

Virtual Tour 360 Degree Sebagai Media Promosi The Blooms Garden Berbasis Website

I Kadek Agus Krisna Dana¹⁾, I Gede Harsemadi²⁾, Ni Wayan Cahya Ayu Pratami³⁾

Program Studi Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali
Denpasar, Indonesia

e-mail: gusskrisna13@gmail.com¹⁾, harsemadi@stikom-bali.ac.id²⁾, ayu_pratami@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

The Blooms Garden merupakan taman rekreasi yang terletak di Desa Candikuning, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan, Bali. Selain menampilkan taman bunga dan ikon-ikon wisata dari berbagai negara, taman ini juga menawarkan pengalaman seru dengan wahana ATV, Playground, serta Penginapan Villa. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan Staff Marketing The Blooms Garden, mendapatkan hasil dimana perlu dikembangkannya media informasi yang mampu memberikan informasi dan mempromosikan The Blooms Garden. Maka dari itu dibutuhkan media informasi yang dapat memberikan informasi dan promosi terkait The Blooms Garden. Seiring perkembangan teknologi yang begitu pesat, pemanfaatan aplikasi Virtual Tour 360 Degree Berbasis Website dapat membantu memberikan informasi mendetail kepada masyarakat luas dan memberikan kesan seolah-olah berada pada The Blooms garden serta sebagai media promosi terkait The Blooms Garden. Aplikasi ini dibangun menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Berdasarkan hasil pengujian Blackbox Testing, seluruh fitur pada aplikasi yang telah dibangun telah berfungsi dengan baik.

Kata kunci: *The Blooms Garden, Virtual Tour, MDLC, Website*

1. Pendahuluan

Bali merupakan salah satu destinasi pariwisata dunia. Sebagai bagian dari kepulauan nusantara, Pulau Bali memiliki kekhasan sumber daya alam dan budaya, yang membuatnya terkenal ke mancanegara, bahkan namanya jauh lebih terkenal dibandingkan Indonesia dengan predikat “*The Paradise Island*” atau sebutan “*The Island of God*”. [1] Pulau ini menawarkan berbagai pilihan objek wisata yang beragam, mulai dari keindahan alam yang memukau hingga kekayaan budaya yang masih sangat terjaga. Keberlanjutan adat istiadat yang kuat di Bali menjadi salah satu magnet bagi para wisatawan yang ingin merasakan budaya yang kaya dan autentik.

The Blooms Garden merupakan salah satu destinasi pariwisata taman bunga yang *instagramable*. Secara geografis taman ini terletak pada lereng sebelah timur laut Gunung Adeng, lebih tepatnya berlokasi di Br. Batusesa, Ds. Candikuning, Kec. Baturiti, Kabupaten Tabanan. Dilihat dari penataan taman, berbagai sudut taman ini dihias secara estetis dengan menampilkan ikon-ikon wisata dari berbagai negara. Selain itu, keunikan *The Blooms Garden* tidak hanya terbatas pada ikon-ikon internasional, tetapi juga melibatkan elemen lokal yang mengeksplorasi tema Bali. Tidak hanya sebagai destinasi wisata taman bunga, *The Blooms Garden* juga menyediakan area bermain anak-anak atau *playground*, dan pengalaman seru dengan wahana ATV. Serta terdapat penginapan berupa Villa yang tersebar di atas taman [2].

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan I Komang Andika Darma, S.M. selaku Staff Marketing *the Blooms Gardens*. *The Blooms Gardens* belum memiliki website aktif yang dapat menyajikan informasi secara mendetail sehingga menyebabkan informasi yang tersedia mengenai *The Blooms Garden* masih sangat minim. Hal ini menyebabkan wisatawan dan masyarakat kesulitan mencari informasi mengenai *The Bloom Garden* serta bagaimana tata letak dan lingkungan dari *The Bloom Garden* itu sendiri. Peran sebuah website sangatlah penting dalam menyediakan informasi, karena memungkinkan penyebaran informasi secara efektif kepada khalayak umum yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Virtual Tour adalah simulasi yang menggambarkan sebuah lokasi yang terdiri dari sebuah rangkaian gambar (foto) diam yang dibentuk panorama dengan pandangan yang tidak terputus. Pada *Virtual Tour* juga bisa ditambahkan beberapa elemen dari multimedia, seperti efek musik, suara di dalam *Virtual Tour* bisa ditambahkan elemen multimedia seperti efek suara, memberikan narasi, dan informasi yang berupa teks dari gambar tersebut secara virtual. [3] *Virtual Tour* dapat memberikan pengalaman berkunjung ke suatu lokasi namun secara virtual. Pengguna dapat berkeliling, melihat ke segala arah pada lokasi *Virtual*

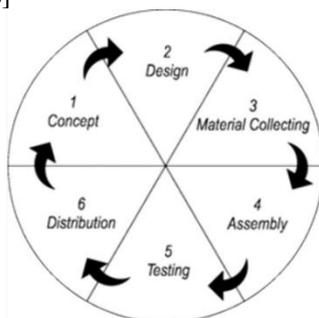
Tour yang membuat seakan-akan ada disana. *Virtual Tour* juga dapat digabungkan dengan audio sehingga dapat memperjelas informasi yang ingin disampaikan kepada pengguna.

Penggunaan *Virtual Tour* sebagai media informasi bukanlah hal yang baru, sebelumnya pernah dilakukan penelitian oleh Ade Yuliana dan Eko Lisdianto pada tahun 2017 dengan judul “Aplikasi *Virtual Tour* sebagai Media Promosi Objek Wisata di Stone Garden Kabupaten Bandung Barat”. [4] Penelitian ini dilakukan sebagai media informasi dan promosi berbasis aplikasi *Virtual Tour 360 degree*, sehingga masyarakat ataupun wisatawan akan lebih dengan mudah mendapatkan akses informasi. Selain itu, sudah pernah dilakukan penelitian oleh Stefani Yarra Canista, Dedy Panji Agustino, dan I Ketut Putu Suniantara pada tahun 2023 dengan judul “Aplikasi *Virtual Tour 360 Degree* sebagai Media Pengenalan Objek Wisata Rohani Gereja Hati Kudus Yesus Palasari Berbasis *Website*”. [5] Penelitian ini dibuat untuk memberikan kemudahan dalam mengetahui struktur, lokasi, ruangan, serta informasi terkini dari Gereja.

Berdasarkan permasalahan dan wawancara diatas maka penulis tertarik untuk menjadikan permasalahan tersebut sebagai penelitian dengan judul “*Virtual Tour 360 Degree* Sebagai Media Promosi *The Blooms Garden* Berbasis *Website*”, sehingga dapat membantu wisatawan dan masyarakat dalam mendapatkan informasi mengenai *The Bloom Garden* mulai dari struktur, tata letak, dan lingkungan dari *The Bloom Garden* serta membantu dalam melakukan promosi. Aplikasi ini dibangun berbasis *website* agar lebih mudah diakses oleh para pengguna nantinya, karena dapat diakses menggunakan desktop dan smartphone yang terkoneksi dengan internet. Adanya aplikasi *Virtual Tour* ini diharapkan mampu memperkenalkan *The Blooms Garden* secara lebih akurat dan bisa menjadi media pengenalan serta sebagai media promosi *The Blooms Garden* sebagai salah satu destinasi wisata alam buatan yang sangat unik dan menarik untuk dikunjungi.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) Pada metode pengembangan ini terdapat 6 tahapan yang terdiri dari *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing* dan *Distribution*. [6]



Gambar 1. MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

1. *Concept*

Tahapan ini merupakan tahap untuk menentukan ide atau perancangan konsep awal dari aplikasi yang bertujuan untuk mengidentifikasi siapa pengguna aplikasi ini, analisis kebutuhan dan membuat konsep aplikasi yang akan dibangun. Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan Analisa 5W+1H dan SWOT.

2. *Design*

Dalam tahapan ini desain yang akan dibuat yaitu perancangan spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program yang diperlukan. [7] Tahapan ini akan menjelaskan *hardware* apa saja yang digunakan, kebutuhan perangkat *Photography* dan *Videography*. Kebutuhan *software*, gambaran umum sistem, struktur menu yang terdapat pada sistem, serta *flowchart* sistem.

3. *Material Collecting*

Pada tahap *Material Collecting* merupakan proses pengumpulan bahan atau data - data terkait dengan penelitian yang dilakukan. Pengumpulan data dilakukan dengan 3 (tiga) langkah yaitu Observasi yang dimana merupakan pengumpulan informasi terkait data - data yang diperlukan dengan cara melakukan kunjungan langsung ke lokasi penelitian yaitu *The Blooms Garden*, Wawancara yang merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab

dengan narasumber terkait dengan *The Blooms Garden*, dalam hal ini penulis berkesempatan melakukan wawancara langsung dengan I Komang Andika Darma, S.M. selaku Staff Marketing *The Blooms Garden*, untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap dan akurat. Studi Literatur/Kepustakaan yang merupakan metode pengumpulan data yang relevan dengan permasalahan serta kasus yang ditemukan. Pengumpulan data ini diperoleh dari jurnal, buku – buku, tesis, internet serta sumber- sumber lainnya yang berhubungan dengan *Virtual Tour*.

4. *Assembly*

Dalam tahapan ini merupakan tahap dimana semua bahan – bahan yang telah dikumpulkan akan diolah menggunakan aplikasi *Visual Studio Code* untuk pembuatan *website* dengan menggunakan Bahasa pemrograman *HTML*. Pemilihan aplikasi *Visual Studio Code* ini dikarenakan aplikasi ini merupakan salah satu program pembuatan *website* yang cukup baik. Pembuatan aplikasi ini berdasarkan acuan pada struktur menu yang sudah di desain sebelumnya. Untuk pengolahan foto, desain antarmuka, dan *vektor* menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CC* serta *Adobe Lightroom Classic*, pengolahan video dokumentasi mengenai *The Blooms Garden* akan menggunakan *Adobe Premiere Pro CC*, untuk penggabungan *foto 360-degree* menggunakan aplikasi *3D Vista Virtual Tour*.

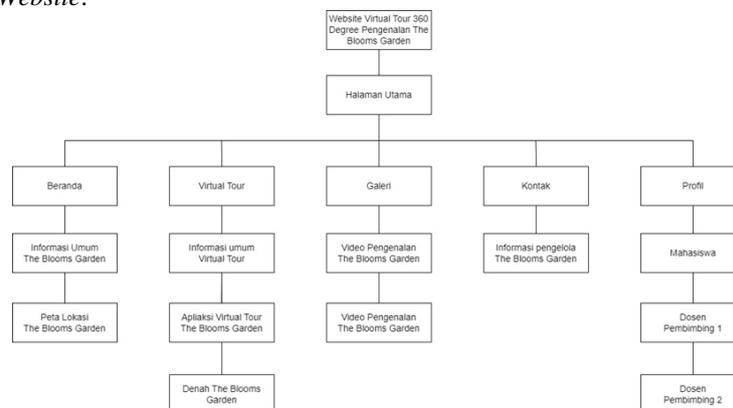
5. *Testing*

Testing (Pengujian) merupakan tahapan pengujian dari program yang telah dirancang dengan tujuan untuk mengetahui aplikasi *Virtual Tour 360 Degree* sebagai Media Promosi *the Blooms Garden* Berbasis *Website* ini sudah berjalan sebagaimana mestinya. Metode yang digunakan dalam pengujian penelitian ini adalah *Blackbox Testing*. *Blackbox Testing* adalah metode pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja.[8] Pada *Black Box Testing* dilakukan dengan memberi masukan sistem serta mencari letak kesalahan sistem. Pengujian ini bermaksud untuk mengetahui apakah terdapat kesalahan pada aplikasi *Virtual Tour 360 Degree* sebagai Media Promosi *the Blooms Garden* Berbasis *Website* ini. Pengujian dilakukan dengan memberikan data sampel sebagai nilai masukan dan akan dibandingkan dengan informasi yang dihasilkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Struktur Menu

Struktur menu adalah suatu gambaran umum dari menu - menu yang ditampilkan pada sebuah aplikasi. Menu - menu yang ada pada tahapan ini dibagi menjadi beberapa bagian untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi ini. Berikut merupakan perancangan struktur menu yang akan digunakan dalam pengembangan Aplikasi *Virtual Tour 360 Degree* Sebagai Media Promosi *the Blooms Garden* Berbasis *Website*:

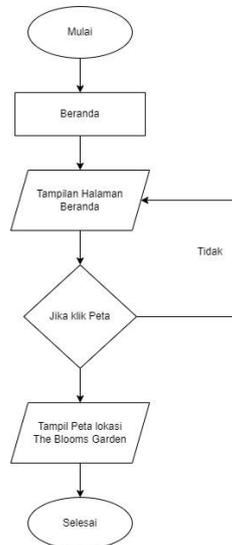


Gambar 2. Stuktur Menu

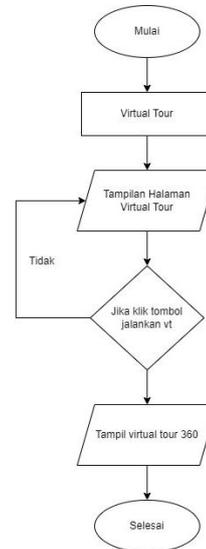
3.2 *Flowchart*

Flowchart dapat diartikan sebagai suatu alat atau sarana yang menunjukkan langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam menyelesaikan suatu permasalahan untuk komputasi dengan cara mengekspresikannya ke dalam serangkaian simbol-simbol grafis khusus.[9] Berikut merupakan *flowchart*

menu Aplikasi *Virtual Tour 360 Degree* Sebagai Media Promosi *the Blooms Garden* Berbasis *Website*. Pada gambar dibawah merupakan *flowchat* menu Beranda dan menu *Virtual Tour*.



Gambar 3. *Flowchart* Beranda



Gambar 4. *Flowchart* *Virtual Tour*

3.3 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan penggabungan berbagai materi yang telah dikumpulkan sehingga membentuk sebuah perangkat lunak atau aplikasi yang telah disusun sesuai dengan rencana yang telah disiapkan pada tahap perancangan sebelumnya. Implementasi sistem pada Aplikasi *Virtual Tour 360 Degree* Sebagai Media Promosi *the Blooms Garden* Berbasis *Website* dapat diakses pada <https://theblomsgarden.000webhostapp.com/index.html>. Berikut merupakan hasil implementasi Aplikasi *Virtual Tour 360 Degree* Sebagai Media Promosi *the Blooms Garden* Berbasis *Website*.

Tabel 1. Halaman *Website*

No	Gambar Website	Nama Gambar	Keterangan
1		Gambar 5. Halaman Beranda	Halaman Beranda menampilkan informasi umum dan Peta Lokasi The Blooms Garden.
2		Gambar 6. Halaman <i>Virtual Tour</i>	Halaman <i>Virtual Tour</i> menampilkan informasi umum tentang apa itu <i>Virtual Tour</i> , dan menampilkan program aplikasi <i>Virtual Tour</i> yang dapat diakses oleh pengguna dengan cara menekan tombol "Lihat 360".
3		Gambar 7. Halaman Aplikasi <i>Virtual Tour 360 Degree</i>	Halaman Aplikasi <i>Virtual Tour</i> menampilkan pengalaman berkeliling dimulai dari pintu masuk The Blooms Garden 360 <i>Degree</i> secara <i>virtual</i> .

4		Gambar 8. Halaman Aplikasi <i>Virtual Tour</i> 360 <i>Degree</i>	Halaman Aplikasi <i>Virtual Tour</i> menampilkan pengalaman berkeliling seluruh taman The Blooms Garden 360 <i>Degree</i> secara <i>virtual</i> .
5		Gambar 9. Halaman Aplikasi <i>Virtual Tour</i> 360 <i>Degree</i>	Halaman Aplikasi <i>Virtual Tour</i> menampilkan pengalaman berkeliling seluruh taman The Blooms Garden 360 <i>Degree</i> secara <i>virtual</i> .
6		Gambar 10. Halaman Galeri	Halaman Galeri menampilkan foto – foto dari setiap taman yang terdapat di The Blooms Garden serta menampilkan video promosi The Blooms Garden.
7		Gambar 11. Halaman Kontak	Halaman Kontak merupakan menu yang menampilkan informasi mengenai <i>Costumer Service</i> (CS) The Blooms Garden.
8		Gambar 12. Halaman Profil	Halaman Profil merupakan menu yang menampilkan informasi profil mahasiswa, dosen pembimbing 1.

3.4 Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan bagian penting dari proses pengembangan atau pembuatan sistem yang bertujuan untuk menentukan sejauh mana sistem yang telah dibuat memenuhi kebutuhan pengguna dan mengidentifikasi kelemahan yang mungkin ada dalam sistem saat beroperasi dengan menggunakan metode *Black Box Testing*.

Blackbox Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja.[10] Dalam pengujian ini berfungsi untuk mempermudah dalam identifikasi masalah yang terdapat pada sistem. Berdasarkan hasil pengujian *BlackBox Testing* yang telah dilakukan dengan menggunakan lima *Test case*, dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur berfungsi sebagaimana yang diharapkan dan memberikan hasil yang sesuai.

Tabel 2. Pengujian *Blackbox Testing*

<i>Test Case</i>	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Halaman Beranda	Memperlihatkan menu Beranda, <i>Virtual Tour</i> , Galeri, Kontak, Profil	Sesuai
Halaman Virtual Tour	Memperlihatkan menu <i>Virtual Tour</i>	Sesuai
Halaman Galeri	Memperlihatkan menu Galeri Foto, dan Video	Sesuai
Halaman Kontak	Memperlihatkan menu Kontak	Sesuai
Halaman Profil	Memperlihatkan menu profil penyusun <i>website</i>	Sesuai

4. Kesimpulan

Implementasi *Virtual Tour 360 Degree* Sebagai Media Promosi *the Blooms Garden* Berbasis *Website* dapat memberikan informasi mengenai *The Blooms Garden* mulai dari struktur, tata letak, dan lingkungan dari *The Bloom Garden* serta membantu dalam melakukan promosi. Berdasarkan pengujian fungsionalitas sistem yang telah dilakukan dengan metode *Blackbox Testing* maka dapat disimpulkan bahwa semua fitur sistem berfungsi dengan baik serta mendapatkan hasil yang sesuai.

Daftar Pustaka

- [1] P. Fakultas, D. Duta, and I. Denpasar, "Community Based Tourism Dalam Pengembangan Pariwisata Bali I Wayan Wiwin," 2018.
- [2] Abrur, "The Blooms Garden, Asiknya Berwisata di Taman Instagramable." Accessed: Oct. 05, 2023. [Online]. Available: <https://www.detik.com/bali/wisata/d-6066221/the-blooms-garden-tabanan-asyiknya-berwisata-di-taman-instagramable>
- [3] D. Dairoh, D. I. Af'idah, S. F. Handayani, R. W. Pratiwi, A. Rachman, and D. C. A. Saputra, "Pengenalan Dan Pemanfaatan Aplikasi Virtual Tour Sebagai Media Promosi Wisata," *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, vol. 7, no. 1, p. 12, Jan. 2023, doi: 10.31764/jmm.v7i1.11734.
- [4] A. Yuliana and E. Lisdianto, "KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer Aplikasi Virtual Tour sebagai Media Promosi Objek Wisata di Stone Garden Kabupaten Bandung Barat," 2017.
- [5] P. Objek Wisata Rohani Gereja Hati Kudus Yesus Palasari Berbasis Website *et al.*, "Abstrak," *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, vol. 7, no. 3, 2023, doi: 10.33395/remik.v7i3.12305.
- [6] P. Ambarwati and P. Syifa Darmawel, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Tunagrahita."
- [7] S. Ahdan, A. Sucipto, and Y. Agus Nurhuda, *Game untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android Game to Stimulate Children's Multiple Intelligence Based on Android*. 2019.
- [8] A. Pradana Putra, F. Andriyanto, T. Dewi Muji Harti, and W. Puspitasari, "Pengujian Aplikasi Point Of Sale Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing," 2020.
- [9] R. Nuraini, "Desain Algorithma Operasi Perkalian Matriks Menggunakan Metode Flowchart," vol. 1, no. FEBRUARI, 2015.
- [10] A. Pradana Putra, F. Andriyanto, T. Dewi Muji Harti, and W. Puspitasari, "Pengujian Aplikasi Point Of Sale Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing."