

**PENERAPAN *VIRTUAL REALITY* SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN OBJEK WISATA KOTA PALEMBANG
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Strata 1



Oleh

M HAFIIZ KRESNA P

09031381722150

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2022**

**PENERAPAN *VIRTUAL REALITY* SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN OBJEK WISATA KOTA PALEMBANG
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Strata 1



Oleh

**M HAFIIZ KRESNA P
09031381722150**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN *VIRTUAL REALITY* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
OBJEK WISATA KOTA PALEMBANG BERBASIS ANDROID**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi

di Program Studi Sistem Informasi SI

Oleh

Muhammad Hafiz Kresna Prasetya

09031381722150

Disetujui,

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T.

NIP. 197811172006042001

Palembang, Agustus 2022

Pembimbing,

Ali Ibrahim, M.T.

NIP. 198407212019031004

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : M Hafiiz Kresna Prasetya
Nim : 09031381722150
Progam Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Penerapan *Virtual Reality* Sebagai Media Pengenalan Objek Wisata Kota Palembang Berbasis Android

Hasil Pengecekan Software iThenticate/Turnitin: 3%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri bukan hasil penjiplakan/*plagiat*. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/*plagiat* dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.

Palembang, 16 Agustus 2022



M Hafiiz Kresna Prasetya

NIM. 09031381722150

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan Lulus pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 26 Juli 2022

Nama : Muhammad Hafiz Kresna Prasetya
NIM : 09031381722150
Judul : Penerapan *Virtual Reality* Sebagai Media Pengenalan Objek Wisata Kota Palembang Berbasis Android

Tim Penguji :

1. Ketua Penguji : Mira Afrina, M.Sc.
2. Pembimbing : Ali Ibrahim, M.T.
3. Penguji 1 : Pacu Putra Suarli, M.Cs.
4. Penguji 2 : Iman Saladin B. Azhar, M.MSI.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Doa Ibu Sepanjang Masa”

-unknown-

“Boleh jadi keterlambatanmu dari suatu perjalanan adalah keselamatanmu”

-Quraish Shihab-

SKRIPSI INI KU PERSEMABAHKAN KEPADA :

- **Allah SWT**
- **Orang tua dan keluarga besar**
- **Dosen Pembimbing dan Penguji**
- **Pacar tercinta**
- **Sahabat-sahabatku**
- **Sistem Informasi 2017**
- **Universitas Sriwijaya**

KATA PENGANTAR

Allhamdulillahirobbil'alamin segala puji dan syukur penulis kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmad dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“PENERAPAN *VIRTUAL REALITY* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN OBJEK WISATA KOTA PALEMBANG BERBASIS ANDROID** “. Shalawat serta salam tak henti-hentinya penulis haturka kepada Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat dan pengikutnya

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan , bimbingan , dorongan , serta petunjuk dari semua pihak , skripsi ini mungkin tidak dapat diselesaikan. Pada Kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Jaidan Jauhari , S.Pd., M.T. selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
2. Ibu Endang Lestari Ruskan, S.Kom.,M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi
3. Bapak Ali Ibrahim, M.T. selaku dosen pembimbing skrip saya yang telah memberikan bantuan , bimbingan , motivasi , dan terima kasih atas ilmu yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Ibu Mira Aftina , M.Sc. Selaku ketua penguji , Bapak Pacu Putra Suarli, M.Cs. dan Bapak Iman Saladin , MMSI selaku dosen penguji. Terima kasih atas saran dan masukanya dalam perbaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen dan Pegawai Fakultas Ilmu Komputer

6. Orang tua saya tercinta yang telah memberikan dukungan, mendoakan dan percaya kepada saya selama masa perkuliahan. Tanpa mereka saya tidak bisa menjadi seperti sekarang.
 7. Saudara saya tercinta yang telah memberikan masukan dan mendukung saya selama proses pengerjaan skripsi.
 8. Pacar tercinta yang telah memberikan bantuan yang tak terhitung jumlahnya. Tanpa bantuannya mungkin skripsi ini membutuhkan waktu yang lebih lama untuk proses pengerjaannya.
 9. Sahabat -sahabat satu perjuangan saya yang telah menemani saya selama proses pengerjaan skripsi ini.
 10. Teman-teman Sistem Informasi 2017 yang sama- sama berjuang dari awal semester hingga sampai saat ini. Terima kasih atas semua kenangan yang telah diberikan. Semoga kita bisa menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
- Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat menerima kritik dan saran dari semua pihak. Dengan keterbatasan dari laporan ini, semoga dapat bermanfaat bagi kita semua.

Palembang, 16 Agustus 2022

M Hafiiz Kresna P
09031381722150

PENERAPAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN OBJEK WISATA KOTA PALEMBANG BERBASIS ANDROID

Oleh
M Hafiiz Kresna P 09031381722150

ABSTRAK

Pariwisata Kota Palembang mengalami perkembangan yang sangat menjanjikan dalam beberapa tahun terakhir. Akan tetapi sejak wabah virus corona mulai menyerang, semua sektor pariwisata mulai mengalami penurunan. Selain dampak wabah virus corona, potensi pariwisata Kota Palembang juga belum dikembangkan secara optimal. *Virtual reality* dapat menjadi solusi untuk mempromosikan pariwisata pada saat pandemi. *Virtual reality* memungkinkan wisatawan untuk melihat dan merasakan objek wisata Kota Palembang tanpa harus mengunjungi lokasi secara langsung. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *multimedia development life cycle* atau MDLC yang disesuaikan dengan kebutuhan pada saat penelitian. Pengembangan sistem menghasilkan aplikasi android yang dilengkapi tampilan *virtual reality* gambar 360° objek wisata serta menghasilkan web admin sebagai sistem kelola data. Pengembang menggunakan bahasa pemrograman kotlin dan *library pannellum js* untuk mengubah gambar 360° biasa menjadi tampilan *virtual reality* yang dapat ditampilkan pada aplikasi android. Telah dilakukan pengujian menggunakan metode *system usability scale* (SUS) untuk aplikasi Wisata Palembang dan memperoleh nilai 81,6. Didasari hasil pengujian tersebut, aplikasi yang telah dibuat dinyatakan baik dan dapat diterima.

Kata Kunci : Aplikasi Android, Virtual Reality, Gambar 360°, MDLC, SUS

APPLICATION OF VIRTUAL REALITY AS A MEDIA FOR INTRODUCTION TO PALEMBANG TOURISM OBJECTS BASED ON ANDROID

**By
M Hafiiz Kresna P 09031381722150**

ABSTRACT

Palembang City tourism has experienced very promising developments in recent years. However, since the corona virus outbreak began to attack, all tourism sectors began to experience a decline. In addition to the impact of the corona virus outbreak, the tourism potential of Palembang City has not been developed optimally. Virtual reality can be a solution to promote tourism during a pandemic. Virtual reality allows tourists to see and feel the attractions of Palembang City without having to visit the location directly. The system development method used is the multimedia development life cycle or MDLC which is adjusted to the needs at the time of the research. The development of the system produces an android application that is equipped with a virtual reality display of 360 ° images of tourist objects and produces a web admin as a data management system. The developer uses the Kotlin programming language and the pannellum js library to convert ordinary 360° images into virtual reality displays that can be displayed on Android applications. It has been tested using the system usability scale (SUS) method for the Palembang Tourism application and obtained a score of 81.6. Based on the test results, the application that has been made is declared good and acceptable.

KEYWORD: Andorid Application, Virtual Reality, 360 image, MDLC, SUS

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN TELAH DI UJI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Manfaat	3
1.4 Batasan Masalah	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terkait	4
2.2 <i>Virtual Reality</i>	8
2.3 Android	8
2.4 Unified Modelling Language	8
2.5 Camera 360°.....	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Objek Penelitian	10
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	10
3.2.1 Jenis Data.....	10
3.2.2 Sumber Data	10

3.2.3 Metode Pengumpulan Data.....	10
3.3 Kerangka Penelitian	11
3.4 Metode Pengembangan Sistem	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Pengembangan Sistem	14
4.1.1 <i>Concept</i> (Konsep)	14
4.1.2 <i>Design</i> (Desain)	14
4.1.2.1 <i>Unified Model Language</i> (UML).....	15
4.1.2.1.1 <i>Use Case Diagram</i>	15
4.1.2.1.2 <i>Activity Diagram</i>	17
4.1.2.1.2.1 <i>Activity Diagram Admin</i>	18
4.1.2.1.2.1.1 <i>Activity Diagram Melakukan Login</i>	18
4.1.2.1.2.1.2 <i>Activity Diagram Tambah Tempat Wisata</i>	19
4.1.2.1.2.1.3 <i>Activity Diagram Edit Tempat Wisata</i>	20
4.1.2.1.2.1.4 <i>Activity Diagram Hapus Tempat Wisata</i>	21
4.1.2.1.2.1.5 <i>Activity Diagram Tambah Acara</i>	22
4.1.2.1.2.1.6 <i>Activity Diagram Edit Acara</i>	23
4.1.2.1.2.1.6 <i>Activity Diagram Hapus Acara</i>	24
4.1.2.1.2.2 <i>Activity Diagram User</i>	25
4.1.2.1.2.2.1 <i>Activity Diagram Melihat Informasi Tempat Wisata</i> .	25
4.1.2.1.2.2.2 <i>Activity Diagram Melihat Lokasi Tempat Wisata</i>	26
4.1.2.1.2.2.3 <i>Activity Diagram Melihat Gambar 360</i>	27
4.1.2.1.2.2.4 <i>Activity Diagram Melihat Informasi Acara</i>	28
4.1.2.1.2.2.5 <i>Activity Diagram Melihat Lokasi Acara</i>	29
4.1.2.1.2.2.6 <i>Activity Diagram Melihat Kontak Admin</i>	30
4.1.2.1.3 <i>Sequence Diagram</i>	30
4.1.2.1.3.1 <i>Sequence Diagram Admin</i>	31
4.1.2.1.3.1.1 <i>Sequence Diagram Admin Melakukan Log In</i>	31
4.1.2.1.3.1.2 <i>Sequence Diagram Admin Tambah Tempat Wisata</i> ..	32
4.1.2.1.3.1.3 <i>Sequence Diagram Admin Edit Tempat Wisata</i>	33
4.1.2.1.3.1.4 <i>Sequence Diagram Admin Hapus Tempat Wisata</i>	34
4.1.2.1.3.1.5 <i>Sequence Diagram Admin Tambah Acara</i>	35

4.1.2.1.3.1.6	<i>Sequence Diagram</i> Admin Edit Acara	36
4.1.2.1.3.1.7	<i>Sequence Diagram</i> Admin Hapus Acara	37
4.1.2.1.3.2	<i>Sequence Diagram</i> User	38
4.1.2.1.3.2.1	<i>Sequence Diagram</i> User	
	Melihat Informasi Tempat Wisata	38
4.1.2.1.3.2.2	<i>Sequence Diagram</i> User	
	Melihat Lokasi Tempat Wisata	39
4.1.2.1.3.2.3	<i>Sequence Diagram</i> User Melihat Gambar 360°	40
4.1.2.1.3.2.4	<i>Sequence Diagram</i> User Melihat Informasi Acara	41
4.1.2.1.3.2.5	<i>Sequence Diagram</i> User Melihat Lokasi Acara	42
4.1.2.1.3.2.6	<i>Sequence Diagram</i> User Melihat Kontak Admin	43
4.1.2.1.4	<i>Class Diagram</i>	44
4.1.2.2	Desain Tampilan	44
4.1.2.2.1	Tampilan Web Admin	45
4.1.2.2.1.1	Halaman Log In	45
4.1.2.2.1.2	Halaman Dashboard	45
4.1.2.2.1.3	Halaman Menu Tempat Wisata.....	46
4.1.2.2.1.4	Halaman Tambah Tempat Wisata	47
4.1.2.2.1.5	Halaman Menu Acara	47
4.1.2.2.1.6	Halaman Tambah Acara.....	48
4.1.2.2.2	Tampilan Aplikasi Android	49
4.1.2.2.2.1	Halaman Splash Screen.....	49
4.1.2.2.2.2	Halaman Home.....	50
4.1.2.2.2.3	Halaman Kontak Admin	50
4.1.2.2.2.4	Halaman Daftar Tempat Wisata	51
4.1.2.2.2.5	Halaman Informasi Tempat Wisata	52
4.1.2.2.2.6	Halaman Gambar 360° Tempat Wisata	52
4.1.2.2.2.7	Halaman Lokasi Tempat Wisata	53
4.1.2.2.2.8	Halaman Daftar Acara	54
4.1.2.2.2.9	Halaman Informasi Acara	55
4.1.3	<i>Material Collecting</i>	56
4.1.4	<i>Assembly</i>	57

4.1.4.1 Database	57
4.1.4.2 Pengembangan Sistem Web	59
4.1.4.3 Pengembangan Sistem Berbasis Android	60
4.1.4.4 Hasil Web Admin	60
4.1.4.4.1 Halaman Login	61
4.1.4.4.2 Halaman Home	62
4.1.4.4.3 Halaman Menu Tempat Wisata	62
4.1.4.4.4 Halaman Tambah Tempat Wisata	63
4.1.4.4.5 Halaman Edit Tempat Wisata	64
4.1.4.4.6 Halaman Menu Acara	64
4.1.4.4.7 Halaman Tambah Acara	65
4.1.4.4.8 Halaman Edit Acara	66
4.1.4.5 Hasil Aplikasi Android	66
4.1.4.5.1 Halaman <i>Splash Screen</i>	67
4.1.4.5.2 Halaman <i>Home</i>	68
4.1.4.5.3 Halaman Kontak Admin	69
4.1.4.5.4 Halaman Daftar Tempat Wisata	70
4.1.4.5.5 Halaman Informasi Tempat Wisata	71
4.1.4.5.6 Halaman Gambar 360° Tempat Wisata	72
4.1.4.5.7 Halaman Lokasi Tempat Wisata	73
4.1.4.5.8 Halaman Acara	74
4.1.4.5.9 Halaman Informasi Acara	74
4.1.5 <i>Testing</i>	75
4.1.6 <i>Distribution</i>	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	12
Gambar 3.2 Tahapan <i>multimedia development life cycle</i>	12
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i>	16
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Melakukan <i>Login</i>	18
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Tempat Wisata	19
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Edit Data Tempat Wisata	20
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Tempat Wisata	21
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Acara	22
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Edit Data Acara	23
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Acara	24
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Melihat Informasi Tempat Wisata	25
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Melihat Lokasi Tempat Wisata	26
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Melihat Gambar 360	27
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Melihat Informasi Acara	28
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Melihat Lokasi Acara	29
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Melihat Kontak Admin	30
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram</i> Admin Melakukan <i>Log In</i>	31
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram</i> admin Tambah data tempat wisata	32
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> admin Edit tempat wisata	33
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> admin Hapus tempat wisata	34
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> User Admin Tambah data acara	35
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> User Admin Edit data acara	36
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> User Admin Hapus data acara	37
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> User melihat informasi tempat wisata	38
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> User melihat lokasi tempat wisata	39
Gambar 4.24 <i>Sequence diagram</i> user melihat gambar 360°	40
Gambar 4.25 <i>Sequence diagram</i> user melihat informasi acara	41
Gambar 4.26 <i>Sequence diagram</i> user melihat lokasi acara	42
Gambar 4.27 <i>Sequence diagram</i> user melihat lokasi acara <i>Class Diagram</i>	43

Gambar 4.28 <i>Class Diagram</i>	44
Gambar 4.29 Desain Halaman Log In	45
Gambar 4.30 Desain Halaman Dashboard	46
Gambar 4.31 Desain Halaman Menu Tempat Wisata.....	46
Gambar 4.32 Desain Halaman Tambah Tempat Wisata	47
Gambar 4.33 Desain Halaman Menu Acara	48
Gambar 4.34 Desain Halaman Tambah Acara	49
Gambar 4.35 Desain Halaman Splash Screen	49
Gambar 4.36 Desain Halaman Home	50
Gambar 4.37 Desain Halaman Kontak Admin	51
Gambar 4.38 Desain Halaman Daftar Tempat Wisata	51
Gambar 4.39 Desain Halaman Informasi Tempat Wisata	52
Gambar 4.40 Desain Halaman Gambar 360° Tempat Wisata	53
Gambar 4.41 Desain Halaman Lokasi Tempat Wisata	54
Gambar 4.42 Desain Halaman Daftar Acara	55
Gambar 4.43 Desain Halaman Informasi Acara	56
Gambar 4.44 ERD database	57
Gambar 4.45 Database	58
Gambar 4.46 Skema basis data dari sistem	59
Gambar 4.47 Pengembangan Sistem Web	59
Gambar 4.48 Pengembangan Sistem Berbasis Android	60
Gambar 4.49 Tampilan Halaman Login	61
Gambar 4.50 Tampilan Halaman Home	62
Gambar 4.51 Tampilan Halaman Menu Tempat Wisata	63
Gambar 4.52 Tampilan Halaman Tambah Tempat Wisata	63
Gambar 4.53 Tampilan Halaman Edit Tempat Wisata	64
Gambar 4.54 Tampilan Halaman Menu Acara	65
Gambar 4.55 Tampilan Halaman Tambah Acara	65
Gambar 4.56 Tampilan Halaman Edit Acara	66
Gambar 4.57 Tampilan Halaman <i>Splash Screen</i>	67
Gambar 4.58 Tampilan Halaman <i>Home</i>	68
Gambar 4.59 Tampilan Halaman Kontak Admin	69

Gambar 4.60 Tampilan Halaman Daftar Tempat Wisata.....	70
Gambar 4.61 Tampilan Halaman Informasi Tempat Wisata	71
Gambar 4.62 Tampilan Halaman Gambar 360 Tempat Wisata	72
Gambar 4.63 Tampilan Halaman Lokasi Tempat Wisata	73
Gambar 4.64 Tampilan Halaman Acara	74
Gambar 4.65 Tampilan Halaman Informasi Acara	75

\

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Aktor Pada Use Case	17
Tabel 4.2 Skor Kuesioner dari Responden	77
Tabel 4.3 Perhitungan Nilai Menurut SUS	78
Tabel 4.4 Hasil Penjumlahan Nilai	79
Tabel 4.5 Hasil Nilai dikali 2,5 (x 2,5)	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Rekomendasi Tugas Akhir	87
Hasil Pengecekan Plagiarisme	88
Form Perbaikan Ujian Komprehensif	89

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Palembang merupakan salah satu kota tertua yang ada di Indonesia (Beriansyah & Qibtiyah, 2021). Ibu kota Provinsi Sumatera Selatan ini memiliki ragam wisata alam, wisata sejarah dan edukasi. Dewasa ini, pengembangan objek wisata menjadi salah satu upaya yang terus digalakan guna meningkatkan jumlah wisatawan. Potensi wisata yang ada di Kota Palembang belum dikembangkan secara optimal sehingga banyak wisatawan dari luar kota yang belum mengetahui objek wisata yang ada di Kota Palembang (Erlansyah, 2021). Maka diperlukan pengembangan dalam bidang pariwisata. Upaya pengembangan yang dilakukan bukan hanya sekedar memperbaiki fisik objek wisata tetapi juga diperlukan peningkatan sarana promosi melalui pengenalan objek wisata.

Pandemi Covid-19 berdampak pada berbagai sektor, salah satunya sektor pariwisata (Prayudi, 2020). Covid-19 mengakibatkan berkurangnya wisatawan yang berkunjung ke objek wisata. Selain akibat dampak pandemi, sarana promosi konvensional seperti radio, koran, dan spanduk hanya mampu memberikan informasi dalam cakupan wilayah tertentu, sehingga informasi masih sulit diterima masyarakat luas. Maka dari itu diperlukan peningkatan sarana promosi. Salah satu cara untuk meningkatkan sarana promosi yaitu menggunakan *virtual reality*. Dengan aplikasi *virtual reality* pengenalan objek wisata berbasis android, wisatawan dapat mengetahui objek wisata yang ada dikota Palembang dan

wisatawan dapat merasakan secara nyata serta memilih objek wisata mana saja yang akan dikunjungi terlebih dahulu (Ashshiddiqie et al., 2021).

Virtual reality adalah teknologi yang dapat membawa seseorang masuk ke dalam dunia maya (Aji et al., 2019). Perangkat pendukung untuk dapat menerapkan *virtual reality* adalah headset VR yang menyerupai kacamata selam tetapi pada bagian lensanya tertutup (CREC et al., 2018). Pengguna *virtual reality* dapat berinteraksi dengan lingkungan dunia maya yang ada disekitarnya sehingga pengguna dapat merasakan lingkungan didalamnya seperti halnya dengan dunia nyata. Kemampuan dan kelebihan dari teknologi *virtual reality* diharapkan dapat mengenalkan dan meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kota Palembang.

Teknologi *virtual reality* ini akan diimplementasikan melalui aplikasi berbasis android. Adanya pengimplementasian tersebut diharapkan dapat menjangkau dan memberikan informasi yang detail kepada seluruh wisatawan yang akan datang ke Kota Palembang baik lokal maupun mancanegara.

Dari penjelasan tersebut, maka penulis memutuskan untuk membuat tugas akhir dengan judul **“PENERAPAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN OBJEK WISATA KOTA PALEMBANG BERBASIS ANDROID”**.

1.2 Tujuan

Tujuan dibuatnya tugas akhir ini ialah:

1. Membuat rancang bangun aplikasi menggunakan teknologi *virtual reality*.
2. Memberikan informasi mengenai tempat wisata yang ada di Kota Palembang.

1.3 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini ialah:

1. Memberikan informasi mengenai objek wisata yang ada di Kota Palembang secara nyata tanpa harus mengunjungi secara langsung.
2. Menjadi sarana pengenalan dan promosi yang baik dan mudah diakses bagi masyarakat melalui *platform android*.
3. Meningkatkan dan mempromosikan objek wisata Kota Palembang kepada wisatawan baik lokal maupun mancanegara.
4. Membantu Dinas Pariwisata dalam menentukan pelayanan yang terbaik untuk mengenalkan dan mempromosikan objek wisata Kota Palembang.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dirumuskan agar pembahasan masalah tidak terlalu luas dan agar lebih fokus dalam melakukan penelitian dan perancangan sistem, maka dilakukan pembatasan masalah:

1. Penelitian berfokus pada penerapan teknologi *virtual reality* pada objek wisata yang ada di Kota Palembang.
2. Teknologi *virtual reality* hanya ditampilkan pada informasi gambar pada sistem yang dibuat.
3. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *multimedia development life cycle*.
4. Penerapan teknologi *virtual reality* pada penelitian ini dapat diakses melalui *platform android*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, A. S., Kurniawan, S. T., & Kanita, M. W. (2019). *Pengaruh virtual reality terhadap tingkat kecemasan mahasiswa dalam menghadapi tugas akhir di masa pandemi covid-19*. 1–14.
- Ashshiddiqie, M. F., Agung, I. G., & Pramidewi, A. (2021). *Tur Wisata Virtual Bali Pada Era Society 5.0 (Bali Virtual Tourism Tour In Society 5.0 Era)*. 1, 1–7.
- Aulianto, D. R. (2020). N-JILS Teknologi Augmented Reality Dan Virtual Reality di Library Innovation Through Augmented Reality and. *Nusantara Journal of Information and Libraru Studies*, 3(1), 103–114. <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/JILS/article/view/482/591>
- Beriansyah, A., & Qibtiyah, M. (2021). *Peran Pemerintah Kota Palembang Dalam Mengembangkan Ziarah Sebagai Wisata Religi*. 5(1), 93–104.
- Biantoro, D. L., & Harianto, W. (2019). Implementasi Sistem Virtual Reality Pada Objek Wisata di Jatim Park. *Seminar Nasional FST 2019 Universitas Kanjuruhan Malang*, 2, 790–796.
- CREC, A. S., Noventius, C., & others. (2018). Media Interaktif Virtual Reality Biota Laut Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Untuk Usia 11-13 Tahun. *Seminar Nasional Seni Dan Desain 2018*, 251–258.
- Dewi, R. K. (2020). Pemanfaatan Media 3 Dimensi Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 28–37. <https://doi.org/10.33830/jp.v21i1.732.2020>
- Erlansyah, D. (2021). MULTIMEDIA INTERAKTIF OBJEK WISATA DI KOTA PALEMBANG DENGAN MENGGUNAKAN SWISH MAX. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 7(9).
- Fadallah, M. F., & Rosyida, S. (2018). Program Pemesanan Percetakan Berorientasi Objek dengan Pemodelan Unified Modeling Language. *Jurnal Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa*, VII(1), 61–70.
- Haryono, A., & Wijaya, N. (2020). *Pengaruh Media Virtual Reality Pada Materi Pemanasan Global Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Palangka Raya*. 1, 30–36.
- Kusniyati, H. (2016). Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run . The development of information and communication technology make. *APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID Harni*, 9(1), 9–18.

- Praharsana, A., Herumurti, D., & Hariadi, R. R. (2017). Penerapan Teknologi Virtual Reality pada Perangkat Bergerak berbasis Android untuk Mendukung Terapi Fobia Laba-laba (Arachnophobia). In *Jurnal Teknik ITS* (Vol. 6, Issue 1). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v6i1.21221>
- Prayudi, M. A. (2020). Dampak Covid -19 Terhadap Pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Nusantara (Jurnal Ilmiah Pariwisata Dan Perhotelan)*, 3(1), 1–7. jurnal.akparda.ac.id
- Purnawan, I. K. Y., Gede, D., Divayana, H., & Sindu, I. G. P. (2019). *Pengembangan Virtual Reality untuk Promosi Wisata Religi Pura Ponjok Batu*. 3(1), 12–21.
- Putra, W. P., Indriyani, W., Muhammaduthor, F. P. B., & Nurcahyon, D. (2019). Aplikasi 3D Virtual Reality Menggunakan Unity Berbasis Mobile Sebagai Media Pengenalan Lingkungan di SMK Negeri 1 Indramayu. *Jurnal MIPA*, 8(3), 99. <https://doi.org/10.35799/jmuo.8.3.2019.25584>
- Rusadi Susanto, R., Eka Purwiantono, F., & Wahyu Prasetyo, K. (2018). Copyright@2018. P2M STMIK BINA INSANI Game ID Card Puzzle Berbasis Virtual Reality Untuk Mengenalkan Kebudayaan Tradisional Indonesia. *Information System for Educators and Professionals*, 3(1), 562525.
- Sudana, U., Nurhadi, J., Rahma, R., Amajida, G. F., Pendidikan, D., Indonesia, S., & Indonesia, U. P. (2018). Media Virtual Reality Desa Wisata Untuk Pembelajaran Bipa : Apa Dan Bagaimana. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*, 115–120.
- Sukaryawan, I. M., Sugihartini, N., & Pradnyana, I. M. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality Terhadap Hasil Belajar Anak Kelompok B Pada Tema Pengenalan Binatang Buas. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(1), 118. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v16i1.16978>
- Sukirman, S., Reza, W. A., & Sujalwo, S. (2019). Media Interaktif Berbasis Virtual Reality untuk Simulasi Bencana Alam Gempa Bumi dalam Lingkungan Maya. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 5(1), 99–107. <https://doi.org/10.23917/khif.v5i1.8054>
- Supriadi, M., & Hignasari, L. V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer)*, 3(1), 578–581. <https://doi.org/10.30865/komik.v3i1.1662>
- Syafril, R. S. (2019). Penerapan Sederhana Virtual Reality Dalam Presentasi Arsitektur. *NALARs*, 19(1), 29. <https://doi.org/10.24853/nalars.19.1.29-40>

- Tanuwidjaja, C. J., Ardianto, D. T., & No, J. S. (2019). *Perancangan Animasi Virtual Reality ' Slebor ' Atau Ular Naga Sebagai Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Di Indonesia*. 1–9.
- Triani, A. R., Adriyanto, A. R., & Faedhurrahman, D. (2018). Media Promosi Bisnis Potensi Wisata Daerah Bandung. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(2), 136–146.
- Zuli, F. (2018). Augmented dan virtual reality untuk media promosi. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan: Teknik Kedokteran Hewan, Kesehatan, Lingkungan Dan Lanskap*, 4(1), 273–277.