

# Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dalem Blanjong Banjar Ceramcam, Kelurahan Kesiman Berbasis Android

I Putu Gede Ardiana Putra<sup>1)</sup>, Ricky Aurelius Nurtanto Diaz<sup>2)</sup>, I Ketut Widhi Adnyana<sup>3)</sup>

Sistem Informasi<sup>1),3)</sup>, Sistem Komputer<sup>2)</sup>

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: 190030301@stikom-bali.ac.id<sup>1)</sup>, ricky@stikom-bali.ac.id<sup>2)</sup>, widhi\_adnyana@stikom-bali.ac.id<sup>3)</sup>

## Abstrak

Pura Dalem Blanjong yang terletak di Kelurahan Kesiman, Kecamatan Denpasar Timur, tepatnya di Banjar Ceramcam, memiliki pelinggih (bangunan suci) yang sangat tua dan berasal dari masa penjajahan. Salah satu tradisi unik yang ada di pura ini adalah tradisi kerajaan yang dilaksanakan saat piodalan (hari suci agama Hindu). Dalam tradisi ini, ada orang yang mengenakan pakaian raja, patih, dan pasukan. Penelitian ini membahas sejarah berdirinya Pura Dalem Blanjong, yang menunjukkan bahwa masyarakat selama ini kurang mengetahui informasi tentang sejarah pura tersebut, disebabkan oleh minimnya media yang menyampaikan informasi mengenai keunikan dan sejarahnya. Padahal, Pura Dalem Blanjong merupakan pura umum yang seharusnya lebih dikenal oleh masyarakat. Oleh karena itu, teknologi sangat dibutuhkan untuk menyampaikan informasi ini kepada masyarakat luas, dari berbagai kalangan. Teknologi yang ada saat ini, khususnya aplikasi berbasis multimedia, dapat dimanfaatkan sebagai media pengenalan yang mudah diakses dan digunakan oleh pengguna. Berdasarkan permasalahan ini, diperlukan pengembangan aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai sejarah dan penjelasan tentang setiap pelinggih di Pura Dalem Blanjong. Aplikasi berbasis multimedia ini dirancang untuk menyampaikan informasi secara komunikatif. Aplikasi ini akan berisi penjelasan tentang sejarah pura, lokasi pura, galeri foto bangunan/pelinggih, serta perbedaan nama dan keterangan dari masing-masing pelinggih. Selain itu, aplikasi ini juga akan menyertakan video dan kuis untuk melatih pengetahuan pengguna mengenai informasi yang disajikan.

**Kata kunci:** Pura, Multimedia Interaktif, MDLC, Android.

## 1. Pendahuluan

Bali dikenal sebagai Pulau Seribu Pura dan sering disebut sebagai surga karena memiliki banyak destinasi wisata. Pulau Bali menjadi salah satu tujuan utama wisata bagi wisatawan, baik domestik maupun mancanegara. Pura Dalem Blanjong terletak di Jl. Turi, Banjar Ceramcam, Kelurahan Kesiman, Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali. Pura ini memiliki beberapa pelinggih serta sejarah panjang dalam perkembangannya. Pura Dalem Blanjong sudah ada sejak zaman Bali kuno dan terus berkembang, terlihat dari struktur pelinggih yang menjadi tempat manifestasi Tuhan. Pembagian halaman, tata letak bangunan, dan sejumlah bangunan suci di dalamnya menunjukkan keberagaman bentuk dan fungsi. Pura Dalem Blanjong juga memiliki pelinggih unik yang hanya ada di Bali, di mana setiap pelinggih memiliki pemangkunya masing-masing. Pada setiap piodalan, sistem kerajaan masih diterapkan, di mana para pemangku mengenakan pakaian kerajaan, dan ada patih serta pasukan yang membawa senjata pusaka yang ada di pura ini [1].

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan Bapak I Made Sulastrawan selaku Jero Mangku Gede di Pura Dalem Blanjong, serta I Wayan Pinda dan Kadek Dwi Meliana sebagai warga asli Banjar Ceramcam, mereka menjelaskan bahwa memang sangat diperlukan media untuk mengenalkan sejarah dan keunikan Pura Dalem Blanjong. Hal ini bertujuan agar masyarakat Kelurahan Kesiman, serta masyarakat luar Kelurahan Kesiman, dapat mengetahui lebih banyak tentang sejarah dan keunikan pura tersebut. Observasi yang dilakukan penulis melalui penyebaran kuesioner di media sosial mengungkapkan bahwa dari 52 responden, 70% masyarakat Kelurahan Kesiman tidak mengetahui informasi mengenai sejarah dan keunikan Pura Dalem Blanjong. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa masyarakat, khususnya di Kelurahan Kesiman, masih kurang mengetahui secara mendalam mengenai sejarah dan keunikan pura tersebut.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh I Made Trisna Aris Cahya dan Luh Putu Safitri Pratiwi dengan judul "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng – Ceng Kembar" [2], Si Luh Putu Alga Pradnya Dewi, Rosalia Hadi,

*Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dalem Blanjong Banjar Ceramcam, Kelurahan Kesiman Berbasis Android (I Putu Gede Ardiana Putra)*

A.A Ayu Meitridwiasiti dengan judul "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Sinunggal Berbasis Android" [3], serta Anak Agung Ngurah Gede Surya Atmaja, I Gede Suardika, dan Ni Kadek Sukerti dengan judul "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android" [4], dapat disimpulkan bahwa aplikasi multimedia interaktif pengenalan berfungsi sebagai media visual yang efektif untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada pengguna.

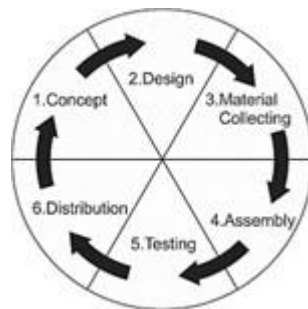
Berdasarkan latar belakang diatas, penulis berniat untuk membuat suatu media interaktif berbasis android yaitu "Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dalem Blanjong Banjar Ceramcam, Kelurahan Kesiman Berbasis Android". Aplikasi ini difokuskan untuk media pengenalan yang memberikan informasi mengenai sejarah dan keunikan setiap pelinggih di Pura Dalem Blanjong. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat serta dapat mengenal lebih detail sejarah dan keunikan Pura Dalem Blanjong Banjar Ceramcam, Kelurahan Kesiman ini.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan Aplikasi Pengenalan Pura Dalem Blanjong ini adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Metode ini terdiri dari enam tahap, yaitu: Konsep (*Concept*), Perancangan (*Design*), Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*), Pembuatan (*Assembly*), Pengujian (*Testing*), dan Pendistribusian (*Distribution*). Masing-masing tahap tersebut merupakan bagian dari proses pengembangan yang sistematis dalam MDLC [5].

## 3. Hasil dan Pembahasan

Pada implementasi aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dalem Blanjong di Banjar Ceramcam, Kelurahan Kesiman, metode MDLC dimulai dengan tahap Konsep (*Concept*), yang bertujuan untuk menentukan siapa target pengguna dari aplikasi multimedia interaktif ini.



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

Pada tahap Perancangan (*Design*), dilakukan penentuan dan pembuatan desain, termasuk desain antarmuka aplikasi. Selanjutnya, pada tahap Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*), dilakukan pengumpulan data yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi. Tahap Pembuatan (*Assembly*) melibatkan proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif hingga menghasilkan aplikasi yang selesai. Pada tahap Pengujian (*Testing*), dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah diselesaikan. Terakhir, pada tahap Pendistribusian (*Distribution*), aplikasi multimedia interaktif didistribusikan kepada masyarakat, khususnya di Kelurahan Kesiman [6].

### 3.1 Konsep (*Concept*)

Pada tahap Konsep (*Concept*), dilakukan pengolahan dan analisis data untuk menetapkan tujuan serta menganalisis topik dan tema yang akan diangkat dalam aplikasi multimedia interaktif berbasis Android yang bertema Pengenalan Pura Dalem Blanjong. Proses ini dapat dilihat lebih jelas dalam Tabel 1.

Tabel 1. Konsep Aplikasi

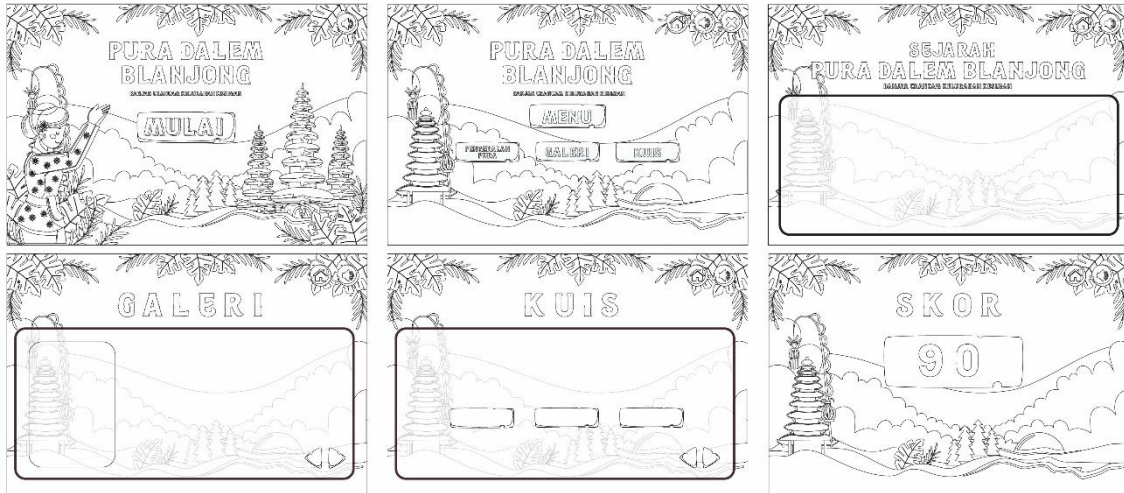
Judul	Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dalem Blanjong, Banjar Ceramcam, Kelurahan Kesiman Berbasis Android
Tujuan Pembuatan Aplikasi	Sebagai Sarana Pengenalan Informasi untuk lebih mengenal Pura Dalem Blanjong
Pengguna	Semua kalangan masyarakat yang memiliki android

### 3.2 Perancangan (*Design*)

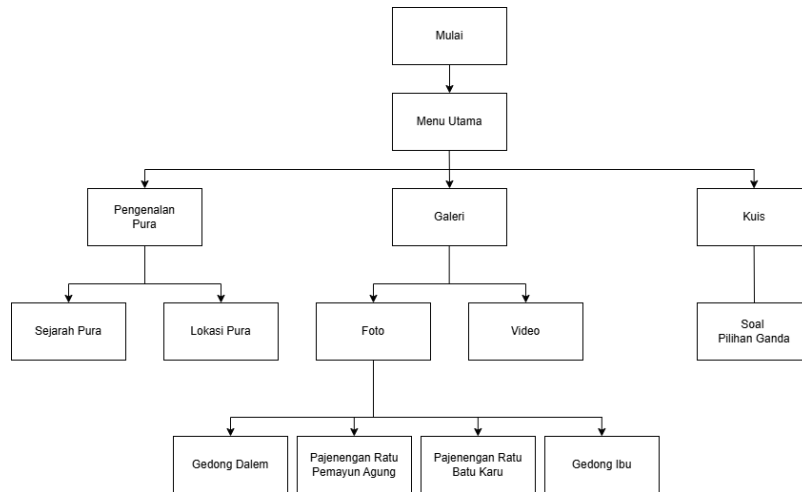
Tahapan Perancangan (*Design*) ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan multimedia, yang mengacu pada konsep aplikasi multimedia interaktif untuk memperkenalkan Pura Dalem Blanjong. Tahapan ini juga mencakup pembuatan *storyboard* untuk aplikasi, serta penyusunan struktur menu untuk aplikasi [7].

### 3.3 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Tahapan Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*) materi ini melibatkan pengumpulan data-data yang akan digunakan untuk membangun sebuah multimedia interaktif yang bertujuan untuk pengenalan.



Gambar 2. Storyboard Aplikasi



Gambar 3. Struktur menu

a. **Observasi**

Observasi dilakukan dengan mengunjungi langsung objek penelitian, yaitu Pura Dalem Blanjong yang terletak di Banjar Ceramcam, Kelurahan Kesiman, Kecamatan Denpasar Timur, untuk memperoleh data yang diperlukan.

b. **Wawancara**

Wawancara dilakukan secara langsung dengan pemangku gede atau ahli waris yang memiliki pengetahuan tentang Pura Dalem Blanjong. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengumpulkan data dan informasi yang dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi multimedia.

**c. Studi Literatur**

Studi literatur merupakan metode pengumpulan data dengan mencari referensi dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, makalah, paper, dan dokumen lain yang relevan dengan topik penelitian yang dilakukan.

**3.4 Pembuatan (Assembly)**

Pada tahap Pembuatan (*Assembly*), proses pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dalem Blanjong dimulai. Tahapan ini mengikuti hasil yang telah dibuat pada tahap desain sebelumnya. Selain itu, pada tahap *Pembuatan (Assembly)* ini digunakan berbagai perangkat lunak seperti *Adobe Animate*, *Adobe Illustrator*, *Adobe Premiere Pro*, dan *Adobe Photoshop* untuk melengkapi atau menciptakan elemen-elemen sesuai dengan konsep dan desain aplikasi yang telah direncanakan [8].



Gambar 4. Pembuatan (*Assembly*)

**3.5 Pengujian (Testing)**

Pengujian sistem adalah proses yang penting untuk mendeteksi dan mengidentifikasi kesalahan serta kelemahan dalam program yang dikembangkan, sekaligus memastikan bahwa program tersebut memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Pada tahap ini, dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan metode *black box testing*, yang bertujuan untuk memastikan aplikasi berfungsi sesuai dengan kebutuhan. Berikut ini adalah hasil pengujian yang dilakukan berdasarkan permintaan, menggunakan metode *black box testing* [9].

Tabel 2. Pengujian Sistem

No	Menu yang Diuji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Tombol Home	Kembali ke halaman utama	Pengguna akan diarahkan kembali ke menu utama apabila menekan tombol Home atau Halaman Utama.	Sesuai
2	Tombol Keluar	Tampilan halaman keluar	Halaman keluar akan ditampilkan ketika pengguna menekan tombol keluar.	Sesuai
3	Tombol Pengenalan Pura	Tampilan halaman pengenalan pura	Halaman sejarah pura akan muncul apabila pengguna menekan tombol pengenalan pura.	Sesuai
4	Tombol Galeri	Tampilan halaman galeri	Halaman galeri akan ditampilkan ketika pengguna menekan tombol galeri.	Sesuai

No	Menu yang Diuji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Keterangan
5	Tombol Kuis	Tampilan halaman kuis	Halaman kuis akan ditampilkan ketika pengguna menekan tombol kuis.	Sesuai
6	Tombol Musik	Mematikan atau menghidupkan musik	Musik akan berhenti atau mulai diputar ketika pengguna menekan tombol musik.	Sesuai

### 3.6 Pendistribusian (*Distribution*)

Pada tahap Pendistribusian (*Distribution*), proses dilakukan setelah aplikasi melalui tahapan pengujian. Pada tahap ini, aplikasi yang telah selesai dikembangkan diubah menjadi sebuah file yang dapat disimpan dalam media penyimpanan elektronik berbasis online, seperti Google Drive, serta dilengkapi dengan barcode. Alamat link penyimpanan tersebut kemudian dipublikasikan melalui platform media sosial, sehingga pengguna dapat mengakses dan mengunduh aplikasi tersebut [10].

## 4. Kesimpulan

Hasil Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dalem Blanjong, Banjar Ceramcam, Kelurahan Kesiman berbasis Android ini dikembangkan dengan menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. Tujuan utama dari aplikasi ini adalah untuk memperkenalkan Pura Dalem Blanjong kepada masyarakat dengan memberikan penjelasan mengenai budaya, sejarah, serta keunikan arsitektur bangunannya. Aplikasi ini menyajikan informasi melalui multimedia, seperti audio, video, dan gambar, agar mempermudah masyarakat dari berbagai kalangan dalam memahami dan mempelajari Pura Dalem Blanjong. Manfaat yang diperoleh dari aplikasi ini antara lain adalah memberikan informasi yang lebih mendalam kepada masyarakat mengenai sejarah, budaya, serta keunikan pelinggih di Pura Dalem Blanjong. Selain itu, aplikasi ini juga dapat membantu meningkatkan pengetahuan para lulusan dalam bidang ilmu komputer, khususnya multimedia interaktif, serta mengasah kemampuan di bidang tersebut. Aplikasi ini dirancang untuk dapat digunakan pada perangkat Android tanpa memerlukan koneksi internet, sehingga pengguna dapat mengakses informasi tentang pura tersebut kapan saja dan di mana saja.

### Daftar Pustaka

- [1] I. Gusti *et al.*, "APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN PURA KAHYANGAN JAGAT PURU SADA DESA ADAT KAPAL BERBASIS ANDROID," 2024.
- [2] I. Made Trisna Aris Cahya, N. Nyoman Supuwingsih, and L. Putu Safitri Pratiwi, "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng-Ceng Kembar," 2024.
- [3] S. Luh, P. Alga, P. Dewi, R. Hadi, and A. Meitridwastiti, "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Pura Bukit Sinunggal Berbasis Android," 2023.
- [4] A. Agung, N. Gede, S. Atmaja, I. Gede Suardika, and N. K. Sukerti, "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android Interactive Multimedia Application to Introduction Pura Bukit Indrakila Bangli Regency Based on Android," 2022.
- [5] A. Gunawan and S. S. Sinaga, "ARTIKEL MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PRESIDEN INDONESIA DENGAN METODE MDLC PADA ADOBE ANIMATE." [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/365001423>
- [6] D. Meiliana *et al.*, "ARTIKEL MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN HEWAN PADA ANAK MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE DENGAN METODE MDLC."
- [7] I. Komang Putra Mahardika, N. Nyoman Supuwingsih, and N. Putu Nanik Hendayanti, "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Gede Luhur Batu Nagus Desa Adat Cemagi," 2024.
- [8] S. Nurajizah, "IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE PADA APLIKASI PENGENALAN LAGU ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA," vol. 3, no. 2, 2016.
- [9] J. Sosial, D. Teknologi, R. Anggraeni, and I. E. Maulani, "94 Riska Anggraeni, Isma Elan Maulani PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP PERKEMBANGAN BISNIS MODERN," vol. 3, no. 2, 2023.

- [10] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *Jurnal Online Informatika*, vol. 2, no. 2, p. 121, Jan. 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.