



Persepsi Generasi Milenial Kabupaten Sumedang terhadap Virtual Tourism Pasca Pandemi Covid-19

Irena Novarlia

Universitas Pendidikan Indonesia

Email: irenanovarlia@upi.edu

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi fenomena pasca pandemi covid-19 yang meyakini virtual tourism tetap menjadi kebutuhan untuk memberikan gambaran dan pengalaman tentang objek wisata bagi kaum generasi milenial yang sudah familiar dengan penggunaan teknologi digital. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi generasi milenial tentang aplikasi virtual tourism dan persepsi generasi milenial terhadap virtual tourism pasca pandemi covid-19. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian membuktikan persepsi generasi milenial tentang aplikasi virtual tourism sudah digunakan secara optimal sebesar 25% dan persepsi generasi milenial terhadap virtual tourism pasca pandemi covid-19 terbukti signifikan sangat diperlukan sebesar 85%. Dengan demikian, perubahan platform bisnis menjadi digital melalui virtual tourism akan menjadi peluang dalam mempertahankan dan memulihkan sektor industri pariwisata semakin maju, berdaya saing, dan berkelanjutan terutama bagi generasi milenial pasca pandemi covid-19.

Kata Kunci: *Persepsi, Generasi Milenial, Virtual Tourism, Covid-19.*

Abstract

The research is motivated by the post-covid-19 pandemic, which believes that virtual tourism remains a necessity to provide an overview and experience of tourist attractions for the millennial generation who are familiar with the use of digital technology. The purpose of this study was to determine the millennial generation's perception of virtual tourism applications and the millennial generation's perception of virtual tourism after the COVID-19 pandemic. This study uses quantitative research methods with descriptive analysis. The results of the study prove that the millennial generation's perception of virtual tourism applications has been used optimally by 25% and the millennial generation's perception of virtual tourism after the COVID-19 pandemic has proven to be significantly needed by 85%. Thus, changing the business platform to digital through virtual tourism will be an opportunity to maintain and restore the tourism industry sector to be more advanced, competitive, and sustainable, especially for the millennial generation after the COVID-19 pandemic.

Keywords: *perception, millennial generation, virtual tourism, covid-19.*

PENDAHULUAN

Indonesia memasuki tahun ketiga kehidupan era normal baru. Masa di mana generasi milenial khususnya harus menghadapi dampak multidimensi pasca pandemi covid-19. Industri pariwisata menjadi salah satu sektor yang mengalami dampak signifikan. Sebagian besar objek wisata dianggap memiliki potensi penularan cukup besar, sehingga tidak diperbolehkan beroperasi. Berbagai kebijakan salah satunya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) mengakibatkan terputusnya mata rantai industri pariwisata. Akibatnya, banyak pengelola objek wisata tidak mampu bertahan karena

mengalami penurunan pendapatan sebagai dampak menurunnya jumlah daya beli dari masyarakat. Fenomena pasca pandemi covid-19 mendorong industri pariwisata harus optimis dalam menghadapi tantangan, meraih peluang untuk terus melakukan penyesuaian dalam percepatan inflasi dan transformasi. Seiring perkembangan teknologi komunikasi dan informasi digital menjadi sebuah alternatif bentuk komunikasi langsung menjadi digital. Virtual Tourism menjadi sebuah pilihan bagi masyarakat khususnya generasi milenial yang merindukan wisata. Sebagaimana Waraney et al. (2017), menyatakan bahwa virtual tourism merupakan teknologi yang memungkinkan wisatawan melihat sebuah daya tarik wisata dalam bentuk gambar dan video sehingga dapat membayangkan sebuah destinasi dengan baik. Dengan demikian, virtual tourism dapat menjadi solusi mengembalikan peningkatan pendapatan sektor industri pariwisata. Virtual tourism menawarkan pilihan untuk menikmati objek wisata dari rumah atau dimanapun tanpa perlu mengunjungi objek wisata secara langsung yang umumnya menggunakan platform Zoom dengan pemandu.

Perubahan platform bisnis menjadi digital melalui virtual tourism akan menjadi peluang dalam mempertahankan dan memulihkan sektor industri pariwisata menjadi semakin maju, berdaya saing, dan berkelanjutan. Persepsi virtual tourism diyakini akan tetap menjadi kebutuhan pasca pandemi covid-19 untuk memberikan gambaran dan pengalaman tentang objek wisata yang akan dikunjungi terutama bagi kaum generasi milenial yang sudah familiar dengan penggunaan teknologi, seperti smartphone dan internet. Hal tersebut, melatarbelakangi tujuan penelitian ini untuk mengetahui persepsi generasi milenial tentang aplikasi virtual tourism dan persepsi generasi milenial terhadap virtual tourism pasca pandemi covid-19.

Persepsi

Persepsi pada hakikatnya senantiasa berkaitan dengan perilaku seseorang dalam mengambil keputusan terhadap sesuatu hal yang dikehendaki. Sebagaimana dikemukakan Ruch (2010), bahwa persepsi adalah suatu proses tentang petunjuk-petunjuk sensory dan pengalaman masa lampau yang relevan diorganisasikan untuk memberikan kepada gambaran yang terstruktur pada suatu situasi tertentu. Lebih lanjut menurut Stephen Robbin (2009), bahwa dua orang dengan motivasi dan tujuan yang sama mungkin bertindak secara berbeda karena mereka berada dalam situasi yang berbeda. Hal senada diungkapkan Adji dan Samuel (2014), bahwa persepsi tidak hanya bergantung pada rangsangan fisik tetapi juga pada rangsangan yang berhubungan dengan lingkungan sekitar dan keadaan individu bersangkutan. Sementara Zamroni (2013), menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi, antara lain: stimulus yang kuat, fisiologi atau psikologi, dan lingkungan situasi yang melatar belakangi stimulus juga mempengaruhi persepsi. Dengan demikian, persepsi merupakan proses seseorang mengorganisasikan dan menggambarkan kesan sensorik yang dapat mempengaruhi perilaku di lingkungannya.

Generasi Milenial

Generasi Millennial disebut juga generasi Y, Netters, dan Nexters. Menurut Bolton et al (2013), generasi millennial atau Y merupakan sekelompok anak-anak muda yang lahir pada awal tahun 1981 hingga awal tahun 2000 an. Lebih lanjut Lancaster & Stillman (2002), menyatakan bahwa generasi Y dikenal dengan sebutan generasi millennial atau milenium. Ungkapan generasi Y mulai dipakai pada editorial koran besar Amerika Serikat pada Agustus 1993. Generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan seperti email, SMS, instant messaging dan media sosial seperti facebook dan twitter, IG dan lain-lain, sehingga dengan kata lain generasi Y adalah generasi yang tumbuh pada era internet booming. Dengan demikian, jika dilihat dari kelompok umur, generasi milenial merupakan generasi yang saat ini berusia dikisaran 22–41 tahun. Generasi ini berkembang diiringi dengan keberagaman, inovasi teknologi, dan komunikasi digital mulai masuk ke segala sendi kehidupan untuk tetap

terkoneksi dengan lingkungannya.

Virtual Tourism

Virtual tourism merupakan konsep baru untuk berlibur di tengah pandemi, agar dapat menjelajahi berbagai objek wisata menarik dunia tanpa harus berada secara fisik untuk berwisata di tempat tersebut. Menurut Waraney et al. (2017), bahwa virtual tourism merupakan teknologi yang memungkinkan wisatawan melihat sebuah daya tarik wisata dalam bentuk gambar dan video sehingga dapat membayangkan sebuah destinasi dengan baik. Sementara menurut Daud et al., (2016), bahwa virtual tourism merupakan sebuah simulasi dari sebuah lokasi yang terdiri dari rentetan gambar. Rentetan gambar tersebut akan digabungkan untuk menghasilkan foto panorama 360 derajat. Lebih lanjut Valentina & Handjojo (2013), menyatakan bahwa virtual tourism sebagai sebuah simulasi dari suatu lingkungan nyata yang ditampilkan secara online, umumnya terdiri dari kumpulan foto-foto panorama, kumpulan gambar yang terhubung oleh hyperlink, ataupun video dan virtual model dari lokasi yang sebenarnya serta dapat menggunakan unsur-unsur multimedia lainnya, seperti efek suara, musik, narasi, dan tulisan. Hal tersebut, senada dengan yang diungkapkan Suhendar & Fernando (2016), bahwa virtual tourism dapat dijadikan sebuah media yang dapat menghadirkan dan menghidupkan imajinasi bagi para penggunanya, sehingga penggunanya seolah-olah mengalami dan merasakan keadaan yang sesungguhnya. Bentuk Virtual Tourism menurut hasil penelitian Studi Riesa & Haries (2020), terdiri dari enam bentuk, yaitu:

1. Gambar atau foto
2. Virtual Reality Photography
3. Video
4. Video 3600
5. Interactive Video 360°
6. Virtual Reality

Berdasarkan hal tersebut, virtual tourism dapat menjadi alternatif pilihan untuk melakukan kegiatan wisata di masa pandemi melalui pemanfaatan teknologi digital. Seiring dengan perkembangannya virtual tourism ada yang gratis, berbayar, dan berbayar sesuai dengan tingkat kepuasan wisatawan. Virtual tourism pun menjadi salah satu cara bagi industri pariwisata untuk bertahan di masa pandemi dalam mengembangkan obyek-obyek wisata potensial yang sulit diakses wisatawan. Dengan virtual tourism, wisatawan tetap produktif dalam memberikan dampak positif untuk memperkenalkan pariwisata dunia kepada masyarakat.

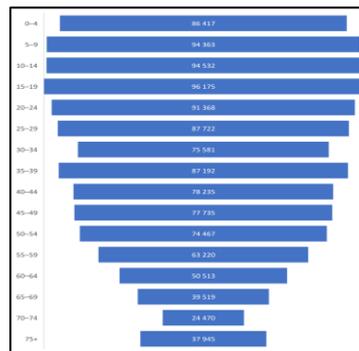
Pandemi Covid-19

Pandemi Covid-19 telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan dan perekonomian. Salah satu sektor perekonomian yang terdampak secara drastis oleh pandemi ini adalah sektor pariwisata. COVID-19 atau Corona Virus Disease 2019 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh SARS-CoV-2, salah satu jenis koronavirus. Menurut Gennaro et al., (2020), menyatakan bahwa penyakit Virus Corona 2019 (COVID-19) adalah virus RNA, dengan penampakan seperti mahkota di bawah mikroskop elektron karena adanya paku glikoprotein pada luarnya. Sebagai antisipasi menyebarnya koronavirus Pemerintah Indonesia melakukan berbagai cara untuk mencegah virus tersebut ke Indonesia. Presiden menetapkan peraturan tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar melalui Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Mekanisme dan indikator penerapan PSBB di tingkat daerah diatur secara rinci dalam Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 9/2020 tentang Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Rangka Percepatan Penanganan Covid-19. Dengan demikian, Covid-19 menuntut masyarakat harus adaptif

dalam menjalankan kehidupan sosial terutama pasca pandemi.

METODE

Penelitian menggunakan metode kuantitatif. Sumber data dikumpulkan secara primer dan sekunder. Data primer didapatkan melalui kuesioner online melalui aplikasi Google Form yang disebarluaskan melalui media sosial whatsapp kepada para responden. Sementara untuk data sekunder didapatkan melalui studi pustaka melalui penelusuran berbagai sumber dan dokumen. Pengumpulan data dilakukan mulai tanggal 01 sampai 20 Juni 2022. Populasi penelitian adalah penduduk di Kabupaten Sumedang yang termasuk ke dalam generasi milenial atau lahir antara tahun 1980-2000. Menurut data statistik BPS (2021), jumlah penduduk di Kabupaten Sumedang berjumlah 1.152.507 jiwa, dengan kepadatan 739 jiwa per km². Jumlah penduduk menurut kelompok umur di Kabupaten Sumedang dapat disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1.

Jumlah Penduduk Kabupaten Sumedang Menurut Kelompok Umur Tahun 2020

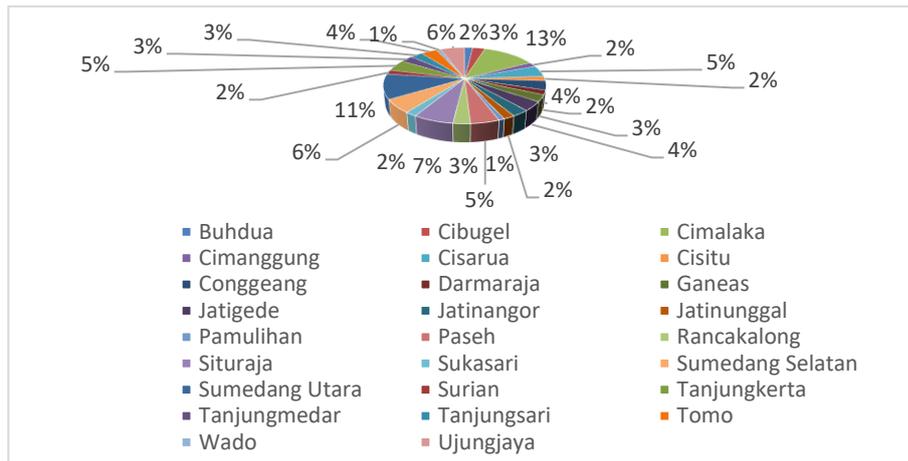
Sumber: Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Sumedang (2021)

Berdasarkan Gambar 1., dapat diketahui bahwa jumlah penduduk yang termasuk Generasi Milenial atau yang berusia antara 22-41 berjumlah kurang lebih sekitar 169.603 jiwa. Penentuan sampel dalam penelitian ini menurut Amirin, T. (2011), menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kepercayaan 90%, jumlah minimal sampel sebanyak 100 responden. Semakin besar jumlah sampel yang digunakan akan memberikan hasil yang signifikan. Jumlah responden yang berhasil dikumpulkan dalam jangka waktu satu bulan adalah 264 responden. Data kemudian disajikan dalam bentuk gambar dan dianalisis secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

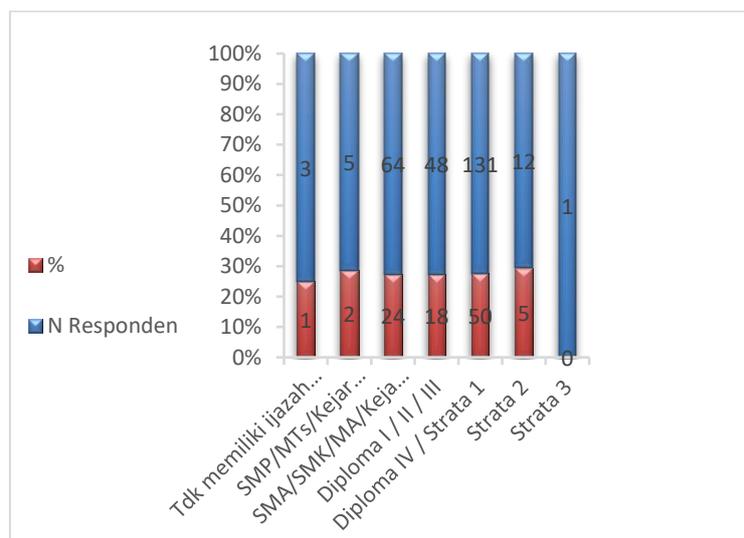
Karakteristik Responden

Hasil penelitian menunjukkan karakteristik demografi 264 responden yang terdiri dari 187 (71%) berjenis kelamin perempuan dan 77 (29%) berjenis kelamin laki-laki. Sementara berdasarkan usia, 54 (70%) dari 77 responden laki-laki berusia 40 tahun. Begitu juga dengan responden perempuan 165 (88%) responden berusia 40 tahun, tersebar di Kabupaten Sumedang sebagaimana disajikan pada Gambar 2.



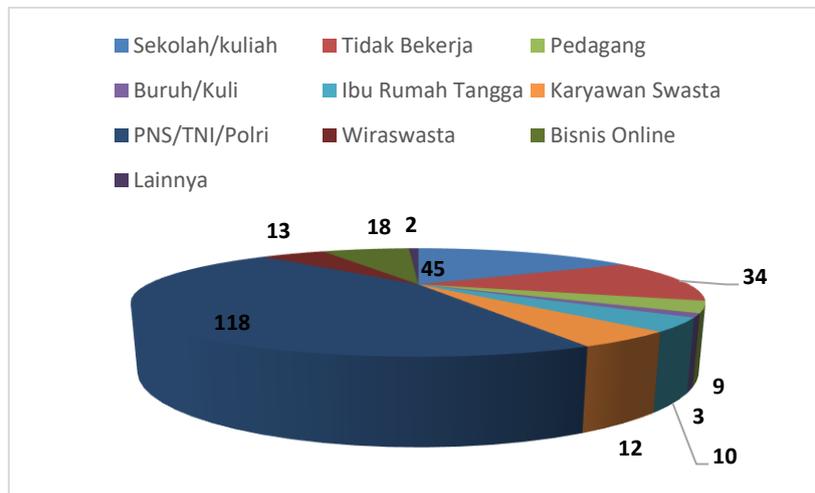
Gambar 2
Tempat Tinggal Responden
Sumber: Data Primer (2022)

Gambar 2., menunjukkan karakteristik responden ditinjau dari sudut tempat tinggal mereka saat ini. Semua responden berasal dari seluruh kecamatan yang ada di Kabupaten Sumedang meskipun memiliki tingkat presentase yang berbeda-beda. Sebagian besar responden yang mengisi kuesioner berasal dari kecamatan Cimalaka yaitu sebesar 13%. Tempat tinggal asal tentu akan berpengaruh terhadap keputusan Generasi Milenial untuk mengambil keputusan mengunjungi objek wisata terutama pasca pandemi Covid-19. Karena, *virtual tourism* dapat menjadi alternatif pilihan untuk melakukan kegiatan wisata tanpa harus meninggalkan tempat tinggalnya. Sementara itu, karakteristik responden berdasarkan tingkat pendapatan disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3
Tingkat Pendidikan Responden
Sumber: Data Primer (2022)

Gambar 3., menunjukkan gambaran tingkat pendidikan responden Generasi Milenial di Kabupaten Sumedang, yang sebagian besar berasal dari golongan Diploma IV/Strata 1 sebesar 50%. Menurut Suhardjo (2007) bahwa pendidikan formal akan membentuk nilai bagi seseorang terutama hal baru. Dengan demikian, tingkat pendidikan di Kabupaten Sumedang akan mempengaruhi Generasi Milenial menggunakan virtual tourism dalam memenuhi kebutuhannya akan wisata dengan kemampuannya dalam memanfaatkan teknologi digital. Sementara itu, karakteristik responden berdasarkan mata pencaharian disajikan pada Gambar 4.

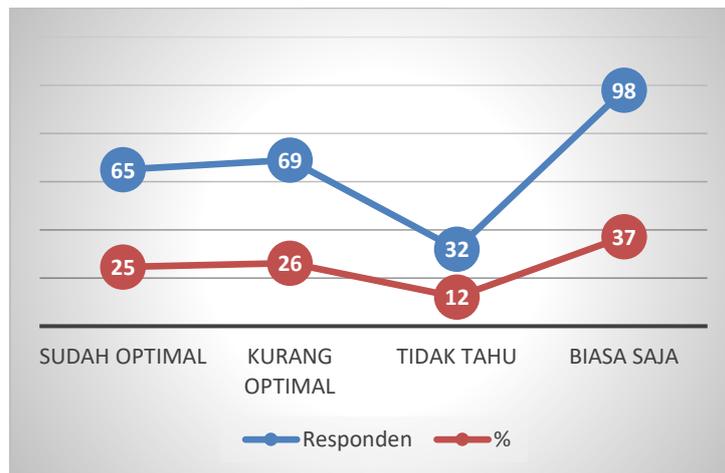


Gambar 4
Mata Pencaharian Responden
Sumber: Data Primer (2022)

Gambar 4., menunjukkan mata pencaharian responden, dimana sebagian besar memiliki mata pencaharian sebagai PNS/TNI/Polri. Selain itu mata pencaharian responden lainnya; Mahasiswa yang sedang kuliah, ada pula yang belum bekerja, pedagang, buruh, ibu rumah tangga, karyawan swasta, bisnis online, dan lainnya. Menurut Sinclair & Stabler (1997), permintaan pariwisata dipengaruhi oleh pendapatan dan harga. Dengan demikian, mata pencaharian akan mempengaruhi tingkat pendapatan yang tentunya berkaitan dengan keputusan Generasi Milenial di Kabupaten Sumedang untuk menggunakan virtual tourism.

Persepsi Generasi Milenial Tentang Aplikasi *Virtual Tour*

Pandemi Covid-19 telah mengubah nilai-nilai sosial dan budaya masyarakat yang tentunya berdampak pada perubahan pola pikir, sikap, dan pandangan masyarakat dalam kehidupan. Salah satu perubahan tersebut diantaranya kebutuhan akan wisata. Tidak dipungkiri bahwa wisata merupakan salah satu kebutuhan bagi kaum Generasi Milenial khususnya. Pandemi Covid-19 telah mengubah pola pikir kaum Generasi Milenial untuk mencari cara bagaimana tetap dapat memenuhi kebutuhannya akan wisata tanpa keluar dari rumah. Media *virtual tourism* yang di sediakan oleh beberapa pengelola wisata tentunya sangat membantu dalam memenuhi kebutuhannya akan wisata. Menurut Riesa & Haries (2020:2), bahwa *virtual tourism* adalah salah satu bentuk berwisata dimana wisatawan dapat menikmati objek wisata tanpa harus mengunjungi objek wisata secara langsung. *virtual tourism* dapat menjadi titik awal sebagai wisata alternatif selama pandemi hingga pasca pandemi Covid-19.

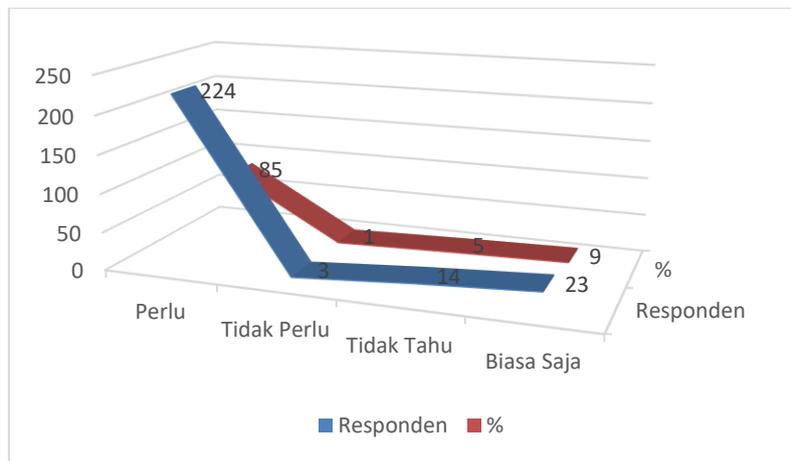


Gambar 5
Persepsi Generasi Milenial Tentang Aplikasi *Virtual Tour*

Gambar 5., menunjukkan bahwa 25% masyarakat telah optimal menggunakan media virtual tourism. Hal tersebut, membuktikan bahwa persepsi generasi milenial terhadap kebutuhan wisata signifikan walaupun 37% diantaranya hanya menganggap media virtual tourism sebagai hal yang biasa saja. Sebagian responden yang sudah optimal menggunakan merasa senang dengan adanya layanan tour yang dianggap baru bagi mereka. Apalagi masa pandemi mengharuskan segala aktivitas dilakukan dari rumah, tentunya banyak yang merasa jenuh dan bosan. Sebagaimana pernyataan Daud et al., (2016) menambahkan virtual tour merupakan sebuah simulasi dari sebuah lokasi yang terdiri dari rentetan gambar. Rentetan gambar tersebut akan digabungkan untuk menghasilkan foto panorama 360 derajat. Karena itu, layanan media virtual tourism bagi Generasi Milenial merupakan angin segar seolah-olah mereka melakukan tour yang sesungguhnya. Meskipun seiring dengan perkembangannya virtual tourism ada yang gratis, berbayar, dan berbayar sesuai dengan tingkat kepuasan wisatawan. Lebih lanjut Waraney et al (2017), menyatakan bahwa virtual tourism merupakan teknologi yang memungkinkan wisatawan melihat sebuah daya tarik wisata dalam bentuk gambar dan video sehingga bisa membayangkan sebuah destinasi dengan baik. Layanan virtual tourism, tidak jauh berbeda dengan layanan tour pada umumnya, dimana Tour Guide akan membimbing pengunjung untuk menjelajahi dan mendapatkan informasi dari suatu destinasi wisata.

Persepsi Generasi Milenial terhadap *Virtual Tour* Pasca Pandemi Covid-19

Melalui aplikasi virtual tourism akan memudahkan kaum Generasi Milenial mendapatkan informasi tentang objek wisata tujuan terutama yang ada di Kabupaten Sumedang. Sebagaimana dikemukakan oleh Valentina & Handjojo (2013), virtual tour merupakan sebuah simulasi dari suatu lingkungan nyata yang ditampilkan secara online, biasanya terdiri dari kumpulan foto-foto panorama, kumpulan gambar yang terhubung oleh hyperlink, ataupun video dan virtual model dari lokasi yang sebenarnya serta dapat menggunakan unsur-unsur multimedia lainnya, seperti efek suara, musik, narasi, dan tulisan. Hal tersebut, menjadi indikator sikap kritis yang dimiliki oleh generasi milenial menjadi semakin terasah seiring tingginya tingkat pendidikan dalam pemanfaatan teknologi. Persepsi Generasi Milenial terhadap Virtual Tour Pasca Pandemi Covid-19 dapat diajikan pada Gambar 6.



Gambar 6.

Persepsi Generasi Milenial terhadap *Virtual Tour* Pasca Pandemi Covid-19

Sumber: Data Primer (2022)

Gambar 6., menunjukkan bahwa 85% persepsi Generasi Milenial terhadap virtual tourism pasca pandemi covid-19 perlu dilakukan. Penggunaan aplikasi virtual tourism jangan dihentikan tetapi harus semakin ditambah kebaruannya. Sebagaimana dikemukakan oleh Suhendar & Fernando, (2016), bahwa virtual tourism dapat dijadikan sebuah media yang dapat menghadirkan dan menghidupkan imajinasi bagi para penggunanya. Sehingga penggunaanya seolah-olah mengalami dan merasakan keadaan yang sesungguhnya.

Persepsi generasi milenial, menyatakan bahwa di Kabupaten Sumedang memiliki banyak potensi wisata yang dapat dikembangkan dan dapat memberikan sumbangsih penghasilan bagi masyarakat. Karena, masa pasca pandemi covid-19 berdampak pada pendapatan yang semakin menurun termasuk dari sektor industri pariwisata. Kurangnya promosi media sosial khususnya menjadi salah satu faktor menurunnya jumlah wisatawan pada objek wisata. Dengan demikian virtual tourism harus dilengkapi narasi atau penjelasan lengkap mengenai suatu objek wisata supaya kaum generasi Milenial lebih banyak mendapatkan informasi tentang suatu objek wisata.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan dinamika yang cukup menarik. Persepsi Generasi Milenial tentang aplikasi virtual tourism pada satu sisi sudah digunakan secara optimal walaupun masih dominan yang memandangnya sebagai aplikasi biasa saja. Keraguan masih tersirat dalam penggunaan virtual tourism karena sebagian diantaranya merupakan aplikasi berbayar. Sementara berkaitan dengan Persepsi Generasi Milenial terhadap virtual tourism pasca pandemi covid-19 dominan menyatakan perlu dilanjutkan bahkan ditantang kebaruannya sehingga selain dapat memenuhi kebutuhan akan wisata juga ikut mendukung program pengembangan potensi objek wisata khususnya di Kabupaten Sumedang.

Saran dari hasil penelitian tentang persepsi generasi milenial terhadap virtual tourism pasca pandemi covid-19 antara lain perlu perhatian serius dari pemerintah mengingat Generasi Milenial sudah sangat akrab dengan teknologi sehingga dapat berperan dalam mempengaruhi pemahaman masyarakat mengenai arti penting virtual tourism dalam mengembangkan berbagai potensi objek wisata utamanya yang terdapat di Kabupaten Sumedang pasca pandemi covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, J., & Semuel, H. 2014. Pengaruh Satisfaction Dan Trust Terhadap Minat Beli Konsumen (Purchase Intention) Di Starbucks the Square Surabaya. *Journal Management Pemasaran Petra*, 2, 1-
- Amirin, T. 2011. *Populasi Dan Sampel Penelitian 4: Ukuran Sampel Rumus*. Slovin. Jakarta: Erlangga.
- Bolton, R. N., Parasuraman, A., Hoefnagels, A., Migchels, N., Kabadayi, S., Gruber, T., Et Al. 2013. Understanding Generation Y And Their Use of Social & Media: A Review and Research Agenda. *International Journal of Service Management*, Vol. 04.
- BPS Kabupaten Sumedang. 2021. Kabupaten Sumedang Dalam Angka Sumedang Regency in Figures 2021. Sumedang: Bps-Statistics of Sumedang Regency
- Daud, F. R., Tulenan, V., & Najoan, X. B. N. 2016. Virtual Tour Panorama 360 Derajat Kampus Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1). <https://doi.org/10.35793/jti.8.1.2016.13173>
- Gennaro, F. D., Et Al. 2020. Coonavirus Diseases (Covid-19) Current Status And Future Perspectives: A Narrative Review. *Journal Of Environmental Research and Public Health*, 17, 2690. [Doi:10.3390/ijerph17082690](https://doi.org/10.3390/ijerph17082690)
- Lancaster, L. C., & Stillman, D. 2002. *When Generations Collide: Who They Are. Why They Clash. How To Solve the Generational Puzzle at Work*. New York: Harpercollins.
- Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 9/2020 Tentang Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Covid-19.
- Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 21 Tahun 2020 Tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB).
- Riesa, R. M., & Haries, A. 2020. Virtual Tourism dalam Literature Review. 01(1), 1–6.
- Ruch, F. L. 2010. *Psychology and Life*, 7 Edt. Scott. Foresman And Company: Atlanta. Stephen Robbin.
- Sinclair, M. Thea & Stabler, Mike. 1997. *Economics of Tourism*, Routledge. London. Spillane, Stephen P. Robbins. 2009. *Manajemen*, Jilid 1. Edisi Kesepuluh. Penerbit. Erlangga.
- Suhardjo. 2007. *Berbagai Cara Pendidikan Gizi*. Jakarta: Aksara Bekerjasama dengan Pusat Antar Universitas Pangan dan Gizi Institut Pertanian Bogor.
- Suhendar, A., & Fernando, A. 2016. Aplikasi Virtual Tour Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Autodesk 3ds Max. *Protekinfo (Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika)*, 3, 30-35.
- Valentina, F., & Handjojo. 2013. Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Content Management System Dengan Format Virtual Online Tour. 1(2), 1–6
- Waraney, S. P. F., Tulenan, V., & Sinsuw, A. A. E. 2017. Pengembangan Virtual Tour Potensi Wisata Baru di Sulawesi Utara Menggunakan Teknologi Video 360 Derajat. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1–8. <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17786>.
- Zamroni. 2013. *Pendidikan Demokrasi pada Masyarakat Multikultur*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.