

## Multimedia Interaktif Pengenalan Produk Kerajinan Keramik Pada CV. Tanteri Ceramic Berbasis Android

I Gusti Ngurah Putu Krisna Dewantara<sup>1)</sup>, Gusti Ngurah Mega Nata<sup>2)</sup>, Erma Sulisty Rini<sup>3)</sup>  
Sistem Informasi<sup>1)</sup>, Manajemen Informatika<sup>2)</sup>, Bisnis Digital<sup>3)</sup>  
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali  
Denpasar, Indonesia  
e-mail: 200030278@stikom-bali.ac.id<sup>1)</sup>, mega@stikom-bali.ac.id<sup>2)</sup>, erma@stikom-bali.ac.id<sup>3)</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi multimedia interaktif berbasis Android untuk pengenalan produk kerajinan keramik di CV. Tanteri Ceramic, Bali. Perusahaan ini menghadapi tantangan keterbatasan jangkauan pasar, kurangnya interaktivitas dalam media promosi tradisional, dan persaingan ketat. Metodologi penelitian meliputi analisis kebutuhan pengguna melalui survei dan wawancara, perancangan dan pengembangan aplikasi, serta pengujian dan evaluasi. Aplikasi yang dikembangkan menampilkan informasi produk secara menarik dan interaktif melalui fitur galeri gambar 3D, video, animasi, serta fungsi interaktif seperti chat dan feedback. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat meningkatkan efektivitas pemasaran, menjangkau pasar lebih luas, memberikan informasi produk yang lebih komprehensif, dan meningkatkan interaksi antara perusahaan dan konsumen. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan strategi pemasaran modern berbasis teknologi multimedia interaktif yang bermanfaat bagi CV. Tanteri Ceramic dan sektor industri kreatif lainnya. Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan daya saing produk kerajinan keramik Bali di pasar nasional dan internasional, serta mendukung pelestarian budaya dan ekonomi kreatif lokal.

**Kata kunci:** Multimedia Interaktif, Aplikasi Android, Kerajinan Keramik, Pemasaran Digital, CV. Tanteri Ceramic, Bali.

### 1. Pendahuluan

Multimedia interaktif merupakan teknologi yang menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang memungkinkan interaksi pengguna [1]. Dalam era digital ini, multimedia interaktif telah menjadi alat yang sangat efektif dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, hiburan, pemasaran, dan pelatihan. Teknologi ini tidak hanya menyajikan informasi secara pasif tetapi juga memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman [2].

Pulau Bali dikenal tidak hanya karena keindahan alamnya tetapi juga karena kekayaan budayanya, termasuk kerajinan tangan yang sangat beragam [3]. Salah satu bentuk kerajinan tangan yang menonjol adalah produk keramik. Kerajinan keramik Bali memiliki ciri khas yang unik dan artistik, mencerminkan tradisi dan budaya Bali yang kaya [4]. CV. Tanteri Ceramic adalah salah satu perusahaan yang berperan penting dalam memproduksi dan memasarkan kerajinan keramik di Bali. Namun, meskipun memiliki potensi besar, perusahaan ini menghadapi berbagai tantangan dalam mengenalkan produk keramiknya ke pasar yang lebih luas.

CV Tanteri Ceramic merupakan perusahaan produksi keramik yang didirikan pada tahun 1987 oleh Bapak I Putu Oka Mahendra, MM. Perusahaan ini berlokasi di Br. Simpangan, Pejaten, Kediri, Tabanan, Bali. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan terhadap Bapak I Putu Oka Mahendra, MM. yang sekaligus merupakan pemilik usaha dari CV Tanteri mengungkapkan bahwa para calon konsumen yang akan membeli keramik kurang mengetahui jenis – jenis keramik dan harga jual. Sering terjadi kendala dimana konsumen membeli produk yang tidak sesuai dengan ekspektasi, hal ini diakibatkan kurangnya informasi yang tersedia mengenai produk. Selama ini, informasi mengenai produk hanya disebarluaskan melalui brosur dan dari mulut ke mulut oleh konsumen yang sudah pernah bertransaksi di CV. Tanteri. Hal ini kurang efektif mengingat informasi mengenai spesifikasi produk yang diperoleh melalui brosur tidak lengkap. Maka dari itu CV. Tanteri membutuhkan sebuah media yang dapat membantu dalam proses pengenalan perusahaan, sekaligus memberi gambaran terkait spesifikasi dan harga produk keramik. Hal tersebut disebabkan karena belum tersedianya pengenalan produk secara interaktif.

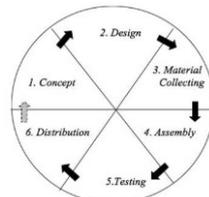
Dengan adanya permasalahan tersebut maka akan dirancang sebuah teknologi berupa multimedia agar memudahkan konsumen untuk mengetahui informasi produk dan harga, karena terdapat sebuah media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang menjadi satu dalam bentuk file digital, dan menjadi satu media yang dapat menarik minat atau perhatian untuk membaca dan melihatnya. Penggunaan multimedia ini dapat digunakan sebagai media pengenalan suatu produk kerajinan. Dalam dunia industri, multimedia sangat efektif digunakan untuk media pengenalan produk usaha dalam mengembangkan bisnis, agar usaha tersebut lebih dikenal [5].

Aplikasi yang akan dikembangkan berisi materi tentang pengenalan profil perusahaan, informasi perusahaan, dan produk oleh CV. Tanteri, mengikuti pendekatan penelitian interaktif multimedia. Sebelumnya, Rince Lisnawati (2021) menghasilkan aplikasi pengenalan produk ramah lingkungan untuk PT. Teman Sejati Bumi [6], Ananda Fitria Karunai (2021) membuat aplikasi pengenalan Batik Tulis Bali [7], dan Komang Adi Pradipta (2019) mengembangkan aplikasi tutorial dasar sepatu roda [8]. Selain itu, penelitian oleh I Komang Deden Wijkaya dan tim dari ITB STIKOM Bali menghasilkan aplikasi layanan koperasi berbasis *Adobe Captivate* yang berhasil diuji dengan *Black Box Testing* [9]. Aplikasi ini akan memanfaatkan berbagai temuan tersebut untuk memperkenalkan CV. Tanteri secara interaktif dan mudah diakses.

Oleh karena itu, penelitian dengan judul “Multimedia Interaktif Pengenalan Produk Kerajinan Keramik pada CV. Tanteri Ceramic Berbasis Android”. Aplikasi ini dibuat untuk memudahkan pengenalan produk pada CV. Tanteri kepada masyarakat untuk memperkenalkan produk keramik yang beranekaragam. Aplikasi ini diharapkan mampu menarik perhatian masyarakat agar lebih mengetahui produk Kerajinan Keramik Bali.

## 2. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam pengembangan sistem untuk merancang Multimedia Interaktif Pengenalan Produk Kerajinan Keramik pada CV. Tanteri Ceramic Berbasis Android adalah metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. Metode *MDLC* ini terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* [10]. Tahap *concept* melibatkan penentuan tujuan proyek, identifikasi target pengguna, dan penyusunan ide dasar serta konsep utama dari aplikasi. Pada tahap *design*, dilakukan perancangan antarmuka dan alur aplikasi [11]. Tahap *material collecting* melibatkan pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan, seperti gambar, teks, dan video [12]. Selanjutnya, tahap *assembly* adalah proses integrasi semua komponen multimedia ke dalam aplikasi. Setelah itu, pada tahap *testing* dilakukan pengujian untuk memastikan aplikasi berfungsi dengan baik dan bebas dari bug [13]. Terakhir, tahap *distribution* adalah proses pendistribusian aplikasi kepada pengguna akhir.



Gambar 1 *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

## 3. Hasil dan Pembahasan

Implementasi sistem dimulai dengan *concept* (konsep) dan *material collecting* (pengumpulan material). Pada tahap ini, semua item dan sumber media dikumpulkan. Setelah mengumpulkan material, langkah berikutnya adalah *assembly* (perakitan). Setelah perakitan, dilakukan *testing* (pengujian). Setelah pengujian, langkah terakhir adalah *distribution* (distribusi) [14].

### 3.1 *Concept*

Konsep adalah tahap pertama untuk mengumpulkan ide, gagasan, dan tema pembuatan aplikasi dengan menggunakan analisis *5W+1H*. Dalam pengembangan konsep multimedia interaktif untuk pengenalan produk kerajinan keramik pada CV. Tanteri Ceramic berbasis Android, berikut adalah analisis *5W+1H* dalam membangun konsep aplikasi:

Tabel 1 Analisis *5W + 1H*

<b>What</b> (Apa yang akan dibuat?)	Aplikasi yang akan dibuat adalah aplikasi <i>multimedia</i> interaktif berbasis Android untuk pengenalan produk kerajinan keramik di CV. Tanteri Ceramic. Aplikasi ini bertujuan untuk memperkenalkan
--	---

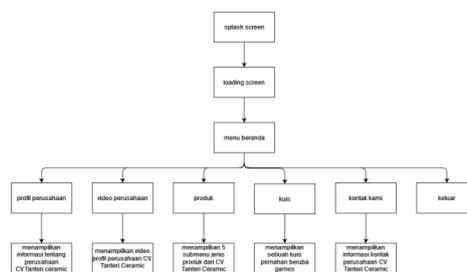
	berbagai jenis produk sekaligus memasarkan produk kepada masyarakat atau calon konsumen.
<b>When</b> (Kapan aplikasi akan digunakan?)	Aplikasi ini dapat digunakan setelah melalui tahapan perancangan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Setelah semua tahap tersebut selesai, aplikasi bisa digunakan kapan saja oleh pengguna.
<b>Where</b> (Di mana aplikasi akan diimplementasikan?)	Aplikasi <i>multimedia</i> interaktif ini akan diimplementasikan pada platform berbasis Android.
<b>Who</b> (Siapa yang akan menggunakan aplikasi ini?)	Aplikasi ini ditujukan kepada masyarakat umum dan calon konsumen CV. Tanteri Ceramic.
<b>Why</b> (Mengapa aplikasi ini dibuat?)	Aplikasi ini dibuat untuk memasarkan dan memperkenalkan berbagai jenis produk kerajinan keramik CV. Tanteri Ceramic kepada masyarakat, serta membantu calon konsumen dalam memilih produk.
<b>How</b> (Bagaimana aplikasi ini diimplementasikan?)	Aplikasi ini dikembangkan dengan mencari sumber informasi yang relevan melalui penelitian dan wawancara dengan narasumber terkait, serta menggunakan perangkat lunak pendukung <i>multimedia</i> untuk implementasinya.

### 3.2 Design

Tahap perancangan desain adalah langkah berikutnya setelah menentukan konsep. Perancangan ini mencakup arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material untuk aplikasi. Berikut merupakan hasil perancangan dari Multimedia Interaktif Pengenalan Produk Kerajinan Keramik Pada CV. Tanteri Ceramic Berbasis Android

#### 1. Struktur Menu Aplikasi

Struktur menu aplikasi adalah urutan alur informasi dalam aplikasi *multimedia*. Setiap alur menjelaskan informasi tentang aplikasi *multimedia* interaktif untuk pengenalan produk kerajinan keramik pada CV. Tanteri Ceramic berbasis Android. Struktur ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Struktur Menu Aplikasi

#### 2. Desain Antarmuka

Perancangan antarmuka adalah langkah awal dalam mengembangkan tampilan aplikasi, bertujuan mempermudah pengembang dalam menentukan navigasi dan fitur yang ditawarkan kepada pengguna. Berikut adalah perancangan antarmuka untuk aplikasi *multimedia* interaktif yang mengenalkan produk kerajinan keramik dari CV. Tanteri Ceramic berbasis Android bagian Menu Utama yang ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 3 Desain Antarmuka Menu Utama

### 3.3 Material Collecting

Pada tahapan pengumpulan bahan, penulis mengumpulkan berbagai bahan yang diperlukan untuk merancang dan membangun aplikasi, termasuk *vector*, klip art, gambar, audio, dan video. Bahan-bahan tersebut meliputi logo CV. Tanteri Ceramic, ikon aplikasi, background untuk berbagai tampilan (start, utama, produk), serta tombol-tombol untuk fungsi seperti memulai aplikasi, mengakses profil perusahaan, video profil, produk, kuis, kontak, dan berbagai fitur lainnya. Bahan juga mencakup tombol untuk musik, informasi aplikasi, profil, keluar, dan navigasi dalam aplikasi.

### 3.4 Assembly

Tahap ini melibatkan penerapan desain dan penggabungan semua bahan sesuai kebutuhan aplikasi. Hasil aplikasi *multimedia* interaktif pengenalan produk kerajinan keramik pada CV. Tanteri Ceramic berbasis Android mencakup splash screen, loading screen, menu utama, serta menu untuk profil perusahaan, video profil, produk, kuis, dan tentang kami. Aplikasi juga dilengkapi dengan tombol fitur seperti musik, informasi aplikasi, profil, serta tombol navigasi *back* dan *next*. Berikut adalah beberapa tampilan aplikasi yang telah diselesaikan yang ditunjukkan pada Gambar 5 dan Gambar 6.



Gambar 4 Hasil Implementasi Menu Utama



Gambar 5 Hasil Implementasi Menu Jenis Produk

### 3.5 Testing

Pengujian bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan aplikasi dari segi desain antarmuka, konten, dan fitur tombol. Penulis menggunakan metode *black box testing* untuk menguji fungsi aplikasi dan pengalaman pengguna terhadap tampilan, konten, dan kemudahan pemakaian. Kuesioner yang berisi 10 pertanyaan diberikan kepada 35 responden untuk menilai aplikasi *multimedia* interaktif pengenalan produk kerajinan keramik berbasis Android di CV. Tanteri Ceramic. Penilaian ini mengukur kualitas pengalaman pengguna terkait desain antarmuka, konten, dan kemudahan penggunaan aplikasi.

Tabel 2 Hasil Kuesioner

Responden	Nomor Pertanyaan dan Nilai Kriteria										Hasil (Jumlah x 2,5)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
RESPONDEN 1	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	92.5
RESPONDEN 2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	95
RESPONDEN 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RESPONDEN 4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	0	82.5
RESPONDEN 5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RESPONDEN 6	4	4	4	3	4	4	4	4	4	0	87.5
RESPONDEN 7	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	67.5
RESPONDEN 8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RESPONDEN 9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RESPONDEN 10	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	97.5

RESPONDEN 11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RESPONDEN 12	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	92.5
RESPONDEN 13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RESPONDEN 14	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	92.5
RESPONDEN 15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RESPONDEN 16	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	90
RESPONDEN 17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RESPONDEN 18	4	4	0	4	4	4	3	4	4	4	87.5
RESPONDEN 19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RESPONDEN 20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RESPONDEN 21	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	90
RESPONDEN 22	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	97.5
RESPONDEN 23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RESPONDEN 24	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	92.5
RESPONDEN 25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RESPONDEN 26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RESPONDEN 27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RESPONDEN 28	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	95
RESPONDEN 29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RESPONDEN 30	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	87.5
RESPONDEN 31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RESPONDEN 32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RESPONDEN 33	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RESPONDEN 34	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	92.5
RESPONDEN 35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
Rata-Rata Score											<b>95.43</b>
Keterangan Acceptability Ranges											<b><i>Acceptable</i></b>
Keterangan Grade Scale											<b>A</b>
Keterangan Adjective Ranges											<b><i>Best Imaginable</i></b>

### 3.6 Distribusi

Hasil pengembangan yang telah rampung disebarluaskan pada tahap ini sebagai akhir dari siklus metode pengembangan multimedia. Distribusi aplikasi dilakukan dengan mengunggah file APK ke platform Google Drive, yang dapat diakses melalui link berikut [https://drive.google.com/drive/folders/1HHL0cfSLslbP2PNwb4XyMxRE3WO1f2nX?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1HHL0cfSLslbP2PNwb4XyMxRE3WO1f2nX?usp=drive_link)

Aplikasi. Selain itu, video profil diunggah ke YouTube, dan dapat diakses melalui link berikut: <https://youtu.be/NcR8iCQKRLE>

#### 4. Kesimpulan

Aplikasi multimedia interaktif pengenalan produk kerajinan keramik pada CV. Tanteri Ceramic berbasis Android mempermudah pemasaran, memperkenalkan produk, dan mengelola katalog produk dengan fitur seperti foto, video profil, dan informasi detail. Pengujian Black Box Testing dan System Usability Scale (SUS) menunjukkan aplikasi ini mendapatkan skor rata-rata 95,43 dengan kategori Acceptable dan Grade Scale A, menandakan aplikasi ini termasuk dalam kategori "Best Imaginable," berdasarkan feedback dari 35 responden.

#### Daftar Pustaka

- [1] P. Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, vol. 14, no. 1, Art. no. 1, 2020, doi: 10.51672/alfikru.v14i1.33.
- [2] A. Solechan and T. W. A. Putra, "Literatur Review : Peluang dan Tantangan Metaverse," *Informatika: Jurnal Teknik Informatika dan Multimedia*, vol. 2, no. 1, Art. no. 1, May 2022, doi: 10.51903/informatika.v2i1.149.
- [3] N. M. Sinarsari and I. K. Sukadana, "MINUMAN TRADISIONAL LOLOH DON CEMCEM SEBAGAI WELCOME DRINK DI DESA WISATA PENGLIPURAN BALI," *Paryataka Jurnal Pariwisata Budaya dan Keagamaan*, vol. 2, no. 1, Art. no. 1, Nov. 2023, doi: 10.53977/pyt.v2i1.650.
- [4] S. Supatmo and S. Syafii, "NILAI MULTUKULTURAL ORNAMEN TRADISIONAL MASJID-MASJID WARISAN PARA WALI DI PESISIR UTARA JAWA," *Imajinasi : Jurnal Seni*, vol. 13, no. 2, Art. no. 2, Nov. 2019, doi: 10.15294/imajinasi.v13i2.21918.
- [5] I. S. Wijaya, M. D. Fadhillah, U. A. L. Fitriyah, V. Ardy, and Lilian, "Penyusunan Konten Media Sosial Sebagai Salah Satu Strategi Marketing UMKM Anisa Bakery," *SENADA : Semangat Nasional Dalam Mengabdikan*, vol. 4, no. 2, Art. no. 2, Oct. 2023, doi: 10.56881/senada.v4i2.169.
- [6] I. G. A. C. Wiguna, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Desain Grafis Di ITB Stikom Bali*. STIKOM Bali, 2022. Accessed: Sep. 18, 2024. [Online]. Available: [http://library.stikom-bali.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=11418&keywords=](http://library.stikom-bali.ac.id/index.php?p=show_detail&id=11418&keywords=)
- [7] W. I. Wowiling, V. Tulenan, and B. A. Sugiarto, "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Batik Nusantara," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 16, no. 4, Art. no. 4, Oct. 2021, doi: 10.35793/jti.v16i4.34248.
- [8] komang A. Pradipta, *Aplikasi Pengenalan Dan Tutorial Dasar Pada Olahraga Sepatu Roda Berbasis Multimedia*. STIKOM Bali, 2019. Accessed: Sep. 18, 2024. [Online]. Available: <http://library.stikom-bali.ac.id/5807/aplikasi-pengenalan-dan-tutorial-dasar-pada-olahraga-sepatu-roda-berbasis-multimedia>
- [9] I. K. D. Wijkaya, G. N. M. Nata, and A. Nugroho, "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Layanan Jasa Koperasi Serba Usaha Jana Nuraga," *Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer (SPINTER) | Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali*, pp. 280–285, Nov. 2023.
- [10] "Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka | Sugiarto | IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)." Accessed: Sep. 18, 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijcit/article/view/3753>
- [11] S. Solehatin, S. Aslamiyah, D. A. A. Pertiwi, and K. Santosa, "Augmented reality development using Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method in learning media," *Journal of Soft Computing Exploration*, vol. 4, no. 1, Art. no. 1, Jan. 2023, doi: 10.52465/josce.v4i1.118.
- [12] R. Arliza, I. Setiawan, and A. Yani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi," *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, vol. 5, no. 1, Art. no. 1, Mar. 2019.
- [13] S. Bustamin, I. M. Hamdani, and A. Hadi, "MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT DENGAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE," *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, vol. 7, no. 2, Art. no. 2, Oct. 2023, doi: 10.46880/jmika.Vol7No2.pp217-224.
- [14] Z. Kuroma and N. D. Saputro, "PERANCANGAN APLIKASI MONITORING JURNAL KEGIATAN BADAN PUSAT STATISTIK KOTA PEKALONGAN BERBASIS WEB," *Proceeding Science and Engineering National Seminar*, vol. 6, no. 1, Art. no. 1, 2021.