

# **Penerapan Teknologi Virtual Reality 360° Sebagai Media Promosi Gor Alfaka Raya Berbasis Android**

**Mahyaha Hasfi Syah<sup>1</sup>, Siti Sundari<sup>1,\*</sup>**

<sup>1</sup> Fakultas Fakultas Teknik dan Komputer, Teknik Informatika, Universitas Harapan Medan, Medan, Indonesia

Email: <sup>1</sup>hasfisyah456@gmail.com, <sup>2</sup>sundaristh@gmail.com

\*Email Corresponding Author: [sundaristh@gmail.com](mailto:sundaristh@gmail.com)

Received: 23 Juli 2025 | Revision: 23 Juli 2025 | Accepted: 24 Juli 2025

## **Abstrak**

Perkembangan teknologi digital saat ini membuka peluang baru dalam bidang promosi, salah satunya melalui teknologi Virtual Reality (VR). Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan teknologi VR 360° sebagai media promosi GOR Alfaka Raya berbasis Android. Metode pengembangan yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan enam tahap, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi Android yang menampilkan tampilan VR 360° di area GOR Alfaka Raya seperti lapangan, tribun, dan parkir secara interaktif. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk melihat kondisi GOR secara virtual tanpa harus datang langsung ke lokasi, sehingga promosi menjadi lebih menarik, modern, dan efektif. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung ke GOR Alfaka Raya serta menjadi alternatif media promosi yang interaktif dan informatif. Hasil penelitian yang telah dilakukan kepada 20 responden 52,4 % aplikasi mudah di gunakan, 57,1 % tampilan 360° membantu, 57,1% aplikasi seru dan menarik di gunakan, 76,2% tertarik memakai VR 360°, 52,4% fitur tampilan pindah tempat, 47,6% lebih memilih ingin datang langsung ke gor, 57,1% aplikasi bagus dan enak dilihat, 66,7% digunakan lancar tanpa lag, 71,4% cocok dipakai untuk promosi.

**Kata Kunci:** *Virtual Reality, VR 360°, promosi digital, GOR Alfaka Raya, Android.*

## **Abstract**

The development of digital technology today opens new opportunities in the field of promotion, one of which is through Virtual Reality (VR) technology. This study aims to implement 360° VR technology as a promotional media for GOR Alfaka Raya based on Android. The method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) with six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The result of this research is an Android application that displays interactive 360° VR views of GOR Alfaka Raya areas such as the badminton court, stands, and parking lot. This application allows users to virtually see the GOR facilities without having to visit the location directly, making the promotion more attractive, modern, and effective. It is expected that this application can increase public interest in visiting GOR Alfaka Raya and become an alternative promotional media that is interactive and informative. The results of the study conducted on 20 respondents showed that 52.4% found the application easy to use, 57.1% stated that the 360° view was helpful, and 57.1% felt that the application was fun and interesting to use. Furthermore, 76.2% were interested in using the 360° VR, 52.4% liked the location-switching feature, and 47.6% preferred to visit the sports hall directly. Additionally, 57.1% thought the application was visually appealing, 66.7% said it ran smoothly without lag, and 71.4% agreed that it was suitable for promotional purposes.

**Keywords:** *Virtual Reality, VR 360°, digital promotion, GOR Alfaka Raya, Android.*

## **1. PENDAHULUAN**

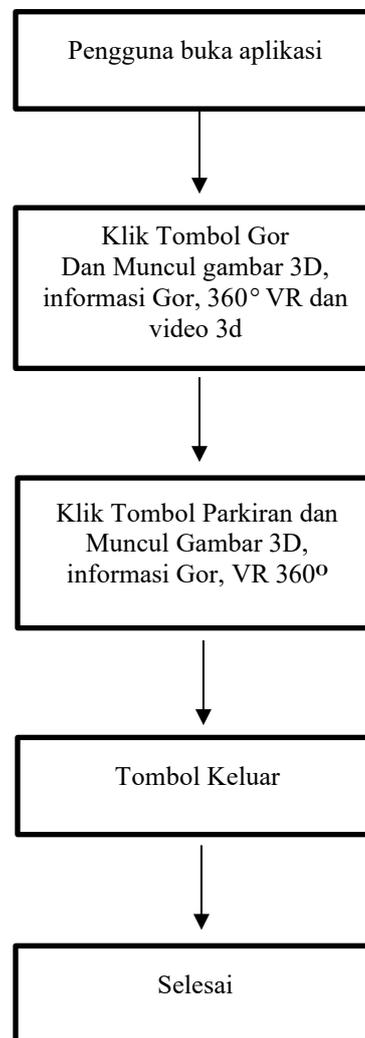
Perkembangan teknologi di era modern ini semakin pesat dan membawa banyak perubahan dalam berbagai bidang kehidupan. Salah satu bidang yang ikut terdampak adalah bidang promosi dan pemasaran. Jika dahulu promosi hanya dilakukan melalui media cetak seperti brosur, poster, atau iklan di koran, kini promosi mulai beralih ke media digital yang lebih menarik dan mudah diakses.

Salah satu teknologi yang mulai banyak digunakan dalam promosi adalah teknologi *Virtual Reality* (VR). Teknologi ini mampu menciptakan suasana seolah-olah pengguna sedang berada langsung di dalam suatu tempat atau situasi secara *virtual* [1]. Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D (dua dimensi), Dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan tampak seperti hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Contohnya film Toy Story buatan Disney. Banyak software yang bisa digunakan untuk membuat animasi, baik itu animasi 2D maupun 3D, tetapi kebanyakan dari software tersebut tidak gratis. Pengguna harus membayar atau membeli untuk menggunakannya dalam jangka waktu tertentu [2]. Animasi saat ini sangat disukai oleh berbagai kalangan. Video animasi menjadi salah satu media yang efektif dan interaktif untuk menyampaikan pesan karena tampilannya lebih menarik di mata masyarakat. Oleh karena itu, video animasi dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mempromosikan dan mengenalkan Gor Badminton Alfaka Raya kepada masyarakat. Salah satu caranya adalah dengan membuat desain Gor secara Real-Time Gor Alfaka Raya dalam bentuk video animasi 3D yang dapat digunakan sebagai sarana promosi sekaligus penyampaian informasi [3]

Media promosi merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk mengiklankan suatu produk atau jasa agar menghasilkan pemasaran yang efektif. Strategi pemasaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi adalah dengan menggunakan media sosial antara lain, Media promosi adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan membuat jaringan secara online [4]. penting bagi pengguna untuk menggunakan media sosial secara cerdas, memeriksa informasi sebelum menyebar, dan menyesuaikan waktu penggunaan mereka untuk menghindari mempengaruhi produktivitas dan kesehatan mental. Dalam penggunaannya yang tepat, media sosial dapat menjadi alat yang bermanfaat bagi individu maupun masyarakat secara keseluruhan [5]

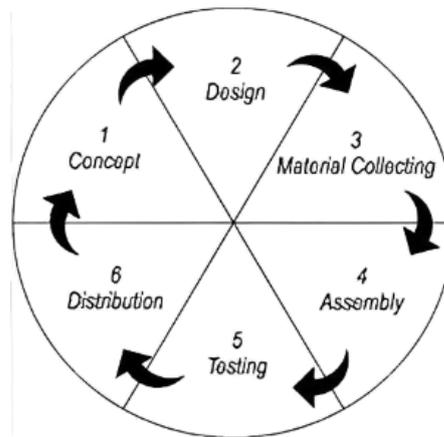
Elektronik atau e-commerce adalah suatu kegiatan transaksi, yaitu suatu pembelian atau kegiatan, yang dilakukan melalui perangkat elektronik atau melalui internet yang memungkinkan pelaku usaha berkomunikasi langsung dengan pelanggan, pemasok, pelanggan atau mitra usaha. Alternatifnya, e-commerce jangka pendek dapat memproses perdagangan elektronik dan menghasilkan keuntungan melalui teknologi informasi dan komunikasi E-business atau bisnis elektronik adalah kegiatan bisnis yang mengelola proses bisnis melalui teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet [6]. Dalam dunia media promosi menjadi alat pemasaran yang sangat *efektif*. Perusahaan dan pelaku usaha dapat memanfaatkan media sosial untuk membangun dan mempublikasikan usaha atau mitra, menjangkau para *audiens* yang lebih luas, dan berinteraksi dengan pelanggan secara *real-time*. Berbagai strategi pemasaran *digital*, seperti iklan berbayar, kolaborasi dengan *influencer*, dan kampanye viral, sering digunakan untuk meningkatkan penjualan dan membangun *loyalitas* pelanggan [7]. Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther-Sutopo yang dikutip dari dalam menjelaskan bahwa, MDLC adalah metode yang tujuannya untuk merancang dan mengembangkan suatu aplikasi yang menggabungkan video, gambar, audio, animasi, dan lainnya. Metode MDLC memiliki 6 tahap antara lain, konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan materi (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan pendistribusian (distribution). Keenam tahapan tersebut tidak harus berurutan dalam praktiknya, setiap tahap dapat saling berganti posisi. Meskipun tahap pengonsepan memang harus menjadi hal yang paling pertama dilakukan. Adapun tahapan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) [8]. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dikembangkan oleh Google dan digunakan pada berbagai perangkat, termasuk smartphone, tablet, TV, dan perangkat IOT (internet of things). Sifat open source memungkinkan pengembang aplikasi Android untuk beradaptasi dan berkembang sesuai dengan kebutuhan mereka, Dalam pengembangannya, aplikasi berbasis android biasanya dibuat menggunakan bahasa pemrograman seperti Java atau Kotlin, serta dikembangkan melalui Android Studio [9]. Selain fitur modeling, Sketchup juga mendukung berbagai ekstensi dan plugin yang memperluas fungsionalitasnya, termasuk rendering, analisis energi, dan simulasi lainnya. Pengguna dapat membagikan atau mengunduh model melalui platform 3D Warehouse, yaitu pustaka online yang berisi ribuan model 3D gratis [10]. Figma adalah salah satu tools atau aplikasi desain yang dapat digunakan pada windows dan Mac OS untuk membuat prototype aplikasi serta berbagai desain lainnya. Aplikasi ini berbasis vektor, sehingga memang sangat cocok digunakan untuk membuat user interface aplikasi atau website. Selain itu, figma juga menyediakan aplikasi berbasis website, sehingga kamu tidak perlu menginstalnya di PC [11]. Android Studio adalah lingkungan pengembangan terpadu (IDE) resmi yang dikembangkan oleh Google untuk membangun aplikasi Android. IDE ini menyediakan berbagai fitur yang dirancang khusus untuk mendukung proses pengembangan aplikasi secara menyeluruh, mulai dari penulisan kode, pengujian, hingga distribusi aplikasi ke pengguna. Android Studio mendukung bahasa pemrograman Java dan Kotlin sebagai bahasa utama dalam pengembangan, serta menawarkan editor kode yang cerdas, sistem build berbasis Gradle, dan emulator Android untuk pengujian aplikasi secara langsung tanpa perlu perangkat fisik [12]. UML atau Bahasa Pemodelan Terpadu adalah bahasa yang diterima secara luas dalam industri untuk menggambarkan pembangunan dan dokumentasi sistem perangkat lunak. UML merupakan salah satu pendekatan dalam desain berbasis objek [13]. Dengan storyboard, ide atau konsep cerita dapat divisualisasikan terlebih dahulu sebelum diproduksi, sehingga memudahkan tim untuk memahami alur dan mengantisipasi kebutuhan teknis serta artistik [14]. storyboard adalah representasi visual dari alur cerita yang disusun dalam bentuk gambar atau sketsa yang berurutan, sering kali dilengkapi dengan keterangan narasi, dialog, atau deskripsi adegan. Tujuan utama storyboard adalah untuk membantu perencanaan dalam proses produksi, baik itu film, animasi, iklan, maupun proyek multimedia lainnya [15].

## 2. METODOLOGI PENELITIAN



**Gambar 1.** Alur Kerangka Penelitian

Pada aplikasi ini, pertama-tama pengguna akan membuka aplikasi di perangkat mereka. Setelah masuk, pengguna dapat menekan tombol Gor untuk melihat gambar GOR dalam bentuk 3D, mendapatkan informasi lengkap mengenai GOR tersebut, melihat tampilan sekeliling menggunakan fitur VR 360°, serta menonton video 3D yang menampilkan GOR secara interaktif dan nyata. Selain itu, pengguna juga dapat menekan tombol Parkiran untuk menampilkan gambar parkir dalam bentuk 3D, melihat informasi detail mengenai area parkir, dan menggunakan fitur VR 360° untuk melihat sekeliling parkir. Jika sudah selesai menggunakan aplikasi, pengguna cukup menekan tombol keluar, lalu aplikasi akan ditutup dan penggunaan pun berakhir. Alur ini memudahkan pengguna dalam mengenal GOR dan parkir secara virtual sebelum datang langsung ke lokasi. Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo yang dikutip dari dalam menjelaskan bahwa, MDLC adalah metode yang tujuannya untuk merancang dan mengembangkan suatu aplikasi yang menggabungkan video, gambar, audio, animasi, dan lainnya. Metode MDLC memiliki 6 tahap antara lain, konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*). Keenam tahapan tersebut tidak harus berurutan dalam praktiknya, setiap tahap dapat saling berganti posisi. Meskipun tahap pengonsepan memang harus menjadi hal yang paling pertama dilakukan. Adapun tahapan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).



**Gambar 2.** MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

### 1. Konsep (*concept*)

Pada tahap pengonsepan peneliti harus menentukan konsep dari media yang akan dibuat berupa tujuan, dan mengidentifikasi target atau sasaran *audience* dan spesifikasi umum. Selain itu, pada tahap pertama, peneliti juga harus menunjukkan jenis media yang akan dibuat, dan tujuan dari media itu sendiri.

Sehingga dari persoalan dan keadaan sebenarnya dapat ditentukan yaitu perancangan multimedia *interaktif*. Tujuan dari media yang dirancang yaitu, sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika sebagai penunjang pembelajaran, sebagai upaya pemerataan pemahaman yang akan didapat oleh siswa. Sehingga siswa dapat menerima materi dengan media yang lebih *interaktif*, karena media yang disajikan akan lebih menarik karena selain terdapat materi, gambar, video, dan audio pendukung.

### 2. Perancangan (*Design*)

Tahap kedua yaitu, *design* atau perancangan. Pada tahap ini peneliti membuat spesifikasi terkait program, tampilan dan kebutuhan materi atau bahan yang akan dibutuhkan. Pada tahap perancangan peneliti membuat *flowchart* dan *storyboard*, dengan tujuan sebagai pedoman dalam pengembangan media.

### 3. Pengumpulan Materi (*Material Collecting*)

*Material Collecting* atau pengumpulan materi, merupakan tahap dimana peneliti mengumpulkan materi atau bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan media. Dalam pengembangan media yang akan dirancang, peneliti akan menyesuaikan untuk bahan materi dengan capaian dan alur tujuan pembelajaran dari mata pelajaran Informatika dengan sub materi jaringan komputer internet. Selain itu juga peneliti akan mengumpulkan bahan pendukung lainnya seperti, foto, video, audio, dan lain-lain.

### 4. Pembuatan (*assembly*)

Tahap pembuatan merupakan tahap dimana semua objek atau bahan yang sudah disiapkan dibuat yang didasarkan pada tahap design. Tentunya proses pembuatan ini dengan menggabungkan, *design*, materi, dan bahan lainnya yang sudah dilakukan. Media promosi yang akan dibuat pada penelitian ini.

### 5. Pengujian (*Testing*)

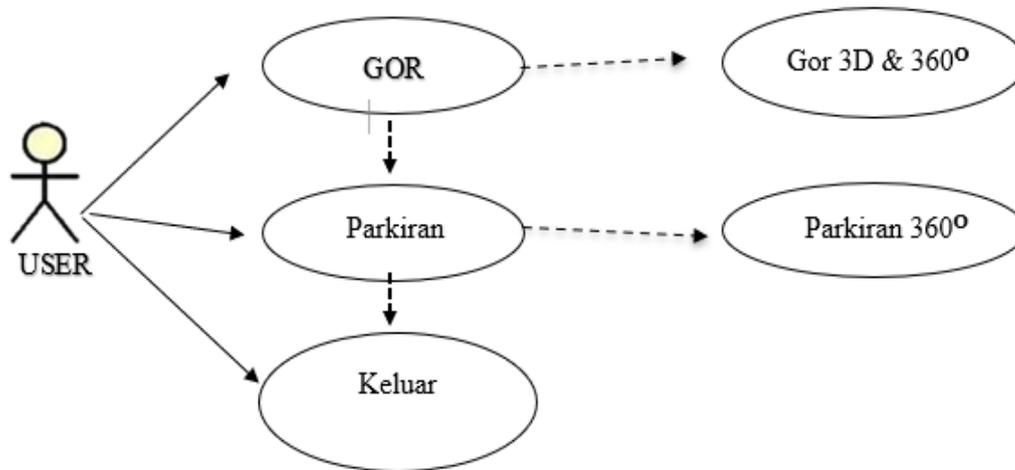
Tahap pengujian merupakan tahap yang dilakukan setelah pembuatan selesai. Tahap ini bertujuan untuk menguji aplikasi dan melihat apakah error atau kesalahan dalam media pembelajaran yang dibuat. Pengujian dilakukan oleh lingkungan atau pembuatnya sendiri.

### 6. Pendistribusian (*Distribution*)

Pendistribusian merupakan tahap akhir yang nantinya aplikasi atau program akan disimpan kedalam *CD* atau *harddisk* komputer, dan lain-lain. setelah dilakukannya penyimpanan maka media pembelajaran Informatika *didistribusikan* kepada guru mata pelajaran Informatika. Setelah tahap *pendistribusian* selesai maka akan ada tahap *evaluasi* terhadap produk yang dikembangkan, dengan dilakukannya *evaluasi* maka media pembelajaran dapat dikembangkan dengan lebih baik lagi. Namun pada penelitian yang dilakukan, *pendistribusian* dilakukan dalam bentuk jurnal yang sudah di *submit*.

## 2.2 Use Case

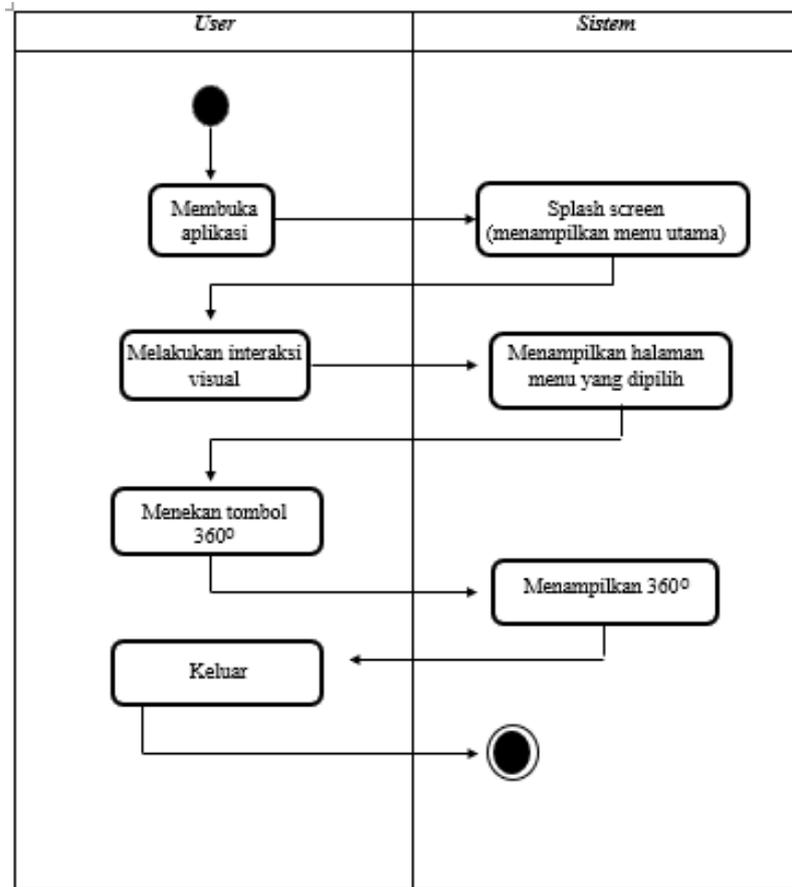
Diagram *Use Case* adalah salah satu jenis diagram dalam (UML) *Unified Modelling Language* yang menunjukkan interaksi antara sistem dan faktor-faktor yang terlibat. *Use case* diagram digunakan untuk menggambar bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan sistem yang ada. Diagram ini memberikan gambaran tentang fungsi-fungsi yang tersedia dalam sistem yang sedang dikembangkan. Meskipun tidak memberikan secara lengkap tentang penggunaan *Use Case*, diagram ini mengilustrasikan hubungan antara *Use Case*, aktor, dan sistem secara singkat dan jelas.



**Gambar 3.** Use Case Diagram

## 2.2 Activity Diagram

Activity diagram dapat digunakan untuk menggambarkan interaksi antara beberapa use case dalam sistem. Fungsinya mirip dengan diagram alir yang memungkinkan pengguna untuk melihat urutan langkah-langkah menggambarkan jalur kerja atau kegiatan dari sistem, proses bisnis, atau menu yang ada dalam sistem atau perangkat lunak. Gambar 4 adalah diagram aktivitas (activity diagram), yang menggambarkan alur interaksi antara pengguna dan sistem dalam suatu aplikasi. Penjelasan aktivitas diagram: Membuka Aplikasi (User), pengguna memulai dengan membuka aplikasi. Ini adalah titik awal di sisi pengguna, yang menyebabkan sistem untuk menampilkan splash screen (layar pembuka). Splash Screen (Sistem), Setelah aplikasi dibuka, sistem akan menampilkan splash screen yang berisi menu utama. Ini adalah interaksi antara aplikasi dan pengguna yang memperkenalkan menu utama aplikasi. Melakukan Interaksi Visual (User), pengguna kemudian melakukan interaksi visual dengan aplikasi, seperti memilih menu yang tersedia pada tampilan aplikasi. Menampilkan Halaman Menu yang Dipilih (Sistem), setelah interaksi visual, sistem akan menampilkan halaman yang sesuai dengan pilihan menu dari pengguna. Menekan Tombol 360° (User), pengguna menekan tombol yang menampilkan tampilan 360°. Tombol ini mungkin memicu fitur atau konten interaktif dalam aplikasi. Menampilkan 360° (Sistem), ketika tombol tersebut ditekan, sistem akan menampilkan tampilan 360° sesuai dengan fitur yang diminta oleh pengguna. Keluar (User), pengguna memutuskan untuk keluar dari aplikasi setelah berinteraksi dengan fitur yang ada. Ini adalah langkah terakhir dalam proses. Secara keseluruhan, diagram ini menggambarkan langkah-langkah utama yang terjadi antara pengguna dan sistem, yang berfokus pada interaksi pengguna dengan aplikasi mulai dari membuka aplikasi hingga keluar dari aplikasi setelah melihat tampilan 360°.



**Gambar 4.** Activity Diagram

### 2.3 StoryBoard

Storyboard adalah alat yang digunakan dalam produksi media, khususnya dalam produksi film, video, animasi, permainan, dan proyek multimedia lainnya. *Storyboard* mewakili ilustrasi yang digunakan untuk merancang sebuah objek yang membantu menunjukkan bagaimana sebuah sketsa dan desain akan terungkap dari awal sampai akhir seperti ilustrasi, deskripsi, *frame*, dan catatan tambahan. Gambar yang Anda unggah adalah sebuah storyboard yang menggambarkan urutan kejadian di dalam sebuah tempat olahraga, seperti gedung olahraga untuk badminton. Storyboard ini menggambarkan perjalanan visual atau pengalaman seseorang yang berada di dalam gedung tersebut. Berikut penjelasan untuk setiap langkah yang ada di storyboard: Masuk Pintu GOR Badminton, gambar pertama menunjukkan seseorang yang memasuki gedung olahraga (GOR) badminton. Ini adalah awal dari perjalanan atau pengalaman yang dimulai dengan masuk melalui pintu utama. Melihat Lapangan Badminton, pada gambar kedua, orang tersebut melihat langsung lapangan badminton. Ukuran lapangan tersebut adalah panjang 13,40 meter dan lebar 6,10 meter. Ini memberikan gambaran tentang ruang utama di dalam GOR. Melihat Tribun di Atas, pada gambar ketiga, terlihat tribun di atas tempat pemain berada, dengan pemain yang sedang bermain di lapangan. Lapangan terletak di tengah dan tribun mengelilinginya. Ini memberikan gambaran tentang susunan tempat duduk yang ada di sekitar lapangan. Menelusuri dan Melihat Kantin, gambar keempat menunjukkan seseorang yang menelusuri GOR dan menemukan kantin di dalamnya. Ini adalah fasilitas pendukung di dalam gedung olahraga untuk pengunjung atau atlet yang membutuhkan makanan atau minuman. Melihat Mushola di Dalam GOR, gambar kelima menunjukkan adanya mushola yang berada di dalam GOR. Fasilitas ini memberikan tempat ibadah bagi pengunjung atau atlet yang membutuhkan waktu untuk beribadah. Area Parkir di Luar GOR, gambar terakhir menggambarkan area parkir yang berada di luar GOR, dengan kendaraan seperti mobil dan motor yang diparkir. Ini menunjukkan fasilitas parkir untuk pengunjung yang datang dengan kendaraan pribadi. Secara keseluruhan, storyboard ini menggambarkan perjalanan seorang pengunjung yang memasuki GOR, melihat fasilitas yang ada, hingga meninggalkan tempat tersebut. Ditampilkan pada gambar 5 berikut:

NO	Storyboard	Naskah
1.		Masuk pintu gor badminton.
2.		Melihat langsung lapangan badminton dengan ukuran P= 13,40 L= 6,10.
3.		Ada juga tribun diatas langsung melihat atlit sedang bermain, lapangan berada di tengah-tengah dan tribun mengelilingi lapangan.
4.		Menelusuri dan melihat ada kantin di dalam gor.
5.		Tersedia juga mushola yang berada di dalam gor.
6.		Setiap pengunjung ada parkir mobil dan kereta berada di luar gor.

**Gambar 5.** Urutan StoryBoard

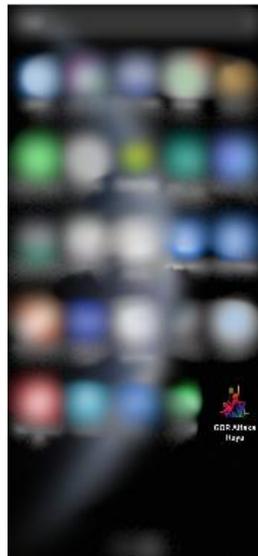
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil

Hasil dari proses perancangan dan pengembangan aplikasi virtual reality 360° GOR Alfaka Raya berbasis android untuk media promosi yang telah dilakukan. Hasil yang ditampilkan meliputi cara kerja aplikasi, tampilan antarmuka yang telah dirancang dan diimplementasikan, serta fungsi-fungsi utama yang terdapat dalam aplikasi.

##### 3.1.1 Tampilan Icon Aplikasi

Tampilan *icon* aplikasi muncul saat aplikasi terinstal di perangkat Android. Ikon aplikasi ini digunakan sebagai identitas *visual* utama pada *launcher* perangkat, serta akan ditampilkan dalam *recent apps* dan daftar aplikasi.



**Gambar 6.** Tampilan Icon

##### 3.1.2 Tampilan Splash Screen

Tampilan *splash screen* muncul sesaat setelah aplikasi dibuka. Tampilan ini menunjukkan logo atau nama aplikasi selama beberapa detik, sambil mempersiapkan tampilan antarmuka utama. *Splash screen* memberikan kesan profesional serta pengalaman pengguna yang lebih halus saat loading aplikasi.



**Gambar 7.** Tampilan Spalsh Screen

### 3.1.3 Tampilan Menu Utama

Setelah splash screen, pengguna diarahkan ke tampilan **menu utama**. Pada tampilan ini terdapat tiga tombol utama yaitu:

1. GOR: Untuk menuju halaman informasi GOR Alfaka Raya.
2. Parkiran: Untuk menuju halaman informasi area parkir.
3. Keluar: Untuk menutup atau keluar dari aplikasi.

Tampilan ini dirancang dengan tata letak yang sederhana dan *responsif*, memudahkan pengguna dalam memilih fitur yang ingin diakses.



**Gambar 8.** Tampilan Menu Utama

### 3.1.4 Tampilan Halaman Gor

Tampilan halaman GOR menampilkan informasi terkait fasilitas GOR. Fitur yang tersedia di halaman ini meliputi:

1. ViewPage: Menampilkan beberapa gambar GOR yang dapat digeser secara horizontal.
2. Deskripsi: Teks *deskriptif* mengenai GOR ditampilkan di bawah gambar dan dapat digulir secara vertikal.
3. Fitur Klik Gambar: Jika pengguna mengetuk gambar pada *ViewPage*, maka gambar akan ditampilkan secara penuh (fullscreen) dalam *overlay*.
4. Tombol VR 360°: Mengarahkan pengguna ke tampilan panorama 360° GOR melalui tautan eksternal.



**Gambar 9.** Tampilan Halaman Gor

### 3.1.6 Tampilan Halaman Parkiran

Tampilan halaman parkir menyajikan informasi mengenai area parkir GOR Alfaka Raya. Fitur yang tersedia antara lain:

1. **ViewPage:** Menampilkan gambar parkir (dalam contoh ini satu gambar), yang juga dapat diklik untuk ditampilkan fullscreen.
2. **Deskripsi:** Teks penjelasan mengenai fasilitas parkir dapat digulir ke bawah agar seluruh informasi bisa dibaca.
3. **Tombol VR 360° Parkiran:** Menyediakan akses ke tampilan panorama parkir dalam format 360°.



**Gambar 10.** Tampilan Halaman Parkiran

## 4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan aplikasi berbasis Android yang menampilkan tampilan VR 360° dari area GOR Alfaka Raya, meliputi lapangan, tribun, dan parkir, sehingga mempermudah pengguna untuk melihat fasilitas secara virtual tanpa harus datang langsung ke lokasi. Aplikasi ini dapat membantu proses promosi GOR Alfaka Raya menjadi lebih modern, menarik, dan interaktif sehingga mampu meningkatkan ketertarikan masyarakat untuk berkunjung. Hasil pengujian kepada responden menunjukkan bahwa aplikasi mudah digunakan dan dapat memberikan pengalaman visual yang jelas terkait kondisi GOR Alfaka Raya. 52,4 % aplikasi mudah di gunakan, 57,1 % tampilan 360° membantu, 57,1% aplikasi seru dan menarik di gunakan, 76,2% tertarik memakai VR 360°, 52,4% fitur tampilan pindah tempat, 47,6% lebih memiih ingin datang langsung ke gor, 57,1% aplikasi bagus dan enak dilihat, 66,7% digunakan lancar tanpa lag, 71,4% cocok dipakai untuk promosi.

## REFERENCES

- [1] Aditiya, Hasanah, A., Septian, S., Sutrisno, & Ikasari, I. H. (2023). Pengembangan animasi 2 dimensi dapat meningkatkan pengetahuan gigi pada anak. *BIIKMA : Buletin Ilmiah Ilmu Komputer Dan Multimedia*, 1(4), 531–534. <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/biikma/article/view/680>
- [2] Aisyah, S., Quthny, A. Y. A., & Susetya, H. H. H. (2022). Proses Perancangan Pengembangan Media Storyboard Terhadap Pembelajaran Menggali Informasi Buku Fiksi Dan Non Fiksi Pada Bahasa Indonesia. *KARANGAN: Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 04(02), 122–134.
- [3] Arianto, A. R., & Parman, S. (2024). *PEMBUATAN 3D KARAKTER DESAIN MENGGUNAKAN TEKNIK LOD UNTUK*

*OPTIMASI PADA GAME MOBILE. 12(2).*

- [4] Aryani, I. D., & Murtiariyati, D. (2022). Instagram Sebagai Media Promosi Dalam Meningkatkan Jumlah Penjualan Pada a.D.a Souvenir Project. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis Indonesia*, 2(2), 466–477. <https://doi.org/10.32477/jrabi.v2i2.479>
- [5] Aulia, W., & Mintohari. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Tata Surya Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 220–234.
- [6] Fisabilillah, F. F. N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1271–1282. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.562>
- [7] Hadi, A. P., Nugroho, S. A., Priyadi, A., & Saputra, R. R. (2023). Media Informasi Virtual Reality Untuk Mempromosikan Sekolah Di Masa Pandemi. *Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 16(1), 190–200. <https://journal.stekom.ac.id/index.php/elkom>
- [8] Harisno, H., & Pujadi, T. (2009). E-Business Dan E-Commerce Sebagai Trend Taktik Baru Perusahaan. *CommIT (Communication and Information Technology) Journal*, 3(2), 66. <https://doi.org/10.21512/commit.v3i2.516>
- [9] Iftanurohman, Y. (2021). Penggunaan Perangkat Lunak Sketchup Pro 2018 Dalam Pembelajaran Drama. *METAMORFOSIS | Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 14(1), 22–27. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v14i1.542>
- [10] Liyando, H. H., & Kusbianto, M. (2020). Mobile Aplikasi Berbasis Android Untuk Sistem Usulan Publik Operasional Dan Pemilihan Kota Palangka Raya. *Jurnal Teknologi Informasi*, 14(1), 64–70.
- [11] Riyanti, M., & Jarmita, N. (2021). Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(01), 73–88. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/4698>
- [12] Rozi, M. F. (2023). Penerapan Data Mining Menggunakan Metode Naive Bayes Untuk Klasifikasi Data Penentuan Hasil Penjualan Dalam Strategi Pemasaran. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Dan Sistem Informasi (JUKTISI)*, 2(2), 444–454. <https://doi.org/10.62712/juktisi.v2i2.137>
- [13] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- [14] Walandouw, J. A., & Worang, F. G. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi Pariwisata Pada Rumah Alam Manado Adventure Park. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 10(1), 340–349. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/37809>
- [15] Jannah, F., Hadawiah, H., & Majid, A. (2022). Analisis Peran Media Promosi Pada PT. Mayora Dalam Mempromosikan Produk Torabika. *Respon Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 2(2), 24–31. <https://doi.org/10.33096/respon.v2i2.44>