



## *Utilization of virtual tours as a promotional strategy during the pandemic for Lembah Rembulan tourism*

Dwi Intan Af'idah , Dairoh, Ardi Susanto, Arief Rachman, Sharfina Febbi Handayani, Riszki Wijayatun Pratiwi  
Politeknik Harapan Bersama, Tegal, Indonesia

 [dwiintanafidah@poltektegal.ac.id](mailto:dwiintanafidah@poltektegal.ac.id)

 <https://doi.org/10.31603/ce.5350>

### **Abstract**

*Due to limited space for visitors and increasingly difficult promotional activities, the tourism sector is the sector most affected by the Covid-19 pandemic situation. This has a negative impact on visitor numbers. The Lembah Rembulan tourist attraction in Tegal Regency is one of the tours affected by Covid-19. As a result, a marketing strategy that can introduce tourism using existing technology other than social media, such as virtual tour applications, is required. The purpose of this community service is to create a virtual tour for the Lembah Rembulan tourist attraction and to assist the management team in using virtual tours as a pandemic tourism promotion strategy. This program uses socialization as a method, providing guidance on how to use applications, training on how to use virtual tour applications, and technical assistance of managing virtual tours. As a result, participants have a good understanding of how to use the Lembah Rembulan virtual tour. The fact that 91% of participants are familiar with the related virtual tour applications.*

**Keywords:** *Virtual tours; Tourist attraction; Covid-19 pandemic; Lembah Rembulan*

## **Pemanfaatan virtual *tour* sebagai strategi promosi dimasa pandemi untuk wisata Lembah Rembulan**

### **Abstrak**

Sektor pariwisata merupakan sektor yang paling terdampak dalam situasi pandemi Covid-19 karena adanya keterbatasan ruang gerak pengunjung dan kegiatan promosi yang menjadi semakin sulit. Hal ini berdampak pada berkurangnya jumlah pengunjung. Salah satu wisata yang terdampak Covid-19 adalah objek wisata Lembah Rembulan di Kabupaten Tegal. Untuk itu, perlu strategi promosi yang dapat mengenalkan wisata tersebut dengan memanfaatkan teknologi yang ada selain melalui media sosial, yakni memanfaatkan aplikasi virtual *tour*. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah mengembangkan virtual *tour* untuk objek wisata Lembah Rembulan dan memberikan pendampingan kepada tim pengelola wisata Lembah Rembulan dalam memanfaatkan virtual *tour* sebagai strategi promosi pariwisata di masa pandemi. Metode kegiatan PKM ini berupa sosialisasi dengan memberikan materi panduan penggunaan aplikasi, pelatihan penggunaan aplikasi virtual *tour* dan pendampingan teknis pengelolaan virtual *tour*. Hasilnya, peserta mengetahui dan mengenal aplikasi virtual *tour* Lembah Rembulan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan 91% peserta telah mengenal dan aplikasi virtual *tour* terkait.

**Kata Kunci:** *Virtual *tour*; Objek wisata; Pandemi Covid-19; Lembah Rembulan*

# 1. Pendahuluan

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor yang memberi sumbangsih dalam peningkatan pendapatan asli daerah. Sektor industri pariwisata menjadi industri yang paling terhambat di masa pandemi Covid-19, karena kebijakan pembatasan kegiatan untuk mencegah penularan Covid-19. Sepinya kunjungan masyarakat ke tempat wisata berdampak berkurangnya penghasilan dari pengelola wisata dan juga pihak-pihak lain yang bekerja di sektor wisata. Untuk mengurangi dampak pandemi ini, maka ide kreatif diperlukan bagi pelaku pariwisata (Gutowski & Klos-Adamkiewicz, 2020; Widiastini et al., 2020).

Salah satu tempat wisata yang terkena dampak pandemi Covid-19 adalah wisata Lembah Rembulan. Wisata Lembah Rembulan terletak di Desa Rembul, Kecamatan Bojong, Kabupaten Tegal. Wisata Lembah Rembulan merupakan wisata bernuansa alam pegunungan yang asri di bawah lereng Gunung Slamet. Adapun wisata Lembah Rembulan memiliki beberapa area, diantaranya area *homestay*, area berkemah, area danau, kolam berenang, dan area permainan. Adapun penampakan area yang berada di Lembah Rembulan terlihat pada Gambar 1, Gambar 2 dan Gambar 3 berikut.



Gambar 1. Area *home stay*



Gambar 2. Area berkemah



Gambar 3. Area danau

Gambar 1 merupakan area *homestay*. Pada Gambar 2 merupakan area berkemah, dan Gambar 3 merupakan area danau. Wisata Lembah Rembulan saat ini dikelola oleh pemerintah desa serta dibantu kelompok peduli wisata. Wisata di Desa Rembul ini membuka banyak lapangan pekerjaan bagi warga desa untuk menjadi pengelola wisata. Selain itu, warga sekitar Desa Rembul juga mendapatkan keuntungan karena bisa memanfaatkan kondisi wisata ini untuk berjualan makanan, jajanan, atau oleh-oleh khas Tegal. Hal ini menunjukkan bahwa wisata Lembah Rembulan sudah menjadi sumber utama bagi perekonomian sebagian besar masyarakat Desa Rembul.

Pandemi Covid-19 yang dialami dunia saat ini sangat berdampak pada penurunan jumlah wisatawan yang berkunjung ke wisata Lembah Rembulan. Padahal konsep alam terbuka yang ditawarkan wisata Lembah Rembulan seharusnya tidak menjadikan orang berkerumun, sehingga kepatuhan terhadap protokol kesehatan tetap bisa dijalankan dengan baik. Ditambah lagi salah satu fasilitas wisatanya adalah *homestay* yang disewakan oleh masing-masing wisatawan yang menyebabkan tidak adanya kontak fisik antar wisatawan. Akan tetapi informasi mengenai konsep alam terbuka yang ditawarkan wisata Lembah Rembulan ini memang tidak banyak diketahui masyarakat. Hingga saat ini wisata Lembah Rembulan masih sepi pengunjung, meskipun pemerintah sudah memperbolehkan dan bahkan mendukung tempat wisata untuk beroperasi kembali.

Masalah sepi pengunjung yang dialami wisata Lembah Rembulan disebabkan strategi promosi yang kurang tepat. Saat ini promosi wisata yang dilakukan hanya membagikan foto di *timeline* maupun di status pada akun *Facebook* dan *Instagram* milik wisata Lembah Rembulan tanpa menggunakan jasa iklan. Media promosi yang seperti ini memiliki jangkauan yang tidak luas, dan kurang menarik bagi masyarakat. Perkembangan teknologi mengharuskan manusia untuk dapat mengikuti, memanfaatkan dan menggunakan berbagai kemudahan teknologi yang ada. Salah satunya adalah keberadaan perkembangan *website* sekarang ini. Seperti kita ketahui bahwa penggunaan *website* dapat digunakan untuk media iklan (promosi) yang bisa diakses oleh berbagai kalangan masyarakat (Dairoh et al., 2021).

Selain masalah media promosi, masyarakat juga kesulitan menemukan ulasan-ulasan di internet mengenai wisata Lembah Rembulan. Padahal saat ini wisatawan menjadikan ulasan suatu objek wisata sebagai bahan pertimbangan untuk memilih objek wisata yang akan dikunjungi (Choiron, 2017). Promosi dari mulut ke mulut pun tidak efektif sebab wisatawan yang mengunjungi objek wisata ini masih sedikit. Berdasarkan masalah yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa ketertarikan wisatawan datang ke wisata Lembah Rembulan bukan karena rekomendasi dari orang lain. Oleh karena itu, diperlukan suatu media promosi yang interaktif dan memberikan gambaran wisata Lembah Rembulan secara utuh kepada masyarakat mencakup kondisi alamnya, fasilitas di tempat wisata, dan suasana yang nyaman.

Teknologi yang menawarkan penjelajahan secara virtual disebut *virtual tour*. *Virtual tour* dapat memberikan pengalaman penjelajahan secara virtual di suatu tempat wisata tanpa wisatawan datang langsung ke suatu objek wisata. *Virtual tour* dapat dimanfaatkan sebagai media promosi suatu daerah tujuan wisata. *Virtual tour* juga dikenal sebagai *panoramic tour*, yang merupakan sebuah kegiatan simulasi suatu tempat yang dituju secara riil di layar (Umafagur et al., 2016; Wulur et al., 2015). *Virtual tour 360°* berbasis website dan mampu menjadi solusi promosi suatu daerah tujuan wisata secara interaktif. Dalam hal ini dijelaskan bahwa *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 (Bran et al., 2020; Rodrigues & Cheiran, 2020).

Berdasarkan masalah yang diuraikan, maka diperlukan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan topik "Pemanfaatan *virtual tour* sebagai strategi promosi pariwisata di masa pandemi untuk wisata Lembah Rembulan". Konsep wisata Lembah Rembulan yang memiliki beberapa area sangat cocok dengan konsep *virtual tour* yang

menjelajah suatu ruang. Dalam kondisi pandemi ini, virtual *tour* dapat menjadi media untuk memasarkan suatu objek wisata dengan narasi dan gambar yang menarik untuk menarik minat pengunjung.

## 2. Metode

---

PKM ini dilakukan selama 3 hari yakni pada tanggal 3, 22, 23 Juni 2021 bertempat di objek wisata Lembah Rembulan dan di Kelurahan Desa Rembul Kecamatan Bojong Kabupaten Tegal. Jumlah peserta yang terlibat adalah 12 peserta yang terdiri dari masyarakat Desa Rembul, perangkat desa dan pengelola wisata Lembah Rembulan. Adapun rincian kegiatan PKM untuk hari pertama yaitu tanggal 3 Juni pemberian sosialisasi cara penggunaan aplikasi virtual *tour* dan diskusi mengenai fitur-fitur yang perlu ditambahkan pada aplikasi virtual *tour* wisata Lembah Rembulan. Selanjutnya kegiatan PKM pada tanggal 22 dan 23 Juni 2021 bertempat di Balai Desa Rembul, dilakukan pelatihan dan pendampingan praktik pengelolaan aplikasi virtual *tour* bagi pengelola wisata tersebut. Adapun urutan tahapan PKM ini sebagai berikut:

a. Tahap persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan dengan melakukan kunjungan survei ke tempat wisata Lembah Rembulan. Kunjungan ini dimaksudkan untuk mengetahui kondisi mitra dan menyepakati waktu, tempat pelaksanaan PKM dan peserta yang terlibat.

b. Tahap sosialisasi

Sosialisai dilakukan dengan menyampaikan bahwa aplikasi virtual *tour* Lembah Rembulan sudah selesai di buat, kemudian dilakukan pemberian materi tentang virtual *tour* dan manfaat penggunaannya bagi tempat wisata.

c. Tahap tutorial praktik

Tutorial dilakukan dengan memberikan praktik pelatihan penggunaan virtual *tour* yang telah di buat baik untuk admin atau pengguna (*user*).

d. Tahap pendampingan

Kegiatan pendampingan berupa mendampingi peserta PKM untuk penggunaan dan pengelolaan aplikasi virtual *tour*.

e. *Post-test*

*Post-test* dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada peserta. Hal ini di maksudkan untuk mengukur seberapa besar pemahaman materi yang didapatkan dari sosialisasi, penggunaan serta pengelolaan virtual *tour* tersebut.

## 3. Hasil dan Pembahasan

---

### 3.1. Sosialisasi

Proses sosialisasi dilakukan oleh dosen Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama dan bertempat di wisata Lembah Rembulan. Sosialisasi di sini memberikan materi tentang aplikasi virtual *tour* yang telah dibuat dan bagaimana penggunaannya. Dokumentasi dari kegiatan sosialisasi dapat dilihat pada [Gambar 4](#).



Gambar 4. Sosialisasi aplikasi virtual *tour*

### 3.2. Tutorial praktik

Pada kegiatan tutorial praktik ini, peserta diberikan pelatihan berupa praktik penggunaan, mulai dari bagaimana membuka aplikasi virtual *tour*, kemudian menggunakan dan mengikuti menu menu ikon yang tersedia dalam virtual *tour* tersebut. Dokumentasi dari kegiatan tutorial praktik ada pada Gambar 5.



Gambar 5. Tutorial praktik penggunaan virtual *tour*

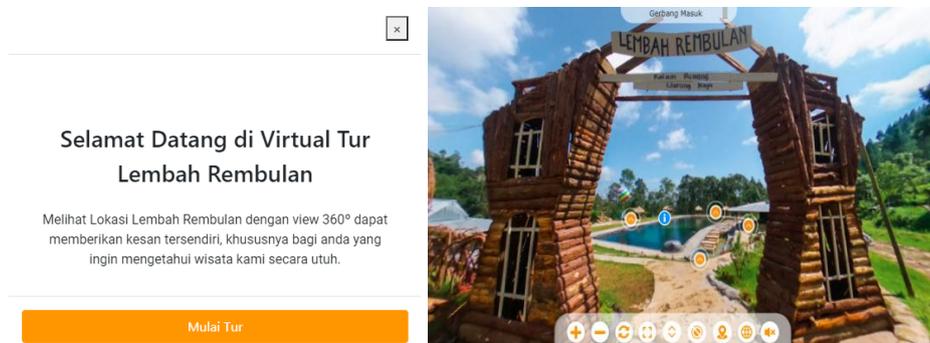
### 3.3. Pendampingan

Pada kegiatan pendampingan dilakukan dengan melibatkan mahasiswa untuk menjadi pendamping (*tentor*) kepada peserta PKM. Pendampingan dilakukan di Balai Kelurahan Rembul, dengan pesertanya adalah pengelola wisata dan perangkat desa. Kegiatan ini berupa pendampingan teknis kaitannya dengan bagaimana implementasi dan pengelolaan aplikasi virtual *tour* Lembah Rembulan. Mulai dari bagaimana seorang admin dapat mengelola, mengedit dan mengunggah data-data yang akan di *upload* dalam aplikasi virtual *tour* agar pengelola wisata dapat menyesuaikan informasi yang muncul pada aplikasi virtual *tour*. Foto dari kegiatan pendampingan dapat dilihat pada Gambar 6.



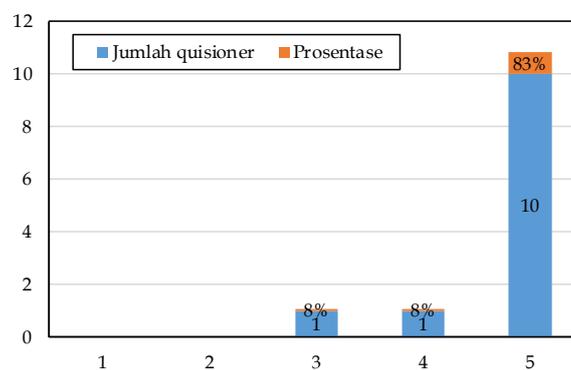
Gambar 6. Kegiatan pendampingan pengelolaan virtual *tour*

Melalui kegiatan PKM ini peserta dapat mengetahui, memahami dan mengenal aplikasi virtual *tour* Lembah Rembulan. Hal ini mulai dari mengetahui *link* virtual *tour* tersebut hingga dapat menggunakan ikon-ikon arah dari virtual *tour* tersebut. Selain itu peserta yang notabene adalah pengelola wisata Lembah Rembulan juga dapat mengubah informasi-informasi yang ditampilkan pada aplikasi virtual *tour*. Adapun *link* akses virtual *tour* Lembah Rembulan: <https://lembahrembulan.site/output/index.html>. Adapun tampilan virtual *tour* Lembah rembulan seperti pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan virtual *tour* Lembah Rembulan

Setelah dilakukan kegiatan PKM ini maka dilakukan tahap evaluasi. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui keberhasilan kegiatan PKM yang telah dilakukan dan seberapa besar pengetahuan peserta tentang aplikasi virtual *tour* yang telah peserta dapatkan. Evaluasi keberhasilan kegiatan PKM ini dilakukan dengan mengedarkan kuesioner yang berisikan pertanyaan kaitannya dengan isi materi, tampilan aplikasi dan kebermanfaatn kegiatan PKM yang telah diikuti. Adapun kuesioner ini menggunakan skala nilai 1-5; dengan nilai masing-masing skala yakni skala 1 = "sangat tidak setuju", skala 2 = "tidak setuju", skala 3 = "cukup", skala 4 = "setuju" dan skala 5 = "sangat setuju". Adapun hasil dari kuesioner evaluasi dari kegiatan PKM pada kuesioner yang masuk sebanyak 12 responden seperti pada Gambar 8.



Gambar 8. Hasil evaluasi PKM

Gambar 8 merupakan hasil evaluasi kuesioner yang telah diedarkan. Hasilnya terlihat bahwa dari 12 responden (peserta) diperoleh sebanyak 83% peserta mengatakan "sangat setuju" dan 8% peserta mengatakan "setuju". Sehingga total persentase keduanya didapatkan 91% memberikan penilaian, bahwa kegiatan PKM yang telah dilakukan dan materi yang diberikan dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan dalam penggunaan aplikasi virtual *tour* yang telah dibuat.

## 4. Kesimpulan

---

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini bahwa peserta dapat mengenal, mengetahui, menggunakan, memanfaatkan aplikasi virtual *tour* Lembah Rembulan yang telah di buat. Hal ini buktikan dengan nilai hasil evaluasi kegiatan PKM diperoleh sebanyak 91%, yang artinya bahwa peserta merespons sangat baik di kegiatan PKM ini.

## Acknowledgement

---

Tim PKM mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Harapan Bersama yang telah mendukung dan membiayai kegiatan PKM dan kepada mitra Pemilik Wisata Lembah Rembulan Sehingga Kegiatan PKM ini dapat terlaksana dengan lancar.

## Daftar Pustaka

---

- Bran, E., Bautu, E., & Popovici, D. M. (2020). Towards a sustainable future: Ubiquitous knowledge mixed reality museum. *Procedia Computer Science*, 176, 2878–2885. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.09.266>
- 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>
- Dairoh, Wiyono, S., & Ratono. (2021). Pelatihan pembuatan website sederhana sebagai upaya meningkatkan kemampuan hard skill pelajar di SMK Negeri 3 Tegal. *Community Empowerment*, 6(5), 802–807.
- 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>
- Rodrigues, A., & Cheiran, J. F. P. (2020). Virtual look around: Interaction quality evaluation for virtual tour in multiple platforms. *Proceedings - 2020 22nd Symposium on Virtual and Augmented Reality, SVR 2020*, 2, 47–56. <https://doi.org/10.1109/SVR51698.2020.00023>
- Umafagur, F., Sentinuwo, S. R., & Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi Daerah (Studi Kasus : Kota Manado). *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.13456>
- 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>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License

---