Available *online* at : http://bit.ly/InfoTekJar

InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan

ISSN (Print) 2540-7597 | ISSN (Online) 2540-7600

Multimedia / Media Digital

Pengembangan Media Virtual Tour 360 Derajat Menggunakan Platform Lapentor Untuk Promosi Ekowisata Gampong Nusa Aceh Besar

Farizaki Kahvi [1], Raihan Islamadina [2]

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia

ARTICLE INFORMATION

Received: February 23. 2026
Revised: March 02, 2026
Available online: March 17, 2026

KEYWORDS

Virtual Tour 360 derajat, Lapentor, Ekowisata, Promosi Digital, Gampong Nusa

CORRESPONDENCE

Phone: +6282280794243
E-mail: 220212030@student.ar-raniry.ac.id

A B S T R A C T

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Virtual Tour 360 derajat menggunakan platform Lapentor sebagai sarana promosi ekowisata di Gampong Nusa, Aceh Besar. Media promosi konvensional dinilai belum mampu memberikan gambaran kondisi destinasi wisata secara realistis. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media Virtual Tour dikembangkan dengan menampilkan beberapa titik lokasi utama ekowisata Gampong Nusa dalam bentuk panorama 360 derajat. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kepada 15 responden menggunakan instrumen kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Virtual Tour 360 derajat memperoleh persentase sebesar 80% pada aspek tampilan media dan kemudahan penggunaan, serta persentase sebesar 73% pada aspek kemampuan media dalam menyajikan gambaran kondisi ekowisata secara lebih nyata. Media ini berpotensi menjadi alternatif promosi ekowisata yang efektif dan informatif.

PENDAHULUAN

Ekowisata merupakan salah satu sektor pariwisata yang memiliki potensi besar dalam mendukung pembangunan daerah secara berkelanjutan. Gampong Nusa di Kabupaten Aceh Besar, Aceh, Indonesia merupakan salah satu kawasan yang memiliki potensi ekowisata berbasis alam dan masyarakat, seperti lingkungan sungai, persawahan, serta aktivitas wisata yang dikelola secara lokal. Potensi tersebut menjadikan Gampong Nusa layak untuk dikembangkan dan dipromosikan sebagai destinasi wisata alternatif di Aceh Besar.

Namun, promosi ekowisata Gampong Nusa yang dilakukan selama ini masih didominasi oleh media konvensional, seperti foto dan video dua dimensi yang disebarkan melalui media sosial. Media promosi tersebut sering kali belum mampu menggambarkan kondisi destinasi wisata secara menyeluruh dan realistis. Akibatnya, calon wisatawan berpotensi memiliki ekspektasi yang berbeda dengan kondisi sebenarnya di lapangan, yang dapat berdampak pada tingkat kepuasan dan kepercayaan wisatawan terhadap destinasi wisata yang dipromosikan.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang untuk menghadirkan media promosi yang lebih interaktif dan informatif. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah Virtual Tour 360 derajat, yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi suatu lokasi secara virtual dari berbagai sudut pandang. Melalui media ini, calon wisatawan dapat memperoleh gambaran visual yang lebih mendekati kondisi nyata sebelum melakukan kunjungan langsung ke lokasi wisata.

Dalam penelitian ini, media Virtual Tour 360 derajat dikembangkan menggunakan platform Lapentor, yaitu platform berbasis web yang mendukung pembuatan dan penyajian panorama 360 derajat secara interaktif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks. Pemanfaatan platform Lapentor dinilai sesuai untuk pengembangan media promosi ekowisata. Platform ini mudah diakses, praktis, serta mendukung penyajian informasi pendukung dalam satu tampilan virtual.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Virtual Tour 360 derajat menggunakan platform Lapentor sebagai sarana promosi ekowisata Gampong Nusa di Aceh Besar serta mengetahui persepsi pengguna terhadap media yang dikembangkan melalui uji coba terbatas. Diharapkan media ini dapat menjadi alternatif promosi yang mampu memberikan gambaran kondisi ekowisata secara lebih realistis dan informatif bagi masyarakat dan calon wisatawan.

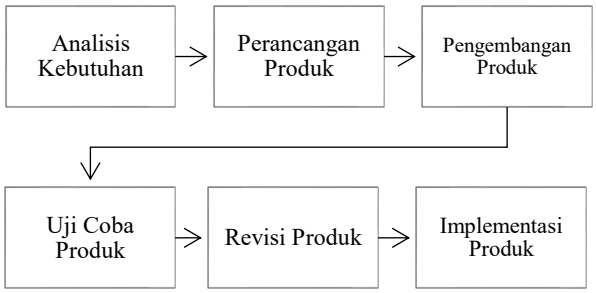
https://doi.org/10.30743/xxxxx
Attribution-NonCommercial 4.0 International. Some rights reserved

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan mengembangkan media Virtual Tour 360 derajat menggunakan platform Lapentor sebagai sarana promosi Ekowisata Gampong Nusa di Aceh Besar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.*

Tahapan Penelitian

Alur tahapan penelitian pengembangan disajikan dalam bentuk diagram alir model ADDIE, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



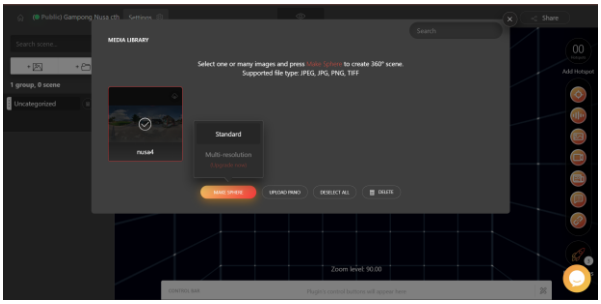
Gambar 1. Diagram Alir Tahapan Penelitian R&D dengan Model ADDIE

1. Tahap Analysis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan media promosi ekowisata melalui observasi langsung terhadap kondisi lokasi wisata serta identifikasi media promosi yang telah ada.
2. Tahap Design meliputi perancangan konsep media Virtual Tour 360 derajat, penentuan titik pengambilan foto panorama 360 derajat, serta perancangan alur navigasi media.
3. Tahap Development merupakan proses pembuatan media Virtual Tour 360 derajat menggunakan platform Lapentor, dengan memanfaatkan foto panorama 360 derajat yang diambil pada beberapa titik lokasi Ekowisata Gampong Nusa.
4. Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba media kepada 15 responden yang terdiri dari mahasiswa dan masyarakat umum.
5. Tahap Evaluation dilakukan dengan menganalisis hasil kuesioner untuk mengetahui persepsi pengguna terhadap media yang dikembangkan sebagai sarana promosi ekowisata.

Rancangan Penelitian

Rancangan pengembangan media Virtual Tour 360 derajat dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Pengunggahan Foto Panorama 360 derajat
   Tahap awal dilakukan dengan menyiapkan foto panorama 360 derajat dari beberapa titik lokasi utama Ekowisata Gampong Nusa. Foto panorama tersebut kemudian diunggah ke dalam dashboard Lapentor sebagai dasar pembuatan media Virtual Tour.



Gambar 2. Proses pengunggahan foto panorama 360 derajat ke platform Lapentor.

2. Pengaturan Tampilan Panorama
   Setelah panorama berhasil diunggah, dilakukan pengaturan tampilan panorama, seperti penyesuaian orientasi tampilan awal, sudut pandang, dan kualitas visual agar panorama dapat ditampilkan secara proporsional dan nyaman untuk dilihat oleh pengguna.



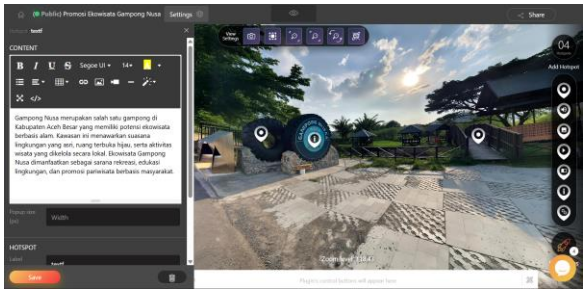
Gambar 3. Pengaturan tampilan awal panorama 360 derajat pada media Virtual Tour.

3. Penambahan Hotspot Antar Titik Lokasi
   Tahap selanjutnya adalah penambahan hotspot pada panorama untuk menghubungkan satu titik lokasi dengan titik lokasi lainnya. Hotspot berfungsi sebagai navigasi interaktif yang memungkinkan pengguna berpindah antar panorama dalam media Virtual Tour.



Gambar 4. Penambahan hotspot sebagai penghubung antar titik lokasi panorama.

4. Penambahan Informasi Pendukung
   Pada beberapa titik panorama, peneliti menambahkan informasi pendukung berupa teks singkat yang berisi keterangan lokasi wisata. Informasi ini bertujuan untuk membantu pengguna memahami karakteristik dan kondisi Ekowisata Gampong Nusa secara lebih jelas.



Gambar 5. Penyajian informasi pendukung pada panorama 360 derajat.

5. Publikasi Media Virtual Tour 360 Derajat
   Tahap akhir adalah proses publikasi media Virtual Tour 360 Derajat melalui platform Lapentor sehingga media dapat diakses secara daring oleh pengguna. Media yang telah dipublikasikan selanjutnya digunakan pada tahap uji coba kepada responden.



Gambar 6. Tahapan akhir pengunggahan media Virtual Tour 360 derajat Ekowisata Gampong Nusa pada platform Lapentor.

Hasil dari tahapan pembuatan media Virtual Tour 360 derajat Ekowisata Gampong Nusa ditunjukkan pada Gambar 2 hingga Gambar 6, yang memperlihatkan proses pengembangan media dari tahap pengunggahan panorama hingga media siap digunakan sebagai sarana promosi ekowisata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Produk Media Virtual Tour 360 Derajat

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media Virtual Tour 360 derajat Ekowisata Gampong Nusa yang dikembangkan menggunakan platform Lapentor. Media ini dirancang sebagai sarana promosi digital yang mampu menyajikan gambaran kondisi destinasi wisata secara visual, interaktif, dan mendekati kondisi nyata di lapangan.

Media Virtual Tour 360 derajat menampilkan beberapa titik lokasi utama Ekowisata Gampong Nusa dalam bentuk panorama 360 derajat. Pengguna dapat menjelajahi setiap lokasi secara virtual melalui fitur navigasi interaktif yang memungkinkan perpindahan antar titik panorama dengan mudah. Dengan demikian, media ini memberikan pengalaman eksplorasi yang lebih imersif dibandingkan media promosi konvensional seperti foto atau video dua dimensi.

Fitur utama yang terdapat dalam media Virtual Tour 360 derajat ini meliputi:

1. Tampilan panorama 360 derajat yang menyajikan kondisi lingkungan ekowisata secara realistis.
2. Navigasi interaktif yang memudahkan pengguna dalam menjelajahi lokasi wisata.
3. Informasi singkat pada beberapa titik panorama sebagai pendukung pemahaman pengguna terhadap destinasi wisata.

Hasil pengembangan media Virtual Tour 360 derajat Ekowisata Gampong Nusa ditunjukkan pada Gambar 7 hingga Gambar 11.



Gambar 7. Tampilan Halaman Utama Media Virtual Tour 360 derajat Ekowisata Gampong Nusa

Gambar 7 menampilkan halaman utama media Virtual Tour 360 derajat yang menjadi tampilan awal ketika pengguna mengakses media. Pada halaman ini ditampilkan identitas media dan tampilan awal panorama sebagai pintu masuk eksplorasi wisata.



 https://doi.org/10.30743/xxxxx

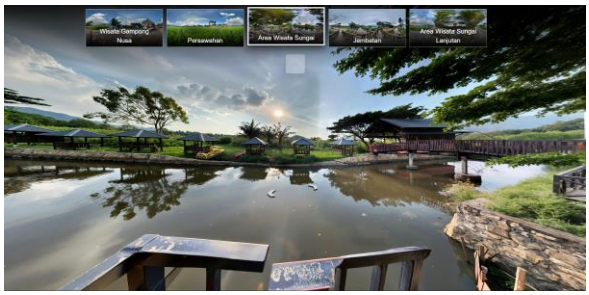
Gambar 8. Tampilan panorama 360 derajat kawasan Ekowisata Gampong Nusa

Gambar 8 menunjukkan salah satu panorama 360 derajat yang merepresentasikan kondisi lingkungan Ekowisata Gampong Nusa. Panorama ini memberikan gambaran visual menyeluruh mengenai suasana dan karakteristik lokasi wisata.



Gambar 9. Antarmuka Media Virtual Tour 360 derajat Ekowisata Gampong Nusa

Gambar 9 memperlihatkan antarmuka media Virtual Tour 360 derajat yang digunakan oleh pengguna. Antarmuka ini dirancang sederhana dan informatif untuk mendukung kemudahan eksplorasi panorama.



Gambar 10. Penyajian Panorama 360 derajat pada Lokasi Ekowisata yang Berbeda

Gambar 10 menampilkan variasi panorama 360 derajat pada beberapa titik lokasi Ekowisata Gampong Nusa. Penyajian ini menunjukkan bahwa media mampu merepresentasikan berbagai sudut dan area destinasi wisata.



Gambar 11. Tampilan Sudut Pandang Visual pada Media Virtual Tour 360 derajat

Gambar 11 menunjukkan perbedaan sudut pandang visual dalam panorama 360 derajat. Fitur ini memungkinkan pengguna melihat kondisi lingkungan wisata dari berbagai arah secara lebih detail.

Media Virtual Tour 360 derajat ini dapat diakses secara daring melalui platform Lapentor sebagai media pendukung promosi digital ekowisata.
Media Virtual Tour dapat diakses melalui tautan berikut: *https://app.lapentor.com/sphere/promosi-ekowisata-gampong-nusa*

QR Code akses media Virtual Tour disajikan di bawah ini.

Hasil Uji Coba Media

Uji coba media Virtual Tour 360 derajat Ekowisata Gampong Nusa dilakukan kepada 15 responden yang terdiri dari mahasiswa dan masyarakat umum. Responden diminta untuk mengakses media Virtual Tour 360 Derajat melalui tautan yang disediakan, kemudian memberikan penilaian melalui kuesioner.

Penilaian responden dilakukan untuk mengetahui kualitas media Virtual Tour 360 derajat yang dikembangkan berdasarkan empat aspek utama, yaitu tampilan media, kemanfaatan media dalam membantu pemahaman kondisi wisata, kemudahan visual dan kenyamanan navigasi, serta tingkat realisme media dalam menggambarkan kondisi Ekowisata Gampong Nusa.

Hasil penilaian responden terhadap media Virtual Tour 360 derajat diperoleh dari 15 responden yang terdiri dari mahasiswa dan masyarakat umum, dan disajikan pada Tabel 1 hingga Tabel 4.

Tabel 1. Penilaian Tampilan Media Virtual Tour 360 Derajat

Kategori Jawaban	**Jumlah Responden**
Sangat Menarik	8
Cukup Menarik	4
Sangat Tidak Menarik	3
Total	**15**

Berdasarkan Tabel 1, sebagian besar responden (12 dari 15 responden) menyatakan bahwa tampilan media Virtual Tour 360 Derajat berada pada kategori menarik hingga sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media

yang dikembangkan mampu memberikan daya tarik visual yang baik sebagai sarana promosi ekowisata.

Tabel 2. Media dalam Membantu Pemahaman Kondisi Wisata

Kategori Jawaban	Jumlah Responden
Sangat Membantu	8
Membantu	3
Cukup Membantu	4
Total	**15**

Hasil pada Tabel 2 menunjukkan bahwa media Virtual Tour 360 derajat dinilai mampu membantu responden dalam memahami kondisi Ekowisata Gampong Nusa secara lebih nyata dibandingkan media promosi konvensional seperti foto atau video biasa.

Tabel 3. Kemudahan Visual dan Kenyamanan Navigasi

Kategori Jawaban	Jumlah Responden
Sangat Membantu	6
Membantu	5
Cukup Membantu	4
Total	**15**

Berdasarkan Tabel 3, mayoritas responden menyatakan bahwa tampilan visual media mudah dipahami dan nyaman untuk dijelajahi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan platform Lapentor cukup efektif dalam menyajikan panorama 360 derajat secara interaktif.

Tabel 4. Gambaran Realistis Kondisi Wisata

Kategori Jawaban	Jumlah Responden
Sangat Realistis	5
Realistis	6
Cukup Realistis	4
Total	**15**

Hasil pada Tabel 4 menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyatakan media Virtual Tour 360 derajat mampu memberikan gambaran yang realistis mengenai kondisi Ekowisata Gampong Nusa. Temuan ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu mengurangi perbedaan persepsi antara informasi promosi dan kondisi nyata di lapangan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media Virtual Tour 360 derajat Ekowisata Gampong Nusa berhasil dikembangkan menggunakan platform Lapentor sebagai sarana promosi destinasi wisata. Media yang dihasilkan mampu menampilkan kondisi lingkungan wisata secara visual dan interaktif melalui panorama 360 derajat, sehingga memberikan pengalaman eksplorasi yang lebih nyata bagi pengguna.

Hasil uji coba media menunjukkan bahwa sebagian besar responden menilai tampilan media menarik, mudah digunakan, serta mampu membantu memahami kondisi Ekowisata Gampong Nusa secara lebih realistis dibandingkan media promosi konvensional. Dengan demikian, media Virtual Tour 360 derajat ini dinilai efektif sebagai alternatif media promosi digital yang dapat mendukung peningkatan informasi dan daya tarik ekowisata Gampong Nusa kepada masyarakat.

REFERENSI

[1] I Nyoman Dwi Arysna Mahendra, "Aplikasi Virtual Tour 360 Degree Uptd. Museum Bali Berbasis Website," *J. Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 10, no. 1, pp. 79–89, 2024, doi: 10.36002/jutik.v10i1.2872.

[2] A. Wahyuni Arsyad, K. Arum Sary, K. Molekandella Boer, I. Komunikasi, A. Bisnis, and llmu Komunikasi, "Indonesia Virtual tour Sebagai Media Komunikasi Digital Untuk Mempromosikan Pariwisata Indonesia," J. Media Inform., vol. 6, no. 2, pp. 941–946, 2025, [Online]. Available: https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin/article/view/5239

[3] I. Kamilia, A. Aunurrahman, and L. Lukmanulhakim, "Pengembangan Media Virtual Tour Berbasis Foto 360 Derajat Tugu Khatulistiwa Untuk Pengenalan Lingkungan Sekitar Bagi Anak Usia 5-6 Tahun," J. Edukasi, vol. 2, no. 3, pp. 126–137, 2024, doi: 10.60132/edu.v2i3.296.

[4] P. Studi, P. Teknik, J. T. Informatika, and U. P. Ganesha, "PENGEMBANGAN VIRTUAL TOUR 360 ° SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAYA TARIK WISATA AIR TERJUN," vol. 13, pp. 151–156, 2024.

[5] M. I. Rusdi, S. Ekawati, I. Lihu, and J. Praditia, "Pengembangan Aplikasi Virtual Tour Reality Sebagai Media Promosi Wisata Alam Kabupaten Luwu," pp. 238–243, 2023.

[6] Moses Adeleke Adeoye, Kadek Adrian Surya Indra Wirawan, Made Shania Satya Pradnyani, and Nyoman Intan Septiarini, "Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning," JPI (Jurnal Pendidik. Indones., vol. 13, no. 1, pp. 202–209, 2024, doi: 10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624.

[7] B. K. Singh, "Advanced Instructional Design Model ADDIE + Kolb + Kirkpatrick,"

Kirkpatrick's Four Levels Train. Eval., vol. 4, no. March, pp. 0–10, 2020.

[8] D. A. Szabo, "Adapting the Addie Instructional Design Model in Online Education," Stud. Univ. Babeș-Bolyai Psychol., vol. 67, no. 1, pp. 126–140, 2022, doi: 10.24193/subbpsyped.2022.1.08.

[9] S. Yarra Canista, D. Panji Agustino, and I. Ketut Putu Suniantara, "Aplikasi Virtual Tour 360 Degree sebagai Media Pengenalan Objek Wisata Rohani Gereja Hati Kudus Yesus Palasari Berbasis Website," Remik Ris. dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komput., vol. 7, no. 3, pp. 1503–1514, 2023, [Online]. Available: http://doi.org/10.33395/remik.v7i3.12305

[10] S. Istita and H. Suroyo, "Pengembangan Aplikasi Virtual Tour (Wisata Virtual) Objek Wisata dengan Konten Image Kamera 360," J. Adv. Inf. Ind. Technol., vol. 3, no. 2, pp. 45–52, 2021, doi: 10.52435/jaiit.v3i2.159.

[11] A. F. Febrianto and A. Muchayan, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Website Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)," JASIEK (Jurnal Apl. Sains, Informasi, Elektron. dan Komputer), vol. 6, no. 1, pp. 49–62, 2024, doi: 10.26905/jasiek.v6i1.12233.

[12] F. R. Daud, V. Tulenan, and X. B. N. Najoan, "Virtual Tour Panorama 360 Derajat Kampus Universitas Sam Ratulangi Manado," J. Tek. Inform., vol. 8, no. 1, 2016, doi: 10.35793/jti.8.1.2016.13173.

[13] S. Syaripuddin, "Tourism Destination Development Strategy Central Aceh," Int. J. Educ. Res. Soc. Sci., vol. 2, no. 2, pp. 391–396, 2021, doi: 10.51601/ijersc.v2i2.58.

[14] D. K. Waruwu and R. Octafian, "Inovasi Promosi Wisata Kampung Pelangi: Keterlibatan Masyarakat Dan Penggunaan Media Sosial," J. Pariwisata, vol. 11, no. 1, pp. 14–27, 2024, doi: 10.31294/par.v11i1.21579.

[15] Hidayatul Azizi, Iskandar Madjid, and Nazli Ismail, "Virtual Tour As an Alternative To Tourism During Covid-19: a Case Study At the Aceh Tsunami Museum," Int. J. Educ. Rev. Law Soc. Sci., vol. 3, no. 4, pp. 1305–1318, 2023, doi: 10.54443/ijerlas.v3i4.977.

[16] A. N. Nihayah, N. R. Kistanti, A. Setyadharma, A. Pujiati, and A. Ayuntavia, "Strategi Promosi Wisata Menggunakan Virtual Reality E-Tourism di Desa Wisata Kopeng," Surya Abdimas, vol. 7, no. 3, pp. 540–549, 2023, doi: 10.37729/abdimas.v7i3.3061.

[17] D. F. Aryningtias, R. N. Matur, R. Vadila, and H. Hermawan, "Efektivitas penggunaan virtual tour dalam meningkatkan pengalaman berkunjung di museum benteng vredeburg," vol. 9, no. 1, pp. 1–9, 2025.

[18] I. G. Agus and D. Putra, "VIRTUAL TOUR VIDEO 360 PADA OBJEK WISATA UNGGULAN DI," vol. 22, no. 1, pp. 35–46, 2025.

[19] Muhammad Bambang Firdaus, A. Anjas, A. Tejawati, M. Taruk, R. Wardhana, and F. Alameka, "Pengembangan Virtual Tour untuk Perpustakaan Universitas Mulawarman," Metik J., vol. 8, no. 1, pp. 10–17, 2024, doi: 10.47002/metik.v8i1.765.

[20] A. Z. Falani, "Pemanfaatan Virtual Tour Wisata Untuk Mendukung Digital Tourism Kota Gresik," vol. XV, no. 2, pp. 156–164, 2024.

[21] Bayu Muhamad Nur, Eka Wahyu Hidayat, and Heni Sulastri, "Virtual Tour 360 Objek Wisata Curug Cimanintin Salopa Kabupaten Tasikmalaya," Gener. J., vol. 8, no. 1, pp. 1–8, 2024, doi: 10.29407/gj.v8i1.21477.

[22] S. Gustiani, "Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and Its Alternatives," Holistics J., vol. 11, no. 2, pp. 12–22, 2019, [Online]. Available: https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/holistic/article/view/1849

[23] Gusti Ngurah Mega Nata, "Penerapan Virtual Tour 360 Sebagai Promosi Wisata Desa Kenderan Berbasis Website," J. Sist. dan Inform., vol. 17, no. 1, pp. 30–39, 2023, doi: 10.30864/jsi.v17i1.493.

[24] Safwan Kasma, R. Rusmala, and S. Siaulhak, "Pengembangan Aplikasi Virtual Tour 360 derajad sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Toraja Utara," BANDWIDTH J. Informatics Comput. Eng., vol. 1, no. 2, pp. 90–98, 2023, doi: 10.53769/10.53769.

[25] Agung Riyadi et al., "Pengembangan Virtual Tour 360 Interaktif untuk Meningkatkan Pengunjung Wisata di Pulau Mubut," Aspir. Publ. Has. Pengabdi. dan Kegiat. Masy., vol. 1, no. 4, pp. 29–39, 2023, doi: 10.61132/aspirasi.v1i4.111.

[26] X. B. N. N. Erin Ariandis Baura, Virginia Tulenan, "Virtual Tour Panorama 360 Derajat Tempat Wisata Kota Tobelo," J. Tek. Inform., vol. 13, no. 3, pp. 1–9, 2018.

AUTHOR(S) BIOGRAPHY

Farizaki Kahvi merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh. Bidang minat penelitiannya meliputi multimedia dan pemanfaatan teknologi digital, dengan fokus pada pengembangan media virtual, media interaktif, serta penyampaian informasi berbasis visual.

Raihan Islamadina, M.T. merupakan dosen pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh. Bidang keahlian dan minat penelitiannya meliputi multimedia, teknologi informasi, serta pengembangan media digital.

 https://doi.org/10.30743/xxxxx