

# Penerapan Virtual Tour 360 Sebagai Promosi Wisata Desa Kenderan Berbasis Website

**Gusti Ngurah Mega Nata**  
Manajemen Informatika  
Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Bali  
Denpasar, Indonesia  
mega@stikom-bali.ac.id

Diajukan: 07 September 2022 ; Direvisi: 02 Februari 2023 ; Diterima: 14 April 2023

## **Abstrak**

Desa Kenderan mengusung desa wisata tetapi wisatawan yang datang setiap tahunnya semakin sedikit. Pada masa pandemi jumlah wisatawan yang berkunjung atau menginap pada villa di desa Kenderan semakin berkurang. Promosi melalui website statik yaitu berisi foto dan teks sudah dilakukan, namun promosi seperti itu sudah biasa dimasa sekarang sehingga kurang menarik minat wisatawan untuk melihat atau membaca promosi tersebut. Virtual Tour adalah layanan informasi yang lebih interaktif dan menarik sebagai media promosi dimasa sekarang. Maka pada paper ini membangun media virtual tour sebagai media promosi dengan gambar 360 derajat sebagai media promosi di salah satu destinasi wisata air terjun yang berada di desa Kenderan. Tujuan dari penelitian ini yaitu terciptanya aplikasi virtual tour 360 derajat untuk promosi wisata desa Kenderan. Manfaat yang akan dihasilkan dari penelitian yaitu ditemukan teknik dan media promosi wisata desa Kenderan yang lebih efektif dan interaktif. Metode pengembangan Virtual Tour yaitu Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Tool pengambilan gambar 360 derajat menggunakan kamera Insta360 One X, aplikasi pengembangan virtual tour menggunakan Tourwiver. Metode pengujian kuisioner menggunakan skala likert. Kuesioner diberikan kepada 30 responden dengan 5 pertanyaan. Hasil kuisioner responden memberikan respon “baik” atau nilai total yaitu 78.93% terhadap aplikasi virtual tour dengan gambar panorama 360 yang disajikan.

**Kata kunci:** Virtual Tour, 360 Derajat, Desa Wisata, Kenderan.

## **Abstract**

Kenderan Village carries a tourist village but fewer and fewer tourists come every year. During the pandemic, the number of tourists visiting or staying at villas in Kenderan village decreased. Promotions through static websites, which contain photos and text, have been carried out, but such promotions are common nowadays so that they are less attractive to tourists to see or read these promotions. Virtual Tour is an information service that is more interactive and interesting as a promotional media today. So this paper builds a virtual tour media as promotional media with 360-degree images as promotional media at one of the waterfall tourist destinations in Kenderan village. The purpose of this research is to create a 360 degree virtual tour application for Kenderan village tourism promotion. The benefits that will result from the research are the discovery of techniques and media for promoting tourism in the village of Kenderan which are more effective and interactive. The Virtual Tour development method is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC). A 360 degree image capture tool using the Insta360 One X camera, a virtual tour development application using Tourwiver. The questionnaire testing method uses a Likert scale. Questionnaires were given to 30 respondents with 5 questions. Respondents' questionnaire results gave a "good" response or a total value of 78.93% for the virtual tour application with 360 panoramic images presented.

**Key words:** Virtual Tour, 360 Degree, Tourist Village, Kenderan.

## **1. Pendahuluan**

Desa Kenderan mengusung desa wisata tapi wisatawan yang tercatat datang setiap tahunnya tidak banyak, lebih – lebih dimasa pandemi jumlah wisatawan yang berkunjung atau menginap pada villa di desa Kenderan semakin berkurang [1]. Promosi nyata dan penerapan teknologi informasi harus segera ditingkatkan sebagai media marketing [2], kalau tidak maka jargon desa wisata hanya akan sebatas “Jargon Kosong”. Promosi melalui website statik yaitu berisi foto dan teks sudah dilakukan oleh villa yang ada di

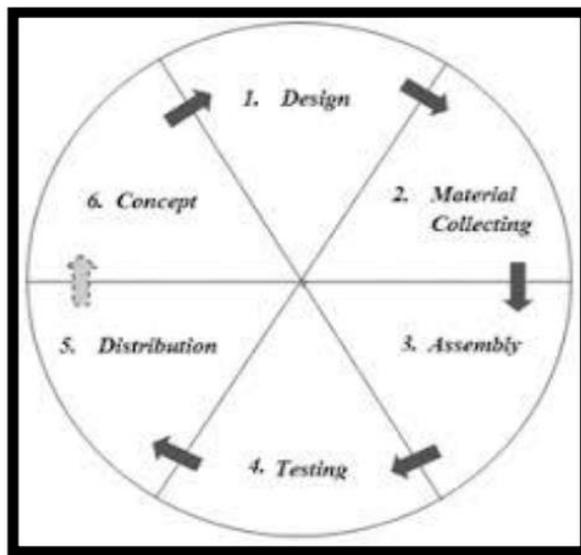
desa Kenderan. Namun, promosi web statik sudah biasa dimasa sekarang sehingga kurang menarik minat wisatawan untuk melihat atau membaca promosi tersebut. Penerapan gambar 360 derajat sebagai media promosi dan disajikan dalam virtual tour sangat diperlukan pada masa sekarang.

Virtual Tour adalah layanan informasi yang lebih interaktif dan menarik sebagai media promosi dimasa sekarang [3]. Maka, untuk menyediakan media promosi destinasi wisata yang interaktif dan menarik, Pada penelitian ini dibangun sistem informasi virtual tour menggunakan teknik gambar panorama 360 derajat yang saling terhubung untuk menggambarkan suasana tempat destinasi. Objek wisata yang akan digunakan yaitu destinasi wisata air terjun yang terdapaat di desa Kenderan. Tujuan dari penelitian ini yaitu terciptanya aplikasi virtual tour dengan gambar yang mampu menampilkan view dari segala sudut atau 360 derajat secara horisontal dan vertikal, untuk promosi wisata desa Kenderan. Pengguna virtual tour akan seolah – olah berada di daerah tersebut dan bahkan bisa merasakan sensasi dan situasi didaerah yang divirtualkan [3]. Sensasi virtual tour akan mendorong seseorang tersebut untuk berkunjung langsung [4].

Penelitian virtual tour sebagai media promosi wisata sudah pernah dilakukan pada paper [3] dan juga pada paper [4]. Penelitian yang pernah dilakukan hanya sebatas membuat tapi tidak ada pengukuran tingkat pengaruh terhadap promosi desa wisata, penelitian yang dilakukan juga tidak membandingkan dengan website statis yang sudah biasa digunakan untuk media promosi online. Penelitian dibidang marketing juga menganjurkan untuk selalu berinovasi dan menawarkan media interaktif seperti yang dilakukan pada peper [5] dan juga pada paper [6]. Pada Virtual Tour terdapat hotspot yang dapat menjelaskan situasi dan sejarah lokasi menggunakan voice dan teks. Manfaat yang akan dihasilkan dari penelitian yaitu ditemukan teknik dan media promosi wisata desa Kenderan. Metode pengujian sistem informasi virtual tour akan menggunakan kuesioner.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk membangun sistem informasi virtual tour 360 derajat di desa kenderan yaitu metode Multimedia Development Life Cycle(MDLC). Tahapan – tahapan dari metode MDLC terdiri dari enam bagian yaitu *design, Material Collection, Assembly, testing, distribution, Concept*. Jika digambarkan alir metode MDLC yaitu seperti pada gambar berikut:



Gambar 1. Alur Analisis Penelitian MDLC [7]

### 2.1. Konsep (*Concept*)

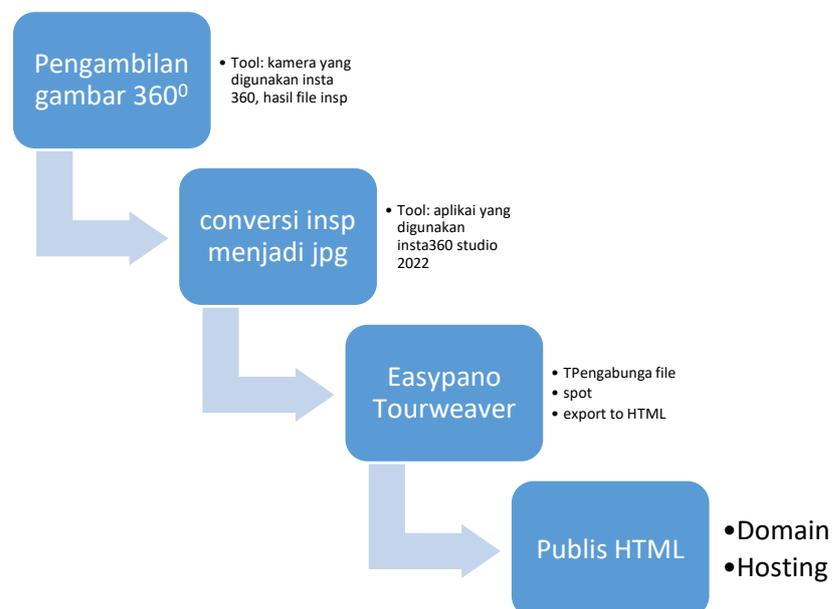
Pada tahap ini melakukan analisis sistem, dan menentukan tujuan yang ingin dicapai yakni sebagai media promosi pengenalan desa wisata kenderan untuk wisatawan dan masyarakat agar lebih mudah untuk mengetahui sejarah, alam dan lingkungan desa Kenderan. Dalam pembuatan konsep agar lebih matang dan dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya maka menggunakan analisa 5W+1H (What, Why, Who, When, Where, dan How) yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi atau sistem seperti apa yang akan dibuat?  
Aplikasi yang akan dibuat yaitu tentang pengenalan objek wisata desa kenderan dengan menggunakan *virtual tour* 360 derajat berbasis multimedia
2. Mengapa aplikasi atau sistem itu dibuat?

- Adapaun tujuan dari pembuatan aplikasi ini yaitu sebagai media promosi dan informasi pengenalan desa wisata kenderan sebagai tempat wisata yang menarik kepada wisatawan yang diharapkan dapat meningkatkan kunjungan wisatawan.
3. Siapa pengguna dari aplikasi atau sistem yang akan dibuat?  
Aplikasi ini digunakan oleh calon pengunjung baik itu wisatawan lokal ataupun mancanegara yang ingin berkunjung ke Desa Kenderan.
  4. Dimana aplikasi atau sistem tersebut akan diimplementasikan?  
Aplikasi ini nantinya akan diimplementasikan di website.
  5. Kapan aplikasi atau sistem tersebut dapat digunakan?  
Karena aplikasi *virtual tour* ini berbasis website, maka dapat diakses kapan saja dan dimana saja.
  6. Bagaimana cara mengimplementasikan aplikasi atau sistem tersebut?  
Dengan cara membaca literatur-literatur mengenai desa Kenderan, melakukan observasi untuk mendapatkan informasi yang nantinya data tersebut bisa diolah untuk dijadikan acuan dalam pembuatan aplikasi *virtual tour* ini.

### 2.1.1. Desain (*Design*)

Pada tahap ini pembuat atau pengembang proyek multimedia virtual tour menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut disajikan. Proses desain terdiri dari pembuatan *flowchart* struktur kerja dan pembuatan denah pengambilan spot virtual tour 360<sup>0</sup>.

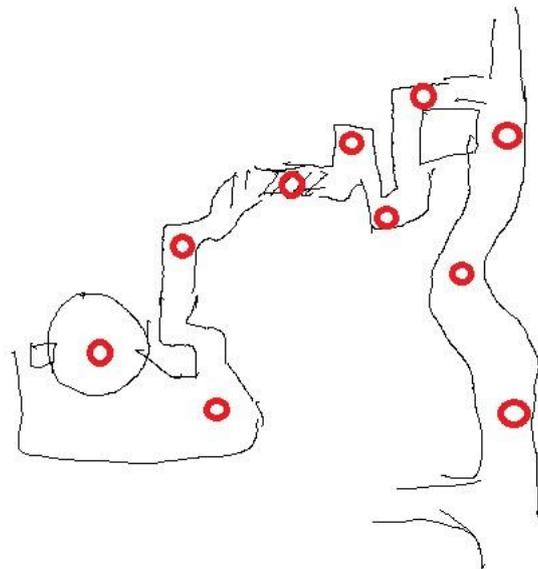


Gambar 2. Struktur kerja pembuatan virtual tour 360<sup>0</sup>

Pembuatan denah pengambilan virtual tour digunakan untuk menentukan pengambilan spot foto panorama 360 dan menghitung jumlah spot. Pengambilan spot dilakukan pada tempat – tempat yang perlu di tunjukan ke user dari virtual tour, tempat informasi dan tempat percabangan atau belokan. Tujuan dari pengambilan pada tempat tersebut agar virtual tour yang dibuat bisa mendeskripsikan secara penuh visual dan denah dari destinasi tersebut. Berikut adalah hal-hal penting yang perlu di perhatikan saat menentukan spot virtual tour:

1. Gambar denah lokasi dengan menambahkan informasi setiap spot
2. Penandaan pengambilan gambar 360 pada setiap ruang / view yang ingin dipromosikan
3. Penandaan pengambilan gambar 360 pada setiap rute / jalan dan vasilitas yang ada.

Berikut adalah gambar denah lokasi dan penandaan pengambilan gambar 360 di air terjun manuaba desa kenderan.



Gambar 3. Denah Pengambilan Spot Virtual Tour 360

### 2.1.2. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan – bahan yang dikumpulkan berupa informasi mengenai objek yang ada di desa Kenderan yaitu berupa gambar atau foto 360 derajat dan dokumen dari pokdarwis.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Observasi merupakan cara untuk mencari informasi tentang data-data yang di perlukan dengan langsung mengunjungi lokasi penelitian untuk membangun “Aplikasi *Virtual Tour* 360 Desa Kenderan. hasil observasi yaitu gambar denah pengambilan spot dan informasi dari lokasi, foto 360 derajat dari setiap spot.

#### 2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan narasumber untuk mendapatkan informasi mengenai Desa Kenderan. hasil yang didapat yaitu berupa sejarah dan informasi tempat wisata dari air terjun

#### 3. Studi Literatur

Studi literatur merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca berbagai macam literatur yang berhubungan dengan *Virtual Tour*, dan HTML5 dari sumber-sumber seperti buku, karya tulis dan sumber lain yang berhubungan dengan objek penelitian.

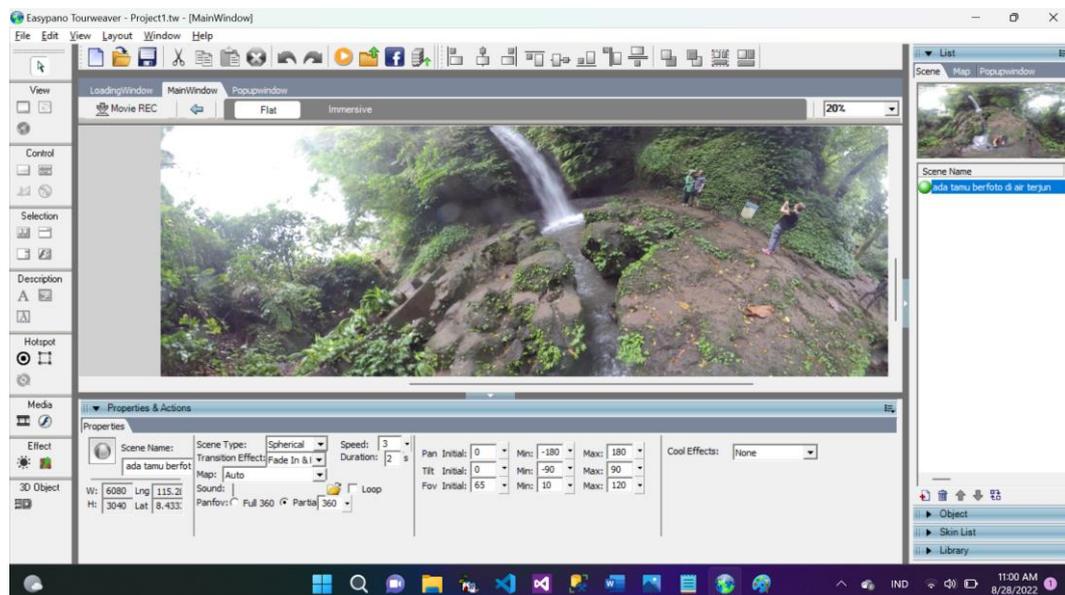
Berikut adalah salah satu hasil pengambilan gambar 360 yang sudah di conversi menjadi file jpg.



Gambar 4. Panorama 360 Derajat Lokasi Virtual Tour

### 2.1.3. Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap ini dilakukan dengan memasukkan materi atau bahan yang telah dipersiapkan dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML5. Pada tahap ini juga menggunakan software Easypano Tourweaver karena software ini mendukung pembuatan *virtual tour* dengan memanfaatkan foto 360 derajat. Selain itu kemampuan aplikasi *Easypano Tourweaver* juga bisa menghasilkan beberapa tipe file setelah project di *export* hal ini sangat membantu dalam pembuatan aplikasi.



Gambar 5. Proses pembuatan *Virtual Tour* menggunakan *Easypano Tourweaver 7.98*

Gambar diatas merupakan proses pembuatan *Virtual Tour* menggunakan *Easypano Tourweaver 7.98*. Pada tahap ini hasil foto 360 dan informasi yang telah dikumpulkan akan diproses dan digabungkan, sehingga akan menghasilkan aplikasi *virtual tour* sesuai dengan yang diharapkan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil pengembangan website *virtual tour* berupa gambar 360 derajat secara horisontal dan 360 derajat secara vertikal atau *virtual tour* yang dihasilkan berupa gambar bola penuh. Terdapat 10 gambar *virtual tour* yang saling terhubung yang membentuk rute perjalanan menuju air terjun.



Gambar 6. Hasil Virtual Tour Lokasi Air Terjun di *Browser*

Gambar 6 merupakan hasil pengembangan virtual tour jika ditampilkan melalui browser. Pengguna sistem virtual tour dapat mengeset layar monitor untuk melihat dari berbagai sudut. Perpindahan dari satu lokasi ke lokasi yang berbeda dapat mengguankan titik spot seperti pada gambar 7. Titik spot pada gambar 7 yaitu berupa gambar lingkaran warna hijau yang ada di pintu masuk ke lokasi air terjun.



Gambar 7. Hasil Virtual Tour dengan Titik Spot

Dalam metode pengujian sistem kuesioner dilakukan dengan cara membagikan lembaran yang berisikan 5 pertanyaan kepada 30 responden. Dengan 20 responden dari calon wisatawan dan 10 responden dari Pengelola destinasi dan warga desa. Sebelum menjawab pertanyaan pada lembaran yang diberikan, responden diharuskan untuk mencoba Aplikasi Virtual Tour 360 Objek Wisata air terjun di banjar Manuabe Desa Kenderan.

### 3.1. Hasil Jawaban Responden

Pada tabel 1 berikut terdapat 5 soal untuk mengukur tingkat keberhasilan dari aplikasi virtual tour. Setiap soal terdiri dari 5 jawaban yaitu sangat kurang setuju, kurang setuju, cukup baik, setuju dan sangat setuju.

Tabel 1. Hasil Jawaban Responden

| No | Pernyataan   | Sangat Kurang Setuju | Kurang Setuju | Cukup Baik | Setuju | Sangat setuju |
|----|--|----------------------|---------------|------------|--------|---------------|
| 1  | Aplikasi virtual tour menarik perhatian anda untuk digunakan ?   | 0                    | 2             | 7          | 16     | 5             |
| 2  | Anda lebih suka menggunakan virtual tour 360 derajat dibandingkan gambar/ foto 2 dimensi.                          | 0                    | 0             | 11         | 8      | 11            |
| 3  | Virtual Tour 360 derajat dapat memberikan gambaran suasana lokasi wisata lebih lengkap dari gambar / teks / video? | 0                    | 0             | 7          | 18     | 5             |
| 4  | Anda tertarik untuk berkunjung ke lokasi setelah melihat virtual tour dari lokasi tersebut ?                       | 0                    | 1             | 9          | 13     | 7             |
| 5  | Aplikasi virtual tour 360 derajat mudah digunakan ?  | 0                    | 0             | 5          | 17     | 8             |

### 3.2. Perhitungan Kuisisioner

Berikut merupakan keterangan perhitungan kuesioner dari aplikasi, adapun nilai yang dicari diantaranya nilai kategori jawaban, mencari jarak interval nilai dan jarak interval presentase yang dapat dilihat dibawah ini:

a. Nilai Kategori Jawaban

Berikut merupakan nilai kategori jawaban kuesioner yang dapat dilihat pada tabel 5.2.

Tabel 2. Nilai Kategori Jawaban [8]

| Skor    | Keterangan    |
|---------|---------------|
| 4,2-5,0 | Sangat setuju |
| 3,4-4,1 | Setuju        |
| 2,6-3,3 | Cukup Baik    |
| 1,8-2,6 | Kurang        |
| 1,0-1,7 | Sangat Kurang |

b. Jarak Interval Nilai

Berikut ini merupakan cara menghitung jarak interval nilai yang untuk menentukan jarak rentang nilai skor terendah hingga nilai skor tertinggi. Rumus yang digunakan untuk menentukan jarak interval nilai adalah:

$$\frac{\text{Bobot Nilai Tertinggi} - \text{Bobot Nilai Terendah}}{\text{Jumlah Bobot Nilai}}$$

Bobot nilai tertinggi yaitu 5, bobot nilai terendah 1 dan jumlah bobot nilai 5, maka implementasi rumus 1 yaitu  $\frac{5-1}{5}$  Jadi jarak interval skor nilai dari 1,0 hingga 5,0 yaitu 0.8 Berikut ini adalah kriteria nilai skor berdasarkan interval yang dapat dilihat pada tabel 5.3.

Tabel 3. Nilai Kategori Jawaban [8]

| Skor       | Keterangan    |
|------------|---------------|
| 80%-100%   | Sangat Baik   |
| 60%-79,99% | Baik          |
| 40%-59,99% | Cukup Baik    |
| 20%-39,99% | Kurang        |
| 0%-19,99%  | Sangat Kurang |

c. Jarak Interval Persentase

Jarak interval persentase digunakan untuk menentukan jarak nilai persentase dari 0% hingga 100%. Berikut merupakan rumus untuk menentukan jarak interval persentase:

$$\text{Interval} = 100 / \text{Jumlah Bobot Nilai}$$

Jumlah bobot yang dimiliki yaitu 5 maka rumus interval yaitu  $100/5=20$ . Maka jarak interval persentase antar 0% hingga 100% adalah 20%, sehingga kriteria persentase nilai dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 4. Nilai Kategori Jawaban [8]

| Kategori Jawaban | Bobot Nilai |
|------------------|-------------|
| Sangat setuju    | 5           |
| setuju           | 4           |
| Cukup Baik       | 3           |
| Kurang           | 2           |
| Sangat Kurang    | 1           |

Untuk mengetahui penilaian terhadap aplikasi Virtual Tour 360 Objek Wisata air terjun Banjar Manuabe Desa Kenderan, maka untuk menghitung persentase jumlah responden dan nila digunakan rumus sebagai berikut:

$$Y = P/O * 100$$

Keterangan rumus:

Y = Nilai Persentase

P = Banyak Jawaban Responden Tiap Soal / Total rata-rata

O = Jumlah Nilai

3.3. Hasil Perhitungan Kuesioner Keseluruhan

Berikut merupakan hasil dari perhitungan kuesioner keseluruhan aplikasi yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Perhitungan Kuesioner Keseluruhan

| Responden                                       | Nomor Pertanyaan dan Bobot Nilai |     |        |     |     | Nilai Total | Rata – rata Nilai |
|---|----------------------------------|-----|--------|-----|-----|-------------|-------------------|
|   | 1                                | 2   | 3      | 4   | 5   |             |                   |
| RSP_01  | 5                                | 4   | 3      | 4   | 5   | 21          | 4.2               |
| RSP_02  | 4                                | 4   | 5      | 3   | 3   | 19          | 3.8               |
| RSP_03  | 4                                | 3   | 4      | 5   | 3   | 19          | 3.8               |
| RSP_04  | 3                                | 3   | 4      | 3   | 5   | 18          | 3.6               |
| RSP_05  | 4                                | 3   | 5      | 3   | 4   | 19          | 3.8               |
| RSP_06  | 4                                | 5   | 4      | 4   | 4   | 21          | 4.2               |
| RSP_07  | 4                                | 5   | 4      | 4   | 4   | 21          | 4.2               |
| RSP_08  | 4                                | 3   | 5      | 3   | 4   | 19          | 3.8               |
| RSP_09  | 5                                | 5   | 5      | 4   | 5   | 24          | 4.8               |
| RSP_010   | 5                                | 3   | 4      | 5   | 4   | 21          | 4.2               |
| RSP_011   | 4                                | 4   | 4      | 4   | 4   | 20          | 4                 |
| RSP_012   | 4                                | 5   | 5      | 5   | 5   | 24          | 4.8               |
| RSP_013   | 5                                | 4   | 3      | 4   | 4   | 20          | 4                 |
| RSP_014   | 3                                | 4   | 4      | 2   | 4   | 17          | 3.4               |
| RSP_015   | 4                                | 5   | 4      | 5   | 4   | 22          | 4.4               |
| RSP_016   | 4                                | 5   | 4      | 4   | 4   | 21          | 4.2               |
| RSP_017   | 3                                | 5   | 3      | 4   | 4   | 19          | 3.8               |
| RSP_018   | 4                                | 5   | 4      | 4   | 4   | 21          | 4.2               |
| RSP_019   | 3                                | 5   | 4      | 4   | 3   | 19          | 3.8               |
| RSP_020   | 3                                | 4   | 4      | 5   | 5   | 21          | 4.2               |
| RSP_021   | 4                                | 5   | 4      | 3   | 5   | 21          | 4.2               |
| RSP_022   | 4                                | 3   | 4      | 3   | 4   | 18          | 3.6               |
| RSP_023   | 3                                | 3   | 4      | 3   | 4   | 17          | 3.4               |
| RSP_024   | 2                                | 3   | 4      | 3   | 4   | 16          | 3.2               |
| RSP_025   | 5                                | 3   | 3      | 4   | 3   | 18          | 3.6               |
| RSP_026   | 4                                | 5   | 4      | 4   | 4   | 21          | 4.2               |
| RSP_027   | 4                                | 3   | 4      | 4   | 3   | 18          | 3.6               |
| RSP_028   | 4                                | 4   | 4      | 4   | 4   | 20          | 4                 |
| RSP_029   | 3                                | 4   | 3      | 3   | 5   | 18          | 3.6               |
| RSP_030   | 2                                | 3   | 5      | 4   | 5   | 19          | 3.8               |
|   | 76%                              | 80% | 80.67% | 76% | 82% |             |                   |
| <b>Total Rata-rata</b>                          |                                  |     |        |     |     |             | 3.95              |
| <b>Persentase = <math>3,97 / 5 * 100</math></b> |                                  |     |        |     |     |             | 78.93             |
| <b>Keterangan: Baik</b>                         |                                  |     |        |     |     |             |                   |

### 3.4. Kesimpulan Kuesioner

Kesimpulan pengujian kuesioner berdasarkan pengujian yang telah dilakukan kepada 30 responden dengan memberikan 5 pertanyaan didapatkan hasil total rata-rata 3,95 dengan persentase sebesar 78,93%, maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Virtual Tour 360 Objek Wisata Air Terjun Desa Kenderan ini telah dibuat dengan “Baik”. Persentase pertanyaan dapat diukur dengan (Total Nilai Responden pada suatu jawaban x 100 / nilai tertinggi). Misal pertanyaan ke 1, nilai totalnya 115 dikali 100 dibagi nilai tertinggi yaitu (5x30)= 150, maka persentasenya 76%. Pertanyaan ke 2 yaitu 80%, pertanyaan ke 3 yaitu 80.67, pertanyaan ke 4 yaitu 76, dan terakhir pertanyaan ke 5 yaitu 82. Jika dilihat dari raga nilai pada tabel 3, maka pertanyaan 1 dan pertanyaan 4 memiliki katagori “Baik”, sedangkan pertanyaan 2, 3 dan 5 memiliki

katagori “sangat baik”. Pertanyaan 2 dan pertanyaan 3 adalah pertanyaan yang membandingkan virtual tour dengan media dua dimensi dan video, jadi dapat disimpulkan responden lebih menyukai virtual tour dibandingkan gambar 2dimensi maupun vidio untuk menjelajahi tempat baru secara virtual. Pertanyaan 4 adalah untuk mengetahui apakah pengguna virtual tour tertarik berkunjung setelah melihat virtual tour, disini mendapat respon baik artinya virtual tour dapat membuat responden tertarik untuk berkunjung.

#### 4. Kesimpulan

Pembuatan virtual tour dengan foto panorama 360 derajat hasilnya sangat dipengaruhi oleh kamera yang digunakan, pemilihan spot pengambilan 360<sup>0</sup> dan software pengabungan foto panorama. Kamera 360<sup>0</sup> akan mempermudah dalam pengambilan gambar dibandingkan dengan kamera biasa kemudian dijahit / digabung menjadi foto panorama. Multimedia Virtual Tour 360 dapat mendeskripsikan lokasi wisata secara penuh baik rute lokasi dan visual dari lokasi. Hasil kuisisioner menjelaskan bawah responden sangat setuju jika virtual tour dibandingkan dengan gambar 2 dimensi maupun vidio untuk menjelajahi tempat baru secara virtual, responden lebih suka virtual tour. Hasil Kuisisioner juga menjelaskan pengguna virtual tour tertarik berkunjung setelah melihat virtual tour.

#### Daftar Pustaka

- [1]. Nata GNM. Penerapan Teknologi Komputer pada Perangkat Desa Pekeraman Kenderan Tegalalang Gianyar. WIDYABHAKTI J Ilm ... [Internet]. 2022;4(3):95–100. Available from: <https://mail.widyabhakti.stikom-bali.ac.id/index.php/widyabhakti/article/view/333>
- [2]. Ngurah G, Nata M, Yudiastra PP. Knowledge discovery pada email box sebagai penunjang email marketing knowledge discovery in the email box for support email marketing. J Sist dan Inform. 2017;26–37.
- [3]. Nata GNM, Anthony S, Yudiastra PP. Knowledge Discovery And Virtual Tour To Support Tourism Promotion. IAIC Trans Sustain Digit Innov. 2020;2(2):94–106.
- [4]. Jubaedi AD, Dwiyatno S. IMPLEMENTASI TEKNOLOGI VIRTUAL TOUR PADA MUSEUM. 2020;7(2):70–7.
- [5]. Tiago MTPMB, Veríssimo JMC. Digital marketing and social media: Why bother? Bus Horiz. 2014;57(6):703–8.
- [6]. Kannan PK, Li H “Alice.” Digital marketing: A framework, review and research agenda. Int J Res Mark [Internet]. 2017;34(1):22–45. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijresmar.2016.11.006>
- [7]. Mustika. Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). J Mikrotik. 2018;8(1):1–14.
- [8]. Yulyantari LM. Pengujian Level of Use Media Evaluasi Peserta Didik Menggunakan Teori Usability Testing Berdasarkan Ranah Kognitif Berbasis Web. J Teknol Inf dan Komput. 2019;5(1).