

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Banyak sumber bibliografi yang berkaitan dengan judul penelitian dan pokok bahasan digunakan untuk mendukung temuan penelitian ini. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memperkuat dasar teoritis, memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik yang diteliti, dan menunjukkan keterkaitan dengan penelitian sebelumnya. Informasi mengenai sumber pustaka yang digunakan dapat ditemukan pada tabel 2.1 berikut ini. Tabel ini menyajikan daftar lengkap sumber pustaka yang dikutip dalam penelitian, termasuk judul, penulis, tahun terbit, dan informasi tambahan yang relevan. Dengan memanfaatkan sumber pustaka yang berkualitas dan terpercaya, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan temuan yang valid dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang yang bersangkutan. Berikut adalah daftar referensi yang penulis gunakan dapat dilihat pada Tabel 2.1

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil
1	Mardhiatul Husna, Erwinsyah Simanungkalit, Faulina (2021)	Pembuatan virtual tour sebagai sarana pembelajaran program studi mice	MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	Virtual tour pembelajaran studi mice
2	Yulia Fatma, Regiolina Hayami, Arif Budiman, Yoze Rizki (2019)	Rancang bangun virtual tour reality sebagai media promosi pariwisata di propinsi riau	ADDIE (analysis, design, development, implementation evaluation).	Virtual tour pariwisata propinsi riau

Tabel 2.1 Lanjutan

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil
3	Khairul Refan Subekti, Septi Andryana, Ratih Titi Komalasari, (2021)	Virtual Tour Lingkungan Universitas Nasional Berbasis Android Dengan Virtual Reality	MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	Virtual tour universitas Nasional berbasis
4	Danar Hikmah Krismanto, Herman Tolle (2021)	Aplikasi virtual tour promosi kampung tematik kota malang berbasis web VR 360	SDLC Agile (Software Development Life Cycle)	Virtual tour kampung tematik malang
5	Ananda Risya Triani, Andreas Rio Adriyanto, Deny Faedhurahman (2018)	Media promosi bisnis potensi wisata daerah bandung dengan aplikasi virtual reality	MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	Virtual tour wisata daerah bandung

Tabel 2.1 Lanjutan

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil
6	Wendy Aditya Rahma, Slamet Riyadi (2023)	Perancangan Virtual tour 360? sebagai Media Pengenalan Wilayah Sekitar Ibu Kota Negara Baru	<i>Design Thinking</i> <i>(subjek, design thinking)</i>	Virtual tour 360 ibukota negara baru (IKN)
7	Eunike Tabita Beslar, Intan Rizky Mutiaz (2023)	Perancangan Virtual Tour 360 sebagai Media Pengenalan untuk Memberikan Pengalaman Berkunjung Langsung ke Kepulauan Derawan	<i>Design Thinking</i> <i>(subjek, design thinking)</i>	Virtual tour 360 kepulauan Derawan
8	Ruben Haryanto Mometa, Rambu Yetti Kalaway (2022)	Perancangan Virtual Tour untuk Pengenalan Kampus Bagi Mahasiswa di Universitas Kristen Wira Wacana Sumba	MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	Virtual Tour kampus Universitas Kristen Wira Wacana

Tabel 2.1 Lanjutan

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil
9	Muhamad Syahrul Musthofa, Muhammad Ro'is Abidin (2023)	Perancangan Website Virtual Tour Tentang Edukasi Etika Komunikasi Di Media Sosial Bagi Remaja	Design Thinking (subjek, design thingking)	Virtual tour edukasi etika komunikasi bagi remaja
10	Aisyah Mutia Dawis (2022)	Virtual Reality Tour Sebagai Media Informasi Pengenalan Gedung Kampus 2 Universitas Aisyiyah Surakarta	MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	Virtual Tour Gedung Kampus 2 Universitas Aisyiyah Surakarta

2.1.1 Tinjauan pada literatur 1

Penelitian " Pembuatan virtual tour sebagai sarana pembelajaran program studi mice (Husna, Simanungkalit *and* Faulina, 2021) Sistem ini dirancang dengan tujuan untuk media pembelajaran mahasiswa Politeknik Negeri Medan (POLMED) terutama pada program studi D4 MICE. Karena pada era covid-19 tidak dapat melakukan aktivitas praktikum seperti pada biasanya dimana program studi MICE selalu melakukan praktik event MICE sehingga untuk mengatasi hal ini maka di buatlah sebuah aplikasi virtual tour agar mahasiswa dapat melaksanakan pembelajaran. Pada pengembangan aplikasi ini menggunakan metode MDLC dan untuk perangkat yang di gunakan adalah Oculust Rift S.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi virtual tour, dirancang dengan tujuan untuk memfasilitasi media pembelajaran bagi mahasiswa Politeknik Negri Medan (POLMED), khususnya pada program studi D4 MICE. Hal ini disebabkan oleh pembatasan aktivitas praktikum yang diakibatkan oleh pandemi COVID-19, di mana program studi MICE biasanya melaksanakan praktik event MICE. Untuk mengatasi situasi ini, aplikasi virtual tour dikembangkan dengan menggunakan metode MDLC dan perangkat yang digunakan adalah Oculus Rift S. Dengan aplikasi ini, mahasiswa dapat melaksanakan pembelajaran secara virtual.

2.1.2 Tinjauan pada literatur 2

Penelitian “Rancang Bangun Virtual Tour Reality Sebagai Media Promosi Pariwisata di Propinsi Riau” yang di lakukan oleh (Yulia Fatma *et al.*, 2019) Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah sistem yang memperkenalkan pariwisata di Provinsi Riau melalui tur virtual. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan promosi tempat-tempat wisata di Riau yang selama ini hanya berdasarkan tulisan dan foto yang kurang interaktif. Oleh karena itu, penulis ingin menerapkan teknologi tur virtual dalam promosi pariwisata di Provinsi Riau agar lebih menarik. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data sampel yang digunakan mencakup 18 tempat pariwisata yang diambil dari tiga kabupaten, yaitu Kota Pekanbaru, Kampar, dan Rokan Hulu. Hasil pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa setiap fungsi aplikasi beroperasi sebagaimana mestinya.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem tur virtual yang memperkenalkan pariwisata di Provinsi Riau. Metode pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan lima tahapan. Data sampel terdiri dari 18 tempat pariwisata di tiga kabupaten. Pengujian menunjukkan bahwa setiap fungsi aplikasi beroperasi sebagaimana mestinya.

2.1.3 Tinjauan pada literatur 3

Penelitian “Virtual Tour Lingkungan Universitas Nasional Berbasis Android Dengan Virtual Reality” yang dilakukan oleh (Subekti, Andryana *and* Komalasari, 2021) Bertujuan untuk menciptakan sebuah aplikasi virtual tour guna

mempromosikan Universitas Nasional kepada calon mahasiswa baru dan juga aplikasi ini sebagai alat bantu untuk pengenalan lingkungan bagi mahasiswa baru. Pada aplikasi ini menggunakan alat bantu google cardboard untuk membantu menjalankan aplikasi, pembuatan virtual tour menggunakan unity 3D dan Sketchup. Metode pengembangan menggunakan MDLC meliputi 6 tahap: ideasi, desain, pengumpulan bahan, perakitan, pengujian, distribusi. Pengujian aplikasi di uji menggunakan beberapa perangkat android yang berbeda dengan hasil pengujian aplikasi dapat berjalan di pengaruhi cpu dan gpu dengan ram dan memori yang masih tersedia memori penyimpanann, apabila memori sudah penuh maka aplikasi akan sedikit terganggu, sedangkan pengujina kepuasan pengguna mendapat skor rata-rata 4,3 yang berarti cukup baik terhadap tampilan visual objek 3D yang di gambarkan pada aplikasi

Kesimpulan pada penelitian ini adalah Sebuah aplikasi virtual tour telah dikembangkan untuk mempromosikan Universitas Nasional kepada calon mahasiswa baru dan membantu mahasiswa baru mengenal lingkungan kampus. Aplikasi ini menggunakan Google Cardboard, Unity 3D, dan Sketchup. Metode pengembangan yang digunakan adalah MDLC dengan 6 langkah. Pengujian aplikasi dilakukan pada beberapa perangkat Android yang berbeda dan memperoleh skor kepuasan pengguna rata-rata 4,3 untuk tampilan visual objek 3D.

2.1.4 Tinjauan pada literatur 4

Penelitian “Aplikasi Virtual Tourism Promosi Kampung Tematik Kota Malang Berbasis Web VR 360” yang dilakukan oleh (Krismanto *and* Tolle, 2021) Bertujuan menciptakan sebuah situs web tur virtual 360 derajat dengan maksud mempromosikan kampung tematik. Lokasi ini memiliki potensi sosial dan ekonomi yang baik. Latar belakang penelitian ini adalah pandemi Covid-19 yang menyebabkan penutupan hampir semua tempat wisata di kampung tematik. Dalam pengembangannya, situs web ini menggunakan siklus hidup pengembangan perangkat lunak agile, dan dibagi menjadi dua bagian : aplikasi realitas virtual untuk pengguna, dan sistem admin untuk mengelola data di aplikasi realitas virtual. Implementasi aplikasi ini menggunakan kerangka kerja Aframe, sedangkan sistem admin memanfaatkan kerangka kerja Laravel. Pengujian situs web ini menggunakan *blackbox testing* untuk menguji kebutuhan fungsionalitas, dan

usability testing untuk menguji kebutuhan non-fungsional. Dalam kebutuhan fungsional, semua kebutuhan fungsionalitas ditemukan valid. Hasil pengujian non-fungsional menggunakan *usability testing* untuk aplikasi realitas virtual mencapai skor rata-rata system *usability testing* (SUS) sebesar 75,5, sedangkan sistem admin mendapatkan skor rata-rata SUS sebesar 77. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sistem yang dikembangkan layak digunakan.

Kesimpulannya, pembuatan sebuah website tur virtual 360 derajat untuk mempromosikan kampung tematik memiliki latar belakang yang kuat karena dampak pandemi Covid-19 yang menyebabkan penutupan tempat wisata di kampung tersebut. Dalam pengembangannya, digunakan siklus hidup pengembangan perangkat lunak agile dan aplikasi ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu aplikasi realitas virtual untuk pengguna dan sistem admin untuk mengelola data. Implementasi aplikasi menggunakan framework Aframe dan sistem admin menggunakan framework Laravel. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua kebutuhan fungsionalitas terpenuhi dan valid. Pengujian non-fungsional menggunakan *usability testing* menghasilkan skor rata-rata system *usability testing* (SUS) sebesar 75,5 untuk aplikasi realitas virtual dan 77 untuk sistem admin. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sistem yang dikembangkan layak digunakan. Dengan adanya website tur virtual ini, diharapkan dapat mempromosikan kampung tematik tersebut secara efektif dan memberikan potensi sosial dan ekonomi yang positif meskipun tempat wisata fisiknya masih tertutup.

2.1.5 Tinjauan pada literatur 5

Penelitian “Media Promosi Bisnis Potensi Wisata Daerah Bandung Dengan Aplikasi Virtual Reality” yang dilakukan oleh (Triani, Adriyanto *and* Faedhurrahman, 2018) Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempromosikan berbagai potensi wisata di kota Bandung, termasuk wisata alam, budaya, belanja, dan kuliner yang menarik bagi wisatawan baik dari dalam negeri maupun luar negeri. Oleh karena itu, diperlukan suatu media teknologi informasi yang lengkap dan menarik, yang berisi informasi terkait destinasi wisata di Bandung, serta menerapkan model bisnis yang tepat. Konsep kreatif yang diusulkan dalam aplikasi ini adalah penggunaan panorama virtual reality 360 derajat. Dengan menggunakan tur virtual reality panorama, para pengunjung dapat melihat secara menyeluruh

visualisasi dari berbagai destinasi, menciptakan pengalaman ruang yang menarik dan mengundang minat wisatawan untuk mengunjungi seluruh destinasi wisata di Kota Bandung. Metode penelitian yang akan digunakan dalam pengumpulan data termasuk observasi, wawancara, dan studi pustaka.

Dalam rangka mempromosikan potensi wisata di Kota Bandung, diperlukan pengembangan media teknologi informasi yang menarik dan lengkap. Aplikasi tersebut menggunakan konsep kreatif berupa panorama virtual reality 360 derajat, yang memungkinkan pengunjung untuk mengalami visualisasi destinasi wisata secara menyeluruh. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat mengoptimalkan promosi wisata Kota Bandung dan meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ke destinasi-destinasi tersebut.

2.1.6 Tinjauan pada literatur 6

Penelitian dengan judul “Perancangan Virtual tour 360 sebagai Media Pengenalan Wilayah Sekitar Ibu Kota Negara Baru Indonesia” yang di lakukan oleh (Rahma *and* Riyadi, 2023) memiliki tujuan untuk membuat sebuah virtual tour 360 sebagai media pengenalan Ibu Kota Baru (IKN). pada tanggal 26 Agustus 2019, Presiden Republik Indonesia telah memutuskan bahwa sebagian wilayah Penajam Paser Utara dan sebagian Kutai Kartanegara di Kalimantan Timur sebagai lokasi pembangunan ibu kota baru Republik Indonesia. Rencana pemindahan ibu kota tersebut telah melewati kajian dari Badan Perencanaan dan Pembangunan Nasional (Bappenas RI). Namun penggambaran serta wilayah dan lingkungan yang ada disekitar wilayah IKN belum pernah ada gambaran yang pasti bagaimana masyarakat yang ingin berkunjung ke wilayah IKN khususnya Kalimantan Timur mendapatkan informasi terkait tempat tinggal (penginapan), tempat pendidikan, tempat ibadah, tempat kebudayaan serta objek wisata yang ada di wilayah tersebut. Metode yang di gunakan dalam pengembangan adalah metode *Design Thinking*.

Kesimpulan pada literatur 6 adalah membuat sebuah system yang dapat menampilkan gambar panorama dalam bentuk 360 derajat untuk mengenalkan wilayah Ibukota Negara Baru (IKN) sistem dibuat dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang memiliki tahapan *emphatize*, *define*, dan *ideate*.

2.1.7 Tinjauan pada literatur 7

Penelitian dengan judul “Perancangan Virtual Tour 360 sebagai Media Pengenalan untuk Memberikan Pengalaman Berkunjung Langsung ke Kepulauan Derawan” yang di lakukan oleh (Beslar *and* Mutiaz, 2023) adalah penelitian yang di tujuakan untuk membuat media pengenalan bagi kepulauan derawan dengan menggunakan media virtual tour 360 derajat. Kepulauan Derawan merupakan salah satu destinasi yang mempunyai potensi daya tarik wisata alam yang besar dan unggul di Kalimantan Timur, tidak kalah menariknya dengan destinasi wisata lainnya di Indonesia. Namun sangat disayangkan, karena masih banyak wisatawan khususnya yang berada di luar Pulau Kalimantan Timur yang belum tahu akan keberadaan maupun potensi wisata yang ditawarkan oleh Kepulauan Derawan. Dalam pengembangan sistem menggunakan metode *Design Thinking*

Kesimpulan pada literatur 7 adalah untuk membangun sebuah website pengenalan pariwisata di daerah Kepulauan Derawan adalah menggunakan teknologi virtual tour 360 derajat. Sistem dibangun dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang memiliki beberapa tahapan yaitu *emphatize*, *define*, dan *ideate*.

2.1.8 Tinjauan pada literatur 8

Penelitian dengan judul “Perancangan Virtual Tour untuk Pengenalan Kampus Bagi Mahasiswa di Universitas Kristen Wira Wacana Sumba” yang dilakukan oleh (Mometa *and* Kalaway, 2022) bertujuan untuk membuat sebuah sistem yang dapat memperkenalkan kampus Universitas Kristen Wacana Sumba kepada banyak orang terutama bagi mahasiswa, Menurut media yang digunakan memiliki kekurangan yaitu tidak menggambarkan secara detail fasilitas gedung, ruang rektor, aula, ruang dosen, ruang kemahasiswaan, ruang keuangan, ruang kelas, laboratorium dan suasana belajar. Dalam hal ini, calon mahasiswa dan mahasiswa baru atau pengunjung website hanya bisa membayangkan dan tidak bisa melihat keseluruhan ruangan dan suasananya secara nyata. Oleh karena itu membutuhkan sebuah wahana untuk mempromosikan atau memperkenalkan kampus Unkriswina Sumba yang dapat membantu menjembatani kesenjangan tersebut. Sistem di buat dengan menggunakan metode MDLC dan pengujian di lakukan dengan menggunakan black box testing.

Kesimpulan dari literatur 8 adalah Virtual tour kampus Universitas Kristen Wira Wacana Sumba seperti etalase media kampus berdasarkan gambar panorama 360 derajat hasil dari penelitian ini, website ini dapat membantu mahasiswa dan terlebih khususnya calon mahasiswa baru untuk mengenal lebih lanjut tentang kawasan atau lingkungan di kampus Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, virtual tour ini juga dapat digunakan sebagai bahan periklanan atau promosi untuk meningkatkan daya tarik calon mahasiswa untuk belajar di Universitas Kristen Wira Wacana Kampus Sumba.

2.1.9 Tinjauan pada literatur 9

Penelitian dengan judul “Perancangan Website Virtual Tour Tentang Edukasi Etika Komunikasi Di Media Sosial Bagi Remaja” yang dilakukan oleh (Musthofa and Abidin, 2022) adalah bertujuan untuk membuat sebuah sistem yang dapat mengajarkan etika komunikasi di media sosial menggunakan teknologi virtual tour. *Chatting* selain memiliki dampak positif juga berdampak negatif. Salah satunya etika komunikasi yang tidak terjaga disebabkan antar individu tidak bertemu secara langsung sehingga penggunaan bahasa dan kata kata jadi lebih bebas. Ketidaksopanan dalam *chatting* bukan hanya berpengaruh di media sosial saja tapi juga dapat berpengaruh ke dalam kehidupan sehari hari dunia nyata. Metode yang di gunakan dalam pengembangan sistem adalah *design thinking*

Kesimpulan pada literatur ini adalah Website virtual tour ini bertujuan untuk memberikan edukasi tentang etika berkomunikasi yang baik kepada pengguna media sosial khususnya para remaja usia 17-25 tahun. Diharapkan setelah berkunjung pada virtual tour ini mereka paham dan mau mengimplementasikannya di dalam kehidupan bersosial media. Produk penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode design thinking Kelley & Brown karena langkah-langkah yang disajikan dalam metode ini sesuai dengan kebutuhan perancangan penulis. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah virtual tour berbasis website.

2.1.10 Tinjauan pada literatur 10

Penelitian dengan judul “Virtual Reality Tour Sebagai Media Informasi Pengenalan Gedung Kampus 2 Universitas Aisyiyah Surakarta” yang di lakukan oleh (Aisyah Mutia Dawis, 2022) adalah bertujuan untuk membangun sebuah

media informasi yang dapat mengenalkan gedung kampus 2 Universitas Aisyiyah Surakarta dengan menggunakan teknologi virtual tour Gedung Kampus 2 Universitas 'Aisyiyah Surakarta. Setiap tahun Universitas 'Aisyiyah Surakarta terus bertambah peminatnya. Saat ini Aiska University telah memiliki kurang lebih 1.500 mahasiswa dari seluruh Indonesia bahkan dari mancanegara. Banyak mahasiswa dan masyarakat yang kurang mengenal apa saja yang ada di Aisyiyah University, di Aisyiyah University sendiri sudah ada beberapa media yang digunakan tetapi masih kurang menarik serta masih belum adanya aplikasi dalam bentuk visualisasi secara nyata mengenai Gedung kampus 2 Aiska University. Oleh karena itu, penulis mempunyai ide untuk membuat virtual reality tour sebagai media informasi pengenalan gedung kampus 2 Universitas 'Aisyiyah Surakarta. Sistem dibuat dengan menggunakan metode MDLC dan pengujian dengan memberikan kuisisioner kepada 10 responden.

Kesimpulan pada literatur 10 adalah telah terciptanya website virtual reality tour yang mampu menjadi pendukung media promosi untuk Universitas 'Aisyiyah Surakarta Kampus 2 berbasis gambar panorama 360. Selain itu website virtual reality tour ini, menggunakan gambar panorama 360 sebagai materi utamanya yang diambil dari 4 lokasi utama di Universitas 'Aisyiyah Surakarta Kampus 2 dengan total pengambilan sekitar 88 gambar panorama 360. Serta website Virtual Reality tour Universitas 'Aisyiyah Surakarta Kampus 2 kini ditambahkan fitur yang dapat langsung terhubung dengan alat virtual reality, sehingga para pengguna dapat menggunakan fitur cardboard untuk dapat merasakan secara langsung lingkungan sekitar Universitas 'Aisyiyah Surakarta Kampus 2.

2.2 Keaslian Penelitian

Terdapat beberapa perbedaan antara penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian yang sudah pernah dilakukan, diantaranya adalah :

1. Tujuan semua penelitian di atas adalah untuk mempromosikan destinasi wisata, sementara penelitian ini ditujukan untuk mempromosikan potensi investasi di Desa Bumi Pratama Mandira.

2. Pada penelitian ini, tidak ada yang menggunakan perangkat lunak 3D Vista Virtual Tour, sedangkan penulis menggunakan perangkat lunak 3D Vista untuk membuat tur virtual.

2.3 Desa Bumi Pratama Mandira

Desa Bumi Pratama Mandira berdiri pada tahun 1997. Berdasarkan cerita dari para sesepuh desa Bumi Pratama Mandira, bahwa Desa Bumi Pratama Mandira merupakan pemecahan dari desa Sungai Sibur. Pemecahan dari desa Sungai Sibur menjadi desa persiapan Bumi Pratama Mandira dan desa persiapan Pinang Indah melalui SK Gubernur Sumatera Selatan No.035 tanggal 31 Oktober tahun 1997 dan dengan status peningkatan desa menjadi desa definitif tanggal 29 November tahun 1999 SK. No. 079 yang dikeluarkan Bupati Ogan Komering Ilir

Dengan peningkatan jumlah penduduk, luas wilayah dan jauhnya jangkauan pelayanan pada masyarakat maka Tahun 2013, desa Bumi Pratama Mandira mengalami Pemekaran wilayah dusun 6 Blok 01 dan Blok 02 menjadi desa persiapan Bumi Asri Mandira dan sekarang masih dalam proses peningkatan status desa Menjadi desa definitif. Nama desa Bumi Pratama Mandira di ambil dari nama PT Wachyuni Mandira yang bergerak di bidang usaha perikanan. Saat ini desa Bumi Pratama Mandira dengan kondisi perkonomian dan peningkatan untuk mengatur otonomi desa maka, desa ini mengadakan program “BARU” Bangkit, Aman, Rukun, dan Unggul.

Terletak 120 kilometer sebelah barat Kecamatan Sungai Menang, Desa Bumi Pratama Mandira menempati lahan seluas 11.317 hektar dan merupakan salah satu dari 314 desa yang membentuk Kecamatan Sungai Menang. Tabel 2.2 di bawah ini menunjukkan batas wilayah desa Bumi Pratama Mandira.

Tabel 2.2 batas wilayah desa Bumi Pratama Mandira

Sebelah utara	Berbatasan dengan kanal Wahyuni Mandira
Sebelah selatan	Berbatasan dengan desa Bumi Asri Mandira
Sebelah timur	Berbatasan dengan desa Pinang Indah
Sebelah barat	Berbatasan dengan desa Gajah Mati

Terdapat 5 dusun di Desa Bumi Pratama Mandira: Dusun I, Dusun II, Dusun III, Dusun IV, dan Dusun V. Secara keseluruhan, dusun-dusun tersebut menampung 8.157 jiwa atau 2.719 kepala keluarga.

Sebagian besar penduduk Desa Bumi Pratama Mandira bermata pencaharian pembudidaya udang. Tingkat angka kemiskinan Desa Bumi Pratama Mandira yang masih tinggi menjadikan desa Bumi Pratama Mandira harus bisa mencari peluang lain yang bisa menunjang peningkatan taraf ekonomi bagi masyarakat. Kekayaan sumber daya alam yang ada di desa Bumi Pratama Mandira amat sangat mendukung baik dari segi pengembangan ekonomi maupun sosial budaya. Selain itu letak geografis desa yang cukup strategis dan merupakan jalur transportasi yang mempertemukan 3 kecamatan yaitu Kecamatan Mesuji, Kecamatan Cengal dan Kecamatan Sungai Menang.

2.4 Virtual Tour

Menurut Prambudi & Retnowati (2014) dalam penelitian yang telah dilakukan mengatakan bahwa virtual tour adalah suatu program yang mengombinasikan teknologi visualisasi seperti fotografi dan gambar tangan dengan teknologi informasi. Program ini bertujuan untuk menyediakan informasi yang komprehensif dan interaktif tentang suatu perjalanan. Informasi tentang tempat dapat diolah menjadi aplikasi yang mencakup lokasi, fasilitas pendukung, dan biaya akomodasi. Panduan virtual telah menjadi pilihan populer sebagai alat promosi dan pemandu tur yang efisien dalam berbagai bidang, baik melalui CD interaktif maupun situs web.

Tur virtual adalah pengalaman digital yang membolehkan pengguna untuk mengunjungi dan melihat lingkungan atau lokasi secara virtual. Ini dapat dilakukan melalui perangkat komputer atau perangkat mobile yang terhubung ke internet. Tur virtual umumnya digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pariwisata, real estate, pendidikan, dan seni. Dalam tur virtual, pengguna memiliki kontrol atas pandangan mereka dan dapat bergerak melalui lingkungan yang direplikasi secara digital. Biasanya, tur virtual menyertakan gambar 360 derajat atau video interaktif yang memungkinkan pengguna melihat secara menyeluruh dan mendapatkan gambaran menyeluruh tentang lokasi yang sedang dijelajahi. Tur virtual

memberikan banyak manfaat, termasuk memungkinkan orang untuk menjelajahi tempat yang jauh secara virtual, menghemat waktu dan biaya perjalanan, dan membantu dalam pengambilan keputusan seperti pembelian properti tanpa perlu mengunjunginya secara fisik.

2.5 3D Vista Virtual Tour

Menurut Yogi Anggara dan Guntur Maulana Zamroni (2021) 3D Vista Virtual tour merupakan salah satu software yang membantu dalam proses pembuatan virtual tour. 3DVista Virtual tour memungkinkan untuk membuat tur virtual multimedia yang memikat dengan interaktivitas dan rangkaian fitur yang mengesankan seperti Live Pano, Adaptive HDR, Hotspot, Auto-Pilot, Video, Album Foto, Denah Lantai, Immersive Audio dan masih banyak lagi. Dengan banyaknya fitur yang membantu proses pembuatan virtual tour dapat membantu proses pembuatan yang maksimal.

2.6 Panorama

Menurut Daud et al.,(2016) Foto panorama merupakan foto yang sudut pandangnya lebih luas dibandingkan foto biasa. Untuk membuat gambar seperti ini, Anda dapat memotret suatu objek beberapa kali sebelum menggabungkan gambar tersebut menjadi satu. Setiap gambar harus berasal dari sumber yang berkesinambungan dan memiliki bagian yang tumpang tindih.

2.7 Investasi

Menurut buku yang di tulis oleh Tandelilin (2010) Investasi adalah komitmen sejumlah uang atau sumber daya lainnya saat ini yang penuh harapan. menuai keuntungan di kemudian hari. Secara praktis, investasi mengacu pada serangkaian aktivitas yang melibatkan alokasi modal terhadap berbagai aset alternatif. Aset tersebut bisa berbentuk nyata, seperti tanah, emas, atau properti, atau bisa juga berbentuk finansial, seperti berbagai jenis surat, barang berharga, saham, obligasi, atau reksa dana.

Adapun tujuan investasi adalah sebagai berikut :

1. Mendapatkan kehidupan yang lebih baik di masa mendatang

Berinvestasi dapat meningkatkan taraf hidup seseorang dari waktu ke waktu atau setidaknya menjaga tingkat pendapatannya agar tidak menurun di kemudian hari.

2. Mengurangi dampak inflasi

Dengan berinvestasi pada aset suatu usaha atau badan lain, seseorang dapat terhindar dari risiko berkurangnya nilai aset atau hak milik akibat dampak inflasi.

3. Dorongan untuk menghemat pajak

Banyak negara di seluruh dunia telah menerapkan kebijakan. untuk mendorong pertumbuhan investasi di masyarakat dengan mengurangi pajak bagi mereka yang berinvestasi di sektor usaha tertentu.

2.7 Agile Methods

Dalam penelitian yang di lakukan oleh Chandra (2017) mengatakan, *agile methods* adalah jenis pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dan pengembangan terhadap perubahan bentuk apapun. Dalam *Agile Software Development* interaksi dan personel lebih penting dari pada proses dan alat, *software* yang berfungsi lebih penting daripada dokumentasi yang lengkap, kolaborasi dengan klien lebih penting dari pada negosiasi kontrak, dan sikap tanggap terhadap perubahan lebih penting daripada mengikuti rencana.

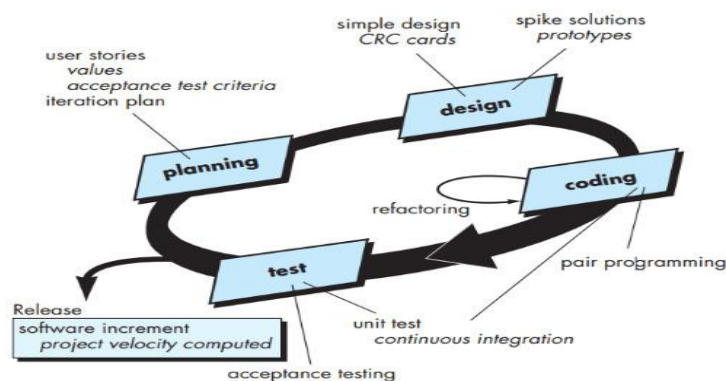
Adapun pengembangan dari metode agile adalah sebagai berikut :

1. *Extreme Programming (XP)*
2. *Scrum Methodoly*
3. *Crystal Family*
4. *Dynamic Systems Development Method (DSDM)*
5. *Adaptive Software Development (ASD)*
6. *Feature Driven Development (FDD)*

2.8 Extreme Programming (XP)

Menurut R.Pressman dalam penelitian Surahman et al.(2020) mengatakan bahwa metode pengembangan perangkat lunak *Extreme Programming (XP)* dikenal dengan metode atau “*technical how to*” bagaimana suatu tim teknis mengembangkan perangkat lunak yang secara efisien melalui berbagai prinsip dan teknik praktis pengembangan perangkat lunak. XP menjadi dasar bagaimana tim

bekerja sehari-hari. Metode *Extreme Programming* merupakan metode pengembangan perangkat lunak implementasi Agile ringan yang cenderung menggunakan pendekatan berorientasi objek dan mengutamakan proses pengembangan yang lebih memenuhi kebutuhan pengguna (Thabroni, 2022b). Adapun tahapan metode *Extreme Programming* dapat dilihat pada Gambar 2.1 berikut



Gambar 2.1 Tahapan penelitian Extreme Programming

Sumber (Anwar et al., 2022)

1. *Planning*

Pada langkah pertama ini, user story dibuat berdasarkan informasi yang diterima dari pelanggan. Laporan pengguna ini adalah deskripsi dasar dari sistem yang dikembangkan.

2. *Design*

Pada tahap desain, desain alur kerja sistem dan desain basis data dilakukan berdasarkan cerita pengguna yang telah dibuat sebelumnya.

3. *Coding*

Pengkodean (*coding*) adalah tahap dimana sistem dibuat berdasarkan rencana yang telah disiapkan. Pembuatan sistem ini dilakukan oleh dua orang yaitu developer dan tester. Langkah ini dapat diulang untuk koreksi (*refactoring*).

4. *Testing*

Testing adalah tahap pengujian sistem, dimana setiap modul yang akan dikembangkan diuji terlebih dahulu. Jika masih tidak memenuhi

persyaratan, bagian yang diperbaiki akan diperbaiki. Jika menanggapi permintaan, sistem sudah dapat dioperasikan.

2.9 Website

Menurut Arief dalam penelitian yang dilakukan oleh Nofyat et al.(2018) mengatakan bahwa website adalah kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain/URL (Uniform Resource Locator) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikkan alamatnya. Hal ini dimungkinkan dengan adanya teknologi World Wide Web (WWW). Sedangkan menurut artikel niagahoster yang di tulis oleh Ariffudin (2023) Website adalah serangkaian halaman web berisi informasi yang terhubung satu sama lain dan di akses melalui internet.

2.10 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan gambaran graphical dari aktor, dimana pada use case diagram menggambarkan manajemen sistem secara keseluruhan. Use case diagram digunakan untuk memodelkan abstraksi dan interaksi antara sistem dengan pengguna (Yulia Fatma *et al.*, 2019).

2.11 Content Management System (CMS)

Menurut Sulistiyono dalam penelitian yang dilakukan oleh Huda dan Priyatna (2019) CMS adalah sebuah sistem yang menyediakan kenyamanan bagi pengguna dalam mengelola dan melakukan modifikasi pada konten di sebuah situs web yang dinamis, tanpa memerlukan pengetahuan teknis sebelumnya. Sistem Manajemen Konten (CMS) adalah sebuah perangkat lunak komputer yang digunakan untuk mengatur proses pembuatan dan perubahan isi digital, agar lebih mudah dalam mengelola data, mengatur siklus hidup situs web, mendukung penggunaan template dan standarisasi, serta menyesuaikan situs web dan akuntabilitas. (Martadinata *and* Zaliman, 2021)

2.12 Wordpress

Menurut Williams *et al.*, dalam penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi *et al* (2020) WordPress adalah sebuah platform atau software sumber terbuka untuk mengelola konten di situs web yang sangat user-friendly dan dapat diintegrasikan dengan mudah. Selain itu, WordPress juga menawarkan kebebasan dalam

merancang pola desain dengan menggunakan Model View Controller (MVC). Wordpress menjadi salah satu CMS yang sering di pakai karena menyediakan plugin – plugin yang dapat memudahkan pengembangan sebuah website.

2.13 Activity Diagram

Menurut Novitasari *activity diagram* adalah pemodelan yang dilakukan pada suatu sistem dan menggambarkan aktivitas sistem berjalan. Activity diagram di gunakan sebagai penjelelasan aktivitas program tanpa melihat koding atau tampilan (Kurniawan *et al.*, 2021) sehingga bisa di simpulkan *activity diagram* runtutan proses yang terjadi dalam sebuah sistem dari awal hingga akhir yang di gambarkan secara vertikal.

2.14 Black Box

Pengertian *Black Box* testing menurut Maharani dan Merlina dalam penelitian yang dilakukan oleh Ambarsari *et al* (2021) adalah untuk membuktikan fungsi cara beroperasi dari perangkat lunak apakah output sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan apakah informasi yang disimpan selalu di jaga kemutakhirannya.

2.15 No-Code Method Programming

Pengembangan perangkat lunak *low-code/no-code* adalah pendekatan baru yang memberikan peluang untuk membangun perangkat lunak dengan kebutuhan minimal akan pengkodean manual dan meningkatkan keterlibatan non-pemrogram dalam pengembangan perangkat lunak. Meskipun demikian, pendekatan *low-code/no-code* merupakan bidang yang relatif baru dan terus mengalami kemajuan yang memerlukan pemahaman tentang tantangan yang ada dan identifikasi arah perbaikan (Rokis *and* Kirikova, 2022).

2.13 Elementor page builder

Elementor merupakan plugin yang berfungsi untuk membuat halaman web secara mudah (Ushud, 2020). Beberapa kelebihan elementor adalah sebagai berikut

1. Disediakan editor yang cukup drag dan drop untuk mengisinya.
2. Bersifat responsif.
3. Tersedia lebih dari 300 template siap pakai.
4. Sudah tersedia lebih dari 90 widgets siap pakai.