

Seminar Proposal



PENGEMBANGAN *VIRTUAL TOUR* INTERAKTIF OBJEK WISATA TASIKMALAYA BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN METODE *EXTREME PROGRAMMING (XP)*

ERIN FAJRIN NUGRAHA
2103010033

28 November 2024

Dosen Pembimbing :

Pembimbing 1 : Capi Rahmat Hidayat, S.Kom., M.Kom.

Pembimbing 2 : Rudi Hartono, S.T., M.Kom

Daftar Isi



01 Latar Belakang
Masalah

02 Rumusan
Masalah

03 Tujuan
Penelitian

04 Manfaat
Penelitian

05 Landasan
Teori

06 Metodologi
Penelitian

LATAR BELAKANG MASALAH



Tasikmalaya merupakan salah satu wilayah di Provinsi Jawa Barat yang memiliki potensi besar dalam sektor pariwisata, terutama pada **wisata alam**.

Berdasarkan data dari Dinas Kepemudaan, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Tasikmalaya, pada **tahun 2023** jumlah kunjungan wisatawan domestik mencapai **1.368.847** orang, sedangkan jumlah wisatawan mancanegara hanya sebesar **384** orang.

1. **Bukit Panyangrayan** merupakan destinasi wisata yang menawarkan panorama alam bukit yang indah, tetapi **minim akses** transportasi umum
2. **Karang Resik** mengalami **penurunan jumlah pengunjung** yang signifikan selama pandemi COVID-19
3. **Arga Hot Spring** sebagai salah satu destinasi pemandian air panas yang favorit menghadapi masalah berupa **minimnya papan informasi** atau tanda petunjuk

LATAR BELAKANG MASALAH



Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan pengembangan **virtual tour interaktif** berbasis website dengan menampilkan gambar visual dari suatu lokasi wisata menggunakan foto panorama 360 derajat.

Dengan adanya *virtual tour*, calon wisatawan dapat **menjelajahi destinasi wisata** secara digital, memahami wisata yang ditawarkan, dan mempersiapkan kunjungan mereka dengan lebih baik sebelum mendatangi lokasi wisata.





Rumusan Masalah

01

Bagaimana merancang dan mengembangkan *virtual tour* interaktif berbasis *website* pada objek wisata yang ada di Tasikmalaya?

02

Bagaimana menerapkan metode *Extreme Programming* (XP) dalam pengembangan *virtual tour* interaktif berbasis *website*?

03

Bagaimana melakukan pengujian terhadap *virtual tour* yang dikembangkan sehingga sesuai dengan kebutuhan pengguna?



Tujuan Penelitian

01

Merancang dan mengembangkan *virtual tour* interaktif berbasis *website* pada objek wisata Tasikmalaya.

02

Menerapkan *virtual tour* interaktif berbasis *website* pada objek wisata Tasikmalaya.

03

Menguji *virtual tour* yang telah dikembangkan kepada pengguna.

Manfaat Penelitian



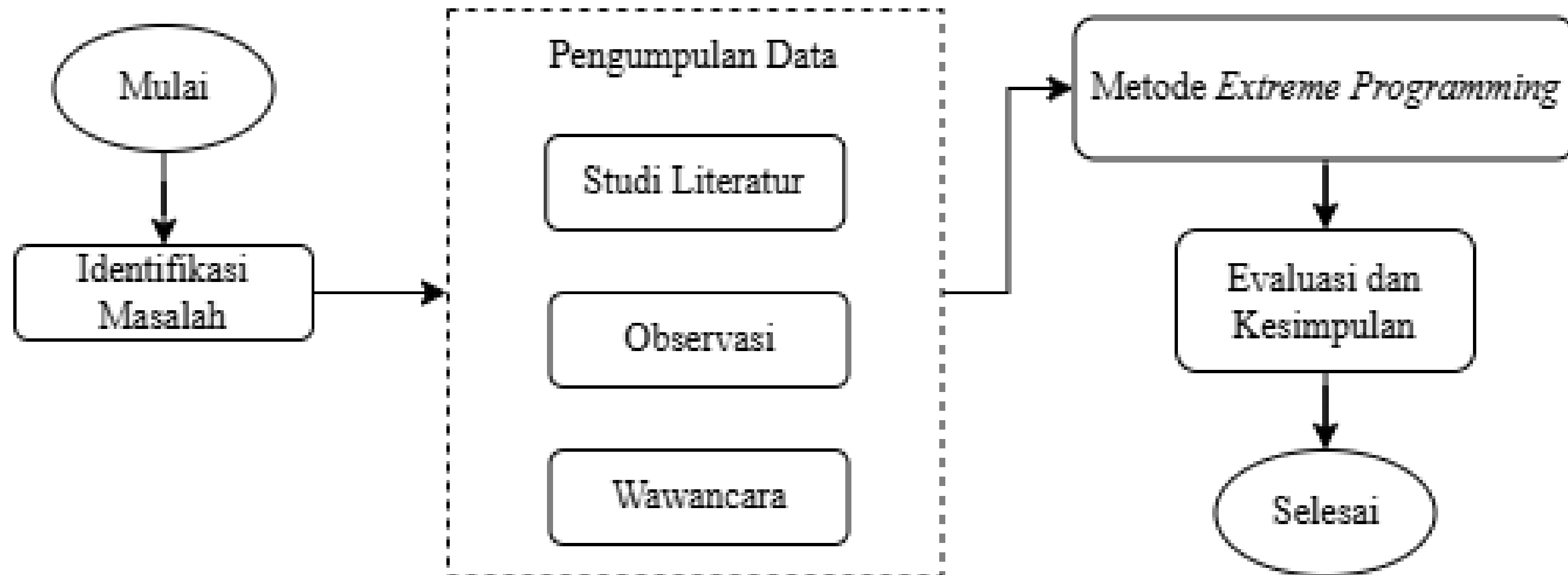
1. **Bagi pengelola wisata**, dapat menjadi sarana informasi dan pengenalan tempat wisata dengan menggunakan teknologi informasi kepada pengunjung dan masyarakat luas.
2. **Bagi pemerintah daerah**, mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan dan meningkatkan peluang ekonomi masyarakat.
3. **Bagi pengunjung**, dengan adanya *virtual tour* memberikan gambaran awal mengenai fasilitas dan keindahan dari objek wisata yang akan dikunjungi.
4. **Bagi penulis**, dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta pengalaman dalam melakukan pengembangan sistem berbasis website serta dapat menerapkan teknologi *virtual tour*.

Landasan Teori



1. **Virtual tour** merupakan suatu bentuk penyajian dari tempat atau lokasi di dunia nyata menggunakan media digital seperti *website* atau aplikasi.
2. **Website** merupakan kumpulan halaman informasi yang dapat diakses melalui *internet* yang saling terhubung.
3. **Foto panorama** adalah foto penggabungan dari beberapa foto yang mencakup sudut pandang yang lebih luas.
4. **Extreme Programming (XP)** metode menekankan pada pengembangan perangkat lunak yang lebih efisien dalam pengembangannya dan fleksibel.
5. **Persamaan** dengan penelitian sebelumnya yaitu penggunaan foto 360 derajat.
6. **Perbedaan** dengan penelitian sebelumnya yaitu objek wisata yang dapat ditampilkan lebih banyak dan penggunaan metode pengembangan yang berbeda.

Metodologi Penelitian





Terimakasih