

Implementasi Virtual Tour 360 sebagai Media Promosi Penjualan Properti (Studi Kasus Rumah Sehat Property Baturaja)

¹Defi Pujiyanto, ²Kadarsih, ³Rusidi

^{1, 2, 3}Prodi Manajemen Informatika Universitas Mahakarya Asia

¹dhelphie85@gmail.com, ²kadarsih.mail@gmail.com, ³rusiditipong@gmail.com

ABSTRAK

Di era teknologi yang semakin berkembang saat ini, implementasi virtual tour 360 menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan dalam proses promosi penjualan properti. Virtual tour 360 merupakan teknologi yang memungkinkan pengguna untuk melihat tampilan 360 derajat, sehingga calon pembeli dapat melihat detail properti tersebut dari berbagai sudut tanpa harus datang langsung ke lokasi. Website ini dibuat sebagai alternatif untuk mempromosikan produk perumahan, serta untuk membantu pemasaran perumahan Rumah Sehat Baturaja dengan menggunakan teknologi Virtual Tour. Penelitian ini menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), dimana website yang dikembangkan secara bertahap sampai dihasilkan sebuah aplikasi berbasis website dengan teknologi virtual tour 360. Aplikasi Berbasis website virtual tour 360 dapat memberikan keuntungan bagi pemilik properti dalam proses pemasaran dan penjualan. Dengan adanya virtual tour, calon pembeli dapat melihat detail properti secara jelas dan lengkap tanpa harus melakukan kunjungan fisik ke lokasi. Kondisi seperti ini dapat menghemat waktu dan biaya yang dikeluarkan oleh calon pembeli dan pemilik properti. Implementasi virtual tour 360 juga dapat membantu dalam proses pemasaran dengan cara menarik perhatian calon pembeli. Berdasarkan hasil implementasi website, hasil kuesioner menunjukkan bahwa, 77,5% aplikasi berbasis website ini dapat dikategorikan sebagai media promosi yang baik. Properti Baturaja. Aplikasi berbasis web Perumahan rumah Sehat Properti Baturaja telah berhasil divisualisasikan melalui Virtual Tour 360 derajat, dan dapat diakses melalui website.

Kata Kunci: Aplikasi; MDLC; Perumahan; Virtual Tour; Website

PENDAHULUAN

Di masa digitalisasi saat ini, teknologi terus mengalami perkembangan yang pesat dan memiliki dampak signifikan dalam berbagai sektor, salah satunya adalah industri properti. Salah satu tujuan utama dalam penjualan properti adalah memperkenalkan secara efektif keunggulan dan fasilitas yang ditawarkan kepada calon pembeli. Media promosi tradisional yang telah diimplementasikan seperti brosur, gambar statis atau video sangat terbatas dalam memberikan informasi yang realistis kepada calon pembeli. Untuk itu, diperlukan inovasi dalam pemasaran properti yang memanfaatkan teknologi terkini. Salah satu teknologi terkini adalah virtual tour 360.

Virtual Tour 360 merupakan teknologi yang menempatkan user di dalam gambar dan memungkinkan user untuk meningkatkan kesadaran situasional serta meningkatkan daya lihat, tangkap dan menganalisa data virtual secara signifikan (Aznoora Osman, 2009). Virtual tour 360 salah satu inovasi teknologi yang menarik perhatian dalam industri bisnis properti. Dengan

menggunakan teknologi virtual tour 360 memungkinkan calon pembeli untuk mengalami sensasi suasana berada di dalam properti yang dipromosikan. Melalui teknologi ini, calon pembeli dapat menjelajahi setiap sudut ruangan, melihat fasilitas-fasilitas rumah, dan merasakan atmosfer properti tanpa harus berada di tempat fisik.

Rumah Sehat Property Baturaja adalah salah satu pengembang properti yang akan mengadopsi teknologi Virtual Tour 360 sebagai bagian dari strategi pemasaran berbasis digital. Dengan melibatkan calon pembeli secara langsung melalui pengalaman virtual yang interaktif, Rumah Sehat Property Baturaja berharap dapat meningkatkan efektivitas promosi penjualan perumahan, meningkatkan minat calon pembeli, dan mempersingkat siklus penjualan.

Virtual Tour 360 menawarkan potensi yang menarik bagi industri properti, namun belum ada penelitian yang secara khusus memfokuskan pada implementasi teknologi ini dalam konteks Rumah Sehat Property Baturaja. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mengevaluasi efektivitas implementasi Virtual Tour 360 sebagai media promosi penjualan properti. Studi ini akan melibatkan calon pembeli yang berpotensi tertarik dengan properti Rumah Sehat Property Baturaja.

Dengan mengumpulkan data tentang persepsi, minat, dan kepuasan calon pembeli terhadap Virtual Tour 360, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi Rumah Sehat Property Baturaja dalam meningkatkan strategi pemasaran. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan manfaat praktis bagi pengembang properti lainnya yang tertarik untuk menggunakan teknologi serupa dalam promosi penjualan properti. Serta diharapkan bahwa implementasi Virtual Tour 360 sebagai media promosi penjualan properti dapat meningkatkan efektivitas pemasaran, memperluas jangkauan pasar, dan meningkatkan kepuasan calon pembeli.

TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa judul penelitian terdahulu telah membahas tema virtual tour, dan virtual realiti. penelitian dengan judul 3D Virtual Tour 360 Sebagai Media Promosi Perumahan (Studi Kasus Firdaus Garden) diperoleh hasil penelitian Aplikasi dapat menampilkan informasi Firdaus Garden dalam bentuk 3D Virtual Tour 360 dan menjadi solusi untuk mempermudah mendapatkan informasi tentang spesifikasi perumahan Firdaus Garden. Implementasi 3D Virtual Tour 360 untuk mempermudah calon pembeli melihat model dari rumah sudah berhasil dilakukan dan terbukti dengan hasil pengujian User Acceptance Test (UAT) aplikasi ini bisa diterima dengan baik dan memperoleh persentase sebesar 84%. Penelitian yang kedua yaitu penerapan Teknologi Virtual Reality Pada Property Perumahan. hasil penelitian Penerapan Teknologi Virtual Reality Pada Properti Perumahan berada pada kategori "Sangat Positif". Dan yang terakhir penelitian dengan judul Implementasi Media Visualisasi 360 Pada Platform Android Untuk Promosi Penjualan Kendaraan Bekas dengan hasil penelitian Aplikasi katalog sepeda motor dan mobil bekas dapat membantu sales dalam mengenalkan produk yang dijual secara mendetail. Secara keseluruhan penelitian terdahulu menunjukkan bawah implementasi virtual tour dapat membantu aktivitas promosi penjualan dalam memperkenalkan produk-produk yang dijual (Abdul Rokhim, 2019). Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam bahasan di bawah ini :

Properti Merupakan harta berupa tanah dan bangunan serta sarana dan prasarana yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tanah dan / atau bangunan yang dimaksudkan. (Bahasa, n.d.). Properti dapat diistilahkan sebagai segala bentuk aset yang dimiliki oleh seseorang atau perusahaan. Properti dapat mencakup berbagai hal, seperti tanah, rumah, dan bangunan.

Media promosi Merupakan salah satu unsur dalam pemasaran yang sangat penting dilaksanakan untuk memasarkan suatu produk atau jasa. Kegiatan promosi tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi baik antara perusahaan dengan konsumen, melainkan juga sebagai alat

untuk mempengaruhi konsumen dalam kegiatan pembelian atau penggunaan jasa sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya. (Rambat, 2006)

Virtual Tour 360 merupakan teknologi yang menempatkan user di dalam gambar dan memungkinkan user untuk meningkatkan kesadaran situasional serta meningkatkan daya lihat, tangkap dan menganalisa data virtual secara signifikan (Aznoora Osman, 2009). Virtual Reality adalah teknologi yang dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer. (Robert Saputra, 2021) Dengan aplikasi *Virtual Tour* calon pembeli dapat berinteraksi dengan melihat contoh bangunan rumah dengan model 3D secara spot ruangan-ruangan dari segala penjuru. Informasi yang dihasilkan sangat berguna bagi calon pembeli, sehingga calon pembeli tidak harus mengira-ngira site plan ataupun floor plan berdasarkan brosur yang ditawarkan. Istilah Augmented Reality pada dasarnya augmented reality ialah menambahkan objek maya atau objek tampaknya ada tetapi nyatanya tidak ada, ke sebuah objek nyata dalam durasi yang bertepatan. (Ivan Khabibu Rochman, 2021)

Media yang interaktif dibentuk oleh teknik penyajian halaman-halaman pada layar monitor yang akan diakses oleh pemakai. Untuk membuat halaman media interaktif, (Oetomo, 2006) berikut beberapa faktor yang perlu diperhatikan seperti :

a. Workspace

Tampilan pada layar harus proporsional dan terlihat menarik, dimana tidak seluruh ruang yang ada dipenuhi dengan text, gambar atau fasilitas menu. Hal ini perlu mempertimbangkan kemampuan dan kenyamanan mata dari sisi pengguna dalam melakukan scanning ketika mata bergerak ke kiri terjauh dan kanan terjauh layar.

b. Mudah digunakan

Pembangunan sistem harus memperhatikan derajat dimana pemakai dapat mengenali sistem secara mudah yang biasanya diwujudkan dengan menampilkan tampilan yang mempunyai pola sama ketika berpindah dari halaman satu ke halaman lain yang bertujuan agar interface sistem mudah dipelajari dan memberikan kesan positif setelah berinteraksi.

c. Ergonomic

Sistem yang baik harus mempertimbangkan faktor kenyamanan dan keamanan dalam penggunaan antarmuka halaman multimedia interaktif.

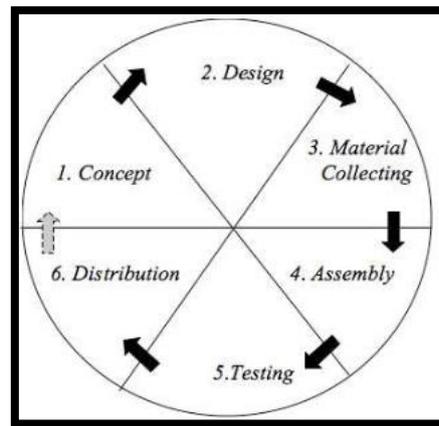
d. Cognitive Psychology

Perancang sistem harus mempertimbangkan faktor psikologis, karena pemahaman seseorang terhadap sesuatu yang dilihatnya dipengaruhi oleh pengetahuan dan pemahaman yang telah dimilikinya.

Multimedia merupakan kombinasi teks, gambar, seni grafis, suara, animasi dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. (Vaughan, 2006). Salah Satu metode yang digunakan dalam pengembangan dan perancangan Aplikasi berbasis multimedia adalah MDLC.

METODE PENELITIAN

Metodologi pengembangan/perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) bersumber dari Luther (1994) dijelaskan dalam jurnal Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia, berpendapat bahwa metode pengembangan multimedia terdiri dari enam tahapan, yaitu tahapan concept (Konsep), design (Desain), material collecting (Pengumpulan Bahan), assembly (Pembuatan), testing (Pengujian), dan distribution (Distribusi) (Mudiyanto Setiawan, 2016). Pada prosedur pengembangan dan penelitian yang digunakan terlihat pada Gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Tahapan Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Tahapan penelitian Aplikasi Virtual Tour 360 pada Rumah Sehat Property Baturaja berbasis website sebagai berikut :

1. Concept (Konsep)

Tahap Konsep merupakan tahapan awal dalam mengidentifikasi kebutuhan aplikasi Virtual Tour 360 untuk Rumah Sehat Property Baturaja. Apa yang ingin dicapai dengan aplikasi ini?, Apa saja fitur yang diperlukan? Misalnya, navigasi 360 derajat, informasi detail tentang setiap ruangan, galeri foto, dan peta lokasi.

2. Design (Desain)

Pada tahap ini, membuat rencana detail untuk aplikasi Virtual Tour 360. Menentukan tata letak dan struktur navigasi. Membuat sketsa atau wireframe setiap halaman dan fitur yang akan dibuat dalam aplikasi, termasuk desain antarmuka pengguna (UI) yang menarik dan intuitif. Pada tahap ini mendesain seluruh halaman aplikasi berbasis website Perumahan Rumah Sehat Properti Baturaja yang terdiri dari, menu utama, Tipe rumah yang di jual, dan masing- masing titik yang nantinya menampilkan keterangan berupa gambar, tek dan video.

3. Material collecting (Pengumpulan Bahan)

Dalam proses Material Collecting, bahan-bahan yang diperlukan dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan. Tahap ini dapat dilakukan bersamaan dengan tahap Assembly. Namun, dalam beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly dilakukan secara berurutan dan tidak secara bersamaan. Materi yang dikumpulkan berupa gambar 360, data bangunan dan video.

4. Assembly (Pembuatan)

Tahap Assembly, atau tahap pembuatan, merupakan proses di mana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Proses pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap desain. Pembuatan aplikasi Rumah sehat properti baturaja menggunakan lumi dengan h5p editor menggunakan plugin virtual tour 360

5. Testing (Pengujian)

Tahap pengujian alpha, yang juga dikenal sebagai alphatest, dilakukan setelah tahap pembuatan (assembly) selesai. Pada tahap ini, aplikasi atau program dijalankan dan diperiksa apakah terdapat kesalahan atau tidak. Pengujian ini dilakukan oleh pembuat atau dalam lingkungan pembuat aplikasi itu sendiri. Tahapan pengujian menggunakan dua metode yaitu Blackbox dan kuesioner. Pengujian blackbox digunakan untuk pengujian aplikasi apakah terdapat kesalahan atau tidak. Pengujian kuisisioner digunakan untuk menguji penerimaan terhadap aplikasi. Perhitungan untuk kuesioner menggunakan skala likert, dimana setiap pernyataan mempunyai bobot nilai. (Reza Rizky Ramadhan, 2019)

6. Distribution (Distribusi)

Pada tahap ini, aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak memiliki kapasitas yang cukup untuk menampung aplikasi tersebut, maka dilakukan kompresi pada aplikasi tersebut. Pendistribusian aplikasi ini menggunakan hosting domain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode penelitian Multimedia Development Life Cycle (MDLC) diperoleh hasil penelitian :

1. Konsep Aplikasi

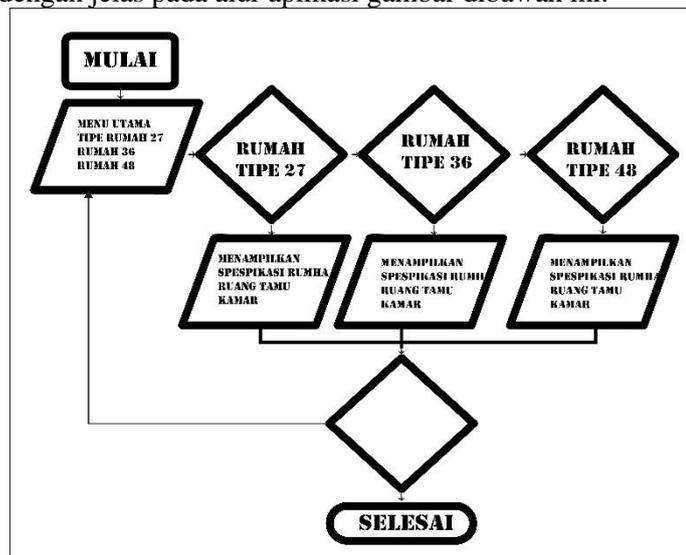
Hasil rincian konsep pembuatan aplikasi rumah sehat properti baturaja dapat di lihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1 Konsep Aplikasi

Kategori Konsep	Deskripsi Konsep`
Judul	Rumah Sehat Properti Baturaja
Bentuk aplikasi	Website berbasis virtual tour 360 Promosi Perumahan Interaktif
Audien	Masyarakat pada umumnya dan khusus masyarakat mencari referensi properti
Tujuan Aplikasi	Membuat dan mengimplementasikan aplikasi berbasis virtual tour 360 pada Rumah Sehat Properti Baturaja. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan perumahan dan membantu mempromosikan perumahan serta meningkatkan penyampaian informasi perumahan secara detail dan interaktif.
Jenis Multimedia	Media informasi dan promosi Rumah Sehat Properti baturaja berbasis virtual tour 360.
Gambar	Menggunakan foto 360 dengan format jpg.
Video	Video konten penjelasan masing-masing titik spesifikasi rumah dengan format *mp4
Interaktif	Menggunakan link berupa tombol yang memungkinkan user menuju halaman yang diinginkan

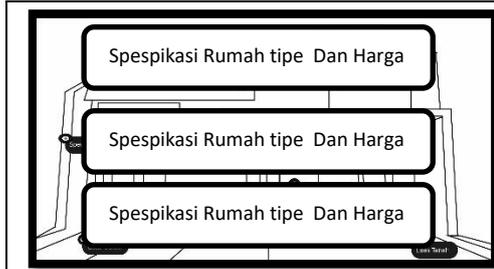
2. Perancangan Desain

Hasil perancangan dan desain pembuatan aplikasi Virtual Tour 360 disajikan dalam bentuk yang menarik dan mudah digunakan. Dengan adanya fitur virtual tour ini, para calon pembeli dapat dengan langsung melihat tampilan rumah yang ingin dibeli melalui akses website. Hal ini dapat dilihat dengan jelas pada alur aplikasi gambar dibawah ini.

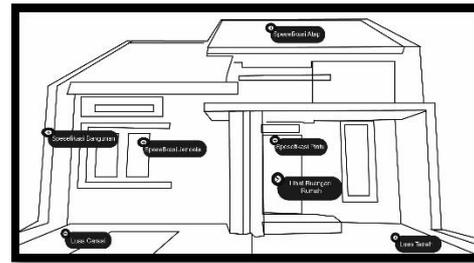


Gambar 2. Alur Aplikasi Perumahan

Masing-masing perancangan aplikasi perumahan berbasis web dapat di lihat pada gambar di bawah ini :



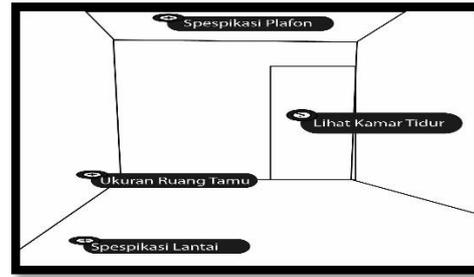
Gambar 3. Perancangan Menu Utama Aplikasi



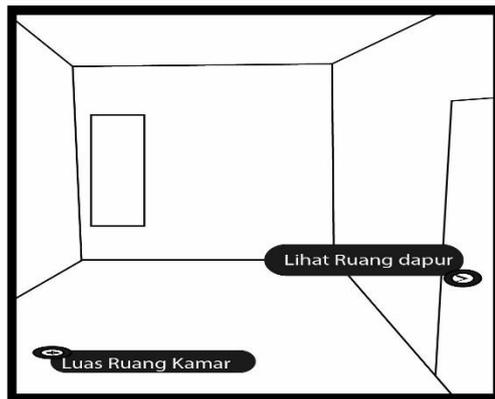
Gambar 4. Perancangan Salah satu Tipe Rumah



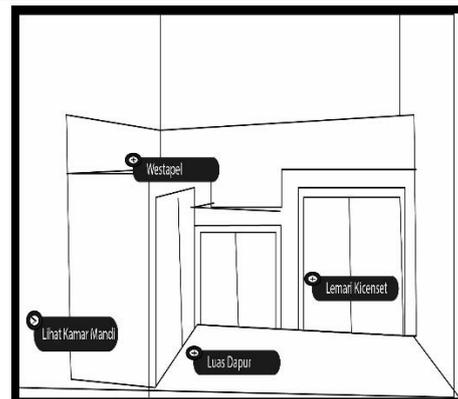
Gambar 5. Perancangan Penjelasan Bangunan



Gambar 6. Perancangan Ruang Tamu 360



Gambar 7. Perancangan Kamar



Gambar 8. Perancangan Dapur

3. Material collecting (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan-bahan yang sesuai dengan kebutuhan dalam pembuatan aplikasi. Pada Tahap ini dilakukan secara paralel dengan tahap assembly. Bahan-bahan pembuatan aplikasi yang penulis perlukan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut. Perangkat Hardware (perangkat keras) berupa Laptop, Kamera hp support 360, Sound Recorder.

Perangkat lunak (Software) sistem operasi Windows 10 64 bit, Adobe illustrator CS6 untuk edit gambar dan aplikasi Lumi 0.9 sebagai aplikasi dalam pembuatan aplikasi berbasis virtual tour 360. Foto-foto material perumahan berbasis 360 untuk bahan material pembuatan aplikasi. Beberapa contoh foto 360 yang digunakan dalam pembuatan aplikasi seperti dibawah ini :



Gambar 9. Beberapa Foto Bahan Pembuatan aplikasi

4. Assembly (Pembuatan)

Tahap assembly, yang juga dikenal sebagai tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi. Proses pembuatan aplikasi ini mencakup beberapa langkah, seperti pembuatan menu utama, pembuatan konten foto 360. Untuk pembuatan konten foto 360, digunakan kamera handphone yg support dengan 360. Tahap pembuatan aplikasi melibatkan proses penggabungan semua konten yang telah dibuat sebelumnya ke dalam aplikasi Perumahan. Flowchart dan alur antarmuka pengguna aplikasi, yang telah dibuat dalam tahap perancangan, menjadi panduan bagi penulis dalam pembuatan aplikasi. Proses pembuatan aplikasi dilakukan menggunakan perangkat lunak lummi dengan plugin utama yang digunakan adalah Virtual Tour 360 Derajat. Tahap pembuatan aplikasi ini dapat di lihat pada gambar di bawah ini :



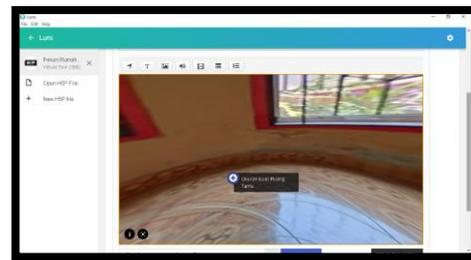
Gambar 10. Pembuatan Menu Utama menampilkan 3 Tipe rumah yang dipasarkan oleh rumah sehat property baturaja



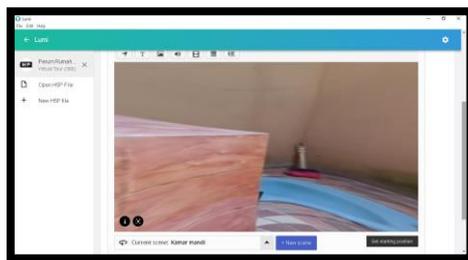
Gambar 11. Pembuatan Masing titik keterangan gambar berupa gambar text dan video



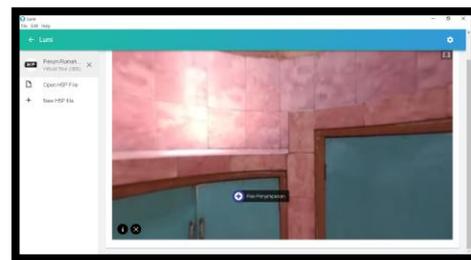
Gambar 12. Pembuatan Detail setiap titik keterangan rumah



Gambar 13. Pembuatan Penelusuran ruangan kamar 360 derajat



Gambar 14. Pembuatan penelusuran kamar mandi 360 derajat



Gambar 15. Pembuatan Penelusuran ruang dapur 360 Derajat

5. Testing (Pengujian)

Hasil pengujian sistem dengan menggunakan metode blackbok.

Tabel 2 Hasil Pengujian

NO	Pengujian test Care	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Saat Klik menu Rumah	Membuka	Tampil Gambar	Valid

NO	Pengujian test Care	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
	Tipe 27	rumah tipe 27	rumah Tipe 27	
2	Saat Klik menu Rumah Tipe 36	Membuka rumah tipe 36	Tampil Gambar rumah Tipe 36	Valid
3	Saat Klik menu Rumah Tipe 48	Membuka rumah tipe 48	Tampil Gambar rumah Tipe 48	Valid
4	Tombol Spesifikasi bangunan	Menampilkan tek bahan bangunan yang digunakan bangunan	Tampil tek bahan bangunan yang digunakan bangunan	Valid
5	Tombol Spesifikasi Atap	Menampilkan spek atap yg digunakan	Tampil foto dan tek bahan atap	Valid
6	Tombol Luas Tanah	Menampilkan denah berupa gambar panjang lebar luas seluruh tanah	Tampil gambar denah luas tanah	Valid
7	Tombol Luas Garasi	Menampilkan gambar ukuran garasi	Tampil gambar dan ukuran luas garasi	Valid
8	Tombol Spesifikasi Pintu Kusen	Menampilkan Spesifikasi kayu, ukuran	Tampil gambar dan tek Spesifikasi kayu, ukuran	Valid
9	Tombol Masuk Ruangan	Menampilkan gambar ruangan rumah dengan sistem 360 derajat	Tampil gambar ruangan dengan tampilan 360 derajat	Valid
10	Tombol Luas ruang Tamu	Menampilkan gambar kamar tamu 360 derajat	Tampil gambar ruang tamu dengan 360 derajat	Valid
11	Tombol Luas Kamar Tidur	Menampilkan gambar Kamar tidur 360 derajat	Tampil gambar ruang tamu dengan 360 derajat	Valid
12	Tombol Luas ruang Dapur	Menampilkan gambar kamar dapur 360 derajat	Tampil gambar kamar dapur 360 derajat	Valid
13	Tombol Luas Kamar Mandi	Menampilkan gambar kamar mandi 360 derajat	Tampil gambar kamar mandi 360 derajat	Valid

Setelah dilakukan pengujian aplikasi menggunakan metode blackbox tahapan pengujian selanjutnya pengujian aplikasi kepada responden. Tahapan ini mencakup pengujian langsung aplikasi kepada responden, yang terdiri dari Calon pembeli dan karyawan bidang usaha properti. Jumlah total pengujian adalah 10 orang, dengan 5 orang sebagai calon pembeli dan 5 orang sebagai karyawan. Untuk mengumpulkan tanggapan dari responden, digunakan

kuesioner dengan skala Likert, di mana setiap jawaban memiliki bobot nilai. Rincian bobot nilai jawaban akan dijelaskan pada tabel berikut.

$$P = \frac{S}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

P=Nilai Persentase yang diinginkan

S =Jumlah frekuensi dikali (x) dengan skor bobot jawaban

Skor ideal = Nilai tertinggi x Jumlah Sampel

Nilai tertinggi = 4

Jumlah Sampel = 10

Nilai Skor ideal = 10 x 4 = 40

Tabel 3 Hasil Kuisioner

No	Pertanyaan	SS (4)	S (3)	TS (2)	ST (1)	Total Skor	Hasil Presentase
1	Apakah aplikasi berbasis web ini menarik sebagai alat bantu media promosi perumahan rumah sehat properti baturaja ?	7	3	1	-	40	80%
2	Apakah aplikasi berbasis web ini mempermudah untuk akses informasi mengenai Rumah yang akan diinformasikan di perumahan rumah sehat properti baturaja?	5	4	1	-	34	77,5%
3	Apakah aplikasi berbasis web ini mudah untuk digunakan ?	5	4	1	-	34	67,5%
4	Apakah aplikasi berbasis web ini layak untuk diterapkan sebagai media promosi di perumahan rumah sehat properti baturaja ?	6	3	2	-	37	85%
	Nilai persentase Rata-rata						77,5%

Hasil perhitungan persentase keseluruhan aplikasi virtual tour mendapatkan persentase sebesar 77,5% dan masuk dalam kategori BAIK dengan interpretasi skor berdasarkan interval (60-79,9).

6. Distribution (Distribusi)

Tahap Distribution merupakan tahapan dengan melakukan distribusi aplikasi berbasis web. Aplikasi Virtual Tour didistribusikan dengan cara menggunakan upload di hosting dan domain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Perumahan Rumah sehat Properti baturaja diperkenalkan melalui media promosi menggunakan Aplikasi Virtual tour 360 derajat berbasis web . Virtual Tour 360 adalah konsep simulasi digital yang memanfaatkan teknologi Virtual Reality untuk memperkenalkan fasilitas perumahan dan menggambarkan lokasi sesungguhnya. Implementasi Virtual Tour 360 derajat pada Perumahan rumah sehat properti baturaja telah berhasil dilakukan dengan menggunakan citra 360°.

Pengembangan aplikasi Virtual Tour 360 berbasis web ini dilakukan dengan metode Luther-Sutopo, dengan hasil pengujian menggunakan metode Blackbox dan kuesioner Beta menunjukkan

bahwa aplikasi berbasis web berfungsi dengan baik, dengan persentase keberhasilan sebesar 77,5%. Dengan hasil ini menunjukkan bahwa, aplikasi ini dapat dikategorikan sebagai media promosi yang baik dan sumber informasi mengenai perumahan Rumah Sehat Properti Baturaja. Aplikasi berbasis web Perumahan rumah Sehat Properti Baturaja telah berhasil divisualisasikan melalui Virtual Tour 360 derajat, dan dapat diakses melalui website.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada tempat mengabdikan kami di Universitas Mahakarya Asia Khususnya program studi Manajemen Informatika kampus Ogan Komering Ulu Sumatera selatan yang telah memberikan motivasi dan kesempatan penelitian kepada penulis dan terima kasih kepada Pemilik perumahan Rumah sehat properti baturaja yang telah memberikan tempat penelitian dan data-data yang diperlukan selama proses penelitian .

REFERENSI

- Abdul Rokhim, S. A. (2019). IMPLEMENTASI MEDIA VISUALISASI 360 PADA PLATFORM ANDROID UNTUK PROMOSI PENJUALAN KENDARAAN BEKAS. *Jurnal Teknik*, 1127.
- Aznoora Osman, N. A. (2009). Development and Evaluation of an Interactive 360o Virtual tour for Tourist Destinations. *Journal of Information Technology Impact*, 9(3), 173-182.
- Bahasa, B. P. (n.d.). <https://kbbi.kemdikbud.go.id>. (kbbi.kemdikbud.go.id) Retrieved 05 29, 2023, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/properti>
- Ivan Khabibu Rochman, A. K. (2021). APLIKASI VIRTUAL TOUR PENJUALAN PERUMAHAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Information Teknologi Jurnal*, 23.
- Mudiyanto Setiawan, A. S. (2016). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negeri I Bitung, Kelas VI). *E-journal Teknik Elektro dan Kompute*, 5(4), 36.
- Oetomo, B. S. (2006). *Perencanaan dan Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Publisher.
- Rambat, L. A. (2006). *Manajemen Pemasaran Jasa (Edisi Kedua)*. Jakarta: Salemba Empat.
- Reza Rizky Ramadhan, E. W. (2019). Virtual Tour Video 360 Sebagai Media Promosi Objek Wisata Kabupaten Pangandaran. *Scientific Articles of Informatics Students*, 76.
- Robert Saputra, S. S. (2021). Penerapan Teknologi Virtual Reality Pada Property Perumahan. *Prosiding Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi (SISFOTEK)* (p. 307). IAIL.
- Vaughan, T. (2006). *Making it Work (Edisi 6 Ve)*. Yogyakarta: Ando Offset.