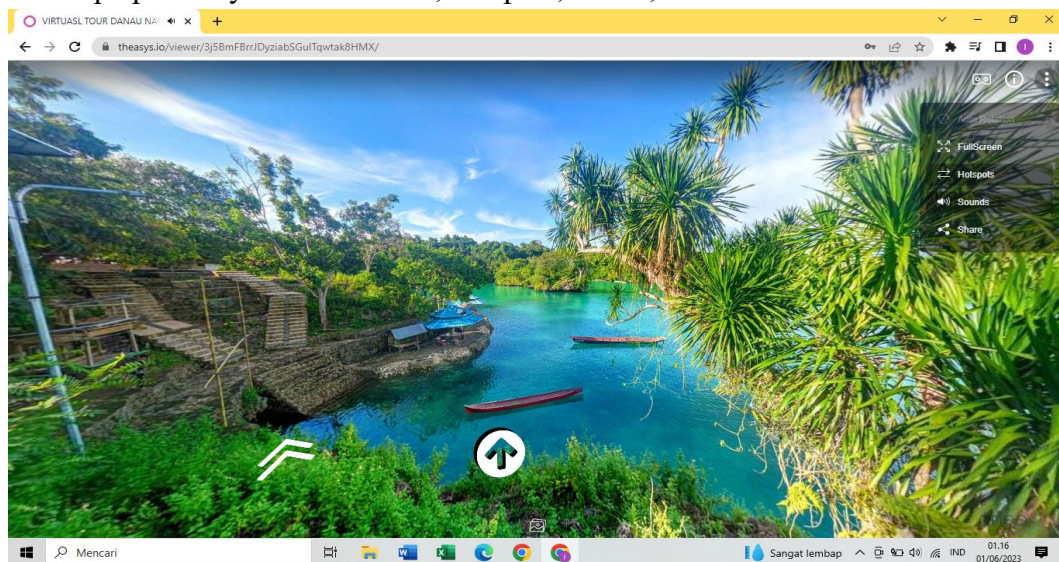
<p>10</p>		<p>Setelah itu klik icon informasi bagian kanan pojok paling atas dan pilih bagian tour background sound lalu klik logo upload.</p>
<p>11</p>		<p>Setelah itu pilih sound yang mau dimasukkan sebagai background sound <i>virtual tour</i> lalu save</p>
<p>12</p>		<p>Setelah project <i>virtual tour</i> Danau Napabhale selesai dibikin, lalu klik <i>customize & preview</i> pada bagian pojok kanan atas untuk men save.</p>
<p>13</p>		<p>Setelah project <i>virtual tour</i> Danau Napabhale ter save. Maka tampilannya akan seperti gambar disamping ini</p>
<p>14</p>		<p>Dan project <i>virtual tour</i> Danau Napabhale bisa di share dan diakses oleh siapa saja dan kapan saja melalui link : https://ths.li/uJp9BhS</p>

Di bawah ini merupakan tampilan saat menjalankan *virtual tour* Danau Napabhale.

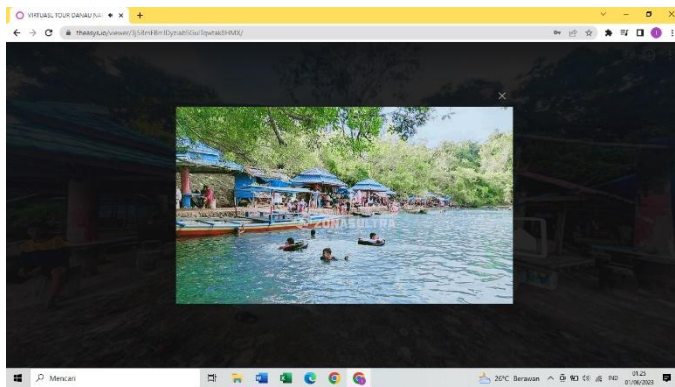


Gambar 4.8 Tampilan *Virtual Tour* Danau Napabhale

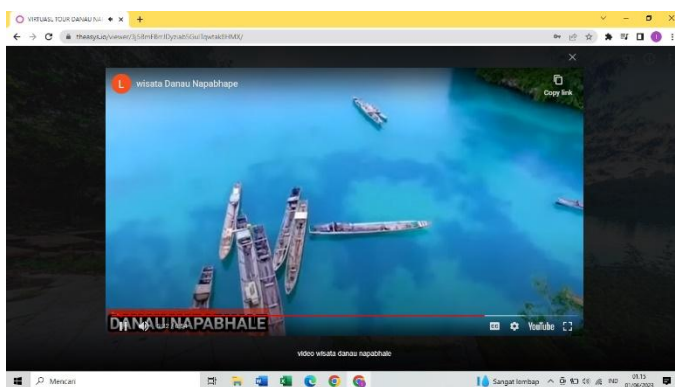
Virtual tour Dana Napabhale memiliki beberapa fitur yakni, hotspot (untuk menuju ke panorama selanjutnya, kembali ke panorama sebelumnya, menunjukkan gambar bahkan video), icon *virtual reality* (apabila device yang digunakan mendukung untuk *virtual reality*), icon informasi, icon titik tiga dimana memiliki beberapa pilihan yaitu full screen, hotspots, sound, dan share.



Gambar 4.9 Tampilan vitur *Virtual Tour* Danau Napabhale



Disamping ini merupakan tampilan apabila klik icon gambar, dimana hotspot akan memunculkan gambar.



Di samping ini merupakan tampilan apabila meng klik icon video, dimana hotspot akan memunculkan video.

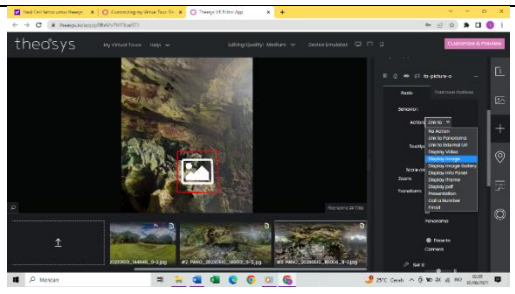
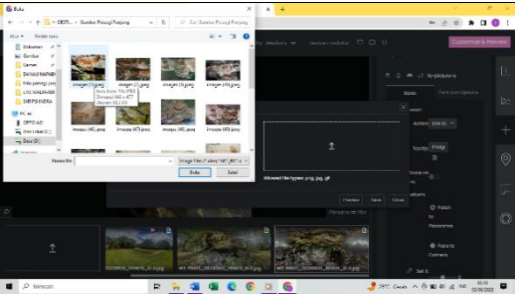
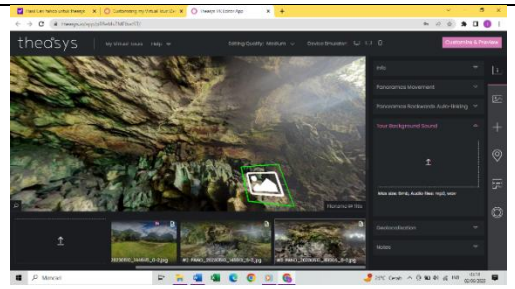
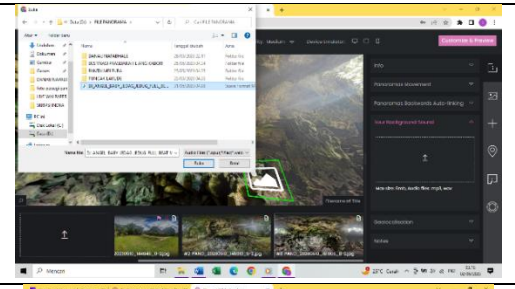
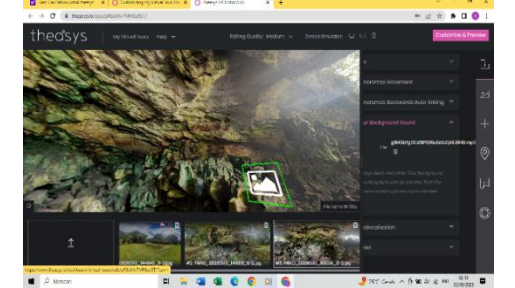
b. Tahap pembuatan *virtual tour* wisata prasejarah Liang Kabori

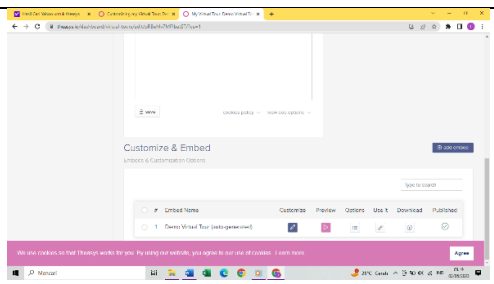
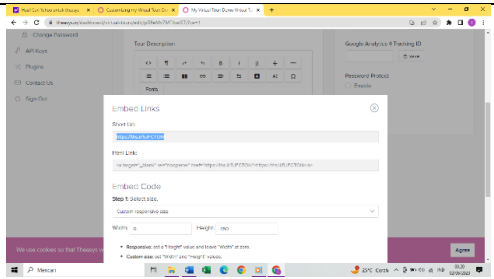
1). Gua Metanduno

Tabel 4.6 Langkah-langkah pembuatan *virtual tour* wisata Gua Metanduno

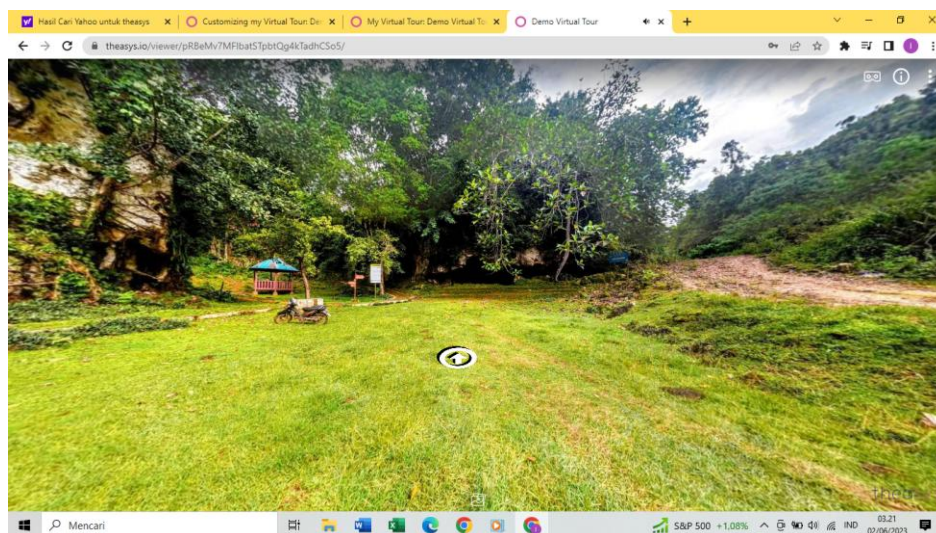
No.	Gambar	Penjelasan
1	A screenshot of a web browser displaying a virtual tour interface. The main area shows a dark screen with a 'theasylo' logo in the top left corner. The browser's address bar shows a URL starting with 'theasylo/viewer/35f8f18f10d9a810c4e1e9a481845/'.	Di samping ini merupakan tampilan awal untuk pengeditan <i>virtual tour</i> wisata Gua Metanduno

2		<p>Tekan icon upload pada pojok kiri bawah dan pilih semua foto panorama 360 derajat Gua Metanduno yang ingin dijadikan projek dalam <i>virtual tour</i>.</p>
3		<p>Setelah foto panorama 360 derajat Gua Metanduno lalu klik icon “+” untuk menambahkan Hotspot. Setelah Icon Hotspot muncul, pilih model hospot yang akan digunakan untuk menuju ke panorama selanjutnya</p>
4		<p>Setelah icon Hotspot dipilih, lalu tempatkan hotspot di area yang diinginkan dan pilih foto panorama 360 derajat yang akan dituju oleh Hospots</p>
5		<p>Icon Hotspot dibuat kembali sesuai langkah-langkah sebelumnya dan letakkan icon sesuai keinginan, lalu klik bagian Action dan pilih bagian display video (untuk menunjukan video).</p>
6		<p>Setelah klik display video maka tampilannya akan seperti gambar disamping, lalu masukkan link video yang telah diupload di yuoTube dan save</p>

7		<p>Icon Hotspot dibuat kembali sesuai langkah-langkah sebelumnya dan letakkan icon sesuai keinginan, lalu klik bagian Action dan pilih bagian display image (untuk menunjukan gambar)</p>
8		<p>Setelah klik display image maka tampilannya akan seperti gambar di samping, lalu pilih image yang akan dituju oleh hotspot dan save</p>
9		<p>Setelah itu klik icon informasi bagian kanan pojok paling atas dan pilih bagian tour background sound lalu klik logo uplod</p>
10		<p>Setelah itu pilih sound yang mau dimasukkan sebagai beground sound <i>virtual tour</i> lalu save</p>
11		<p>Setelah project <i>virtual tour</i> Gua Metanduno selesai dibikin, lalu klik <i>customize & preview</i> pada bagian pojok kanan atas untuk men save.</p>

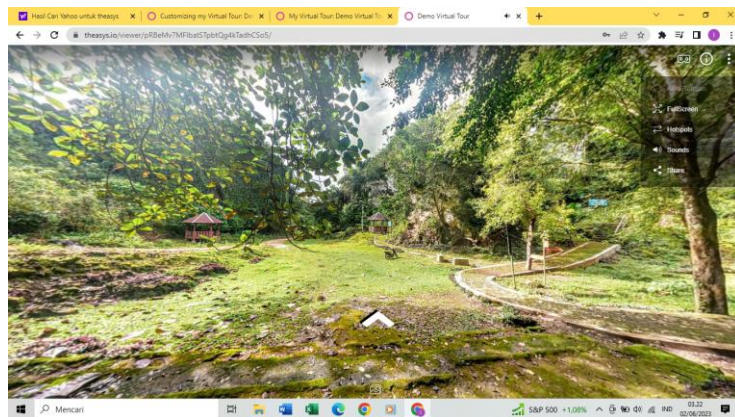
12		Setelah project <i>virtual tour</i> Gua Metanduno ter save. Maka tampilannya akan seperti gambar disamping ini
13		Dan project <i>virtual tour</i> situs prasejarah Liang Kabori (Gua Metanduno) bisa di share dan diakses oleh siapa saja dan kapan saja melalui link : https://ths.li/5JFCTON

Di bawah ini merupakan tampilan saat menjalankan *virttual tour* situs prasejarah Liang kabori (Gua Metanduno)



Gambar 4.10 Tampilan *Virtual Tour* Gua Metanduno

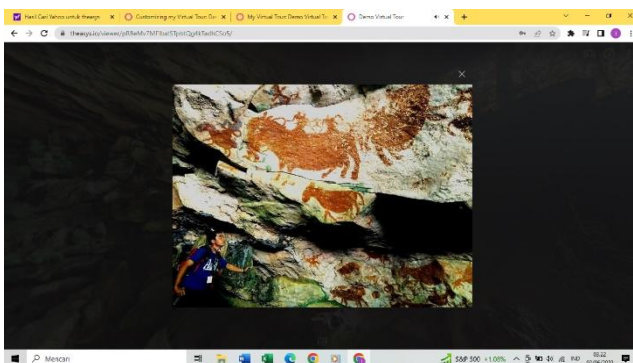
Virtual tour situs prasejarah Liang kabori (Gua Metanduno) memiliki beberapa fitur yakni, hotspot (untuk menuju ke panorama selanjutnya, kembali ke panorama sebelumnya, menunjukkan gambar bahkan video), icon *virtual reality* (apabila device yang digunakan mendukung untuk *virtual reality*), icon informasi, icon titik tiga dimana memiliki beberapa pilihan yaitu full screen, hotspots, sound, dan share.



Gambar 4.11 Tampilan vitur *Virtual Tour* Gua Metanduno



Di samping ini merupakan tampilan apabila meng klik icon video, dimana hotspot akan memunculkan video.

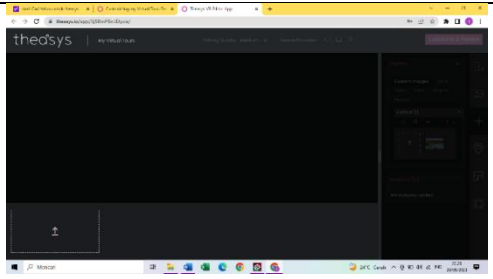
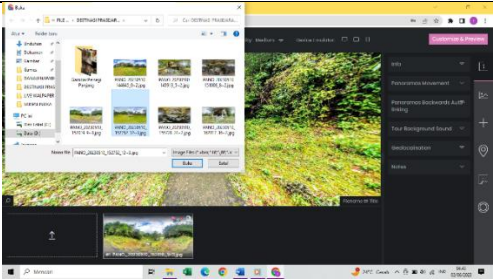
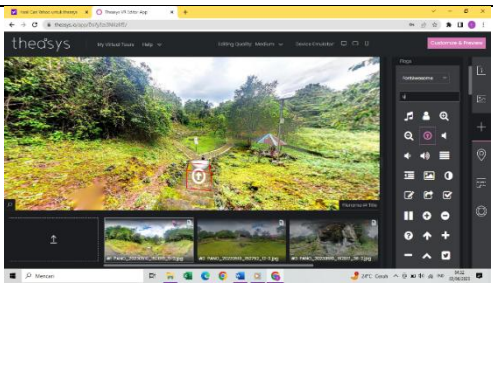
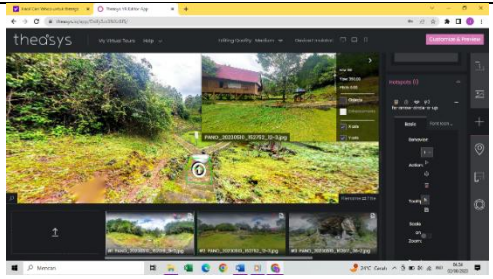
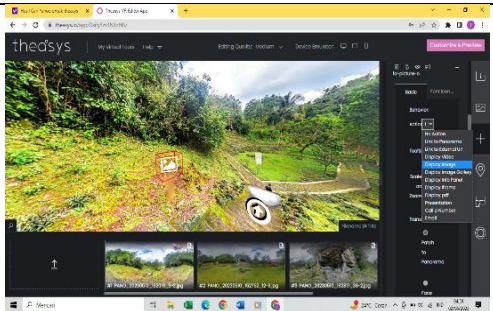


Disamping ini merupakan tampilan apabila klik icon gambar, dimana hotspot akan memunculkan gambar

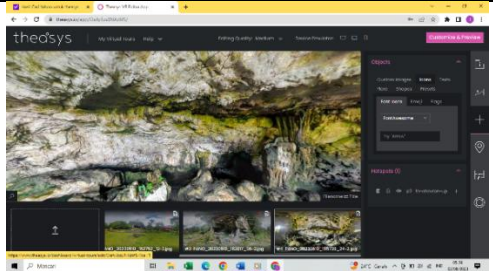
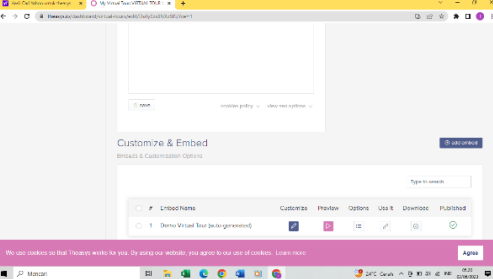
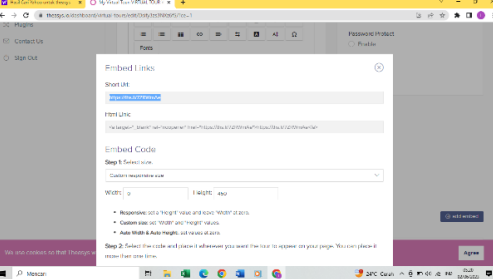
2). Gua Kabori

Tabel 4.7 Langkah-langkah pembuatan *virtual tour* wisata Gua Kabori

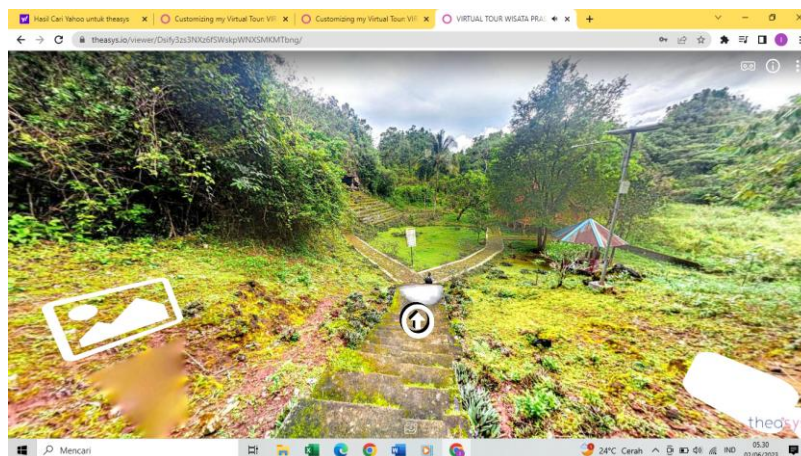
No.	Gambar	Penjelasan
-----	--------	------------

1		<p>Di samping ini merupakan tampilan awal untuk pengeditan <i>virtual tour</i> Gua Kabori</p>
2		<p>Tekan icon upload pada pojok kiri bawah dan pilih semua foto panorama 360 derajat Gua Kabori yang ingin dijadikan projek dalam <i>virtual tour</i></p>
3		<p>Setelah foto panorama 360 derajat Gua Kabori, lalu klik icon “+” untuk menambahkan Hotspot. Setelah Icon Hotspot muncul, pilih model hospot yang akan digunakan untuk menuju ke panorama selanjutnya</p>
4		<p>Setelah icon Hotspot dipilih, lalu tempatkan hotspot di area yang diinginkan dan pilih foto panorama yang akan dituju oleh Hospot</p>
5		<p>Icon Hotspot dibuat lagi sesuai langkah-langkah sebelumnya dan letakkan icon sesuai keinginan, lalu klik bagian Action dan pilih bagian display image (untuk menunjukan gambar)</p>

6		<p>Setelah klik display image maka tampilannya akan seperti gambar di samping, lalu pilih image yang akan dituju oleh hotspot</p>
7		<p>Icon Hotspot dibuat lagi sesuai langkah-langkah sebelumnya, pilih icon video lalu klik bagian action dan pilih display video. Setelah klik display video maka tampilannya akan seperti gambar disamping, lalu masukkan link video yang telah diupload di yuoTube dan save</p>
8		<p>Setelah itu buat icon hotspot lagi seperti langkah-langkah sebelumnya, pilih icon yang sesuai untuk kembali kepanorama sebelumnya, lalu klik bagian action, pilih link to panorama dan pilih panorama yang akan dituju untuk kembali ke panoram sebelumnya</p>
9		<p>Setelah itu klik icon informasi bagian kanan pojok paling atas dan pilih bagian tour background sound lalu klik logo upload</p>
10		<p>Setelah itu pilih sound yang mau dimasukkan sebagai background sound <i>virtual tour</i> lalu save.</p>

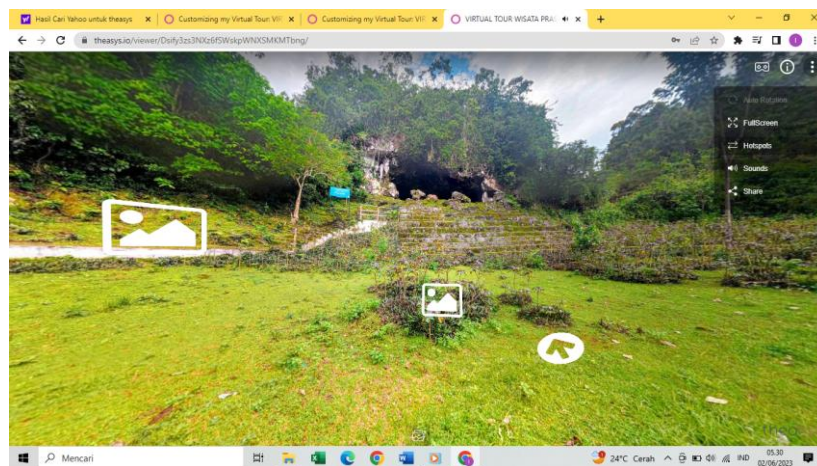
11		Setelah project <i>virtual tour</i> Gua Kabori selesai dibikin, lalu klik <i>customize & preview</i> pada bagian pojok kanan atas untuk men save.
12		Setelah project <i>virtual tour</i> Gua Kabori ter save. Maka tampilannya akan seperti gambar disamping ini.
13		Dan project <i>virtual tour</i> Gua Kabori bisa di share dan diakses oleh siapa saja dan kapan saja melalui link ; https://ths.li/7ZRWmAe

Di bawah ini merupakan tampilan saat menjalankan *virtual tour* Gua Kabori.

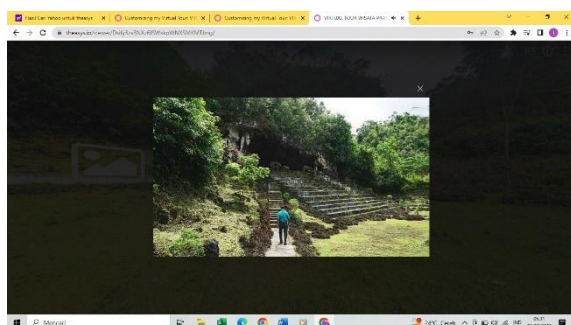


Gambar 4.12 Tampilan *Virtual Tour* Gua Kabori

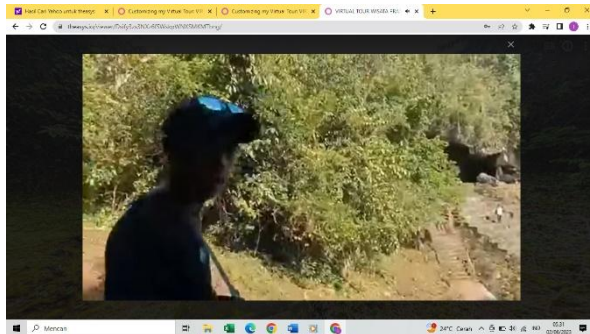
Virtual tour Gua Kabori memiliki beberapa fitur yakni, hotspot (untuk menuju ke panorama selanjutnya, kembali ke panorama sebelumnya, menunjukkan gambar bahkan video), icon *virtual reality* (apabila device yang digunakan mendukung untuk *virtual reality*), icon informasi, icon titik tiga dimana memiliki beberapa pilihan yaitu full screen, hotspots, sound, dan share.



Gambar 4.13 Tampilan vitur *Virtual Tour* Gua Kabori



Disamping ini merupakan tampilan apabila klik icon gambar, dimana hotspot akan memunculkan gambar.



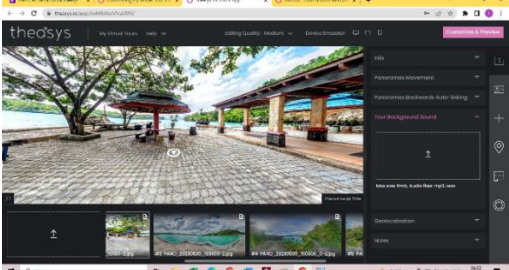
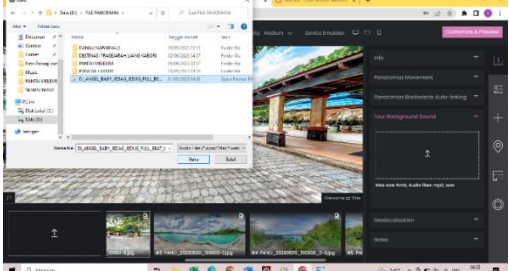

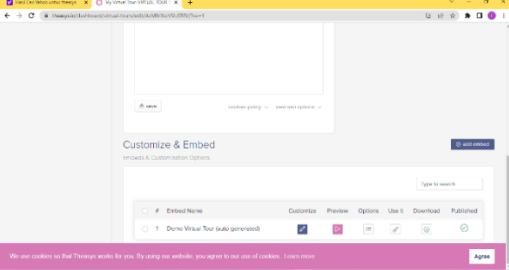
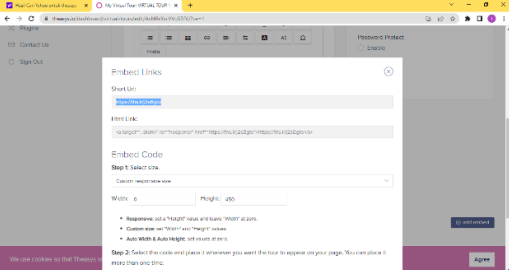
Di samping ini merupakan tampilan apabila meng klik icon video, dimana hotspot akan memunculkan video.

c. Tahap pembuatan *virtual tour* wisata meleura

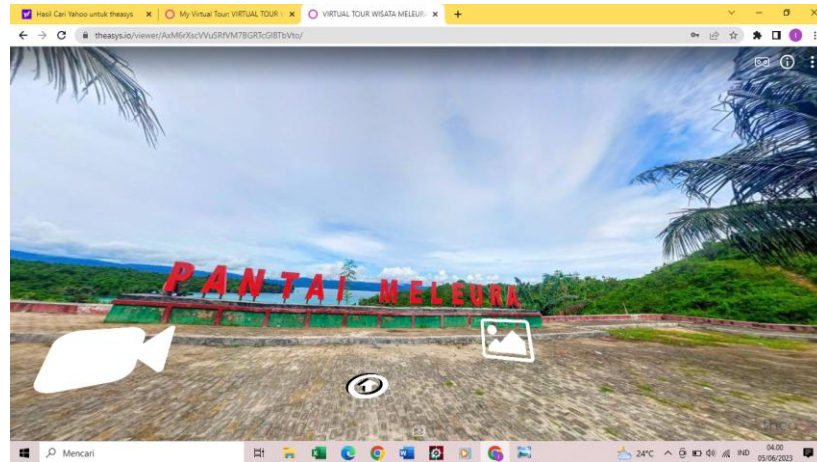
Tabel 4.8 Langkah-langkah pembuatan *virtual tour* wisata Pantai Meleura

No.	Gambar	Penjelasan
1		<p>Di samping ini merupakan tampilan awal untuk pengeditan <i>virtual tour</i> Pantai Meleura</p>
2		<p>Tekan icon upload pada pojok kiri bawah dan pilih semua foto panorama 360 derajat pantai meleura yang ingin dijadikan proyek dalam <i>virtual tour</i></p>
3		<p>Setelah foto panorama 360 derajat pantai meleura ter upload, lalu klik icon “+” untuk menambahkan Hotspot. Setelah Icon Hotspot muncul, pilih model hospot yang akan digunakan untuk menuju ke panorama selanjutnya</p>

4		<p>Setelah icon Hotspot dipilih, lalu tempatkan hotspot di area yang diinginkan dan pilih foto panorama yang akan dituju oleh Hospot</p>
5		<p>Icon Hotspot dibuat lagi sesuai langkah-langkah sebelumnya dan letakkan icon sesuai keinginan, lalu klik bagian Action dan pilih bagian display image (untuk menunjukan gambar)</p>
6		<p>Setelah klik display image maka tampilannya akan seperti gambar di samping, lalu pilih image yang akan dituju oleh hotspot</p>
7		<p>Icon Hotspot dibuat lagi sesuai langkah-langkah sebelumnya, pilih icon video lalu klik bagian action dan pilih display video. Setelah klik display video maka tampilannya akan seperti gambar disamping, lalu masukkan link video yang telah diupload di yuoTube dan save</p>
8		<p>Setelah itu buat icon hotspot lagi seperti langkah-langkah sebelumnya, pilih icon yang sesuai untuk kembali kepanorama sebelumnya, lalu klik bagian action, pilih link to panorama dan pilih panorama</p>

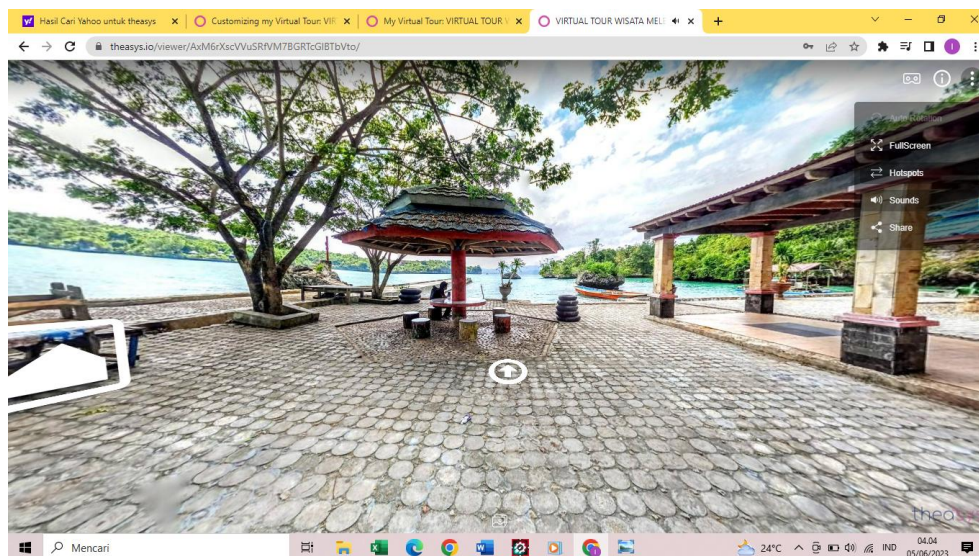
		<p>yang akan dituju untuk kembali ke panorama sebelumnya</p>
<p>9</p>		<p>Setelah itu klik icon informasi bagian kanan pojok paling atas dan pilih bagian tour background sound lalu klik logo upload</p>
<p>10</p>		<p>Setelah itu pilih sound yang mau dimasukkan sebagai background sound <i>virtual tour</i> lalu save.</p>
<p>11</p>		<p>Setelah project <i>virtual tour</i> Pantai Meleura selesai dibikin, lalu klik <i>customize & preview</i> pada bagian pojok kanan atas untuk men save.</p>
<p>12</p>		<p>Setelah project <i>virtual tour</i> Pantai Meleura ter save. Maka tampilannya akan seperti gambar disamping ini.</p>
<p>13</p>		<p>Dan project <i>virtual tour</i> Pantai Meleura bisa di share dan diakses oleh siapa saja dan kapan saja melalui link ; https://ths.li/j2sBgto</p>

Di bawah ini merupakan tampilan saat menjalankan *virtual tour* Pantai Meleura.

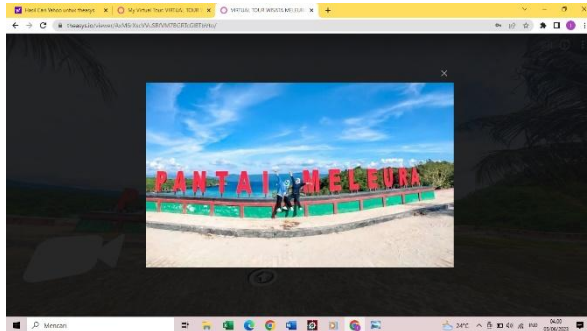


Gambar 4.14 Tampilan *Virtual Tour* Pantai Meleura

Virtual tour Pantai Meleura memiliki beberapa fitur yakni, hotspot (untuk menuju ke panorama selanjutnya, kembali ke panorama sebelumnya, menunjukkan gambar bahkan video), icon *virtual reality* (apabila device yang digunakan mendukung untuk *virtual reality*), icon informasi, icon titik tiga dimana memiliki beberapa pilihan yaitu full screen, hotspots, sound, dan share.



Gambar 4.15 Tampilan Vitur *Virtual Tour* Pantai Meleura



Disamping ini merupakan tampilan apabila klik icon gambar, dimana hotspot akan memunculkan gambar.



Di samping ini merupakan tampilan apabila meng klik icon video, dimana hotspot akan memunculkan video.

4.2.5 Pengujian (*Testing*)

Tahap pengujian (*testing*), dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data maupun komponen *virtual tour* telah dimasukkan. Fungsi dari pengujian adalah memastikan bahwa hasil pembuatan *virtual tour* berbasis *web* dengan konten image 360 derajat sebagai promosi objek wisata sesuai dengan yang direncanakan (Sarviadi, N :2018). Pada penelitian ini pengujian dilakukan oleh validasi media yaitu :

1. Validasi Media

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian desain *virtual tour* yang telah dirancang dengan isi atau indikator dicapai. Hasil validasi berupa saran dan kritik dari validator dijadikan bahan revisi untuk menghasilkan prototipe II. Adapun hasil uji ahli media adalah sebagai berikut:

a. Objek Wisata Danau Napabhale

Tabel 4.9 Hasil Validasi *Virtual Tour* Oleh Validator Media

NO	Indikator	Skor validator	keterangan
----	-----------	----------------	------------

1	Link dapat menampilkan halaman <i>virtual tour</i>	5	Sangat baik
2	Kemenarikan tampilan <i>virtual tour</i>	4	Baik
3	Kejelasan gambar 360 derajat	4	Baik
4	Gambar 360 derajat dapat menampilkan suatu wilayah secara detail	5	Sangat baik
5	Gambar panorama 360 derajat dapat digerakkan ke kiri, kanan, atas dan bawah	5	Sangat baik
6	Gambar 360 derajat dapat dizoom dan dikembalikan seperti semula	5	Sangat baik
7	Kesesuaian hotspots	2	Kurang
8	Vitur hotspots dapat menuju ke spot-spot wisata selanjutnya dan dapat kembali ke spot wisata sebelumnya	4	Baik
9	Vitur hotspot image dapat menampilkan gambar	4	Baik
10	Vitur hospot video dapat menampilkan video	4	Baik
11	Vitur informasi dapat memberikan informasi	2	Kurang
12	<i>Virtual tour</i> dapat di jalankan melalui VR mode dan dapat kembali ketampilan semula	4	Baik
13	Virtual tour dapat mengikuti arah rotasi device (misalnya Hp diarahkan kesamping maka tampilan <i>virtual tournya</i> akan menampilkan sesuai arah Hp)	4	Baik
14	<i>Virtual tour</i> dapat menampilkan full screen	5	Sangat baik
15	<i>Virtual tour</i> dapat di akses melalui Android, Windows, Iphone dll	5	Sangat baik
16	Virtual tour dapat diakses kapanpun dan dimana saja	5	Sangat baik
17	Begsound <i>virtual tour</i> dapat dijalankan	4	Baik
18	<i>Virtual tour</i> dapat di share	5	Sangat baik
jumlah		76	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli media terdiri dari 18 indikator, mendapat skor validator sebanyak 76 skor dan skor maximal 90. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:


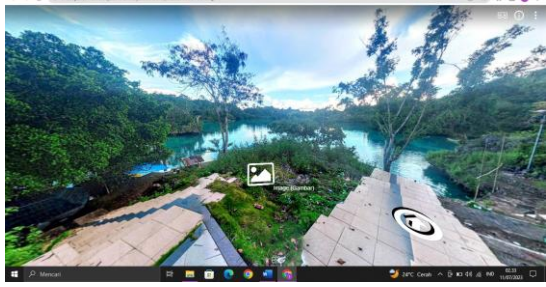


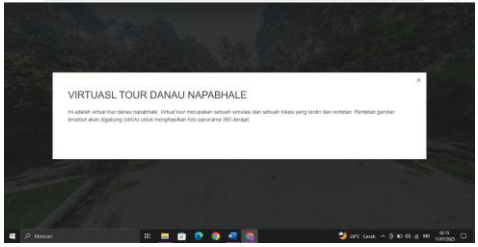
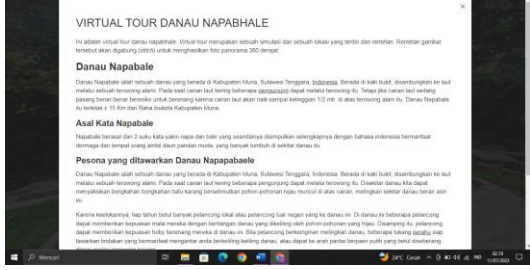
$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{76}{90} \times 100\%$$

$$P = \frac{7.600}{90} = 84,44\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian *virtual tour* wisata Danau Napabhale oleh ahli media keseluruhan mencapai 84,44%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81,5% sampai 100% maka *virtual tour* Danau Napabhale dikategorikan sangat layak. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 84,44% maka *virtual tour* Danau Napabhale dikategorikan sangat layak. Namun ada beberapa kesalahan dan masukan dari review yang perlu diperbaiki adalah berikut:

Tabel 4.10 Perbaikan Oleh Validator Media

No.	Saran/Masukan	Hasil Revisi
1	Konsisten dalam membuat hotspot gambar (disamakan dengan horspot gambar) 	
2	Konsisten dalam membuat hotspot kembali ke panorama sebelumnya 	
3	Tambah informasi yang berupa text 	

Berdasarkan pada tabel di atas saran/masukan, maka peneliti merevisi sesuai tabel di atas.

b. Objek Wisata Situs Prasejarah Liangkobori

1). Gua Metanduno

Tabel 4.11 Hasil Validasi *Virtual Tour* Oleh Validator Madia

NO	Indikator	Skor validator	keterangan
1	Link dapat menampilkan halaman <i>virtual tour</i>	5	Sangat baik
2	Kemenarikan tampilan <i>virtual tour</i>	4	Baik
3	Kejelasan gambar 360 derajat	4	Baik
4	Gambar 360 derajat dapat menampilkan suatu wilayah secara detail	5	Sangat baik
5	Gambar panorama 360 derajat dapat digerakkan ke kiri, kanan, atas dan bawah	5	Sangat baik
6	Gambar 360 derajat dapat dizoom dan dikembalikan seperti semula	5	Sangat baik
7	Kesesuaian hotspots	2	Kurang
8	Vitur hotspots dapat menuju ke spot-spot wisata selanjutnya dan dapat kembali ke spot wisata sebelumnya	4	Baik
9	Vitur hotspot image dapat menampilkan gambar	2	kurang
10	Vitur hospot video dapat menampilkan video	4	Baik
11	Vitur informasi dapat memberikan informasi	2	Kurang
12	<i>Virtual tour</i> dapat di jalankan melalui VR mode dan dapat kembali ketampilan semula	4	Baik
13	Virtual tour dapat mengikuti arah rotasi device (misalnya Hp diarahkan kesamping maka tampilan <i>virtual tour</i> nya akan menampilkan sesuai arah Hp)	4	Baik
14	<i>Virtual tour</i> dapat menampilkan full screen	5	Sangat baik
15	<i>Virtual tour</i> dapat di akses melalui Android, Windows, Iphone dll	5	Sangat baik
16	Virtual tour dapat diakses kapanpun dan dimana saja	5	Sangat baik

17	Begsound <i>virtual tour</i> dapat dijalankan	4	Baik
18	<i>Virtual tour</i> dapat di share	5	Sangat baik
jumlah		74	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli media terdiri dari 18 indikator, mendapat skor validator sebanyak 74 skor dan skor maximal 90. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

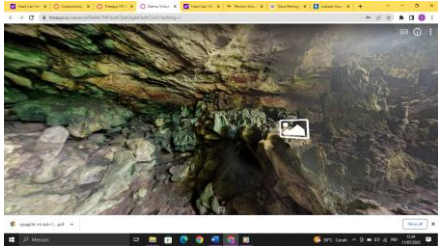
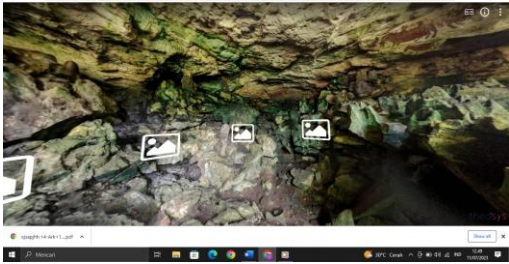
$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

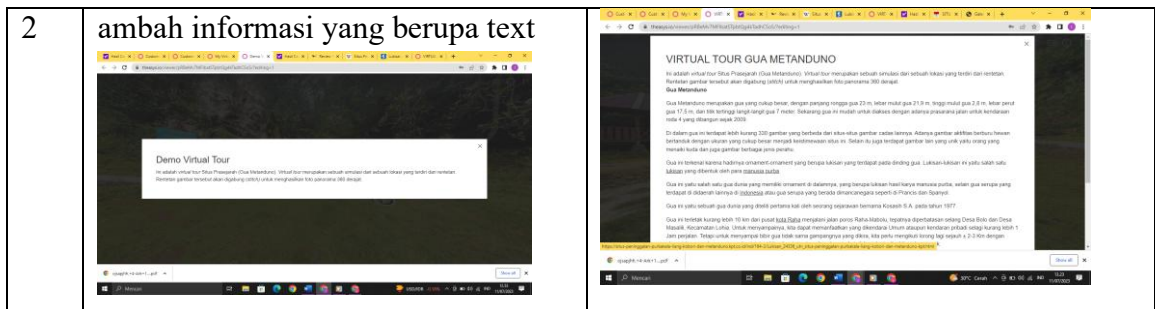
$$P = \frac{74}{90} \times 100\%$$

$$P = \frac{7.400}{90} = 82,22\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian *virtual tour* wisata Gua Metanduno oleh ahli media keseluruhan mencapai 82,22%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81,5% sampai 100% maka *virtual tour* Gua Metanduno dikategorikan sangat layak. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 82.22% maka *virtual tour* Gua Metanduno dikategorikan sangat layak. Namun ada beberapa kesalahan dan masukan dari review yang perlu diperbaiki adalah berikut:

Tabel 4.12 Perbaikan Oleh Validator Media

No.	Saran/Masukan	Hasil Revisi
1	Hotspot Gambar ditambah 	



Berdasarkan pada tabel di atas saran/masukan, maka peneliti merevisi

sesuai tabel di atas

2). Gua Kabori

Tabel 4.13 Hasil Validasi *Virtual Tour* Oleh Validator Media

NO	Indikator	Skor validator	keterangan
1	Link dapat menampilkan halaman <i>virtual tour</i>	5	Sangat baik
2	Kemerenarikan tampilan <i>virtual tour</i>	4	Baik
3	Kejelasan gambar 360 derajat	4	Baik
4	Gambar 360 derajat dapat menampilkan suatu wilayah secara detail	5	Sangat baik
5	Gambar panorama 360 derajat dapat digerakkan ke kiri, kanan, atas dan bawah	5	Sangat baik
6	Gambar 360 derajat dapat dizoom dan dikembalikan seperti semula	5	Sangat baik
7	Kesesuaian hotspots	2	Kurang
8	Vitur hotspots dapat menuju ke spot-spot wisata selanjutnya dan dapat kembali ke spot wisata sebelumnya	5	Sangat Baik
9	Vitur hotspot image dapat menampilkan gambar	3	cukup
10	Vitur hospot video dapat menampilkan video	4	Baik
11	Vitur informasi dapat memberikan informasi	2	Kurang
12	<i>Virtual tour</i> dapat di jalankan melalui VR mode dan dapat kembali ketampilan semula	4	Baik
13	<i>Virtual tour</i> dapat mengikuti arah rotasi device (misalnya Hp diarahkan kesamping maka tampilan <i>virtual tournya</i> akan menampilkan sesuai arah Hp)	4	Baik

14	<i>Virtual tour</i> dapat menampilkan full screen	4	Sangat baik
15	<i>Virtual tour</i> dapat di akses melalui Android, Windows, Iphone dll	5	Sangat baik
16	<i>Virtual tour</i> dapat diakses kapanpun dan dimana saja	5	Sangat baik
17	Begsound <i>virtual tour</i> dapat dijalankan	4	Baik
18	<i>Virtual tour</i> dapat di share	5	Sangat baik
jumlah		75	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli media terdiri dari 18 indikator, mendapat skor validator sebanyak 75 skor dan skor maksimal 90. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

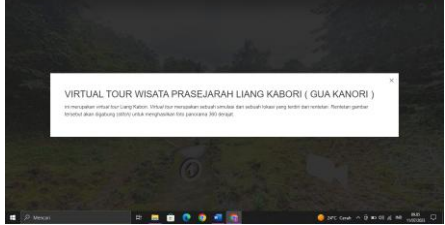
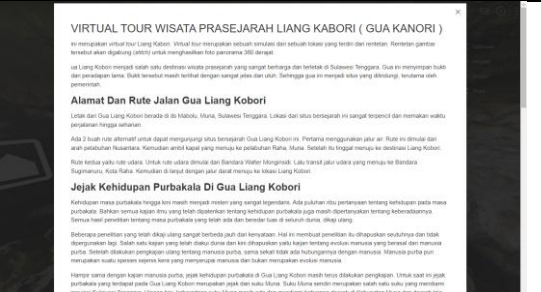
$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

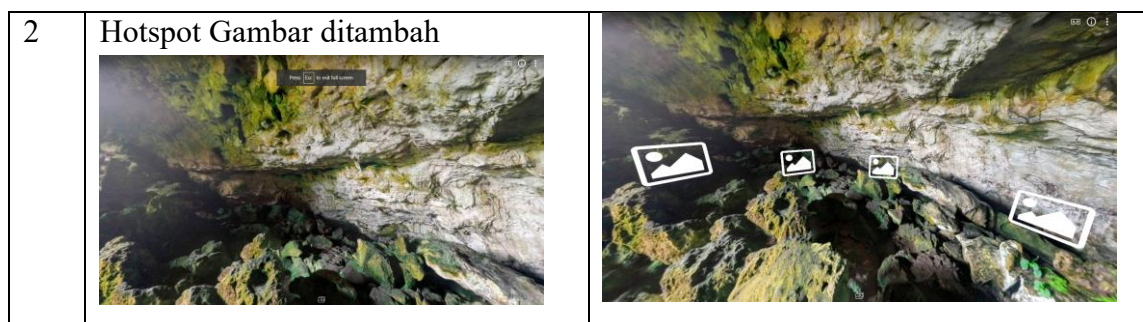
$$P = \frac{75}{90} \times 100\%$$

$$P = \frac{7.500}{90} = 83,33\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian *virtual tour* wisata Gua Kabori oleh ahli media keseluruhan mencapai 83,33%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81,5% sampai 100% maka *virtual tour* Gua Kabori dikategorikan sangat layak. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 83,33% maka *virtual tour* Gua Kabori dikategorikan sangat layak. Namun ada beberapa kesalahan dan masukan dari review yang perlu diperbaiki adalah berikut:

Tabel 5.14 Perbaikan Oleh Validator Media

No.	Saran/Masukan	Hasil Revisi
1	<p>Tambah informasi yang berupa text</p> 	



Berdasarkan pada tabel di atas saran/masukan, maka peneliti merevisi sesuai tabel di atas.

c. Objek Pantai Meleura

Tabel 4.15 Hasil Validasi *Virtual Tour* Oleh Validator Media

NO	Indikator	Skor validator	keterangan
1	Link dapat menampilkan halaman <i>virtual tour</i>	5	Sangat baik
2	Kemenarikan tampilan <i>virtual tour</i>	5	Sangat Baik
3	Kejelasan gambar 360 derajat	5	Sangat Baik
4	Gambar 360 derajat dapat menampilkan suatu wilayah secara detail	5	Sangat baik
5	Gambar panorama 360 derajat dapat digerakkan ke kiri, kanan, atas dan bawah	5	Sangat baik
6	Gambar 360 derajat dapat dizoom dan dikembalikan seperti semula	5	Sangat baik
7	Kesesuaian hotspots	4	Baik
8	Vitur hotspots dapat menuju ke spot-spot wisata selanjutnya dan dapat kembali ke spot wisata sebelumnya	5	Sangat Baik
9	Vitur hotspot image dapat menampilkan gambar	4	Baik
10	Vitur hospot video dapat menampilkan video	4	Baik
11	Vitur informasi dapat memberikan informasi	2	Kurang
12	<i>Virtual tour</i> dapat di jalankan melalui VR mode dan dapat kembali ketampilan semula	4	Baik
13	Virtual tour dapat mengikuti arah rotasi device (misalnya Hp diarahkan kesamping maka	4	Baik

	tampilan <i>virtual tour</i> nya akan menampilkan sesuai arah Hp)		
14	<i>Virtual tour</i> dapat menampilkan full screen	4	Baik
15	<i>Virtual tour</i> dapat di akses melalui Android, Windows, Iphone dll	5	Sangat baik
16	<i>Virtual tour</i> dapat diakses kapanpun dan dimana saja	4	Baik
17	Begsound <i>virtual tour</i> dapat dijalankan	4	Baik
18	<i>Virtual tour</i> dapat di share	5	Sangat baik
jumlah		79	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli media terdiri dari 18 indikator, mendapat skor validator sebanyak 79 skor dan skor maximal 90. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

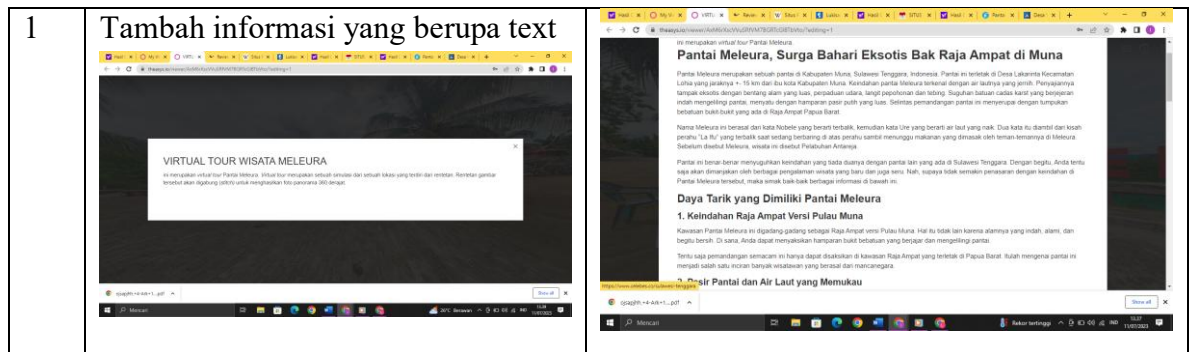
$$P = \frac{79}{90} \times 100\%$$

$$P = \frac{7,900}{90} = 87,77\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian *virtual tour* wisata Pantai Meleura oleh ahli media keseluruhan mencapai 87,77%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81,5% sampai 100% maka *virtual tour* Pantai Meleura dikategorikan sangat layak. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 87,77 maka *virtual tour* Pantai Meleura dikategorikan sangat layak. Namun ada beberapa kesalahan dan masukan dari review yang perlu diperbaiki adalah berikut:

Tabel 4.16 Perbaikan Oleh Validator Media.

No.	Saran/Masukan	Hasil Revisi
-----	---------------	--------------



Berdasarkan pada tabel di atas saran/masukan, maka peneliti merevisi

sesuai tabel di atas

4.2.6 Distribusian (*Distribution*).

Tahap Distribusian (*Distribution*) merupakan tahap dengan melakukan distribusi *virtual tour*. Project *virtual tour* wisata didistribusikan dengan menshare link *virtual tour* wisata di sosial media seperti Facebook dan Instagram atau bisa lansung di akses melalui link sebagai berikut:

- Link wisata Danau Napabhale : <https://ths.li/uJp9BhS>
- Link wisata Pantai Meleura : <https://ths.li/j2sBgto>

Link wisata ssitus prasejaran liang kobori : 1). Gua Metanduno : <https://ths.li/5JFCTON> , dan Gua Kobori : <https://ths.li/7ZRWmAe>

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan yaitu mengenalkan objek wisata di Kecamatan Lohia, Kabupaten Muna dengan *virtual tour* sebagai media promosi. *Virtual tour* adalah sebuah konsep simulasi digital untuk pengenalan suatu area yang merupakan gambaran lokasi sesungguhnya dengan memanfaatkan foto 360 derajat. Pengembangan *virtual tour* dilakukan dengan langkah-langkah *multimedia development life cycle* (MDLC), dimana memiliki 6 tahapan, yaitu konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*). fungsional sistem *virtual tour* berjalan dengan sangat baik berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan oleh validator materi dan validator media dengan menggunakan angket dimana hasil validasi materi *virtual tour* mendapatkan persentase 84% (sangat layak), sedangkan hasil validasi media *virtual tour* wisata Danau Napabhale mendapatkan persentase 84,44% (sangat layak), *virtual tour* wisata Pantai Meleura persentase 87,77% (sangat layak), *virtual tour* wisata Situs Prasejarah Gua Metanduno mendapatkan persentase 82,22% (sangat layak), dan *virtual tour* wisata Situs Prasejarah Gua Kabori mendapatkan persentase 83,33% (sangat layak). Menvisualisasikan objek wisata Kecamatan Lohia, Kabupaten Muna dengan *virtual tour* telah dilakukan dan dapat diakses melalui tautan

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A.B.Y., Hamid, D., & Topowijono. 2016. *Dampak Pengembangan Pariwisata Terhadap Kehidupan Masyarakat Lokal Di Kawasan Wisata (Studi Pada Masyarakat Sekitar Wisata Wendit, Kabupaten Malang)*. Jurnal Administrasi Bisnis, Vol. 30 No. 1 Januari 2016
- Adheline P. 2018. Pengertian Dan Perbedaan Domain Dan Hosting Website. <https://Blog.Dnetprovider.Id/2018/08/08/Posts-Pengertian-Dan-Perbedaan-Domain-Dan-Hosting-Website/> . Diakses Pada 1 Desember 2022 Pada Pukul 20:30
- Anggalia, R.V. 2020. *Modul Pembelajaran SMA Prakarya Dan Kewirausahaan*. Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS, Dan DIKMEN.
- Anwar, M.S. 2018. Rancang Bangun Aplikasi Jelajah Virtual Panorama Berbasis Web Pada Universitas PGRI Madiun. *Journal Of Computer And Information Technology*. Vol. 2., No. 2.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Muna. 2021. Kecamatan Lohia Dalam Angka 2021. Muna : *BPS Kabupaten Muna/BPS-Statistics Of Muna Regency*
- Firmanda, R. 2021. *Pengembangan Alat Promosi Digital Berbasis Virtual Tour (Studi Kasus Taman Sari)*. Penelitian dosen, Program Studi Informatika. Fakultas Teknologi Industri. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia
- Hasanah, H. 2016. Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial). *Jurnal At-Taqqadum*. Vol. 8, No. 1, Hal. 1-11.
- Hasanuddi, A.A. 2020. *Pengembangan Aplikasi Virtual Tour Pada Museum Galeri Seni Nuart Sculpture Park*, http://Scholar.Google.Com/Scholar?Cites=3091780857817509285&As_Sdt=2005&Scioldt=0,5&HI=Id#D=Gs_Qabs&T=1666597363104&U=%23p%3d7wxylmub_HMJ (Diakses, 24 Oktober 2022).
- Hasugian, P.S. 2018. Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*. Vol. 3., No. 1.
- Helpiastuti, S.B. 2018. Pengembangan Destinasi Pariwisata Kreatif Melalui Pasar Lumpur (Analisis Wacana Grand Opening “Pasar Lumpur” Kawasan Wisata Lumpur, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember). *Journal Of Toursm And Creatyvyty*. Vol. II., No. 1
- Hijriani, L. 2020. *Modul Pembelajaran SMA Prakarya Dan Kewirausahaan*. Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS, Dan DIKMEN.
- Ismi T. 2022. Hosting: Defenisis, Cara Kerja, Dan Jenis-Jenisnya. <https://Glints.Com/Id/Lowongan/Hosting-Adalah/#.Y53VFB77N2s> . Diakses Pada 1 Desember 2022 Pada Pukul 20:41
- Julianti, Dkk. 2022. Membuat Blog Dengan Wordpress (Hosting Dan Domain Gratis) Pada Siswa SMKN 2 Kab. Tanggerang. *Jurnal Pengabdian Global*. Vol. 1., No. 2.
- Kurniansyah, M.I., & Sinar, S. 2020. Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Server Hosting Dan Domain Terbaik Untuk WEB Server Menetapkan Metode VIKOR. *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)*. Vol. 2., No. 1.

- Moleong & Lexy J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Proyogo, R.R. 2018. *Perkembangan Pariwisata Dalam Perspektif Pemasaran*. Surabaya: PT. Lontar Digital Asia.
- Puspitarini, D.S., & Reni, N. Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif Pada *Happy Go Lucky House*). *Jurnal Common*. Vol. 3., No. 1
- Saputra, M.R., & Rodhiyah. 2016. Strategi Pengembangan Wisata Di Kawasan Gunung Andong Magelang. *Jurnal Ilmu Administrasi Biasnis*. Vol. 5., No. 4., Hlm. 571-587
- Sugiyono. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cv.
- Sugiyono. 2020. *Model Penelitian Pariwisata*. Bandung: Alfabeta
- Sundari, F. 2020. *Strategi Promosi Pengembangan Wisata Pinus Ecopark Melalui Media Sosial Dalam Perspektif Etika Bisnis Islam (Stidy Pada Wisata Pinus Ecopark Di Lampung Barat)*. Penelitian dosen, Jurusan Ekonomi Islam. Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam. Lampung Barat
- Syahputra, R. 2020. *Rancang Bangun Sistem Virtual Tour 360 Derajat Berbasis Web Sebagai Strategi Bisnis Baru Pada Museum Sang Nila Utama Pekanbaru*. Penelitian dosen, Program Studi Sistem Informasi. Fakultas Sains Dan Teknologi. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasin Riau
- Universitas Padjadjaran. 2016. *Modul Pelatihan Dan Pengembangan Website*. Direktorat Perencanaan Dan Sistem Informasi.
- Unonongo, W., Deasy, W., & Lingkan, T. 2015. Fungsi Promosi Dalam Meningkatkan Daya Beli Gadget Samsung Di Kota Manado. *E-Jurnal "Acta Diuma"*. Vol. IV., No. 5.
- Wahyuningsih, S. 2018. *Strategi Pengembangan Objek Wisata Pantai Apparalang Sebagai Daerah Tujuan Wisata Kabupaten Bulukumbang*. Penelitian dosen, Program Studi Manajemen. Fakultas Ekonomi Dan Bisnis. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Wijaya, A.H. 2019. *Pembangunan Aplikasi Virtual Tour Dan Reservasi Pada Avia Residence*.
[Http://Scholar.Google.Com/Scholar?Cites=10079809410632629091&As_Sdt=2005&Scioldt=0,5&HI=Id#D=Gs_Qabs&T=1666601462610&U=%23p%2dwxayxfn9jlaj](http://Scholar.Google.Com/Scholar?Cites=10079809410632629091&As_Sdt=2005&Scioldt=0,5&HI=Id#D=Gs_Qabs&T=1666601462610&U=%23p%2dwxayxfn9jlaj) (Diakses, 24 Oktober 2022).
- Yulianti, D. 2020. *Dampak Pengembangan Pariwisata Terhadap Kesejahteraan Masyarakat (Studi Kasus Pada Masyarakat Pelaku Usaha Di Sekitar Objek Wisata Pantai Tanjung Setia Kecamatan Pesisir Selatan Kabupaten Pesisir Barat)*. Penelitian dosen, Jurusan Ekonomi Syariah. Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam. Pesisir Barat: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro

Lampiran 1. Susunan Organisasi Tim Pengusul dan Pembagian Tugas

No	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)	Uraian Tugas
1	Ahmad Iskandar S.Pd., M.Pd/000128703		Geografi	4 Jam/ Minggu	<ul style="list-style-type: none"> • Penanggungjawab penelitian • Melakukan koordinasi dan komunikasi dengan pihak-pihak terkait kegiatan penelitian • Mendesain proposal • Mendesain pembahasan hasil penelitian • Mendesain manuskrip jurnal Publikasi jurnal nasional • Penyusunan HKI
2.	Samsi Awal S.Pd., M.Pd/ 0006069207		Geografi	4 Jam/minggu	<ul style="list-style-type: none"> • Ikut membantu melaksanakan observasi dan Studi Pustaka • Mendesain pengumpulan data melalui pelaksanaan survei lapangan, • Mempersiapkan hasil pengolahan data untuk dilakukan analisis • Membantu penyusunan luran dan laporan penelitian • Terlibat dalam penyusunan jurnal publikasi
3.	Ucok /Anggota Mahasiswa/ 211320723				<ul style="list-style-type: none"> • Membantu ketua melaksanakan kegiatan observasi dan Studi Pustaka • Membantu pengumpulan data melalui pelaksanaan survei lapangan, • Membantu penyusunan luaran dan laporan penelitian • Terlibat dalam penyusunan jurnal publikasi