

PENGENALAN TEKNOLOGI VIRTUAL TOUR REALITY PADA LINGKUNGAN SMA KESATRIAN 1 SEMARANG

Galet Guntoro Setiaji¹, Siti Asmiatun², Rastri Prathivi³

¹Prodi Teknik Informatika, Universitas Semarang, galet@usm.ac.id

²Prodi Teknik Informatika, Universitas Semarang, siti@usm.ac.id

³Prodi Teknik Informatika, Universitas Semarang, vivi@usm.ac.id

Abstrak

Dimana sebuah informasi pada media elektronik yang sekarang sudah menggunakan teknologi informasi menjadi penting disaat kita mencari sebuah informasi, terutama dalam mencari sebuah sekolah, dimana orang tua atau siswa secara tidak langsung ingin mengenal lingkungan sekolahnya. Dan disaat pandemi covid 19 juga menjadikan kita tidak leluasa dalam menjalani aktifitas sehari-hari, sehingga kita tidak bisa melihat secara langsung ke sekolah. Dan kali ini pengabdian kepada Masyarakat dosen USM dengan Mitra SMK Kesatrian 1 Semarang, akan mengakat tema Pengenalan Virtual Reality. Dimana akan mengenalkan tools Photoshop dan 3DVista untuk membuat Virtual tour reality di SMK Kesatrian 1 Semarang. Diharapkan dengan penerapan Teknologi Virtual Reality ini, SMK Kesatrian 1 Semarang, bisa menjadikan media promosi bagi calon siswa dengan mengenalkan lingkungan sekolah. Dimana calon siswa dan orang tua murid bisa melihat secara langsung lingkungan SMK Kesatrian 1 Semarang secara Virtual Reality tanpa harus datang terlebih dahulu.

Kata Kunci : 3D vista, photoshop, SMK Kesatrian 1 Semarang, virtual tour

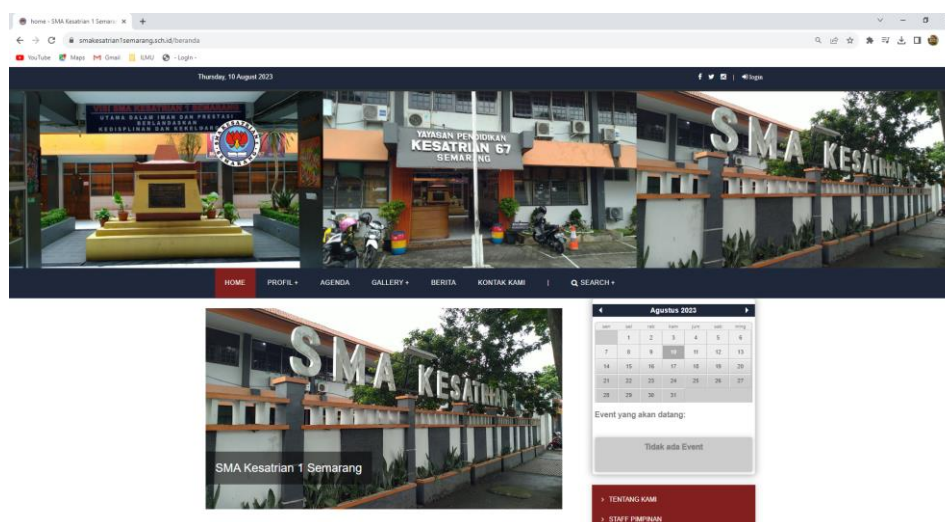
PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan ladang bisnis yang menggiurkan, dimana masing-masing sekolah terutama sekolah swasta saling menunjukkan prestasi yang diperoleh dan fasilitas yang ada di lingkungan sekolah. Banyak yang sudah menggunakan media elektronik dan teknologi seperti media social dan website.

Namun karena media promosi sekarang yang masih menggunakan media social dan website. Sedangkan siswa dan orang tua murid juga mengalami hal yang sama dimana tidak bisa mengunjungi secara langsung, sehingga tidak tahu lingkungan dan fasilitas apa saja yang ditawarkan oleh sekolah.

Pada era teknologi sekarang ini ada teknologi yang dapat membantu promosi, yaitu siswa dan orang tua dapat melihat lingkungan sekolah yang dituju, dan mendapatkan fasilitas apa saja dari sekolah. Salah satu teknologi itu yaitu menggunakan teknologi Virtual Reality, dengan bantuan software atau tool Photoshop dan 3DVista dalam merancang dan membuat Virtual Reality.

Dalam rangka kegiatan pengabdian kepada masyarakat, team kami akan mengadakan pelatihan pengenalan teknologi Virtual Reality dengan mitra SMA Kesatrian 1 Semarang. Yang nanti akan dilakukan sekitar bulan oktober 2023 di laboratorium FTIK USM, dan dalam rangka promosi Universitas Semarang terhadap siswa dan guru SMA Kesatrian 1 Semarang.



Gambar 1. Sekilas Tampilan SMA Kesatrian 1 Semarang

Permasalahan yang dihadapi mitra yaitu mitra melakukan promosi masih menggunakan leaflet dan spanduk yang disebar. Mitra sudah menggunakan website namun belum di optimalkan. Berdasarkan informasi yang diperoleh terkait permasalahan mitra seperti yang diuraikan sebelumnya, tim pengabdian memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Kegiatan pengabdian ini menawarkan solusi yaitu dengan memberikan pelatihan tentang pengetahuan penggunaan teknologi informasi dalam media promosi SMA Kesatrian 1 Semarang. Dimana pelatihan tadi dengan mengenalkan dasar tentang Virtual Reality dengan menggunakan Tools Photoshop dan Web GL. Peserta dari kegiatan ini adalah siswa dan guru SMA Kesatrian 1 Semarang sejumlah 20 orang. Peserta wajib memenuhi ketentuan peserta bersedia mengikuti kegiatan dengan tertib dan peserta bersedia mengikuti praktikum di Laboratorium FTIK USM.

METODE

Metode yang akan dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah metode teori dan metode praktikum secara langsung di laboratorium komputer dengan jumlah peserta dibatasi

dengan mematuhi protokol kesehatan. Sebelum melakukan kegiatan teknis maka diawali terlebih dahulu dengan pembahasan tentang pengenalan tools Photoshop dan 3DVista. Kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan di bulan Oktober 2023 berlangsung pada pukul 09.00 – 13.00 dengan peserta sebanyak 15 – 20 orang. Ada beberapa tahapan kegiatan yang akan dilakukan di dalam pengabdian ini. Kegiatan dilaksanakan dalam 1 (satu) hari dengan durasi peningkatan pengetahuan dan ketrampilan adalah 4 (empat) jam, terdiri dari:

1. 15 menit evaluasi pre test
2. 90 menit pemaparan atau Teori tentang Virtual Reality dengan Tools.
3. 120 menit untuk pelatihan praktek langsung tentang membuat Virtual Reality dengan Tools Photoshop dan 3DVista
4. 15 menit evaluasi keseluruhan materi (post test)

Adapun pembagian materi peningkatan kemampuannya adalah sebagai berikut:

- a. Sesi pertama untuk teori media promosi dengan VR dan tool.
- b. Sesi kedua untuk mendalami materi dari sesi pertama dengan mempraktekkan pada tools Photoshop dan 3D Vista.
- c. Sesi ketiga adalah evaluasi kemampuan peserta terhadap materi yang sudah diberikan.

Evaluasi keberhasilan kegiatan peningkatan ketrampilan ini dilakukan setelah sesi kedua. Indikator keberhasilan dalam kegiatan ini dilihat dari prosentase respon kemampuan para peserta melalui evaluasi yang diberikan. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pengisian kuisioner oleh para peserta, terkait dengan kegiatan yang telah diikuti. Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan Guru dan Siswa dalam memahami teori Virtual Reality dan ketrampilan menggunakan Tools Photoshop dan 3DVista dalam membuat promosi Virtual Reality.

HASIL DAN PEMBAHASAN

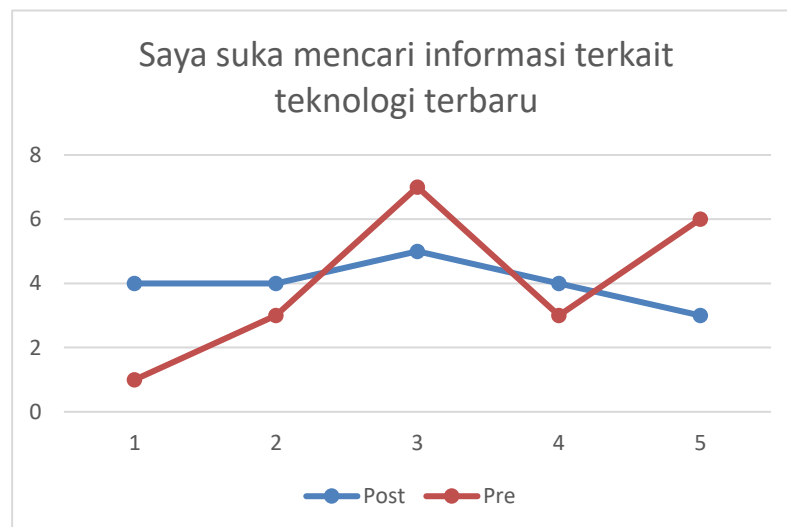
Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini telah dilaksanakan pada hari Rabu, 25 Oktober 2023 bertempat di Laboratorium Komputer yang berada di Gedung FTIK USM, selama 3 (tiga) jam dengan peserta adalah siswa dan guru dari SMA Kesatrian 1 Semarang sebanyak 20 orang. Metode yang digunakan di dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah:

1. Metode menjelaskan materi yang akan diberikan agar mengetahui seputar tentang Virtual Reality dan tools yang digunakan, selanjutnya adalah melakukan praktik dengan menggunakan komputer yang sudah di siapkan oleh laboratorium FTIK USM. Para peserta sebelumnya telah mengisi kuisisioner, dari kuisisioner yang diisi oleh peserta, baik di awal kegiatan (*pre-test*) dan di akhir kegiatan (*post-test*) didapatkan hasil evaluasi untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini.
2. Kuisisioner *pre-test* dan *post-test* pengabdian masyarakat ini diakhiri dengan diskusi dan pengisian kuisisioner *post-test* digunakan untuk mengevaluasi kemampuan pelaku berkaitan dengan materi Virtual Tour Reality dengan menggunakan 3DVista.
3. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon positif dari para peserta melalui evaluasi yang diberikan. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan kuesioner yang sudah disediakan yang selanjutnya diisi peserta terkait dengan kegiatan yang dilaksanakan baik sebelum acara dan sesudah acara. Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam mengenal dan menggunakan teknologi virtual tour reality. Melalui pelatihan ini, diharapkan peserta dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi sebagai alat bantu untuk membuat promosi dengan menggunakan teknologi virtual reality yang baik dan menarik.
4. Pada tabel 1 adalah hasil rekapitulasi kuisisioner yang digunakan untuk evaluasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Dari 10 pertanyaan yang terdapat pada kuisisioner tersebut diharapkan responden dapat memberikan repon positif sebagai tolak ukur peningkatan kemampuan perserta kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

Tabel 1. Hasil Pengolahan Pre dan Post Test

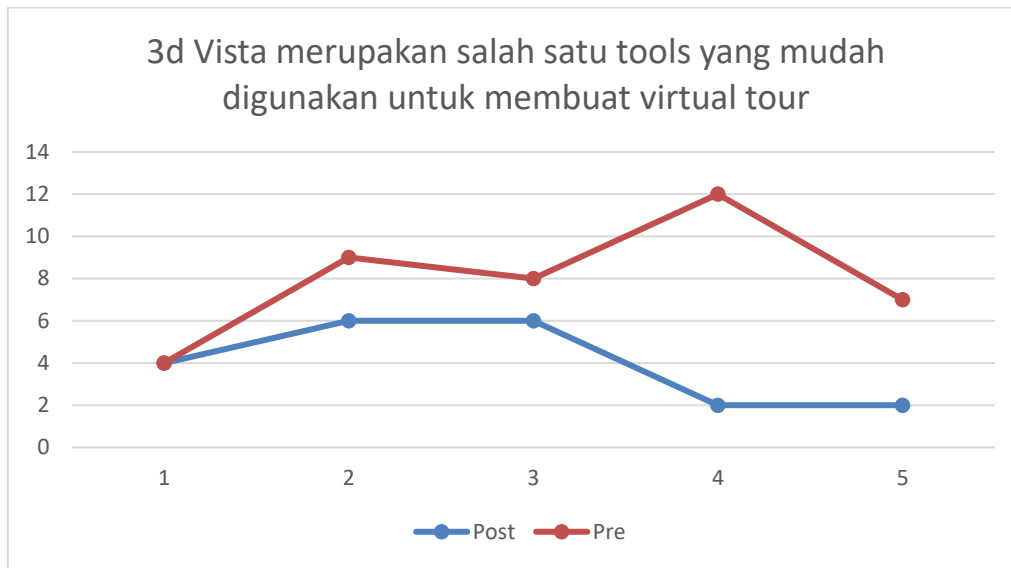
No	Pertanyaan Test	Post Test					Pre Test				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Saya suka mencari informasi terkait teknologi terbaru	4	4	5	4	3	1	3	7	3	6
2	Saya mengetahui teknologi virtual tour, baik 360o Virtual Tour maupun Live Video Virtual tour?	6	6	4	3	1	1	4	6	6	3
3	Layanan virtual tour dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat	6	7	5	2	0	1	0	10	5	4
4	Layanan virtual tour dapat diakses oleh semua kalangan masyarakat	6	7	3	3	1	0	1	4	11	4

5	Layanan virtual tour dapat diakses kapan saja dan di mana saja	6	5	4	4	1	0	1	6	9	4
6	Saya merasa mudah mengakses layanan virtual tour	5	5	10	0	0	1	1	5	10	3
7	Virtual tour memberikan pengalaman seakan saya benar-benar mengunjungi tempat tertentu	7	5	3	4	1	0	3	3	10	4
8	Saya tahu tools apa yang digunakan untuk membuat virtual tour	4	10	4	1	1	1	2	6	7	4
9	3dVista merupakan salah satu tools yang mudah digunakan untuk membuat virtual tour	4	6	6	2	2	0	3	2	10	5
10	Teknik pengambilan gambar mempengaruhi kualitas gambar di virtual tour	7	3	3	2	5	1	1	2	7	9
Rata-rata		5.5	5.8	4.7	2.5	1.5	0.6	1.9	5.1	7.8	4.6
Prosentase		28	29	24	13	8	3	10	26	39	23
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%



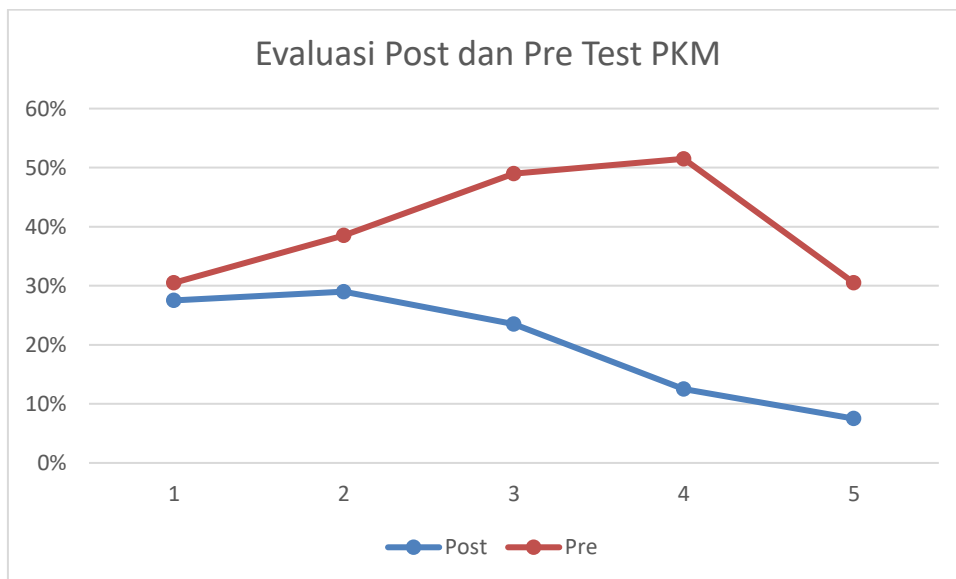
Gambar 2. Grafik Pre dan Post Test Terkait Informasi Teknologi Terbaru

Dari gambar di atas menjelaskan kalau diawal test atau Post Test peserta tidak tertarik dalam mencari informasi tentang teknologi terbaru, dimana sebelumnya hanya ada 3 peserta menjadi 6 peserta yang tertarik dengan teknologi baru. Dari kegiatan ini dapat meningkatkan keingintahuan peserta dalam teknologi terbaru.



Gambar 3. Grafik Pre dan Post Test Penggunaan 3D Vista

Penjelasan gambar di atas merupakan gambaran terkait peserta PkM dengan menggunakan tools 3D Vista, dimana waktu Post Test hanya ada 2 peserta yang mungkin hanya mengetahui dan setelah Pre Test ada 5 peserta yang tahu dan mengerti kegunaan dari 3D Vista.



Gambar 4. Grafik Evaluasi Pre dan Post Test Kegiatan PKM

Dari hasil evaluasi kuisisioner PkM tentang pelatihan Virtual Tour Reality menggunakan 3D Vista, bahwa terjadi peningkatan jawaban lebih Mudah point 4 dan 5. Dimana peningkatan Post Test dan Pre Test sebanyak 31% untuk 4 point dan 20% untuk

5 point. Hal ini menyatakan bahwa peserta kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat telah mengikuti dengan baik terhadap materi yang diberikan saat kegiatan dilaksanakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil akhir yang dicapai dari kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman mitra tentang cara membuat Virtual Tour Reality yang baik dan menarik menggunakan software 3D Vista. Peserta kegiatan pengabdian sebanyak 20 orang yang berasal dari siswa dan guru SMA Kesatrian 1 Semarang. Kreativitas dari peserta dalam pembuatan Virtual Tour menggunakan ponsel pintar untuk mengambil gambar. Keahlian peserta dalam mengolah editing menggunakan software 3D Vista. Manfaat yang diperoleh peserta yaitu pengetahuan tentang membuat Virtual Tour Reality dan meningkatkan kreativitas dalam menggunakan software 3D Vista. Tanggapan positif diberikan oleh seluruh peserta pengabdian dan menginginkan untuk diadakan kegiatan lanjutan tentang Virtual Tour Reality 3D Vista ditunjukkan hasil kuisioner sebesar 100% terhadap jawaban Mudah pada post-test. Peningkatan kemampuan keseluruhan peserta Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ditunjukkan dari prosentase responden sebesar 31% untuk 4 point dan 20% untuk 5 point terhadap jawaban Mudah. Hal ini berarti bahwa peserta kegiatan PkM telah mengikuti dengan baik terhadap materi yang diberikan saat kegiatan dilaksanakan. Dengan demikian para peserta dapat membuat Virtual Tour Reality tentang lingkungan SMA 1 Kesatrian Semarang menggunakan Software 3D Vista dapat berdampak positif terhadap siswa dan guru.

Saran

Untuk saran kedepannya dalam rangka mengenalkan teknologi dan promosi Universitas Semarang terutama Program Studi Teknik Informatika. Perlu diadakan kegiatan PkM dengan tema Pengenalan Teknologi lain yaitu pengenalan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LPPM Universitas Semarang yang telah memberikan dukungan sehingga pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Tejawati, M. B. (2019). MEDIA PROMOSI PENANGKARAN RUSA SAMBAR (RUSA UNICOLOR) SEBAGAI EKOWISATA DI PENAJAM PASER UTARA BERBASIS VIRTUAL REALITY. *Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika* , 52-61.
- Ridwan Sanjaya, J. C. (2019). *Mudah Membuat Aplikasi Pemasaran Digital 360 Derajat*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sulistyowati Sulistyowati, A. R. (2017). PEMANFAATAN TEKNOLOGI 3D VIRTUAL REALITY PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TINGKAT SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah NERO*, 37-44.
- Teti Elinda, A. R. (2019). *Pemasaran Digital*. Bogor: IPB Press.
- Yudho Yudhanto, A. S. (2022). *Panduan Aplikasi Virtual Reality (VR)*. Jakarta: Elex Media Komputindo.