

SKRIPSI
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *VIRTUAL TOUR* DI PT. ATOURIN
TEKNOLOGI NUSANTARA DILUAR MASA PANDEMI



Oleh :
FARRAS HAYA RIZKI SALSABILA
419100631

PROGRAM STUDI USAHA PERJALANAN WISATA
SEKOLAH TINGGI PARIWISATA AMPTA
YOGYAKARTA
2023

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *VIRTUAL TOUR* DI PT.
ATOURIN TEKNOLOGI NUSANTARA DILUAR MASA
PANDEMI**




**OLEH :
FARRAS HAYA RIZKI SALSABILA
419100631**

Telah disetujui Oleh :

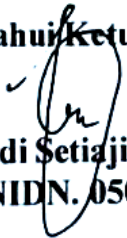
Pembimbing I


**Drs. Santosa, M.M
NIDN. 0519045901**

Pembimbing II


**Harri Rachmadi, S.E, M.M
NIDN. 0505076501**

Mengetahui Ketua Program Studi


**Yudi Setiaji, S.H., M.M
NIDN. 0508066401**

BERITA ACARA UJIAN

**P EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIRTUAL TOUR DI PT. ATOURIN
TEKNOLOGI NUSANTARA DILUAR MASA PANDEMI**

SKRIPSI

**OLEH
FARRAS HAYA RIZKI SALSABILA
419100631**

**Telah dipertahankan di depan tim penguji
Dan dinyatakan**

TIM PENGUJI

**Penguji Utama : Yudi Setiaji, S.H., M.M
NIDN. 0508066401**

**Pembimbing I : Drs. Santosa, M.M
NIDN. 0519045901**

**Pembimbing II : Harri Rachmadi, S.E, M.M
NIDN. 0505076501**

Mengetahui

Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta



PERNYATAAN KEASLIAN DATA SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Farras Haya Rizki Salsabila

NIM 419100631

Jurusan : Usaha Perjalanan Wisata

Judul Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *VIRTUAL TOUR* DI PT.
ATOURIN TEKNOLOGI NUSANTARA DILUAR MASA
PANDEMI

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juni 2023



Peneliti
Farras Haya Rizki Salsabila

MOTTO

"Agar kamu tidak bersedih hati terhadap apa yang luput dari kamu dan tidak pula terlalu gembira terhadap apa yang diberikan-Nya kepadamu. Dan Allah tidak menyukai terhadap orang yang sombong dan membanggakan diri."

(Q.S Al-Hadid: 23)

Tanpa kerja keras ini semua omong kosong.

(Chairul Tanjung)

Selalu berguna untuk orang lain, permudah hajat mereka, hormati mereka, niscaya hal-hal baik senantiasa datang

(Farras Haya Rizki Salsabila)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat serta karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi dan skripsi yang sangat seru ini. Dengan penuh rasa bangga, penulis persembahkan rasa terima kasih untuk orang-orang yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini :

1. Kepada kedua dosen pembimbing yaitu Drs. Santosa, M.M. dan Bapak Hari Rachmadi, S.E., M. yang telah memberikan saya kemudahan sehingga skripsi ini dapat tuntas tepat waktu.
2. Kepada keluarga di rumah Umi, Bapak, terima kasih telah mendoakan, mendukung dan memberikan fasilitas sehingga skripsi ini dapat selesai. Serta kepada kedua adik Vero dan Alya yang telah menemani dan senantiasa memberikan dukungan.
3. Kepada Kak Reza Permadi, selaku COO PT. Atourin Teknologi Indonesia yang telah menyediakan waktu dan data penelitian demi kelancaran skripsi ini.
4. Kepada teman-teman dari Birimpit, Waiki, serta Agung dan Ihza yang telah menemani dititik terendah.
5. Kepada teman kelas UPW A yang tidak bisa disebutkan satu persatu, karena telah selalu memberi semangat dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat dicantumkan satu persatu yang telah memberikan saran, bantuan, doa, dan motivasi dalam penelitian ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang karena Rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi Efektivitas Penggunaan *Virtual tour* di PT. Atourin Teknologi Nusantara Diluar Masa Pandemi. Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk mencapaigelar sarjana terapan usaha perjalanan wisata pada program studi usaha perjalananwisata di STP AMPTA Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menerima banyak masukan, bantuan, dan bimbingan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Santosa, M.M selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini.
2. Hari Rachmadi, S.E, M.M selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan teknik penulisan yang benar dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini.
3. Penguji dan Ketua jurusan Usaha Perjalanan Wisata, Yudi Setiaji, S.H., M.M selaku penguji utama yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjelaskan isi skripsi secara keseluruhan.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, sehingga diperlukan saran dan kritik yang membangun dan diharapkan dapat berguna untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak maupun pengembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, Juni 2023

Peneliti
Farras Haya Rizki Salsabila

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
MOTTO	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang	2
B. Fokus Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Teorisasi.....	9
1. Virtual.....	9
2. Tur	11
3. <i>Virtual tour</i>	12
4. Pariwisata.....	17
5. Industri Pariwisata.....	19
6. <i>E-Tourism</i>	20
7. Promosi Pariwisata	21
8. Teknik Promosi	23
9. Optimasi.....	21
B. Penelitian Terdahulu.....	30
C. Kerangka Pemikiran.....	31

BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Metode dan Desain Penelitian.....	32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
C. Teknik Cuplikan.....	33
D. Subjek Penelitian.....	34
E. Metode Pengumpulan Data.....	35
F. Uji Keabsahan Data.....	37
G. Metode Analisis Data	38
H. Alur Penelitian	39
I. Jadwal Penelitian.....	41
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	42
A. Gambaran Umum	42
1. Deskripsi Objek Penelitian.....	43
2. Proses Pelaksanaan Penelitian.....	50
B. Analisis dan Pembahasan	51
1. Deskripsi Data	51
2. Deskripsi Informan Penelitian.....	51
3. Analisis Data	52
4. Hasil dan Pembahasan	52
BAB V PENUTUP	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	23
Tabel 4.1 Data Informan	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	31
Gambar 4.1 Logo Perusahaan	43
Gambar 4.2 Struktur Organisasi	45
Gambar 4.3 Kerjasama Atourin dan Kominfo	55
Gambar 4.4 Kerjasama Atourin dan Kemenparekraf	56
Gambar 4.5 Portofolio <i>Virtual tour</i> Atourin	58
Gambar 4.6 Sistem <i>Virtual tour</i> dengan Google Maps dan Presentasi.....	61
Gambar 4.7 Sistem Live Streaming dan Pemandu Wisata	61
Gambar 4.8 Sistem Virtual Realitas Tur	62

DAFTAR LAMPIRAN

Pedoman Wawancara.....	80
Reduksi Data.....	98
Surat Penelitian.....	117
Lembar Bimbingan.....	118
Dokumentasi.....	119

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas penggunaan *virtual tour* sebagai respons terhadap penggunaan *virtual tour* di PT. Atourin Teknologi Nusantara diluar masa pandemi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *virtual tour* di PT. Atourin Teknologi Nusantara telah memberikan manfaat signifikan, terutama bagi pemandu wisata lokal yang terdampak oleh pandemi dan wisatawan yang dapat mengenal destinasi wisata sebelum mengunjunginya secara fisik. Namun, terdapat perbedaan signifikan dalam tingkat kepuasan pengguna antara sistem *virtual tour* yang menggunakan teknologi *virtual reality (VR) box, live streaming* dengan *zoom*, dan menggunakan *Google Maps* dan presentasi. Sistem yang menggunakan teknologi *VR box* mendapatkan feedback yang paling positif, sementara sistem awal dengan *Google Maps* dan presentasi dianggap kurang interaktif dan membosankan.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan, beberapa rekomendasi diberikan kepada PT. Atourin Teknologi Nusantara untuk meningkatkan efektivitas penggunaan *virtual tour* di luar masa pandemi. Rekomendasi tersebut mencakup pengembangan teknologi *virtual reality (VR)* yang lebih baik, integrasi teknologi *augmented reality (AR)* dan *mixed reality (MR)*, pengembangan konten yang lebih interaktif, kolaborasi dengan pemandu wisata dan institusi pendidikan, pemasaran dan promosi yang efektif, serta evaluasi dan umpan balik pengguna secara berkala.

Kata Kunci : *Virtual Tour, Diluar Masa Pandemi*

ABSTRACT

This research aims to investigate the effectiveness of using virtual tours as a response to the the use of virtual tours at PT. Atourin Teknologi Nusantara beyond the pandemic.

Based on the research results, discussions, and conclusions, several recommendations are provided to PT. Atourin Teknologi Nusantara to enhance the effectiveness of virtual tour usage beyond the pandemic. These recommendations include further development of VR technology, integration of augmented reality (AR) and mixed reality (MR), creation of more interactive content, collaboration with tour guides and educational institutions, effective marketing and promotion, as well as regular user evaluation and feedback.

This research is expected to contribute to the understanding of the effectiveness of virtual tour usage within the context of technology and tourism companies during the pandemic. Furthermore, it provides a foundation for the company to optimize the use of virtual tours beyond the pandemic, improving user experiences and expanding their market reach.

Keywords : Virtual Tour, Beyond The Pande

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata merupakan sektor strategis yang menjadi salah satu penyumbang terbesar bagi pertumbuhan ekonomi suatu negara. Di dunia, pariwisata menyumbang 10,4% dari PDB dan 9,9% dari total pekerjaan. Sementara itu, di Indonesia, dalam daftar penghasil devisa tertinggi, sektor pariwisata menempati urutan keempat setelah minyak dan gas, batu bara, dan kelapa sawit minyak. Padahal, pada tahun 2020, sektor pariwisata diharapkan menjadi sumber devisa utama Indonesia (Kemenpar, 2018).

Dalam konteks ini, sebagai sektor potensial, pariwisata dapat membuka lapangan kerja (Kim et al., 2016; Martin et al., 2008), menumbuhkan iklim investasi yang sehat (Thompson, 2011), serta dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu wilayah secara signifikan (Garcia et al., 2015). Selain itu, upaya promosi secara online juga ditingkatkan melalui jejaring media sosial dan berbagai sarana lainnya, dengan menerapkan sistem teknologi informasi (Fauzi, 2018). Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih saat ini berperan strategis dalam membantu memudahkan para pemangku kepentingan pariwisata untuk memperoleh informasi secara actual tentang destinasi wisata termasuk fasilitas, aksesibilitas dan fasilitas yang disediakan (Borras et al., 2014; Buhalis dan Law, 2008; Kiralova dan Pavlicecka, 2015; Yoo et al., 2017). Peran teknologi informasi dalam strategi pengembangan pariwisata, baik di dunia maupun di Indonesia, diakui

sebagai alat paling strategis dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi promosi destinasi pariwisata (Vichivanives dan Ralangarm, 2015; Xiang, 2018).

Teknologi informasi tidak hanya sebagai instrumen dalam fungsi dasar informasi dan komunikasi, tetapi teknologi juga telah menjadi transformasional alat dalam struktur dan operasi industri pariwisata serta peran dan fungsi pemangku kepentingan pariwisata (Sigala, 2018). Pencarian agen perjalanan, pembayaran, reservasi hotel, dan berbagai kebutuhan lainnya, semua saat ini harus tersedia dalam sebuah saling berhubungan dan tersinkronisasi melalui internet dan dapat diakses dengan mudah dan cepat (Huang et al., 2017). Penggunaan teknologi ini juga sangat efektif digunakan ketika pandemi COVID-19 menyerang Indonesia. Pariwisata merupakan salah satu sektor yang sangat terdampak akibat adanya pandemi COVID-19. Berdasarkan data BPS (2021), terdapat penurunan jumlah wisatawan yang cukup signifikan, baik wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara. Total kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia pada tahun 2020 sebesar 4,02 juta kunjungan. Apabila dibandingkan dengan tahun 2019, jumlah wisatawan mancanegara turun sebesar 75,03 persen. Penurunan jumlah wisatawan yang signifikan tersebut sangat berpengaruh pada kondisi perekonomian karena pariwisata berperan penting dalam meningkatkan pendapatan negara, devisa, dan lapangan pekerjaan.

Pandemi mengancam 13 juta pekerja di sektor pariwisata dan 32,5 juta pekerja yang secara tidak langsung terkait sektor pariwisata (BPS, 2020).

Berdasarkan fenomena diatas, tentunya diperlukan alternatif berwisata dimana wisatawan tetap bisa menikmati keindahan daerah tujuan wisata dengan tetap memperhatikan kesehatan ataupun keselamatan bersama. Salah satu konsep berwisata yang dapat dilakukan adalah *virtual tour* (Riesa& Haries, 2020:2). *Virtual tour* merupakan salah satu bentuk berwisata dimana wisatawan dapat menikmati objek wisata tanpa harus mengunjungi objek wisata secara langsung.

Virtual tour adalah sebuah simulasi di suatu lokasi wisata, dan isinya terdapat rentetan gambar-gambar, dan bila digabungkan akan menghasilkan foto panorama 360 dengan *virtual tour* wisatawan akan mendapatkan pengalaman “pernah berada” di suatu kawasan wisata melalui monitor di perangkat elektronik (Wulur et al., 2015). *Virtual tour* sendiri memiliki beberapa jenis gaya atau konsep dalam pelaksanaannya, diantaranya adalah *virtual tour* melalui aplikasi digital untuk pertemuan seperti *Zoom* dan *Google meet*, serta *virtual tour* berbasis video, baik itu tayangan video biasa maupun melalui video 360° dengan menggunakan teknologi *virtual reality* atau realitas maya. Kegunaan dari *virtual tour* ini mulai berkembang pasca pandemi, yang awalnya ketika pandemi, *virtual tour* hanya digunakan untuk para wisatawan yang ingin menikmati sensasi liburan ke destinasi wisata dari rumah, sekarang *virtual tour* sudah digunakan di banyak industri pariwisata seperti hotel dan maskapai untuk mempromosikan produk mereka. Kegunaan dari *virtual tour* yang mulai merekah ini juga dapat

menimbulkan lapangan kerja baru, ilmu pemasaran serta kegunaan teknologi baru di Indonesia.

Dikutip dari laman resmi milik Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2021) *virtual tour* ini menjadi menarik karena wisatawan dapat menjelajahi berbagai objek wisata hanya dengan perangkat elektronik dan koneksi internet. Salah satu perusahaan pariwisata di bidang perjalanan wisata yang menjadi pionir dalam mengadakan program atau *event virtual tour* selama pandemi ini yakni PT. Atourin Teknologi Nusantara. Perusahaan tersebut merupakan perusahaan teknologi yang beroperasi secara digital, didirikan pada tahun 2018 di Bandung dan sekarang berpusat di Jakarta. PT. Atourin Teknologi Nusantara berfokus dalam layanan perjalanan wisata, salah satunya adalah layanan untuk menyelenggarakan kegiatan *virtual tour*.

Antusiasme masyarakat terhadap *virtual tour* selama pandemi ini dapat dikatakan cukup tinggi dan terus meningkat, hal ini dapat dibuktikan PT. Atourin Teknologi Nusantara telah menyelenggarakan 159 wisata virtual selama tahun 2020 dan dari data yang dikeluarkan PT. Atourin Teknologi Nusantara sejak bulan Juli hingga September 2020 terdapat lebih dari 900 wisatawan atau peserta yang mengikuti kegiatan *virtual tour* atau penamaan produk dari perusahaan PT. Atourin Teknologi Nusantara disebut juga virtual traveling, wisatawan virtual tersebut menjelajahi berbagai destinasi wisata menarik yang berada di Indonesia (Antara, 2020). Lalu, Yuliana & Lisdianto (2017) mengatakan bahwa *virtual tour* dapat memudahkan pihak

pengelola objek wisata untuk mempromosikan tempatnya kepada wisatawan tanpa harus mendatangi ke lokasi tersebut. Berdasarkan teori-teori diatas, *virtual tour* ini diharapkan menjadi kegiatan wisata alternatif/baru setelah pandemi berakhir serta sarana promosi bagi kawasan objek wisata dalam memberikan informasi terkait kawasan wisata yang nantinya dapat meningkatkan kunjungan wisata secara perlahan pasca pandemi dan seterusnya.

Maka dengan ini, peneliti mengangkat judul “Efektivitas Penggunaan *Virtual tour* di PT. Atourin Teknologi Nusantara Diluar Masa Pandemi”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana minat wisatawan terhadap *virtual tour* PT. Atourin Teknologi Nusantara diluar pandemi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi atau pertimbangan penyelenggaraan *virtual tour* setelah pandemi untuk dapat menghasilkan inovasi maupun pengembangan *virtual tour* berdasarkan efektivitasnya. Dan juga dapat bermanfaat bagi perusahaan-perusahaan di bidang pariwisata seperti travel agent, tour operator, event organizer khususnya PT. Atourin Teknologi Nusantara serta kawasan wisata yang menyelenggarakan kegiatan *virtual tour* setelah pandemi berakhir.

B. Fokus Masalah

Penggunaan *Virtual tour* di PT. Atourin Teknologi Nusantara tetap berjalan dan masih ada ketika pandemi sudah berakhir, dampak positif dari pelaksanaan *virtual tour* ini tentunya lebih efisien dari segi waktu, tenaga, dan biaya ketika masa pandemi. *Virtual tour* juga memiliki potensi untuk terus berkembang sesuai dengan kebutuhan wisatawan diluar masa pandemi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka, fokus masalah dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana efektivitas penggunaan *virtual tour* di PT. Atourin Teknologi Nusantara setelah pandemi berakhir, dan apa saja hambatan yang dihadapi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan di atas maka ada beberapa tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas yang dilakukan oleh PT. Atourin Teknologi Nusantara Teknologi Indonesia dalam mengoperasikan *virtual tour* setelah masa pandemi.
2. Untuk mengetahui apa manfaat positif yang dihasilkan dan hambatan yang dialami oleh PT. Atourin Teknologi Nusantara ketika *virtual tour* dilaksanakan setelah masa pandemi.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang efektivitas penggunaan *virtual tour* di Industri Pariwisata berdasarkan penelitian yang dilakukan di PT. Atourin Teknologi Nusantara, meskipun pandemi telah berakhir.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi peneliti dapat memberikan pengetahuan mengenai peluang kerja baru di dunia pariwisata, khususnya dunia digital yaitu *virtual tour*.
- b. Dari hasil penelitian ini, diharapkan pelaku industri wisata dapat mengetahui efektivitas dari pelaksanaan *virtual tour* diluar masa pandemi berdasarkan hasil data penelitian di PT. Atourin Teknologi Nusantara.