



## Aplikasi Virtual Tour SMK Negeri 3 Tegal Untuk Pengenalan Lingkungan Sekolah dan Media Promosi

### Virtual Tour Application of SMK Negri 3 Tegal for School Environment Introduction and Promotion Media

Dairoh<sup>1\*</sup>, Dwi Intan Af'Idah<sup>2</sup>, Rizki Wijayatun Pratiwi<sup>3</sup>, Sharfina Febi Handayani<sup>4</sup>, Irfan Triadi Saputra<sup>5</sup>, Faisal Ali Muhamad<sup>6</sup>

<sup>1,2,4,5,6</sup> Sarjana Terapan Teknik Informatika, Politeknik Harapan Bersama, Tegal, 52143, Indonesia

<sup>3</sup>Manajemen Informatika, Politeknik Assalam, Surakarta, 57169, Indonesia

\*E-mail Penulis Korespondensi: [dairoh@poltektegal.ac.id](mailto:dairoh@poltektegal.ac.id)

#### Abstrak

**Kata Kunci:**

Virtual Tour;  
Promosi;  
Sekolah;  
SMKN 3 Tegal;

Salah satu media pengenalan sekolah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi adalah menggunakan teknologi *virtual tour*. Aplikasi *virtual tour* sekolah SMK 3 Kota Tegal telah dibuat dengan berbasis web. Aplikasi tersebut telah dikenalkan oleh Dosen Sarjana Terapan Teknik Informatika melalui kegiatan pengabdian masyarakat kepada siswa kelas XII DKV, yang bertempat di aula Sekolah SMK N 3 Tegal, dengan jumlah peserta 72 siswa. Kegiatan ini berupa sosialisasi materi tentang teknologi *virtual tour* dan dilanjutkan dengan praktik pembuatan, penggunaan dan pengelolaan aplikasi *virtual tour*. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta mengikuti kegiatan pengabdian dengan antusias, hal ini diketahui peserta telah mengenal dan mengetahui manfaat dari teknologi *virtual tour* untuk mengenalkan lingkungan sekolah dan media promosi. Selain itu juga, peserta dibekali dengan praktik guna meningkatkan *skill* terhadap tata kelola sebuah aplikasi virtual tour. Peserta Pengabdian ini mengikuti praktik secara antusias dan lancar. Hasil evaluasi dari peserta yang mengikuti kegiatan PKM ini diperoleh 82% peserta sudah dapat mengenal, memahami dan mempraktik dalam menggunakan aplikasi tersebut.

#### Abstract

**Keywords:**

Virtual Tour;  
Promotion;  
School;  
SMKN 3 Tegal

One way to introduce a school by utilizing technological advancements is through virtual tour technology. A web-based virtual tour application for SMK Negeri 3 Tegal has been developed. This application was introduced by the lecturers of the Applied Informatics Engineering Program through a community service activity for 12th-grade Visual Communication Design (DKV) students. The activity took place in the auditorium of SMK Negeri 3 Tegal and was attended by 72 students. The activity included a session on the concept and benefits of virtual tour technology, followed by hands-on practice in creating, using, and managing virtual tour applications. The results showed that participants were enthusiastic throughout the program. This was evident from their ability to understand and recognize the potential of virtual tour technology as a tool to introduce the school environment and as a promotional medium. Additionally, participants were given practical training to improve their skills in managing virtual tour applications. They took part in the practical sessions enthusiastically and successfully. Evaluation results indicated that 82% of participants were able to understand, recognize, and practice using the application after attending the community service activity.

e-ISSN: 2798-3684 | Copyright © 2025 Author(s)

License: This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Article info: Received: 10 Maret 2025 | Accepted: 09 April 2025 | Online: 03 Mei 2025

How to cite this article: Dairoh, Af'Idah, D.I., Pratiwi, R.W., Handayani, S.F., Saputra, I.T., & Muhamad, F.A., (2025). Aplikasi Virtual Tour SMK Negeri 3 Tegal Untuk Pengenalan Lingkungan Sekolah dan Media Promosi. *Bakti: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 49-58. <https://doi.org/10.51135/baktivol5iss1pp49-58>

## 1. Pendahuluan

Teknologi *Virtual tour* digambar seperti sebuah simulasi dari lokasi yang ada, terdiri dari rangkain gambar diam yang dibentuk panorama dengan pandangan yang tidak terputus (Muhammad et al., 2021). Didalam *virtual tour* bisa ditambahkan elemen multimedia seperti efek suara, musik, narasi, dan teks (Capotorto et al., 2021). Pada aplikasi *virtual tour* dapat mensimulasikan dari sebuah lokasi yang terdiri dari rentetan gambar yang digabungkan (*stitch*) untuk menghasilkan foto panorama 360° dan dapat memberi pengalaman berada di suatu tempat hanya dengan melihat layar monitor (Wulur et al., 2015). *Virtual tour* menggunakan teknik VRP (*Virtual Reality Photography*) ini mulai banyak digunakan misalnya pada beberapa aplikasi website untuk memperkenalkan suatu lokasi (Gutowski & Klos-Adamkiewicz, 2020). Aplikasi *virtual tour* memberikan pengalaman penjelajahan secara virtual di suatu tempat wisata tanpa wisatawan datang langsung ke suatu objek wisata (Dairoh et al., 2023). *Virtual tour* dapat dimanfaatkan sebagai media promosi suatu daerah baik untuk promosi wisata atau mengenalkan sebuah gedung-gedung bersejarah seperti museum, kantor, sekolah, rumah sakit atau yang lainnya (Af'idah et al., 2022)(Dairoh et al., 2023). *Virtual tour* 360° berbasis website dan mampu menjadi solusi promosi atau mengenalkan suatu tempat (Dairoh et al., 2023) atau daerah secara interaktif. *Virtual tour* 360° yang diterapkan dengan melakukan kombinasi pada layanan *geolocation* dengan tujuan pemetaan lokasi memiliki potensi untuk mewujudkan kegiatan promosi yang inovatif, kreatif, dan komunikatif, yang mampu menjangkau pasar secara luas dengan biaya yang relatif murah (Christiarini et al., 2020)(Choiron, 2017).

Bedasarkan data di Cabang Dinas Pendidikan Wilayah XI instansi Pendidikan yang menaungi SMA/MA/SMK di wilayah Kota Tegal dan Kabupaten Brebes terdapat 13 SMA/MA dan 16 SMK. Salah satunya adalah SMK Negeri 3 Kota Tegal, SMK tersebut merupakan salah satu institusi tingkat satuan pendidikan yang berada di wilayah Kota Tegal yang terletak di jalan Gajah Mada Kota Tegal dengan Akreditasi A. Jurusan di SMK N 3 Kota Tegal antara lain Nautika Kapal Penangkap Ikan, Teknik Kapal Penangkap Ikan, Teknik Audio Video, Desain Komunikasi Visual, Multimedia, Teknik Komputer dan Jaringan, Teknik Pemesinan, Teknik dan Bisnis, Sepeda Motor dan Teknik Kendaraan Ringan Otomotif. Berdasarkan data disekolah dari kegiatan pengabdian masyarakat yang pernah dilakukan tim di ketahui, bahwa jumlah siswa di SMKN 3 Kota Tegal sebanyak siswa laki-laki berjumlah 1.351 dan 289 siswa perempuan. Luas tanah di sekolah tersebut 11,844 M<sup>2</sup>, dengan rincian ruang kelas sebanyak ±70, 2 laboratorium, 1 perpustakaan, lapangan, mushola dan sanitasi siswa sebanyak 2 dan fasilitas fasilitas yang lainnya (Dairoh et al., 2022).

Media yang digunakan SMK N 3 dalam mengenalkan dan mempromosikan sekolah selama ini adalah dengan menggunakan famlet, rekomendasi orang (dari orang ke orang). SMK N 3 Tegal sudah memanfaatkan teknologi berupa *website* dan media sosial seperti *facebook* dan *Instagram*. Model promosi yang dilakukan belum dapat menampilkan gambaran lingkungan sekolah dan fasilitas yang dimiliki sekolah. Model pengenalan lingkungan sekolah tanpa harus mengunjunginya secara langsung sebagai pengenalan tahap awal dan memberi gambaran lingkungan belum dapat menjangkau pengguna secara luas. Pengenalan lingkungan masih berupa foto dan deskripsi kalimat yang di cetak dalam famlet. Kondisi tersebut belum menggambarkan secara nyata akan lingkungan sekolah kepada calon siswa. Sehingga dengan menggunakan aplikasi *virtual tour* sekolah calon siswa atau pengguna dapat berkeliling melihat lingkungan sekolah di SMK N 3 Tegal. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SMK N 3 Tegal untuk mendigitalisasi proses pengenalan lingkungan sekolah baik fasilitas yang di miliki juga meningkatkan pengetahuan akan teknologi *virtual tour* untuk siswa pada jurusan desain komunikasi visual (DKV). Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan hasil produk dari riset yang telah di biaya oleh BAPPEDA Kabupaten Tegal pada tahun 2021. Penelitian tentang aplikasi *virtual tour* digunakan untuk mengenalkan objek wisata di Kabupaten Tegal sebagai media promosi wisata (Dairoh et al., 2023), sehingga pada pengabdian ini tim PKM mengenalkan dan mengimplementasikan teknologi *virtual tour* untuk mengenalkan lingkungan sekolah dan media promosi. Selain itu aplikasi *virtual tour* ini juga sangat diperlukan bagi siswa kelas XII jurusan

DKV, sebagai peningkatan pengetahuan dan peningkatan skill akan teknologi *Virtual Reality* sekarang ini, sehingga nantinya menambah wawasan pengetahuan dan peningkatan *skill* siswa setelah lulus sekolah (Dairoh et al., 2019).

Teknologi *virtual tour* mensimulasikan tempat yang terdiri dari serangkaian gambar (Sabou & Dina, 2012). Dimana rangkaian gambar tersebut akan digabungkan (*stitch*) untuk menghasilkan foto panorama 360 derajat (Djunarto et al., 2022). *Virtual Tour* sendiri biasanya digunakan untuk menyampaikan pengalaman berada di suatu tempat hanya dengan melihat layar monitor. Di bidang fotografi, "*Virtual Reality Photography*" (VRP), "*Immersive Photography*", dan "Photo 360" merupakan sebuah teknik umum digunakan untuk membuat *virtual tour* untuk menampilkan foto tanpa batas (Syani & Rahman, 2017). *Virtual Tour* menggunakan teknologi VRP dan saat ini semakin banyak digunakan, seperti di beberapa aplikasi web untuk memamerkan lokasi gedung, museum dan tempat wisata (Widiastini et al., 2020). Teknologi *virtual tour* ini digunakan untuk dapat membantu dalam media promosi sekolah (Yuliana & Lisdianto, 2017), Aplikasi ini memudahkan dalam mengenalkan lingkungan sekolah kepada Siswa. Aplikasi ini dapat melihat keadaan lingkungan sekolah secara informatif tanpa harus mengunjunginya secara langsung (Istita & Suroyo, 2021).

Berdasarkan masalah yang diuraikan, maka diperlukan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan topik "Aplikasi Virtual Tour SMK Negeri 3 Tegal Untuk Pengenalan Lingkungan Sekolah dan Media Promosi". Tujuan kegiatan PKM ini adalah untuk mengenalkan teknologi *virtual tour* dan penerapan aplikasi salah satunya pada aplikasi *virtual tour* untuk promosi sekolah pengenalan lingkungan SMKN 3 Tegal, yang memuat gambaran virtual pada ruang kelas, lingkungan terbuka (lapangan), kondisi fasilitas yang dimiliki dan lainnya. Sehingga dengan adanya aplikasi *virtual tour* SMKN 3 Tegal ini dapat menjadi media untuk memasarkan suatu sekolah dengan narasi dan gambar yang menarik melalui website. Aplikasi *virtual tour* ini dapat memberikan gambar kondisi lingkungan sekolah pada calon siswa nantinya, tanpa harus datang ke sekolah, selain itu untuk peserta pengabdian dalam hal ini adalah siswa XII jurusan DKV dapat mengenal teknologi *virtual tour* dan penerapannya, sehingga peserta memperoleh pengetahuan dan *skill* bidang yang digeluti yang dapat menjadi modal pengalaman siswa dan mampu menjadi bekal ketika lulus sekolah nantinya.

## 2. Pelaksanaan dan Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan pada tanggal 25-26 Januari 2023 di Aula SMK 3 Kota Tegal dengan melibatkan 4 mahasiswa. Urutan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini antara lain:

1. Survei awal

Survei dilakukan oleh tim pelaksana (dosen) kepada pihak sekolah dengan menemui kepala sekolah. Survei ini dilakukan pada tanggal 3 November 2022. Adapun pembahasan dalam survei ini dilakukan diskusi terkait rencana pembuatan aplikasi *virtual tour* sekolah, penerapan teknologi *virtual tour* baik dari segi manfaat dan penerapannya untuk sekolah. Pada survei ini juga membahas tentang proses perijinan kegiatan pengambilan data berupa spot foto 360<sup>0</sup> untuk bahan pembuatan aplikasi *virtual tour*. Pada survei juga dilakukan kesepakatan jadwal kegiatan PKM.

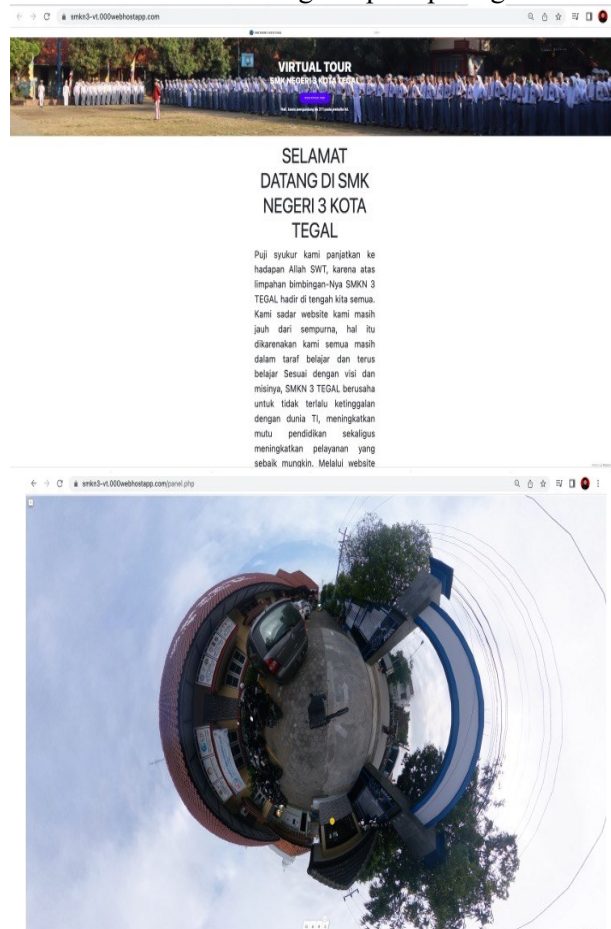
2. Pengambilan data

Pengambilan dilakukan pada tanggal selama satu bulan tepatnya di November 2022, yang dilakukan oleh 4 mahasiswa Sarjana Terapan Informatika. Pengambilan data gambar (foto) lingkungan sekolah dilakukan saat liburan sekolah atau hari sabtu minggu. Hal ini dimaksudkan agar proses pengambilan tidak ditemukan noise atau gangguan sehingga tidak merusak hasil foto yang diinginkan, selain itu pengambilan foto ini berupa foto 360<sup>0</sup> yang membutuhkan kesesuaian anggel tiap ruangan dan fasilitas yang sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Sehingga dalam proses pengambilan data

- didampingi dan diarahkan oleh pihak sekolah yakni dengan Humas sekolah. Alat yang digunakan pada pengambilan foto ini menggunakan kamera 360<sup>0</sup> (insta 360<sup>0</sup>).
3. Pembuatan aplikasi *virtual tour*  
Foto 360<sup>0</sup> yang sudah diambil selanjutnya dilakukan *collecting data*. *Collecting* ini dilakukan untuk memilih foto 360<sup>0</sup> yang sesuai dengan kondisi lingkungan atau bisa dikatakan sempurna hasilnya, Setelah tahap *collecting* dilakukan, tahap selanjutnya adalah melakukan perancangan sistem (membuat aplikasi). Perancangan ini berbasis website. Foto-foto yang sudah di pilih selanjutnya dilakukan penggabungan agar menjadi foto yang bersinambung antar bagian atau ruang. Setelah proses penggabungan dilakukan proses penyatuan ke dalam web untuk pembuatan produk aplikasi *virtual tour* dan tahap selanjutnya dilakukan pengujian sistem.
  4. Persiapan kegiatan pengabdian  
Tim pengabdian melakukan persiapan dengan mengunjungi sekolah, hal ini dimaksudkan untuk menyampaikan hasil produk aplikasi *virtual tour* SMK N 3 Tegal ke pihak sekolah sebelum dilakukan kegiatan pengenalan (Pengabdian). Setelah pihak sekolah menyetujui pada hasil produk (aplikasi) yang telah di buat, maka tahap selanjutnya persiapan terkait undangan, ijin waktu, tempat dan peralatan yang di dalam kegiatan pengabdian.
  5. Sosialisasi  
Sosialisasi pengenalan produk aplikasi *virtual tour* SMK N 3 Tegal yang telah di buat dilakukan dengan memberikan beberapa materi yang berkaitan tentang konsep dasar di dalam teknologi *virtual tour* dan penerapannya, bagaimana menggunakan aplikasi tersebut, pembuatan aplikasi dan proses pengelolaannya.
  6. Diskusi  
Diskusi dilakukan dengan tanya jawab dari peserta terhadap materi, praktik dan pendampingan yang sudah di dapatkan dan ditanggapi oleh tim pengabdian.
  7. Pelatihan  
Pada pelatihan peserta di berikan tutorial penggunaan atau panduan dalam menggunakan aplikasi *virtual tour* yang didampingi oleh mahasiswa. Pelatihan dimaksudkan agar peserta mendapatkan gambaran dalam menggunakan aplikasi *virtual tour* secara mandiri.
  8. Pendampingan  
Pendampingan dilakukan dengan melakukan praktik pengelolaan baik sebagai *user interface*. Pada proses pendampingan ini peserta di dampingi bagaimana mempraktikkan secara mandiri penggunaan aplikasi *virtual tour* SMKN 3 Tegal. Pada tahap pendampingan peserta didampingi oleh mahasiswa sebagai tutor, untuk dapat melakukan pendampingan secara mandiri menggunakan aplikasi *virtual tour* dan menjalankan kunjungan secara virtual pada aplikasi tersebut dengan menggunakan gadget mereka masing-masing.
  9. Evaluasi  
Tahap terakhir dari kegiatan pengabdian ini adalah melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan membagikan quisioner kepada peserta pengabdian yang berupa *posttest*. Proses *posttest* ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat keberhasilan pada kegiatan pengabdian yang dilakukan baik dari materi, waktu, praktik dan pendampingan yang telah dilakukan oleh tim. Pada *posttest* ini peserta kegiatan diminta menjawab 10 pertanyaan yang telah dibuat didalam quisioner tersebut. Pertanyaan ini memuat beberapa point-point antara lain pembahasan tentang pengetahuan materi terakit konsep dan penerapan teknologi *virtual tour* yang diberikan, praktik yang berikan serta proses pendampingan pengabdian dan kesesuaian kaitannya dengan pengetahuan yang didapatkan. Grid nilai yang digunakan untuk menilai pada quisioner dengan range nya 1 sampai 5. 5 untuk jawab “sangat baik,” 4 untuk jawaban baik, 3 untuk cukup, 2 untuk kurang dan 1 untuk sangat kurang (Magdalena et al., 2021).

### 3. Hasil dan Pembahasan

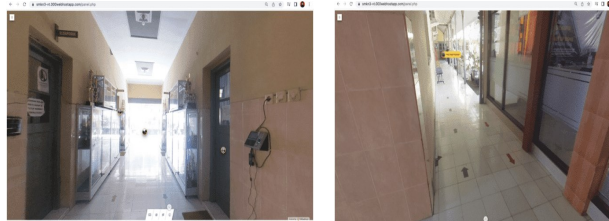
Aplikasi *virtual tour* sekolah telah di buat oleh tim pengabdian dan sudah di *hosting* pada laman website <https://smkn3tegalvirtualtour.web.id>. Adapun tampilan hasil produk awal dari aplikasi *virtual tour* sekolah SMKN 3 Kota Tegal seperti pada gambar 1 berikut:



**Gambar 1.** Tampilan awal dari website aplikasi *virtual tour* SMK 3 Kota Tegal

Pada gambar 1 merupakan tampilan awal dari *virtual tour*, kemudian dengan kursor pada aplikasi tersebut akan mengarahkan *user* menuju ke beberapa spot atau ruangan yang berada di SMK N Kota Tegal. Adapun tampilan fitur dari aplikasi *virtual tour* sekolah SMK N 3 Tegal seperti pada gambar 2 berikut :





**Gambar 2.** Salah satu tampilan yang terdapat pada aplikasi virtual tour sekolah

Pada Gambar 2 adalah salah satu tampilan ketika *user* melakukan *tour* sekolah. Aplikasi akan mengarah *user* menuju ke ruangan yang akan di kunjungi. Pada aplikasi tersebut sudah menampilkan informasi atau ruangan yang menggambarkan keadaan atau kondisi sekolah, selain itu pada aplikasi tersebut juga menampilkan informasi nama ruangan sekolah tersebut. Hasil aplikasi virtual tour SMK N 3 Tegal ini menunjukkan bahwa teknologi tour ini dapat di terapkan untuk mengenalkan lingkungan sekolah dan sebagai media promosi seperti dalam (Istita & Suroyo, 2021) bahwa teknologi *virtual tour* ini dapat melihat keadaan lingkungan sekolah secara informatif tanpa harus mengunjunginya secara langsung (Istita & Suroyo, 2021). Kemudian membuat *virtual tour* untuk menampilkan foto tanpa batas (Syani & Rahman, 2017). Sehingga dapat dikatakan bahwa teknologi *virtual tour* berbasis website ini mampu menunjukkan dan memamerkan lokasi lingkungan sekolah tidak hanya didalam museum, gedung atau tempat wisata (Widiastini et al., 2020). Sehingga pengabdian ini sejalan dengan apa yang menjadi tujuan awal bahwa teknologi *virtual tour* ini digunakan dapat membantu dalam media promosi sekolah (Yuliana & Lisdianto, 2017) dan memudahkan dalam mengenalkan lingkungan sekolah kepada Siswa.

Dari hasil gambar 1 dan 2, selanjutnya dilakukan pengenalan produk melalui kegiatan pengabdian masyarakat. Pengabdian ini dengan dilakukan untuk mengenalkan aplikasi *virtual tour*. Adapun pengenalan produk aplikasi *virtual tour* sekolah ini memuat pengenalan, proses pembuatannya, pengelolaan dan *maintance*. Kegiatan PKM ini dilakukan dengan sosialisasi, praktik (tutorial) dan pendampingan. Pengabdian ini diselenggarakan pada tanggal 25-26 Januari 2023, di Aula SMK 3 Kota Tegal. Kegiatan pengabdian dimulai dengan sosialisasi berupa pemberian materi kaitannya teknologi *virtual tour* dan aplikasi *virtual tour* sekolah SMK 3 Tegal yang telah di buat kepada 72 siswa-siswi kelas XII jurusan DKV. Adapun foto kegiatan sosialisasi seperti pada gambar 3 berikut:



**Gambar 3.** Foto sosialisasi aplikasi *virtual tour*

Setelah dilakukan sosialisasi, selanjutnya dilakukan pelatihan (praktik) penggunaan *user interface* pada pada aplikasi *virtual tour* yang telah dibuat. Adapun dokumentasi foto kegiatan seperti pada gambar 4 berikut:



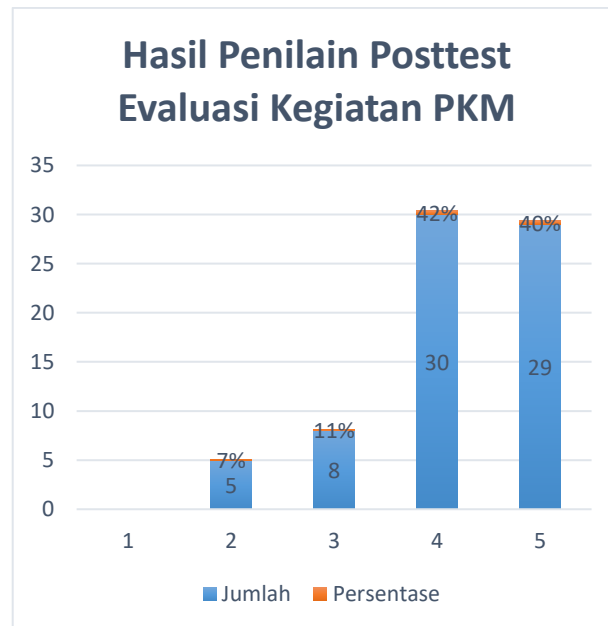
**Gambar 4.** Antusiasme peserta dalam melakukan praktik

Setelah dilakukan praktik selanjutnya dilakukan pendampingan kaitannya dengan bagaimana menggunakan *virtual tour* oleh tim mahasiswa. dengan foto kegiatan PKM yang dilakukan pada gambar 5 berikut:



**Gambar 5.** Antusiasme peserta melakukan pendampingan

Gambar 3, Gambar 4 dan Gambar 5 merupakan salah satu foto kegiatan pengabdian yang telah dilakukan. Dari proses kegiatan pengabdian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan ini mendapatkan respon yang baik dari peserta, hal ini tampak dari jumlah peserta yang mengikuti dan peserta sangat antusias mengikuti pengabdian tentang teknologi *virtual tour* dan penerapannya dari awal hingga selesai. Sehingga dari hasil kegiatan PKM yang telah dilakukan, selanjutnya dilakukan evaluasi berupa posttes untuk mengukur keberhasilan dari materi, praktik dan pendampingan yang diberikan saat kegiatan PKM, selain itu *quisioner* yang diedarkan ini maksudkan untuk mengukur seberapa paham akan pengetahuan tentang aplikasi *virtual tour* tersebut. Evaluasi dengan mengisi pertanyaan posttest yang berisikan tanya jawab yang berisikan tentang pengetahuan teknologi *virtual tour* dan penerapannya. Adapun grid nilai yang digunakan dalam posttest ini adalah menggunakan nilai range nya 1 sampai 5. Nilai 5 untuk jawab “sangat baik,” 4 untuk jawaban baik, 3 untuk cukup, 2 untuk kurang dan 1 untuk sangat kurang (Magdalena et al., 2021). Hasil evaluasi post tes penilaian terhadap PKM yang telah dilakukan seperti pada gambar 6 berikut:



**Gambar 6.** Hasil Quisioner dari kegiatan PKM yang telah dilakukan

Pada Gambar 6 menunjukkan bahwa kegiatan PKM yang terkait teknologi *virtual tour* untuk pengenalan lingkungan sekolah dan promosi menunjukkan respon yang sangat baik dari peserta yang mengikuti. Hal ini dilihat dari hasil quisioner, diperoleh nilai 42% peserta mengatakan bahwa kegiatan yang diberikan sangat bermanfaat dari materi yang diberikan yakni dengan memberikan nilai baik atau grid 4. Kemudian sebanyak 40 % reseponden menyatakan bahwa kegiatan PKM yang telah dilakukan memberikan respon sangat baik atau memberi grid nilai 5. Sehingga apabila di total hasil posttes dari respon peserta PKM di dapatkan nilai 82 %, atau sebanyak 59 peserta dari total 72 peserta. 82% peserta mengisi *posttest* yang menunjukkan bahwa kegiatan PKM yang telah dilakukan sangat bermanfaat dan memberi kan pengetahuan kaitannya dengan teknologi *virtual tour* baik dari materi, produk, praktik, waktu dan kebermanfaatannya. Pada kegiatan pengabdian ini peserta (siswa-siswi) sangat antusias saat diberikan materi dan praktik. Sehingga dengan melihat hasil *posttest* yang di peroleh tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PKM ini mampu memberikan pengetahuan dan peningkatan *skill* akan teknologi *virtual tour* yang dapat digunakan media pengenalan lingkungan sekolah sekaligus media promosi (Widiastini et al., 2020; Yuliana & Lisdianto, 2017). Peserta pengabdian yang mengikuti sangat *open mind* pada saat dilakukan praktik dengan menggunakan gadget masing-masing, baik pada saat melakukan atau menjalankan *virtual tour* sekolah ataupun pada saat dilakukan pendampingan proses mengelilingi sekolah secara virtual. Kegiatan PKM ini telah berjalan sesuai yang harapan tim pengabdian. Namun, masih ditemukan kendala dalam melaksanakannya, hal ini dikarenakan kegiatan PKM dimulai dengan pembuatan produk dan pengambilan data yang dilakukan berkali-kali, sehingga terdapat keterlambatan waktu dalam pelaksanaannya, selain itu juga kegiatan PKM ini juga mengikuti peserta kegiatan yang disesuaikan dengan jadwal sekolah (mitra). Kemudian peserta yang terlibat diharuskan siswa Desain Komunikasi Visual (DKV) dan kelas XII, ini dimaksudkan untuk dapat meningkatkan *skill* dan pengetahuan siswa sesuai bidang (jurusan) yang sesuai, sehingga dapat dijadikan peningkatan pengetahuan dan menjadi bekal *skill* setelah lulus sekolah nantinya.

#### 4. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat tentang aplikasi *virtual tour* SMKN 3 Tegal telah dilakukan secara lancar di SMK N 3 Tegal. Pengabdian masyarakat ini memberikan pengetahuan kepada Siswa kelas XII jurusan DKV tentang teknologi *virtual tour*. Peserta telah mengenal, mengetahui dan menggunakan berapa fitur yang tersedia didalam aplikasi *virtual tour* sekolah, yang dapat

diguna untuk mengenal lingkungan sekolah dan media promosi. Kegiatan PKM memberikan pengetahuan, menambah wawasan dan meningkatkan *skill* kepada siswa kelas XII tentang teknologi *virtual tour*. Hal ini terlihat dari hasil respon evaluasi berupa *posttest* yang telah dilakukan pada kegiatan pengabdian ini. Hasil *posttest* diperoleh sebanyak 82% peserta menjawab pertanyaan dengan baik dan sangat baik pada materi, praktik dan pendampingan yang didapatkan selama kegiatan PKM aplikasi *virtual tour* ini. Sedangkan untuk langkah selanjutnya pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pengenalan teknologi *virtual tour* terhadap pihak sekolah yakni guru dan operator untuk dapat dijadikan salah satu teknologi yang dimiliki sekolah dalam mengenalkan dan mempromosikan sekolah keluar.

### Ucapan Terima Kasih

Kegiatan PKM ini telah selesai dilaksanakan yang diawali dengan pembuatan produk *virtual tour* sekolah SMK Negeri 3 Tegal. Adapun kesimpulan dari kegiatan Pengabdian Masyarakat ini bahwa peserta telah mengenal dan mengetahui teknologi *virtual tour* yang diterapkan disekolah guna untuk mengenal lingkungan sekolah dan media promosi, kemudian peserta juga telah dapat menggunakan aplikasi *virtual tour*. Kegiatan PKM yang telah dilakukan memberikan pengetahuan dan peningkatan *skill* peserta khususnya siswa kelas XII terhadap teknologi *virtual tour* dengan prosentase responden pada kegiatan pkm ini sebesar 82% yang memberikan respon baik yakni setuju dan sangat setuju pada kegiatan PKM pengenalan teknologi *virtual tour* sebagai media pengenalan sekolah dan promosi baik pada materi yang diberikan, praktik (tutorial) dan pendampingan yang dilakukan. Untuk saran pada kegiatan ini adalah melakukan tahap selanjutnya yakni pengenalan teknologi *virtual tour* terhadap pihak sekolah yakni guru dan operator untuk dapat dijadikan salah satu teknologi yang dimiliki sekolah dalam mengenalkan dan mempromosikan sekolah keluar.

### Daftar Pustaka

- Af'idah, D. I., Handayani, S. F., Pratiwi, R. W., Gunarasih, N. arifiah, Dairoh, & Miftahudin, A. (2022). Peningkatan Kemampuan Microsoft Office Advance pada Penulisan Laporan Dan Pembuatan Modul Pembelajaran. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, Vol. 5, No(3), 1840–1849.
- Capotorto, S., Lepore, M., & Varasano, A. (2021). Article a virtual space built on a canvas painting for an “augmented” experience to catch the artist’s message. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, 10(10). <https://doi.org/10.3390/ijgi10100641>
- Choiron, A. (2017). Aplikasi Virtual Tour Dinamis Pada Universitas Dr. Soetomo Surabaya Berbasis Web. *Jurnal INFORM*, 2(2). <https://doi.org/10.25139/ojsinf.v2i1.406>
- Christiarini, R., Rosetia, A., Hidayati, N., & ... (2020). Tour Virtual Sebagai Sarana Pengganti Liburan Di Masa Pandemic Covid 19. *National Conference ...*, 2.
- Dairoh, D., Dwi Intan, A., Handayani, S. F., Pratiwi, R. W., Rachman, A., Cahya, D., & Saputra, A. (2023). *PENGENALAN DAN PEMANFAATAN APLIKASI VIRTUAL TOUR*. 7(1), 1–11.
- Dairoh, D., Wiyono, S., Bakti, V. K., Ratono, R., Intan Af'idah, D., Pratiwi, R. W., & Handayani, S. F. (2022). PENINGKATAN PEMAHAMAN GURU SMK DALAM PEMANFAATAN MICROSOFT OFFICE 365 Salah Satu Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Tegal adalah SMK paket lengkap berupa Word , Power Point , Outlook , Excel , Acces dan Publisher (Ferdiana et al ., 2013 ). Pada Office 365. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 6(1), 780–790.

- Dairoh, Yoka, M., Sasmito, G. W., Mc.Chambali, & Laksmono, D. I. A. G. (2019). Peningkatan Pemahaman dalam Pembuatan Web Sederhana Bagi Siswa-Siswi SMKN 1 Bumijawa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 25(3), 117–120.
- Djunarto, Subiyantoro, H., & Sutrisno. (2022). Virtual Tour Pada Sektor Pariwisata Indonesia di Era New Normal. *Jurnal Kajian Pariwisata*, 4(1), 25–32. <https://doi.org/10.51977/jiip.v4i1.739>
- Gutowski, P., & Klos-Adamkiewicz, Z. (2020). Development of e-service virtual museum tours in Poland during the SARS-CoV-2 pandemic. *Procedia Computer Science*, 176, 2375–2383. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.09.303>
- Istita, S., & Suroyo, H. (2021). Pengembangan Aplikasi Virtual Tour (Wisata Virtual) Objek Wisata dengan Konten Image Kamera 360. *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*, 3(2), 45–52. <https://doi.org/10.52435/jaiit.v3i2.159>
- Muhammad, R., Mutiarin, D., & Damanik, J. (2021). Virtual Tourism Sebagai Alternatif Wisata Saat Pandemi. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, 4(1), 53–60. <https://doi.org/10.17509/jithor.v4i1.31250>
- Magdalena, I., Annisa, M. N., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. 3, 150–165.
- Sabou, G. C., & Dina, R. (2012). Influence of social media in choice of touristic destination. *Cactus Tourism Journal*, 3(2), 24–30.
- Syani, M., & Rahman, F. (2017). Virtual Tour Interaktif Panorama 360 ° Berbasis Web Di Politeknik Berbasis Web Di Politeknik Tedc Bandung. *Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 11(1), 60–65.
- Widiastini, N. M. A., Prayudi, M. A. A., Rahmawati, P. I., & Dantes, I. G. R. (2020). Pelatihan Pembuatan Virtual Tour bagi Kelompok Sadar Wisata Desa Sidatapa, Kabupaten Buleleng, Bali. *Bakti Budaya*, 3(2), 116. <https://doi.org/10.22146/bb.59518>
- Wulur, H. W., Sentinuwo, S., & Sugiarto, B. (2015). Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(1), 1–6. <https://doi.org/10.35793/jti.6.1.2015.9953>
- Yuliana, A., & Lisdianto, E. (2017). Aplikasi Virtual tour Sebagai MediaPromosi Objek Wisata di Stone Garden Kab. Bandung Barat. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v1i1.6>