
Aplikasi Virtual Tour 360 Degree Sebagai Media Promosi Gedung Nusa Pujian Convention Center

I Gede Kevin Agastya¹⁾, I Putu Gede Abdi Sudiatmika²⁾, A.A. Raka Jayaningsih³⁾

Program Studi Sistem Informasi ITB STIKOM Bali

Jalan Raya Puputan Renon no. 86 Denpasar, Bali, Indonesia tlp. (0361) 244445 fax: (0361) 264773

email: kevinagastya@yahoo.co.id, sudiatmika.abdi@gmail.com, raka_jayaningsih@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Penggunaan Virtual Tour telah menjadi salah satu alat yang sangat populer untuk mempromosikan dan memperkenalkan lokasi tertentu. Dengan Virtual Tour, saya dapat memberikan simulasi yang mendekati pengalaman nyata dari lokasi tersebut. Salah satu aplikasi lainnya adalah dalam bidang fotografi dengan konsep Virtual Reality Photography (VRP). Mengingat belum ada sarana promosi yang secara komprehensif menggambarkan Gedung Nusa Pujian Convention Center, baik bagi wisatawan lokal maupun internasional, Virtual Tour menjadi solusi yang tepat untuk memperkenalkan dan menyampaikan informasi terkait Gedung Nusa Pujian Convention Center. Saya merancang Virtual Tour dengan antarmuka pengguna yang menarik dan mudah digunakan, semuanya bertujuan untuk memudahkan pengenalan Gedung Nusa Pujian Convention Center. Saya mengadopsi metodologi Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahap pengembangan multimedia. Hasil dari perancangan Virtual Tour ini, pengelola lokasi lebih mudah dalam mempromosikan Gedung Nusa Pujian Convention Center, dan calon pengunjung tidak perlu mengunjungi lokasi fisiknya untuk mengetahui lebih banyak tentang Gedung Nusa Pujian Convention Center. Mereka dapat mengakses situs web kami untuk menjelajahi seluruh area Gedung Nusa Pujian Convention Center dengan mudah.

Kata Kunci: *Virtual Tour, VRP, MDLC*

1. Pendahuluan

Bali merupakan pulau yang sangat indah dengan pemandangan yang menyejukan mata. Keberagaman suku, agama, bahasa, dan praktik toleransi yang dimiliki pulau Bali membuat Bali menjadi tempat yang sangat diminati oleh banyak orang tidak hanya di Indonesia, namun seluruh dunia. Keindahan Bali dari banyak aspek inilah yang membuat Bali menjadi tempat yang sangat spesial bagi banyak orang dan menarik banyak orang untuk membuat sebuah acara di Bali. Oleh karena itu banyak bangunan yang dibangun sebagai gedung serbaguna untuk menyediakan tempat untuk melaksanakan berbagai acara. Salah satu gedung serbaguna tersebut adalah Nusa Dua Convention Center.

Nusa Dua Convention Center terletak di Nusa Dua, Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung. Dikarenakan Lokasi yang strategis, tidak jauh dari Bandara Ngurah Rai, banyak penginapan serta hotel yang berdekatan, dan memiliki peralatan yang sangat lengkap, Gedung Nusa Dua Convention Center dibuka secara umum untuk disewakan sebagai gedung serbaguna yang bisa digunakan sebagai tempat acara formal seperti seminar, resepsi nikah, maupun acara non formal seperti konser musik dan pameran seni lainnya.

Sebuah gedung serbaguna membutuhkan konsumen yang menyewa tempat sebagai pemasukan yang dapat berguna untuk membuat bisnis tetap berjalan serta dapat dipakai untuk biaya pengelolaan gedung, pajak bangunan dan biaya operasional gedung. Untuk mendapatkan konsumen, dibutuhkan hal berupa pemasaran dan promosi untuk menjangkau masyarakat yang berpotensi menjadi calon konsumen.

Berdasarkan pernyataan dari pengelola, angka penyewaan di gedung ini belum memenuhi target, begitupun dari hasil riset yang ditujukan kepada masyarakat bahwa 7 dari 10 orang belum mengetahui

adanya Gedung Nusa Pujian Convention Center. Oleh sebab itu diperlukannya adanya promosi agar masyarakat lebih mudah mendapatkan informasi tentang keberadaan gedung ini yang bisa membuat angka penyewaan meningkat.

Berdasarkan referensi dari jurnal yang ditulis oleh Djunarto, Heru Subiyantoro, Sutrisno berjudul Virtual Tour Pada Sektor Pariwisata Indonesia di Era New Normal, Di Era Globalisasi ini perkembangan teknologi yang sangat pesat dapat membantu mempromosikan sesuatu dengan lebih mudah. ada banyak cara yang dilakukan untuk mempromosikan suatu gedung atau tempat. Salah satunya adalah dengan Virtual Tour [1].

Virtual tour merupakan suatu replikasi dari tempat yang memang benar adanya, umumnya terdiri dari banyaknya foto dan gambar panorama, kumpulan gambar yang dihubungkan oleh hyperlink, ataupun video, dan atau virtual model dari tempat dan lokasi yang nyata. Biasanya virtual tour digunakan untuk memberi pengalaman yang realistis seperti berada suatu tempat dari jarak jauh Hanya dengan melihat monitor.[2]

Oleh karena itu, penulis mencoba untuk membuat Aplikasi Virtual Tour 360 Degree Sebagai Media Promosi Gedung Nusa Dua Convention Center. Yang diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih rinci kepada masyarakat serta dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas secara nasional maupun mancanegara.[3]

2. Metode Penelitian

2.1 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Multimedia Life Development Cycle*. Metode ini dilakukan dalam enam tahap yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing* dan *Distribution*. Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya [4].

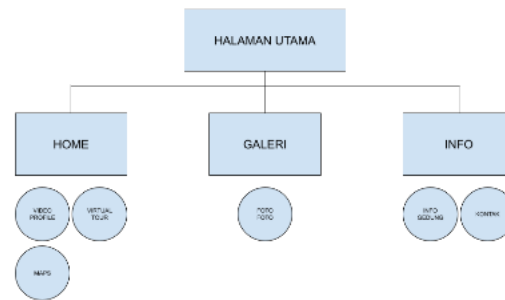
2.1.1 Konsep

Tahap ini adalah penentuan konsep awal. Diawali dengan menentukan target pengguna Sistem Informasi berbasis Virtual Tour *360 degree* Gedung Nusa Dua Convention Center adalah yang ditujukan kepada masyarakat luas. Sistem informasi ini dibangun dengan tujuan utama sebagai sarana promosi dan sumber informasi yang akurat tentang Gedung Nusa Dua Convention Center. Kami menggunakan teknologi foto 360 derajat untuk menciptakan tampilan grafis yang menarik dan mudah dimengerti, sehingga memudahkan pengguna untuk menjelajahi gedung ini.

2.1.2 Desain

Pada tahap ini desain multimedia yang akan dibuat yaitu perancangan spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program. Tahap ini biasanya menggunakan *Storyboard* untuk menggambarkan deskripsi setiap *scene*, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* yang lain dan dengan alir (*Flowchart*) untuk menggambarkan aliran dari satu *scene* ke *scene* lainnya. Perancang mendatangi Gedung Nusa Pujian Convention Center untuk untuk mengambil gambar dan video sebagai referensi dalam merancang desain aplikasi.

a. Struktur Menu



Gambar 1. Struktur Menu

Menjelaskan pada perancangan struktur menu aplikasi *Virtual Tour* Nusa Pujian Convention Center berbasis *Website* Terdapat 3 menu. Home yang berisikan Video Profile, Virtual Tour, Maps Gedung Nusa Pujian Convention Center, Galeri yang berisikan Foto-Foto, dan Info yang berisikan Info Tentang Gedung dan Kontak

2.1.3 Pengumpulan Data Material Collecting

Metode pengumpulan data pada perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan info gedung yang akan ditampilkan dalam website. Wawancara akan dilakukan perancang kepada Vivi Lestari selaku Ketua Sekretariat.

2. Observasi

Observasi ialah salah satu kegiatan ilmiah empiris yang berdasarkan fakta-fakta lapangan maupun teks, melalui pengalaman panca indra dan tidak menggunakan manipulasi apapun. Observasi dilakukan dengan mengunjungi langsung Gedung Nusa Pujian Convention Center.[5].

3. Studi Literatur

Merupakan metode pengumpulan data sebagai pedoman pembuatan Sistem Informasi berbasis *Virtual Tour* yang dilakukan dengan cara membaca berbagai macam literature.

2.1.4 Pembuatan (Assembly)

Perancangan akan dilakukan setelah bahan-bahan telah disiapkan. perancangan akan dilakukan dengan Bahasa Pemrograman HTML 5 menggunakan aplikasi Adobe Dreamweaver CS 5 setelah bahan-bahan siap. Penggunaan Adobe Dreamweaver dipilih karena ini adalah salah satu aplikasi yang sangat efektif dalam pembuatan dan pengembangan situs web. penggabungan foto 360° akan menggunakan 3D Vista. 3D Vista dipilih karena aplikasi ini mendukung pembuatan *Virtual Tour* dengan memanfaatkan foto 360° yang diambil menggunakan Camera Insta360 x2.

2.1.5 Pengujian (Testing)

Pengujian akan dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box*. *Black Box* adalah metode pengujian fungsionalitas aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja dalam perangkat lunak. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan data-data sample sebagai nilai masukan dan dibandingkan dengan informasi yang dihasilkan.

3. Hasil Dan Pembahasan

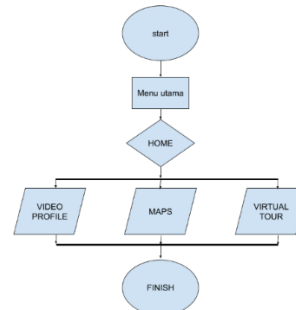
3.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk membuat desain awal atau rincian dari sistem yang dibangun untuk menjelaskan secara rinci bagaimana sistem tersebut berjalan.

3.1.1 Flowchart

Flowchart merupakan alur jalannya sebuah sistem yang digambarkan dengan beberapa symbol tertentu. Flowchart digunakan untuk menggambarkan proses alur kerja sistem dan membantu dalam penulisan dan implementasi program yang akan di buat [6].

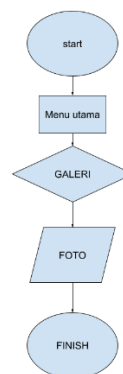
a. Flowchart Home



Gambar 2. Flowchart

Home memberikan gambaran alur yang dimulai dari halaman Home kemudian masuk dan menampilkan seluruh fitur yaitu fitur video profile, virtual tour, dan maps kemudian proses selesai.

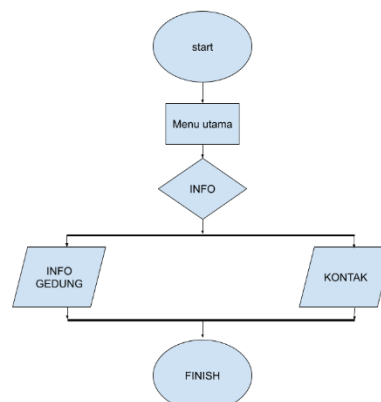
b. Flowchart Galeri



Gambar 3. Flowchart

Gallery memberikan gambaran alur yang dimulai dari halaman Gallery kemudian masuk dan menampilkan fitur yang terdapat di menu tersebut kemudian proses selesai

c. Flowchart Info



Gambar 4.. Flowchart Info

Flowchart Info memberikan gambaran alur yang dimulai dari halaman Info kemudian masuk dan menampilkan fitur yang terdapat di menu tersebut kemudian proses selesai.

3.2 Implementasi Sistem

3.2.1 Halaman Home

Pada gambar 5. halaman *Home* yang menampilkan video profile, maps yang terhubung oleh google maps, dan fitur *Virtual Tour 360°*. Pengguna dapat memilih menu lain di menu bar untuk menuju ke halaman *Gallery* dan *Info*.



Gambar 5. Home

3.2.2 Halaman Gallery

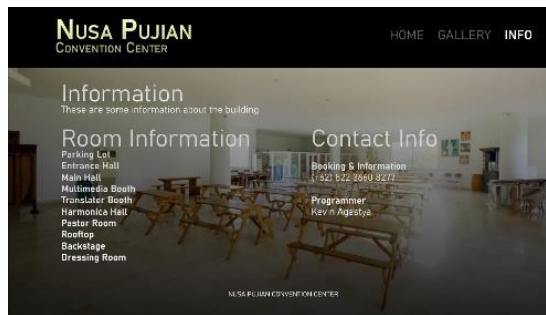
Pada gambar 6. halaman *Gallery* yang menampilkan beberapa foto tentang gedung Nusa Dua Convention Center. pengguna dapat menggulung layar kekanan untuk melihat lebih banyak foto. Pengguna dapat memilih menu lain di menu bar untuk menuju ke halaman *Home* dan *Info*.



Gambar 6. Gallery

3.2.3 Halaman Info

Pada gambar 7. halaman *Info* yang menampilkan info tertulis tentang gedung dan kontak. Pengguna dapat menggunakan informasi tersebut menghubungi tim marketing gedung. Pengguna dapat memilih menu lain di menu bar untuk menuju ke halaman *Gallery* dan *Home*.



Gambar 7. Info

4. Kesimpulan

Pada perancangan Aplikasi Virtual Tour 360 Degree Sebagai Media Promosi Gedung Nusa Dua Convention Center Berbasis Website maka dapat ditarik kesimpulan dan juga hasil sebagai berikut.

1. Telah dirancang Aplikasi Virtual Tour 360 Degree Sebagai Media Promosi Gedung Nusa Dua Convention Center Berbasis Website
2. Aplikasi ini dapat memberikan informasi terkait Gedung Nusa Pujian Convention Center kepada masyarakat umum.
3. Pengujian menggunakan black box testing menghasilkan aplikasi yang berjalan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya

Daftar Pustaka

- [1] Djunarto, Heru Subiyantoro, Sutrisno (2022) "Virtual Tour Pada Sektor Pariwisata Indonesia di Era New Normal", Jurnal Kajian Pariwisata, Universitas Borobudur, Jakarta Timur
- [2] Ema Rahmawati, Ndaru Prasastono, Andi Susanto, Moko Dwiarto Sudiro (2020) "Virtual Tour Sebagai Alternatif Berwisata Di Masa Pandemi Covid-19", Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang
- [3] Luh Putu Intan Puspita (2019) "Virtual Tour 360 Kampus STMIK STIKOM Bali Renon Berbasis Multimedia Untuk Mahasiswa", STMIK STIKOM Bali
- [4] Mustika, (2018) "Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis MobileMenggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC)" Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Palcomtech Palembang
- [5] Muhammad Ridho Kurniawan, Achmad Muttatkin Baqti (2020) "Pembuatan Dan Pemanfaatan Virtual Tour Di Tempat Wisata Di Kota Palembang Berbasis Android" Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma, Palembang
- [6] Agus Ilham Muhamad Saleh, Hervine Christania Mansur (2020) "Aplikasi Virtual Tour 360 Degree Sebagai Media Promosi Objek Wisata Religi Pura Langgar Berbasis Website", STMIK STIKOM Bali