

PENGEMBANGAN KONTEN *VIRTUAL TOUR* DI ATOURIN

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan

Program Diploma IV

Program Studi Manajemen Pengaturan Perjalanan

Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung



Disusun oleh :

ATIK DESTYA NURJANNAH

201721899

PROGRAM STUDI

MANAJEMEN PENGATURAN PERJALANAN

JURUSAN PERJALANAN

SEKOLAH TINGGI PARIWISATA NHI BANDUNG

2021

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI/PROYEK AKHIR/TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN KONTEN *VIRTUAL TOUR* DI ATOURIN

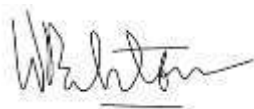
NAMA : ATIK DESTYA NURJANNAH

NIM : 201721899

PROGRAM STUDI : MANAJEMEN PENGATURAN
PERJALANAN

JURUSAN : PERJALANAN

Pembimbing I



RADEN WISNU RAHTOMO, S.Sos., MM
NIP. 196608131991031001

Pembimbing II



INDRIYANI HANDYASTUTI, M.Sc., CHE.
NIP. 198001212005022001

Bandung, 2021

Mengetahui,

Kepala Bagian Administrasi Akademik dan
Kemahasiswaan,

Menyetujui,

Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung

Andar Danova L. Goeltom, S.Sos., M.Sc
NIP.19710506 199803 1 001

Faisal, MM.Par.,CHE
NIP. 19730706 199503 1 001

HALAMAN MOTTO

Proses tidak akan pernah mengkhianati hasil !

Bermimpilah yang tinggi,karena satu-satunya batasan kita adalah pikiran kita !

-atikdn-

Hadapi segala rintangan dan jangan pernah hilang harapan.Karena ketika kamu memiliki harapan,disitulah kamu memiliki masa depan

-Merry Riana-

Cobalah untuk tidka menjadi seorang yang sukses,tapi jadilah seorang yang bernilai

-Albert Einstein-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terimakasih untuk diri saya sendiri!

Keluarga

Terimakasih selama ini udah menjadi support system dari segalanya yang sudah saya lakukan, semoga dengan apa yang saya lakukan ini bisa membanggakan kalian semua ♥

Sahabat saya Wina, Alia, Yaya, dan Macin

Terimakasih selalu ada disaat duka maupun suka dalam segala hal .love you more ♥

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Atik Destya Nurjannah
Tempat/Tanggal Lahir : Bekasi, 16 Desember 1998
NIM : 201721899
Program Studi : Manajemen Pengaturan Perjalanan
Jurusan : Perjalanan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Tugas Akhir/Proyek Akhir/Skripsi yang berjudul: **"Pengembangan Konten Virtual Tour di Atourin"** ini adalah merupakan hasil karya dan hasil penelitian saya sendiri, bukan merupakan hasil penjiplakan, pengutipan, penyusunan oleh orang atau pihak lain atau cara-cara lain yang tidak sesuai dengan ketentuan akademik yang berlaku di STP Bandung dan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan kecuali arahan dari Tim Pembimbing
2. Dalam Tugas Akhir/Proyek Akhir/Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang atau pihak lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan sumber, nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Surat Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dalam naskah Tugas Akhir/Proyek Akhir/Skripsi ini ditemukan adanya pelanggaran atas apa yang saya nyatakan di atas, atau pelanggaran atas etika keilmuan, dan/atau ada klaim terhadap keaslian naskah ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung ini serta peraturan-peraturan terkait lainnya.
4. Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, Juni 2021

Yang membuat pernyataan



ATIK DESTYA NURJANNAH

NIM : 201721899

ABSTRAK

Virtual tour dapat memberikan suatu informasi kepada wisatawan untuk menjelajahi tempat wisata secara *online*. Atourin salah satu travel perjalanan yang telah menghadirkan *virtual tour* sebagai alternatif kunjungan wisatawan pada masa pandemi covid-19 secara *online*. *Virtual tour* dari Atourin memiliki konten dari berbagai macam destinasi wisata domestik di Indonesia dengan adanya *virtual tour* ini dapat membantu pengalaman yang baru kepada para wisatawan untuk mengunjungi destinasi wisata secara *visual*. Dengan semakin meningkatnya peminatan wisatawan terhadap *virtual tour* dari berbagai kalangan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan konten *virtual tour*. Pengembangan konten *virtual tour* melihat dari pengalaman para wisatawan yang telah mengikuti *virtual tour* di Atourin, dalam pengalaman ini menggunakan pendekatan teori Empat Dimensi Pengalaman, yaitu edukasi (*educational*), hiburan (*entertainment*), pelarian (*escapist*), dan estetika (*esthetic*) menurut Pine dan Gilmore (1998). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode pengumpulan data dilakukan dengan pedoman wawancara secara semi struktur dengan teknik purposive sampling. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara. Teknik yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk pengembangan konten *virtual tour* di Atourin bagi para wisatawan dengan meningkatkannya program baru dari edukasi berupa interpreter bahasa isyarat, *entertainment* dapat diberikan hiburan games kepada para peserta, *escapist* dan estetika dapat diberikan program baru khusus untuk VR mode seluler untuk setiap konten *virtual tour* yang di hadirkan.

Kata kunci : Pengembangan, Pengalaman Wisatawan ,Virtual Tour

ABSTRACT

Virtual tours can provide information to tourists to explore tourist attractions online. Atourin is one of the travel agents that has presented virtual tours as an alternative to online tourist visits during the COVID-19 pandemic. Virtual tours from Atourin have content from various kinds of domestic tourist destinations in Indonesia with this virtual tour can help new experiences for tourists to visit tourist destinations visually. With the increasing interest of tourists towards virtual tours from various circles, this research aims to develop virtual tour content. The development of virtual tour content looks at the experiences of tourists who have taken virtual tours at Atourin, in this experience using the Four-Dimensional Experience theory approach, namely education (educational), entertainment (entertainment), escape (escapist), and aesthetics (esthetic) according to Pine and Gilmore (1998). This study used a qualitative method with a descriptive approach. The data collection method was carried out with semi-structured interview guidelines with the purposive sampling technique. The data collection tool used is an interview guide. The techniques used are data reduction, data presentation, and withdrawal, games entertainment for participants, escapists, and aesthetics can be given a new program specifically for mobile VR mode for every virtual tour content that is presented.

Keywords : *Development, Tourist Experience, Virtual tour*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat rahmat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat mengajukan Proyek Akhir yang berjudul "Pengembangan Konten *Virtual Tour* di Atourin" yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan nilai akademik proyek akhir sebagai syarat menyelesaikan pendidikan Diploma IV dari Program Studi Manajemen Pengaturan Perjalanan, Jurusan Perjalanan, Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung ini dapat diselesaikan.

Pada kesempatan ini perkenankan peneliti mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang baik secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan penelitian ini. Secara khusus peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Faisal, MM.Par., CHE., selaku Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung.
2. Bapak Andar Danova L. Goeltom, S.Sos., M.Sc., selaku Kepala Bagian Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan.
3. Ibu Endang Komesty S, MM. Par., CHE, CHRMP., selaku Ketua Jurusan Perjalanan.
4. Bapak Wisnu Prahadianto, SE., M.Sc., selaku Ketua Program Studi Manajemen Pengaturan Perjalanan.
5. Bapak Raden Wisnu Rahtomo, S.Sos, MM ,selaku dosen pembimbing 1 atas bantuan dan bimbingannya selama proses penulisan Proyek Akhir ini.

6. Ibu Indriyani Handyastuti , M.Sc., CHE.,selaku dosen pembimbing 2 atas bantuan dan bimbingannya selama proses penulisan Proyek Akhir ini.
7. Dosen para staf Program Manajemen Pengaturan Perjalanan,serta seluruh dosen Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung atas bantuan dan ilmu yang diberikan.
8. Bapak Reza Permadi selaku COO dari Atourin.
9. Seluruh pihak narasumber yang sudah menyediakan waktu, serta bimbingannya secara langsung maupun tidak langsung, selama penulis melakukan penyusunan Proyek Akhir.
10. Terimakasih untuk teman – teman Manajemen Pengaturan Perjalanan angkatan 2017 yang sudah melewati suka maupun dukanya selama empat tahun ,senang bertemu dengan kalian yang sudah banyak memberikan kenangan.
11. Pihak terkait lainnya yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu.

Akhir kata peneliti menyadari bahawa Proyek Akhir ini masih banyak kekurangan dan semoga Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukan,untuk itu peneliti berterimakasih banyak atas apabila ada saran dan kritik yang sifatnya membangun. Peneliti juga berharap semoga laporan in dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Bandung, Juni 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN	
HALAMAN MOTTO	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
PERNYATAAN MAHASISWA	
KATA PENGANTAR	
ABSTRAK	
ABSTRACT	
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang	1
B.Fokus Penelitian	8
C.Tujuan Peneltian	8
D.Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A.Kajian Teori	10
B.Kerangka Pemikiran	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A.Desain Penelitian.....	24
B.Partisipan dan Tempat Penelitian	24
C.Pengumpulan Data	26
D.Analisis Data	28
E.Rencana Pengujian Keabsahan Data	29
F.Jadwal Penelitian	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32

A.Hasil Penelitian	32
B.Pembahasan	488
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	54
A.Simpulan	54
B.Rekomendasi.....	55
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Penelitian.....	30
--------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kunjungan Wisatawan.....	2
Gambar 2 Virtual Tour di Atourin.....	4
Gambar 3 Jumlah Peserta Atourin.....	5
Gambar 4 Empat Dimensi Pengalaman.....	21
Gambar 5 Rekomendasi Interpreter Bahasa Isyarat.....	56
Gambar 6 Rekomendasi Permainan dalam Virtual Tour.....	58
Gambar 7 Rekomendasi Google Cardboard VR.....	59
Gambar 8 Rekomendasi Program Khusus Mode VR Seluler.....	60
Gambar 9 Rekomendasi Alunan Musik dalam Virtual Tour.....	61
Gambar 10 Rekomendasi Scan QR Virtual Tour Kamera 360°.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Wisatawan Virtual Tour.....	69
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Pemandu Virtual Tour.....	71
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Pihak Atourin.....	73
Lampiran 4 Transkrip Wawancara Wisatawan Virtual Tour.....	75
Lampiran 5 Transkrip Wawancara Wisatawan Virtual Tour.....	82
Lampiran 6 Transkrip Wawancara Pemandu Virtual Tour.....	90
Lampiran 7 Transkrip Wawancara Pihak Atourin.....	103
Lampiran 8 Surat Keterangan Izin Penelitian dari Atourin.....	110
Lampiran 9 Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian dari Atourin.....	111
Lampiran 10 Hasil Turnitin.....	112
Lampiran 11 Biodata Peneliti.....	113

DAFTAR PUSTAKA

- Alia Sheikh, A. B. (2016). *Directing attention in 360 degree video*, 10- 49.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basrowi & Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Chaeruman. (2008). *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE* . jakarta: PT Ramja Rodaskarya.
- Choi, K. Y. (2018). Mobile Information Systems. *Interactive and Immersive Learning Using 360° Virtual Reality Contents on Mobile Platforms.*, 1-12.
- Corsini, R. (2002). *The Dictionary of Psychology* . New York: Brunner Routledge.
- Dio, N. S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Lokasi. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*) Vol. 7, No. 1, 2.
- Fadli Umafagur, S. R. (2016). E-journal Teknik Informatika, Volume 9, No 1 (2016). *IMPLEMENTASI VIRTUAL TOUR SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAERAH (STUDI KASUS : KOTA MANADO, 2.*
- Gilmore, p. 1. (1998). An Examination Of The. *An Examination Of The*, The Journal of Applied Business Research.
- Greenlaw, Raymond., Hepp, Ellen. 2002. *Fundamentals of the Internet and the world wide web*, Second Edition. New York: McGraw-Hill.

- Han, R. a. (2015). An examination of the museum experience based on Pine and Gilmore's experience economy realms. *Journal of Applied Business Research (JABR)*, 31.
- Haryanti, A. (2018). enggunaan Media Gambar dan Media Radio Pada Pembelajaran Menulis Deskripsi Siswa Kelas X SMA Tunas Harapan Balaraja –Tangerang. *Jurnal kredo, Vol. 1 No. 2* , 2599-316.
- Huang, Y. C. (2016). Exploring the Implications of Virtual Reality Technology in Tourism. *International Journal of Tourism Research, Int. J. Tourism Res*, 116–128.
- Ismail, A. O. (2009). Development and Evaluation of an Interactive 360° Virtual Tour for Tourist. *Journal of Information Technology Impact*, 173-182.
- J, W. P. (2001). Cultural wine tourists: product development considerations for British Columbia's resident wine tourism market. *International Journal of Wine Marketing 13(3)*, 56-79.
- Jung, S. K. (2013). Augmented reality-based exhibit information personalized service architecture through spectator's context analysis. . *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 313-320.
- K, D. N. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kelly, W. P. (2001). Cultural wine tourists: product development considerations for British Columbia's resident wine tourism market. *International Journal of Wine Marketing 13(3)*, 59-76.
- Marpaung, H. 2. (2002). *Pengantar Pariwisata*. Bandung: Alfabeta;.

- Mehmetoglu, M. a. (2012). “Pine and Gilmore’s concept of experience economy and its dimensions: an empirical examination in tourism”,. *Journal of Quality Assurance in Hospitality & Tourism*,, 237-255.
- Mennecke BE, T. J. (2011). An examination of a theory of embodied social presence in virtual worlds. *Decision Sciences* 43(2), 413–450.
- Miles, B. Mathew dan Huberman, Michael. (1992). Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru. Jakarta: UIP.
- Moleong, L. J. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saparwati, Mona (2012). Studi Fenomenologi : Pengalaman Kepala Ruang dalam Mengelola Ruang Rawat di RSUD Ambarawa. Tesis Magister Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia, Depok.
- Nasution, S. (1988). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Oh, H. F. (2007). TourismApplications. *Journal of Travel Research*, 46, 119-132. *Measuring Experience Economy Concepts*, 119-132.
- Osman, W. (2009). Development and Evaluation of an Interactive 360° Virtual Tour for Tourist. *Journal of Information Technology Impact Vol. 9, No. 3*, pp., 179.
- P. B. (1999). *The Experience Economy: Work is Theatre & Every Business a*. Boston, MA: Harvard Business School.

- Patton, M. Q. (2011). *Qualitative Research and Evaluation Methods*. California: SAGE Publishing.
- Pine, B., & Gilmore, J. (1998). *Welcome to The Experience Economy*. Harvard Business Review.
- Potter, P. &. (2009). *Fundamental Keperawatan. Edisi 7*. Jakarta: Salemba Medika PT Rineka Cipta.
- Radder, L., & Han, X. (2015). An examination of the museum experience based on Pine and Gilmore's experience economy realms. *Journal of Applied Business Research (JABR) 31, no. 2*.
- Rineka, B. d. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Satori, D. d. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Subagyo, P. j. (2011). *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Sen*. Bandung: ITB.
- Sumarto. (2003). *Inovasi, Partisipasi, dan Good Governance*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Sumayku P. F. Waraney, V. T. (2017). PENGEMBANGAN VIRTUAL TOUR POTENSI WISATA. *E-Journal Teknik Informatika Vol 12, No.1 , 2*.
- Suwandi, B. &. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwandi, B. d. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta.: Rineka Cipta.

Thyne, M. (2001). 116-130.

Tian, S. J. (1996). Integrating Constraints and Benefits to Identify Responsive Target Markets for Museum Attraction. *Journal of Travel Research*, Vol. 35, n° 2, 34-45.

Yoeti. (2008). *Perencanaan dan pengembangan pariwisata*. jakarta: pradnya paramta.

Zhang, L. Z. (2009). Invasive Snails and an Emerging Infectious Disease: Results from the First National Survey on. *Invasive Snail and Angiostrongyliasis in China Volume 3*, 1.

Sumber lain :

<https://www.bps.go.id/pressrelease/2021/03/01/1797/jumlah-kunjungan-wisman-ke-indonesia-bulan-januari-2021-mencapai-141-26-ribu-kunjungan.html>

<https://www.instagram.com/atourin.official/>

<https://www.lonelyplanet.com/articles/top-travel-trends-for-2019>

<https://www.travelweek.ca/news/virtual-reality-experiences-becoming-big-part-tourism-campaigns/>