

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 : Cepi Rahmat Hidayat, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing 2 : Rudi Hartono, S.T., M.Kom



Daftar Isi

- | | | | |
|-----------|---------------------------|-----------|--------------------------|
| 01 | Latar Belakang
Masalah | 04 | Manfaat
Penelitian |
| 02 | Rumusan
Masalah | 05 | Landasan
Teori |
| 03 | Tujuan
Penelitian | 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*.

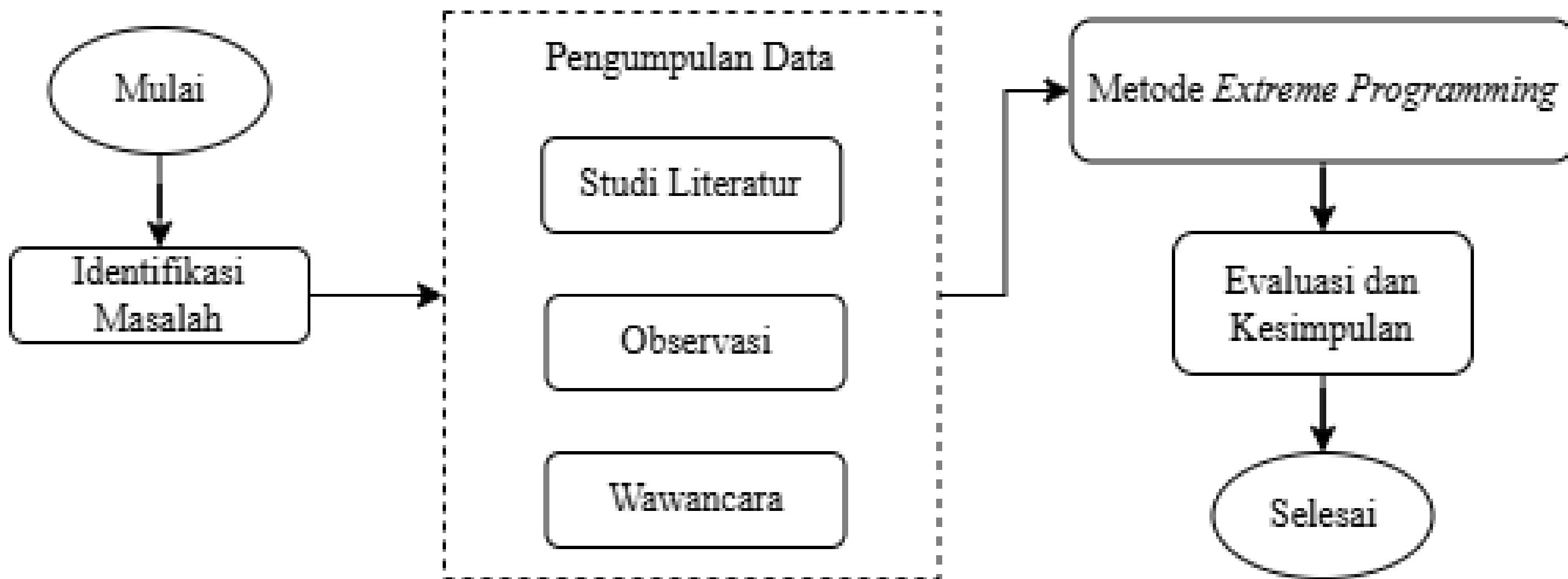
Landasan Teori



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