

ABSTRAK

Astana Gede Kawali merupakan situs warisan budaya yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi destinasi eduwisata di Kabupaten Ciamis. Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan aplikasi *Virtual Reality (VR)* berbasis *Immersive Experience* yang dapat memungkinkan pengguna menjelajahi situs Astana Gede Kawali secara virtual tanpa kehadiran fisik. Pengalaman *Immersive* yang disajikan memungkinkan pengguna merasakan suasana lebih mendalam dan realistis ketika mengeksplor aplikasi *Virtual Tour*, melalui visualisasi lingkungan 3D yang interaktif, narasi informatif, serta spatial audio yang dapat membuat suasana pada aplikasi lebih realistis. Pengembangan aplikasi ini dilakukan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, meliputi tahap konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian. Pengujian pada penelitian ini dilakukan menggunakan *Blackbox Testing* untuk menguji fungsionalitas aplikasi, serta penyebaran kuesioner *USE Questionnaire* kepada 40 responden guna mengevaluasi pengalaman pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi yang dibuat memiliki tingkat kegunaan dan kepuasan pengguna yang tinggi dengan nilai persentase sebesar 0,085 atau 85%, khususnya pada aspek kemudahan akses dan penyajian informasi. Penelitian ini berkontribusi terhadap pelestarian budaya serta memberikan media edukasi berbasis teknologi VR yang inovatif.

Kata Kunci: Astana Gede Kawali, *Immersive Experience*, *MDLC*, *USE Questionnaire*, *Virtual Reality*.

ABSTRACT

Astana Gede Kawali is a cultural heritage site that has great potential to be developed into an educational tourism destination in Ciamis Regency. This study aims to develop a Virtual Reality (VR) application based on Immersive Experience that can allow users to explore the Astana Gede Kawali site virtually without physical presence. The Immersive Experience presented allows users to feel a deeper and more realistic atmosphere when exploring the Virtual Tour application, through interactive 3D environmental visualization, informative narration, and spatial audio that can make the atmosphere in the application more realistic. The development of this application was carried out using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, including the stages of concept, design, material collection, creation, testing, and distribution. Testing in this study was carried out using Blackbox Testing to test the functionality of the application, as well as the distribution of USE Questionnaire questionnaires to 40 respondents to convey user experience. The evaluation results show that the application created has a high level of usability and user satisfaction with a percentage value of 0.085 or 85%, especially in terms of ease of access and presentation of information. This research contributes to cultural preservation and provides innovative VR technology-based educational media.

Keywords: *Astana Gede Kawali, Immersive Experience, MDLC, USE Questionnaire, Virtual Reality.*