

## PENGENALAN DAN PEMANFAATAN APLIKASI VIRTUAL TOUR SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA

Dairoh<sup>1\*</sup>, Dwi Intan Af'idah<sup>2</sup>, Sharfina Febbi Handayani<sup>3</sup>, Riszki Wijayatun Pratiwi<sup>4</sup>,  
Arief Rachman<sup>5</sup>, Doni Cahya Adi Saputra<sup>6</sup>  
<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi DIV Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama, Tegal, Indonesia  
[dairoh@poltektegal.ac.id](mailto:dairoh@poltektegal.ac.id)<sup>1</sup>

### ABSTRAK

**Abstrak:** Terdapat 21 wisata di Kabupaten Brebes salah satunya adalah wisata Pulau Cemara. Kondisi pandemic mengakibatkan sektor wisata mendapatkan dampak dari kebijakan pemerintah yakni PPKM. Salah satunya adalah desa wisata di desa Sawojajar yakni di pulau cemara mengalami penurunan pengunjung. Karena kondisi PPKM maka wisata pulau cemara ditutup sementara. Sehingga dengan kondisi tersebut dilakukan pengabdian masyarakat kepada pengelola dan pokdarwis dengan dinas pariwisata dengan 20 peserta. Tujuan untuk mengenalkan dan pemahaman aplikasi virtual tour yang digunakan sebagai media promosi mengenalkan objek wisata. Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada tanggal 11-12 Januari 2022. Kegiatan PKM ini berupa sosialisai pemberian materi kaitannya pengenalan dan kegunaan aplikasi virtual tour, dilanjutkan praktik penggunaan dari aplikasi virtual tour dan pendampingan. Hasilnya peserta mengetahui dan mengenal aplikasi virtual tour sebagai media promosi secara lancar dan antusias dengan hasil evaluasi kepada peserta yang mengikuti dengan pengisian quisioner diperoleh sebesar 85% peserta sudah dapat mengenal, memahami dan menggunakan aplikasi tersebut.

**Kata Kunci:** virtual tour; Brebes; pulau cemara; pokdarwis.

**Abstract:** There are 21 tours in Brebes Regency, one of which is Cemara Island tourism. The pandemic condition has resulted in the tourism sector being impacted by the government's policy, namely PPKM. One of them is a tourist village in Sawojajar village, which is an island that has decreased visitors. Due to PPKM conditions, the Cedar Island tour was temporarily closed. So that with these conditions, community service was carried out for managers and Pokdarwis with the tourism service with 20 participants due to PPKM conditions, fir island tourism is temporarily closed. So with these conditions, community service is carried out to managers and Pokdarwis with the tourism office. The purpose is to recognize and understand the virtual tour application that is used as a medium to introduce tourist objects. This PKM activity was carried out on January 11-12, 2022. This PKM activity was in the form of socialization through the provision of application materials and the use of virtual tour applications, followed by the practice of virtual tours and mentoring. The result is that participants know the virtual tour application as a promotional medium smoothly and enthusiastically with the results of the evaluation of participants who take part in the questionnaire, it is obtained that 85% of participants are able to recognize, understand and use the application.

**Keywords:** virtual tour; Brebes; Cemara island; Pokdarwis.



#### Article History:

Received: 01-11-2022  
Revised : 13-12-2022  
Accepted: 19-12-2022  
Online : 01-02-2023



This is an open access article under the  
CC-BY-SA license

## A. LATAR BELAKANG

*Virtual tour* adalah simulasi yang menggambarkan sebuah lokasi yang terdiri dari sebuah rangkaian gambar (foto) diam yang dibentuk panorama dengan pandangan yang tidak terputus. Pada *virtual tour* juga bisa ditambahkan beberapa elemendari multimedia, seperti efek musik, suara di dalam *virtual tour* bisa ditambahkan elemen multimedia seperti efek suara, memberikan narasi, dan informasi yang berupa teks dari gambar tersebut secara *virtual* (Widiastini et al., 2020). Didalam *virtual tour* mensimulasikan lokasi dengan rentetan beberapa gambar (foto) yang selanjutnya di gabungkan (*stitch*) dengan gambar (foto) sehingga akan menghasilkan foto berupa foto panorama 360° (Anggara & Zamroni, 2021). Kemudian didalam *virtual tour* juga memberikan gambaran pengalaman yang berada di dalam ruangan sesungguhnya dengan hanya melihat menggunakan layar monitor atau *gadget (handphone)* yang kita miliki ((Istita & Suroyo, 2021). Teknologi *virtual tour* mulai banyak di gunakan dengan menggunakan teknik VRP (*Virtual Reality Photography*) yang digunakan untuk memperkenalkan suatu lokasi dengan menggunakan aplikasi berupa *website* ((Sabou & Dina, 2012).

*Virtual tour* sering digunakan untuk melihat pandangan yang tidak terputus. Gambaran sebuah panorama yang terdiri rangkaian foto-foto atau bisa berupa rekaman *video planning* juga dapat dihubungkan atau dikaitkan kegiatan wisata. Dimana gambar panorama wisata di buat dengan menggunakan kamera atau yang kita kenal dengan tour panorama atau *virtual tour* (Syani & Rahman, 2017). *Virtual tour* 360° menghasilkan dari beberapa foto yang kemudian foto tersebut dilakukan pengolahan secara digital yang dirubah kedalam hasil berupa foto panorama (Capotorto et al., 2021). Dari foto-foto panaroma yang telah diambil selanjutnya dilakukan pengembangan untuk menjadi sebuah aplikasi yang dinamakan dengan aplikasi *virtual tour*, dimana aplikasi *virtual tour* tersebut dapat di *explore* dari tiap bagian baik dari sisi atas, sisa bawah, dilakukan putar sebesar 360 derajat kemudian dapat dilakukan model pembesaran foto panorama tersebut. Dalam bahasa sederhana, bahwa *virtual tour* adalah melakukan perjalanan atau melakukan kunjungan disebuah tempat secara maya (*virtua*) (Yuliana & Lisdianto, 2017).

Pariwisata merupakan kegiatan suatu perjalanan berkreasi atau liburan disuatu tempat. Dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 10/2009 tentang kepariwisataan. Bahwa Pariwisata merupakan kegiatan wisata didukung dengan adanya berbagai fasilitas dan layanan yang tersedia oleh masyarakat, kemudian oleh pemerintah daerah (Yuliana & Lisdianto, 2017)

Berbes merupakan salah satu Kabupaten di Jawa Tengah, dimana letak Kabupaten Brebes berada di Utara yang paling Barat pada provinsi Jawa Tengah. Letak Brebes berdasarkan koordinat terletak di 108° 41'37,7" - 109° 11'28,92" BT, dan 6° 44'56'5" - 7° 20'51,48 LS. Dimana Kabupaten Brebes berbatasan dengan Wilayah Provinsi Jawa Barat. Sedangkan luas Wilayah

Kabupaten Brebes 1.769,62 Km<sup>2</sup>. Menurut data dari BPS bawa jumlah penduduk yang didapatkan dari sensus penduduk Indonesia tahun 2020 diperoleh 1.978.759 jiwa dengan jumlah kecamatan di Kabupaten Brebes terdiri dari 17 kecamatan, 5 kecamatan dan 292 desa. Kabupaten Brebes sangat berpotensi wisata hal ini wilayah Kabupaten Brebes memiliki kawasan pantai (jajaran Pantai Utara) dan Wilayah gunung yang berada di kaki Gunung Slamet. Selain itu Kabupaten Brebes juga dibatasi wilayah antara lain Pantai Utara di sebelah utara, Kota Tegal dan Kabupaten Tegal di sebelah Timur, kemudian Kabupaten Kuningan dan Cirebon disebelah barat, sedangkan disebelah selatan dibatas oleh Kabupaten Banyumas dan Cilacap (BPS, 2022), (Laili Fuji Widyawati, 2014).

Wisata di Kabupaten Brebes terdapat 21 destinasi wisata, baik berupa tempat wisata alam dan kegiatan kebudayaan. Wisata di Kabupaten Brebes yang sangat berpotensi dan menarik. Selain itu, wisata di Kabupaten Brebes ini dibangun dan dikelola oleh masyarakat sekitar atau kelurahan (bumdes) ataupun pokdarwis setempat (Muhammad et al., 2021).

Pengelolaan wisata di Kabupaten Brebes harus mampu memanfaatkan keberadaan sebuah teknologi seperti berkembangnya teknologi *virtual tour*. Adanya aplikasi *virtual tour* tersebut memberikan teknologi penjelahan langsung secara *virtual*. Kemudian *virtual tour* memberikan sebuah pengalaman secara *virtual* pada sebuah tempat wisata, dengan tanpa wisatawan berkunjung ke suatu objek wisata secara langsung (Wulur et al., 2015). Teknologi *virtual tour* memberikan alternatif dalam mempromosikan sebuah wisata daerah hal ini dikarenakan bahwa *virtual tour* merupakan kegiatan kunjungan pada suatu tempat dengan sebuah simulasi kunjungan secara real pada sebuah layar (Capotorto et al., 2021) (Sabou & Dina, 2012). Pada Aplikasi *virtual tour* ini berbasis *website* yang dapat memberikan solusi dalam melakukan promo pada suatu daerah wisata secara interaktif dan informatif (Djunarto et al., 2022), dimana *virtual tour* di terapkan dengan menggunakan kombinasi pada titik *geolocation* dengan maksud melakukan pemetaan pada titik lokasi yang memiliki potensi untuk dapat melakukan simulasi promosi sebuah titik atau wilayah secara kreatif, inovatif, komunikatif dan dapat menjangkau pasar dengan luas dan biaya relatif murah (Gutowski & Klos-Adamkiewicz, 2020).

Kondisi pandemic covid 2019 mengakibatkan sektor wisata sangat berdampak (Capotorto et al., 2021). Padahal seperti kita ketahui bahwa sektor pariwisata merupakan sebuah perwujudan dari ekonomi kreatif yang dikelola oleh desa, dimana kegiatan pariwisata tersebut dapat memberikan sumbangsih bagi desa dan warga setempat untuk meningkatkan taraf hidup ekonomi sehingga mampu menjadi sebuah pendapatan daerah warga tersebut dimasa pandemic berlangsung. Seperti kita ketahui bahwa sektor wisata paling berdampak saat PPKM oleh pemerintah. Hal ini pemerintah melarang melakukan keruman pada sebuah tempat. Dengan kondisi seperti itu mengakibatkan berkurangnya pengunjung atau bahkan bisa dikatakan

sepi pengunjung sehingga wisata wisata tersebut tidak melakukan operasi. Dengan adanya kondisi seperti itu sangat berdampak dari berkurangnya penghasilan secara langsung bagi masyarakat sekitar. Sehingga untuk mengurangi dampak tersebut dibutuhkan sebuah ide yang kreatif untuk para pelaku usaha wisata khusus desa wisata yang dikelola oleh pemerintah desa (Afidah et al., 2022). Salah satunya dengan melakukan media promosi wisata dimasa pandemic seperti sekarang (Muhammad et al., 2021).

Desa wisata yang dikelola oleh desa dan Pokdarwis di salah satu Kabupaten Brebes adalah Wisata Pulau Cemara yang berada di Desa Sawojajar Kecamatan Wanasari. Wisata tersebut merupakan wisata andalan bagi masyarakat sekitar serta kabupaten Brebes setelah Pantai Alam Randusanga. Keberadaan wisata tersebut dapat memberikan sumbangsih kepada desa dan masyarakat sekitar yakni terbukanya sebuah lapangan kerja untuk warga pada desa wisata. Selain itu dengan adanya sebuah wisata juga meningkatkan taraf hidup ekonomi masyarakat tersebut secara tidak langsung dapat memanfaatkan akan keberadaan wisata di desa tersebut missal dengan membuka jasa perahu, berjualan warung makanan, jajanan, atau oleh-oleh khas desa tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa Wisata Pulau Cemara merupakan salah satu penopang kegiatan perekonomian kreatif untuk warga masyarkat di desa tersebut (BPS, 2022). Wisata Pulau Cemara merupakan wisata keluarga yang baru dipublish dan di resmikan di tahun 2019, dengan destinasi andalannya menyeberangi pulau cemara, dengan perahu menuju Pulau Cemara hingga bertepi ke pantai, selain itu terdapat Spot foto instgramable, Gedung perkumpulan, karaoke dan warung makan lesehan, pantai utara dan wisata pohon *mangrove*.

Wisata pulau Cemara berpotensi dapat berkembang dan meningkatkan taraf hidup ekonomi wialayh desa tersebut, namun masalah yang dihadapi adalah masih berkurangnya pengunjung dan sehingga mengalami sepiunya pengunjung juga dibeberapa wisata lain yang berada di Kabupaten Brebes. Hal ini disebabkan oleh strategi promosi yang kurang tepat dimasa pandemic (Christiarini et al., 2020). Sekarang ini orang melakukan sebuah promosi wisata melalui foto yang dibagikan pada *social media* seperti *facebook* ataupun *instagram* dari pengunjung atau kelompok group pada media sosial yang telah di *share* di media sosial, tanpa menggunakan jasa iklan yang terdapat pada *Facebook* dan *Instagram*. Dimana model media promosi tersebut hanya mampu menjangkau dikalangan orang-orang yang tahu atau bermain *social media*. Sehingga dapat dikatakan orang lebih dominan melihat foto yang dishare tanpa merasakan secara *reality* dan mendapatkan informasi fasilitas yang tersedia secara langsung. Selian itu, model promosi yang dilakukan tersebut masih sulit mencarai ulusan atau komentar wisata yang diinginkan di internet khususnya di Kabupaten Brebes salah satunya di Pulau Cemara (Zulfiningrum, 2021). Seperti kita ketahui dengan perkembangan teknologi ini dapat di gunakan untuk melakukan ulusan wisata yang dilakukan wisatawan dari objek wisata yang dikunjungi

(Choiron, 2017). Selama ini orang mengetahui ulasan dari sebuah wisata dari mulut ke mulut. Sehingga model promosi ini belum dapat menginformasikan secara menyeluruh dan objektif.

Berdasarkan masalah yang diuraikan dapat disimpulkan bahwa ketertarikan wisatawan datang ke wisata yang berada di Kabupaten Brebes karena rekomendasi dari orang lain. Oleh karena itu, diperlukan pengenalan dan pemanfaatan salah satu media promosi yang interaktif dan memberikan gambaran wisata salah satunya di Wisata Pulau Cemara secara utuh kepada masyarakat mencakup kondisi alamnya, fasilitas di tempat wisata, dan gambaran suasana dari lokasi wisata yang nyaman. Pada intinya media promosi menggunakan aplikasi *virtual tour* yang digunakan seolah memberikan pengalaman berpariwisata di Kabupaten Brebes khususnya di Pulau Cemara.

Dari permasalahan diatas maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat perlu dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat agar masyarakat tahu, mengenal dan dapat memanfaatkan adanya perkembangan teknologi untuk media promosi wisata yakni dengan menggunakan teknologi *virtual tour*. Dalam kegiatan PKM ini dilakukan pengenalan serta pemanfaatan keberadaan dari teknologi *aplikasi virtual tour* yang dapat dijadikan alternatif untuk dapat melakukan promosi pada destinasi wisata yang berada di Kabupaten Brebes. Sehingga aplikasi *virtual tour* ini dapat dijadikan sebagai salah satu media dalam mempromosikan objek wisata yang disuatu wilayah yang berisikan informasi berupa rentetan gambar menarik dengan berisikan narasi lainnya sehingga mampu menarik para wisatawan untuk dapat berkunjung nantinya secara langsung pada destinasi wisata yang dipromosikan saat masa pandemi berakhir dan seterusnya sebagai pemanfaatan teknologi untuk media promosi.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah metode presentase dengan melakukan sosialisasi terhadap aplikasi *virtual tour* yang telah dibuat, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan diskusi dan simulasi dengan melakukan praktik langsung bagaimana menggunakan aplikasi *virtuar tour*. Kegiatan praktik ini juga dilakukan proses simulasi di beberapa vitur yang tersedia dalam aplikasi *virtuar tour* baik sebagai front end ataupun *back end* (admin). Mitra PKM yang terlibat pada kegiatan PKM ini adalah Dinas Pariwisata, pengelola wisata cemara, pokdarwis dan pemerhati wisata desa di Kabupaten Brebes dengan jumlah pesertanya adalah sebanyak 20 peserta. Adapun pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan dengan memberi materi tentang konsep dasar aplikasi *virtuar tour*, bagaimana menggunakan aplikasi *virtual tour* serta proses pengelolaan. Selanjutnya dilakukan dengan tutorial dan melakukan praktik. Adapun urutan dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini sebagai berikut:

1. Survey pendahuluan, Survey dilakukan dengan melakukan kunjungan ke Dinas Pariwisata dan ke salah satu Pokdarwis Pulau Cemara Brebes. Untuk menyampaikan rencana kegiatan pengabdian masyarakat sekaligus menyepakati jadwal kegiatan bersama dengan mitra PKM.
2. Sosialisasi tentang aplikasi dari *virtual tour*, Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan memberikam materi kaitannya pengetahuan konsep dasar dari teknologi *virtual tour* yang memuat tentang pemahaman dasar teknologi *virtual tour*, manfaat dan kelebihan dari teknologi *virtual tour*.
3. Pelatihan, Pada tahap pelatihan dilakukan dengan peserta diberikan materi gambaran penggunaan dan panduan dalam memanfaatkan serta menggunakan teknologi aplikasi *virtual tour*.
4. Pendampingan, Tahapan kegiatan pendampingan dilakukan dengan peserta melakukan praktik secara mandiri bagaimana menggunakan aplikasi *virtual tour* (*sebagai user interface*) dan menjalankan menggunakan gadget pada masing-masing peserta.
5. Diskusi dan tanya Jawab, Diskusi dan tanya jawab dilakukan setelah materi diberikan serta pelatihan dan pendampingan yang didapatkan. Hal ini dimaksudkan agar peserta bisa menyampaikan mengetahui dan memberikan masukan kepada aplikasi *virtual tour* yang ada.
6. *Posttest*, Kegiatan *posttest* dilakukan dengan mengedarkan quisioner kepada peserta PKM. *Quisioner* tersebut berisi 15 pertanyaan yang berkaitan dengan kegiatan PKM yang telah dilakukan yang berisikan materi yang didapatkan kaitannya dengan pengetahuan tentang *virtual tour*, pelatihan yang didapatkan, dan kegiatan pendampingan yang dilakukan.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Kegiatan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada tanggal 11-12 Januari 2022 dengan jumlah peserta yang terlibat sebanyak 20 peserta dengan melibatkan 4 mahasiswa. Kegiatan ini berupa sosialisasi dan praktik pendampingan dalam menggunakan aplikasi *virtual tour*. Materi yang diberikan pada sosialisasi pada PKM ini adalah tentang konsep dasar aplikasi *virtual tour* yang berikan oleh Dairoh, M.Sc, bagaimana penggunaan dan pemanfaatan aplikasi *virtual tour* oleh Sharfina Febbi Handayani, M.Kom, serta menggunakan dan melakukan proses pengelolaan aplikasi tersebut oleh Ibu Dwi Intan Af'Idah, M.Kom. Kegiatan pemberian materi tentang aplikasi *virtual tour* ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran teknologi dari *virtual tour* dengan foto kegiatannya seperti terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Kegiatan Sosialisasi Pemberian materi

Setelah dilakukan kegiatan pemberian materi (Gambar 1), Tahap selanjutnya dilakukan pelatihan atau praktik penggunaan dari aplikasi *virtual tour* tersebut. Pada kegiatan praktik peserta menggunakan gadget (*handphone*) masing-masing untuk dapat melakukan, mengikuti dan menggunakan aplikasi *virtual tour* sesuai alur dari aplikasi virtual tour. Peserta didampingi dan diarahkan oleh mahasiswa untuk melakukan kunjungan ke aplikasi *virtual tour* dan melakukan kunjungan secara maya pada *gadget* masing-masing peserta. Hasil dari kegiatan pelatihan, praktik dan pendampingan peserta dapat menggunakan dan mengarahkan kursor dari jalannya aplikasi. Adapun dokumentasi kegiatan praktik seperti pada Gambar 2.



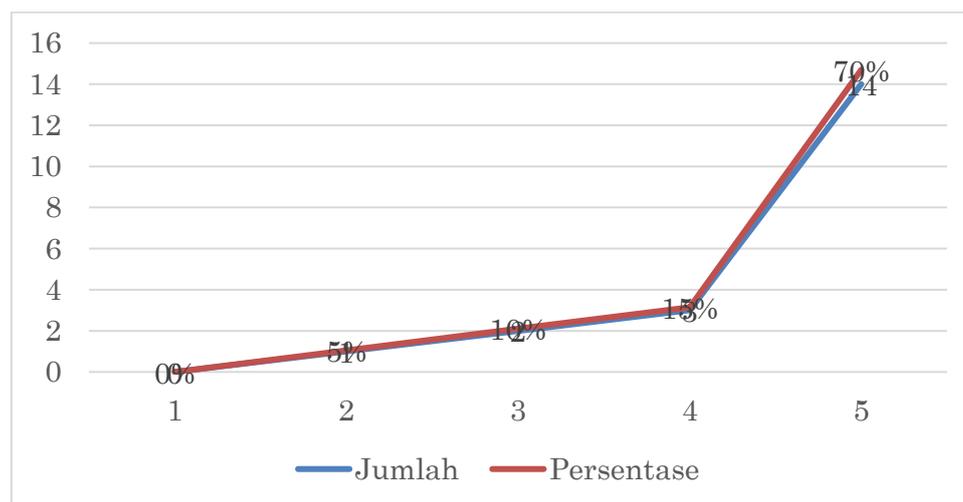
**Gambar 2.** Proses Diskusi, Praktik dan Pendampingan

Pada Gambar 2 diatas adalah kegiatan diskusi, pemberian praktik dan pendampingan. Pada kegiatan diskusi peserta diminta untuk menyampaikan pendapatnya serta mengajukan pertanyaan dari hasil rangkaian kegiatan PKM mulai dari sosialisasi materi, pelatihan dan pendampingan yang diajukan ke tim dan di jawab oleh tim PKM. Sedangkan pada kegiatan dipraktik peserta di berikan pelatihan gambaran dalam menggunakan aplikasi *virtual tour*. Pada kegiatan pendampingan peserta didampingi oleh mahasiswa untuk dapat menggunakan aplikasi *virtual tour* secara mandiri mulai dari awal mengakses aplikasi tersebut pada *gadget* masing-masing dan selanjutnya di lakukan pendampingan bagi pengelola wisata tersebut. Hasilnya menunjukkan peserta dapat mengakses dan menggunakan aplikasi *virtual tour* pada *gadget* masing-masing secara

antusias, *clear* dan dapat mengeksplorasi sesuai dengan alur di aplikasi tersebut.

## 2. Monitoring dan Evaluasi

Kegiatan PKM yang telah dilakukan selanjutnya dilakukan evaluasi dari materi yang diterima serta praktik dan pendamping. Evaluasi ini dilakukan untuk dapat diketahui bagaimana tingkat pengetahuan, pemahaman dari materi yang diberikan serta pengetahuan dari pemanfaatan aplikasi tersebut dan kegiatan pelatihan yang didapatkan oleh peserta. Evaluasi dilakukan dengan peserta di minta mengisi *quisioner*. Pada *quisioner* tersebut digunakan nilai *range* antara 1 hingga 5 dengan *grid*nya adalah *grid* 5 memberikan nilai Sangat setuju, *grid* 4 untuk nilai berupa Setuju, kemudian *grid* 3 merupakan untuk nilai Cukup, sedangkan untuk *grid* 2 merupakan untuk nilai tidak setuju dan untuk *grid* terbawah yakni *grid* 1 berarti sangat tidak setuju". Adapun hasil *quisioner* yang telah dibagikan pada 20 peserta PKM seperti pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Rekapitulasi Hasil Evaluasi Kegiatan PKM

Hasil di atas (Gambar 3) adalah pengolahan dari hasil evaluasi yang dilakukan dari *quisioner* yang diebarkan dengan total responden sebanyak 20 peserta. Pada gambar 4 diatas tampak menggambarkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat (PKM) yang telah dilakukan oleh tim PKM dari materi yang telah diberikan, kemudian diterima oleh peserta PKM ini memberikan respon baik dari awal kegiatan hingga akhir kegiatan baik pada saat kegiatan berlangsung seperti pemberian tutorial (pelatihan), praktik penggunaan aplikasi tersebut, diskusi dan pengetahuan serta kemanfaatan dari aplikasi *virtual tour* yang telah didapatkan. Dari Gambar 3 diperoleh dari kegiatan PKM yang dilakukan bahwa aplikasi *virtual tour* ini dapat membantu para pelaku usaha wisata dalam melakukan promosi. Dengan adanya kegiatan PKM ini pesera telah dapat mengenal, mengetahui serta meningkatnya pengetahuan dan pemahaman akan keberadaan dari perkembangan teknologi aplikasi *virtual tour*, selain itu peserta juga telah

dapat menggunakan dan mampu mengoperasikan aplikasi *virtual tour* dengan melakukan kunjungan pada aplikasi *virtual tour* pada *gadget* masing-masing peserta hal ini tampak dari hasil quisioner yang di isi oleh peserta PKM. Dimana hasil pengolahan dari quisioner yang masuk diperoleh prosentase sebanyak 70% pada 14 responden yang telah mengisi dari jumlah responden 20 memberi nilai 5 yang artinya sangat setuju dari materi yang diberikan, tutorial, praktik yang didapatkan. Kemudian sebanyak 15% dari 3 respondeng memberi nilai grid 4 yang artinya setuju pada kegiatan yang diberikan. Dari hasil prosentase tesaerbut maka diperoleh prosentase keseluruhan sebesar 85% yang artinya bahwa kegiatan PKM yang dilakukan ini sangat bermanfaat dan memberikan pengetahuan tentang media promosi lainnya yakni aplikasi *virtual tour* kepada peserta PKM ini dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan, kemampuan akan adanya aplikasi *virtual tour*. Dengan adanya kegiatan PKM ini memberikan berupa aplikasi. Pada kegiatan PKM ini ditemukan beberapa kendala dilapangan antara lain:

- a. Peserta banyak yang datang terlambat hal ini karena kondisi alam sedang hujan
- b. kegiatan dilakukan di masa pandemic sehingga peserta yang mengikuti adalah peserta yang mendapatkan undangan dari mitra
- c. Saat kegiatan sedang berjalan ICT pada tempat mitra tidak mendukung jadi peserta menggunakan *gadget* masing-masing saat dilakukan praktik.
- d. Pada pelaksanaan praktik Handphone peserta ditemukan masih terdapat kesulitan mengakses aplikasi *virtual tour* hal ini karena jaringan internet tidak mendukung.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan Pengabdian Masyarakat telah dilakukan ini peserta dapat mengetahui, mengenal kemanfaatan dari aplikasi *virtual tour*, dan dapat menggunakan aplikasi sebagai media promosi. Kegiatan PKM ini dapat memberikan meningkatkan pengetahuan kaitannya dengan aplikasi *virtuak tour* sebagai media promosi wisata di Kabupaten Brebes dengan prosentasi yang diperoleh sebesar 85% peserta memberikan respon dengan baik (setuju dan sangat setuju) terhadap materi yang telah diterima dan disampaikan, begitu juga dengan tutorial yang dilakukan dan pendampingan. Saran kegiatan PKM untuk selanjutnya adalah dilakukan ditindak lanjuti berupa kolaborasi dengan Dinas Pariwisata untuk dapat memanfaatkan dan menyediakan aplikasi *virtuar tour* sebagai media promosi wisata pada wisata lain yang ada di Kabupaten Brebes, serta melakukan sosialisasi dengan beberapa SKPD lain yang terkait sebagai pemangku kebijakan khususnya dengan dinas lain untuk dapat memfasilitasi tim dapat melakukan explorasi wisata wilayah lain, kemudian dilakukan kegiatan pendampingan pada

wisata-wisata lain yang berada di Kabupaten Brebes dengan membuat aplikasi untuk wisata wisata yang lain.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pelaksana PKM virtual tour dalam hal ini menyampaikn ucapan terima kasih kepada institusi Politeknik Harapan Bersama yang telah mensupport kegiatan ini hingga dapat berjalan dengan lancar. Selain itu tim PKM juga menyampaikan terimakasih kepada Dinas terkait dan Pokdarwis desa wisata Kecamatan Wanasari.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afidah, D. I., Dairoh, D., Susanto, A., Rachman, A., Handayani, S. F., & Pratiwi, R. W. (2022). Utilization of virtual tours as a promotional strategy during the pandemic for Lembah Rembulan tourism. *Community Empowerment*, 7(2), 246–252. <https://doi.org/10.31603/ce.5350>
- Anggara, Y., & Zamroni, G. M. (2021). Virtual Reality Tour Menggunakan Metode Gambar Panorama 360° Sebagai Media Informasi dan Pengenalan Gedung Perkuliahan Kampus 4 Universitas Ahmad Dahlan. *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.12928/jstie.v1i1.19045>
- BPS. (2022). *Brebes dalam angka*.
- Capotorto, S., Lepore, M., & Varasano, A. (2021). Article a virtual space built on a canvas painting for an “augmented” experience to catch the artist’s message. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, 10(10). <https://doi.org/10.3390/ijgi10100641>
- Choiron, A. (2017). Aplikasi Virtual Tour Dinamis Pada Universitas Dr. Soetomo Surabaya Berbasis Web. *Jurnal INFORM*, 2(2). <https://doi.org/10.25139/ojsinf.v2i1.406>
- Christiarini, R., Rosetia, A., Hidayati, N., & ... (2020). Tour Virtual Sebagai Sarana Pengganti Liburan Di Masa Pandemic Covid 19. *National Conference ...*, 2.
- Djunarto, Subiyantoro, H., & Sutrisno. (2022). Virtual Tour Pada Sektor Pariwisata Indonesia di Era New Normal. *Jurnal Kajian Pariwisata*, 4(1), 25–32. <https://doi.org/10.51977/jiip.v4i1.739>
- Gutowski, P., & Klos-Adamkiewicz, Z. (2020). Development of e-service virtual museum tours in Poland during the SARS-CoV-2 pandemic. *Procedia Computer Science*, 176, 2375–2383. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.09.303>
- Istita, S., & Suroyo, H. (2021). Pengembangan Aplikasi Virtual Tour (Wisata Virtual) Objek Wisata dengan Konten Image Kamera 360. *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*, 3(2), 45–52. <https://doi.org/10.52435/jaiit.v3i2.159>
- Laili Fuji Widyawati. (2014). Model Rantai Nilai Pemasaran Bawang Merah Di Kabupaten Brebes, Jawa Tengah. *Jurnal Planesa*, 5(2), 79–86.
- Muhammad, R., Mutiarin, D., & Damanik, J. (2021). Virtual Tourism Sebagai Alternatif Wisata Saat Pandemi. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, 4(1), 53–60. <https://doi.org/10.17509/jithor.v4i1.31250>
- Sabou, G. C., & Dina, R. (2012). Influence of social media in choice of touristic destination. *Cactus Tourism Journal*, 3(2), 24–30.
- Syani, M., & Rahman, F. (2017). Virtual Tour Interaktif Panorama 360 ° Berbasis Web Di Politeknik Berbasis Web Di Politeknik Tedc Bandung. *Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 11(1), 60–65.
- Widiastini, N. M. A., Prayudi, M. A. A., Rahmawati, P. I., & Dantes, I. G. R. (2020). Pelatihan Pembuatan Virtual Tour bagi Kelompok Sadar Wisata Desa Sidatapa,

- Kabupaten Buleleng, Bali. *Bakti Budaya*, 3(2), 116.  
<https://doi.org/10.22146/bb.59518>
- Wulur, H. W., Sentinuwo, S., & Sugiarto, B. (2015). Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(1), 1–6.  
<https://doi.org/10.35793/jti.6.1.2015.9953>
- Yuliana, A., & Lisdianto, E. (2017). Aplikasi Virtual tour Sebagai Media Promosi Objek Wisata di Stone Garden Kab. Bandung Barat. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 1(1), 19–24.  
<https://doi.org/10.32485/kopertip.v1i1.6>
- Zulfiningrum, R. (2021). Aksi Sosial Pengembangan Desa Wisata Di Kabupaten Brebes Untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat. ... : *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 01(01), 89–106.