

# PENINGKATAN PENGETAHUAN MASYARAKAT LEWAT PEMANFAATAN APLIKASI VIRTUAL TOUR 360 MUSEUM SMBII DI MASA PANDEMI

Shinta Puspasari<sup>1\*</sup>, Dhamayanti<sup>2</sup>,  
Rendra Gustriansyah<sup>3</sup>, Dwi Asa  
Verano<sup>4</sup>, Ahmad Sanmorino<sup>5</sup>

<sup>1,3,4</sup> Program Studi Teknik  
Informatika, Fakultas Ilmu Komputer,  
Universitas Indo Global Mandiri,  
Palembang

<sup>2,5</sup> Program Studi Sistem Informasi,  
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas  
Indo Global Mandiri, Palembang

## Article history

Received : 11 November 2022

Revised : 04 Desember 2022

Accepted : 20 Desember 2022

## \*Corresponding author

Shinta Puspasari

Email: shinta@uigm.ac.id

## Abstrak

Museum SMBII memiliki fungsi menyimpan, memelihara, memamerkan koleksi benda bersejarah dan budaya Palembang untuk tujuan rekreasi maupun edukasi yang dimanfaatkan seluas-luasnya bagi masyarakat khususnya kota Palembang. Namun, saat pandemi COVID-19 melanda dunia, kebijakan pemerintah daerah Palembang menetapkan museum SMBII untuk menerapkan kebijakan yang disesuaikan dengan situasi pandemi. Museum terpaksa tutup dan membatasi akses bagi aktivitas fisik di museum. Pengelola museum SMBII telah menyediakan aplikasi untuk memudahkan masyarakat mengakses museum secara virtual. Untuk lebih memperkenalkan aplikasi tersebut, kegiatan pengenalan pemanfaatan aplikasi virtual tour 360 museum SMBII dilaksanakan dengan peserta pelajar atau mahasiswa yang merupakan kategori pengunjung dominan dari museum SMBII Palembang sebelum pandemi. Peserta dikenalkan fungsionalitas dan cara pemanfaatan tiap fitur aplikasi. Peserta diminta menggunakan aplikasi dan mengisi kuesioner evaluasi tingkat penerimaan peserta terhadap aplikasi. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa pengetahuan peserta rata-rata meningkat dan aplikasi virtual tour 360 mudah digunakan serta meningkatkan minat peserta untuk jelajah wisata budaya Palembang.

Kata Kunci: Virtual Tour; Wisata Budaya; Museum; Pandemi

## Abstract

*The SMBII Museum has the role of storing, maintaining, and exhibiting a collection of Palembang historical and cultural objects for recreational and educational purposes, which are utilized as widely as possible for the community, especially the city of Palembang. However, when the COVID-19 pandemic spread worldwide, the Palembang regional government policy stipulated that the SMBII museum implement policies adapted to the pandemic situation. The museum was forced to close and limit access to physical activity. The SMBII museum has provided an application to make it easier for the public to access the museum virtually. To introduce the application, a socialization of the SMBII museum virtual tour 360 application functionality was carried out with student participants who were the dominant visitor category from the SMBII Palembang museum before the pandemic. Participants were introduced to the functionality and how to use each application feature. Participants were asked to use the application and fill out a questionnaire evaluating the level of participant acceptance of the application. The results of the questionnaire showed that the average knowledge of the participants increased and the 360 virtual tour application was easy to use and increased participants' interest in exploring Palembang cultural tourism.*

Keywords: Virtual Tour; Cultural Tourism; Museum; Pandemic

Copyright © 2023 Shinta Puspasari, Dhamayanti, Rendra Gustriansyah, Dwi Asa Verano & Ahmad Sanmorino

## PENDAHULUAN

Museum Sultan Mahmud Badaruddin II (SMBII) merupakan bangunan cagar budaya Kota Palembang yang merupakan bekas bangunan residen kolonial Belanda. Kantor residen Belanda tersebut dibangun di atas lahan bekas keraton kesultanan Palembang Darussalam yang dihancurkan oleh Belanda sebagai bentuk pendudukan Palembang oleh kolonial Belanda. Setelah kemerdekaan, pada Tahun 2009, bangunan tersebut dialihfungsikan menjadi museum sesuai Peraturan Walikota Palembang No.26 Tahun 2009 dan bersertifikat cagar budaya dengan nomor registrasi nasional PO2016732700006 dilindungi Undang-undang No.11 Tahun

2010 tentang Cagar Budaya. Museum SMBII memiliki tugas pokok dan fungsi menyimpan, memelihara, memamerkan koleksi benda bersejarah dan budaya Palembang untuk tujuan rekreasi maupun edukasi yang dimanfaatkan seluas-luasnya bagi masyarakat khususnya kota Palembang. Latar belakang tersebut menjadikan museum SMBII memiliki potensi besar sebagai tujuan wisata edukasi budaya Palembang. Melalui bangunan dan koleksi museum SMBII, pengunjung dapat berwisata untuk tujuan rekreasi maupun edukasi budaya Palembang. Museum dibuka untuk setiap hari untuk umum mulai pukul 09.00 s.d 16.00 WIB. Namun, saat pandemi COVID-19 melanda dunia, kebijakan pemerintah daerah Palembang menetapkan museum SMBII untuk menerapkan kebijakan yang disesuaikan dengan situasi pandemi. Museum terpaksa tutup dan membatasi akses bagi aktivitas fisik di museum.

Aplikasi Virtual Tour 360 Museum SMBII sudah dibangun oleh museum SMBII. Museum perlu media untuk memperkenalkan kunjungan alternatif ke museum secara virtual di masa pandemi mengingat penerapan pembatasan aktivitas di museum fisik sehingga tugas dan fungsi museum untuk edukasi dapat tetap dilaksanakan meski museum tutup. Pelajar dan mahasiswa yang merupakan generasi milenial menjadi target utama untuk dikenalkan aplikasi tersebut mengingat 60% pengunjung museum adalah pelajar atau mahasiswa yang akrab dengan teknologi internet. Perlu strategi sebagai upaya optimalisasi fungsi museum lewat pemanfaatan teknologi informasi (Bang et al., 2019) sehingga tidak hanya berdampak pada peningkatan kreativitas pelajar dalam pembelajaran museum (Gong et al., 2020), tetapi juga peningkatan pengalaman pembelajaran sambil berwisata (Kamariotou et al., 2021). Untuk memberikan akses bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi dan berwisata edukasi budaya dan sejarah Palembang, museum SMBII telah mengembangkan aplikasi berbasis teknologi virtual tour 360 yang dapat diakses oleh masyarakat lewat internet. Aplikasi berbasis *website* lebih memudahkan untuk diimplementasikan dan dimanfaatkan masyarakat tanpa memerlukan proses instalasi pada perangkat pengguna sehingga pengguna difokuskan pada peningkatan kemampuan lewat pemanfaatan aplikasi tersebut terutama untuk aplikasi museum digital (Puspasari & Marnisah, 2019). Dengan pengenalan pemanfaatan fungsionalitas aplikasi, pemahaman pengguna terhadap aplikasi meningkat (Wulandari et al., 2021). Virtual tour 360 memungkinkan pengguna menjelajahi tiap sudut ruang pameran museum SMBII (Puspasari et al., 2022) dengan mengikuti arah navigasi *hotspot* pada aplikasi. Teknologi ini membuat seakan pengguna menjelajahi museum fisik SMBII. Namun, untuk meningkatkan pemanfaatan aplikasi oleh masyarakat sekaligus mengenalkan keberadaan serta penggunaan aplikasi virtual tour 360 perlu dilakukan pengenalan kepada masyarakat khususnya pelajar dan mahasiswa. Pengunjung museum SMBII didominasi oleh pelajar dan mahasiswa > 60% yang datang ke museum untuk tujuan belajar atau mengerjakan tugas diberikan oleh guru atau dosen maupun motivasi lainnya (Fitriana et al., 2020). Kegiatan pengenalan atau sosialisasi telah teruji efektif memperkenalkan kepada masyarakat tentang eksistensi museum dan meningkatkan ketertarikan masyarakat untuk datang ke museum untuk tujuan edukasi terutama di masa Pandemi (Puspasari & Dhamayanti, 2022). Dengan pemanfaatan aplikasi virtual tour 360 oleh masyarakat, diharapkan fungsi museum SMBII untuk edukasi tetap dapat terlaksana dan masyarakat tetap dapat berwisata ke museum tanpa batasan jarak dan waktu meskipun dilakukan secara virtual tetapi tetap menarik untuk jelajah wisata budaya.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelajar dan mahasiswa yang merupakan generasi milenial menjadi target utama untuk dikenalkan aplikasi tersebut mengingat 60% pengunjung museum adalah pelajar atau mahasiswa yang akrab dengan teknologi internet. Karena itu, kegiatan ini dilaksanakan dengan peserta adalah mahasiswa Universitas Indo Global Mandiri. Kegiatan ini dipersiapkan dengan serangkaian tahapan selama periode 20 April–30 Mei 2022 dijelaskan pada Tabel 1. Persiapan dimulai dengan administrasi proposal, perizinan, dan kesediaan mitra kegiatan, yaitu museum SMBII yang dikelola oleh Dinas Kebudayaan kota Palembang. Selanjutnya dilakukan persiapan materi dan perlengkapan meliputi penelusuran literatur terkait teknologi virtual tour 360 serta metode pengukuran efektivitas pengenalan fungsionalitas aplikasi bagi pengguna. Kuesioner diberikan lewat *google form* dengan instrumen diilustrasikan seperti pada Gambar 1. Bagian pertama instrumen pada Gambar 1 berisi daftar pertanyaan terkait profil peserta dan bagian kedua berisi daftar pertanyaan terdiri dari 7 (tujuh)

pertanyaan (q1 s.d q7) terkait pengetahuan dan penerimaan peserta terhadap hasil pemanfaatan aplikasi virtual tour 360 museum SMBII untuk jelajah wisata budaya Palembang yang dikenalkan lewat kegiatan pengabdian masyarakat ini.

**Tabel 1. Jadwal kegiatan**

No.	Kegiatan	Jadwal
1	Persiapan Administrasi	20- 30 April 2022
2	Persiapan Materi dan Perlengkapan Pengenalan Aplikasi Virtual Tour 360	1- 25 Mei 2022
3	Pelaksanaan Pengenalan Aplikasi Virtual Tour 360	30 Mei 2022

**Kuesioner Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Virtual Tour 360 Museum Sultan Mahmud Badaruddin II**

Kuesioner ini bertujuan mengevaluasi kegiatan sosialisasi pemanfaatan Aplikasi Virtual Tour 360 Museum SMB II untuk jelajah wisata budaya Palembang di masa Pandemi COVID-19

**Nama Responden \***

Teks jawaban singkat: .....

**Pendidikan \***

Pelajar

Mahasiswa

Umum

**Asal Daerah \***

Palembang

Sumatera Selatan

Lainnya

**Saya merasa fitur-fitur aplikasi Virtual Tour 360 ini berjalan dengan semestinya. \***

1    2    3    4    5

Sangat Tidak Setuju                        Sangat Setuju

**Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi Virtual Tour 360 ini. \***

1    2    3    4    5

Sangat Tidak Setuju                        Sangat Setuju

**Saya merasa Aplikasi Virtual Tour 360 ini rumit untuk digunakan. \***

1    2    3    4    5

Sangat Tidak Setuju                        Sangat Setuju

**Saya tahu keberadaan museum SMB II setelah mencoba aplikasi \***

1    2    3    4    5

Sangat Tidak Setuju                        Sangat Setuju

**Saya tahu sejarah dan koleksi museum SMB II setelah mencoba aplikasi \***

1    2    3    4    5

STS                        SS

**Saya ingin mengunjungi museum dan melihat koleksi museum saat meski masa Pandemi COVID-19**

1    2    3    4    5

STS                        SS

**Saya tertarik memanfaatkan aplikasi Virtual Tour 360 sebagai pengganti saat tidak bisa mengunjungi museum di masa pandemic Covid 19 \***

1    2    3    4    5

STS                        SS

**Gambar 1. Instrumen kuesioner evaluasi aplikasi**

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara online lewat aplikasi zoom mengingat di Universitas Indo Global Mandiri Masih menerapkan kebijakan *study from home* dan membatasi aktivitas fisik di lingkungan kampus

yang mengumpulkan banyak orang dalam ruangan. Pengenalan aplikasi museum selayaknya dilakukan di lingkungan museum sehingga langsung ke pengunjung museum fisik (Puspasari & Herdiansyah, 2021), namun situasi pandemi tidak memungkinkan melakukan kegiatan fisik yang menimbulkan keramaian di dalam museum SMBII. Kegiatan pengenalan aplikasi memerlukan akses internet dan perangkat komputer yang akan dimanfaatkan untuk mengakses aplikasi virtual tour 360 museum SMBII. Karena pertimbangan tersebut maka melaksanakan kegiatan secara online menjadi pilihan pelaksanaan kegiatan ini. Aplikasi virtual tour 360 merupakan teknologi berbasis web sehingga peserta tidak perlu melakukan instalasi aplikasi pada perangkat komputer. Aplikasi tersebut memberikan kemudahan akses bagi pengguna secara bebas menjelajahi museum virtual SMBII dengan teknologi virtual 360. Teknologi ini menyajikan visualisasi museum SMBII secara 360 derajat yang berbeda dengan video atau gambar dinamis. Virtual tour 360 mengizinkan pengguna melakukan navigasi sebesar 360 derajat atau ke segala arah yang diinginkan (Banun, 2021) di setiap sudut ruang pameran yang menjadi minat pengunjung museum SMBII. Dengan teknologi ini, pengunjung seakan-akan berada di museum fisik dimana mereka secara bebas menavigasi arah penjelajahan secara mandiri sesuai minat terhadap koleksi yang ada di ruang pameran museum (Dedi Jubaedi et al., 2020). Aplikasi virtual tour 360 museum SMBII diilustrasikan seperti Gambar 2. Pada saat pelatihan pemanfaatan aplikasi, peserta akan dikenalkan dengan aplikasi tersebut dan dijelaskan cara pemanfaatannya sehingga dengan mudah peserta menggunakan aplikasi tersebut terutama bagi peserta yang awam dengan teknologi video 360.



**Gambar 2. Aplikasi virtual tour 360 museum SMBII**

## HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi virtual tour 360 museum SMBII memberikan pengetahuan bagi peserta tentang teknologi virtual tour 360. Pelajar dan mahasiswa yang merupakan generasi milenial menjadi target utama untuk dikenalkan aplikasi tersebut mengingat pengunjung museum SMBII di dominasi oleh pelajar atau mahasiswa pada periode sebelum pandemi. Untuk evaluasi kegiatan, peserta diberikan kuesioner yang telah dirumuskan dan dapat diakses lewat *Google form* dengan terlebih dahulu diminta menggunakan aplikasi tersebut kurang lebih selama 30 menit. Tabel 2 mendeskripsikan demografi peserta pelajar atau mahasiswa dengan rentang usia 18-20 tahun dengan sebaran data berdasarkan faktor asal daerah dan jenis kelamin dengan asal daerah didominasi peserta dari daerah Palembang dan berjenis kelamin laki-laki. Ilustrasi pelaksanaan kegiatan pengenalan aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3 dimana kegiatan diawali dengan penjelasan mengenai konsep dan teori tentang teknologi virtual tour 360 dan dilanjutkan dengan penjelasan dan petunjuk penggunaan tiap fitur aplikasi sehingga diharapkan peserta dapat secara mandiri memanfaatkan aplikasi tersebut untuk jelajah wisata budaya virtual. Selanjutnya peserta diminta untuk mengakses internet dan menggunakan aplikasi berbasis website tersebut. Di akhir kegiatan, peserta diminta untuk mengisi kuesioner untuk tujuan evaluasi kegiatan. Kegiatan yang dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2022 telah dievaluasi dengan hasil kuesioner disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 2. Demografi responden**

Faktor	Kriteria	Frekuensi
Asal Daerah	Palembang	20
	Sumsel	9
	Lainnya	2
Jenis Kelamin	Laki-laki	21
	Perempuan	10



**Gambar 3. Kegiatan pengenalan aplikasi virtual tour 360 SMBII lewat aplikasi zoom**

**Tabel 3. Hasil survei kuesioner**

ID Pertanyaan	Skor rata-rata
q1	4.58 (Sangat Setuju)
q2	4.42 (Setuju)
q3	3.42 (Netral)
q4	4.52 (Sangat Setuju)
q5	4.26 (Setuju)
q6	3.97 (Setuju)
q7	4.39 (Setuju)

Dari hasil kuesioner tersebut diketahui rata-rata skor adalah 4.22 yang artinya peserta rata-rata setuju bahwa aplikasi sudah berjalan sesuai dengan fungsinya tanpa hambatan (q1 dan q2). Pertanyaan q3 rata-rata peserta menyatakan netral ketika ditanyakan apakah aplikasi rumit digunakan. Artinya peserta sebenarnya tidak mengalami kesulitan atau hambatan tetapi dikarenakan teknologi tersebut baru dikenalkan sehingga belum mahir dalam memanfaatkan aplikasi virtual tour 360 SMBII tersebut. Untuk pemanfaatan aplikasi bagi jelajah wisata budaya, peserta rata-rata setuju bahwa aplikasi virtual tour 360 menarik bagi mereka untuk dimanfaatkan selama masa pandemi. Peserta setuju bahwa aplikasi dapat mereka manfaatkan untuk melihat koleksi museum SMBII saat museum fisik tidak dapat diakses karena tutup di masa pandemi. Peserta dapat tetap melihat berbagai koleksi serta situasi museum SMBII meski secara virtual. Pengetahuan peserta tentang museum SMBII sebagai cagar budaya serta koleksi benda budaya Palembang dari museum SMBII juga meningkat yang diketahui dari hasil tanggapan peserta terhadap pertanyaan q4 dan q5 dari

kuesioner. Kegiatan ini dapat meningkatkan minat pengalaman peserta sebagai mahasiswa mereka tentang keberadaan budaya Palembang (q6, dan q7).

## KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengenalan pemanfaatan aplikasi virtual tour 360 merupakan kegiatan pengabdian pada masyarakat yang bertujuan untuk mengenalkan fungsionalitas aplikasi sehingga efektif meningkatkan pengetahuan dan minat kunjungan wisata budaya secara virtual bagi pelajar atau mahasiswa yang merupakan kategori pengunjung yang mendominasi > 60% pengunjung museum SMBII Palembang pada periode sebelum pandemi. Kegiatan dilaksanakan secara *online* lewat aplikasi zoom karena masih dalam situasi pandemi yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan kegiatan yang menimbulkan keramaian dalam satu ruangan. Kapasitas lab komputer yang memungkinkan pengguna mengakses internet juga terbatas jarak sehingga jumlah peserta akan sangat minim jika dilakukan secara *offline* dan akibatnya penyebaran informasi tidak akan optimal. Agenda kegiatan meliputi pengenalan teori dan konsep teknologi virtual tour 360, pengenalan fitur aplikasi virtual tour museum SMBII, penggunaan aplikasi oleh peserta, dan evaluasi kegiatan pengenalan aplikasi. Peserta kegiatan adalah mahasiswa sebanyak  $N=31$ . Peserta diminta untuk mengakses internet sehingga dapat secara langsung menggunakan aplikasi berbasis website tersebut untuk jelajah wisata budaya dan sejarah museum SMBII.

Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa peserta menyatakan setuju bahwa pengetahuan mereka meningkat tentang keberadaan museum SMBII sebagai bagian peninggalan sejarah dan cagar budaya Palembang meskipun peserta dominan sebesar 65% berasal dari Palembang, peserta setuju aplikasi virtual tour 360 menarik bagi mereka terutama sebagai mahasiswa untuk dimanfaatkan selama masa pandemi ketika museum fisik tidak dapat diakses secara langsung. Peserta setuju bahwa aplikasi akan mereka manfaatkan untuk melihat koleksi museum SMBII yang diharapkan dapat meningkatkan pengalaman peserta sebagai mahasiswa sekaligus pengetahuan mereka tentang sejarah dan budaya Palembang. Hambatan yang dialami dalam pelaksanaan kegiatan adalah pelaksanaan kegiatan adalah koneksi internet dan perangkat komputer masing-masing peserta masih belum seragam mengingat peserta berada di lokasi yang terdistribusi di berbagai lokasi sehingga peserta kesulitan dalam mendapatkan informasi yang terputus-putus diterima peserta saat kegiatan. Namun, hambatan tersebut dapat diatasi dengan pengulangan penjelasan dan diskusi serta tanya jawab dengan peserta. Dengan terlaksananya kegiatan ini diharapkan akan turut efektif meningkatkan kesadaran para mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa untuk turut serta dalam pelestarian dan kebudayaan daerah khususnya dan nasional pada umumnya sebagai bagian dari identitas bangsa Indonesia.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada Dinas Kebudayaan Kota Palembang selaku pengelola Museum Sultan Mahmud Badaruddin II.

## PUSTAKA

- Bang, O., Mah, P., Yan, Y., Song, J., Tan, Y., Tan, Y., Qi, G., Tay, Y., Jian, D., Wang, Y., Dean, K., & Feng, C. (2019). Generating a virtual tour for the preservation of the ( in ) tangible cultural heritage of Tampines Chinese Temple in Singapore. *Journal of Cultural Heritage*, 39, 202–211. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2019.04.004>
- Banun, L. (2021). *Exploring Museum Through Virtual Tour*. Indonesian Ministry of Education and Culture. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/seru-di-rumah-lewat-virtual-tur-museum/>
- Dedi Jubaedi, A., Dwiyatno, S., & Sulistiyono. (2020). Implementasi Teknologi Virtual Tour Pada Museum. *JSI (Jurnal Sistem Informasi)*, 7(2), 70–77. <https://doi.org/10.30656/jsii.v7i2.2469>

- Fitriana, R., Rahmitasari, N., & Yoseli, M. (2020). Analisis Motivasi Pengunjung Museum Macan Jakarta. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 25(1).
- Gong, X., Zhang, X., & Tsang, M. C. (2020). Creativity development in preschoolers: The effects of children's museum visits and other education environment factors. *Studies in Educational Evaluation*, 67(152), 100932. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2020.100932>
- Kamariotou, V., Kamariotou, M., & Kitsios, F. (2021). Strategic planning for virtual exhibitions and visitors' experience: A multidisciplinary approach for museums in the digital age. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 21(December 2020), e00183. <https://doi.org/10.1016/j.daach.2021.e00183>
- Puspasari, S., & Dhamayanti. (2022). Sosialisasi Eksistensi Museum dr.AK.Gani di Pameran Bersama Museum Se-Sumsel untuk Peningkatan Kunjungan Eduwisata. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 745–750. <https://doi.org/https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1972>
- Puspasari, S., Ermatita, & Zulkardi. (2022). Machine Learning for Exhibition Recommendation in a Museum's Virtual Tour Application. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 13(4), 404–412. <https://doi.org/https://doi.org/10.14569/IJACSA.2022.0130448>
- Puspasari, S., & Herdiansyah, M. I. (2021). Pengenalan Teknologi Augmented Reality untuk Media Edukasi Koleksi Museum SMB II di Masa Pandemi Covid-19. *Bakti Budaya*, 4(2), 143–151.
- Puspasari, S., & Marnisah, L. (2019). Implementasi E-Museum Dr. Ak. Gani Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 3(2), 120–130. <https://doi.org/10.36982/jam.v3i2.827>
- Wulandari, H., Suherman, S., & Razali, R. (2021). Sosialisasi Sistem Informasi Berbasis Web Dalam Meningkatkan Pengelolaan Data Akademik Sekolah Menengah Kejuruan Madani Marendal I. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 313–317. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v2i2.1150>

**Format Sitasi:** Puspasari, S., Dhamayanti, Gustriansyah, R., Verano, D.A., Sanmorino, A. (2023). Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Lewat Pemanfaatan Aplikasi Virtual Tour 360 Museum SMBII di Masa Pandemi. *Reswara. J. Pengabdian. Kpd. Masy.* 4(1): 485-491. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i1.2493>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))