

MUH. NUR FAIZ ROSYIDIN : 19.240.0033

WISATA VIRTUAL WAYKAMBANG EDUPARK DI DESA SELOPAJANG
BLADO BERBASIS MULTIMEDIA, di bawah bimbingan

Eko Budi Susanto, S.Kom., M.Kom., dan Tri Agus Setiawan, S. Kom., M.Kom.

277+XXI halaman / 200 gambar / 65 tabel / 18 pustaka (2015 – 2021)

ABSTRAK

Waykambang Edupark merupakan wisata yang berada di Selopajang Timur, Kecamatan Blado, Kabupaten Batang. Media promosi yang digunakan pengelola berupa spanduk dan media sosial. Kendala yang ditemukan pada media saat ini adalah keterbatasan penyampaian informasi. Sehingga informasi yang didapatkan oleh pengunjung masih terbatas. Dengan demikian dibuatlah sebuah aplikasi Wisata Virtual 360 derajat yang dapat digunakan sebagai media promosi tambahan serta berfungsi sebagai media untuk memudahkan calon pengunjung dalam memahami wahana serta fasilitas yang ada pada Waykambang Edupark. Wisata Virtual Waykambang Edupark dibuat menggunakan software 3DVista Virtual Tour. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle menurut Pratiwi yang terdiri dari 6 tahapan yaitu tahap Concept, Design, Material, Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Pengujian dilakukan dengan metode GUI dan UAT. Setelah melalui tahap pengembangan dan pengujian maka dihasilkan sebuah Wisata Virtual 360 derajat yang siap digunakan sebagai media promosi tambahan Waykambang Edupark. Untuk pengembangan selanjutnya diperlukan penambahan reservasi tiket secara online dan fitur terkait review tempat pada website Waykambang Edupark.

Kata Kunci : Wisata Virtual, 360 derajat, Waykambang Edupark.

MUH. NUR FAIZ ROSYIDIN : 19.240.0033

WISATA VIRTUAL WAYKAMBANG EDUPARK DI DESA SELOPAJANG
BLADO BERBASIS MULTIMEDIA, under the guidance of

Eko Budi Susanto, S.Kom., M.Kom., and Tri Agus Setiawan, S. Kom., M.Kom.

277 + XXI pages / 200 images / 65 tables / 18 libraries (2015 – 2021)

ABSTRACT

Waykambang Edupark is a tour located in East Selopajang, Blado District, Batang Regency. The promotional media used by the manager are in the form of banners and social media. The obstacle found in the media today is the limited delivery of information. So that the information obtained by visitors is still limited. Therefore, a 360-degree Virtual Tour application was created which can be used as an additional promotional medium and serves as a medium to make it easier for potential visitors to understand the rides and facilities available at Waykambang Edupark. The Waykambang Edupark Virtual Tour was created using the 3DVista Virtual Tour software. The system development method used is the Multimedia Development Life Cycle according to Pratiwi which consists of 6 stages, namely the Concept, Design, Material, Collecting, Assembly, Testing, and Distribution stages. Testing was carried out using the GUI and UAT methods. After going through the development and testing stages, a 360 degree Virtual Tour is produced which is ready to be used as an additional promotional medium for Waykambang Edupark. For further development, it is necessary to add online ticket reservations and features related to place reviews on the Waykambang Edupark website.

Keywords : Virtual Tour, 360 degree, Waykambang Edupark