

---

## Penerapan *Virtual Tour* Sebagai Media Promosi Potensi Wisata Maritim Di Polewali Mandar

Farid Wajidi \*<sup>1</sup>, Kris Bobolangi<sup>2</sup>, Muh. Fahmi Rustan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Sulawesi Barat

E-mail: \*<sup>1</sup> [faridwajidi@unsulbar.ac.id](mailto:faridwajidi@unsulbar.ac.id), <sup>2</sup>[krisbobolangi@gmail.com](mailto:krisbobolangi@gmail.com), <sup>3</sup>[muhfahmi@unsulbar.ac.id](mailto:muhfahmi@unsulbar.ac.id)

### **Abstrak**

*Kabupaten Polewali Mandar mempunyai banyak tempat wisata yang tak kalah menarik dari tempat wisata terkenal di berbagai daerah di Sulawesi Barat dan bahkan di Indonesia, namun masih belum banyak diketahui oleh wisatawan dalam negeri maupun asing. Selama ini promosi tempat wisata hanya bertumpu pada tulisan dan pengambilan gambar yang kurang tepat. Media promosi virtual tour berbasis website dirancang untuk dapat membantu wisatawan mendapatkan informasi objek wisata maritim secara virtual melalui simulasi dunia nyata. Website virtual tour bertujuan untuk menyajikan informasi secara detail dan menampilkan view 360 dari objek wisata. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode prototype. Pembuatan website menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, Framework Bootstrap dan basis data MySQL. Pengolahan data tanggapan responden diperoleh nilai layanan sebesar 88,8% yang masuk dalam kategori sangat setuju, nilai desain sebesar 87,5% dengan kategori sangat setuju, dan efisiensi sebesar 87,3% yang tergolong kategori sangat setuju. Sehingga dapat dinyatakan bahwa website virtual tour dapat digunakan sebagai media promosi potensi wisata maritim dan dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan untuk mendapatkan informasi suatu objek wisata.*

**Kata kunci:** View360, PHP, Virtual Tour, Website, Polewali Mandar

### **Abstract**

*Polewali Mandar Regency has many tourist attractions that are no less interesting than famous tourist attractions in various regions in West Sulawesi and even in Indonesia, but they are still not widely known by domestic and foreign tourists. So far, promotion of tourist attractions has only relied on inappropriate writing and photography. Website-based virtual tour promotional media is designed to help tourists obtain information on maritime tourism objects virtually through real world simulations. The virtual tour website aims to present detailed information and display a 360 view of tourist attractions. The system development method used in this research is the prototype method. Website creation using the programming language PHP, HTML, Bootstrap Framework and MySQL database. Data processing of respondents' responses obtained a service value of 88.8% which was in the strongly agree category, a design value of 87.5% in the strongly agree category, and an efficiency of 87.3% which was in the strongly agree category. So it can be stated that the virtual tour website can be used as a promotional medium for maritime tourism potential and can make it easy for tourists to get information about a tourist attraction.*

**Keywords:** View360, PHP, Virtual Tour, Website, Polewali Mandar

## 1. PENDAHULUAN

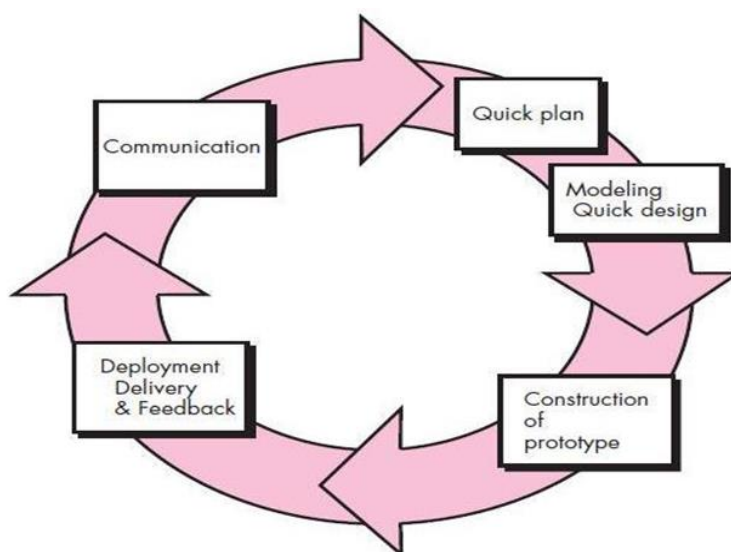
*Kabupaten Polewali Mandar mempunyai banyak tempat wisata yang tak kalah menarik dari tempat wisata terkenal di berbagai daerah di Sulawesi Barat dan bahkan di Indonesia, namun masih belum banyak diketahui oleh wisatawan dalam negeri maupun asing. Selama ini promosi tempat wisata hanya bertumpu pada tulisan dan pengambilan gambar yang kurang tepat. Meningkatkan promosi lokasi pariwisata diperlukan untuk menambahkan minat wisatawan untuk mengunjungi objek wisata yang ada. Untuk mempromosikan suatu wisata, banyak cara dapat dilakukan, misalnya menggunakan brosur, google, facebook, instagram dan lain sebagainya, dimana informasinya masih disampaikan dalam media dua dimensi. Promosi yang informasinya dapat disampaikan dalam media tiga dimensi namun membutuhkan ruang yang cukup luas agar dapat memperoleh hasil yang maksimal. Permasalahannya adalah bagaimana membuat informasi data wisata ini cerdas dan lebih menarik bagi para wisatawan. Menurut Dinas Pariwisata Kabupaten Polewali Mandar, jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Polewali Mandar memiliki siklus yang berbeda tiap tahunnya, tahun 2018 jumlah wisatawan yang mengunjungi Kabupaten Polewali Mandar berjumlah 125.874, pada tahun 2019 berjumlah 188.164, tahun 2020 kembali mengalami penurunan, hal ini disebabkan oleh adanya pandemi Covid-19 dengan jumlah wisatawan hanya 78.430. Pada tahun 2021, karena masih kondisi pandemi sebanyak 45.981 dan pada tahun 2022, jumlah wisatawan yang berkunjung ke Polewali Mandar sebanyak 163.850 orang (Bidang Promosi, Dinas Pariwisata Kabupaten Polewali Mandar, 2023).*

Penyajian *virtual tour* yang dapat dilakukan dengan menggunakan gambar atau rekaman, serta dapat menggunakan model 3 dimensi. Untuk penyajian dengan menggunakan gambar, dapat menggunakan foto panorama. Jenis foto panorama juga berpengaruh pada hasil *virtual tour* yang dihasilkan. Untuk panorama jenis *cylindrical*, bagian vertikalnya hanya dapat menangkap tidak lebih dari 180° kemudian jenis *spherical*, memungkinkan untuk melihat ke arah atas dan bawah [1]. *Virtual tour* dapat menjadi suatu media informasi menggunakan panorama 360° sehingga pengguna dapat merasakan berada di tempat tersebut [2]. *Virtual tour* dapat memberikan kesan pengguna bahwa mereka berada di suatu tempat, yang memperluas wawasan visual mereka. *Virtual tour* pada dasarnya dilakukan dengan mengikuti spesialisasi fotografi dalam pembuatan gambar dan disiplin perancangan data untuk pembuatan situs *websitenya* [3]. Menerapkan *virtual tour* sebagai media promosi potensi wisata maritim di Polewali Mandar dapat dimanfaatkan sebagai media cerdas dan dapat membantu wisatawan untuk dengan mudah mendapatkan informasi objek wisata maritim secara *virtual* melalui simulasi dunia nyata.

## 2. METODE

### 2. 1. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Prototype yang merupakan metode cepat, mulai dari membuat, evaluasi feedback dan memperbaiki sesuai kebutuhan pengguna. Metode prototype merupakan suatu metode pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara berulang-ulang dan menghasilkan prototype sistem sesuai kebutuhan pengguna. Model prototype bertujuan agar pengguna dapat sering berinteraksi dengan prototype yang diusulkan [4].



Gambar 1. Prototype Model (Pressman, 2010)

Tahapan dari metode prototype antara lain:

1. Komunikasi (*Comminucation*)

Tahap komunikasi dilakukan dengan wawancara terhadap pengelola dan masyarakat yang ada disekitar objek wisata dan dinas pariwisata Kabupaten Polewali Mandar, untuk mendapatkan data awal, untuk menganalisis kebutuhan pengguna dan untuk mendapatkan gambaran umum virtual tour yang akan dibuat.

2. Rancangan Cepat dan Pemodelan Desain Cepat (*Quick Plan and Modeling Quick Design*)

Tahap ini dilakukan pembuatan desain umum untuk pengembangan lebih lanjut dan perencanaan alat apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan sistem virtual tour dan peneliti akan menganalisis kebutuhan perangkat lunak yang akan dibutuhkan, merancang cara kerja sistem, antarmuka dan fitur yang diperlukan.

3. Pembuatan Prototype (*Contruction of Prototype*)

Tahap ini peneliti mulai membuat sistem virtual tour, yaitu berupa penulisan kode kedalam program sesuai dengan tahap desain yang telah dibuat dan alat yang sebelumnya telah ditentukan kemudian diuji.

4. Pengiriman Penerapan dan Umpan Balik (*Development Delivery & Feedback*)

Setelah dilakukan pengujian, website virtual tour yang telah dibuat diserahkan ke beberapa pengguna, masyarakat ataupun wisatawan untuk diuji dan dievaluasi. Pada tahap ini tanggapan dihasilkan dari pengguna. Respon yang dihasilkan tersebut akan digunakan oleh peneliti untuk memperbaiki sistem. Proses ini akan berulang hingga sistem yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

2. 2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengetahui hasil pengujian penerapan sistem yang telah dibuat oleh beberapa responden untuk mengetahui hasil berupa suatu data. Dalam analisis deskriptif data tersebut nantinya akan disajikan dalam bentuk presentase, kemudian di deskripsikan. Tujuan analisis deskriptif ini untuk memberikan deskripsi tentang variable penelitian yang dibuat berdasarkan kategori. Metode ini digunakan untuk mengolah data hasil penelitian hingga memperoleh kesimpulan. Analisis yang dilakukan terhadap data kuantitaif dilakukan dengan teknik analisis deskriptif dan untuk perhitungan deskriptif presentase ini diolah dengan angka yang diharapkan kemudian diperoleh presentasenya [5] sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Tabel 1. Nilai Persentase (Sugyono, 2012)

0% - 19,99%	Sangat tidak setuju
20% - 39,99%	Tidak setuju
40% - 59,99%	Kurang setuju
60% - 79,99%	Setuju
80% - 100%	Sangat setuju

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3. 1. Tahap Komunikasi (*Communication*)

Tahap komunikasi dilakukan dengan mengunjungi objek wisata dan melakukan komunikasi antara peneliti dengan pengelola objek wisata maupun masyarakat di sekitar objek wisata, ini dilakukan pada tanggal 17 sampai 20 Maret 2023 dan Dinas Pariwisata Kabupaten Polewali Mandar (Ridwan M., S.S.) yang dilakukan pada tanggal 16 Maret 2023 dengan melakukan penelitian langsung menggunakan metode wawancara untuk mendapatkan data, untuk menganalisis kebutuhan pengguna, dan mengetahui kebutuhan fitur-fitur sistem dan untuk mendapatkan gambaran umum *website virtual tour* yang akan dibuat.

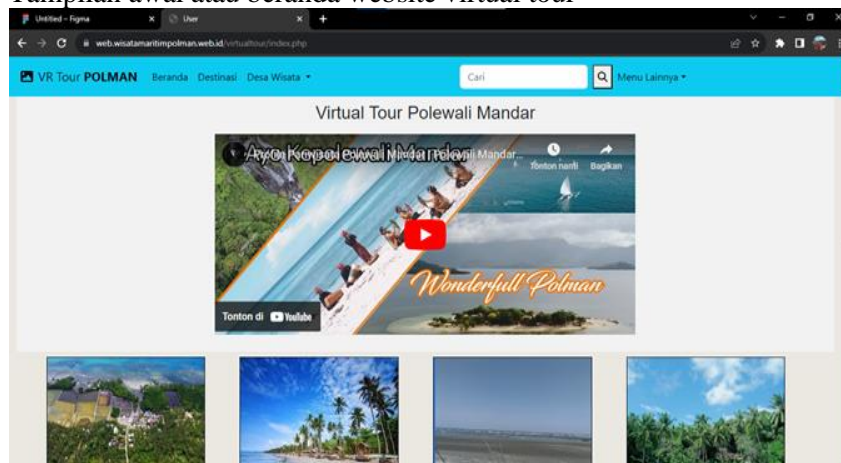
#### 3. 2. Rancangan Cepat dan Pemodelan Desain Cepat (*Quick Plan and Modeling Quick Design*)

Perancangan dilakukan berdasarkan fitur-fitur dan analisis kebutuhan sistem. Untuk mempermudah tahapan rancangan cepat dan pemodelan desain cepat ini, disarankan untuk menggunakan *software* yang mudah di pelajari. Seperti pada penelitian ini, penulis menggunakan Draw.io dalam membuat usecase diagram dan *activity* diagram, dan menggunakan figma untuk membuat prototype sistem.

#### 3. 3. Pembuatan Prototype (*Contruction of Prototype*)

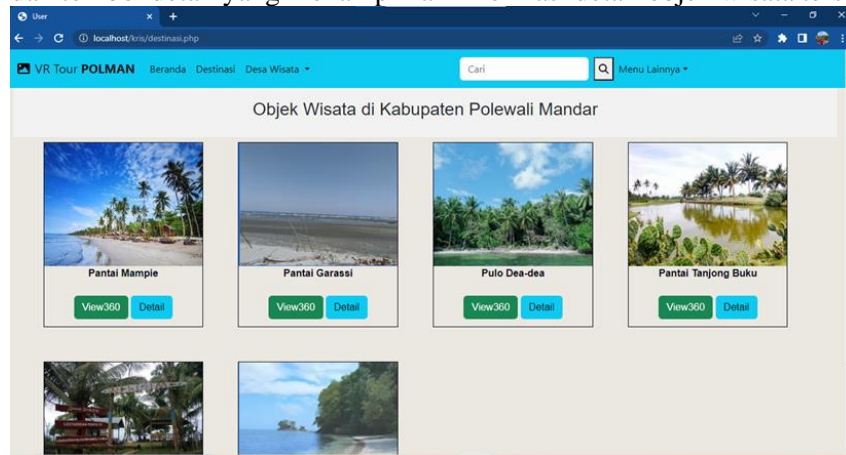
Tahap ini peneliti mulai membuat sistem, berupa penulisan kode ke dalam program sesuai tahapan perancangan yang telah dibuat sebelumnya dan alat-alat yang telah ditentukan sebelumnya kemudian dilakukan pengujian. Dalam pembuatan sistemnya dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, HTML dan JS, dengan menggunakan *database* MYSQL. *Framework* yang digunakan dalam pembuatan sistem menggunakan *framework* bootstrap.

##### 3.3.1. Tampilan awal atau beranda website virtual tour



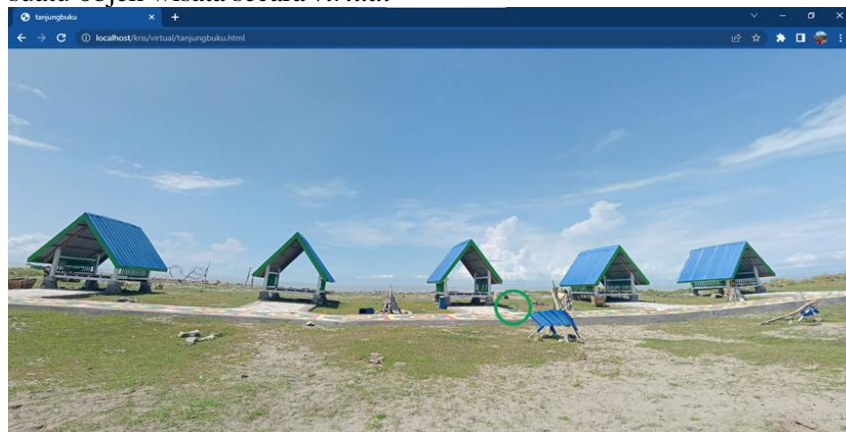
Gambar 2. Tampilan Antar Muka Website Virtual Tour

- 3.3.2. Tampilan destinasi wisata, menampilkan objek wisata yang terdapat dua tombol *view360* untuk pengguna dapat melihat gambar *virtual tour* suatu objek wisata dan tombol detail yang menampilkan informasi detail objek wisata tersebut.



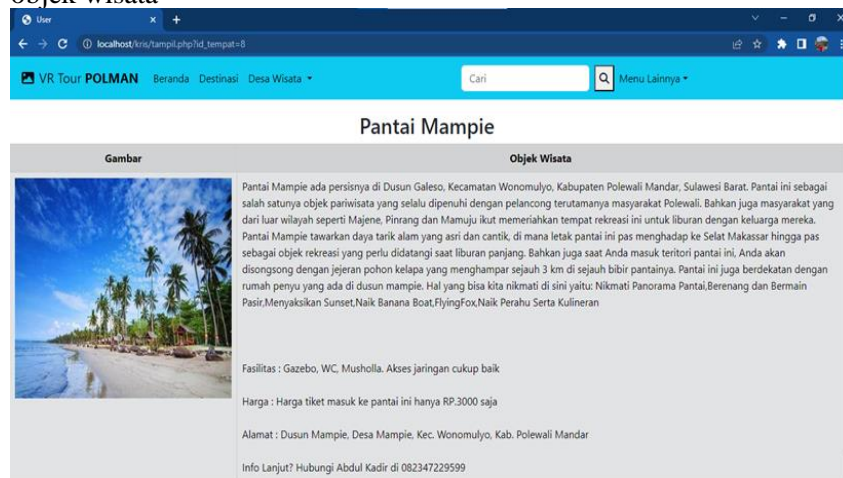
Gambar 3. Menu Destinasi

- 3.3.3. Tampilan *virtual tour* yang berupa gambar 360 untuk pengguna dapat melihat suatu objek wisata secara *virtual*



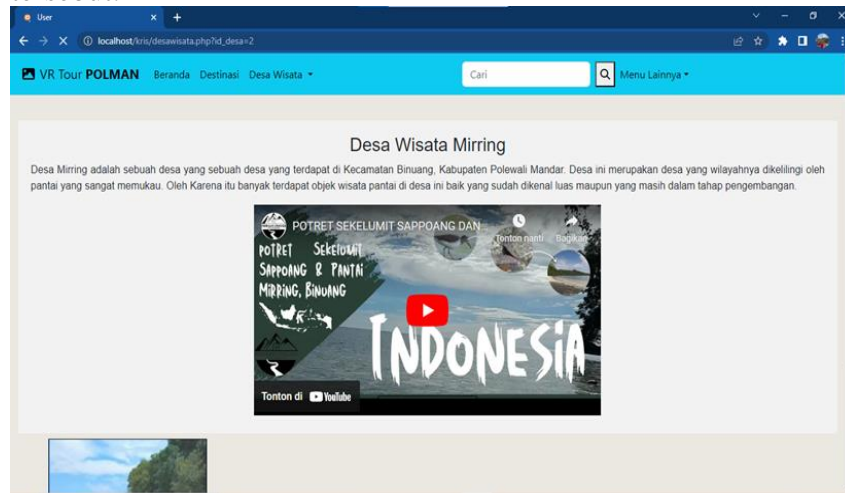
Gambar 4. Gambar Virtual Tour

- 3.3.4. Tampilan Detail Objek Wisata, menampilkan foto dan informasi detail suatu objek wisata



Gambar 5. Tampilan Detail

- 3.3.5. Tampilan desa wisata, memilih salah satu desa dan melihat deskripsi tentang desa dan menonton video profil dan objek wisata di desa tersebut.



Gambar 6. Tampilan Desa Wisata

3. 4. Pengiriman Penerapan dan Umpan Balik (*Development Delivery & Feedback*)

Tahap ini penulis menggunakan metode pengujian *black box* dan metode angket/kuesioner yang dilakukan oleh pengguna dengan keluaran berupa dokumen hasil pengujian yang dapat dijadikan bukti bahwa sistem yang dibuat telah diterima dan memenuhi kebutuhan pengguna dan untuk memastikan semua fitur dalam sistem berjalan dan berfungsi dengan baik dan sesuai perencanaan.

- 3.4.1. Pengujian *Black Box*

Pengujian *black box* atau biasa juga disebut *Behavioral Testing* merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil masukan dan keluaran perangkat lunak tanpa mengetahui struktur kode perangkat lunak. Pengujian ini dilakukan pada akhir pengembangan perangkat lunak untuk mengetahui apakah perangkat lunak dapat berfungsi dengan baik [6]. Pengujian *Black box* merupakan pengujian yang mudah dilakukan. Pengujian ini dilakukan dengan menguji masukan dan keluaran dari setiap fungsionalitas sistem. Pengujian ini didasarkan pada skenario pengujian yang terdiri dari kasus pengujian, ekspektasi pengujian, hasil pengujian dan status pengujian. Pada metode ini pengujian tidak harus mengetahui *source code* sistem, tetapi harus mengetahui alur sistem yang diharapkan [7]. Pengujian *black box* merupakan pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak untuk mengetahui apakah perangkat lunak/sistem yang dibuat berjalan sesuai yang diinginkan atau tidak. Berikut adalah pengujian *black box* pada sistem *virtual tour*.

Tabel 2. Pengujian *Black Box*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Ditunjukkan Sistem	Simpulan
1	Menampilkan beranda <i>website</i>	<i>User</i> masuk ke beranda <i>website</i>	<i>User</i> membuka <i>website virtual tour</i> dan masuk ke beranda <i>user</i>	<i>Valid</i> (Gambar 2)



2	Menampilkan destinasi wisata	Menampilkan menu destinasi objek wisata dan tombol <i>view360</i> dan detail	<i>User</i> masuk pada menu destinasi wisata dan memilih objek wisata yang ingin dilihat	<i>Valid</i> (Gambar 3)
3	Menampilkan <i>virtual tour</i> 360 setiap objek wisata	Sistem menampilkan gambar 360 objek wisata	Sistem menampilkan gambar 360 derajat objek wisata yang dipilih	<i>Valid</i> (Gambar 4)
4	Menampilkan informasi detail setiap objek wisata	Sistem menampilkan data detail informasi objek wisata	Sistem menampilkan gambar dan data detail informasi objek wisata	<i>Valid</i> (Gambar 5)
5	Menampilkan desa wisata	Sistem menampilkan video profil desa wisata	Sistem menampilkan deskripsi singkat desa dan video youtube profil desa dan menampilkan objek wisata di desa tersebut	<i>Valid</i> (Gambar 6)

#### 3.4.2. Pengujian Angket/Kuesioner

Angket/kuesioner merupakan pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kualitas sistem yang dibuat, pengujian ini merupakan pengujian langsung pada lingkungan sebenarnya. Angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan diberikan kepada 50 responden, wisatawan ataupun masyarakat umum dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan wisatawan dan masyarakat umum terhadap media promosi *virtual tour* yang dibuat. Pengguna sebagai responden melakukan penilaian langsung terhadap sistem *virtual tour* menggunakan media kuesioner. Dari hasil kuesioner yang dikumpulkan dapat diambil kesimpulan apakah sistem yang dibangun sesuai dengan tujuan atau tidak. Skala pengukuran yang digunakan pada penelitian ini yaitu skala likert. Skala likert digunakan sebagai skala untuk mengukur pendapat responden mengenai hasil dari sistem yang telah dibuat. Format angket yang digunakan yaitu:

Tabel 3. Penilaian Angket (Sugiyono, 2015: 134)

Kategori	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setiap pertanyaan dibagi kedalam 3 bidang penilaian yakni layanan, desain, dan efisiensi. Adapun hasil data hasil dari pertanyaan dan jawaban kuesioner sebagai berikut:

Tabel 4. Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
Layanan					
1	Apakah informasi yang disediakan <i>website</i> ini mudah dipahami?	24	25	0	1
2	Apakah <i>website</i> ini nyaman digunakan?	29	19	1	1
3	Apakah <i>website</i> ini bermanfaat bagi pengguna?	39	8	2	1
Desain					
4	Apakah tampilan menu dalam <i>website</i> ini mudah untuk dikenali?	29	18	3	0
5	Apakah <i>website</i> ini memiliki tampilan yang menarik?	24	23	2	1
6	Apakah komposisi warna tampilan sudah sesuai?	28	19	3	0
Efisiensi					
7	Apakah <i>website</i> ini mudah digunakan?	28	20	1	1
8	Apakah penggunaan menu atau fitur <i>website</i> mudah digunakan?	32	17	0	1
9	Apakah anda dapat dengan mudah menghindari kesalahan dalam menggunakan <i>website</i> ?	20	28	1	1
10	Apakah <i>website</i> ini mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai dengan yang diharapkan?	26	23	0	1
Total		279	200	13	8

Data kuesioner yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skor yang diperoleh dari setiap jawaban responden. Berdasarkan skor yang telah ditentukan dapat dihitung sebagai berikut:

- Jumlah skor dari responden yang menjawab SS =  $279 \times 4 = 1.116$
  - Jumlah skor dari responden yang menjawab S =  $200 \times 3 = 600$
  - Jumlah skor dari responden yang menjawab TS =  $13 \times 2 = 26$
  - Jumlah skor dari responden yang menjawab STS =  $8 \times 1 = 8$
- Jumlah Total Skor = 1.750

Hasil jawaban dari 50 responden selanjutnya dapat dihitung nilai tertinggi dan terendah seperti berikut:

$$\text{Nilai tertinggi} = 50 \times 10 \times 4 = 2.000 \text{ (jika semua menjawab SS)}$$

$$\text{Nilai tertinggi} = 50 \times 10 \times 1 = 500 \text{ (jika semua menjawab STS)}$$

Berdasarkan perhitungan, menyatakan bahwa nilai tertinggi adalah 2.000 maka dapat dicari nilai persentasenya seperti berikut:

$$\frac{1.750}{2.000} \times 100\% = 87,5\%$$

Berdasarkan hasil persentase yang telah diperoleh kemudian dapat diketahui bahwa tanggapan wisatawan terhadap sistem berdasarkan tingkat penerimaan adalah sangat setuju, yaitu nilai persentase sebesar 87,5%.



Hasil yang didapatkan diolah untuk mencari hasil persentase setiap soal. Data yang diperoleh dari kuesioner kemudian dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata jawaban berdasarkan skor setiap jawaban dari responden, analisis dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

- Jumlah skor ideal seluruh item =  $4 \times$  jumlah responden (50)  
(Jumlah skor : jumlah skor ideal)  $\times 100\%$
  - Rata-rata skor dalam persentase:  
Jumlah skor ideal =  $4 \times 50 = 200$
- 1) Apakah *website* ini mudah digunakan?

Tabel 5. Hasil Kuesioner Pertanyaan 1

Kategori Jawaban	Frekuensi Jawaban	Skor	Total Skor
Sangat Setuju	28	$28 \times 4 = 112$	
Setuju	20	$20 \times 3 = 60$	
Tidak Setuju	1	$1 \times 2 = 2$	175
Sangat Tidak Setuju	1	$1 \times 1 = 1$	
Persentase		$\frac{175}{200} \times 100 = 87,5\%$	
Keputusan		Sangat Setuju	

Berdasarkan perhitungan diatas, total jumlah yang didapatkan sebanyak 175. Hasil nilai persentase responden adalah 87,5% dari total nilai 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa *website virtual tour* mudah digunakan.

- 2) Apakah penggunaan menu atau fitur *website* mudah digunakan?

Tabel 6. Hasil Kuesioner Pertanyaan 2

Kategori Jawaban	Frekuensi Jawaban	Skor	Total Skor
Sangat Setuju	32	$32 \times 4 = 128$	
Setuju	17	$17 \times 3 = 51$	
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 = 0$	180
Sangat Tidak Setuju	1	$1 \times 1 = 1$	
Persentase		$\frac{180}{200} \times 100 = 90\%$	
Keputusan		Sangat Setuju	

Berdasarkan perhitungan diatas, total jumlah yang didapatkan sebanyak 180. Hasil nilai persentase responden adalah 90% dari total nilai 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa menu atau fitur *website virtual tour* mudah digunakan.

Kemudian dilakukan perhitungan yang sama untuk pertanyaan selanjutnya, sehingga diperoleh hasil pengolahan data diatas dan disajikan dalam tabel:

Tabel 7. Persentase Hasil Pengujian

No	Pertanyaan	Persentase (%)
Layanan		
1	Apakah informasi yang disediakan <i>website</i> ini mudah dipahami?	86
2	Apakah <i>website</i> ini nyaman digunakan?	88
3	Apakah <i>website</i> ini bermanfaat bagi pengguna?	92,5
Persentase Layanan		88,83
Desain		
4	Apakah tampilan menu dalam <i>website</i> ini mudah untuk dikenali?	88
5	Apakah <i>website</i> ini memiliki tampilan yang menarik?	85
6	Apakah komposisi warna tampilan sudah sesuai dengan harapan anda?	87,5
Persentase Desain		86,8
Efisiensi		
7	Apakah <i>website</i> ini mudah digunakan?	87,5
8	Apakah penggunaan menu atau fitur <i>website</i> mudah digunakan?	90
9	Apakah anda dapat dengan mudah menghindari kesalahan dalam menggunakan <i>website</i> ?	83,5
10	Apakah <i>website</i> ini mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai dengan yang diharapkan?	87
Persentase Efisiensi		87

Dari hasil pengolahan data yang dilakukan diatas, hasilnya kemudian dijabarkan menjadi 3 variabel utama yaitu layanan, desain dan efisiensi dengan menghitung rata-rata persentase setiap variabel seperti berikut:

Tabel 8. Hasil Akhir Pengolahan Data

No	Penilaian	Variabel	Persentase	Keterangan
1		Layanan	88,8%	Sangat Setuju
2	Penerimaan Sistem	Desain	87,5	Sangat Setuju
3		Efisiensi	87,3	Sangat Setuju

Berdasarkan penjabaran diatas didapatkan hasil bahwa tanggapan responden terhadap layanan sistem adalah sangat setuju, dikarenakan hasil kuesioner didapatkan nilai persentase 88,8%.kemudian tanggapan responden terhadap desain sistem adalah sangat setuju, dengan jumlah persentase sebesar 87,5%. Tanggapan responden mengenai tingkat efisiensi sistem adalah sangat

setuju dengan jumlah persentase sebesar 87,3, yang membuktikan bahwa *website virtual tour* sudah tepat untuk mempromosikan objek wisata yang ada.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil penerapan *virtual tour* menunjukkan bahwa *virtual tour* dapat digunakan sebagai media promosi potensi wisata maritim di Polewali Mandar. Hal ini didasari oleh hasil pengujian sistem yang dilandasi oleh 3 aspek penilaian yaitu layanan, desain dan efisiensi. Dari hasil pengolahan data tanggapan responden diperoleh nilai layanan sebesar 88,8% yang masuk dalam kategori sangat setuju, nilai desain 87,5% dengan kategori sangat setuju, dan nilai efisiensi sebesar 87,3% yang tergolong kategori sangat setuju. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa dengan menerapkan *virtual tour* di Polewali Mandar dapat digunakan sebagai media promosi potensi wisata maritim dan dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan untuk mendapatkan informasi suatu objek wisata dan melihat gambaran objek wisata secara langsung melalui *virtual*.

#### REFERENSI

- [1] T. Zulyadi, Firmansyah, G., & Widayanti, R. (2018). *Pembuatan Aplikasi Virtual Reality Tour Untuk Promosi Desain Rumah (Studi Kasus : Pt. Garisprada Di Tangerang Selatan)*. 4 [Online]. Available: <https://prosiding.unirow.ac.id/public/UEU-Undergraduate-11355>. [Accessed: 18-Nov-2022]
- [2] A. Dedi Jubaedi, Dwiyatno, S., & Sulistiyono. (2020). Implementasi Teknologi Virtual Tour Pada Museum. *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 7(2), 70–77 [Online]. Available: <https://vm36.upi.edu/10.30656/jsii.v7i2.2469> [Accessed: 18-Nov-2022]
- [3] M. Huda, & Mustagfirin, M. (2019). Virtual Tour Sebagai Media Informasi Kampus Universitas Wahid Hasyim Semarang. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 79–81 [Online]. Available: <https://doaj.org/10.36499/jinrpl.v1i2.2950> [Accessed: 20-Nov-2022]
- [4] G. I. Marthasari, Risqiwati, D., Buana, T., Dewi, T., Teknik, S., Universitas, I., Malang, M., & Marthasari, G. I. (2017). Rancang Bangun Dan Implementasi *Website E-Commerce* Ukm Gs4 Malang Menggunakan Metode Prototyping. *Seminar Teknologi Dan Rekayasa, July*, 1–10 [Online]. Available: <https://repository.bsi.ac.id/> [Accessed: 20-Nov-2022]
- [5] S. Arikunto, (2009). Evaluasi program pendidikan : Pedoman teoritis praktis bagi praktisi pendidikan. Bumi Aksara [Online]. Available: <https://jurnal.untan.ac.id/> [Accessed: 20-Nov-2022]
- [6] Rony Setiawan. (2021). *Black Box Testing Untuk Menguji Perangkat Lunak*. Dicoding.Com [Online]. Available: [https:// repository.teknokrat.ac.id/](https://repository.teknokrat.ac.id/) [Accessed: 06-Jun-2023]
- [7] T. S. Jaya, (2018). *Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung)*. repository.teknokrat.ac.id [Online]. Available: <https www.aulad.org/index.php/informatika/article/view/647/640> [Accessed: 06-Jun-2023]