

Multimedia Interaktif Pengenalan Pariwisata Unggulan di Kabupaten Ende Berbasis Android

Damianus Yudistira Frantino Wolo¹⁾, Ricky Aurelius Nurtanto Diaz²⁾, Ni Wayan Setiasih³⁾

Program Studi Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: yudiwolo90@gmail.com, ricky@stikom-bali.ac.id, setiasih@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Kabupaten Ende, yang terletak di Pulau Flores, Provinsi Nusa Tenggara Timur, Indonesia, memiliki potensi wisata yang belum dimanfaatkan secara optimal. Melalui penelitian ini, penulis mengembangkan "Multimedia Interaktif Pengenalan Pariwisata Unggulan di Kabupaten Ende Berbasis Android" sebagai sarana untuk memperkenalkan dan mempromosikan kekayaan pariwisata dan budaya Kabupaten Ende. Penelitian menggunakan metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan bahasa Action Script 3.0 dalam pengembangan aplikasi berbasis multimedia ini. Pengujian dilakukan menggunakan metode Blackbox Testing. Tujuan dari pengembangan multimedia ini adalah untuk memberikan informasi yang komprehensif kepada para pengunjung yang tertarik untuk berkunjung ke Kabupaten Ende dan kepada masyarakat lokal yang belum mengenal potensi wisata yang ada di daerah mereka. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pariwisata Unggulan di Kabupaten Ende Berbasis Android yang dapat dengan efektif digunakan untuk memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Ende dengan cara yang menarik dan informatif. Dengan demikian, multimedia interaktif ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam memperkenalkan dan mempromosikan Kabupaten Ende sebagai tujuan wisata yang menarik di Indonesia.

Kata kunci: *Pariwisata Kabupaten Ende, Multimedia Interaktif, Action Script 3.0.*

1. Pendahuluan

Indonesia terdiri dari beragam etnis yang menyebar di seluruh wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia [1]. Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khasnya masing-masing sehingga membuat setiap daerah yang ada di Indonesia itu unik. Banyaknya keunikan itu dapat keuntungan untuk daerah tersebut karena setiap keunikan yang dimiliki bisa mengundang pengunjung atau turis untuk melihat keindahan dan perbedaan yang mereka belum lihat sebelumnya di daerah asal mereka, maka dibuatlah tempat pariwisata untuk para pengunjung dan turis yang diharapkan bisa memajukan perekonomian lokal dari daerah tersebut dan memperkenalkan budaya yang ada di daerah tersebut kepada masyarakat dan dunia, salah satunya tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Ende.

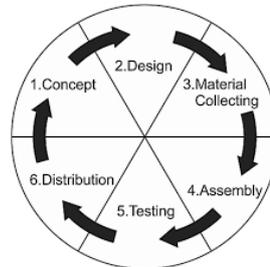
Alasan penulis membuat multimedia interaktif ini karena ingin mengenalkan objek pariwisata yang ada di Kabupaten Ende kepada masyarakat didalam maupun di luar Kabupaten Ende, sehingga pariwisata di Kabupaten Ende semakin maju, dan semakin dikenal oleh kalangan luas masyarakat yang ada di Indonesia maupun dunia. Alasan penulis memilih untuk mengenalkan objek pariwisata yang ada di Kabupaten Ende dengan menggunakan multimedia interaktif karena multimedia interaktif disertai gambar, teks, audio, dan video [2]. sehingga pengenalan objek pariwisata unggulan di Kabupaten Ende terlihat lebih menarik dan informasi yang diberikan jelas dan berguna untuk kebutuhan pengguna atau pengunjung, dan alasan lain juga karena adanya gabungan antara teks, gambar, animasi dan audio dapat memastikan penyampaian informasi kepada pengguna lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh mereka.

Dari penjabaran di atas, maka bisa diambil kesimpulan tentang pentingnya multimedia interaktif dalam pengenalan daerah dan pariwisata agar penerima informasi lebih mudah paham tentang suatu informasi karena disampaikan secara interaktif dan menarik, maka dari situlah penulis perlu untuk membuat sebuah "Multimedia Interaktif Pengenalan Pariwisata Unggulan di Kabupaten Ende Berbasis Android", sebagai sarana pengenalan dan pembelajaran yang memberikan informasi kepada para pengunjung yang ingin berkunjung dan yang belum mengetahui tentang pariwisata yang ada di Kabupaten Ende.

Adapun penelitian sebelumnya yang membuat sebuah multimedia interaktif yang memperkenalkan tentang pengenalan aplikasi pengenalan berbagai macam Kain Tenun Ikat Ende Lio [3], Pengenalan Tari Dolo-Dolo Lamaholot Flores Timur [4] dan Pengenalan Kebudayaan Suku Manggarai di Kota Ruteng [5]

2. Metode Penelitian

Dalam pembuatan multimedia interaktif ini, metode yang akan digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Dalam metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, yang memiliki 6 tahapan yakni *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* [6]. Tahapan dalam Implementasi dan praktik tidak harus dilakukan secara berurutan, tetapi pada tahapan *Concept* tetap menjadi langkah pertama yang harus diterapkan.



Gambar 1. Metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

2.1 Concept

Pada tahap *Concept* akan dilakukan dua metode analisis yaitu analisis 5W +1H dan analisis *SWOT*. Berikut ini adalah penjabaran dari analisis 5W + 1H :

- Aplikasi seperti apa yang anda ingin buat?
Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pariwisata Unggulan di Kabupaten Ende Berbasis Android.
- Mengapa multimedia interaktif ini dibuat?
Karena multimedia interaktif ini akan memberikan informasi kepada masyarakat dan turis tentang pariwisata yang ada di Kabupaten Ende.
- Untuk siapa multimedia interaktif ini dibuat?
Masyarakat yang ada di luar Kabupaten Ende maupun di dalam Kabupaten Ende dan juga turis yang berkunjung agar bisa mengetahui tentang referensi apa saja yang ada tentang pariwisata apa saja yang ada di Kabupaten Ende.
- Dimana multimedia interaktif ini akan diimplementasikan?
Multimedia interaktif ini akan diimplementasikan ke dalam android dengan format .apk.
- Kapan multimedia interaktif ini akan diimplementasikan?
Multimedia interaktif ini akan diimplementasikan setelah melakukan proses perancangan, pembuatan, dan pengujian sampai aplikasi ini dianggap layak untuk di pakai.
- Bagaimana multimedia interaktif ini akan dibuat?
Multimedia interaktif ini akan dibuat dengan menggunakan Adobe Animate, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan untuk videonya di edit di Wondershare Filmora, dan multimedia interaktif ini akan menggunakan Bahasa pemrograman Action Script 3.0.

2.2 Design

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program [7]. Pada tahap *Design* juga akan dijelaskan fungsi dari menu – menu yang ada. Lalu akan ada *flowchart*. Pada tahap *flowchart* akan dijabarkan alur – alur penggunaan multimedia interaktif ini, kemudian akan dibuatkan *storyboard* aplikasi. Kemudian akan dibuatkan rancangan Desain Antarmuka, yang dimana pada tahap ini akan dijelaskan setiap fungsi yang ada pada masing – masing halaman.

2.3 Material Collecting

Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan [8]. Pada tahap ini, akan dilakukan proses pengumpulan bahan, informasi dan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif ini, seperti audio, video, gambar dan lain – lain.

2.4 Assembly

Tahap selanjutnya adalah Assembly, tahap dimana semua objek multimedia dibuat. Perakitan multimedia interaktif ini didasarkan pada *flowchart*, semua obyek atau material dibuat dan digabungkan menjadi satu aplikasi yang utuh. Dalam tahapan ini digunakan beberapa *software* seperti Adobe Animate, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe Premiere.

2.5 Testing

Dalam pengujian ini akan dilakukan pengecekan ketepatan oleh pengguna. Pengujian akan dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box*.

2.6 Distribution

Pada tahap ini, multimedia interaktif yang sudah selesai dibuat, akan dilakukan pengujian sebelum diluncurkan sebagai aplikasi yang akan di bagikan melalui link *Google Drive* sehingga pengguna dapat dengan mudah mengunduh aplikasinya.

3. Hasil dan Pembahasan

Multimedia interaktif ini akan didasarkan pada metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* agar sistem yang dibuat sesuai dengan rancangan yang ada. Akan dibuat juga diagram untuk menjelaskan cara kerja multimedia interaktif ini.

3.1 Konsep (Concept)

Tahap konsep adalah tahap awal pengembangan multimedia interaktif [9]. Tujuan dari aplikasi multimedia interaktif ini adalah untuk mengenalkan pariwisata unggulan yang ada di Kabupaten Ende, dan membuat pengguna dapat berinteraksi dengan adanya fitur-fitur di dalam multimedia interaktif, seperti galeri foto dan video, penjelasan dan lain-lain. Berikut ini adalah tahap *Concept* dari aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pariwisata Unggulan di Kabupaten Ende Berbasis Android.

Tabel 1. Tahap Concept

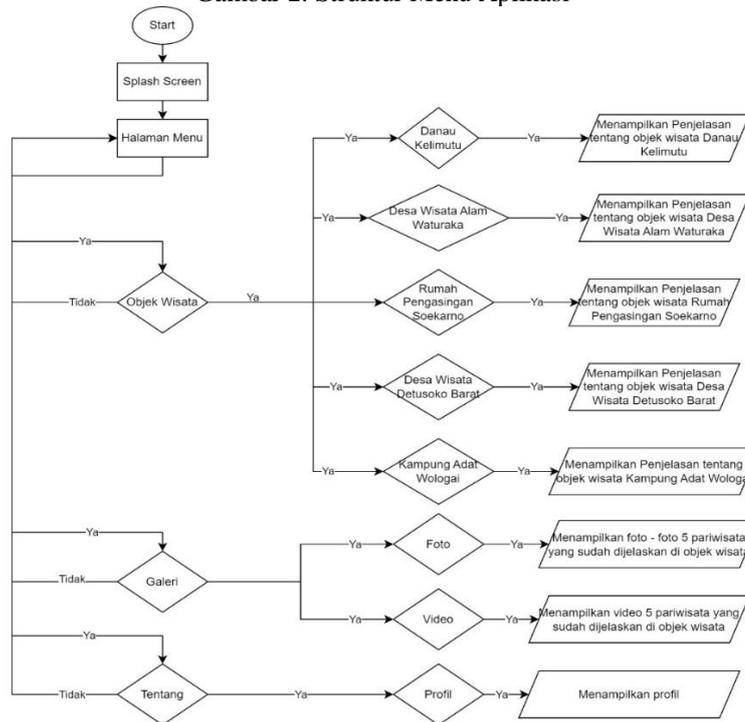
Judul	Multimedia Interaktif Pengenalan Pariwisata Unggulan di Kabupaten Ende Berbasis Android
Tujuan	Merancang dan mengembangkan multimedia interaktif pengenalan pariwisata unggulan Kabupaten Ende kepada masyarakat luas
Pengguna Akhir	Masyarakat luas, agar semua orang bisa mengetahui objek pariwisata yang ada di Kabupaten Ende secara luas
Obyek Virtual	Fitur – fitur seperti foto, video, audio dan teks

3.2 Design (Desain/Perancangan)

Dalam bagian tahap perancangan *Design*, akan ditunjukkan cara kerja multimedia interaktif ini lewat diagram struktur menu yang akan digunakan untuk memperkenalkan multimedia interaktif pariwisata di Kabupaten Ende berbasis Android. Pada gambar 2 menunjukkan tentang alur kerja dari multimedia interaktif berbasis android untuk mengenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Ende. Saat pengguna meluncurkan aplikasi, akan muncul *splash screen* setelah itu pengguna akan langsung diarahkan ke halaman utama yang memiliki 3 menu yaitu objek wisata, galeri, dan tentang.



Gambar 2. Struktur Menu Aplikasi



Gambar 3. Flowchart Umum Aplikasi

Dan pada gambar 3 menunjukkan tentang *flowchart* yang menggambarkan secara grafik langkah – langkah dan urutan prosedur dari aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pariwisata Unggulan di Kabupaten Ende Berbasis Android ini.

3.3 Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Material Collecting merupakan tahap mengumpulkan bahan atau materi yang akan digunakan untuk membuat multimedia interaktif. Pengumpulan bahan dapat berupa dokumen, gambar, foto, suara latar, video dan materi pendukung lainnya.

3.4 Assembly

Tahapan *Assembly* adalah tahapan untuk membuat multimedia interaktif berdasarkan tahapan perancangan yang telah dibuat sehingga bisa menghasilkan sistem, aplikasi atau multimedia interaktif sesuai dengan yang sudah direncanakan.

1. Antarmuka

Pada gambar 4, adalah contoh tampilan antarmuka dari aplikasi yang sudah dibuat, diantaranya Antarmuka Halaman Awal, Antarmuka Halaman Menu, Antarmuka Halaman Penjelasan Objek Wisata.

Pada gambar (a) Antarmuka Halaman Awal, berisi logo Stikom, tombol yang terlihat seperti *speaker* [🔊], judul, beberapa gambar pariwisata dan tombol *get started*. Jika tombol yang terlihat seperti *speaker* [🔊] di klik maka *backsound* dari multimedia interkatif ini akan terdengar dan jika di klik lagi tombol yang terlihat seperti *speaker* [🔊] maka suara *backsound* dari multimedia interaktif ini akan berhenti. Jika tombol *get started* di klik maka akan langsung diarahkan ke Antarmuka Halaman Menu pada gambar (b),

Pada gambar (b) Antarmuka Halaman Menu, terdapat tombol – tombol yang memiliki fungsi masing – masing seperti tombol *home* yang berbentuk seperti rumah [🏠] yang jika di klik maka akan membawa pengguna kembali pada halaman Antarmuka Halaman Awal pada halaman (a). lalu ada tombol Objek Wisata yang jika di klik akan diarahkan pada Halaman Menu Objek Wisata yang berisi list objek wisata yang ada di Kabupaten Ende. Pada tombol galeri akan diarahkan pada Halaman Menu Galeri yang berisi list galeri objek wisata yang ada, dan pada tombol Tentang jika di klik akan diarahkan ke halaman tentang yang berisi profil penulis beserta dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2.

Pada gambar (c) Antarmuka Halaman Penjelasan Objek Wisata berisi penjelasan tentang objek wisata yang ada, didalam Antarmuka Halaman Penjelasan Objek Wisata terdapat gambar objek wisata itu sendiri, penjelasan objek wisata tersebut, tombol yang terlihat seperti *mic* 🗣️ jika di klik maka akan mengaktifkan *dubbing* yang menjelaskan tentang objek wisata tersebut, tombol yang terlihat seperti *speaker* 🔊 yang mengaktifkan *backsound* dari multimedia interaktif ini, dan ada juga tombol *next* yang jika di klik maka akan diarahkan ke halaman penjelasan berikutnya dari objek wisata tersebut, lalu ada tombol *back* jika di klik akan diarahkan ke halaman sebelumnya.



Gambar 4. (a) Antarmuka Halaman Awal, (b) Antarmuka Halaman Menu, (c) Antarmuka Halaman Penjelasan Objek Wisata

3.5 Testing

Tahapan *Testing* dilakukan untuk memastikan apakah hasil dari multimedia interaktif ini sudah sesuai dengan apa yang diinginkan, baik isi informasi yang disampaikan maupun tombol – tombol yang ada [10].

Tabel 2. Contoh Pengujian Blackbox Testing

No	Butir Uji	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Antarmuka Halaman Awal	Masuk ke halaman multimedia interaktif yang menampilkan judul multimedia interaktif serta tombol menuju halaman utama	Berhasil
2	Button Objek Wisata ditekan	Sistem menampilkan 5 pilihan objek wisata	Berhasil
3	Button Galeri ditekan	Sistem menampilkan halaman galeri yang berisi gambar – gambar dan video objek wisata	Berhasil
4	Button Next ditekan	Sistem akan beralih ke halaman materi selanjutnya	Berhasil
5	Button Back ditekan	Sistem akan beralih ke halaman materi sebelumnya	Berhasil
6	Button Home ditekan	Sistem akan beralih ke Antarmuka Halaman Awal	Berhasil

3.6 Distribusi

Langkah terakhir adalah Distribusi, dimana multimedia interaktif ini dirilis berbasis Android. Multimedia interaktif ini akan didistribusikan melalui Google Drive YouTube agar pengguna bisa melihatnya.

1. Google Drive

Dalam pendistribusian Multimedia Interaktif ini, akan digunakan penyimpanan *cloud* yaitu Google Drive untuk mendistribusikan multimedia interaktif ini. Di Google Drive terdapat aplikasi multimedia interaktif berbasis Android tentang pengenalan pariwisata. Berikut adalah link URL

unduhan multimedia interaktif ini

https://drive.google.com/drive/folders/1BUHHDy6QJv1gwPT9Wq7Mgb3lNnuWhOk_?usp=sharing

2. Youtube

Berikut adalah link Youtube yang dapat memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Ende melalui link berikut ini <https://youtu.be/9KV5GUZOAEI>

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan Multimedia Interaktif Pengenalan Pariwisata Unggulan di Kabupaten Ende Berbasis Android yang dapat memberikan informasi mengenai pariwisata yang ada di Kabupaten Ende. Multimedia Interaktif ini dirancang dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), serta pengujian yang menggunakan pengujian BlackBox, sehingga multimedia interaktif ini dapat berfungsi sesuai dengan rancangan yang sudah ada. Hasil dari aplikasi ini diharapkan dapat memberi informasi dan memperkenalkan objek pariwisata yang ada di Kabupaten Ende kepada masyarakat sehingga ada kesadaran dari masyarakat tentang potensi pariwisata lokal di Kabupaten Ende, dan juga diharapkan adanya pertumbuhan ekonomi daerah di Kabupaten Ende sehingga masyarakat yang ada di Kabupaten Ende semakin sejahtera.

Penulis juga berharap semoga aplikasi multimedia interaktif ini dapat mendorong pemerintah di Kabupaten Ende untuk tetap melestarikan objek pariwisata yang ada di Kabupaten Ende. Selanjutnya rencana pengembangan Multimedia Interaktif ini akan dikembangkan juga di iOS, penulis juga berharap dapat menambahkan fitur – fitur yang ada pada aplikasi seperti adanya animasi, bahasa di aplikasi multimedia interaktif yang bermacam – macam untuk turis dan juga akan ditambahkan lagi lebih banyak objek wisata yang ada di Kabupaten Ende sehingga dapat memperkaya pengalaman pengguna yang menggunakan aplikasi multimedia interaktif ini dan mempromosikan potensi objek pariwisata unggulan yang lebih luas di Kabupaten Ende kepada orang – orang.

Daftar Pustaka

- [1] Riyanti, A., & Novitasari, N. (2021). "Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Adat dan Budaya*, 3(1).
- [2] Nuraini, M., Susilaningih, S., & Wedi, A. (2021). "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Perubahan Wujud Benda Bagi Siswa Sekolah Dasar." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 33–40.
- [3] Nona, Trivonia. (2022). "Aplikasi Pengenalan Berbagai Macam Kain Tenun Ikat Ende Lio Berbasis Multimedia." Institut Teknologi dan Bisnis (ITB) STIKOM Bali, Bali.
- [4] Maria Delastrada Rume Lin Lebean. (2022). "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tari Dolo-Dolo Lamaholot Flores Timur." Institut Teknologi dan Bisnis (ITB) STIKOM Bali, Bali.
- [5] Jehadu, M. M. S. (2020). "Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Suku Manggarai Di Kota Ruteng Berbasis Multimedia." Institut Teknologi dan Bisnis (ITB) STIKOM Bali, Bali.
- [6] Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhurozi, J. (2021). "Menggunakan Metode MDLC untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 88.
- [7] Effendi, B. (2020). "Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam Membangun Aplikasi Edukasi Covid-19 Berbasis Android MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC) METHOD IN BUILDING COVID-19 EDUCATIONAL APPLICATIONS ANDROID BASED." *TEKNOMATIKA*, 10(02), 1–5.
- [8] Febriansyah, M. F., & Sumaryana, Y. (2021). "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)." *INFORMATICS AND DIGITAL EXPERT (INDEX)*, 3(2), 61–68.
- [9] Septian, D., Fatman, Y., Nur, S., Islam, U., & Bandung, N. (2021). "Implementasi MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda." *Jurnal Computech & Bisnis*, 15(1), 15–24.
- [10] Devega, A. T., & Jusmiati. (2022). "Perancangan Media Pengenalan Program Studi Menggunakan Motion Graphic (Studi Kasus Di Fakultas Teknik)." *Journal Responsive Teknik Informatika*, 6(1), 42–47.