

Pengembangan Aplikasi *Virtual Tour* Pengenalan Lingkungan Sekolah SMK Negeri 1 Wajo Sebagai Media Informasi

Safwan Kasma¹, Supriadi², Suhaemi³
Universitas Cokroaminoto Palopo

cawanksafwan@gmail.com¹ supriadi@uncp.ac.id², suhaemiii019@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini merancang aplikasi *Virtual Tour* 360 derajat untuk SMK Negeri 1 Wajo sebagai media informasi. Tujuannya adalah memberikan akses yang lebih mudah kepada calon siswa dan siswi baru, untuk mendapatkan informasi terperinci mengenai jurusan serta fasilitas yang ada di lingkungan SMK Negeri 1 Wajo. Penelitian menggunakan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan 6 tahap: konsep, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Aplikasi ini dibangun menggunakan *WordPress* untuk situs web, *Google Camera* untuk pengambilan gambar 360 derajat, *Lapentor* untuk editor gambar 360 derajat, serta *Text To Speech* untuk *Backsound* deskripsi. Pengujian melibatkan *Black Box Testing* dan evaluasi oleh ahli media. Hasilnya menunjukkan aplikasi ini sangat layak dengan nilai rata-rata 3,90 dari guru dan siswa. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menjelajahi lingkungan sekolah secara interaktif dan informatif melalui perangkat *mobile* maupun *desktop*. Sebagai alat promosi, diharapkan aplikasi ini efektif dalam memperkenalkan sekolah kepada calon siswa siswi baru.

Kata kunci: *Virtual Tour*, *Google Camera*, *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, SMK Negeri 1 Wajo

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin canggih telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu tren yang mengemuka adalah penggunaan media sosial sebagai sarana untuk menyebarkan berbagai pemahaman, termasuk oleh kelompok-kelompok radikal. Sementara itu, pesatnya perkembangan teknologi juga telah mengubah kebiasaan masyarakat dalam mengakses informasi, tidak terkecuali informasi seputar pendidikan seperti pencarian informasi tentang sekolah (Zahwa & Syafi'i, 2022). Dalam dunia pendidikan, adaptasi terhadap kemajuan teknologi menjadi suatu keharusan. Jaringan internet yang semakin merata di seluruh dunia telah membawa implikasi besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pendidikan. Teknologi telah membuka pintu untuk memperluas pengaruh lingkungan belajar dan memberikan akses yang lebih luas terhadap informasi (Fadilah et al., 2021).

Saat ini, kebanyakan orang masih mengandalkan kunjungan langsung ke lokasi sekolah untuk memperoleh informasi yang mereka butuhkan. Namun, semakin menurunnya minat untuk mengunjungi secara langsung dapat disebabkan oleh kemudahan akses informasi melalui teknologi. Teknologi ini tidak hanya mempermudah akses informasi tetapi juga mengubah paradigma belajar, memungkinkan siapa pun untuk memperoleh pengetahuan tanpa terbatas oleh jarak dan waktu (Destiana, 2019).

Salah satu teknologi yang muncul sebagai solusi untuk mendukung promosi dan pengenalan lingkungan sekolah adalah *virtual tour*. Teknologi *virtual tour* merupakan jenis teknologi antarmuka antara manusia dan mesin yang dapat secara nyata menampilkan objek sesuai dengan lingkungan yang dialami termasuk penglihatan, pendengaran, gerakan dan aksi lain. *Virtual tour* memungkinkan pengguna untuk menjelajahi suatu tempat secara *virtual* melalui penggunaan teknologi foto 360 derajat atau animasi, yang dapat diakses menggunakan perangkat seperti komputer atau *smartphone*. Penggunaan teknologi *virtual*

reality (VR) dalam *Virtual Tour* tidak hanya mengubah cara manusia berinteraksi dengan lingkungannya tetapi juga menjadi salah satu tren yang berpotensi meningkatkan efektivitas promosi dan informasi.(Nugroho et al., 2023)

SMK Negeri 1 Wajo adalah Sekolah Menengah Kejuruan yang merupakan sebuah institusi pendidikan SMK Negeri yang berlokasi Jl.Latappu, Ujung Baru, Kecamatan Tanasitolo, Kabupaten Wajo, Sulawesi Selatan. Yang berdiri pada tanggal 04 Maret 1997. Berdasarkan observasi di SMK Negeri 1 Wajo, media yang digunakan dalam menginformasikan SMK Negeri 1 Wajo, pihak sekolah biasanya menggunakan brosur yang disebar serta pengiklanan melalui *website* resminya dan media sosial. Selain itu, informasi yang tersebar di media sosial dan *website* tidak menunjukkan detail gambar dan penjelasan mengenai lingkungan sekolah, fasilitas sekolah dan jurusan secara menyeluruh. Karena kurangnya media informasi yang berupa gambaran secara langsung terkait lingkungan sekolah di SMK Negeri 1 Wajo seperti titik lokasi, deskripsi sekolah dan gambaran fasilitas jurusan yang ada di sekolah SMK Negeri 1 Wajo.

Dari permasalahan yang ada di SMK Negeri 1 Wajo maka diperlukan solusi yang dapat membantu siswa dalam pencarian informasi yang mudah di akses kapanpun dan dimanapun. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk merancang dan membangun aplikasi *virtual tour* sebagai media informasi. Selain itu, juga dapat digunakan sebagai media promosi terbaru agar dapat menarik minat siswa yang baru lulus untuk bisa bergabung di SMK Negeri 1 Wajo.

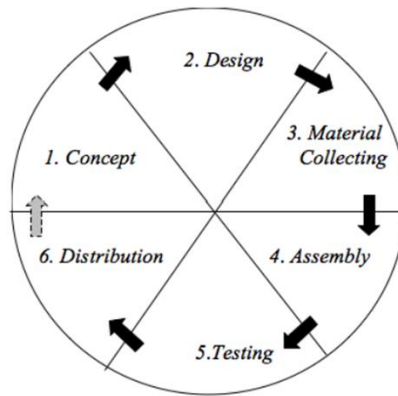
Penelitian ini serupa dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mardainis et al., 2020) dalam penelitiannya berhasil membuat aplikasi *virtual tour* yang berfokus pada STMIK Amik Riau, menghasilkan sistem *virtual tour* yang mempermudah calon mahasiswa dalam memperoleh informasi tentang kampus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi ini telah membantu dalam meningkatkan aksesibilitas informasi penerimaan mahasiswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi *virtual tour* berbasis foto 360 derajat dan animasi untuk SMK Negeri 1 Wajo guna memudahkan siswa, calon siswa, dan orang tua dalam memperoleh informasi lengkap tentang sekolah tanpa harus mengunjungi lokasi secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah akses informasi mengenai lingkungan sekolah, fasilitas, dan jurusan yang tersedia di SMK Negeri 1 Wajo melalui teknologi *virtual reality* (VR), sehingga informasi dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan efektivitas promosi SMK Negeri 1 Wajo dengan menyediakan media informasi yang menarik dan interaktif, yang dapat menarik minat calon siswa baru melalui aplikasi *virtual tour* secara mendalam.

Dengan adanya teknologi *virtual tour* ini, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa yang baru lulus untuk bergabung di SMK Negeri 1 Wajo melalui aplikasi *virtual tour* yang memberikan gambaran menyeluruh tentang sekolah.

Metode

Penulis menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) untuk memperbaiki produk yang sudah ada atau merancang produk baru. Metode ini dipilih karena menghasilkan produk yang konkret dan menguji efektivitasnya secara luas. Dalam penelitiannya, penulis menerapkan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) berdasarkan Luther (1994) yang dimodifikasi oleh Sutopo. MDLC dipilih karena sesuai untuk mengembangkan sistem *tur virtual*, melalui enam tahapan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*.(Subawa et al., 2022).



Gambar 1. Metode *Multimedia development Life Cycle* (MDLC)

1. *Concept* (Konsep)

Di tahap ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara kepada kepala sekolah serta guru di SMKN 1 Wajo. Hasil dari observasi yaitu SMKN 1 Wajo belum memiliki aplikasi *virtual tour* yang dapat digunakan sebagai wadah informasi. Tahap berikutnya melibatkan peninjauan ruang fasilitas jurusan di SMK Negeri 1 Wajo. Ini merupakan pemeriksaan penting untuk memastikan data yang diperlukan. Penulis dapat memperoleh pengetahuan penting tentang kebutuhan sistem tertentu melalui prosedur wawancara (Azzuri & Anggapuspa, 2023).

Tabel 1. Konsep

Judul	Pengembangan Aplikasi <i>Virtual Tour</i> Pengenalan Lingkungan Sekolah SMK Negeri 1 Wajo
Tujuan	Memperkenalkan lingkungan dan ruangan fasilitas jurusan sekolah serta memberikan informasi dalam bentuk foto 360 derajat di SMK Negeri 1 Wajo kepada calon siswa/siswi baru
Pengguna	Calon siswa/siswi baru
Objek <i>Virtual</i>	Lingkungan sekolah SMKN 1 Wajo, Ruangan Fasilitas Jurusan Multimedia, Ruangan Fasilitas Jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga, Ruangan Fasilitas Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, Ruangan Fasilitas Jurusan Tata Busana, Ruangan Fasilitas Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, Ruangan Fasilitas Jurusan Teknik Audio Video, Ruangan Fasilitas Jurusan Teknik dan Bisnis Sepeda Motor.
Input	Foto 360 derajat, Teks dan <i>Audio</i>
Output	Foto 360 derajat, Teks dan <i>Audio</i>

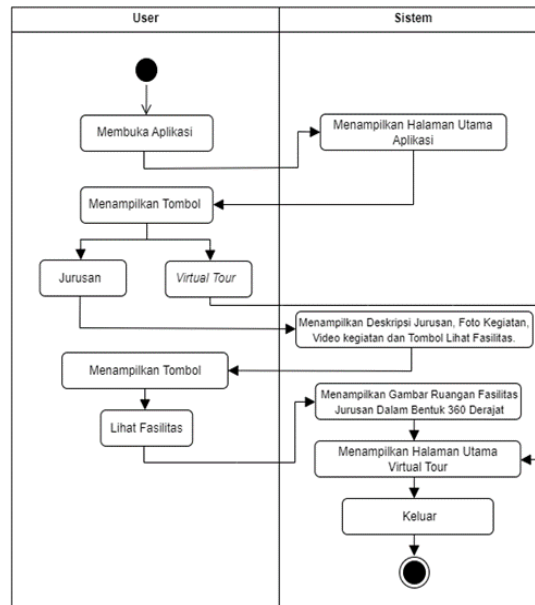
2. *Design* (Perancangan)

Desain mengacu pada tahap dimana spesifikasi mengenai arsitektur program, estetika, gaya visual, dan prasyarat material ditetapkan (Dharmawan & Roos, 2023). Pada tahap perancangan, penulis membuat desain antarmuka aplikasi *virtual tour* yang disesuaikan dengan SMK Negeri 1 Wajo, yang dituangkan pada bagian poin perancangan antarmuka. Selain itu, penulis membuat storyboard untuk memvisualisasikan konsep desain awal aplikasi *virtual tour* yang menampilkan lingkungan sekolah di SMK Negeri 1 Wajo, beserta activity diagram yang dibuat menggunakan *draw.io*.

a. Perancangan Model Sistem

1) *Activity Diagram*

Activity diagram merupakan aktivitas memberikan gambaran umum tentang urutan tindakan dalam sistem operasional.



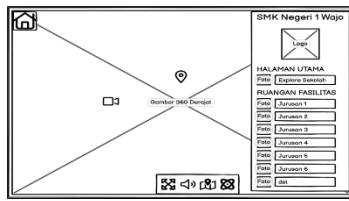
Gambar 2. *Activity diagram*

2) *Interface*

Tabel 2. *Interface*

No	interface	keterangan
1		Pada tampilan halaman utama <i>website</i> terdapat logo sekolah, nama sekolah, slogan sekolah, tombol halaman utama, tombol menu jurusan, gambar foto sekolah, tulisan <i>welcome to SMKN 1 Wajo</i> , tombol <i>virtual tour</i> , dan deskripsi manfaat <i>website</i> aplikasi ini.
2		Pada tampilan deskripsi sekolah terdapat deskripsi sejarah, visi & misi sekolah, keahlian jurusan, beberapa gambar slogan, terdapat informasi sekolah, kontak sekolah yang dapat di hubungi, dan alamat sekolah yang terhubung langsung ke <i>google maps</i> .
3		Pada tampilan halaman jurusan terdapat logo sekolah, nama sekolah, slogan sekolah, tombol halaman utama, tombol menu jurusan, deskripsi jurusan dan beberapa foto kegiatan.

4



Pada halaman *virtual tour*/tampilan *explore* terdapat gambar lingkungan sekolah dalam bentuk 360 derajat, tombol *home*, tombol *video*, tombol *spot/scane*, tombol *fullscreen*, tombol *suara*, tombol *lokasi/google maps*, tombol *gyroscope*, dan terdapat *pop-up* tombol beranda yang berisikan nama sekolah, logo sekolah, tombol *explore* sekolah dan tombol ruangan fasilitas jurusan.

3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Pengumpulan bahan adalah tahap di mana *material* yang diperlukan dikumpulkan berdasarkan kebutuhan. Tahap ini berjalan bersamaan dengan tahap perakitan (Subawa et al., 2022). Bahan yang dibutuhkan penulis untuk membangun aplikasi ini antara lain sebagai berikut :

a. Gambar Fasilitas Sekolah

Untuk foto yaitu foto 360 derajat dikumpulkan dalam membangun aplikasi dengan ekstensi jpg. Proses pengumpulan foto dimulai dengan cara pengambilan langsung di SMK Negeri 1 Wajo, kemudian di edit sesuai dengan kebutuhan aplikasi.

b. Audio

Record sound dikumpulkan dalam pembuatan aplikasi ini dengan ekstensi mp3 yang digunakan untuk suara tombol dan musik latar aplikasi (*background*). Proses pengumpulan *sound* adalah pembuatan *sound* dengan cara merekam suara sesuai kebutuhan dan mendownload *sound* tersebut untuk digunakan sesuai kebutuhan aplikasi.

4. Assembly (Pembuatan)

Tahap pembuatan merupakan tahap pengkodean atau desain aplikasi. Dimana tahap ini merupakan langkah dalam mengubah rancangan desain *interface* yang telah dibuat menjadi tampilan desain *website* (Santosa & Ismaya, 2021). Pembuatan aplikasi ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *WordPress* yang digunakan membuat situs *website*. Sedangkan pembentukan gambar *virtual tour* menggunakan aplikasi *Google Camera* untuk pengambilan gambar 360 derajat dan aplikasi *Lapentor* yang digunakan sebagai editor gambar 360 derajat. *Text To Speech* digunakan sebagai pembuatan *background* deskripsi sekolah.

5. Testing (Pengujian)

Testing (pengujian) dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

a. Pengujian Sistem

Tahap pengujian dilakukan dengan teknik *Black Box* yang dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan *Virtual tour* dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak dalam *virtual tour* tersebut (Arwaz et al., 2019).

b. Pengujian Ahli

Ahli media merupakan pakar ahli yang berperan sebagai validator media untuk bertugas memvalidasi aplikasi media. Untuk mengukur kelayakan aplikasi ini, penulis menggunakan data dari lembar validasi yang memeriksa 4 aspek utama : aspek tampilan, aspek kemudahan, aspek kualitas isi/informasi dan kualitas *audio*. Mereka memberikan skor 1-4 untuk setiap aspek untuk menentukan kelayakan aplikasi tersebut (Ambarwati & Widodo, 2021).

Tabel 3. Kategori Kelayakan Pengujian

No	Interval	Kategori
1	0-1,50	Tidak Layak
2	1,50-2,50	Kurang Layak
3	2,51-3,50	Layak
4	3,51- 4.00	Sangat Layak

Keterangan:

1 : Berarti “Tidak Layak”

2 : Berarti “Kurang Layak”

3 : Berarti “Layak”

4 : Berarti “Sangat Layak”

Untuk jumlah skor akhir dari uji kelayakan yang dilakukan oleh validator, maka digunakan rumus:

$$\text{Jumlah skor validasi ahli} = \frac{J_{sv}}{J_{bp}}$$

$$\text{Nilai akhir validasi ahli} = \frac{S_v}{J_v}$$

Keterangan:

J_{sv} : Jumlah Skor Validasi

J_{bp} : Jumlah Banyak Pertanyaan

S_v : Skor Validasi

J_v : Jumlah Validator

6. *Distribution* (Distribusi)

Setelah memastikan kesesuaian aplikasi untuk digunakan, tahap distribusi dimulai. Setelah diuji dan dianggap layak, aplikasi akan diberikan ke sekolah untuk dimanfaatkan oleh semua pihak, khususnya calon siswa baru, sebagai sarana untuk mendapatkan informasi dan mempromosikan lingkungan sekolah SMK Negeri 1 Wajo sebagai media.

Hasil

Hasil dari sebuah penelitian yang dilakukan yaitu aplikasi *virtual tour* pengenalan lingkungan sekolah SMK Negeri 1 Wajo sebagai media informasi. Aplikasi yang dibuat dengan tujuan meningkatkan daya tarik pengunjung dalam menjelajahi lingkungan SMK Negeri 1 Wajo. Peneliti berharap aplikasi ini dapat memicu minat calon siswa dan siswi baru dalam memahami lebih dalam tentang sekolah ini. Aplikasi *virtual tour* ini dikembangkan dengan menggunakan berbagai teknologi termasuk aplikasi berbasis *Website*, *Lapentor*, *Platform WordPress*, dan *Browser Chrome*. Aplikasi tersebut menyediakan beragam menu yang dapat diakses oleh pengguna, khususnya Calon siswa dan siswi baru memiliki pilihan untuk menjelajahi lingkungan sekolah, sehingga mereka dapat merasakan secara langsung suasana lingkungan sekolah.

Adapun hasil pembuatan dari aplikasi *virtual tour* pengenalan lingkungan sekolah SMK Negeri 1 Wajo, dapat dilihat pada gambar di bawah ini



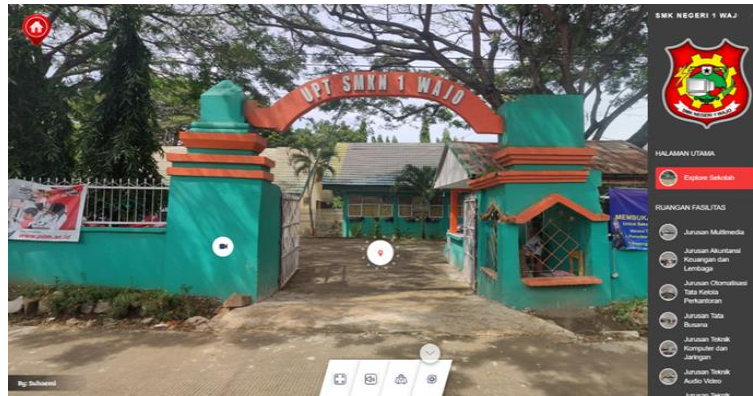
Gambar 2. Tampilan halaman utama website



Gambar 3. Tampilan deskripsi sekolah



Gambar 4. Tampilan halaman jurusan



Gambar 5. Tampilan halaman *virtual tour /explore* sekolah

Pengujian respon pengguna bertujuan untuk menilai beberapa aspek yang ada pada responden seperti aspek nyata (*tangibles*), aspek empati, dan aspek keunggulan. Skala penilaian dari aplikasi *virtual tour* pengenalan lingkungan sekolah SMK Negeri 1 Wajo untuk pengujian respon meliputi angka 1 berarti “tidak layak”, angka 2 berarti “kurang layak”, angka 3 berarti “layak” dan angka 4 berarti “sangat layak”. Jumlah pertanyaan berjumlah 1 pertanyaan yang terdiri dari aspek nyata (*tangibles*) yang berjumlah 4 pertanyaan, aspek empati berjumlah 5 pertanyaan, dan aspek keunggulan berjumlah 3 pertanyaan.

Adapun hasil penilaian respon pengguna aplikasi *virtual tour* dapat dilihat pada tabel di bawah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Respon Pengguna

No	Uraian Aspek	Respon Pengguna					
		1	2	3	4	5	6
1.	Nyata atau <i>Tangibles</i> :						
	a. Sesuai dengan kebutuhan pengguna.	4	4	4	4	4	4
	b. informasi sesuai dengan yang ada pada sekolah.	4	4	4	4	4	4
	c. Aplikasi mudah diakses dan dioperasikan.	4	4	4	4	4	4
	d. Memiliki fitur 360 derajat yang sesuai kondisi sekolah.	4	4	4	4	4	4
2.	Empati:						
	a. Memberikan informasi dengan bahasa yang mudah dipahami.	4	4	4	4	4	4
	b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.	4	4	4	4	4	4
	c. Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca sesuai dengan EYD	4	4	3	4	4	4
	d. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami.	3	3	3	4	3	4
	e. Pengoperasian aplikasi mudah.	4	4	4	4	4	4
3.	Keunggulan:						
	a. Memberikan fitur 360 derajat yang jelas.	4	4	4	4	4	4
	b. Memberikan informasi yang akurat.	3	3	4	4	4	4
	c. Tampilan aplikasi menarik dan mudah dipahami.	4	4	4	4	4	4

No	Uraian Aspek	Respon Pengguna					
		1	2	3	4	5	6
Jumlah		46	46	46	48	47	48

Jumlah total keseluruhan skor yang diperoleh dalam uji validasi ini dapat dilihat dibawah ini sebagai berikut:

$$\text{Skor Respon 1,2,3,4,5 dan 6} = \frac{Jsr}{Jp}$$

$$\text{Nilai akhir validasi} = \frac{Sr1+Sr2+Sr3+Sr4+Sr5+Sr6}{Jr}$$

Keterangan:

Jsr : Jumlah skor responden

Jp : Jumlah Pertanyaan

Sr1 : Skor Responden 1

Sr2 : Skor Responden 2

Sr3 : Skor Responden 3

Sr4 : Skor Responden 4

Sr5 : Skor Responden 5

Sr6 : Skor Responden 6

Jr : Jumlah Responden

Diketahui:

Jumlah Responden = 6

Jumlah Pertanyaan = 12

Jumlah Skor Responden 1 = 46

Jumlah Skor Responden 2 = 46

Jumlah Skor Responden 3 = 46

Jumlah Skor Responden 4 = 48

Jumlah Skor Responden 5 = 47

Jumlah Skor Responden 6 = 48

Penyelesaian:

$$\text{Jumlah Skor Responden 1} = \frac{46}{12} = 3,83$$

$$\text{Jumlah Skor Responden 2} = \frac{46}{12} = 3,83$$

$$\text{Jumlah Skor Responden 3} = \frac{46}{12} = 3,83$$

$$\text{Jumlah Skor Responden 4} = \frac{48}{12} = 4$$

$$\text{Jumlah Skor Responden 5} = \frac{47}{12} = 3,91$$

$$\text{Jumlah Skor Responden 6} = \frac{48}{12} = 4$$

$$\text{Nilai Akhir Responden} = \frac{3,83+3,83+3,83+4+3,91+4}{6} = 3,90$$

Tabel 5. Hasil Validasi Respon Pengguna

No	Respon Pengguna	Hasil	
		Skor	Kategori
1	Responden 1	3,90	Sangat Layak
2	Responden 2		
3	Responden 3		
4	Responden 4		

5	Responden 5		
6	Responden 6		

Informasi dikumpulkan dari pernyataan-pernyataan berdasarkan pemeriksaan lembar jawaban yang penulis berikan kepada responden. secara spesifik berdasarkan skor respon 1 memperoleh nilai 3,83. Kemudian respon 2 mendapat skor keseluruhan 3,83. Respon 3 memperoleh skor keseluruhan 3,83. Respon 4 memperoleh skor keseluruhan 4. Respon 5 memperoleh nilai skor sebesar 3,91. dan respon ke 6 memperoleh nilai skor keseluruhan sebesar 4. Dari enam respon pengguna terhadap aplikasi *virtual tour* ini, maka dapat di kategorikan sangat layak dengan nilai rata-rata sebesar 3,90.

Produk akhir dari karya penulis adalah sebuah aplikasi yang telah menjalani beberapa pengujian dan mendapatkan tanggapan yang baik dari pengguna. Untuk meningkatkan kenyamanan pengguna, aplikasi ini dapat dihosting sehingga pengguna dapat mengakses perangkat lunak melalui *browser* web di *PC* atau perangkat seluler. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah aplikasi *website* yang menghadirkan *Virtual Tour* pengenalan lingkungan sekolah SMK Negeri 1 Wajo sebagai media informasi. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menjelajahi lingkungan sekolah secara *virtual* melalui serangkaian gambar 360 derajat. Hasil penilaian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa aplikasi ini siap digunakan oleh guru dan calon siswa/siswi baru.

Kelebihan aplikasi ini adalah aksesibilitasnya, yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi sekolah dari mana saja asalkan terhubung dengan internet, sehingga menghemat waktu dan biaya yang biasanya diperlukan untuk kunjungan. Adapun kekurangan dari aplikasi *virtual tour* ini adalah gambar 360° masih terdapat potongan atau sambungan sehingga foto terlihat cacat.

Simpulan

Pembuatan aplikasi ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *WordPress* yang digunakan membuat situs *website*, Sedangkan pembentukan gambar *virtual tour* menggunakan aplikasi *Gcam* untuk pengambilan gambar 360 derajat dan aplikasi *Lapentor* yang digunakan sebagai editor gambar 360 derajat. *Text To Speech* digunakan sebagai pembuatan *backsound* deskripsi sekolah. Adapun hasil dari penelitian pada aplikasi *Virtual Tour* Pengenalan Lingkungan Sekolah SMK Negeri 1 Wajo Sebagai Media Informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Virtual Tour* ini sangat layak digunakan, dengan nilai kelayakan validasi respon pengguna dengan nilai rata-rata sebesar 3,90 dari 2 guru dan 4 siswa, yang mengukur aspek nyata, empati, dan keunggulan.

Daftar Pustaka

- Ambarwati, N., & Widodo. (2021). Pengembangan Booklet Keanekaragaman Makroalga di Daerah Intertidal Pantai Mesra Gunungkidul Sebagai Sumber Belajar. *Neuron (Journal of Biological Education)*, 1(2), 83–90. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/Neuron>
- Arwaz, A. A., Kusumawijaya, T., Putra, R., Putra, K., & Saifudin, A. (2019). Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Pemenang Tender Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 2(4), 130. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v2i4.3708>
- Azzuri, S. K., & Anggapuspa, M. L. (2023). Perancangan Animasi 3D Sebagai Media Promosi Paper Quilling Produksi Pacepulo. *Jurnal Barik*, 4(3), 64–74. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Destiana. (2019). Pengaruh teknologi informasi berbasis android (Smartphone) dalam

- pendidikan industry 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 190–197.
- Dharmawan, E. A., & Roos, J. R. M. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Video Game First Person Shooter Menggunakan Engine Unity. *Jurnal Simetrik*, 13(1), 661–668. <https://doi.org/10.31959/js.v13i1.1506>
- Fadilah, N., Setyosari, P., & Susilaningsih, S. (2021). Motivasi Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran Online. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 90–97. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p090>
- Mardainis, M., Arifin, M., Rahmadden, R., & Efendi, Y. (2020). Virtual Tour Interaktif 360 Derajat Menggunakan Teknik Image Stitching Sebagai Media Informasi Kampus STMIK Amik Riau. *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(2), 209–222. <https://doi.org/10.31849/digitalzone.v11i2.4265>
- Nugroho, A., Informatika, T., & Tinggi Teknologi Bontang, S. (2023). Aplikasi Virtual Tour Kampus Sekolah Tinggi Teknologi (STITEK) Bontang Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Live Cycle (MDLC). *Jurnal Sains Dan Sistem Teknologi Informasi*, 5(1), 25–32.
- Santosa, S., & Ismaya, H. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Cms Wordpress Pada Toko Importir Laptop Bandung. *Jurnal Bisnis Dan Pemasaran*, 11(1), 1–8.
- Subawa, I. G. B., Mertayasa, I. N. E., & Wahyuni, D. S. (2022). Pengembangan Virtual Tour Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Berbasis Fotografi 360 Derajat. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 11(3), 334–343.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>