

TOUR VIRTUAL SEBAGAI SARANA PENGGANTI LIBURAN DI MASA PANDEMIC COVID 19

Renny Christiarini¹, Amanda Rosetia², Nur Hidayati³, Nicky Adi Putra⁴, Chicha Rosha⁵, Estina Sativa⁶, Dea Punjung Sari⁷, Dewirahayu Sad Wijaya⁸, Getri Bela Saputri⁹, Raka Prasetya¹⁰, Sherly Marlina¹¹

Universitas Internasional Batam

Email : renny@uib.ac.id, 1931100.nicky@uib.edu

Abstrak

Selama COVID-19, pemerintah membuat peraturan yang disebut *lockdown*. Ini bertujuan untuk mengurangi penyebaran COVID-19. Karena *lockdown* telah dimulai, orang-orang merasakan bosan berada dalam rumah dengan jangka waktu yang lama. Sebagai akibatnya, kami menyadari bahwa orang perlu melakukan liburan. Kami mencoba untuk memecahkan masalah dengan membuat video tur virtual. Dalam hal ini, video tur virtual adalah rekaman video yang berisi tentang objek wisata yang dapat ditonton penonton. Metode relevan yang kami gunakan yaitu wawancara dan observasi. Setelah melakukan survei, kami menemukan bahwa narasumber cukup puas dengan video yang kami buat. Implikasi dari penelitian berikutnya adalah dengan meningkatkan kualitas dari video tur virtual tersebut.

Kata kunci : COVID-19, *lockdown*, liburan, tur virtual.

Abstract

Due to the pandemic COVID-19, the government made a regulation called lockdown. This aims to decrease the spreading of COVID-19. Since lockdown had started, people felt so bored where stayed in home for a quiet long period. As a consequence, we realized that people need to go on holiday. We tried to solve the problem by making a virtual tour video. In this case, virtual tour video is a video recording which the content is about the tourist attraction that could be watched by viewers. The methods which relevant we used are interview and observation. After doing the survey, we found that the interviewers had pretty satisfied with the video. The implication of the next survey is to increase the virtual tour video's quality.

Keywords: COVID-19, *lockdown*, holiday, virtual tour

PENDAHULUAN

Pada tahun 2020 ini, kita dihadapkan pada satu pandemi yang menggegerkan satu dunia. Tidak hanya di Indonesia, tetapi seluruh negara di dunia tengah keteteran dihadapi oleh masalah penyakit menular yang menyerang sistem pernafasan, *Corona Virus Disease 2019* atau COVID-19. Coronavirus adalah sekumpulan virus dari sub famili *Orthocoronavirinae* dalam keluarga *Coronaviridae* dan ordo *Nidovirales* (Yunus & Rezki, 2020). Kelompok virus ini yang dapat menyebabkan penyakit pada burung dan mamalia, termasuk manusia. Pada manusia, coronavirus menyebabkan infeksi saluran pernafasan yang umumnya ringan, seperti pilek, meskipun beberapa bentuk penyakit seperti; SARS, MERS, dan COVID-19 sifatnya lebih mematikan (Yunus & Rezki, 2020). Infeksi virus ini pertama kali ditemukan pada akhir Desember 2019 di Kota Wuhan, China. Virus ini dapat menyebabkan infeksi pernafasan ringan seperti flu, hingga dapat menyebabkan infeksi pernafasan berat yang berujung pada kematian yang dapat menyerang semua kalangan. Catatan COVID-19 yang tercatat mulai tanggal 19 Maret 2020 sebanyak 214.894 orang terinfeksi virus corona, 8.732 orang meninggal dunia dan 83.313 pasien yang telah sembuh banyak (Telaumbanua,

2020). Penyebaran ini bisa menular dari kalangan bayi, anak-anak, orang dewasa, dan lansia. Dilansir dari website resmi Kementerian Kesehatan RI, tercatat per 21 Juli 2020, sebanyak 89.869 positif corona, 48.466 orang sembuh, dan 4.320 meninggal di Indonesia.

Untuk menanggulangi penyebaran COVID-19, berbagai negara di dunia termasuk Indonesia sudah menerapkan kebijakan tertentu yang dinilai efektif. Salah satunya yaitu ditetapkannya kebijakan *lockdown* untuk mengurangi penyebaran COVID-19 dan juga protokol kesehatan secara menyeluruh untuk semua kalangan yang di pantau oleh kementerian kesehatan republik Indonesia (Buana, 2017). Setelah diberlakukan *lockdown* hingga kebijakan *work from home* dan *learn from home*, pemerintah kemudian menetapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang membatasi kegiatan masyarakat secara total. Penerapan *physical distancing* dianggap menjadi solusi untuk mengurangi penyebaran COVID-19.

Setelah segala kebijakan yang telah ditetapkan pemerintah dilaksanakan, timbul keresahan dan rasa jenuh yang kemudian dirasakan oleh masyarakat. Dampak *lockdown*, *work from home* atau *learn from home* menjadikan masyarakat merasa bosan

karena hanya tetap di rumah dalam kurun waktu yang cukup lama. Tentu saja, berlibur adalah salah satu jawaban atas rasa jenuh yang mereka rasakan. Namun, kebijakan pemerintah untuk tetap di rumah saja menghalau masyarakat untuk dapat pergi berlibur (Djausal et al., 2020).

Padahal sebelum corona terjadi, Indonesia memiliki potensi pariwisata yang bersaing apabila dibandingkan dengan negara lain di bidang industri pariwisata. Kekuatan pariwisata Indonesia terdapat pada tiga unsur yakni 60% wisata alam, 35% wisata warisan, dan 5% adalah wisata kuliner, wisata belanja, serta wisata buatan lainnya (Achyarsyah et al., 2020).

Berkaca dari kenyataan yang dialami sekarang, kehadiran *virtual tour* video dianggap mampu memuaskan masyarakat atas keinginan berlibur yang tidak dapat dilakukan. Dengan adanya *virtual tour*, destinasi wisata yang ingin dikunjungi dapat divisualisasikan melalui rekaman video. Dalam *virtual tour* video, masyarakat dapat mengakses dan menonton video kapan pun. Selain itu, dengan menonton *virtual tour* video, masyarakat dapat tetap merasakan seakan-akan berada di tempat wisata yang dimaksud tetapi tetap aman karena tetap di rumah saja.

Tujuan dari melaksanakan PKM ini adalah agar dapat membantu terjadinya penularan COVID-19 agar tidak terdapat lagi penambahan pasien COVID-19. Dapat membantu mengurangi rasa rindu untuk liburan di luar rumah Serta membantu untuk mengenalkan wisata yang ada di Kota Batam.

MASALAH

Berdasarkan Uddin et al., (2020) tercakup bahwa tanggapan umum dari orang-orang yang terkena dampak pandemi COVID-19 baik secara langsung maupun tidak langsung akan selalu merasakan takut sakit sekarat, kehilangan mata pencaharian, karantina, dan terpisah dari orang yang dicintai. Ketakutan, kekhawatiran, ketidakpastian dan stres yang terus bertambah seiring pandemi dapat menyebabkan permasalahan dan konsekuensi jangka panjang terhadap masyarakat.

Permasalahan yang dihadapi oleh para narasumber adalah mereka mengatakan bahwa terjadinya pandemi COVID-19 telah menghambat aktivitas keseharian mereka. Selain itu juga mereka mengatakan bahwa penerapan new normal dapat menimbulkan sisi positif dan sisi negatif, dan permasalahan lainnya adalah pada masa karantina beberapa narasumber merasa biasa saja namun seiring

waktu juga merasa bosan karena tidak bisa kemana-mana dan juga tidak bisa melakukan aktivitas seperti biasanya. Rata – rata narasumber rindu berjalan jalan diluar bersama dengan orang terdekat seperti keluarga dan kawan kawan untuk liburan.

Berdasarkan *pains* dan *gains* adalah sebagai salah satu bukti aktual dan faktual dari masalah yang di hadapi, jawaban hasil kesimpulan narasumber adalah sebagai berikut:

1. PAINS, Berdasarkan hasil wawancara, mereka mulai merasakan frustrasi akan tidak bisanya melakukan aktivitas seperti biasanya. Mereka juga mencemaskan penerapan new normal yang tidak sepenuhnya membantu karena angka positif corona yang sangat tinggi.
2. GAINS, Berdasarkan hasil wawancara, mereka mengharapkan penerapan new normal akan membantu memperbaiki ekonomi. Mereka menginginkan melakukan aktivitas diluar rumah seperti biasa lagi. (seperti pergi kampus/sekolah, mengunjungi dan bertemu dengan teman maupun saudara, jalan-jalan untuk mencari hiburan, berkreasi, dan bertamasya.

METODE PELAKSANAAN

Purwarupa *Virtual Tour “Golden Prawn and Golden City Batam”* dibuat dengan tujuan untuk memberikan alternatif liburan kepada masyarakat yang sedang karantina mandiri di rumah dan juga membantu mempromosikan tempat wisata Kota Batam pada masa pandemi COVID-19. Metode yang digunakan dalam proses pelaksanaan kegiatan ini yaitu metode wawancara dan observasi, dokumentasi, evaluasi, dan penyusunan laporan. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara jarak jauh (daring) yang direkam sebagai bukti pelaksanaan kegiatan. Rekaman wawancara juga menjadi sumber yang membantu dalam proses analisa data karena peneliti bisa mengulang, mencatat, dan mendapatkan informasi melalui percakapan yang dilakukannya bersama narasumber (Heriyanto, 2018).

Pelaksanaan wawancara ini dilakukan terhadap narasumber yang memiliki status mulai dari Pelajar, Mahasiswa, dan juga Ibu Rumah Tangga (IRT). Hasil dari pelaksanaan wawancara membantu mengetahui masalah dan akar masalah pandemi COVID-19. Sebagaimana hasil dari wawancara juga menghasilkan ide pembuatan video *virtual tour* yaitu anggapan narasumber yang mengungkapkan perasaan jenuh karena terlalu lama melakukan

karantina di rumah dan perasaan cemas atas penerapan era new normal yang kurang efektif. Metode observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi mengenai pandemi COVID-19 dan juga penerapan era new normal. Sebagaimana hasil metode observasi bahwa terjadinya kemerosotan pertumbuhan ekonomi di Indonesia akibat pandemi COVID-19 terutama pada aspek Pariwisata.

Lokasi pengambilan video *virtual tour* atau purwarupa dilaksanakan di Golden Prawn Batam dan Golden City Batam. Waktu pelaksanaan pengambilan video ini dilaksanakan pada Rabu, 8 Juli 2020. Durasi pelaksanaan kegiatan dilakukan selama 1 bulan yaitu pada pertengahan bulan Juni s/d pertengahan bulan Juli. Selama proses pembuatan purwarupa juga melakukan metode dokumentasi yaitu dengan foto-foto dan juga video yang diambil langsung pada lokasi pengambilan video *virtual tour*. Metode dokumentasi dilakukan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya pelaksanaan survei terhadap narasumber yang pernah diwawancarai sebelumnya sehingga mendapatkan tanggapan (*feedback*) mengenai purwarupa yang telah dibuat. Dengan pelaksanaan survei dapat melakukan tahap evaluasi terhadap tanggapan (*feedback*) responden yang membantu dalam perbaikan

purwarupa *Virtual Tour* “Golden Prawn and Golden City Batam”.

Gambar 1 : Dokumen Pribadi Restoran



Golden Prawn.

Tahap terakhir pada proses ini yaitu menyusun laporan sesuai dengan data yang sudah terkumpul. Teknik pengumpulan data yang dilakukan secara kualitatif yaitu dengan pelaksanaan metode wawancara dan observasi. Teknik pengumpulan data secara kualitatif berguna untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Teknik analisa data yang dilakukan berupa evaluasi dengan menganalisis dan mengolah data yang telah dikumpul kemudian menyusun laporan hasil pengumpulan dan analisis data sebagai bentuk laporan hasil penelitian. Menurut Raco & Semiawan (2018) bahwa tujuan penelitian kualitatif terdapat berbagai jenis dan beragam. Sebagaimana penelitian yang

dilakukan secara evaluasi, maka tujuannya adalah untuk memperlihatkan keefektifan pembuatan suatu program atau kegiatan.

PENGAMBILAN DATA

Data yang diperoleh berupa data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti untuk kepentingan studi yang bersangkutan dapat berupa interview, observasi. Sedangkan data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari berbagai sumber atau yang diterbitkan berbagai instansi lain. Biasa sumber tidak langsung berupa data dokumentasi dan arsip resmi (Mustofa, 2015).

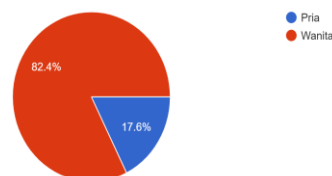
Pengambilan data dilakukan dengan melakukan wawancara secara daring kepada para narasumber yang sedang *physical distancing*, dikarenakan informasi terkait masalah yang dihadapi dapat disampaikan oleh para narasumber. Berikut tahapan dalam pengambilan data atas proyek pembuatan video *virtual tour* :

1. Merencanakan dan pemilihan topik yang dihubungkan dengan new normal.

Penulis melakukan design thinking dengan metode buiding empathy dan mendiskusikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan topik dan berkaitan dengan new normal.

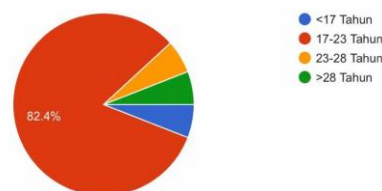
2. Melakukan wawancara kepada narasumber dan berdiskusi dengan dosen pembimbing. Narasumber memberikan ide yang menarik kepada penulis dan beberapa tempat wisata yang ingin dikunjungi selama pandemi ini. Bimbingan dosen pembimbing terkait pemilihan tempat wisata.

Jenis Kelamin
17 responses



Gambar 2 : grafik hasil survei

Umur
17 responses



Gambar 3 : grafik hasil survei

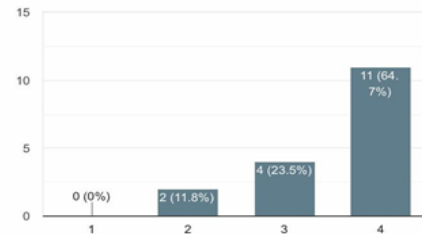
3. Memilih tempat untuk melakukan survei secara langsung. Penulis memilih tempat wisata untuk melakukan video tour. Dimulai searching di sosial media dan penelusuran mencari informasi mengenai tempat wisata tersebut.

4. Survei lokasi secara langsung untuk mendapatkan data berupa video dan foto dokumentasi anggota kelompok yang melakukan survei ke tempat wisata secara langsung.
5. Melakukan pencarian data yang mendukung pembuatan video tour di internet. Penulis melakukan penelusuran data terkait pembuatan video *virtual tour* seperti pemandangan jembatan Bareleng dari atas menggunakan *drone*. Adapun penulis mencantumkan sumber dari data-data yang diambil.
6. Uji coba hasil video *virtual tour* dan memperoleh *feedback* dari para narasumber. Penulis mengirimkan kuesioner berupa *google form* untuk memperoleh *feedback* dari narasumber mengenai video tersebut.
7. Revisi terhadap video sesuai dengan *feedback* yang diperoleh. *Feedback* berguna untuk meningkatkan kualitas

produk sehingga dapat memberikan manfaat dan pengetahuan bagi yang

Apakah dengan menonton video virtual tour ini membantu menambah wawasan Anda mengenai tempat wisata yang kami tayangkan menjadi lebih baik?

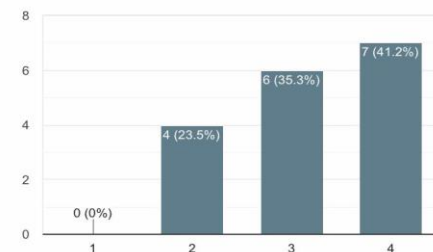
17 responses



Gambar 4 : Grafik hasil survei

Apakah tempat wisata yang kami sajikan dalam video virtual tour ini dapat menarik perhatian Anda untuk mengunjungi tempat wisata tersebut usai Pandemi COVID-19?

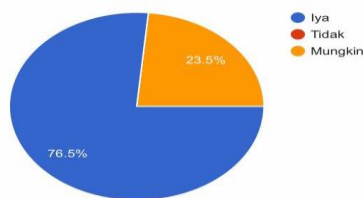
17 responses



Gambar 5 : Grafik hasil survei menonton video tersebut. Berikut beberapa data hasil survei :

Apakah menurut Anda video virtual tour ini bermanfaat di masa Pandemi COVID-19?

17 responses



Gambar 6 : Grafik hasil survei

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam merealisasikan purwarupa kelompok kami pertama-tama menetapkan untuk membuat purwarupa yaitu video *virtual tour*. Kami memutuskan untuk membuat video *virtual tour* karena selama

masa pandemi COVID-19 ini kita tidak diperbolehkan untuk bepergian dan liburan. Dengan membuat video *virtual tour* ini kami berharap para penonton puas dan dapat merasakan liburan secara virtual selama masa pandemi ini.

Menurut Umafagur et al., (2016) *Virtual tour* adalah simulasi dari lokasi yang ada, biasanya terdiri dari urutan video atau gambar diam. Ungkapan "*virtual tour*" sering digunakan dalam menggambarkan berbagai video dan media fotografi berbasis panorama yang menunjukkan pemandangan tak terputus, karena panorama dapat berupa rangkaian foto atau panning video rekaman. Namun, frase "tur panorama" dan "*virtual tour*" sebagian besar telah dikaitkan dengan wisata virtual yang dibuat menggunakan kamera. Wisata virtual tersebut terdiri dari sejumlah foto yang diambil dari satu sudut pandang. Kamera dan lensa yang diputar di sekitar apa yang disebut sebagai ada gunanya paralaks (titik yang tepat di belakang lensa di mana cahaya konvergen). *Virtual tour* dibuat dengan tour panorama lokasi dan menampilkan informasi mengenai objek yang ada pada panorama.

Proses pertama yang kami lakukan adalah melakukan wawancara pada beberapa orang. Hasil dari wawancara inilah yang


kemudian kami jadikan patokan dalam melakukan pembuatan video *virtual tour*. Wawancara ini kami lakukan dengan tanpa batasan usia, jadi ada narasumber mulai dari pelajar hingga orang tua. Setelah menyurvei hasil wawancara yang telah kelompok kami lakukan, kami mendapatkan hasil bahwa tempat wisata yang mayoritas ingin dikunjungi oleh narasumber adalah Jembatan Bareleng. Namun karena keterbatasan jarak akhirnya kelompok kami memutuskan untuk tidak memilih Jembatan Bareleng sebagai objek untuk video *virtual tour* kami. Sebagai gantinya kelompok kami memilih Golden Prawn sebagai objek wisata kami.

Objek wisata yang kami pilih ini berlokasi di Bengkong Laut dengan alamat lengkap Jl. Golden Prawn, Tj. Buntung, Kecamatan Bengkong, Kota Batam, Kepulauan Riau. Golden Prawn ini memiliki banyak sekali keunikan, di dalamnya tidak hanya ada wisata untuk bermain, tetapi ada juga wisata kuliner dan wisata pendidikan. Saat pertama kali masuk ke dalam kita akan langsung melihat restoran seafood yang sangat identik dengan makanan-makanan khas Batamnya, terdapat juga hotel untuk menginap para turis. Jika kita berjalan sedikit ke bagian belakang, kita akan menemukan wisata pendidikan berupa miniatur rumah-rumah adat dari seluruh provinsi di

Indonesia, ada juga miniatur tempat-tempat ibadah lima agama yang diakui di Indonesia, jadi selain bisa berekreasi kita juga bisa belajar di tempat wisata Golden Prawn ini. Tambahan lagi kita bisa menikmati pemandangan laut dari dalam restoran seafood yang ada.

Untuk pelaksanaan perekaman video *virtual tour*, hanya beberapa anggota dari kelompok kami yang pergi langsung ke tempat wisata Golden Prawn untuk merekam langsung keindahan dari tempat wisata tersebut. Sedangkan anggota lain ada yang tidak dapat ikut karena keterbatasan waktu, dan tempat. Untuk perekamannya anggota kami merekam tempat wisata kuliner di Golden Prawn yaitu restoran seafood dan tempat wisata Pendidikan yaitu miniatur rumah-rumah adat dan rumah ibadah agama-agama di Indonesia. Anggota kami juga merekam keindahan alam yang dapat dilihat dari dalam salah satu restoran yang ada di Golden Prawn. Setelah melakukan proses perekaman, video-video yang telah direkam diedit oleh salah satu anggota kelompok kami. Setelah video *virtual tour* selesai, kami meminta *feedback* dari narasumber-narasumber yang telah kami wawancarai sebelumnya. Kami menerima banyak sekali *feedback* positif dari narasumber-narasumber kami, dan juga menerima banyak saran yang ***Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)***
<http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>

sangat membantu kami dalam memperbaiki video *virtual tour* kami. Berikut tabel hasil tanggapan atau *feedback* yang diberikan oleh narasumber yang telah kami terima melalui *google form*;

No	Nama	Tanggapan
1	Sonny Gunawan	Mungkin sedikit tambahan tentang info lokasi yang lebih detail dan estimasi biaya untuk mengunjungi tempat tersebut, terima kasih.
2	Irine Lim	Mungkin bisa dikasih penjelasan yang lebih detail.
3	Fiddiyah Rika	Mungkin virtual tour ini akan lebih mengesankan lagi jika para mahasiswa dapat menambahkan objek wahana bermain dan juga Aqua park di Golden City yang Tak kalah serunya untuk di kunjungi usai pandemi COVID-19 nanti, terima kasih.
4	Acha Puja	Menurut saya, video virtual tersebut menggantung atau kurang jelas di bagian akhir video.
5	Intan Cantikha	

	Liyan Chiwa	
6	Zubaidah	Perbanyak foto tambahan menu makanan yang disajikan di tempat tersebut.
7	Dio	Sudah bagus.
8	Yenny Permata Liegestu	Sudah cukup bagus bagi saya sih.
9	Kim Wibowo	Sangat baik dan membantu sebagai referensi wisata yang ada di Batam.
10	Wahyu luli	Cukup baik namun ada baiknya jika isi vila juga ditampilkan.
11	Lusi Ratnawati	Untuk lokasinya sudah sangat oke, hanya saja kurang di bagian shoot karena terlalu mengalihkannya dengan cepat sehingga gerakan video tampak cepat, jadinya kurang maksimal. Saran saya shootnya sedikit diperlahankan agar hasilnya lebih bagus lagi 🌟 🌟 🌟 😊
12	Meisy Sabat Tania Sirait	Dari segi video sudah cukup baik dalam menampilkan tempat liburan yang baik.

13	Hendri gunawan	Sediakan narator kalo cuma video dan lagu kurang bagus.
14	Metta Paramitta Febriani	Pengenalan videonya sudah cukup lengkap. tapi kalau bisa lebih menarik lagi ya.
15	Vania	Videonya sudah cukup bagus, mungkin kedepannya bisa lebih di tingkatkan lagi kualitas videonya.
16	Estefania	Video virtual yang sangat menarik dan dapat dimengerti.
17	Joelyn Veronica	Mungkin ditambahkan lagi alamatnya biar lebih jelas.

Tabel 1.1 Hasil Tanggapan Narasumber

Kami juga telah menerima banyak bantuan dan masukan dari dosen kami Bu Renny dalam pembuatan video dan tugas-tugas kami. Dari *feedback* dan saran yang telah kami terima atas video kami, kami akan mencoba untuk meningkatkan lagi kualitas video *virtual tour* ini menjadi lebih baik lagi, dan agar lebih bermanfaat bagi para penonton video kami.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil wawancara kepada beberapa narasumber tentang napak tilas

Indonesia di masa pandemi ini, penulis mendapatkan tujuan yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh narasumber tersebut. Dengan ini, penulis membuat sebuah video *virtual tour* sebagai purwarupa dan juga sebagai salah satu cara alternatif untuk mengatasi masalah yang dihadapi narasumber, selain itu juga dapat menambah wawasan bagi beberapa narasumber tentang tempat wisata yang ada di Kota Batam. Dalam hal ini penulis berharap dengan adanya video *virtual tour* yang penulis buat dapat mengobati rasa rindu untuk berlibur dan juga merupakan project yang berdampak positif di tengah pandemi agar dapat mencegah bertambahnya penularan COVID-19 (Thomas et al., 2018).

UCAPAN TERIMAKASIH

Pertama-tama kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik, yaitu :

1. Universitas Internasional Batam yang sudah menyelenggarakan Kegiatan Society Empowerment Program (SePORA)
2. Bapak pemilik Restoran Golden Prawn yang sudah mengizinkan tempatnya untuk digunakan sebagai lokasi pembuatan video *virtual tour*.
3. Dosen pembimbing kami yang senantiasa membantu dan memberikan dorongan serta saran yang membangun.
4. Orang tua kami yang terus mendukung langkah kami
5. Semua yang ikut berpartisipasi dalam proses pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Achyarsyah, M., Rubini, R. A., Hendrayati, H., & Laelia, N. (2020). *Strategi Peningkatan Kunjungan Museum di Era COVID-19 Melalui Virtual Museum Nasional Indonesia*. 9(1), 20–33.
- Buana, D. R. (2017). *Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Covid-19 dan Kiat Menjaga Kesejahteraan Jiwa*. 53(9), 1689–1699.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Djausal, G. P., Larasati, A., & Mufliah, L. (2020). Strategi Pariwisata Ekologis Dalam Tantangan Masa Pandemi Covid-19. *Perspektif Bisnis*, 3(1), 57–61.
- Heriyanto, H. (2018). Thematic Analysis sebagai Metode Menganalisa Data

- untuk Penelitian Kualitatif. *Anuva*, 2(3), 317.
<https://doi.org/10.14710/anuva.2.3.317-324>
- Mustofa. (2015). Metode Penelitian dengan NPF dan Roa. *Jurnal*, 1–9.
- Raco, & Semiawan, C. R. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*.
- Telaumbanua, D. (2020). Urgensi Pembentukan Aturan Terkait Pencegahan Covid-19 di Indonesia. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(01), 59–70.
<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i01.290>
- Thomas, D. G., Sompie, S. R. U. A., & Sugiarto, B. A. (2018). Virtual Tour Sebagai Media Promosi Interaktif. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), 14–22.
- Uddin, M. M. J., Alam, M. T., Ahmed, H. U., Khan, N. M., & Talukder, S. K. (2020). *Bangladesh Journal of Infectious Diseases Mental Health and Psychosocial Support (MHPSS) in COVID-19 Outbreak*. 7(April), 45–47.
- Umafagur, F., Sentinuwo, S. R., & Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Virtual *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)* <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- Tour Sebagai Media Informasi Daerah (Studi Kasus : Kota Manado). *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
<https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.13456>
- Yunus, N. R., & Rezki, A. (2020). Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3), 227–238.
<https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15083>