

Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Pondok Jaka Sebagai Media Promosi

I Putu Sumitra Adi¹⁾, Ni Nyoman Supuwingsih²⁾, Ni Putu Nanik Hendayanti³⁾

Sistem Informasi^{1), 2), 3)}

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: 200030214@stikom-bali.ac.id¹⁾, supuwingsih@stikom-bali.ac.id²⁾, nanik@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

Objek Wisata Pondok Jaka merupakan Rumah khas Bali ini masih menggunakan bahan baku tradisional, seperti tembok yang menggunakan tanah polpolan. Konsep rumah tradisional yang ada sangat kontras jika dibandingkan dengan rumah-rumah konvensional masyarakat Bali. Selain rumah kuno di Objek Wisata Pondok Jaka itu sendiri juga terdapat Wisata Outbound. Aplikasi ini dikemas dengan baik dan menarik agar para pengguna aplikasi tidak jenuh ketika menggunakannya sehingga mereka akan lebih tertarik untuk mengunjungi objek wisata Pondok Jaka. Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Pondok Jaka ini berisi informasi, berbagai macam video, dan foto mengenai objek wisata Pondok Jaka. Metode yang digunakan adalah metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Metode pengembangan ini memiliki enam tahapan yaitu Concept (Konsep), Design (Perancangan), Material Collecting (Pengumpulan Bahan), Assembly (Pembuatan), Testing (Pengujian), Distribution (Pendistribusian). Dengan menggunakan Adobe Animate dengan bahasa pemrograman Action Script 3.0. Pengujian terhadap aplikasi ini menggunakan metode Black Box Testing, dan pengujian pengguna menggunakan kuesioner.

Kata kunci: Pondok Jaka, Multimedia Interaktif, Rumah Tradisional Bali, Wisata Outbound, MDLC.

1. Pendahuluan

Objek wisata merupakan tempat atau area yang dikunjungi oleh orang untuk tujuan rekreasi, hiburan, atau pengalaman budaya. Objek wisata sangat beragam, termasuk alam, budaya, sejarah, arsitektur, olahraga, dan masih banyak lagi. Objek wisata biasanya seperti Taman Nasional, Tempat Bersejarah, Pantai, Wisata Alam, dan lain – lain. Objek wisata sangat bervariasi, tergantung pada minat dan tujuan wisatawan.

Bali adalah destinasi wisata favorit yang memiliki berbagai potensi yang dapat menunjang pertumbuhan kepariwisataan, mencakup potensi alam, kebudayaan yang beragam, dan manusia yang dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang akan berkunjung ke Bali [1]. Sekian banyak Tempat wisata di Bali Desa Adat Sangeh merupakan daerah yang belum dimanfaatkan secara maksimal untuk mempromosikan objek wisatanya, Desa Adat Sangeh memiliki sejumlah potensi tempat wisata yang tidak dimiliki daerah wisata lainnya di Bali seperti objek wisata Pondok Jaka. Rumah khas Bali ini masih menggunakan bahan baku tradisional, seperti tembok yang menggunakan tanah polpolan. Letak bangunannya sesuai dengan konsep rumah Bali pada umumnya, terdiri dari empat buah bangunan yakni dapur berada di sebelah selatan, Bale Dauh di sebelah barat, Bale Daje di utara sebagai rumah utama dan Bale Dangin di sebelah timur yang berfungsi sebagai tempat upacara Manusa Yadnya. Keberadaannya tidak lepas dari pikiran kreatif yang dimiliki oleh pemuda dan pemudi Desa Sangeh ketika mereka melihat keberadaan rumah tua yang memiliki potensi wisata budaya dan sejarah begitu tinggi. Konsep rumah tradisional yang ada sangat kontras jika dibandingkan dengan rumah-rumah konvensional masyarakat Bali. Selain rumah kuno di Objek Wisata Pondok Jaka itu sendiri juga terdapat Wisata *Outbound*. Daya tarik seperti itu, cukup masuk akal kalau keberadaannya begitu menarik bagi para wisatawan.

Proses pengenalan dan promosi objek wisata Pondok Jaka dari hasil wawancara dengan pengelola objek wisata Pondok Jaka Ida Bagus Dwipayana dan beberapa masyarakat Desa Adat Sangeh proses pengenalan dan promosi objek wisata di Pondok Jaka masih kurang dan masih dari *word of mouth* (mulut ke mulut) sehingga, informasi yang di dapat sangat minim dan kurang detail. Menurut Ida Bagus Dwipayana pengunjung yang datang ke Objek Wisata Pondok Jaka rata – rata 400 pengunjung perbulannya. Selain itu permasalahan yang juga dihadapi adalah kurangnya pendokumentasian dalam bentuk gambar dan video yang terkait pada Objek Wisata Pondok Jaka. Perkembangan teknologi yang semakin canggih perlu

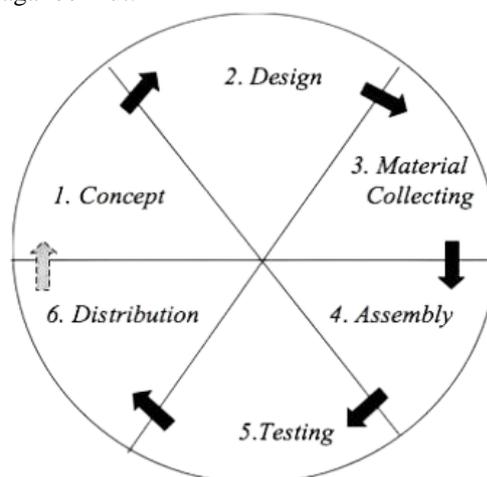
dibuatkan sesuatu media yang baru agar wisatawan dapat mengetahui letak objek wisata dan informasi mengenai Objek Wisata Pondok Jaka. Multimedia Interaktif Pengenalan merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, sound, video, interaksi yang telah dikemas menjadi file digital yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pengguna.

Menurut beberapa penelitian terdahulu yang sudah dilakukan sebelumnya seperti Medi Triawan, Heriansyah, yang membuat jurnal “Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Kota Pagar Alam” [2], Kopriyanto, Tangguh Widodo, Shahnaz Ferdiansyah, Mario Rudy Silalahi, yang membuat jurnal “Pengembangan Multimedia Interaktif Objek Wisata Nusa Penida dengan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)” [3]. Beberapa penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif merupakan sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan promosi objek wisata.

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang dihadapi oleh objek wisata Pondok Jaka yang sudah disebutkan sebelumnya, maka solusi yang dapat diberikan adalah membangun “Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Pondok Jaka Sebagai Media Promosi” yang berisikan informasi yang lebih jelas dan lengkap dengan tampilan yang menarik dan interaktif. Keunggulan dari aplikasi ini adalah aplikasi ini dapat digunakan pada sistem operasi Android, dapat digunakan tanpa internet dengan begitu aplikasi ini bisa digunakan dimana saja. Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. Aplikasi ini diuji menggunakan metode Blackbox Testing, Aplikasi ini juga diuji coba oleh pengguna menggunakan kuesioner. Adanya aplikasi ini diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat menjadi media pengenalan dan promosi untuk wisatawan tentang Objek Wisata Pondok Jaka yang terdapat di Desa Adat Sangeh

2. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Pondok Jaka Sebagai Media Promosi adalah metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. Metode pengembangan ini memiliki enam tahapan yaitu *Concept* (Konsep), *Design* (Perancangan), *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan), *Assembly* (Pembuatan), *Testing* (Pengujian), *Distribution* (Pendistribusian) [4]. Enam langkah pengembangan ini dapat dikerjakan secara acak, karena sistem *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* ini memungkinkan untuk itu. langkah *development* dapat dilihat sebagai berikut:



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

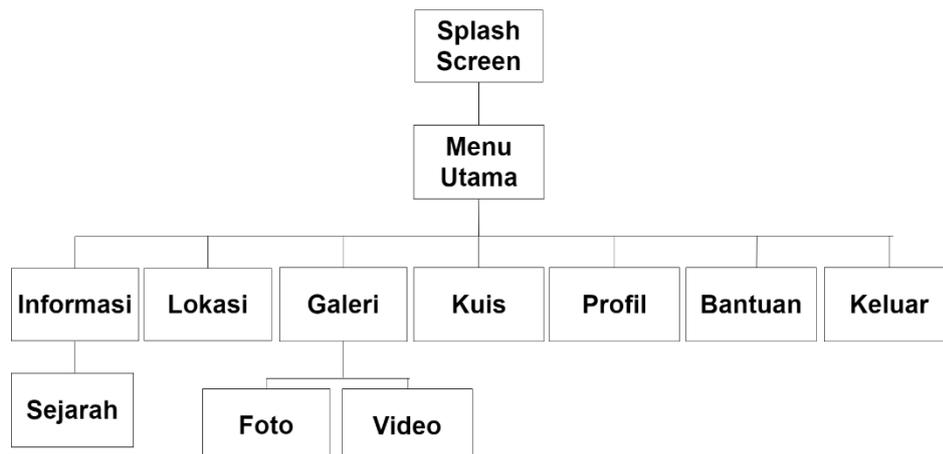
3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Concept (Konsep)

Pada tahapan *concept*, dilakukan analisa menggunakan 5W + 1H tentang aplikasi yang akan dibuat. Penentuan terhadap target dari pengguna dari media pengenalan ini, multimedia interaktif pengenalan ini ditujukan kepada seluruh masyarakat yang ingin berkunjung ke objek wisata Pondok Jaka [5].

3.2 Design (Perancangan)

Pada tahap *design*, mengembangkan aplikasi multimedia yang mengacu dengan konsep Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Pondok Jaka. Tahapan pembuatan desain terkait perancangan bangun aplikasi serta tampilan dari aplikasi yang akan dibuat secara rinci.



Gambar 2. Struktur Aplikasi

3.3 *Material Collecting (Pengumpulan Bahan)*

Pada tahapan *material collecting* melakukan pengumpulan semua data yang berupa gambar, video, ataupun audio dan informasi dari objek wisata Pondok Jaka [6]. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode yaitu:

- a. Observasi
Observasi merupakan pengumpulan data dengan cara mengunjungi langsung objek penelitian yang berada di Desa Adat Sangeh [7].
- b. Wawancara
Wawancara merupakan pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab dengan orang – orang yang dinilai ahli dan memiliki keterkaitan erat dengan objek penelitian [8].
- c. Studi Literatur
Studi Literatur merupakan pengumpulan data dengan mencari referensi baik buku, jurnal, dan dokumen yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan [9]

3.4 *Assembly (Pembuatan)*

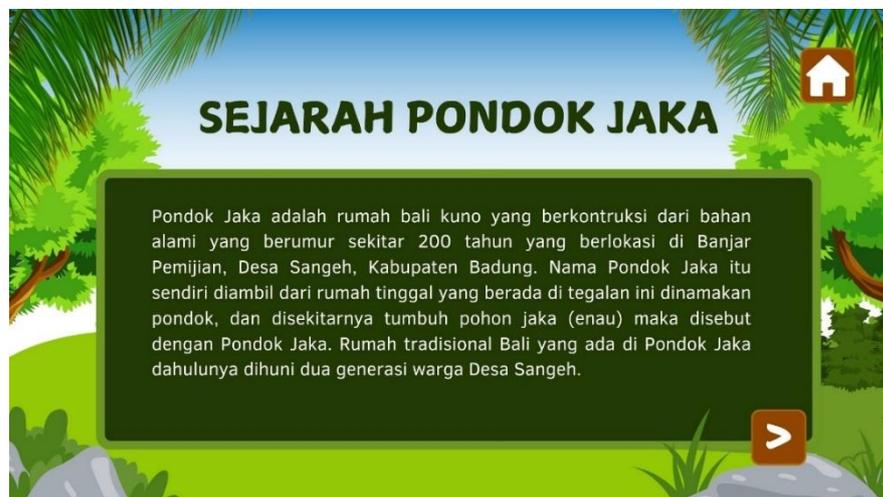
Tahapan *assembly*, merupakan tahapan dari pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Pondok Jaka Sebagai Media Promosi. Tahapan ini mengikuti apa yang telah dibuat dari tahapan design sebelumnya. Dalam tahapan *assembly* menggunakan beberapa perangkat lunak diantaranya, Adobe Animate dengan menggunakan Bahasa Pemrograman Action Script 3.0, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe Premiere Pro. Material yang dikumpulkan akan dirancang mengikuti konsep, struktur, dan storyboard [10]



Gambar 3. *Splash Screen*



Gambar 4. Menu Utama



Gambar 5. Sub Menu Sejarah



Gambar 6. Menu Lokasi

3.5 Testing (Pengujian)

Pada tahapan *testing*, merupakan tahapan yang paling penting dalam pengembangan maupun pembuatan aplikasi. Metode pengujian sistem dalam penelitian ini akan menggunakan Metode Black Box Testing dan Pengujian Pengguna menggunakan Kuesioner [11].

3.6 Distribution (Pendistribusian)

Pada tahapan *distribution*, merupakan tahapan yang dilakukan setelah melewati tahapan *testing* [12]. Pada tahap pengembangan ini dilakukan pendistribusian aplikasi, dimana aplikasi yang telah selesai dijadikan sebuah file yang memungkinkan untuk disimpan ke dalam penyimpanan berbentuk elektronik berbasis online seperti Google Drive yang kemudian alamat link penyimpanan tersebut dapat dipublikasikan dengan memanfaatkan platform sosial media yang dapat diakses dan diunduh oleh pengguna.

4. Kesimpulan

Hasil pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Pondok Jaka Sebagai Media Promosi yang telah dilakukan memperoleh kesimpulan dimana telah dirancangnya Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Pondok Jaka Sebagai Media Promosi sebagai sarana media pengenalan yang menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Pondok Jaka Sebagai Media Promosi ini diharapkan mampu membantu memudahkan masyarakat yang ingin berkunjung ke objek wisata Pondok Jaka dalam mendapatkan informasi mengenai objek wisata Pondok Jaka. Aplikasi ini dapat dijalankan pada android tanpa sambungan internet sehingga dapat digunakan diaman saja.

Daftar Pustaka

- [1] D. S. Utami and A. Erfina, "Analisis Sentimen Objek Wisata Bali Di Google Maps Menggunakan Algoritma Naive Bayes," *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, vol. 6, no. 1, pp. 418–427, 2022.
- [2] M. Triawan and H. Heriansyah, "Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Kota Pagar Alam," *Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau*, vol. 4, no. 2, pp. 99–104, 2022.
- [3] T. Widodo, S. Ferdiansyah, and M. R. Silalahi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Objek Wisata Nusa Penida dengan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, vol. 9, no. 1, pp. 436–450, 2024.
- [4] R. I. Borman and Y. Purwanto, "Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak," *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, vol. 5, no. 2, pp. 119–124, 2019.
- [5] N. Riswandari, N. Yuwita, and G. Setiadi, "Pengembangan E-Learning Menggunakan Adobe Animate Creative Cloud dengan Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 76–92, 2021.
- [6] D. Septian, Y. Fatman, S. Nur, U. Islam, and N. Bandung, "Implementasi Mdlc (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda," *Jurnal Computech & Bisnis*, vol. 15, no. 1, pp. 15–23, 2021.
- [7] A. R. Fadilla and P. A. Wulandari, "Literature review analisis data kualitatif: tahap pengumpulan data," *Mitita Jurnal Penelitian*, vol. 1, no. 3, pp. 34–46, 2023.
- [8] M. Makbul, "Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian," 2021.
- [9] M. Pusparani, "Faktor yang mempengaruhi kinerja pegawai (suatu kajian studi literatur manajemen sumber daya manusia)," *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, vol. 2, no. 4, pp. 534–543, 2021.
- [10] M. F. Febriansyah and Y. Sumaryana, "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," *Informatics and Digital Expert (INDEX)*, vol. 3, no. 2, pp. 61–68, 2021.
- [11] D. R. D. Putri, M. R. Fahlevi, and F. A. Putri, "Implementasi Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada Website Pembelajaran Sistem Multimedia," *Jurasik (Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 1, pp. 70–81, 2023.
- [12] F. Alfiansyah and S. L. M. Sitio, "Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada Aplikasi Edukasi Interaktif Pengenalan Mental Health Kepada Masyarakat Berbasis Mobile," *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 6–16, 2022.