

Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Di Kecamatan Negara Sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia Interkatif

I Putu Arya Sanggita May Yoga¹⁾, Evi Triandini²⁾, Ni Putu Nanik Hendayanti³⁾

Sistem Informasi^{1),3)}, S2-Sistem Informasi²⁾

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail:200030539@stikom-bali.ac.id¹⁾, evi@stikom-bali.ac.id²⁾, nanik@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

Kecamatan Negara memiliki berbagai objek wisata yang berpotensi menarik wisatawan, namun kurangnya informasi menjadi kendala dalam meningkatkan minat kunjungan. Riset ini bertujuan mengembangkan aplikasi multimedia interaktif yang menyajikan informasi wisata secara menarik dan informatif melalui integrasi elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan audio. Metode pengembangan yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC), mencakup tahapan konsep, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Evaluasi Heuristik berdasarkan sepuluh kriteria menunjukkan bahwa delapan di antaranya telah memenuhi standar usability, meski masih diperlukan penambahan fitur peringatan untuk menangani kesalahan pengguna. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media interaktif berbasis multimedia dalam penyajian informasi wisata, menggantikan media konvensional yang sebelumnya digunakan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi multimedia interaktif ini efektif dalam menyajikan informasi wisata secara menarik dan mampu meningkatkan ketertarikan pengguna terhadap objek wisata di Kecamatan Negara. Dengan demikian, aplikasi ini berpotensi menjadi solusi inovatif untuk memperkenalkan dan mempromosikan destinasi wisata secara lebih luas, yang diharapkan dapat mendorong jumlah kunjungan wisatawan ke daerah tersebut.

Kata kunci: Aplikasi Multimedia, Objek Wisata, Kecamatan Negara, MDLC,

1. Pendahuluan

Pulau Bali merupakan salah satu destinasi pariwisata dunia yang memiliki keunikan, keindahan alam, dan budayanya, sehingga menarik banyak perhatian wisatawan. Perkembangan pariwisata yang ada di Bali dapat meningkatkan perekonomian Negara dan lapangan pekerjaan yang ada, dan dapat memajukan berbagai macam industri. Ada faktor utama yang terdapat dalam pariwisata Bali adalah keindahan alam, keramah tamahan penduduknya, kuliner, dan juga adat istiadat yang ada di pulau Bali. Banyak dari wisatawan baik itu lokal maupun wisatawan mancanegara yang menjadikan pulau Bali sebagai tujuan favorit dalam wisata mereka. Pulau Bali pun kini sudah menjadi terpopuler di seluruh dunia.

Objek wisata di Bali sangat beragam, mulai dari pantai, pegunungan, hingga desa-desa dengan adat istiadat yang unik dan pemandangan alam yang mempesona. Salah satu wilayah yang memiliki banyak daya tarik wisata adalah Kecamatan Negara di Kabupaten Jembrana. Dengan objek wisata seperti Kebun Raya Jagatnatha, Pantai Perancak, Pantai Baluk Rening, dan Sirkuit Mekepong All In One yang baru diresmikan pada tahun 2023, Kecamatan Negara menjadi tujuan menarik bagi wisatawan.

Cara memperkenalkan dan menarik minat wisatawan ke tempat wisata berdasarkan hasil wawancara dengan Novi Sri Artini sebagai Jegeg Jembrana mengatakan bahwa cara memperkenalkan dan menarik minat wisatawan ke tempat wisata di Kecamatan Negara masih dari mulut ke mulut sehingga, informasi yang tersedia sangat sedikit dan tidak lengkap. Selain itu masalah yang di hadapi adalah bagaimana mendesain antarmuka yang menarik dan mudah digunakan untuk pengguna dalam bentuk foto dan video yang berkaitan dengan beberapa tempat Wisata di Kecamatan Negara yang memiliki Sejumlah tempat wisata yang indah dan menarik, seperti Pantai Perancak, Kebun Raya Jagatnatha, Sirkuit All in one, dan Pura Jagatnatha. Tempat wisata ini masih jarang diketahui oleh wisatawan karena kurangnya informasi dan promosi yang menarik sehingga menyebabkan objek wisata di Kecamatan Negara tidak populer dan tidak menarik bagi wisatawan.

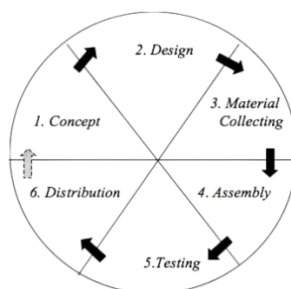
Sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian sejenis oleh Triawan [1]. Penelitian ini menghasilkan aplikasi multimedia yang menjadi media penyampaian informasi dan promosi wisata kota pagar alam menjadi lebih lengkap, mudah, menarik, mencapai sasaran yang lebih luas. Penelitian

berikutnya oleh Rusli [2], Penelitian ini menghasilkan aplikasi multimedia sebagai salah satu cara meningkatkan wisatawan dalam atau luar daerah berkunjung ke Kabupaten Banyuwangi serta dapat meningkatkan perekonomian daerah Kabupaten Banyuwangi dari segi pariwisata. Selanjutnya penelitian oleh Difla dan Adhe [3]. Dimana penelitian ini menghasilkan aplikasi multimedia objek wisata yang bisa meningkatkan kunjungan wisatawan ke purwokerto dan juga penelitian oleh Samar [4], Penelitian ini menghasilkan aplikasi multimedia yang memberikan informasi sejarah atau cerita dan lokasi tentang wisata kota Ambon.

Berdasarkan penelitian yang sudah pernah dilakukan dan permasalahan yang dihadapi oleh Kecamatan Negara yang sudah disebutkan sebelumnya, maka solusi yang dapat diberikan untuk Kecamatan Negara Adalah membangun aplikasi pengenalan objek wisata di kecamatan negara sebagai media promosi berbasis multimedia interaktif kelebihan dari aplikasi ini adalah aplikasi ini dapat digunakan tanpa internet dengan begitu aplikasi ini bisa digunakan dimana saja, aplikasi ini juga dapat memberikan informasi yang lebih jelas dan lengkap. Pada aplikasi multimedia interaktif ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle), menggunakan Use Case Diagram, aplikasi ini diuji menggunakan metode Heuristic Evaluation, Dengan adanya aplikasi ini diharapkan mampu mempromosikan tempat-tempat wisata yang sudah terkenal maupun yang belum terkenal dan dapat menampilkan informasi dari tempat wisata tersebut secara detail dan menarik. Juga diharapkan mampu memajukan kecamatan negara sebagai destinasi wisata.

2. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang dipakai untuk mengembangkan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata di Kecamatan Negara 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) [5]. Keenam langkah tersebut dapat dilakukan secara acak karena metode MDLC memberikan fleksibilitas dalam pelaksanaannya. Langkah-langkah pengembangannya ditunjukkan pada gambar 1.



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

3. Hasil dan Pembahasan

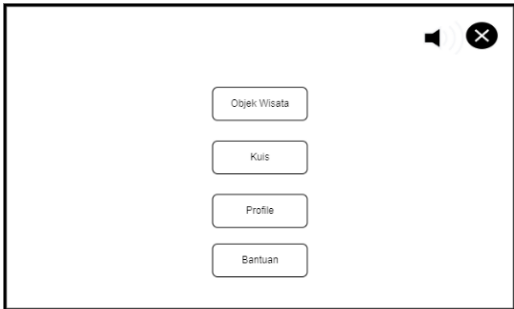
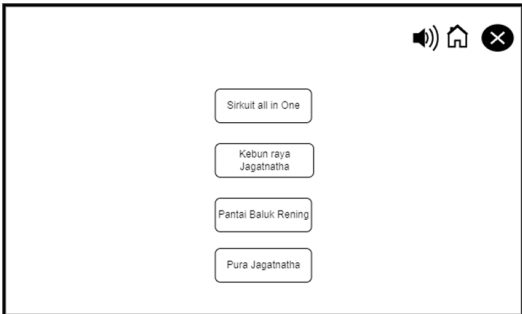
3.1 *Concept* (Konsep)

Dalam merancang konsep ini, penulis melakukan analisis dengan menerapkan konsep 5W+1H untuk merencanakan dan mengkomunikasikan secara jelas mengenai apa, mengapa, untuk siapa, di mana, kapan, dan bagaimana [6]. Penyusunan ini bertujuan menjadi acuan dalam proses pengembangan isi dan melanjutkan ke tahap berikutnya.

3.2 *Design* (Perancangan)

Storyboard merupakan representasi visual dari konsep aplikasi yang akan dikembangkan, memberikan pandangan mengenai aplikasi yang akan dihasilkan. Ini adalah alat perencanaan yang digunakan untuk menggambarkan urutan adegan atau scene dalam sebuah proyek, seperti film, video, atau aplikasi multimedia [7]. Dalam konteks pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata di Kecamatan Negara, storyboard dapat digunakan untuk merencanakan tata letak antarmuka pengguna (UI) yang interaktif dan menarik. Dengan storyboard, penulis dapat menggambarkan secara visual bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi, hingga pemilihan informasi yang dapat dilihat Tabel 1.

Tabel 1. *Storyboard*

No	Storyboard	Keterangan
1		<p>Scene 2 Menampilkan Menu Utama</p> <p>Navigasi : Terdapat empat tombol yang dapat dipilih oleh pengguna yaitu tombol Objek Wisata (<i>Scene 3</i>), Kuis (<i>Scene 4</i>), Profil (<i>Scene 5</i>) dan Bantuan (<i>Scene 6</i>).</p>
2		<p>Scene 3 Menampilkan Menu Objek wisata</p> <p>Navigasi : Terdapat empat tombol objek wisata yang dapat dipilih yaitu tombol Sirkuit all in one (<i>Scene 7</i>), Kebun Raya Jagatnatha (<i>Scene 8</i>), Pantai Baluk Rening (<i>Scene 9</i>), Pura Jagatnatha. (<i>Scene 10</i>).</p>

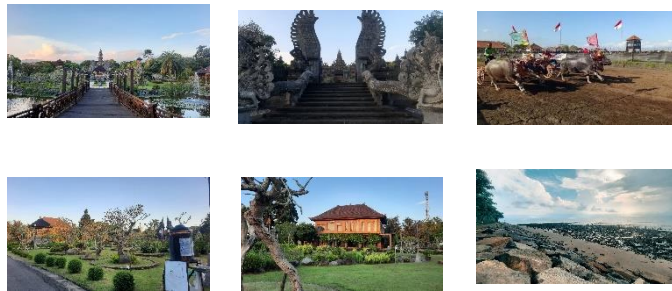
3.3 *Material Collecting (Pengumpulan Bahan)*

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan bahan yang diperlukan. Penulis mengumpulkan data seperti materi, ikon, gambar, dan video yang akan menjadi aset untuk aplikasi yang dibangun. Berikut data yang dimaksud dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Pengumpulan Bahan

No	Gambar	Keterangan
1		Ikon Aplikasi
2		Ikon pendukung aplikasi

3



Gambar dari 4 objek wisata yang ada di aplikasi

3.4 Assembly (Pembuatan)

Antarmuka adalah komponen visual yang memfasilitasi interaksi pengguna dengan produk atau layanan secara efisien dan intuitif. Dalam konteks ini, antarmuka menggambarkan tampilan dan interaksi pengguna dengan aplikasi, mencakup perancangan elemen-elemen visual seperti tombol, ikon, teks, dan tata letak yang mudah dipahami serta digunakan oleh pengguna [8]. Pada gambar 2 merupakan tampilan dari aplikasi yang terdapat menu dan tombol pada aplikasi.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi

- a. Pada Gambar 3 terlihat antarmuka menu *Sirkuit All In One* yang berisikan deskripsi, gambar, dan video. Terdapat juga tombol Home untuk kembali ke menu sebelumnya, serta tombol Menu untuk menuju ke menu objek wisata.

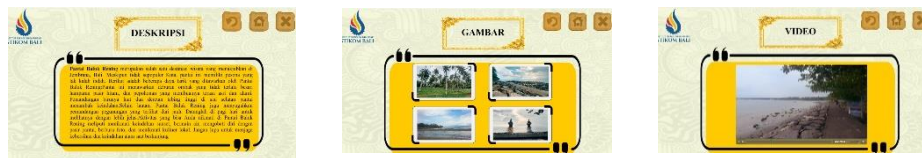
Gambar 3. Halaman Menu Deskripsi, Gambar, dan Video *Sirkuit All in one*.

- b. Gambar 4 menunjukkan antarmuka menu Kebun Raya Jagatnatha yang berisikan deskripsi, gambar, dan video. Terdapat juga tombol Home untuk kembali ke menu sebelumnya, serta tombol Menu untuk menuju ke menu objek wisata.



Gambar 4. Halaman Menu Deskripsi, Gambar, dan Video Kebun Raya Jagatnatha

- c. Gambar 5 menunjukkan antarmuka menu Pantai Baluk Rening yang berisikan deskripsi, gambar, dan video. Terdapat juga tombol Home untuk kembali ke menu sebelumnya, serta tombol Menu untuk menuju ke menu objek wisata.



Gambar 5 Halaman Menu Deskripsi, Gambar, dan Video Pantai Baluk Rening

3.5 Testing (Pengujian)

Tahap testing adalah bagian paling penting dalam pengembangan dan pembuatan aplikasi [9]. Pengujian aplikasi ini dilakukan menggunakan model *Heuristic Evaluation* versi Molich dan Nielsen untuk menilai apakah desain memenuhi 10 prinsip *usability*, yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 *Heuristic Evaluation*

No	Prinsip Usability	Keterangan
1	Visibility of System Status	Aplikasi ini memberi tahu pengguna lokasi halaman melalui judul halaman
2	Match Between System and the Real World	Aplikasi menggunakan bahasa dan konsep yang familier bagi pengguna
3	User Control and Freedom	Pengguna dapat bernavigasi, seperti melihat gambar dengan tombol next dan back
4	Consistency and Standards	Aplikasi mengikuti konvensi umum seperti tombol home, Bantuan, dan profile
5	Error Prevention	Antarmuka aplikasi ini belum memiliki fitur pencegahan kesalahan
6	Recognition Rather Than Recall	Struktur aplikasi tidak terlalu rumit, serta materi yang telah diringkas menjadi lebih singkat dan mudah dipahami
7	Flexibility and Efficiency of Use	Efisiensi sudah diterapkan dengan baik di seluruh antarmuka, salah satunya adalah tampilan foto yang memberikan informasi tentang fitur dan aturan
8	Aesthetic and Minimalist Design	Aplikasi ini sudah dirancang dengan baik dan warna yang digunakan nyaman dilihat
9	Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Errors	Aplikasi ini belum memiliki fitur pencegahan kesalahan untuk mencegah pengguna melakukan kesalahan yang dilakukan
10	Help and Documentation	Aplikasi ini memiliki fitur petunjuk penggunaan yang memberikan informasi tentang fungsi setiap tombol

Berdasarkan pengujian Heuristic Evaluation terhadap Aplikasi Objek Wisata, hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi ini sudah memenuhi 8 dari 10 kategori evaluasi. Namun, ada aspek yang perlu ditingkatkan, seperti penambahan peringatan ketika pengguna melakukan kesalahan dan fitur untuk membantu pengguna mengenali, mendiagnosis, serta memulihkan kesalahan.

3.6 Distribution (Pendistribusian)

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari metode MDLC aplikasi didistribusikan melalui *Google Drive* yang bisa diakses menggunakan browser untuk berbagi data secara instan [10]. Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata di Kecamatan Negara dapat diunduh di link berikut: <https://bit.ly/aplikasiwisatanegara>.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi multimedia interaktif untuk pengenalan objek wisata di Kecamatan Negara dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* untuk platform Android. Aplikasi ini telah diuji melalui Heuristic Evaluation dan memenuhi delapan dari sepuluh kategori desain antarmuka pengguna, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan. Aplikasi ini telah diunggah ke *Google Drive* untuk memudahkan akses bagi pengguna. Secara keseluruhan, aplikasi ini sukses menyediakan informasi dan edukasi objek wisata secara interaktif. Rencana penelitian berikutnya menyediakan fitur pencarian dan filter yang lebih canggih untuk memudahkan eksplorasi objek wisata.

Daftar Pustaka

- [1] M. Triawan and H. Heriansyah, "Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Kota Pagar Alam," *STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau*, vol. 4, no. 2, pp. 99-104, 2022.
- [2] M. Rusli, K. Anam, and D. R. Putri, "Implementasi Model Delphi dalam Pengembangan Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata di Kabupaten Banyuwangi", *JSI*, vol. 14, no. 1, pp. 73-79, 2019.
- [3] D. M. Al'Arifah, A. N. Ramadlana, D. Oktawandira, M. A. Y. Pradana, A. I. Syaifudin, dan D. Aldo, "Aplikasi Informasi Objek Wisata di Purwokerto Berbasis Multimedia Interaktif," *JURSIMA*, vol. 10, no. 1, pp. 107-117, 2022.
- [4] I. Samar, "Implementasi Augmented Reality pada aplikasi pengenalan objek wisata di kota Ambon," *Jurnal Informatika Polinema*, vol. 9, no. 2, pp. 183-192, 2023.
- [5] M. S. F. Alfiansyah dan 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.
- [6] D. P. S. Nikolas Numberi, D. Pramana, dan Edwar, "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Wisata Pantai di Pulau Morotai Berbasis Android," *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer*, vol. 1, no. 2, pp. 1-6, Jun. 2024.
- [7] E. S. H. R. Yanwastika Ariyana, "Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif," *INSOLOGI*, vol. 1, no. 3, pp. 321-331, 2022.
- [8] K. I. Nursetyo, D. Ariani, R. Widyaningrum, dan R. Syahyani, "Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran," *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, vol. 4, no. 1, hlm. 108-120, Jan. 2021.
- [9] I. W. Sudiarsa dan I. G. B. Wiraditya, "Analisis Usability pada Aplikasi Peduli Lindungi sebagai Aplikasi Informasi dan Tracking Covid-19 dengan Heuristic Evaluation," *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, vol. 3, no. 2, hlm. 354-364, 2020.
- [10] P. D. S. Alisyafiq, B. Hardiyana, dan R. P. Dhaniawaty, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android," *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, vol. 5, no. 2, hlm. 135-144, 2021.