

Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tempat Rekreasi Bali Apollo Sebagai Media Informasi Dan Promosi

I Komang Griya Astina Putra¹⁾, I Gusti Ayu Desi Saryanti²⁾, Ni Putu Nanik Hendayanti³⁾

Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: 200030050@stikom-bali.ac.id¹⁾, desi@stikom-bali.ac.id²⁾, nanik@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

Penelitian ini mengaji tentang kendala dalam proses mempromosikan tempat rekreasi yang berada di Bali Apollo yang masih menggunakan media instagram dan brosur. Dengan demikian, disusunlah sebuah aplikasi multimedia interatif pengenalan tempat rekreasi Bali Apollo sebagai penunjang untuk menarik perhatian wisatawan untuk berkunjung ke Bali Apollo dan sebagai media informasi yang lengkap dan akurat. Aplikasi ini dirancang untuk sebagai media interatif yang menarik dan efisien bagi wisatawan untuk mencoba permainan air di Bali Apollo. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan mengikuti metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang mencakup enam langkah: Design (perancangan desain), Concept (konsep), Assembly (pembuatan), Material Collecting (pengumpulan materi), Testing (pengujian), dan Distribution (pendistribusian). Pengujian aplikasi juga dilakukan menggunakan metode Black Box Testing untuk memastikan kualitas dan kinerja sebelum aplikasi didistribusikan. Pada assembly / pembuatan aplikasi untuk semua objek menggunakan metode 2d.

Kata kunci: Bali Apollo, Multimedia Interaktif, Destinasi Wisata

1. Pendahuluan

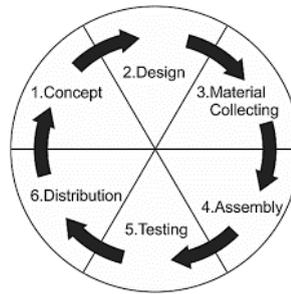
Pulau Bali merupakan pulau yang terkenal dengan keindahan pantainya, sehingga banyak wisatawan domestik maupun wisatawan internasional berkunjung ke Pulau Bali. Berdasarkan data yang terdapat pada Badan Pusat Statistik Provinsi Bali jumlah kunjungan wisatawan mancanegara pada Desember 2023 naik 19,47%[1]. Meningkatnya kunjungan wisatawan ke pulau Bali ini membuat masyarakat bali khususnya pengelola objek wisata di pulau Bali juga harus melakukan pengembangan objek wisata yang ada, seperti salah satu objek wisata air Bali Apollo.

Penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini yaitu penggunaan animasi 2D dapat menambah ketertarikan untuk berkunjung ke tempat Pura Luhur Tamba Waras. Diharapkan dengan adanya multimedia interaktif, wisatawan dapat berinteraksi dengan komputer maupun smartphone melalui media grafis, teks, audio, video dan animasi yang sangat bisa membantu wisatawan sebagai media untuk mengenal tempat rekreasi Bali Apollo dengan perantara aplikasi multimedia interaktif ini[2].

Berdasarkan permasalahan yang ada, solusi yang dapat diberikan adalah pembuatan sebuah Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tempat Rekreasi Bali Apollo. Aplikasi ini dibuat agar pengguna lebih mudah dalam mengakses informasi mengenai Bali Apollo serta guna memberikan sumber informasi pengenalan mengenai tempat rekreasi Bali Apollo agar lebih dikenal oleh wisatawan, aplikasi ini dirancang agar mudah digunakan oleh pengguna. Metode pengembangan aplikasi ini mengikuti *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang berkunjung ke Pulau Morotai.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam Pengembangan aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tempat Rekreasi Bali Apollo Sebagai Media Informasi dan Promosi yaitu Multimedia Development Life Cycle MDLC yang terdiri dari enam tahapan: konsep (Concept), desain (Design), pengumpulan materi (Material Collecting), pembuatan (Assembly), pengujian (Testing), dan distribusi (Distribution), alur tahapan pada metode MDLC ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

- a. *Concept* (Konsep)
Dalam tahap *concept* ini, penulis menerapkan analisis 5W+1H. Fungsi dari analisis ini adalah untuk menyusun dan membangun proses selanjutnya.
- b. *Design* (Perancangan)
Pada tahap desain, penulis menggunakan *storyboard* untuk memastikan bahwa setiap langkah dalam interaksi pengguna dengan aplikasi telah dipertimbangkan secara menyeluruh sebelum melangkah ke tahap pengembangan yang lebih lanjut.
- c. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)
Pada tahap ini penulis mengumpulkan data seperti materi, gambar, dan video yang akan menjadi bahan aset dari aplikasi yang akan dibangun dari jurnal dan internet.
- d. *Assembly* (Perakitan)
Pada tahap ini, penulis akan menggabungkan semua elemen yang telah direncanakan dan dirancang sebelumnya dalam tahap desain menjadi sebuah kesatuan yang utuh. *Testing* (Pengujian)
Dalam tahap pengujian menggunakan metode *Black Box Testing*, penulis akan melakukan serangkaian tes tanpa harus mengetahui struktur internal kode program aplikasi.
- e. *Distribution* (Penyebaran Aplikasi)
Pada tahap ini, penulis menyebarkan aplikasi dengan memanfaatkan tautan Google Drive yang dapat diakses oleh semua pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Concept

Dalam merancang konsep ini, penulis melakukan analisis dengan menerapkan konsep 5W+1H untuk merencanakan dan mengkomunikasikan dengan jelas mengenai apa, mengapa, untuk siapa, di mana, kapan, dan bagaimana pengembangan aplikasi dilakukan. Berikut merupakan konsep yang telah dibuat pada tabel 1.

Tabel 1. *Concept*

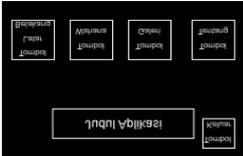
Aplikasi yang dibuat tentang apa?	Aplikasi yang dibuat yaitu aplikasi pengenalan Tempat Rekreasi Bali Apollo Sebagai media Informasi dan Promosi.
Mengapa Aplikasi tersebut dibuat?	Manfaat dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai media informasi pengenalan yang bermanfaat bagi pengunjung atau wisatawan yang ingin mengetahui tentang Bali Apollo.
Untuk siapa aplikasi tersebut dibuat?	Pengguna dari aplikasi ini adalah pengunjung atau wisatawan.

Dimana aplikasi tersebut diimplementasikan?	Aplikasi ini secara umum akan diimplementasikan menggunakan produk yang dikembangkan dan didistribusikan melalui platform Google Drive dan didistribusikan melalui media sosial dalam bentuk link sehingga aplikasi dapat diunduh.
Kapan aplikasi ini dapat digunakan?	Aplikasi tersebut dapat digunakan kapan saja dan di mana saja untuk mengetahui informasi mengenai Tempat Rekreasi Bali Apollo.
Bagaimana aplikasi tersebut diimplementasikan?	Aplikasi tersebut diimplementasikan melalui Google Drive.

3.2 Design

Storyboard merupakan visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. Storyboard dapat dikatakan juga visual script yang akan dijadikan outline dari sebuah proyek, ditampilkan shot by shot yang biasa disebut dengan istilah scene[3]. Melalui storyboard, penulis dapat merencanakan dengan jelas tata letak antarmuka pengguna (UI) dalam pengembangan "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tempat Rekreasi Bali Apollo Sebagai Media Informasi dan Promosi " yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. *Storyboard*

No	Storyboard	Keterangan
1		Scene 1 Menampilkan Splash screen Navigasi : Pada saat pengguna menekan tombol <i>Home</i> pengguna menuju <i>scene 2</i>
2		Scene 2 Menampilkan Menu Utama Navigasi: Terdapat 5 tombol yang dapat dipilih oleh pengguna yaitu tombol Latar Belakang (<i>scene 3</i>), tombol wahana (<i>scene 4</i>), tombol Galeri(<i>scene 5</i>), tombol Tentang (<i>scene 6</i>), dan tombol keluar (<i>scene 7</i>).
3		Scene 4 Menampilkan Menu Wahana Navigasi: Terdapat 5 tombol yang dapat dipilih oleh pengguna yaitu tombol Jet Packs (<i>scene 8</i>), tombol Jet Bike (<i>scene 9</i>), tombol Bali Fishing Boat (<i>scene 10</i>), tombol Banana Boat (<i>scene 11</i>), tombol Donut Boat (<i>scene 12</i>), tombol Jet Ski (<i>scene 13</i>)

3.3 Material Collecting

Pada tahap ini, dilakukan proses pengumpulan bahan sesuai dengan kebutuhan yang akan dihasilkan. Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data seperti materi, ikon, gambar, dan video yang akan menjadi bahan aset dari aplikasi yang akan dibangun. Berikut data yang dimaksud dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Pengumpulan bahan

No	Gambar	Keterangan
1		Background Aplikasi
2		Ikon pendukung aplikasi
3		Gambar dari 6 wahana yang ada di aplikasi

3.4 Assembly

Pengertian antarmuka adalah elemen visual yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan produk atau layanan secara efektif dan intuitif. Dalam antarmuka, penulis merujuk pada tampilan dan interaksi antarmuka pengguna. Pada Gambar 2 merupakan tampilan dari Aplikasi yang terdapat menu dan tombol pada aplikasi.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi

- a. Pada Gambar 3 merupakan antarmuka dari menu “Jet Packs” yang berisikan gambar dan penjelasan teks mengenai Jet Packs, juga ada tombol “kembali” untuk kembali ke menu sebelumnya.



Gambar 3. Halaman Menu Jet Pack

- b. Pada gambar 4 merupakan antarmuka dari menu “Jet Bike” yang berisikan gambar dan penjelasan teks mengenai Jet Bike, juga ada tombol “kembali” untuk kembali ke menu sebelumnya.



Gambar 4. Halaman Menu Jet Bike

- c. Pada gambar 5 merupakan antarmuka dari menu “Bali Fishing Boat” yang berisikan gambar dan penjelasan teks mengenai Bali Fishing Boat, juga ada tombol “kembali” untuk kembali ke menu sebelumnya.



Gambar 5. Halaman Menu Bali Fishing Boat

- d. Pada gambar 6 merupakan antarmuka dari menu “Banana Boat” yang berisikan gambar dan penjelasan teks mengenai Banana Boat, juga ada tombol “kembali” untuk kembali ke menu sebelumnya.



Gambar 6. Halaman Menu Banana Boat

- e. Pada gambar 7 merupakan antarmuka dari menu “Donut Boat” yang berisikan gambar dan penjelasan teks mengenai Donut Boat, juga ada tombol “kembali” untuk kembali ke menu sebelumnya.



Gambar 7. Halaman Menu Donut Boat

- f. Pada gambar 8 merupakan antarmuka dari menu “Jet Ski” yang berisikan gambar dan penjelasan teks mengenai Jet Ski, juga ada tombol “kembali” untuk kembali ke menu sebelumnya.



Gambar 8. Halaman Menu Jet Ski

3.5 Testing

Metode Black Box Testing merupakan pengujian fungsional aplikasi, dengan tujuan memastikan apakah aplikasi berjalan sesuai dengan harapan. Dalam pengujian, Black Box Testing. Berikut adalah salah satu sampel Pengujian Black Box Testing pada “Menu Wahana” aplikasi yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Black Box Testing Destinasi Pantai

No	Pengujian	Hasil Yang Diterapkan	Hasil Yang Didapatkan	Keterangan
1	Tombol Jet packs	Menampilkan menu Jet packs	Menu Jet packs tampil	Selesai
2	Tombol Jet Bike	Menampilkan menu Jet Bike	Menu Jet Bike tampil	Selesai
3	Tombol Bali Fishing Boat	Menampilkan menu Bali Fishing Boat	Menu Bali Fishing Boat tampil	Selesai
4	Tombol Banana Boat	Menampilkan menu Banana Boat	Menu Banana Boat tampil	Selesai
5	Tombol Donut Boat	Menampilkan menu Donut Boat	Menu Donut Boat tampil	Selesai
6	Tombol Jet Ski	Menampilkan menu Jet Ski	Menu Jet Ski tampil	Selesai
7	Tombol Kembali	Pengguna Diarahkan ke menu sebelumnya	Sistem mengarahkan pengguna ke menu sebelumnya	Selesai
8	Tombol Home	Pengguna Diarahkan ke menu utama	Tombol Home berhasil mengarahkan pengguna ke menu utama	Selesai

3.6 Distribution

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari metode MDLC. Tahap ini merupakan tahap penulis membagikan aplikasi kepada pengguna atau pemangku kepentingan melalui Google Drive. Berikut link aplikasi.

<https://drive.google.com/file/d/1U2LXcRWUYHsWQQU4b9w-06ZDnujd7OUN/view?usp=sharing>

4. Kesimpulan

Pengembangan aplikasi multimedia interaktif untuk mempromosikan tempat rekreasi Bali Apollo telah dilakukan melalui tahapan *MDLC*. Aplikasi ini telah melewati pengujian dengan menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan fungsionalitasnya memenuhi harapan. Aplikasi ini memberikan pengalaman yang lebih interaktif bagi pengguna dalam mengenal tempat rekreasi Bali Apollo.

Daftar Pustaka

- [1] "badan pusat statistik - Search." Accessed: Apr. 26, 2024.
- [2] I. Gede Wirya Mahendra Nandanawana Putra, I. Gede Harsemadi, P. Studi Seni, J. Penciptaan Seni, and I. Seni Indonesia Denpasar, "Media Pengenalan Pengelukanan di Pura Luhur Tamba Waras berbasis 2 Dimension Hybrid Animation," eproceeding.isi-dps.ac.idIG Harsemadi, IGWMN PutraSANDI: Seminar Nasional Desain, 2021•eproceeding.isi-dps.ac.id, vol. 1, Accessed: May 07, 2024.
- [3] J. R. Muka et al., "Ragam storyboard untuk produksi media pembelajaran," journal.unj.ac.idKI Nursetyo, D ArianiJurnal Pembelajaran Inovatif, 2021•journal.unj.ac.id, no. 4, 2021, doi: 10.21009/JPI.041.14.