

---

## Aplikasi Pengenalan Air Terjun Suwat Berbasis Multimedia

Dewa Ayu Widya Utami<sup>1)</sup>, Rosalia Hadi<sup>2)</sup>, Gede Herdian Setiawan<sup>3)</sup>

Program Studi Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM BALI

Denpasar, Indonesia

e-mail: widyautamichan@gmail.com<sup>1</sup>

### Abstrak

*Air terjun suwat adalah tempat wisata alam air terjun berada di Desa Suwat Kabupaten Gianyar yang diberi nama Air terjun di Desa suwat. Akses jalan menuju ke lokasi air terjun tersebut sangat memadai dengan pemandangan alam nya.Tempat ini dapat menjadi pilihan dinasti wisata. Keindahan alam berada dibalik pohon tinggi. Selain itu lingkungan masih sangat alami yang sangat menarik perhatian para wisatawan. Saat ini pengenalan air terjun tersebut masih menggunakan media sosial hal ini dinilai kurang efektif dalam memperenalkan dan promosi akibatnya masih sedikit pengunjung yang berdatangan ke air terjun suwat. Maka dari itu perlu dibuatkan aplikasi pengenalan yang lebih detail lagi tentang air terjun suwat dengan menggunakan teknologi multimedia. Berdasarkan hal tersebut dapat membangun sebuah “Aplikasi Pengenalan Air Terjun Suwat Berbasis Multimedia” dapat mengenalkan objek wisata yang ada di desa suwat kepada para wistawan baik luar negeri dan dosmetik.Metode yang digunakan pada aplikasi ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan menggunakan pengujian BlackBox Testing dan kuesioner . Hasil akhir dari penelitian ini berupa aplikasi yang menggunakan pengujian kuesioner yang menggunakan responden sebanyak 20 orang dan memiliki jumlah 10 pertanyaan maka hasil yang didapatkan dari kuesioner ini adalah 94 % yang dikategorikan sangat baik. Aplikasi ini menggunakan smartphone yang dapat memudahkan untuk pengguna.*

**Kata kunci:** Aplikasi, Multimedia, Air Terjun, Multimedia life cycle, Desa suwat.

### 1. Pendahuluan

Indonesia adalah Negara yang memiliki potensi sumber daya alam yang berlimpah, keanekaragaman hayati dan peninggalan budaya. Berlimpahnya sumbar daya alam yang ada dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi ketika sumber daya tersebut dapat di kelola dengan baik. Pariwisata merupakan salah satu pemanfaatan sumber daya alam yang dapat bernilai ekonomi tinggi bagi suatu daerah yang mengelola daya alam menjadi suatu tempat wisata yang dapat menarik pengunjung baik dari alam menjadi suatu wisata yang dapat menarik pengunjung baik dalam negeri atau luar yang menarik[1] .

Aplikasi multimedia merupakan bentuk media yang penggabungan antara unsur grafik , teks , video , foto yang digunakan untuk alat pengontrol yang dapat membantu suatu pesan dalam menyajikan dalam sebuah konten. Peran multimedia terhadap pariwisata sebagai salah satu cara untuk memberikan informasi kepada wisatawan domestik maupun mancanegara dalam mendalami tentang objek wisata khusus nya di Bali yang menjadikan wisata alam yang berada di Bali menjadi terkenal secara internasional [2].

Air terjun suwat adalah air terjun yang berada diwilayah kabupaten Gianyar yang sangat jarang diketahui oleh banyak orang karena objek wisata air terjun yang memiliki suasana yang nyaman dengan lingkungannya yang asri dan terawat. Secara administratif air terjun tersebut berada di tempat yang sangat strategis sehingga jalur melalui Tampaksiring dan Gianyar . Air Terjun suwat juga menjadi daya tarik tersendiri yang sangat indah dan daya tarik tersebut adalah bisa dijadikan spot foto yang sangat alam.

Air terjun suwat tempat wisata alam air terjun berada di Desa Suwat Kabupaten Gianyar yang dibuka pada tanggal 22 Maret 2019 dan diberi nama Air terjun di Desa suwat. Akses jalan menuju ke lokasi air terjun tersebut sangat memadai dengan pemandangan alam nya.Tempat ini dapat menjadi pilihan dinasti wisata. Keindahan alam berada dibalik pohon tinggi. Selain itu lingkungan masih sangat alami yang sangat menarik perhatian para wisatawan. Walaupun awal kawasan air terjun tersebut dikenal anker oleh masyarakat sekitar. Air terjun tersebut berhasil dibuka dan dikembangkan dengan sebagai destinasi wisata alam. Air terjun tersebut yang memiliki ketinggian 15 meter dengan suasana alam yang sangat indah. Air terjun memiliki potensi wisata alam yang alami . Tinggi batu yang di dalamnya ada pemandian yang cukup

---

luas di air terjun suwat tersebut . Dalam penataan kawasan ini sudah melakukan akses jalan yang dapat menuju jalan ke air terjun tersebut dengan sepanjang 500 meter dari lokasi pura dalem suwat lalu kembali ditata kembali karena melewati persawahan dan hutan dengan pohon- pohon yang alami dan melalui pura dalem suwat. Wisatawan lokal maupun mancanegara yang datang Air terjun ini memiliki gaya lokal yang dapat mengembangkan potensi wisata yang paling digencar dalam wisata desa yang menyajikan sebuah view yang natural. Karena terbilang baru air terjun belum dikenal oleh banyak orang dan masih dalam pengenalan lebih luas lagi. Aplikasi ini dibangun memiliki tampilan antarmuka yang sangat sederhana dan memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi ini dan aplikasi memberikan informasi tentang air terjun di Provinsi Banten[3].

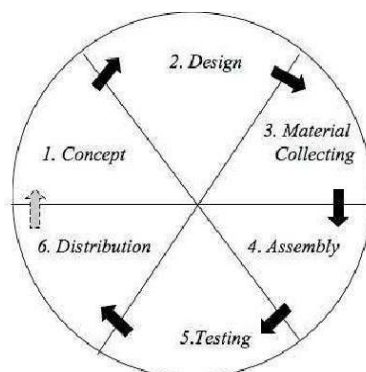
Perkembangan teknologi dapat sebagai sarana dalam memperkenalkan air terjun suwat kepada wisatawan lokal maupun mancanegara. Salah satu teknologi yang digunakan dalam memperkenalkan air terjun suwat ini adalah multimedia[4] Dengan menggunakan teknologi multimedia pengenalan ini dapat membantu masyarakat dalam mengembangkan wisata desa. Oleh karena itu peran air terjun tersebut sangat penting dalam memperkenalkan air terjun suwat ini. Teknologi juga bisa digunakan sebagai media yang digunakan dalam mempromosikan sebuah wisata alam yang dapat mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat dijadikan alat komunikasi seperti multimedia.

Namun dalam mengatasi permasalahan ini belum efektif dalam memperkenalkan air terjun ini mempromosikan pariwisata tersebut ke wisatawan mancanegara dan domestik. Penulis melakukan penelitian ini dengan menfokuskan dengan pembuatan aplikasi yang memudahkan wisatawan dalam mengenal air terjun suwat ini

Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun dan merancang sebuah aplikasi multimedia yang dapat mempermudah masyarakat dalam mengenal air terjun ini , khususnya untuk masyarakat yang belum mengetahui air terjun agar lebih mengenal lebih dalam objek wisata air terjun suwat lewat aplikasi multimedia.

## 2. Metode Penelitian

Pada metode yang digunakan dalam merancang aplikasi menggunakan metode Multimedia Life Cycle berikut ada 6 tahapan yang digunakan dalam membuat aplikasi adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Multimedia Development Life Cycle

### 2.1 Concept (Konsep)

Pada tahap Concept (Konsep) dimulai dengan dilakukan data terlebih dahulu menentukan ide atau konsep dari pembangunan dalam membuat aplikasi Dalam menjabarkan ide dan konsep yang digunakan menggunakan 5W +1 H.

#### 1. Design ( Perancangan)

Pada tahap ini perancangan dalam aplikasi yang terdiri atas struktur menu yang bertujuan untuk menggambarkan sebuah menu menu yang ada pada aplikasi yang akan dirancang sedangkan storyboard menggambarkan rangkaian sketsa yang akan dirancang pada aplikasi yang di deskripsikan beberapa scene serta kebutuhan perangkat lunak dan keras yang akan digunakan dalam membangun aplikasi .

#### 2. Material Collecting ( Pengumpulan Bahan)

Pada tahap pengumpulan bahan ini tahap dimana pengumpulan semua bahan – bahan materi tentang gambar – gambar , video , audio serta tampilan aplikasi sudah tersiap pada tahap paralel sehingga bisa dilanjutkan dengan tahapan assembly.

### 3. Assembly ( Perakitan)

Pada tahap dilakukan pembuatan proses pembuatan dimana semua bahan sudah dimana sebuah objek atau bahan multimedia sudah dibuat. Berdasarkan pembuatan dari storyboard , navigasi yang terdapat dalam tahapan design ini memerlukan pendukung sebuah aplikasi yang dapat membantu dalam pembuatan Aplikasi Pengenalan Air Terjun Suwat Berbasis Multimedia .

### 4. Testing ( Pengujian)

Pada tahap dilakukan pengujian secara menyeluruhan yang memiliki tujuan untuk apakah adanya kesalahan atau tidak nya pada bug eror terhadap program tidak atau sudah berjalan secara fungsional pada aplikasi yang berjudul “ Aplikasi Pengenalan Air Terjun Berbasis Multimedia” tahapan pengujian ini menggunakan pengujian Blackbox Testing. Dimana pengujian ini dilakukan dengan proses input output yang melibatkan pengguna.

### 5. Distribution

Pada tahap ini akan dilakukan dimana aplikasi akan disimpan dalam media penyimpanan seperti Hardisk, RAM, Flashdisk kemudian didistribusikan kepada ke pengelola Air terjun tersebut dan digunakan sebagai media promosi terhadap air terjun yang berada di Desa Suwat.

## 6. Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah beberapa hasil halaman menu hasil pembuatan aplikasi yang telah dirancang serta penjelasan aplikasi yang telah dibangun dari masing – masing menu dan fungsi -fungsi tombol yang terdapat pada Aplikasi Air Terjun Suwat Berbasis Suwat sebagai berikut :

### 6.1 Analisis Kebutuhan Sistem

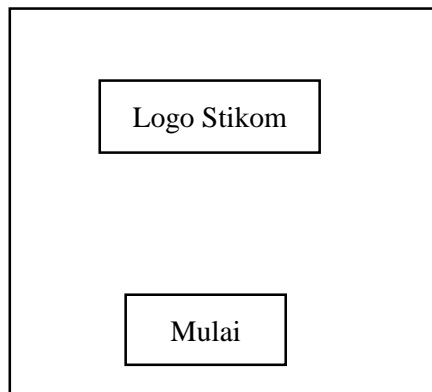
Analisis kebutuhan sistem yang diperlukan dalam pembuatan dan menampilkan aplikasi pengenalan air terjun suwat berbasis multimedia yang digunakan penulis terdapat 2 spesifikasi yaitu sebagai berikut adalah :

1. Analisis Spesifikasi Perangkat Keras (Hardware)  
Spesifikasi perangkat keras adalah kebutuhan sistem yang dibutuhkan dalam sebuah pembuatan aplikasi pengenalan air terjun ini yang dimana diperlukan sebuah perangkat yang bisa mendukung dalam pembuatan aplikasi sebagai berikut seperti : laptop , ram dan cpu.
2. Analisis Spesifikasi Perangkat Lunak ( Software)Spesifikasi perangkat lunak adalah kebutuhan yang digunakan saat pembuatan aplikasi dan sebagai pendukung berikut software yang diperlukan saat pembuatan aplikasi adalah sebagai berikut :
  - a. Adobe Animate digunakan sebagai untuk membuat aplikasi.
  - b. Adobe Premiere digunakan sebagai mengedit video pada aplikasi air terjun suwat
  - c. Adobe Photoshop digunakan sebagai mengedit foto pada aplikasi air terjun suwat
  - d. Adobe illustrator digunakan sebagai mendesain aplikasi pada air terjun suwat yang berbentuk animasi.
  - e. Corel Draw digunakan sebagai untuk mendesain aplikasi pada air terjun suwat

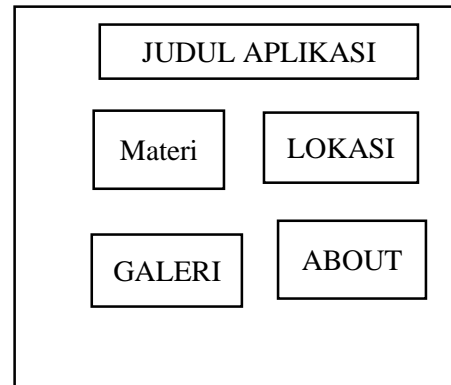
### 6.2 Perancangan Desain

Perancangan Desain adalah rancangan yang dibuat dengan adanya tampilan yang desain antarmuka yang terdapat pada aplikasi.Perancangan pada aplikasi pengenalan air terjun suwat ini terdapat desain antarmuka pada setiap aplikasi adalah sebagai berikut :

---



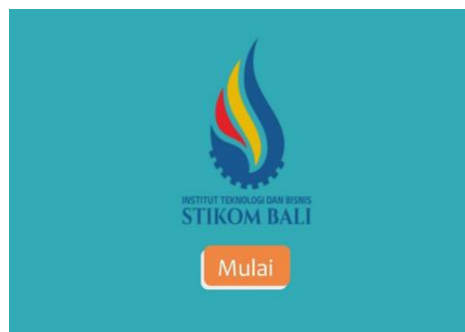
Gambar 2. Desain antarmuka menu aplikasi



Gambar 3. Desain antarmuka halaman utama

### 6.3 Rancangan Tampilan

1. Tampilan Splash screen adalah tampilan awal pada aplikasi yang akan pertama terlihat saat membuka aplikasi tampilan awal splash screen ini biasanya terdapat tampilan logo STIKOM BALI dan terdapat juga tombol MULAI untuk melanjutkan menuju ke halaman menu utama . Berikut halaman splash screen dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Menu aplikasi

2. Tampilan Menu Utama adalah tampilan halaman yang terdiri dari 4 button yang dapat dipilih pada aplikasi ini yang memiliki pilihan menu seperti menu materi , menu galeri , menu lokasi , menu about . Pada menu ini terdapat menu materi yang dapat melihat tentang air terjun suwat dan menu lokasi akan terhubung ke internet yang mengarah google maps dan galeri terdapat foto dan video tentang air terjun suwat dan menu about terdapat tombol bantuan pada aplikasi.



Gambar 5 Tampilan Halaman Utama

#### 6.4 Pengujian Sistem

Pengujian Sistem (Testing) merupakan Tahapan yang akan dilakukan menemukan kesalahan-kesalahan yang ada pada aplikasi apakah ada kekurangan dalam sistem yang sudah dibuat dan sudah memenuhi kriteria sesuai dengan tujuan aplikasi yang sudah dibuat. Pada Tahap akan dilakukan pengujian pada aplikasi yang sudah dirancang dengan menggunakan metode pengujian Blacx Testing yang berdasarkan dilakukan oleh pengguna yang memudahkan penggunaan aplikasi ini. Berikut adalah hasil pengujian yang telah dilakukan pada Aplikasi Pengenalan Air Terjun Suwat Berbasis Multimedia menggunakan blacxbox testing.

Tabel 1. Pengujian

No	Halaman	Butir uji	Jenis Pengujian
1.	Splash Screen	•Button mulai	Blacx box testing
2.	Menu utama	•Button Materi •Button Lokasi •Button Galeri •Button About •Button Sound •Button informasi •Button Keluar	Blacx box testing

### 3 Kesimpulan

Aplikasi pengenalan Air Terjun Suwat berbasis multimedia dapat dirancang menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* dan penggunaan dalam aplikasi menggunakan smartphone sehingga para pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mudah. Aplikasi Pengenalan Air Terjun Suwat Berbasis Multimedia terdapat beberapa menu utama yang menyajikan informasi seperti materi yang menjelaskan tentang Air Terjun Suwat, fasilitas yang ada di air terjun tersebut, daya tarik air terjun suwat serta harga tiket, galeri pada aplikasi tersebut terdapat foto dan video yang menghubungkan ke internet dan mengarahkan ke youtube, lokasi menghubungkan menggunakan koneksi internet dan mengarahkan langsung ke Google Maps

Aplikasi pengenalan air terjun suwat ini digunakan sebagai aplikasi yang dapat membantu sebagai pengenalan terhadap air terjun suwat sebagai sarana media promosi objek wisata yang ada di daerah kabupaten Gianyar khususnya di desa suwat.

1. Aplikasi ini menggunakan smartphone yang memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi air terjun ini terdapat beberapa menu seperti menu materi, foto dan gambar yang memudahkan pengguna melihat profil air terjun ini dan lokasi yang dapat menghubungkan ke internet
2. Aplikasi ini dirancang untuk pengenalan yang digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan air terjun suwat melalui aplikasi sehingga memudahkan pengguna dalam mengenal air terjun tersebut.
3. Aplikasi ini menggunakan pengujian blacx box testing dalam tahapan pengujian aplikasi dapat menganalisis tahap awal dan kekurangan dalam aplikasi air terjun suwat.

#### Daftar Pustaka

- [1] Nurajizah, Siti. "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pad Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia" 2016.
- [2] Tonni Limbong, Janner Simarmata. "Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori & Pratik "Yayasan Kita Menulis 2020.

- [3] Syafrizal, Agusdi, Yetman Erwadi, and Yuan Ramadh Enddika. "Pengenalan Objek Wisata Alam Di Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu Dengan Menggunakan Karakter 3D Adobe Premiere dan Blender." Pseudocode 2020.
- [4] Ningrum, Rahma Farah, dan Dwina Kuswardani. "Perancangan MultimediaPengenalan Objek Wisata Di Daerah Sumatera Barat." Cengkareng 2017.
- [5] Khulsum, Umi, Yusak Hudyono, Endang Dwi Sulistyowati. "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA." Universitas Mulawarman 2018.
- [6] Wardan, Randy, dan Dede Kurniadi. "Aplikasi Multimedia Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android." Garut 2017.
- [7] Suyanto, M. "Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing" Universitas Aminikom 2017.
- [8] Hanief,Sofwan dan Wayan Jepriana " Konsep dan Aplikasinya dalam Bahasa Pemrograman". Yogyakarta : ANDI 2018.
- [9] Lestari , Novia . " Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif" Jawa Tengah 2019.
- [10] Jubillee Enterprise. " Trik Cepat Menguasai Adobe Animate " Jakarta 2017.