
Perancangan Multimedia Interaktif Cara Pembuatan Tas Handcraft Sebagai Souvenir Berbasis Android

I Gede Budiandika Wahyu Pratama¹⁾, Rosalia Hadi²⁾, Ni Kadek Sukerti³⁾

Program Studi Sisten Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: budiandikaw@gmail.com, rosa@stikom-bali.ac.id, dektisamuh@gmail.com

Abstrak

Di era digitalisasi ini maka sudah seharusnya ada sebuah aplikasi yang memberikan edukasi mengenai tata cara pembuatan tas kerajinan. Berkaitan dengan hal ini penulis berniat menciptakan sebuah aplikasi multimedia interaktif yang berisi tata cara pembuatan tas Handcraft yang dapat dijadikan souvenir, agar masyarakat yang menginginkan untuk belajar membuat tas handcraft dapat belajar melalui aplikasi ini. Maka dari itu agar mengurangi kesalahan dalam cara pembuatan penulis membuat aplikasi ini menggunakan *Adobe Flash CS 6* yang di *publish* ke *Android* untuk mempermudah penyebaran informasi mengenai kerajinan seni Tas Handcraft yang di dalam aplikasinya berisikan video dan foto tentang informasi cara pembuatan souvenir Tas Handcraft yang baik dan benar. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycles*). *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) adalah versi Luther dari metode pengembangan multimedia. Pengembangan pendekatan multimedia ini dilakukan dalam enam tahap, yaitu konsep, desain, hardware/koleksi, perakitan, pengujian dan distribusi.

Kata kunci: *Tas Handcraft, Kerajinan, Android, Souvenir*

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang sangat beragam. Keberagaman Indonesia dapat dilihat melalui kebudayaan dan kesenian yang berada di setiap wilayah Indonesia. Kebudayaan dan kesenian Indonesia menjadi ciri khas penanda di setiap wilayah Indonesia. Salah satu unsur kebudayaan dan kesenian dapat dilihat dari hasil-hasil kerajinan di setiap wilayah Indonesia. Di negara kita ada banyak kerajinan. Menurut Raharjo (2011:56) percaya bahwa kerajinan adalah bentuk kegiatan kreatif masyarakat. Kerajinan ini menjadi salah satu daya tarik wisatawan yang berkunjung di Bali, bahkan beberapa wisatawan membeli suatu kerajinan sebagai cinderamata atau penanda bahwa ia telah berkunjung ke salah satu daerah penghasil kerajinan tersebut. Bali memiliki kerajinan tangan yang tumbuh dan berkembang sebagai bentuk kegiatan mata pencaharian, itulah sebabnya Bali dikenal sebagai pusat kerajinan. Setiap suku bangsa tentu memiliki sumber daya lokal yang dapat dihargai dan dikembangkan untuk berkontribusi pada perekonomian masyarakat setempat.

Dalam produksi kerajinan tangan, unsur-unsur indah, menarik, unik dan terampil tidak dapat dipisahkan, yang dianggap sebagai karya seni yang unik dan diklasifikasikan sebagai seni yang dihargai. Selama perkembangannya, kerajinan dianggap tidak hanya barang sekali pakai, tetapi juga ada sebagai dekorasi dan souvenir. Bentuk benda sekali pakai dibuat dalam ukuran kecil (*small art*). Anda dapat menemukan banyak produk buatan tangan seperti ini di daerah tersebut, salah satunya dapat ditemukan di Decocraft Bali. Produk kerajinan yang berbahan dasar rotan sering digunakan sebagai bahan tas yang digunakan untuk kebutuhan sehari-hari bahkan dalam kegiatan pesta. Bahkan di beberapa daerah tas rotan digunakan sebagai cinderamata yang berisikan ciri khas daerah tersebut.

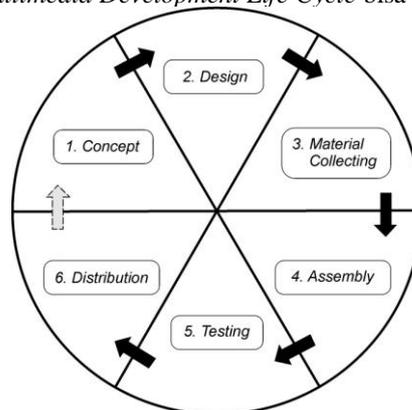
Kebanyakan masyarakat pada saat ini senang dan ingin mendalami kesenian di bidang seni ayaman, ingin mengetahui bagaimana cara pembuatan ayaman tas. Maka dari itu agar mengurangi kesalahan dalam cara pengukirannya penulis membuat aplikasi ini menggunakan *Adobe Flash CS 6* yang di *publish* ke *Android* untuk mempermudah penyebaran informasi mengenai kerajinan seni kerajinan tangan yang di dalam aplikasinya berisikan video dan foto tentang informasi cara pembuatan souvenir Tas dari rotan yang baik dan benar.

Maka dari itu agar mengurangi kesalahan cara pembuatan, fungsi dan tidak mengurangi makna dari kerajinan tangan tersebut. Dengan ini dapat ditarik judul "*PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CARA PEMBUATAN TAS HANDCRAFT SEBAGAI SOUVENIR BERBASIS ANDROID*" Diharapkan dengan media pengenalan ini dapat memberikan informasi agar masyarakat terutama umat hindu

mengetahui cara pembuatan Tas Handcraft yang baik dan benar.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam menyusun aplikasi Multimedia Interaktif cara pembuatan dan fungsi Tas Handcraft untuk sarana upacara hindu Berbasis Android adalah dengan menggunakan metodologi *Multimedia Development Life Cycle* dari Luther. Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian) [7]. Metode *Multimedia Development Life Cycle* bisa dilihat pada Gambar 1.



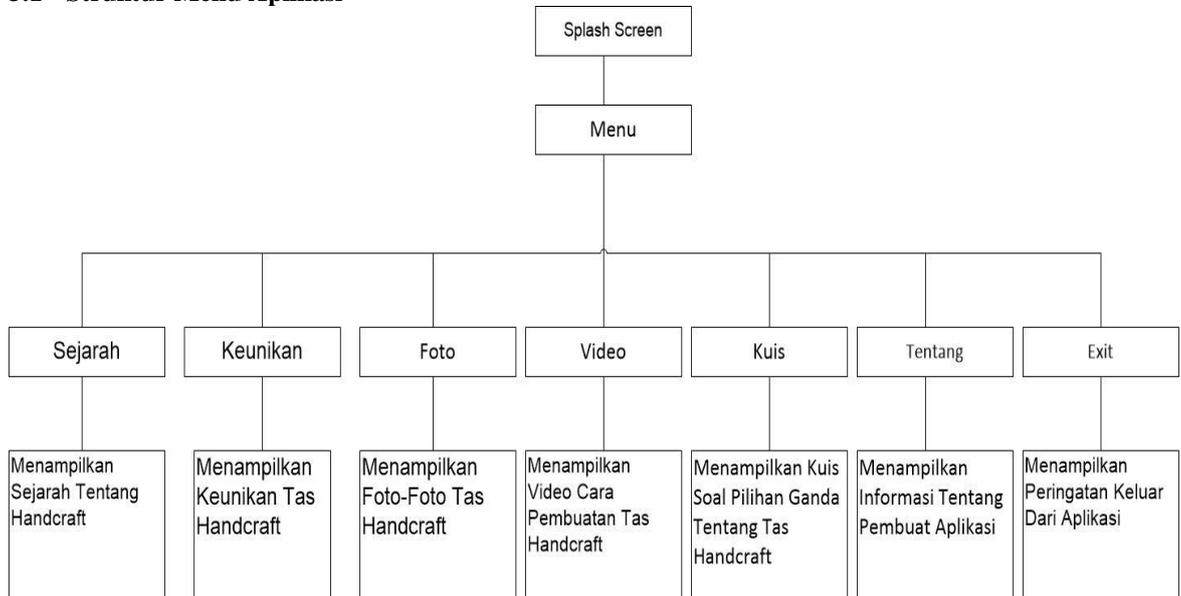
Gambar 1. Metode *Multimedia Development Life Cycle*

- 1. Concept**
Fase desain termasuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identitas publik), jenis aplikasi (presentasi, interaksi, dll), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dll), dan spesifikasi umum.[7]
- 2. Design**
Desain berisi spesifikasi rinci untuk arsitektur program, gaya, penampilan, dan persyaratan perangkat keras. Spesifikasinya cukup rinci sehingga pada tahap selanjutnya, yaitu pengumpulan dan perakitan material, tidak diperlukan keputusan baru tetapi hanya apa yang telah ditentukan sebelumnya pada tahap desain yang perlu digunakan.[7].
- 3. Material Collecting**
Mengumpulkan dokumen adalah langkah mengumpulkan dokumen sesuai dengan persyaratan pekerjaan. Bahan-bahan ini, termasuk clip art, foto, animasi, video, suara, dan materi lainnya, dapat diperoleh secara gratis atau berdasarkan permintaan dari pihak ketiga tergantung pada desainnya.[7].
- 4. Assembly**
Pembuatan materi-materi yang telah dipersiapkan dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* dengan pemrograman *Action Script* versi 3.0. Pemilihan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* dikarenakan aplikasi ini mendukung pemrograman berorientasi obyek. Membuat aplikasi berdasarkan storyboard, diagram alur, dan struktur navigasi yang berasal dari tahap desain [7].
- 5. Testing**
Tahap pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap perakitan dengan menjalankan aplikasi / program dan melihat apakah ada kesalahan. Langkah pertama dari fase ini juga dikenal sebagai fase pengujian alfa, yang diuji oleh pabrikan atau lingkungannya sendiri. Setelah lulus pengujian alfa, pengujian beta akan dilakukan dengan partisipasi pengguna akhir [7].
- 6. Distribution**
Pada titik ini, aplikasi akan disimpan di media penyimpanan. Langkah ini juga bisa disebut sebagai langkah evaluasi untuk meningkatkan proses pengembangan produk jadi. Media yang akan digunakan pada tahap *distribution* adalah berupa media Smartphone Android dan Play Store [7]

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian hasil ini akan diberikan struktur menu aplikasi dan gambaran dari bagaimana aplikasi Cara Pembuatan Tas Handcraft Sebagai Souvenir Berbasis Android, sebagai berikut :

3.1 Struktur Menu Aplikasi



Gambar 2 Struktur Menu

Pada perancangan struktur menu aplikasi Multimedia interaktif terhadap menu utama, delapan menu dan beberapa sub-menu yang berisikan :

1. *Splash Screen*

Splash Screen adalah tampilan pembuka dalam aplikasi multimedia interaktif. Fungsi *splash screen* ini biasanya digunakan untuk menampilkan informasi yang bersifat sekilas. Selain informasi, *splash screen* ini juga bisa digunakan sebagai pemanis aplikasi.

2. Menu

Menampilkan menu baru dalam aplikasi setelah berhasil masuk *splash screen*, menu terdiri dari tujuh menu.

3. Sejarah Tas Handcraft

Pada menu ini menjelaskan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan sejarah Tas Handcraft

4. Keunikan Tas Handcraft

Pada menu ini menjelaskan mengenai keunikan dari Tas Handcraft.

5. Foto

Pada menu ini terdapat foto-foto Tas Handcraft.

6. Video

Pada menu ini terdapat video cara pembuatan dan fungsi Tas Handcraft.

7. Kuis

Pada menu ini terdapat soal-soal latihan pilihan ganda mengenai multimedia interaktif Tas Handcraft berbasis Android.

8. Menu Tentang

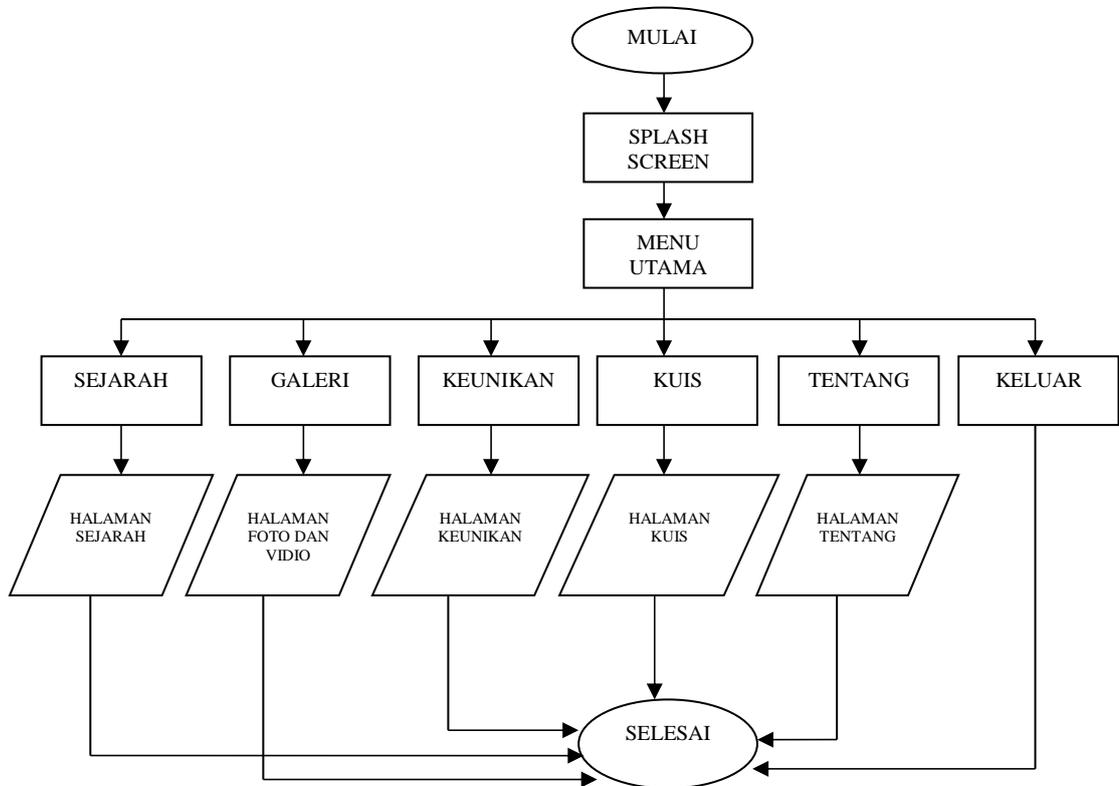
Pada menu tentang berisikan profil dari pembuat aplikasi pembelajaran ini.

9. Menu *Exit*

Pada menu *exit* berfungsi untuk keluar dari aplikasi tersebut

3.1.1 Diagram Alur Aplikasi

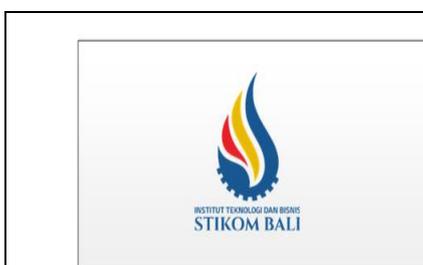
Bagaimana aplikasi berjalan dapat dilihat pada gambar diagram alur atau *flowchart* berikut.



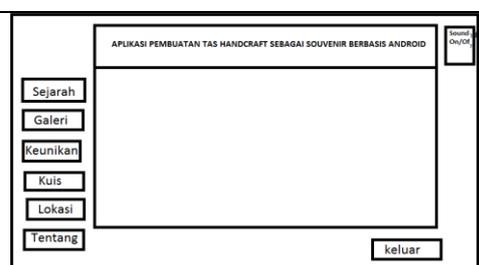
Gambar 3 Diagram Alur Perancangan Aplikasi

3.2 Desain Antar Muka

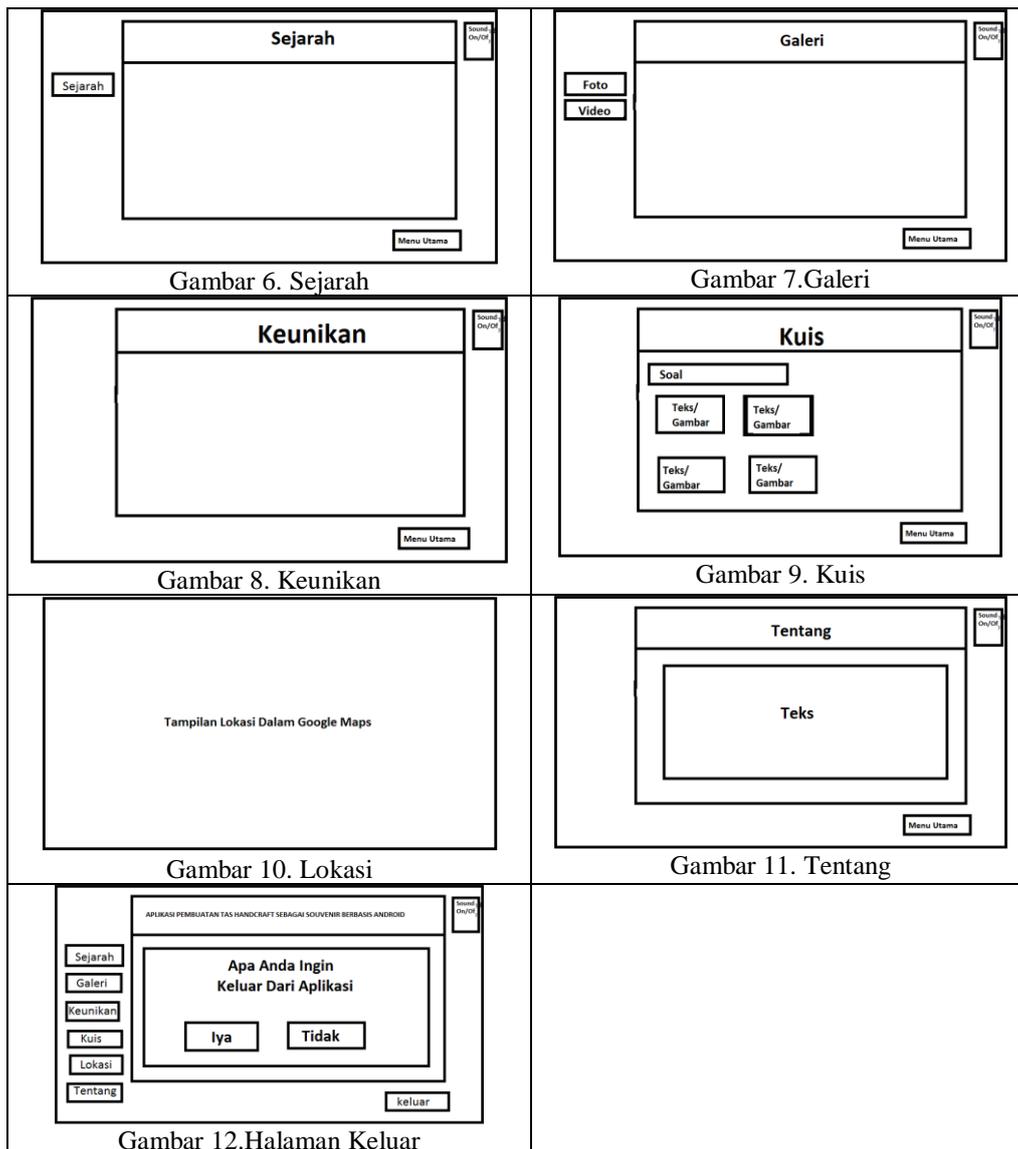
Tahapan desain antar muka, tahapan penerapan atau penggunaan aplikasi yang sudah dirancang berdasarkan metode MDLC sebelumnya dengan tujuan merancang aplikasi Pembuatan Tas Handcraft Sebagai Souvenir Berbasis Android. Pada bagian ini akan diberikan gambaran-gambaran bagaimana aplikasi diterapkan saat pengguna menggunakan aplikasi Pembuatan Tas Handcraft Sebagai Souvenir Berbasis Android ini. Gambaran- gambaran disajikan pada tiap bagian menu aplikasi.



Gambar 4. Splash Screen



Gambar 5. Menu Utama



4. Penutup

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan mengenai aplikasi Pembuatan Tas Handcraft Sebagai Souvenir Berbasis Android. Dengan hasil gambaran yang disajikan sejauh ini penulis dapat menarik beberapa kesimpulan dan saran.

4.1 Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang penulis dapatkan sebagai berikut :

- 1) Telah dirancang perancangan dan desain dasar aplikasi Pembuatan Tas Handcraft Sebagai Souvenir Berbasis Android .
- 2) Rancangan menyediakan struktur dari aplikasi serta alur dari aplikasi.
- 3) Desain aplikasi dengan tombol-tombol minim bentuk ikon dan lebih berbasis tombol-tombol teks yang mudah dalam penggunaan.

4.2 Saran

Beberapa saran yang penulis terima adalah sebagai berikut:

- 1) Aplikasi ini kemudian dapat sepenuhnya disempurnakan dalam aplikasi desktop dan dapat dikembangkan lebih lanjut untuk aplikasi Android atau seluler.
- 2) Struktur menu utama aplikasi dan di dalamnya masih dapat ditambahkan seperti penambahan Menu Bantuan atau Tombol Bantuan untuk pengguna.

Daftar Pustaka

- [1] I Gusti Made Arya Aditya Purnama. Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Instrumen Melodi Gamelan Semarandana. Denpasar: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) STIKOM Bali. 2016.
- [2] Suartika, I. W. Multimedia Interaktif Pengenalan Wisata Desa Budaya Berbasis Android. 2016.
- [3] Go Evan Kurniawan. Multimedia Interaktif Asal Usul Danau Toba. Denpasar: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) STIKOM Bali. 2016.
- [4] Anak Agung Gede Putra Sanjaya. Multimedia Interaktif Pembuatan Penjor Galungan Berbasis *Flash*. Denpasar: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) STIKOM Bali. 2016.
- [5] Sutopo, Ariesto Hadi. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu. 2003.
- [6] Scott W. Fisher. *The FL Studio Bible : Making Music Happen*. 2006.
- [7] Hendrayudi. *Visual Basic untuk Berbagai Keperluan Pemrograman*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. 2008.
- [8] Dimas (2014). Kerajinan Yang Terbuat Dari Batok Kelapa. Diakses: <http://www.jejaring.web.id/kerajinan-yang-terbuat-dari-batok-kelapa/>.
- [9] Septiana Firdaus, Dhami Jodar Damiri. Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic. 2012;1:2.
- [10] Dr. Rusman M.Pd. 2015. Model-Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- [11] Ajeng Wind. Jago Membuat Video Tutorial. Jakarta Timur: Dunia Komputer. 2014.
- [12] Wahana Komputer. 40 Kreasi Efek Menggunakan Adobe Photoshop CS6. Yogyakarta: Andi. 2012.
- [13] Jubilee Enterprise. *Tips & Trik Corel Draw X7*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo. 2014.
- [14] Havaluddin. Memahami Penggunaan UML (*Unified Modelling Language*). 2011;6:1-15.