

OPTIMALISASI SEKTOR PARIWISATA DI MASA PANDEMI COVID-19 MENGUNAKAN ANIMASI 3D

Debi Gusmaliza¹, Inda Anggraini², Angga Arizki³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam

corresponding author email: indaanggraini@gmail.com²

Abstrak

Tahun 2020 dikenal sebagai tahun pandemi *Coronavirus Disease* atau Covid-19 yang telah menjangkiti banyak orang di berbagai belahan dunia. Dampak dari Covid-19 juga dirasakan oleh warga sekitar kota Pagar Alam terutama pada sektor pariwisata. Proses promosi yang biasa dilakukan dengan cara konvensional, yaitu melalui brosur dan dari mulut ke mulut, terhenti dengan adanya Covid-19. Hal ini menjadikan Kota Pagar Alam tidak dapat lagi melakukan berbagai aktifitas yang mendukung sektor pariwisata. Di tahun 2020 grafik angka jumlah pengunjung wisata di kota Pagar Alam cukup mengalami penurunan yang mengakibatkan berkurangnya pendapatan pengelola dari masing-masing wisata. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan dan mengoptimalkan promosi agar pengunjung dari luar dapat melihat keindahan Kota Pagar Alam meskipun hanya dalam bentuk video animasi 3D. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ADDIE* yang meliputi 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Untuk mengukur tingkat keberhasilan animasi ini maka dilakukan uji *alpha* untuk menguji validitas produk kepada para Ahli Desain, Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media. Hasil dari penelitian ini berupa video promosi animasi 3D dengan hasil validitas memiliki rata-rata nilai 3,8 valid yang berarti atau dikatakan program yang dihasilkan sudah lengkap dan di tampilan *output* program yang dihasilkan sudah memenuhi kebutuhan pemakai.

Kata Kunci: *ADDIE*, animasi 3D, Pagar Alam, promosi, wisata

Abstract

The year 2020 is one of the years that has so many unusual events like previous years, one of which is the Coronavirus Disease pandemic or better known as Covid-19 that has infected many people in various parts of the world. The purpose of this 3-dimensional animation promotional video is to increase innovation and creation in the delivery of information. Where the promotion of Pagar Alam city tourism is still there that uses conventional media such as brochures, stickers, pamphlets, and word of mouth that is still less effective to reach the younger generation and reach the wider community who like creative things. The author creates animated videos of travel promotions to multiply the creations of travel promotions and can reach other places. Data collection techniques using (Observation, Documentation, Interview, Literature Study). The system Development method used in this study using ADDIE. Where in ADDIE Development method there are 5 stages, namely, Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. To measure the success rate of this animation, an alpha test was conducted to test the validity of the product to Design experts, material experts, linguists, and media experts. The results of this study are three-dimensional animated promotional videos to make it more interesting. The result of the validity of the animated video created by the author has an average value of 3.8 valid which means that the resulting program is complete and the resulting program output has met the user's needs

Keywords: 3D animation, *ADDIE*, Pagar Alam City, promotion, tourism

1. PENDAHULUAN

Kota Pagar Alam adalah salah satu kota di provinsi Sumatra Selatan yang dibentuk berdasarkan Undang–Undang Nomor 8 Tahun 2001 (Lembaran Negara RI Tahun 2001 Nomor 88, Tambahan Lembaran Negara RI Nomor 4115), sebelumnya kota Pagar Alam termasuk kota administratif dalam lingkungan Kabupaten Lahat. Kota ini memiliki luas sekitar 633,66 km² dengan jumlah penduduk 126.181 jiwa dan memiliki kepadatan penduduk sekitar 199 jiwa/km². Kota Pagar Alam dikenal dengan keindahan alamnya yang menakjubkan. Pegunungan, lembah, dan sedikitnya 33 air terjun air terjun dan 26 situs mengalir menjadi daya tarik utama. Seiring berjalannya waktu, kesempurnaan alam Pagar Alam menjadi sorotan bagi para pelancong dan penggemar alam. Seiring dengan pengakuan potensi pariwisata, pemerintah dan pihak terkait telah mengembangkan infrastruktur pariwisata di Pagar Alam. Jalan raya, penginapan, dan fasilitas pendukung lainnya dibangun untuk meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan bagi para wisatawan.

Namun Tahun 2020 merupakan salah satu tahun yang memiliki begitu banyak peristiwa yang tidak biasa seperti tahun-tahun sebelumnya, salah satunya adalah pandemi Coronavirus Disease atau lebih dikenal dengan sebutan Covid-19 yang menjangkiti banyak orang di berbagai belahan dunia. Media lokal maupun internasional memberitakan bahwa ahli-ahli memiliki hipotesis yang menyatakan bahwa Covid-19 ini berasal dari kelelawar dan trenggiling yang dijual di pasar hewan liar di daerah Wuhan, Provinsi Hubei, Cina. Menurut para ahli virus ini merupakan rekombinasi, yaitu virus yang harus hidup melalui inang lain untuk melakukan kombinasi gen dan menjadi lebih kuat agar bisa menjangkiti manusia (Lies dkk., 2020).

Wabah Covid-19 yang menyebar pada awal tahun 2020 membawa dampak signifikan dalam kehidupan umat manusia seluruh dunia. Usaha mengurangi penyebaran penyakit berujung dengan pembatasan mobilitas secara masif Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Hal ini berimbas pada melemahnya sektor pariwisata global dengan estimasi kerugian hingga miliaran dollar Amerika. Fenomena Covid-19 yang terjadi di Indonesia telah mengubah tatanan kehidupan yang ada. Berbagai macam kegiatan lapangan harus tertunda sehingga banyak sekali kegiatan yang dialihkan dan dilakukan secara daring. Hal ini berdampak pada menurunnya jumlah wisatawan sejak awal tahun 2020 (Devy Dwi Fajri, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan Dinas Pariwisata dan Pengelola Tempat Wisata di Kota Pagar Alam. Covid-19 mengakibatkan penurunan kunjungan wisata. Kunjungan wisata periode tahun 2020 hanya 38% dari kunjungan di tahun periode 2019. Jika kunjungan pada periode tahun 2019 mencapai 236,956 orang, tetapi karena covid-19 kunjungan tahun 2020 hanya sebanyak 90,113 orang. Upaya promosi dari Dinas Pariwisata Kota Pagar Alam di masa pandemi Covid-19 terbatas pada media konvensional seperti brosur, stiker, pamflet dan mulut ke mulut yang dirasa kurang efektif untuk menjangkau generasi muda. Dalam masa pandemi Covid-19 strategi pemasaran atau promosi merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan oleh tempat-tempat wisata.

Berdasarkan arahan dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia atau disingkat Kemenparekraf RI yaitu pemanfaatan animasi yang dikemas secara menarik untuk mengoptimalkan potensi pariwisata daerah. Hal ini sekaligus sebagai upaya dalam meningkatkan daya tarik wisata daerah (Sabri, 2020). Sehingga untuk menarik minat wisatawan, kebutuhan akan video promosi animasi 3D dalam menunjang optimalisasi sektor pariwisata di masa pandemi Covid-19 menjadi suatu hal yang inovatif. Tujuan penelitian ini untuk memperbanyak inovasi promosi pariwisata Kota Pagar Alam sehingga mampu meningkatkan kembali kunjungan wisatawan setelah masa pandemi.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, dimana data diperoleh melalui observasi dan wawancara. Selain itu data juga diperoleh melalui kepustakaan. Data yang diperoleh kemudian digunakan sebagai acuan dalam menyelesaikan penelitian. Penyusunan instrumen pengumpulan data harus ditangani serius agar diperoleh hasil yang sesuai dengan kegunaannya yaitu pengumpulan variabel yang tepat (Sandu Siyoto, 2015). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

- 1) Observasi. Observasi dilakukan di beberapa titik objek wisata. Peneliti melihat secara langsung kondisi obyek wisata terutama jumlah pengunjung untuk membandingkan kondisi kunjungan sebelum tahun 2020 dan jumlah pengunjung setelah tahun 2020.
- 2) Wawancara. Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui bercakap-cakap dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan kepada peneliti. Wawancara ini dapat dipakai untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi (Putrawansyah, 2018). Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data tingkat kunjungan, data dalam bentuk dokumen antara lain grafik-grafik yang ada obyek wisata di kota Pagar Alam, teknik promosi yang dilakukan pengelola terutama di masa pandemi serta media yang digunakan dalam melakukan promosi.
- 3) Dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik yang menyertai observasi; mengambil foto, video, dan menyertai wawancara dalam bentuk catatan atau transkrip. Data lain dalam bentuk tulisan, gambar atau karya-karya monomental dari seseorang menjadi bagian dari dokumentasi hasil observasi. Dokumentasi yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen berbentuk foto, gambar, sketsa dan lain-lain. Adapun dokumen yang berbentuk karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain.
- 4) Studi Pustaka. Studi pustaka yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan sumber data dari laporan penelitian, buku-buku ilmiah, artikel, jurnal, dan web melalui *platform* jaringan internet yang berhubungan dengan penelitian.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan *ADDIE* pengembangan model dapat diartikan sebagai upaya memperluas untuk membawa suatu keadaan atau situasi secara berjenjang kepada

situasi yang lebih sempurna atau lebih lengkap maupun keadaan yang lebih baik (Setyani, Latifah, Martiyana, & Riyanto, 2017). Desain pengembangan diselaraskan dengan model *ADDIE*, model desain ini dilakukan untuk menghasilkan suatu sistem promosi yang cakupannya luas. Desain pengembangan menurut model *ADDIE* (*Analysis – Design – Development – Implementation – Evaluation*) sebagai berikut:



Gambar 1. Metode *ADDIE*

[Sumber: Setyani dkk., 2017]

- 1) *Analysis* (Analisa) yaitu mendefinisikan permasalahan yang ada di tempat objek penelitian. Serta menentukan kebutuhan pada penelitian ini, tujuan pembuatan animasi sebagai media promosi yaitu membantu Pengelola Tempat Wisata dan Dinas Pariwisata mengoptimalkan promosi wisata Kota Pagar Alam.
- 2) *Design* (Perancangan) yaitu tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan suatu program. Perancangan model promosi ini akan merancang animasi 3D sebagai media promosi wisata pada Dinas Pariwisata Kota Pagar Alam.
- 3) *Development* (Pengembangan) adalah proses penerapan program yang akan dibuat untuk mengetahui baik atau tidaknya program yang telah dibuat. Apabila pembuatan media promosi telah dilaksanakan kemudian dilakukan tahap *Implementation*.
- 4) *Implementation* (Penerapan) adalah langkah nyata untuk menerapkan media promosi yang sedang kita buat. Artinya, pada tahapan ini semua yang telah dibuat nantinya akan diimplementasikan, dalam hal ini menggunakan metode *alpha*.
- 5) *Evaluation* (Evaluasi) yaitu proses untuk melihat apakah animasi sebagai media promosi yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai tahapan animasi sebagai media promosi yang telah dibuat.

2.3 Expert Review

Analisa data ini dilakukan untuk melihat tingkat kevalidan animasi promosi wisata di kawasan Wisata Gunung Dempo Kota Pagar Alam yang dikembangkan peneliti yang telah diuji oleh *expert review* atau para ahli. Data yang telah didapat dari para ahli

dijadikan acuan untuk merevisi produk atau jasa sehingga menghasilkan produk yang valid. Desain produk dinilai oleh para ahli dengan mengisi lembar kuesioner yang telah disiapkan (Putrawansyah, 2018). Skor yang diperoleh dari para ahli tersebut dicari rata-ratanya dengan menggunakan rumus:

$$R = \sum Vi / n \quad i=1 \quad [\text{Sumber: Sugiyono, 2011}]$$

Keterangan:

R = Nilai rata-rata hasil penilaian validator

Vi = Skor hasil penilaian Validator ke-i

N = Banyaknya data

Hasil analisa tersebut diinterpretasikan dengan menggunakan kategori pada tabel berikut:

Tabel 1. Kategori Skor Ahli
[Sumber: Sugiyono, 2011]

Skor	Keterangan
4,1 – 5	Sangat Valid
3,1 – 4	Valid
2,1 – 3	Cukup Valid
1,1 – 2	Kurang Valid
0 – 1	Sangat Tidak Valid

2.4 Tahapan Pengujian Sistem

Tahapan pengujian sistem disini dilakukan dengan cara yaitu *alpha*. Pengujian *alpha* ini dilakukan oleh para ahli pada bidang perangkat lunak. Tujuannya adalah untuk menguji sistem yang telah dibuat apakah program yang dihasilkan sudah lengkap dan di tampilan *output* program yang dihasilkan sudah memenuhi kebutuhan pemakai atau belum. Dalam pengujian sistem *alpha test* yang akan dilakukan pada penelitian ini ialah diuji oleh ahli *design*, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk melihat tingkat kevalidan animasi promosi ini sebelum animasi ini dirilis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

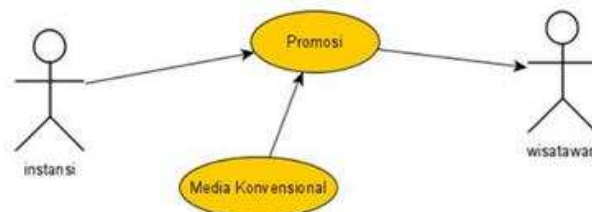
Optimalisasi sektor pariwisata Kota Pagar Alam di masa pandemi Covid-19 menggunakan animasi 3D ini melalui beberapa tahap yaitu Analisa, Perancangan, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Yang dimana animasi ini menggunakan aplikasi Unity, Blender, SketchUp, Adobe Photoshop dan Adobe After Effects. Proses dilakukan secara bertahap sehingga dapat menghasilkan animasi yang layak untuk dipublikasikan. Kemudian dilakukan serangkaian validasi Ahli Bahasa, Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Desain. Semua rangkaian tersebut dimaksudkan untuk memperoleh data yang selanjutnya dilaksanakan revisi atau perbaikan agar tercapainya media promosi yang kreatif dan inovatif untuk menarik kembali wisatawan agar berkunjung dan juga untuk mengingatkan kepada wisatawan untuk selalu mentaati protokol kesehatan selagi berwisata di masa pandemi ini.

Dalam proses *testing* yang terdapat pada proses pengembangan (*development*) untuk mengukur kevalidan multimedia interaktif dilakukan uji *alpha* (uji ahli media, materi, desain dan Bahasa) penjelasan hasil penelitian berdasarkan langkah-langkah pengembangan adalah sebagai berikut:

3.1 Tahap Analisa

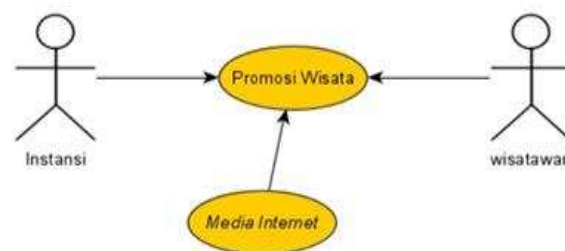
Tahap pertama adalah analisa kebutuhan dengan melakukan observasi di Dinas Pariwisata Kota Pagar Alam dan di Tempat Wisata Dempo Park. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan Dinas Pariwisata dan Pengelola Tempat Wisata di Kota Pagar Alam. Covid-19 mengakibatkan dampak negatif pada kedatangan wisatawan di sektor pariwisata, berdasarkan data pengunjung di Dinas Pariwisata Kota Pagar Alam pada tahun 2019 periode Januari hingga Oktober jumlah wisatawan yang datang berkunjung ke Kota Pagar Alam sebanyak 236,956 orang, sedangkan pada tahun 2020 periode yang sama wisatawan yang datang dan berkunjung sebanyak 90,113 orang. Upaya pengoptimalan promosi dari Dinas Pariwisata Kota Pagar Alam di masa pandemi Covid-19 masih banyak yang menggunakan media konvensional seperti brosur, stiker, pamflet dan mulut ke mulut yang dirasa kurang efektif untuk menjangkau generasi muda dan menjangkau masyarakat luas yang lebih senang melihat hal-hal menarik dan kreatif.

Sebelum melakukan pembuatan animasi, terlebih dahulu akan dianalisa sistem yang sedang berjalan. Dimana yang selama ini sistem yang berjalan masih menggunakan media konvensional dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Sistem yang sedang berjalan
[Sumber: Dinas Pariwisata Kota Pagar Alam]

Adapun sistem yang diusulkan oleh penulis adalah mengoptimalkan promosi menggunakan animasi untuk promosi dan pengenalan wisata kepada calon wisatawan baru dengan media *internet* sebagai tempat atau wadah promosi. Contohnya seperti gambar berikut:



Gambar 3. Sistem yang diusulkan
[Sumber: Dokumentasi penulis]

3.2 Tahap Desain

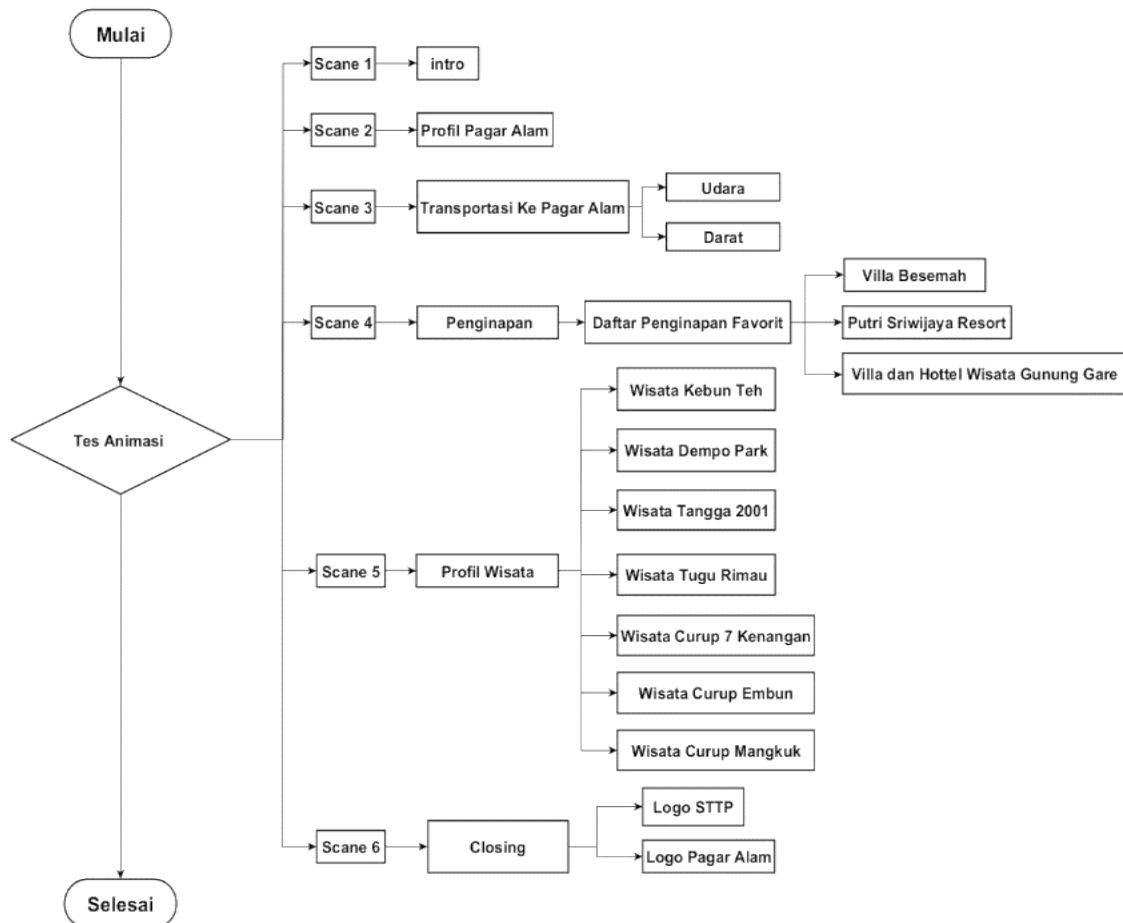
Mengacu pada analisa kebutuhan maka didapatkan gambaran umum mengenai permasalahan yang dihadapi oleh pengelola wisata dan Dinas Pariwisata Kota Pagar Alam. Tahap perancangan merupakan tindak lanjut dari analisa kebutuhan. Selanjutnya dibuat *flowchart* rancangan program dan *flowchart* rancangan sistem serta pembuatan aset visual.

Flowchart rancangan program adalah alur kerja sebuah program yang akan dibuat, maka harus dirancang terlebih dahulu, lalu mengidentifikasi masalah pada objek penelitian, lalu menganalisa apa saja yang akan dibutuhkan selama pembuatan program seperti memilih *software* yang akan digunakan, kemudian merancang animasi yang akan dibuat menggunakan *storyboard*, berikutnya mengatur model tiga dimensi, kemudian menggerakkan animasi yang akan dibuat dalam hal ini kamera atau karakter, kemudian *compositing* video serta menambahkan efek-efek yang mungkin diperlukan dalam video animasi, selanjutnya pengisian audio pada animasi, suara narator ataupun *background*, dan terakhir melakukan *test* animasi dimana bila *test* ini memberikan hasil yang memuaskan maka rancangan dinyatakan selesai seperti gambar 4.



Gambar 4. *Flowchart* Rancangan Program
[Sumber: Dokumentasi penulis]

Selanjutnya dibuat *flowchart* rancangan sistem yang merupakan gambaran sistem yang akan diusulkan seperti pada gambar 5.



Gambar 5. *Flowchart* Rancangan Sistem
[Sumber: Dokumentasi penulis]

Selanjutnya pada pembuatan desain aset visual dibuat dengan teknik sketsa. Media foto akan *diimport* ke dalam *software adobe photoshop* dan akan disketsa menggunakan *pen tool* serta untuk proses pewarnaan menggunakan *adobe photoshop* dan dijadikan format *png*.

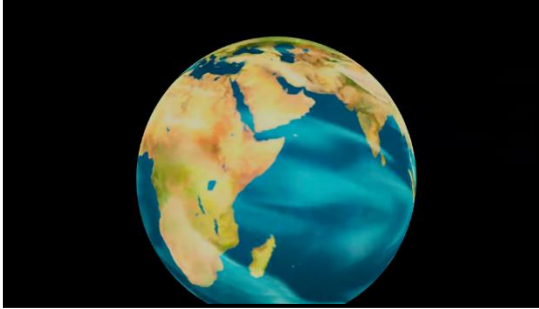
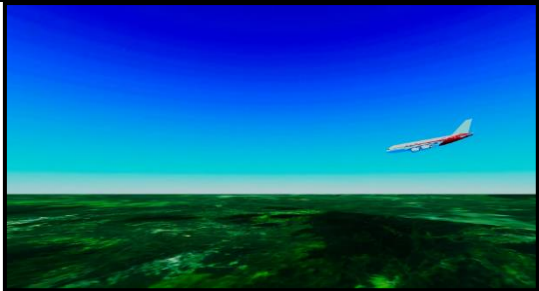
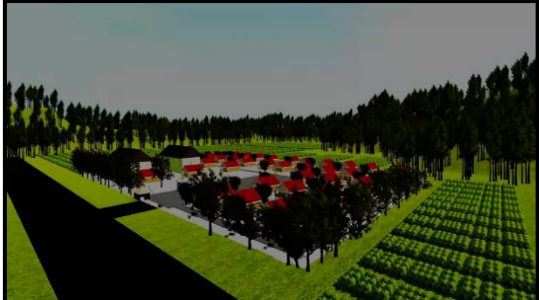
3.3 Tahap *Development*

Dalam tahap *Development* atau pengembangan ini, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan, pengembangan sistem yang diusulkan untuk membuat produk animasi 3D dengan menggunakan beberapa *software* pendukung yaitu: *blender*, *sketchUp*, *unity*, *after effects*, *adobe photoshop*, *adobe premier pro*, *warehouse 3D*.

3.4 Tahap Implementasi

Pada tahap *Implementation* ini dilakukan penerapan hasil dari penelitian yang berbentuk video animasi 3D dan akan diimplementasikan kepada masyarakat. Pada tahap ini ada beberapa macam tampilan antara lain sebagai berikut:

Tabel 2. Tampilan video animasi 3D
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

No	Scene	Tampilan	Keterangan
1	Scene intro		Scene ini merupakan halaman pertama pada video animasi 3D, maka di sini akan menampilkan bumi yang memiliki makna bahwa semua orang di penjuru dunia dapat saling melihat satu dengan yang lain walaupun dengan cara <i>virtual</i> .
2	Scene profil		Scene ini menampilkan Profil Kota Pagar Alam yang terletak di Provinsi Sumatera Selatan yang berbatasan dengan Kabupaten Bengkulu Selatan dan Kabupaten Lahat.
3	Scene Transportasi		Scene ini menampilkan transportasi ke Kota Pagar Alam yang bisa menggunakan transportasi udara pesawat terbang dan transportasi darat baik dengan motor ataupun mobil.
4	Scene Penginapan		Scene ini menampilkan beberapa villa dan hotel di kawasan Gunung Gare yang dekat ke tempat wisata di kawasan Gunung Gare.

5	Scene Wisata		Scene ini menampilkan wisata-wisata di kawasan Daerah Gunung Gare tepatnya ada 7 objek wisata yang dimasukkan ke dalam Scene.
6	Scene Closing		Scene ini menampilkan himbauan untuk berwisata di masa pandemi sesuai protokol Kesehatan dari Pemerintah Kota dengan menampilkan logo Kota Pagar Alam dan STT Pagar Alam.

3.5 Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini produk atau jasa yang sudah dibuat atau sudah jadi akan diimplementasikan kepada para ahli yaitu ahli Bahasa, ahli materi, ahli desain dan ahli media dengan penyebaran angket menggunakan skala linkert yang menghasilkan grafik hasil validasi seperti pada gambar sebagai berikut:



Gambar 6. Grafik Hasil Validasi Para Ahli
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Dari gambar grafik di atas kejelasan tanda baca, kejelasan penggunaan bahasa yang baik dan benar dinilai baik oleh Ahli Bahasa yaitu dengan skor 4.6. Pada aspek isi, indikator gambar mendukung animasi ini hasil validasi Ahli Materi dengan tujuan promosi dinilai cukup baik, kesesuaian relevansi animasi dengan tujuan promosi lebih menarik, hasil validasi Ahli Materi menunjukkan Animasi 3D Optimalisasi Sektor Pariwisata Kota Pagar Alam Di Masa Pandemi Covid-19 dengan rata-rata skor = 4,8. Dalam aspek tampilan dan animasi indikator kejelasan petunjuk, ketepatan pemilihan dan komposisi warna,

kualitas tampilan gambar, sajian animasi dan daya dukung *effects* suara hasil validasi Ahli Desain menunjukkan bahwa animasi sangat baik dengan rata-rata skor = 4,2 kemudian dalam aspek media bahwa animasi promosi mudah untuk dipahami sehingga hasil validasi rata-rata = 4,6.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah video Animasi 3D Wisata Kota Pagar Alam kepada masyarakat. Hasil dari penelitian ini berupa format video yang *diposting* di media sosial untuk menambah inovasi promosi. Melalui video animasi promosi ini diharapkan dapat menambah minat wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata meski dalam keadaan pandemi tapi tetap menaati protokol kesehatan yang sudah ada. Pembuatan animasi promosi ini dilakukan berdasarkan model pengembangan *ADDIE* yang memiliki beberapa fase atau langkah atau langkah yaitu Analisa kebutuhan (*Need assess*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

Berdasarkan dari penelitian ini, didapatkan beberapa kesimpulan yaitu animasi 3D adalah animasi yang tidak hanya bisa dilihat dari depan saja melainkan bisa dilihat dari segala sisi dan membuat animasi seperti ada ruang yang mengisinya dan juga lebih terlihat seperti nyata. Kemudian data yang diperoleh dari beberapa Ahli yaitu Ahli Bahasa dengan rata-rata skor 4.6, Ahli Materi dengan skor 4.8, Ahli Desain dengan skor 4.2, dan Ahli Media dengan skor 4.6. Dari hasil rekapitulasi beberapa Ahli didapatkan hasil rata-rata 3,8 dengan kategori valid atau dikatakan program yang dihasilkan sudah lengkap dan di tampilan *output* program yang dihasilkan sudah memenuhi kebutuhan pemakai.

DAFTAR PUSTAKA

- Devy Dwi Fajri. (2020). Pelatihan Penerapan Protokol Kesehatan Karyawan Hotel di Masa Pandemi. *Pelatihan Penerapan Protokol Kesehatan Karyawan Hotel di Masa Pandemi*. *Jurnal Jurnal Abdimas Pariwisata Abdimas Pariwisata Pelatihan*, 1(2), 60–80.
- Hanafri, M. I., Gustomi, L. F., & Susanti, H. (2018). Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi 2D Pada BPJS Ketenagakerjaan. *Sisfotek Global*, 8(1), 6.
- Haris, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 7.
- Lies, U., Khadijah, S., Rukmana, E. N., Ningsih, A. S. R., Ariyan, P. M., Angelina, R. B., ... Yuliani. (2020). Wisata Virtual Pada Perpustakaan Digital Selama Masa Pandemi Covid-19. *Tornare - Journal of Sustainable Tourism Research*, 2(3), 63–77.
- Maulani, G., Sasongko, N. J., & Mulyana, A. (2016). Pengembangan Media Promosi Pariwisata Kota Tangerang Dalam Bentuk Video Digital Pada Dinas Pariwisata. *Putrawansyah, F. (2018). Operasi Windows Dan Software Pendukung Pada Mata Teknologi Pagar Alam*, 09(02), 70–83.
- Sandu Siyoto. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup). Seleman: Literasi Media Publishing.

- Sasahang, N., Sambiran, S., & Kairupan, J. (2017). Optimalisasi Pengelolaan Objek Pariwisata Pantai Baliranggeng Oleh Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Siau Tagulandang Biaro. *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, 2, 2–9.
- Setyani, A., Latifah, L., Martiyana, C., & Riyanto, S. (2017). (*ADDIE*) Untuk Pengembangan Media Edukasi Penanggulangan Gangguan Akibat Kekurangan Iodium *ADDIE (Analysis , Design , Development , Implementation , Evaluation)* Model for Media *Development* on Iodine Deficiency Disorders Prevention oleh Dinas Kesehatan. *Media Gizi Mikro Indonesia*, 8(2), 103–116.
- Syafrizal, A., Erwadi, Y., & Enddika, Y. R. (2020). Pengenalan Objek Wisata Alam Di Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu Dengan Menggunakan Karakter 3D Adobe Premiere Dan Blender. *Jurnal Pseudocode*, VII(September), 134–142.