

PERANCANGAN VIRTUAL TOUR UNTUK PENGENALAN LINGKUNGAN DAN FASILITAS SEKOLAH SMKS WIRA INFORMATIKA GLOBAL BAGI MURID DAN CALON MURID

Saepudin ¹⁾, Tulus Rega Wahyuni E ²⁾

¹⁾Universitas Nusa Putra

saepudin_dkv19@nusaputra.ac.id

²⁾Universitas Nusa Putra

tulus@nusaputra.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini membahas perancangan *virtual tour* sebagai media interaktif untuk memperkenalkan lingkungan dan fasilitas di SMKS Wira Informatika Global kepada murid maupun calon murid. Latar belakang penelitian ini didasari oleh kebutuhan sekolah untuk menghadirkan informasi yang lebih menarik, efektif, dan mudah diakses, terutama dalam era digital serta keterbatasan kunjungan langsung ke sekolah. Metode yang digunakan dalam perancangan ini meliputi tahap observasi lingkungan sekolah, dokumentasi visual menggunakan fotografi 360°, pengolahan visual dengan perangkat lunak pendukung, serta perancangan antarmuka interaktif. Hasil penelitian berupa prototipe *virtual tour* yang memungkinkan pengguna menjelajahi ruang kelas, laboratorium, fasilitas penunjang, dan area umum sekolah secara digital. Media ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman calon murid mengenai suasana belajar di sekolah, memperkuat citra lembaga, serta menjadi sarana promosi yang lebih *modern* dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kata kunci: *Virtual tour*, Desain Interaktif, Pengenalan Sekolah, Fasilitas Pendidikan

ABSTRACT

This research discusses the design of a virtual tour as an interactive medium to introduce the environment and facilities of SMKS Wira Informatika Global to students and prospective students. The background of this study is based on the school's need to provide more engaging, effective, and easily accessible information, especially in the digital era and due to the limitations of direct school visits. The methods used in this design include the observation of the school environment, visual documentation using 360° photography, visual processing with supporting software, and the design of an interactive interface. The result of this study is a virtual tour prototype that enables users to digitally explore classrooms, laboratories, supporting facilities, and common areas of the school. This medium is expected to enhance prospective students' understanding of the learning atmosphere at the school, strengthen the institution's image, and serve as a more modern promotional tool that is adaptive to technological developments.

Keywords: *Virtual tour, Interactive Design, School Introduction, Educational Facilities*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada era digital telah memberikan dampak yang signifikan di berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Sekolah sebagai institusi pendidikan dituntut tidak hanya menghadirkan kualitas pembelajaran

yang baik, tetapi juga mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam memperkenalkan diri kepada masyarakat. Salah satu tantangan yang dihadapi sekolah saat ini adalah bagaimana memperkenalkan lingkungan dan fasilitas yang dimiliki secara lebih menarik, efektif, dan mudah diakses oleh murid maupun calon murid beserta orang tua.

Media promosi konvensional, seperti brosur atau pamflet, seringkali kurang mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai kondisi nyata sebuah sekolah. Keterbatasan ruang, waktu, serta biaya sering menjadi kendala bagi calon murid dan orang tua untuk melakukan kunjungan langsung ke sekolah. Oleh karena itu, diperlukan media alternatif yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan era digital.

Virtual tour merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan dalam memperkenalkan lingkungan sekolah. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk menjelajahi ruang dan fasilitas sekolah secara interaktif melalui tampilan visual 360° yang menyerupai pengalaman nyata. Dengan adanya *virtual tour*, calon murid maupun orang tua dapat memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai sekolah tanpa harus hadir secara langsung. Selain itu, *virtual tour* juga dapat meningkatkan citra sekolah sebagai institusi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

SMKS Wira Informatika Global sebagai salah satu sekolah kejuruan yang berfokus pada bidang teknologi, memiliki peluang besar untuk mengadopsi media digital dalam memperkenalkan lingkungan belajar dan fasilitas yang dimiliki. Dengan perancangan *virtual tour*, sekolah dapat menghadirkan pengalaman eksplorasi digital yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana promosi, tetapi juga mendukung transparansi informasi kepada masyarakat luas.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *virtual tour* yang interaktif dan informatif untuk memperkenalkan lingkungan dan fasilitas sekolah SMKS Wira Informatika Global?
2. Bagaimana *virtual tour* dapat mendukung kegiatan promosi sekolah agar lebih efektif dan menarik bagi murid serta calon murid?
3. Bagaimana penerapan prinsip desain komunikasi visual dalam perancangan *virtual tour* agar informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh pengguna?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang *virtual tour* berbasis fotografi 360° untuk memperkenalkan lingkungan dan fasilitas sekolah SMKS Wira Informatika Global.
2. Menyediakan media promosi digital yang inovatif, interaktif, dan mudah diakses oleh murid, calon murid, maupun orang tua.
3. Mengimplementasikan prinsip desain komunikasi visual dalam penyusunan konten *virtual tour* sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima secara efektif.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Bagi sekolah: sebagai media promosi yang efektif dan efisien untuk memperkenalkan lingkungan serta fasilitas yang dimiliki.
2. Bagi murid dan calon murid: memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi

mengenai sekolah tanpa harus melakukan kunjungan langsung.

3. Bagi bidang akademik: menjadi referensi dalam pengembangan media interaktif berbasis teknologi digital untuk tujuan pendidikan dan promosi sekolah.
4. Bagi peneliti berikutnya: memberikan landasan dan inspirasi untuk penelitian serupa yang lebih mendalam dalam bidang desain komunikasi visual dan media interaktif.

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka merupakan salah satu bagian penting dalam bagian penelitian ilmiah karena berfungsi untuk memperkuat dasar teoritis dari penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini, tinjauan pustaka diarahkan untuk membahas teori, konsep, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik perancangan *virtual tour* sebagai sarana pengenalan lingkungan dan fasilitas sekolah. Dengan adanya tinjauan pustaka, peneliti dapat membangun kerangka berpikir yang jelas, menemukan celah penelitian, serta memastikan bahwa kajian yang dilakukan memiliki kontribusi akademik maupun praktis.

Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah menjadi bagian penting dalam mendukung proses pembelajaran maupun promosi sekolah. Menurut Arsyad (2018), penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan daya tarik, efektivitas, dan kualitas penyampaian informasi. Hal ini menjadi relevan karena kebutuhan sekolah pada era digital bukan hanya dalam aspek pembelajaran, tetapi juga dalam memperkenalkan profil, fasilitas, serta lingkungan sekolah kepada masyarakat luas.

Virtual tour hadir sebagai salah satu bentuk media interaktif berbasis teknologi yang memanfaatkan fotografi 360° serta integrasi perangkat lunak untuk menciptakan pengalaman visual mendekati nyata (Kurniawan, 2019). Media ini memungkinkan pengguna menjelajahi ruang secara virtual, seolah-olah hadir langsung di lokasi. Dalam bidang pendidikan, *virtual tour* tidak hanya berguna untuk promosi, tetapi juga dapat mendukung proses pembelajaran berbasis eksplorasi dan pengalaman digital (Hidayat & Nuraini, 2020).

Selain itu, teori tentang komunikasi visual juga menjadi dasar penting dalam penelitian ini. Menurut Supriyono (2017), komunikasi visual berperan dalam menyampaikan pesan secara efektif melalui elemen visual seperti gambar, warna, tipografi, dan tata letak. Perancangan *virtual tour* sebagai produk desain interaktif memerlukan pemahaman mendalam tentang prinsip komunikasi visual agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens, yaitu murid, calon murid, maupun orang tua.

Landasan lain yang menjadi acuan adalah teori mengenai media promosi pendidikan. Santoso (2021) menyatakan bahwa strategi promosi sekolah pada era digital harus mengadopsi pendekatan kreatif dan inovatif yang mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan masyarakat. Dengan demikian, pemanfaatan *virtual tour* sebagai media promosi sekolah bukan hanya tren sesaat, melainkan kebutuhan strategis yang dapat mendukung citra positif sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditegaskan bahwa tinjauan pustaka dalam penelitian ini tidak hanya menguraikan teori-teori dasar, tetapi juga mengaitkan hasil penelitian terdahulu dengan konteks yang sedang diteliti. Hal ini memberikan pijakan yang kuat bagi perancangan *virtual tour* di SMKS Wira Informatika Global agar sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Konsep Virtual Tour

Virtual tour merupakan simulasi digital yang memungkinkan pengguna menjelajahi suatu lokasi secara interaktif melalui media visual 360°. Menurut Kurniawan (2019), *virtual tour* memberikan pengalaman mendekati nyata dengan menggabungkan gambar, suara, teks, dan navigasi interaktif. Teknologi ini awalnya banyak digunakan pada bidang pariwisata dan *real*

estate, namun kini telah berkembang ke dunia pendidikan sebagai sarana promosi maupun media pembelajaran (Rahman & Putri, 2020).

Teknologi Fotografi 360° dalam Media Digital

Fotografi 360° adalah teknik pengambilan gambar yang menampilkan pandangan menyeluruh dari suatu objek atau ruang. Prasetyo (2020) menyebutkan bahwa teknologi ini menjadi elemen penting dalam pembuatan *virtual tour* karena memungkinkan pengguna merasakan sensasi berada di lokasi yang dipotret. Proses pengolahan foto 360° memerlukan perangkat lunak khusus untuk menggabungkan gambar sehingga membentuk panorama interaktif (Yuliana, 2021).

Media Interaktif dalam Pendidikan

Media interaktif didefinisikan sebagai sarana penyampaian informasi yang melibatkan keterlibatan aktif dari pengguna. Arsyad (2018) menjelaskan bahwa media interaktif meningkatkan efektivitas komunikasi karena memberikan pengalaman yang lebih personal dan mendalam. Dalam konteks pendidikan, media interaktif seperti *virtual tour* dapat mendukung siswa dan calon siswa dalam mengenal lingkungan belajar tanpa batasan ruang dan waktu (Hidayat & Nuraini, 2020).

Pengenalan dan Promosi Sekolah di Era Digital

Seiring perkembangan teknologi informasi, sekolah perlu mengadopsi strategi promosi digital yang lebih inovatif. Santoso (2021) menekankan bahwa promosi sekolah melalui media digital tidak hanya memperluas jangkauan informasi, tetapi juga membentuk citra positif lembaga. *Virtual tour* dapat menjadi solusi promosi sekolah yang adaptif terhadap perubahan zaman, terutama dalam memperkenalkan fasilitas dan lingkungan sekolah kepada calon siswa dan orang tua (Fauzi, 2019).

Penelitian Terdahulu

Penelitian oleh Wijaya (2020) mengenai *virtual tour* di perguruan tinggi menunjukkan adanya peningkatan minat calon mahasiswa setelah mengakses media interaktif tersebut. Sementara itu, Lestari (2021) dalam penelitiannya tentang *virtual tour* pada museum membuktikan bahwa teknologi ini mampu meningkatkan keterlibatan pengunjung serta memperluas jangkauan informasi. Penelitian serupa oleh Nugraha dan Dewi (2022) juga mendukung bahwa penerapan *virtual tour* dapat meningkatkan efektivitas promosi pendidikan. Kedua penelitian tersebut memperkuat dasar bahwa *virtual tour* berpotensi besar jika diterapkan pada lembaga pendidikan menengah seperti SMKS Wira Informatika Global.

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan perancangan *virtual tour* dalam bidang pendidikan maupun media interaktif dapat dilihat pada tabel berikut:

Peneliti	Tahun	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
Wijaya	2020	Penerapan <i>virtual tour</i> pada perguruan tinggi	Menunjukkan peningkatan minat calon mahasiswa setelah menggunakan <i>virtual tour</i> .

Lestari	2021	<i>Virtual tour</i> pada museum interaktif	Meningkatkan keterlibatan pengunjung serta memperluas jangkauan informasi.
Fauzi	2019	Strategi promosi sekolah berbasis media digital	Media digital terbukti efektif dalam memperkuat citra sekolah dan menjangkau audiens lebih luas.
Nugraha & Dewi	2022	Penggunaan <i>virtual tour</i> untuk promosi pendidikan	Memberikan efektivitas lebih tinggi dibandingkan media promosi konvensional.
Hidayat & Nuraini	2020	Media interaktif dalam pembelajaran digital	Media interaktif meningkatkan pemahaman siswa dan daya tarik belajar.

Tabel 1. Daftar Penelitian Terdahulu

Relevansi Tinjauan Pustaka

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat disimpulkan bahwa perancangan *virtual tour* bagi SMKS Wira Informatika Global memiliki relevansi yang kuat dengan kebutuhan promosi sekolah di era digital. Teknologi fotografi 360°, media interaktif, serta hasil penelitian terdahulu mendukung gagasan bahwa *virtual tour* mampu memberikan nilai tambah dalam memperkenalkan lingkungan dan fasilitas sekolah kepada murid maupun calon murid secara lebih efektif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan perancangan (research and development). Metode ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk berupa media interaktif dalam bentuk *virtual tour* yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah sebagai sarana pengenalan lingkungan dan fasilitas.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah pihak sekolah SMKS Wira Informatika Global, meliputi guru, staf,

serta murid sebagai pengguna media. Objek penelitian adalah lingkungan sekolah dan fasilitas pendukung yang akan ditampilkan dalam *virtual tour*, seperti ruang kelas, laboratorium, perpustakaan, aula, serta area umum lainnya.



Gambar 1. Peta Lokasi SMKS Wira Informatika Global

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang relevan, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi
Dilakukan dengan meninjau langsung lingkungan sekolah untuk memahami kondisi fisik dan alur pergerakan pengguna.
2. Dokumentasi
Pengambilan gambar menggunakan kamera 360° pada area sekolah sebagai bahan dasar pembuatan *virtual tour*.
3. Wawancara
Dilakukan dengan guru dan pihak sekolah untuk mendapatkan informasi terkait fasilitas, kebutuhan promosi, serta pengalaman yang ingin ditonjolkan.
4. Studi Pustaka
Mengkaji teori dan penelitian terdahulu mengenai *virtual tour*, media interaktif, serta promosi sekolah.

Prosedur Perancangan

Tahapan perancangan *virtual tour* dilakukan melalui beberapa langkah berikut:

1. Analisis Kebutuhan
Mengidentifikasi tujuan dan sasaran pembuatan *virtual tour*.
2. Pengumpulan Data Visual
Pemotretan 360° dan pengumpulan materi pendukung.
3. Pengolahan Visual
Penggabungan foto 360° menggunakan perangkat lunak khusus, pengeditan, serta penyusunan alur navigasi.
4. Perancangan Antarmuka Interaktif
Pembuatan *storyline* sebagai acuan tautan media seperti menu, ikon navigasi, serta integrasi informasi dalam *virtual tour*.

5. Uji Coba Media

Melibatkan murid dan calon murid untuk menguji kelayakan dan kemudahan akses *virtual tour*.

6. Evaluasi dan Revisi

Memperbaiki kelemahan berdasarkan hasil uji coba agar media lebih optimal.

Alat dan Bahan Penelitian

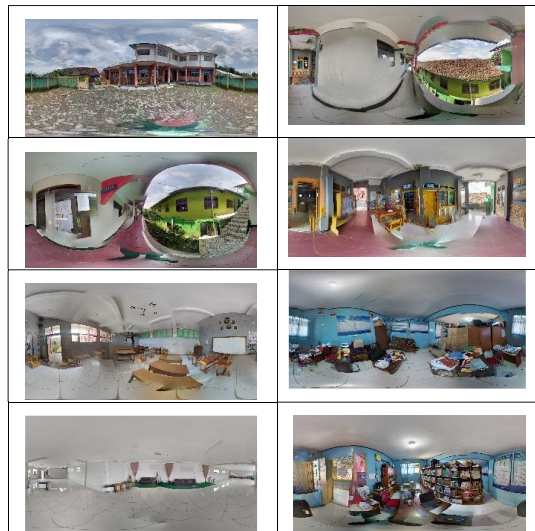
Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Kamera 360

Digunakan untuk pengambilan foto 360°, aplikasi yang digunakan adalah Foxpoi Photosphere 360.



Gambar 2. Logo Aplikasi Foxpoi
Sumber : <https://foxpoi.com/#panorama>



Gambar 3. Asset Foto 360°

2. Komputer/Laptop

Digunakan sebagai perangkat keras untuk memfasilitasi dan mendukung instalasi aplikasi untuk mengorganisasikan hasil foto 360°.



Gambar 4. Laptop

Sumber : <https://pixabay.com/id/photos/laptop-perangkat-digital-teknologi-5673901/>

3. Perangkat Lunak

Digunakan sebagai perangkat lunak atau aplikasi untuk mengorganisasikan hasil foto 360°, aplikasi yang digunakan adalah aplikasi berbasis web yaitu *Lapentor*.



Gambar 5. Logo aplikasi Lapentor
Sumber : <https://lapentor.com>

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data visual dianalisis berdasarkan kualitas gambar dan keterpaduan alur navigasi. Sementara itu, data hasil wawancara dan observasi dianalisis untuk menilai kebutuhan pengguna serta efektivitas media sebagai sarana pengenalan sekolah.

PEMBAHASAN

Hasil Perancangan

Hasil dari penelitian ini adalah prototipe *virtual tour* interaktif SMKS Wira Informatika Global yang menampilkan berbagai area sekolah secara digital menggunakan teknologi fotografi 360°. Beberapa fasilitas yang berhasil ditampilkan dalam *virtual tour* meliputi:

1. Ruang Kelas
Menampilkan suasana ruang belajar yang representatif dan nyaman.
2. Laboratorium Komputer
Memperlihatkan fasilitas praktik teknologi yang modern.
3. Perpustakaan
Menampilkan ruang literasi dengan koleksi buku pendukung pembelajaran.
4. Ruang Guru dan Tata Usaha
Menggambarkan area pelayanan administrasi sekolah
5. Fasilitas Umum
Fasilitas umum yang dimaksud meliputi gedung serbaguna, lapangan olahraga, *lobby* dan kantin serta toilet.

No	Nama Ruangan	Tautan Media	Voiceover/Naskah Edukasi
1	Gerbang Unsur	Hotspot/Navigasi	Pintu Gerbang
		Info	Hai Selamat Datang di Sesi kali ini silahkan scroll, kemudian arahkan navigasi untuk menuju halaman SMKS Wira Informatika Global.
2	Lapangan	Audio	Soundtrack
		Audio/Voice Over	Selamat Datang SMKS Wira Informatika Global
		Url	https://www.smkwirainformatikaglob

			al.sch.id/
		Info	<p>Produk merupakan segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk mendapatkan perhatian, dibeli, digunakan atau dikonsumsi dan yang dapat memuaskan kebutuhan, keinginan. Produk mencakup objek secara fisik, jasa, orang, tempat, organisasi dan ide.</p> <p>Produk konsumen adalah apa yang dibeli oleh konsumen akhir untuk konsumsi pribadi.</p>
		Hotspot/Navigasi	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang 1 - Ruang 2 - Ruang TEFA - Ruang Perpus - Ruang TU
3	Ruang 1	Info	<p>Produk sehari-hari (convenience product) merupakan produk konsumen yang pembeliannya sering, seketika, hanya sedikit membandingkan, dan usaha membelinya minimal, biasanya harga produk ini rendah dan tempat penjualannya tersebar luas.</p> <p>Contoh : Beras, Sabun, Gula, dsb.</p>
		Hotspot/Navigasi	Ruang 1
		Voice Over	<p>Produk sehari-hari (convenience product) merupakan produk konsumen yang pembeliannya sering, seketika, hanya sedikit membandingkan, dan usaha membelinya minimal, biasanya harga produk ini rendah dan tempat penjualannya tersebar luas.</p>
4	Ruang Guru	Audio/Voice Over	<p>Ruangan guru sering digunakan sebagai tempat untuk mengadakan rapat internal dengan guru, staf, atau komite sekolah. Di sini, kepala sekolah memimpin diskusi, memberikan arahan, dan menjalin komunikasi yang efektif dengan anggota sekolah.</p> <p>Ruangan guru berfungsi sebagai tempat para guru mempersiapkan dan merencanakan kegiatan pembelajaran. Di sini, guru dapat mengevaluasi</p>

			perkembangan siswa, menyusun rencana pelajaran, membuat materi pembelajaran, dan menilai pekerjaan siswa.
		Hotspot/Navigasi	Lobby
		Info	Ruangan guru adalah ruangan di mana para guru melakukan berbagai kegiatan terkait pengajaran, perencanaan, dan kolaborasi.
			Ruang TAS (Tenaga Administrasi Sekolah) merupakan ruangan yang didedikasikan untuk staf untuk memberikan tempat yang nyaman dan fungsional bagi staf untuk bekerja, beristirahat, dan berinteraksi satu sama lain.
5	Ruang Tenaga Administrasi/Staff	Audio/Voice Over	Ruangan TAS juga berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan dan mengelola berbagai data penting terkait dengan kegiatan sekolah, termasuk data siswa, laporan keuangan, arsip sekolah, dan dokumen administrasi lainnya. Kepala sekolah harus menjaga kerahasiaan dan keamanan data ini.
		Info	Ruang Tenaga Administrasi Sekolah
		Hotspot/Navigasi	Lobby
6	Lobby	Hotspot/Navigasi	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Kepala Sekolah - Ruang Guru - Ruang TAS - Lorong Lab - Lapangan
7	Lorong Lab	Hotspot/Navigasi	Lab Komputer
8	Laboratorium Komputer	Audio/Voice Over	<p>Laboratorium komputer adalah sebuah fasilitas yang dirancang khusus untuk penggunaan komputer dan eksperimen komputasi di SMKS Wira Informatika Global.</p> <p>Laboratorium komputer dilengkapi dengan sejumlah komputer yang terhubung dalam jaringan lokal. Komputer-komputer ini memiliki spesifikasi yang memadai untuk menangani tugas-tugas komputasi yang kompleks.</p>

			Laboratorium komputer dilengkapi dengan berbagai perangkat lunak yang dibutuhkan untuk keperluan komputasi, seperti sistem operasi, paket aplikasi, lingkungan pemrograman, perangkat lunak simulasi, dan perangkat lunak spesifik lainnya. Perangkat lunak ini biasanya diinstal dan dikelola oleh administrator laboratorium untuk memastikan keandalan dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna.
		Hotspot/Navigasi	Lapangan
9	Lapangan Sekolah	Hotspot/Navigasi	<ul style="list-style-type: none"> - Lobby - Ruang RPS - Ruang Kelas - Gedung Serbaguna - Tempat Wudhu
10	Ruang Praktik Siswa (RPS)	Audio/Voice Over	<p>Ruang praktik siswa adalah area yang disediakan yang dirancang khusus untuk siswa menjalankan praktik atau latihan dalam bidang tertentu.</p> <p>Ruang praktik siswa dilengkapi dengan peralatan dan fasilitas yang relevan dengan bidang praktik yang spesifik. Fasilitas ini memungkinkan siswa untuk berlatih dan mengembangkan keterampilan mereka secara praktis.</p>
		Hotspot/Arah	Lapangan
11	Ruang Kelas	Audio/Voice Over	Ruang kelas adalah tempat berlangsungnya proses pembelajaran dan pengajaran terjadi. Ruang kelas merupakan lingkungan tempat siswa dan guru bertemu untuk berinteraksi, berbagi pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan
		Hotspot/Arah	Lapangan
12	Gedung Serbaguna	Audio/Voice Over	<p>Gedung serbaguna adalah ruang yang dirancang untuk digunakan dalam berbagai kegiatan atau acara yang berbeda.</p> <p>Ruang ini dirancang dengan fleksibilitas agar dapat menyesuaikan kebutuhan yang beragam, seperti kegiatan pembinaan keagamaan peserta didik, pertemuan rapat orangtua, presentasi, pameran,</p>

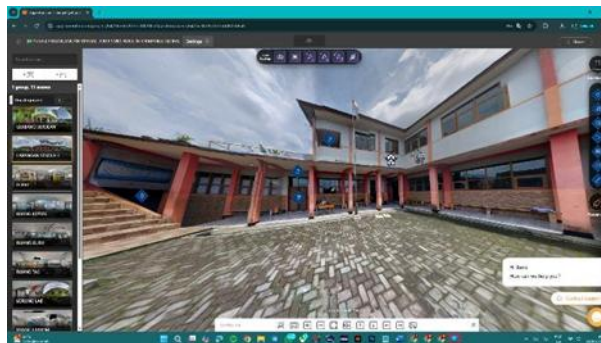
		seminar, pertunjukan, atau acara sosial.
	Hotspot/Arah	Lapangan
13	Tempat Wudhu	Tempat wudhu adalah fasilitas yang disediakan untuk berwudhu sebelum melakukan ibadah shalat dan tadarus qur'an.
	Hotspot/Arah	Lapangan
	Info	Tempat Wudhu

Tabel 2. Storyline Perancangan *Virtual tour*

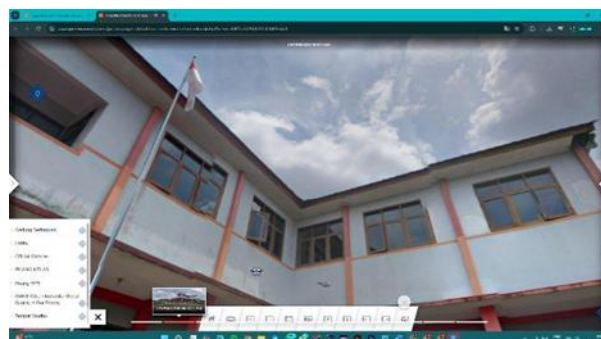
Pengguna dapat menavigasi *virtual tour* melalui menu interaktif yang terdiri dari ikon arah, tombol informasi, serta deskripsi singkat di setiap lokasi. Hasil perancangan ini dipublikasikan dalam *format web* interaktif sehingga dapat diakses melalui komputer maupun perangkat *mobile*.

Implementasi Media Interaktif

Implementasi *virtual tour* dilakukan dengan menggabungkan foto 360° yang telah diproses menggunakan perangkat lunak khusus, kemudian diintegrasikan dengan antarmuka navigasi digital. Pengguna diberikan kebebasan untuk menjelajahi area sekolah sesuai keinginan dengan sudut pandang penuh 360°. Selain itu, ditambahkan fitur *pop-up information* pada titik tertentu yang menampilkan penjelasan fasilitas secara singkat.



Gambar 6. Rancangan Tampilan Web *Virtual tour* SMKS Wira Informatika Global



Gambar 7. Output *Virtual tour*



Gambar 8. QR tautan *Output Virtual Tour*

Sumber : <https://app.lapentor.com/sphere/perancangan-virtual-tour-smks-wira-informatika-global>

Uji Coba dan Evaluasi

Uji coba dilakukan kepada sekelompok murid dan calon murid untuk menilai kemudahan penggunaan dan daya tarik media. Hasil uji coba menunjukkan bahwa:

1. 85% responden menyatakan virtual tour mudah diakses melalui perangkat mereka.
2. 90% responden menilai media ini menarik dan memberikan pengalaman baru dalam mengenal sekolah.
3. 80% responden merasa terbantu dalam memahami fasilitas sekolah tanpa harus melakukan kunjungan langsung.

Masukan yang diperoleh dari uji coba adalah perlunya peningkatan resolusi gambar di beberapa titik serta penambahan informasi lebih detail terkait fasilitas tertentu. Perbaikan dilakukan dengan memperbarui dokumentasi visual dan menambahkan konten deskriptif agar media semakin informatif.

Pembahasan

Berdasarkan hasil perancangan dan uji coba, *virtual tour* terbukti mampu menjadi media alternatif dalam memperkenalkan lingkungan dan fasilitas sekolah. Keunggulan media ini adalah kemampuannya menyajikan pengalaman interaktif yang mendekati nyata, mudah diakses, serta efektif sebagai sarana promosi sekolah.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya (Wijaya, 2020; Lestari, 2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan *virtual tour* dapat meningkatkan keterlibatan pengguna serta memperluas jangkauan informasi. Dengan demikian, *virtual tour* SMKS Wira Informatika Global diharapkan dapat mendukung strategi sekolah dalam menghadapi tantangan promosi di era digital serta menarik minat calon murid secara lebih inovatif.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Virtual tour merupakan media interaktif yang efektif untuk memperkenalkan lingkungan dan fasilitas SMKS Wira Informatika Global kepada murid maupun calon murid.
2. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan observasi, dokumentasi visual dengan fotografi 360°, pengolahan media digital, perancangan antarmuka, serta uji coba media.
3. Hasil uji coba menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa terbantu, tertarik, dan mendapatkan pengalaman baru dalam mengenal sekolah melalui virtual tour.
4. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana informasi, tetapi juga sebagai strategi promosi yang modern dan relevan dengan perkembangan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Forman, G. 2003. An extensive empirical study of feature selection metrics for text classification. *J. Mach. Learn. Res.* 3 (Mar. 2003), 1289-1305.
- Kurniawan, D. (2019). “Pemanfaatan *Virtual tour* sebagai Media Informasi Interaktif pada Bidang Pendidikan.” *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan*, 6(2), 45–52.
- Lestari, S. (2021). “Implementasi *Virtual tour* dalam Pengenalan Museum kepada Masyarakat.” *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1), 77–85
- Prasetyo, H. (2020). *Fotografi 360° untuk Media Digital Interaktif*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Santoso, B. (2021). “Strategi Promosi Sekolah di Era Digital.” *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 13(3), 112–120.
- Wijaya, R. (2020). “Perancangan *Virtual tour* sebagai Media Promosi Perguruan Tinggi.” *Jurnal Informatika dan Multimedia*, 8(2), 101–110.