

**RANCANG BANGUN *VIRTUAL TOURISM* KAWASAN
CIWIDEY, KABUPATEN BANDUNG**

***DESIGN OF VIRTUAL TOURISM IN CIWIDEY AREA,
BANDUNG DISTRICT***

TESIS

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar
Magister Manajemen Pariwisata pada Program Pascasarjana
Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung



Disusun oleh:

R. Fajar Widiarrachman

NIM: 201823148

KONSENTRASI ADMINISTRASI PARIWISATA

PROGRAM PASCASARJANA

SEKOLAH TINGGI PARIWISATA BANDUNG

2021

**RANCANG BANGUN *VIRTUAL TOURISM* KAWASAN
CIWIDEY, KABUPATEN BANDUNG**

***DESIGN OF VIRTUAL TOURISM IN CIWIDEY AREA,
BANDUNG DISTRICT***

TESIS

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar
Magister Manajemen Pariwisata pada Program Pascasarjana
Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung

Oleh:

R. Fajar Widiarrachman
201823148

Menyetujui,

Bandung, Maret 2021
Pembimbing II



Dr. Ing Yuliadi Erdani, M.Sc.,Dipl.El.Ing.HTL
NIP. 196780702 199702 1 001

Bandung, Maret 2021
Pembimbing I



Nono Wibisono, SE.,M.Sc.,Ph.D
NIP. 19591016 198910 1 001

Bandung, Maret 2021
Mengetahui,
**Sekretaris Program Pascasarjana
Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung**



Dr. Atang Sabur Safari, M.Sc.
NIP. 19600105 199203 1 001

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS

Sesuai dengan hasil ujian sidang Tesis pada tanggal 19 Januari 2021 dan sesuai dengan saran-saran dan masukan yang telah disampaikan oleh para penguji, dengan ini diberitahukan bahwa revisi tesis:

Nama : R. Fajar Widiarrachman
NIM : 201823148
Konsentrasi : Administrasi Pariwisata
Judul : Rancang Bangun Virtual Tourism Kawasan Ciwidey, Kabupaten Bandung

Telah disetujui oleh:

Penguji II



Dr. Atang Sabur Safari, S.Sos., M.Sc.
NIP. 19600105 199203 1 001

Penguji I



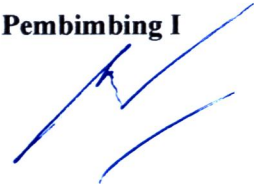
Dr. Teddy Chandra, S.Sos., M.Pd.
NIP. 19820707 201101 1 005

Pembimbing II



Dr. Ing Yuliadi Erdani, M.Sc., Dipl. El. Ing. HTL
NIP. 196 80702 199702 1 001

Pembimbing I



Nono Wibisono, SE., M.Sc., Ph.D
NIP. 19591016 198910 1 001

Bandung, Maret 2021

Mengetahui,

**Sekretaris Program Pascasarjana
Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung**



Dr. Atang Sabur Safari, M.Sc.
NIP. 19600105 199203 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan:

1. Karya tulis saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat pelar akademik, baik di Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian han terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia mendapat sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini. Serta sanksi lainnya dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, Maret 2021

Yang Membuat Pernyataan



R. Fajar Widiarrachman

201823148

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala karunia, izin, dan rahmat-Nya, sehingga penulis berhasil menyelesaikan penyusunan Tesis dengan judul **“Rancang Bangun *Virtual Tourism* Kawasan Ciwidey, Kabupaten Bandung”**.

Tujuan dari penulisan Tesis ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Manajemen pada Program Magister Manajemen pariwisata Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung.

Penulis menyadari banyak hambatan dan rintangan yang dihadapi dalam penyusunan Tesis ini. Akan tetapi, berkat bimbingan, dukungan, dan bantuan serta dorongan secara moril dan materiil dari semua pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Moch. Liga Suryadana, M.Si. selaku Direktur Program Pascasarjana Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung.
2. Bapak Dr. Atang Sabur Safari, S.Sos., M.Sc. selaku Sekretaris Program Pascasarjana Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung.
3. Bapak Nono Wibisono, SE., M.Sc., Ph.D selaku dosen Pembimbing I yang telah berkenan meluangkan waktu, ide, motivasi , serta saran dalam membantu penulis hingga selesainya Tesis ini.
4. Bapak Dr. Ing Yuliadi Erdani, M.Sc., Dipl.EI.Ing.HTL selaku dosen Pembimbing II yang telah berkenan meluangkan waktu, ide, motivasi , serta saran dalam membantu penulis hingga selesainya Tesis ini.
5. Ibunda Esin Kuraesin dan Ibu Mertua Neneng, atas doa dan dukungannya baik moril dan materiil.
6. Istri tercinta Devi Cindi Novita yang selalu memberi dukungan penuh.
7. Ananda Dzakiandra Arfan Makarim yang menjadi sumber kekuatan dan inspirasi dalam hidup penulis.

8. Rekan sejawat Budi Prasetya, Fakih Zulfa, Teddy Septian, Ferry Nursandria yang selalu memberikan bantuan moral dan materiil.
9. Seluruh rekan-rekan kerja yang berada di lingkungan Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung terkhusus pada unit PTI.
10. *Last but not least*, seluruh rekan-rekan mahasiswa Pascasarjana Angkatan XXI yang selalu memberikan dorongan dan dukungan bagi penulis.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa Tesis ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Kritik dan saran untuk perbaikan akan penulis terima dengan senang hati.

Bandung, Maret 2021

Penulis

ABSTRACT

Since the beginning of 2020, the world has been shocked by the Covid 19 pandemic which has caused a decrease in the number of tourists visits and has an impact on decreasing people's income. The decline in potential income from tourism has an impact on the tourism industry in Bandung Regency. Losses do not only have an impact on the implementation of tourism directly, but also on the supporting industries for tourism activities such as hotels, travel, spas and so on. The focus of this research is divided into two, namely the focus of the substance and the focus of the research location. In substance, the authors use a discussion that focuses on the potential of virtual tourism using the concept of a Multimedia Development Life Cycle in the Ciwidey area, Bandung Regency. In preparing the Multimedia Life Cycle, the author discusses aspects of (1) Concept, (2) Design, (3) Material Collecting, (4) Assembly, (5) Testing and (6) Distribution. In the aspect of location, the authors has a limitation that match the characteristics of virtual tourism in the Greater Bandung Area, namely the Ciwidey Area. In practice, the authors conducted research in (1) the White Crater Tourist Destination Area, (2) Situ Patengan and (3) Glamping Lakesite Rancabali. The results showed that the Tourist Destination Area in the Ciwidey area, Bandung Regency is unique in the form of a landscape and is supported by qualified facilities and infrastructure in supporting tourist attractions. Ease of achievement is also a factor in adding value to an area as a tourist destination. The output of this research is to prepare of virtual tourism products in the Ciwidey Area, Bandung Regency by placing them on a website platform in the hope that it can be an alternative for traveling and become a marketplace for local communities to market local products.

Keywords: Covid-19, Potential Tourism, Multimedia, Virtual Reality, Website

ABSTRAK

Sejak awal tahun 2020, dunia dihebohkan dengan adanya pandemi Virus Covid 19 yang menyebabkan turunnya angka kunjungan wisatawan dan berdampak pada turunnya pendapatan masyarakat. Turunnya potensi pendapatan dari pariwisata berdampak pada industri pariwisata di Kabupaten Bandung. Kerugian tidak hanya berdampak pada penyelenggaraan pariwisata secara langsung, tetapi juga pada industri penunjang kegiatan pariwisata seperti hotel, travel, spa dan lain sebagainya. Fokus pada penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu fokus substansi dan fokus lokasi penelitian. Pada substansi, penulis menggunakan bahasan yang memfokuskan pada potensi virtual tourism dengan menggunakan konsep *Multimedia Development Life Cycle* di kawasan Ciwidey, Kabupaten Bandung. Dalam penyusunan *Multimedia Life Cycle*, penulis membahas aspek (1) *Concept*, (2) *Design*, (3) *Material Collecting*, (4) *Assembly*, (5) *Testing* dan (6) *Distribution*. Pada aspek lokasi, penulis membatasi lokus yang cocok dengan karakter *virtual tourism* di Kawasan Bandung Raya yaitu Kawasan Ciwidey. Dalam praktiknya penulis melaksanakan penelitian di (1) Daerah Tujuan Wisata Kawah Putih, (2) Situ Patengan dan (3) Glamping Lakesite Rancabali. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Daerah Tujuan Wisata di kawasan Ciwidey, Kabupaten Bandung mempunyai keunikan berupa bentang alam serta didukung dengan fasilitas sarana dan prasarana yang mumpuni dalam menunjang atraksi wisata. Kemudahan pencapaian juga menjadi faktor menambah nilai sebuah daerah menjadi destinasi wisata. Output penelitian ini adalah penyusunan produk *virtual tourism* di Kawasan Ciwidey, Kabupaten Bandung dengan ditempatkan pada platform *website* dengan harapan bisa menjadi alternatif untuk berwisata dan menjadi *marketplace* untuk masyarakat sekitar untuk memasarkan produk lokal.

(Kata Kunci: Virus Covid-19, Potensi Pendapatan Pariwisata, *Multimedia*, *Virtual Reality*, *Website*)

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Pembatasan Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teori	11
1. Potensi Wisata.....	13
2. Penerapan Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	17
B. Penelitian Terdahulu	47
C. Kerangka Pemikiran.....	50
BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Rancangan Penelitian	52

B. Partisipan dan Tempat Penelitian.....	54
C. Pengumpulan Data	56
D. Analisis Data	57
E. Pengujian Keabsahan Data.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil	59
1. Potensi Wisata Dalam Menunjang <i>Virtual Tourism</i> Kawasan Ciwidey	59
2. Penerapan Multimedia Development Life Cycle pada Kawasan Ciwidey ..	73
B. Pembahasan.....	88
1. Potensi Wisata Dalam Menunjang <i>Virtual Tourism</i> Kawasan Ciwidey	88
2. Penerapan Multimedia Development Lifecycle Pada Kawasan Ciwidey ...	91
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	96
A. Kesimpulan	96
B. Rekomendasi	97
DAFTAR PUSTAKA	103

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pernyataan Pendekatan <i>Virtual Tourism</i>	5
Tabel 2 Simbol Flowchart.....	21
Tabel 3 Jenis Teks Dalam Multimedia.....	24
Tabel 4 Jenis Gambar Dalam Multimedia	25
Tabel 5 Jenis Suara Dalam Multimedia	26
Tabel 6 Jenis Animasi Dalam Multimedia.....	27
Tabel 7 Jenis Video Dalam Multimedia.....	28
Tabel 8 Assembly Dalam Multimedia	32
Tabel 9 Penelitian Terdahulu	48
Tabel 10 Informan Penelitian.....	55
Tabel 11 Sarana DTW Kawah Putih.....	64
Tabel 12 Sarana DTW Situ Patengan.....	64
Tabel 13 Sarana DTW Glamping Lakeside Rancabali	65
Tabel 14 Prasarana DTW Kawah Putih	66
Tabel 15 Prasarana DTW Situ Patengan.....	67
Tabel 16 Prasarana DTW Glamping Lakeside Rancabali.....	67
Tabel 17 <i>Testing</i>	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Struktur Flowchart	22
Gambar 2 Template.....	23
Gambar 3 Model Waterfall	42
Gambar 4 Kerangka Pemikiran.....	50
Gambar 5 DTW Kawah Putih.....	59
Gambar 6 DTW Kawah Putih Untuk <i>Prewedding</i>	60
Gambar 7 DTW Situ Patengan.....	61
Gambar 8 Scene Film Heart Series Pada DTW Situ Patengan	62
Gambar 9 DTW Glamping Lakeside Rancabali	63
Gambar 10 Desain Layout Homepage	76
Gambar 11 Desain Layout Sub Page	78
Gambar 12 Desain Homepage	83
Gambar 13 Desain Layout Sub Page About Us	84
Gambar 14 Desain Layout Sub Page Video 360.....	84
Gambar 15 Desain Layout Sub Page Foto 360	85
Gambar 16 Desain Layout Sub Page Drone View.....	85
Gambar 17 Navigasi.....	98
Gambar 18 <i>Header</i>	98
Gambar 19 Informasi Umum	99
Gambar 20 Informasi Singkat DTW	100
Gambar 21 <i>Footer</i>	100

Gambar 22 Informasi Umum DTW	101
Gambar 23 Informasi Detil DTW	102
Gambar 24 Media <i>Virtual Tourism</i>	102

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D. (2020, Juni 05). *Virtual Tour, Jadi Pilihan Wisata di Era New Normal*. Retrieved from travelling.bisnis.com: <https://traveling.bisnis.com/read/20200605/361/1249166/virtual-tour-jadi-pilihan-wisata-di-era-new-normal>
- Ansari, D. (2018). Perilaku Belanja Online Di Indonesia. *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI)*, 193-213.
- APJII. (2020). *Penetrasi Internet dan Bisnis Anggota Jadi Prioritas APJII di 2020*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Armansyah, F. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 224-229.
- Bassil, Y. (2012). A Simulation Model for the Waterfall Software Development Life Cycle. *Internaional J. Eng. Technol*, 2-12.
- Benyon, D. (2013). Presence and digital tourism. *AI & Soc*, 1-5.
- Bhowal, A. (2017). Virtual Tourism and Its Prospects for Assam. *Journal Of Humanities And Social Science*, 91-97.
- Budiyanti, E. (2020). *Dampak Virus Corona Terhadap Sektor Perdagangan dan Pariwisata Indonesia*. Jakarta: Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI.
- Buhalis, D. (2000). Marketing the competitive destination of the future. *Tourism Management*, 97-116.

- Buhalis, D. (2020). Evaluating the effectiveness of tourist advertising to improve the competitiveness of destination. *Tourism Economics*, 1001-1020.
- Djindjian, F. (2015). Introduction, The Virtual Museum : An. *Archeologia e Calcolatori Supplemento*, 9-14.
- Guttentag, D. (2010). *Virtual reality: Applications and implications for tourism*. Waterloo: Elsevier.
- Hamidi. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press.
- Herdiana, D. (2020). Rekomendasi Kebijakan Pemulihan Pariwisata Pasca Wabah Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) di Kota Bandung. *JUMPA Volume 7, Nomor 1*, 1-30.
- Herdiansyah, H. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu - Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Jan, D. (2009). A Virtual Tour Guide for Virtual Worlds. *Journal of Institute for Creative Technologies*, 1-8.
- Juleon. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Videoscribe Sastra Indonesia Dengan Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal UIB*, 1-17.
- Kemenparekraf. (2020). *Statistik Laporan Bulanan Wisman*. Jakarta: Direktorat Jenderal Imigrasi.
- Kotler, P. (2014). *Marketing For Hospitality And Tourism*. New York: Pearson.
- Leask, A. (2008). *The Nature and Role Of Visitor Attractions*. Edinburgh: Napier University.

- Maryadi, d. (2010). *Pedoman Penulisan Skripsi FKIP*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mendes, J. D. (2010). The tourist experience: Exploring the relationship between tourist satisfaction and destination loyalty. *Tourism*, 111-126.
- Middleton, V. (2005). *Marketing Management For Travel And Tourism*. California: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT remaja Rosdakarya.
- Mustika. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 121-126.
- Natsir, D. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Lokasi Rekreasi dan Hiburan Keluarga di Pontianak. *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 1-6.
- Omen, D. (2013, 09 01). *Pengertian Aplikasi Desktop*. Retrieved from ommmentprakerin: <http://omenntprakerin.blogspot.com/2013/02/pengertian-desktop-adalah-dari-dua-kata.html>
- Pescarin, S. (2014). *Keys To Rome*. Rome: CNR ITABC.
- Prasetyo, H. (2018). Industri 4.0 : Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset. *Jurnal Teknik Industri*, 17-26.
- Pressman, R. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak, Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi.

Rahayu, A. (2020, Mei 09). *Virtual Tour, Peluang Baru Pariwisata di Era New Normal*

Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul "Virtual Tour, Peluang Baru Pariwisata di Era New Normal", Klik untuk baca: <https://travel.kompas.com/read/2020/05/09/210800427/virtual-tour-pelua>.

Retrieved from travel.kompas.com:
<https://travel.kompas.com/read/2020/05/09/210800427/virtual-tour-peluang-baru-pariwisata-di-era-new-normal?page=all>

Rahmanidya, I. (2020, September 01). *Halo, Beginilah Pariwisata di Era New Normal*.

Retrieved from indonesiaterhubung.id:
<https://www.indonesiaterhubung.id/artikel/524/halo-beginilah-pariwisata-di-era-new-normal>

Rindarsih, E. (2020, Juni 25). *Mencitrakan Kembali Pariwisata Indonesia*. Retrieved

from news.detik.com: <https://news.detik.com/kolom/d-5067517/mencitrakan-kembali-pariwisata-indonesia>

Riyanto, A. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality pada Media. *Juita*, 187-192.

Rusady, R. (2008). *Metode Penelitian Public Relation dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Rusli, M. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*. Yogyakarta: Andi.

Santos, J. D. (2020). Digital Marketing Strategies for Tourism, Hospitality, and Airline Industries. *Advances in Marketing, Customer Relationship Management, and E-Services* (pp. 1-22). Hershey PA: IGI Global.

- Sugihamretha, I. D. (2020). Respon Kebijakan: Mitigasi Dampak Wabah Covid-19 Pada Sektor Pariwisata. *The Indonesian Journal of Development Planning* , 191-206.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif, Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Thomas, D. G. (2018). Virtual Tour Sebagai Media Promosi Interaktif Penginapan Di Kepulauan Bunaken . *E-Journal Teknik Informatika* , 14-22.
- Umefagur, F. (2016). Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi Daerah. *E-journal Teknik Informatika*, 1-8.
- Utama, I. G. (2020, Mei 17). *Virtual Tourism: Strategi Recovery Pariwisata Bali Pasca COVID-19?* Retrieved from [travelifeindonesia.com: https://www.travelifeindonesia.com/virtual-tourism-strategi-recovery-pariwisata-bali-pasca-covid-19/](https://www.travelifeindonesia.com/virtual-tourism-strategi-recovery-pariwisata-bali-pasca-covid-19/)
- Vani, R. V. (2020). Model Pentahelix Dalam Mengembangkan Potensi Wisata DI Kota Pekanbaru. *Publikauma Jurnal Ilmu Administrasi Publik UMA*, 63-70.
- Vengesai, S. (2009). Tourism Destination Attractiveness: Attractions, Facilities, and People as Predictors. *Tourism Analysis*, 621-636.
- Voronkova. (2018). Virtual Tourism: on the Way To the Digital Economy. *International Multi-Conference on Industrial Engineering and Modern technologies*, 1-5.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena.

Widiyarna, N. (2020). Ranang Bangun Aplikasi Kampar Tourism Sebagai Pengenalan Landmark Pariwisata Kabupaten Kampar. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 1-14.

Widyawati, R. (2020, September 15). *Daftar 108 Hotel di Bandung Jawa Barat Tutup Sementara Gara-gara Badai Virus Corona Artikel ini telah tayang di tribunjabar.id dengan judul Daftar 108 Hotel di Bandung Jawa Barat Tutup Sementara Gara-gara Badai Virus Corona*, <https://jabar.tribunnews.com>. Retrieved from jabar.tribunnews.com: <https://jabar.tribunnews.com/2020/04/16/daftar-108-hotel-di-bandung-jawa-barat-tutup-sementara-gara-gara-badai-virus-corona>

Zan, L. (2011). Managing Change and Master Plans: Machu Picchu Between Conservation and Exploitation. *Journal of the World Archaeological Congress*, 329-371.