

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil sebuah kesimpulan. Melalui simulasi tur virtual, penyampaian perancangan “Mandeh Virtual Tour Sebagai Bentuk Promosi Wisata” dapat diterima dengan baik oleh target audiens. Dimana dengan adanya suatu teknologi ini, *user* secara interaktif dapat merasakan sensasi dan pengalaman dari menjelajahi objek wisata tanpa harus datang terlebih dahulu. Kondisi dari objek wisata dihadirkan dalam sebuah bentuk visual yang jelas berbeda. Foto 360° memiliki sudut pandang objek yang baik bagi *user* dalam merasakan sensasi seakan-akan mereka berada disana.

Selain itu, penggunaan media pada perancangan “Mandeh Virtual Tour Sebagai Bentuk Promosi Wisata” juga dapat menjadi media terbaru dalam membuka peluang bagi industri wisata yang ada di Indonesia, terutama wisata yang ada di Sumatera Barat. Ternyata promosi wisata juga bisa dilakukan dengan cara yang berbeda dan lebih menarik dari pada cara-cara sebelumnya, yaitu dengan menggunakan teknologi *Virtual Reality* yang dapat memvisualisasikan objek lingkungan wisata kawasan mandeh dalam sebuah simulasi tur virtual 360°, dimana *user* dapat melihat dan menjelajahi sekeliling area *spot view* yang ada

B. Saran

Adapun saran baik terhadap Wisata Pulau Kawasan Mandeh maupun kepada pihak-pihak terkait lainnya, yakni sebagai berikut:

1. Mengingat wisata Kawasan Mandeh merupakan Raja Ampat-nya Sumatera Barat, diharapkan kepada penduduk lokal maupun wisatawan yang datang agar dapat bersama-sama tetap menjaga kelestarian dan kebersihan lingkungan Kawasan Mandeh, agar dapat berwisata dengan nyaman.
2. Kepada seluruh masyarakat ataupun pihak terkait seperti instansi wisata kawasan Mandeh, dengan adanya media promosi “*Mandeh Virtual Tour*” ini diharapkan dapat lebih inovatif dan manajemen kawasan wisata agar lebih baik lagi sehingga dapat memberikan pelayanan yang lebih baik bagi wisatawan.
3. Kepada pihak pemerintah, diharapkan dengan adanya media promosi “*Mandeh Virtual Tour*” ini sebagai bahan pertimbangan dalam memperbarui cara mempromosikan industri wisata lainnya terutama wisat-wisata yang ada di Sumatera Barat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Agushinta, D. 2010. *Mengenal Interaksi Manusia dan Komputer*. Naskah Publikasi Psikologi Universitas Gunadarma.
- Bagyono. 2014. *Pariwisata dan Perhotelan*. Bandung: Alfabeta.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Andi : Yogyakarta.
- Galitz, Wilbert O. 2007. *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to Gui Design Principles and Techniques*. Second edition, Wiley Publishing, Inc.
- Jaiz, Muhammad. 2014. *Iklan dan Bauran Pemasaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kotler, Philip. 2009. *Manajemen Pemasaran*. Penerbit Erlangga.
- Mihelj, M., Novak, D., & Beguš, S. 2014. *Virtual Reality Technology and Applications (Vol. 68)*. (S. G. Tzafestas, Ed.) New York, London: Springer.
- Safaat H, Nasrudin. 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sugiato., T, Hendratono., D, Soedibyo. 2015. *Metodologi Penelitian Hospitaliti dan Pariwisata*. Tangerang, Indonesia: PT. Matana Publishing Utama.

Jurnal :

- Barr, P., Noble, J. & Biddle, R. 2007. "Video game values: Human-computer interaction and games". *Interacting with Computers*, Vol 19, Issue 2, March 2007, Pages 180–195.
- Daud, F. R., Tulenan. V., & Najooan, X. B. N. 2016. "Virtual tour Panorama 360 Derajat Kampus Universitas Sam Ratulangi Manado". *E-journal Teknik Informatika*, Volume 8, No 1 (2016).

- Dio., Safriadi. N., & Sukamto, A.S. 2019. “Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Lokasi Rekreasi dan Hiburan Keluarga di Pontianak”. *Jurnal System dan Teknologi Informasi*, Vol. 7, No. 1, Januari 2019, p-ISSN : 2460-3562 / e-ISSN : 2620-8989.
- Fakhruddin, Dimas et al. 2019. “Pengembangan Desain Informasi Dan Pembelajaran Aksara Jawa Melalui Media Website”. ANDHARUPA: *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, vol. 5, no. 01, 2019, pp. 1-23.
- Handjojo. F. V. 2013. “Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Content Management System Dengan Format Virtual Online Tour”. *Jurnal Teknik Informatika Universitas Tanjungpura*, 1(2) 1-6.
- Hasanah, N.C., Susilowati, D. & Ludiro, D. 2017. “Pengembangan Pariwisata melalui Klasifikasi Tipologi Objek dan Variasi Spasial Wisatawan di Kabupaten Bandung Barat”. Industrial Research Workshop and National Seminar : *Jurnal Politeknik Bandung*, Vol 08,no. 60, 2017, pp. 378-395.
- Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. 2018. Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2679-2688.
- Osman A, N. A. Wahab, & M. H. Ismail. 2009. “Development and Evaluation of an Interactive 360° Virtual tour for Tourist Destinations”, *Journal of Information Technology Impact*, Vol. 9, No. 3, pp. 173-182.
- Periangan, Benardo (2011) “Perancangan Media Interaktif Belajar Mengenal Angka Bagi Anak Prasekolah”. Diploma *thesis*, Universitas Komputer Indonesia.
- Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. 2013. “Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus:

Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit)". *Jurnal Teknik ITS*, 2(2), A397-A400.

Waraney, S. P. F., Tulenan, V., & Sinsuw, A. A. E. 2017. "Pengembangan Virtual tour Potensi Wisata Baru Di Sulawesi Utara Menggunakan Teknologi Video 360 Derajat". *E-Journal Teknik Informatika* Vol 12, No.1 (2017) ISSN : 2301 – 8364.

Wiryawan, M. B. 2011. "User Experience (UX) Sebagai bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual". *Binus University, Research & Intellectual Capital*, 2 (2), 1158.

Yuliana, A., & Listianto, E. 2017. "Aplikasi Virtual Tour Sebagai Media Promoasi Objek Wisata Di Stone Garden Kabupaten Bandung Barat". *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, Vol. 01, No. 01, Februari 2017, pp. 19- 24, ISSN: 2549211X.

Sumber Dari Internet :

Developers. 2020. "Build anything on Android". <https://developer.android.com/> (Diakses pada tanggal : 29 November 2020)

Google VR. 2020. "Build Virtual Worlds". <https://developers.google.com/vr?hl=en>. (Diakses pada tanggal : 29 November 2020)

Harahap, Sasha. 2020 "Pesona Pulau Sirandah Yang Eksotis". <https://www.bobobox.co.id/blog/pesona-pulau-sirandah-yang-eksotis/> (Diakses pada tanggal : 27 November 2020)

Infinity Code. 2020. "uPano (Unity Panoramic Framework)". <https://assetstore.unity.com/packages/tools/integration/upano-126396> (Diakses pada tanggal : 29 November 2020)

Kabarminang. 2020. “Wisata Mandeh Mulai Bergeliat di Akhir Tahun 2020”.

<https://kabarminang.id/read/wisata-mandeh-mulai-bergeliat-di-akhir-tahun-2020> (Diakses pada tanggal : 29 April 2021)

Langgam.id. 2021. “ Tak Hanya Keindahan Pantai, Ini Daya Tarik Wisata

Mandeh”. <https://langgam.id/tak-hanya-keindahan-pantai-ini-daya-tarik-wisata-mandeh/> (Diakses pada tanggal : 29 April 2021)

Novianti, Andari. 2020. “Kemenparekraf Ajak Wisatawan Nikmati Wisata Kopi di Jakarta Secara Virtual”.

<https://kumparan.com/kumparantravel/kemenparekraf-ajak-wisatawan-nikmati-wisata-kopi-di-jakarta-secara-virtual-1tNi7OJLBPR/full> (Diakses pada tanggal : 29 November 2020)

Undang-Undang Republik Indonesia, 2009. Tentang Kepariwisata.

<http://jdih.kemenkeu.go.id/fulltext/2009/10tahun2009uu.htm/> (Diakses pada tanggal : 27 November 2020)

Unity. 2020. “Unity User Manual (2019.4 LTS)”

<https://docs.unity3d.com/Manual/index.html> (Diakses pada tanggal : 29 November 2020)