



“Eksplorasi Destinasi Populer Miyakojima Berbasis *Virtual Gallery*”

「バーチャル・ギャラリーで・宮古島の・人気スポットを巡る」

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan Program Studi STr. Bahasa Asing Terapan
Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang

Oleh :

Nuril Muizzah Fetrach El Rahmah

40020521650028

PROGRAM STUDI STr. BAHASA ASING TERAPAN

SEKOLAH VOKASI

UNIVERSITAS DIPONEGORO

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

Eksplorasi Destinasi Populer Miyakojima Berbasis *Virtual Gallery*

Oleh :

Nuril Muizzah Fetrah El Rahmah

40020521650028

Semarang, 25 Juni 2025

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing



Sriwahyu Istana Trahutami S.S., M.Hum.

NIP 197401032000122001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Nuril Muizzah Fetrah El Rahmah

NIM : 40020521650028

Program Studi : STr. Bahasa Asing Terapan

Judul Tugas Akhir : Eksplorasi Destinasi Populer Miyakojima Berbasis
Virtual Gallery

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima
sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan (S.Tr) pada Program Studi Sarjana Terapan Bahasa
Asing Terapan Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.**

TIM PENGUJI

Pembimbing : Sriwahyu Istana Trahutami S.S., M.Hum. ()

Penguji I : Althaf Gauhar Auliawan, S.Hum., M.Si. ()

Penguji II : Windy Harsiwi, S.Pd., M.Int.Cul. ()

Semarang, 20 Juni 2025

Ketua Prodi Bahasa Asing Terapan

Sriwahyu Istana Trahutami S.S., M.Hum.

NIP 197401032000122001

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Nuril Muizzah Fetrah El Rahmah

NIM : 40020521650028

Program Studi : STr. Bahasa Asing Terapan

Judul Tugas Akhir : Eksplorasi Destinasi Populer Miyakojima Berbasis
Virtual Gallery

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi/ tugas akhir yang ditulis ini tidak mempunyai persamaan dengan skripsi lain.

Demikian pernyataan ini dibuat tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Apabila pernyataan ini tidak benar, maka akan diberikan sanksi oleh pimpinan fakultas.

Semarang, 7 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan

Nuril Muizzah Fetrah El Rahmah

40020521650028

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-Nya Tugas Akhir dengan judul “Eksplorasi Destinasi Populer Miyakojima Berbasis *Virtual Gallery*” ini dapat terselesaikan dengan baik dan tanpa adanya suatu halangan apapun. Maksud dan tujuan penyusunan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu dari beberapa persyaratan kelulusan pada program studi D4 Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bimbingan, bantuan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan Tugas Akhir ini yaitu kepada:

1. Allah SWT yang selalu melimpahkan nikmat serta rahmatNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan produk tugas akhir dan menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar.
2. Seluruh keluarga tercinta khususnya Ayah, Ibu, Kakak dan Adik yang selalu memberikan semangat, baik doa maupun secara materil sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan lancar pengerjaan tugas akhir dari awal sampai akhir. Terima kasih banyak atas dukungan moral yang diberikan.
3. Ibu Sriwahyu Istana Trahutami S.S., M.Hum. selaku ketua prodi D4 Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi Universtas Diponegoro.
4. Ibu Sriwahyu Istana Trahutami S.S., M.Hum. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir.
5. Bapak Aditya Nur Patria, S.Hum., M.App.Ling. selaku dosen wali yang selalu memberikan nasihat dan arahan kepada penulis selama kuliah.
6. Seluruh dosen pengajar di Program Studi D4 Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga kepada penulis.

7. Nuril Muizzah Fetrah El Rahmah, ya! diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sulit bisa bertahan sampai di titik ini, terimakasih untuk tetap hidup dan merayakan dirimu sendiri, walaupun sering kali putus asa atas apa yang sedang diusahakan. Tetaplah jadi manusia yang mau berusaha, tidak lelah mau mencoba dan membanggakan kedua orang tua.
8. Teman-teman dari sinetron “Asmara Gen-Z”. Terimakasih atas hiburannya, tawanya, kata-katanya yang memotivasi penulis untuk segera mengerjakan tugas akhir secepat mungkin.
9. Teman-teman terdekat, Ka Martha, Ka Ica, Ka Aul, Diva, Firza, Riska, Salma, Nana, Vania, dan Pandu. Terima kasih atas kebahagiaan, tawa, dan keceriaan yang telah diberikan, serta karena telah menjadi keluarga baru bagi penulis. Semoga tetap seperti ini.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu sejak awal hingga berakhirnya pembuatan laporan ini.

Karena kebaikan semua pihak yang telah penulis sebutkan, maka penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan lancar. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan pihak yang membutuhkan. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf apabila terdapat kata-kata yang kurang berkenan dan dengan besar hati penulis bersedia menerima kritik maupun saran yang membangun dari seluruh pihak guna memperbaiki kesalahan yang ada.

ABSTRAK

Produk *Shima no Hikari Gallery* dikembangkan sebagai media eksplorasi wisata berbasis digital yang berfokus pada pengenalan destinasi wisata Miyakojima sekaligus memberikan contoh visual pulau Miyakojima dengan animasi lokasi wisata yang ditampilkan secara *real-time*. Tujuan utama dari proyek ini adalah untuk memahami proses pembuatan dan pengembangan media promosi digital dalam bentuk website yang menyajikan berbagai fitur-fitur mencakup informasi terkait deskripsi, aksesibilitas, aktivitas, serta penggambaran *virtual room* di setiap destinasi. Selain itu, proyek ini juga bertujuan untuk memudahkan pengguna atau wisatawan dalam merencanakan perjalanan mereka sebelum berkunjung ke Miyakojima. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang mencakup tahapan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, validasi, serta uji coba kepada pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik berdasarkan validasi ahli serta uji coba yang dilakukan kepada pengguna. Analisis menggunakan skala Likert menunjukkan bahwa *Shima no Hikari Gallery* memperoleh rata-rata skor sebesar 4,57 dari skala 5,0, yang dikategorikan sebagai *Sangat Baik*. Skor ini mencerminkan tingkat kepuasan yang tinggi dari pengguna terhadap aspek media (4,46), materi (4,63), dan manfaat (4,62). Produk ini dirancang dengan tampilan minimalis, navigasi yang mudah diakses, serta fitur interaktif untuk meningkatkan pengalaman eksplorasi pengguna. Dengan adanya platform ini, diharapkan *Shima no Hikari Gallery* dapat menjadi sumber media eksplorasi yang membantu pengguna atau calon wisatawan dalam merencanakan perjalanan mereka saat berkunjung ke Miyakojima serta meningkatkan sarana promosi wisata berbasis digital dengan lingkungan yang imersif.

Kata Kunci: media eksplorasi, Miyakojima, Virtual Room, interaktif, imersif

要旨

Shima no Hikari Gallery は、宮古島の観光地の紹介に焦点を当て、リアルタイムで表示されるアニメーションの観光地とともに、宮古島のビジュアル例を提供するデジタルベースの観光探索メディアとして開発された。このプロジェクトの主な目的は、各観光地の説明、アクセス、アクティビティ、バーチャルルームの描写など、様々な情報を提示するウェブサイト形式のデジタル・プロモーション・メディアを作成・開発するプロセスを理解することである。加えて、このプロジェクトは、宮古島を訪れる前に、ユーザーや観光客が旅行の計画を立てやすくすることも目的としている。

プロジェクトでは、データ収集、計画、製品開発、検証、ユーザーテストの段階を含む研究開発（R&D）手法を使用している。その結果、専門家による検証とユーザートライアルにより、本製品の実現可能性は非常に高いレベルであることが示された。リッカート尺度を用いた分析によると、「Shima no Hikari Gallery」の平均スコアは5.0点満点中4.57点で、「非常に良い」に分類された。このスコアは、メディア（4.46）、マテリアル（4.63）、ベネフィット（4.62）に対するユーザーの高い満足度を反映している。

このプロダクトは、ミニマルな外観、アクセスしやすいナビゲーション、ユーザーの探索体験を高めるインタラクティブな機能でデザインされている。このプラットフォームにより、Shima no Hikari Gallery が、宮古島を訪れるユーザーや潜在的な観光客の旅行計画を支援する探索型メディアとなり、没入感のある環境を備えたデジタルベースの観光プロモーションツールを強化することが期待される。

キーワード: 探索型メディア、宮古島、バーチャルルーム、インタラクティブ、没入型

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
要旨	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Luaran Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Pariwisata	5
2.2 Destinasi Wisata Miyakojima	6
2.2.1 Profil Miyakojima	6
2.2.2 Daya Tarik Wisata Miyakojima	7
2.3 Teknologi Virtual Gallery	10
2.3.1 Virtual Gallery sebagai Media Eksplorasi Wisata	10
2.4 Kajian Penelitian Terdahulu	11

BAB III METODE PENELITIAN.....	12
3.1 <i>Research & Development (R&D)</i>	12
3.2 Proses Metode <i>Research & Development</i>	12
3.2.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi (<i>Research and Information Collecting</i>).....	14
3.2.2 Perencanaan (<i>Planning</i>)	15
3.2.3 Pengembangan Bentuk Awal Produk (<i>Develop Preliminary Form of Product</i>).....	16
3.2.4 Uji Validasi Desain (<i>Preliminary Field Testing</i>).....	17
3.2.5 Revisi Desain (<i>Main Product Revision</i>).....	17
3.2.6 Uji Coba Lapangan (<i>Operational Field Testing</i>)	18
3.2.7 Revisi Akhir Produk (<i>Final Product Revision</i>).....	20
3.2.8 Penyebaran dan Penerapan (<i>Dissemination and Implementation</i>).....	20
3.3 Waktu Pembuatan Produk	21
3.4 Rincian Anggaran.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1 Hasil dan Pembahasan.....	22
4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi (<i>Research and Information Collecting</i>).....	22
4.1.2 Perencanaan (<i>Planning</i>)	26
4.1.3 Pengembangan Bentuk Awal Produk (<i>Develop Preliminary Form of Product</i>).....	29
4.1.4 Uji Validasi Desain (<i>Preliminary Field Testing</i>).....	39
4.1.5 Revisi Desain (<i>Main Product Revision</i>).....	41
4.1.6 Uji Coba Lapangan (<i>Operational Field Testing</i>)	42
4.1.7 Revisi Akhir Produk (<i>Final Product Revision</i>).....	46

4.1.8 Penyebaran dan Penerapan (<i>Dissemination and Implementation</i>).....	52
4.2 Pembahasan.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode Research and Development oleh Borg dan Gall	13
Gambar 3.2 Proses Research and Development yang digunakan oleh penulis.....	14
Gambar 3.3 Cara Perhitungan Rata-rata Nilai Produk.....	19
Gambar 4.1 Data Pendukung Studi Pendahuluan Berbasis Kuisisioner (1).....	24
Gambar 4.2 Data Pendukung Studi Pendahuluan Berbasis Kuisisioner (2).....	25
Gambar 4.3 Data Pendukung Studi Pendahuluan Berbasis Kuisisioner (3).....	26
Gambar 4.4 Unity Engine versi 6.....	31
Gambar 4.5 Fitur Nama Produk “Shima no Hikari Gallery”	31
Gambar 4.6 Fitur Slide Visual Miyakojima	32
Gambar 4.7 Fitur Papan Nama Destinasi	32
Gambar 4.8 Fitur Pusat Informasi	33
Gambar 4.9 Fitur Visual Setiap Destinasi	33
Gambar 4.10 Fitur Virtual Room	34
Gambar 4.11 Fitur Elemen Pendukung	35
Gambar 4.12 Fitur Navigasi	36
Gambar 4.13 Tautan Eksternal	37
Gambar 4.14 Hasil Validasi Materi dan Desain oleh Ahli	40
Gambar 4.15 Ruangan Destinasi Awal, Makiyama Observatorium.....	41
Gambar 4.16 Ruangan Destinasi Pengganti, Nishihenna Cape	42

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penilaian Skala Likert	18
Tabel 3.2 Skala Likert Oleh Sugiyono	19
Tabel 3.3 Waktu Pembuatan Produk Penulis	21
Tabel 4.1 Subjek Uji Coba Lapangan	43
Tabel 4.2 Pernyataan Kuesioner Uji Coba Produk.....	44
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Dalam Skala Likert.....	45
Tabel 4.4 Hasil Kritik dan Saran dari Responden	46
Tabel 4.5 Revisi Desain Produk (1)	50
Tabel 4.6 Revisi Desain Produk (2)	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tampilan Produk “Shima no Hikari Gallery”	59
Lampiran 2. Contoh Respon Kuesioner Individu	62
Lampiran 3. Lembar Validasi Materi	63
Lampiran 4. Lembar Validasi Desain	64
Lampiran 5. Sertifikat Hak Cipta	65
Lampiran 6. Hasil Turnitin	66