

## Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Gunung Lebah Campuhan Ubud Bali

Ngakan Ade Herry Hermawan<sup>1)</sup>, Nyoman Ayu Nila Dewi<sup>2)</sup>, Ni Made Dewi Kansa Putri<sup>3)</sup>  
Program Studi Sistem Komputer<sup>1)</sup>, Program Studi Sistem Informasi<sup>2)</sup>, Program Studi Bisnis Digital<sup>3)</sup>  
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali  
Denpasar, Indonesia  
E-mail: [220010182@stikom-bali.ac.id](mailto:220010182@stikom-bali.ac.id)<sup>1)</sup>, [nila@stikom-bali.ac.id](mailto:nila@stikom-bali.ac.id)<sup>2)</sup>, [kansa@stikom-bali.ac.id](mailto:kansa@stikom-bali.ac.id)<sup>3)</sup>

### Abstrak

Bali merupakan daerah yang penduduknya didominasi memeluk agama Hindu. Maka dari itu Bali kerap disebut sebagai “Pulau seribu Pura”. Pura itu sendiri merupakan tempat suci bagi umat Hindu untuk melaksanakan kegiatan persembahyangan. Dengan banyaknya pura yang tersebar di seluruh pelosok pulau Bali tentu masing-masing pura memiliki keunikannya masing-masing yang masih belum diketahui khalayak luas termasuk salah satunya Pura Gunung Lebah Campuhan Ubud Bali. Nama Pura Gunung Lebah memiliki arti “Gunung” yaitu bukit dan “Lebah” yang artinya Lembah. Dengan bantuan teknologi kita dapat membuat Multimedia yang Interaktif dengan menggabungkan sejumlah komponen teks, video, audio, gambar, serta grafik yang dikemas menjadi suatu aplikasi yang berjudul Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Gunung Lebah Campuhan Ubud Bali. Aplikasi ini dibuat memakai metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dimana pengumpulan data nya dilakukan melalui literatur, wawancara dan observasi. Aplikasi diuji menggunakan metode blackbox testing untuk memastikan aplikasi berjalan sesuai dengan fungsinya. Diharapkan dengan dibuatnya aplikasi ini dapat membantu masyarakat dan atau umat Hindu lainnya untuk mendapatkan informasi yang terpercaya mengenai sejarah, lokasi, dan arsitektur dari Pura Gunung Lebah Campuhan Ubud Bali.

**Kata Kunci :** *Multimedia Interaktif, Pura Gunung Lebah Campuhan Ubud Bali*

### 1. Pendahuluan

Ajaran agama Hindu berpedoman kepada Weda, dengan demikian Weda ialah landasan untuk jemaat Hindu[1]. Agama Hindu ialah agama paling tua di dunia, yang hingga kini masih dipegang sebagian orang di berbagai negara, termasuk di Indonesia[2]. Bali sering disebut sebagai Pulau Seribu Pura karena mayoritas penduduknya memeluk agama Hindu, yang menggambarkan keagamaan serta kehidupan spiritual masyarakat yang sangat kuat sekaligus penuh kesakralan[3]. Pura merupakan tempat suci yang dipergunakan umat Hindu dalam melakukan kegiatan keagamaan. Setiap pura memiliki keunikannya masing-masing. Salah satunya yaitu Pura yang berada di daerah Ubud yang bernama Pura Gunung Lebah. Sesuai dengan namanya Pura Gunung Lebah terletak di atas bukit kecil yang dialiri oleh sungai. Dimana sungai ini merupakan pertemuan antara dua aliran sungai yaitu sungai ook dan sungai cerik[4].

Pura Gunung Lebah yang terletak di Ubud termasuk dalam kategori Pura Khayangan Tiga, yaitu kelompok pura yang ada pada tiap desa adat Bali. Pura Khayangan Tiga umumnya terdiri dari Pura Puseh, Pura Desa, serta Pura Dalem. Pura Gunung Lebah ialah satu dari sekian pura yang memiliki peran penting sebagai tempat pemujaan pada dewa-dewa sekaligus sebagai pusat spiritual bagi masyarakat setempat. Pura Gunung Lebah di Ubud dipercaya didirikan di abad ke-8 oleh Rsi Markandya, yakni tokoh spiritual dan pendeta Hindu yang terkenal di Bali. Rsi Markandya dianggap sebagai salah satu penyebar ajaran Hindu di Bali dan mendirikan beberapa pura, termasuk Pura Gunung Lebah.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang mengangkat topik Multimedia Interaktif, salah satunya adalah penelitian dengan judul Aplikasi “Multimedia Interaktif Pengenalan Proses Pembuatan Minyak Daun Cengkeh Di Desa Gesing Buleleng” oleh Nyoman Ayu Nila Dewi, Ni Wayan Sri Arini, Rahman Hudaipi, Putu Eka Jelmi Adisurya[5]. “Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Gede Luhur Batu Nagus Desa Adat Cemagi” oleh I Komang Putra Mahardika, Ni Nyoman Supuwingsih, Ni Putu Nanik Hendayanti[6]. “Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Maospahit Dengan Metode 2D Hybrid Animation” oleh I Putu Igo Abimanda, Rosalia Hadi, Ni Made Dewi Kansa Putri[7]. Melalui sejumlah riset terdahulu, bisa dibuat kesimpulan bahwasanya multimedia interaktif sebagai alat pengenalan dapat berfungsi sebagai media visual yang menyampaikan informasi atau pesan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis berencana untuk mengembangkan sebuah multimedia interaktif pengenalan, yaitu "Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Gunung Lebah Campuhan Ubud Bali". Aplikasi ini bertujuan sebagai media pengenalan yang menyajikan informasi tentang sejarah dan keunikan pura, sehingga memudahkan akses untuk memperoleh informasi terkait sejarah dan keunikan dari Pura Gunung Lebah Ubud.

## 2. Metode Penelitian

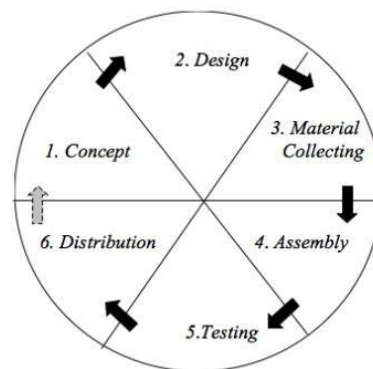
### 2.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, metode yang dipakai dalam memperoleh data yakni:

1. Studi Literatur  
Studi literatur dilaksanakan melalui pencarian dan mengumpulkan berbagai literatur, jurnal, buku, hingga berbagai bacaan lain yang terkait akan pembahasan penelitian.
2. Wawancara  
Wawancara dipakai dalam menghimpun data melalui pengajuan serangkaian pertanyaan pada sumber informasi yang berhubungan akan penelitian. Pada penelitian ini, penulis melakukan wawancara bersama pemangku Pura Gunung Lebah Campuhan Ubud Bali
3. Observasi  
Penelitian ini juga dilakukan dengan melakukan observasi langsung di Pura Gunung Lebah Campuhan Ubud Bali untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

### 2.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Pada metode pengembangan aplikasi ini penulis memakai metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) selaku metode pengembangan dari aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Gunung Lebah Campuhan Ubud Bali. Metode MDLC ini memiliki 6(enam) tahapan yaitu dimulai dengan *Concept* (Konsep), *Design* (Desain), *Material Collecting* (Pengumpulan Data), *Assmblly* (Pembuatan), *Testing* (Pengujian), serta *Distribution* (Distribusi)[8].



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

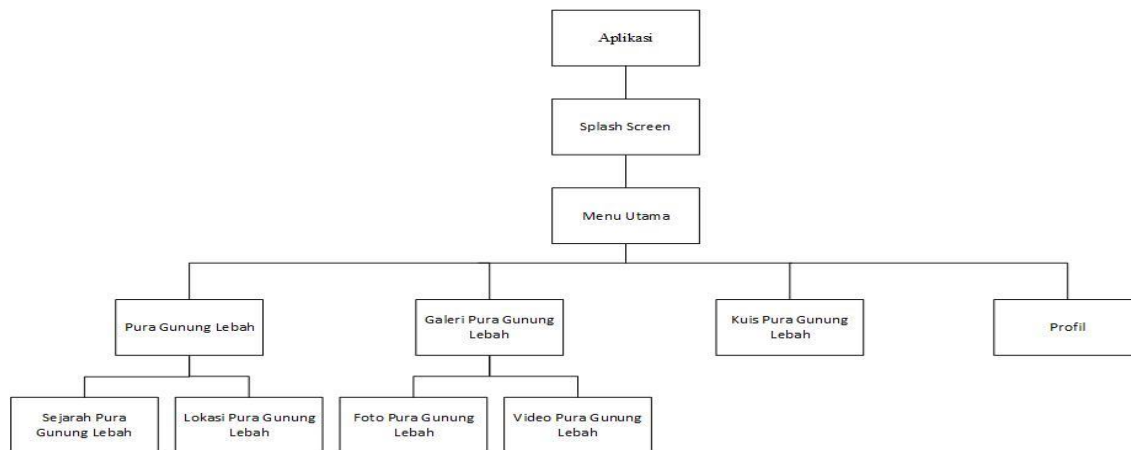
## 3. Hasil dan pembahasan

### 3.1 *Concept*(Konsep)

Merupakan langkah yang nantinya menjadi penentu hasil akhir dari proyek multimedia yang hendak dikembangkan, sekaligus merupakan tahap dalam menetapkan tujuan sekaligus siapa saja pengguna yang akan menggunakan proyek multimedia tersebut [9].

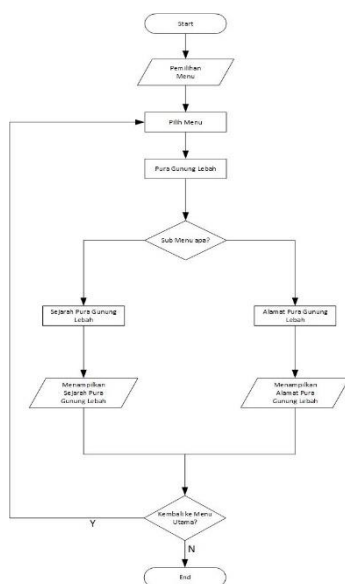
### 3.2 *Design*(Desain)

Penelitian ini mencakup hasil serta pembahasan terkait aplikasi multimedia interaktif yang dirancang untuk memperkenalkan Pura Gunung Lebah Campuhan Ubud Bali. Flowchart struktur menu yang digunakan untuk memperkenalkan Pura Gunung Lebah Campuhan Ubud bisa disaksikan dalam Gambar 2.

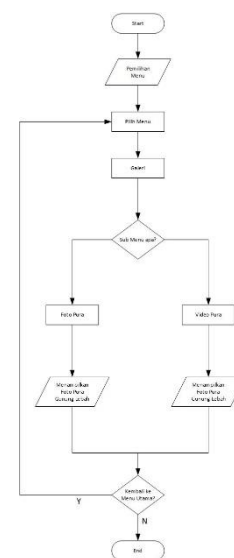


Gambar 2. Struktur Menu Aplikasi

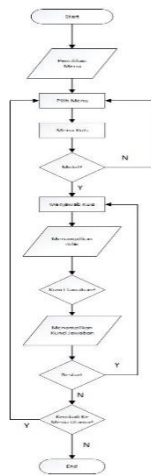
Flowchart yang dibentuk mampu memberikan penjelasan alur kerja dari perangkat lunak multimedia interaktif yang dirancang untuk mengenalkan Pura Gunung Lebah Campuhan Ubud. Berikut ini adalah flowchart keseluruhan aplikasi multimedia interaktif yang menampilkan Pura Gunung Lebah Campuhan Ubud. Gambar 2 menunjukkan gambaran umum pengenalan aplikasi tersebut di Pura Gunung Lebah Campuhan Ubud. Setelah pengguna membuka aplikasi, mereka akan melihat splash screen pertama, lalu langsung diarahkan ke halaman utama. Halaman utama ini menyediakan beberapa pilihan menu, antara lain menu Pura Gunung Lebah, yang akan ditampilkan oleh gambar 3, Galeri, yang akan ditampilkan oleh Gambar 4, Kuis Pura Gunung Lebah, yang akan ditampilkan oleh Gambar 5, dan Profil, yang akan ditampilkan oleh Gambar 6.



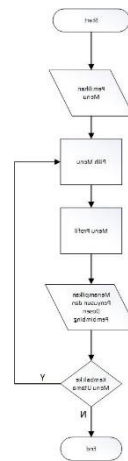
Gambar 3. Menu Pura Gunung Lebah



Gambar 4. Menu Galeri



Gambar 5. Menu Kuis



Gambar 6. Menu Profil

**3.3 Material Collecting(Pengumpulan bahan)**

Tahapan ini ialah perhimpunan bahan mengikuti apa yang jadi keperluan aplikasi yang dibentuk. Bahan yang dimaksud bisa berbentuk video, gambar, animasi, audio, serta yang lainnya [10].

**3.4 Aplikasi yang telah dihasilkan**

Tahap ini merupakan fase dalam pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Gunung Lebah Campuhan Ubud Bali. Fase ini dilaksanakan setelah tahap desain sebelumnya selesai. Pada tahap ini, beberapa perangkat lunak seperti Adobe Illustrator dan Adobe Premiere Pro digunakan untuk menyelesaikan atau menghasilkan elemen-elemen yang sesuai dengan konsep dan desain aplikasi. Sehingga dihasilkan aplikasi yang bisa dilihat pada gambar 7, 8, 9, dan 10.



Gambar 7. Desain Halaman Utama



Gambar 8. Desain Menu Kuis



Gambar 9. Desain Menu Lokasi



Gambar 10. Desain Menu Galeri

### 3.5 *Testing (Pengujian)*

Tahap pengujian adalah tahap yang sangat penting dalam proses pengembangan dan pembuatan aplikasi. Tujuannya untuk memastikan bahwa aplikasi yang diuji telah memenuhi fungsionalitas yang dibutuhkan serta untuk mendeteksi kelemahan dalam perangkat lunak yang dibuat. Dalam penelitian ini, pelaksanaan uji sistem dilaksanakan memakai Metode *Black Box Testing* serta berlangsung secara baik sesuai hasil yang diinginkan.

Tabel 1. Blackbox Testing

No	Kasus Uji	Hasil yang di Dapat	Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Mengelola menu Pura Gunung Lebah	Sistem memperlihatkan halaman Sejarah pura dan lokasi pura	Sistem menampilkan Sejarah pura dan lokasi pura	Sesuai
2	Mengelola menu Galeri	Sistem memperlihatkan halaman Gambar dan Video	Sistem menampilkan foto-foto dari pelinggih pura dan video dari area pura	Sesuai
3	Mengelola menu Kuis	Sistem memperlihatkan halaman Kuis	Sistem menampilkan Kuis	Sesuai
4	Mengelola Menu Profil	Sistem memperlihatkan halaman Profil	Sistem menampilkan tentang (biodata penulis)	Sesuai
5	Tombol Music On	Sistem menghidupkan <i>backsound</i> aplikasi	Sistem menghidupkan <i>backsound</i>	Sesuai
6	Tombol Music Off	Sistem mematikan suara <i>backsound</i> aplikasi	Sistem mematikan <i>backsound</i>	Sesuai
7	Tombol Home	Sistem kembali ke halaman awal menu	Sistem ke awal menu	Sesuai

### 3.6 *Distribution(Distribusi)*

Tahap distribusi merupakan langkah yang dilakukan setelah tahap pengujian selesai. Pada fase ini, aplikasi yang telah final dikemas dalam bentuk file yang dapat disimpan di penyimpanan elektronik berbasis online, seperti Google Drive. Link penyimpanan tersebut kemudian dapat dibagikan melalui platform media sosial, sehingga pengguna dapat mengakses dan mengunduh aplikasi tersebut.

## 4. Kesimpulan

Hasil pengembangan Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Gunung Lebah Campuhan Ubud Bali menunjukkan bahwa telah berhasil dirancang sebuah aplikasi sebagai media pengenalan yang memakai metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Aplikasi Multimedia Interaktif ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi mengenai sejarah dan keunikan Pura Gunung Lebah Campuhan Ubud. Aplikasi ini dapat dijalankan pada perangkat Android tanpa memerlukan koneksi internet, dengan demikian pengguna mampu mengaksesnya di mana pun dan kapan pun.

### Daftar pustaka

- [1] I. P. Sarjana, "Peranan Pura dalam Meningkatkan Pendidikan Moral dan Keterampilan," *Vidya Wertta*, vol. 2, no. 1, pp. 10-27, Apr. 2019.
- [2] M. S. Zuhri, H. Budiono, and Z. Afandi, "Sejarah Pura Penataran Agung Kilisuci Sebagai Identitas Umat Hindu Di Kota Kediri," *Strategi Menghadapi Sistem Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19 Untudoneisa yang unggul dan Tangguh*, pp. 848-855, Aug. 2022.
- [3] I. K. W. A. Gunawan, P. P. G. P. Pertama, and I. K. P. Suniantara, "Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Lingga Bhuwana dengan Metode 2D Hybrid Animation," *Jurnal Sistem dan Informatika*, vol. 15, no. 1, pp. 54-64, Nov. 2020.

- [4] MK. J. Sukasrana, "Pura Gunung Lebah di Desa Pakraman Ubud, Gianyar, Bali (Sejarah, Struktur, dan Fungsinya)," Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali, Jan. 2013.
  - [5] N. A. N. Dewi, N. W. S. Arini, A. R. Hudaipi, and P. E. J. Adisurya, "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Proses Pembuatan Minyak Daun Cengkeh Di Desa Gesing Buleleng," presented at the Seminar Nasional CORISINDO, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Aug. 2022.
  - [6] I. K. P. Mahardika, N. N. Supuwingsih, and N. P. N. Hendayanti, "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Gede Luhur Batu Nagus Desa Adat Cemagi," presented at the Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer SPINTER 2024, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Oct. 2024.
  - [7] I. P. I. Abimanda, R. Hadi, and N. M. D. K. Putri, "Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Maospahit Dengan Metode 2D Hybrid Animation," presented at the Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer SPINTER 2024, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Apr. 2024.
  - [8] S. Nurajizah, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia," Vol. 3, No. 2, 2016.
  - [9] N. G. S. Atmaja, A. A. ., I. G. Suardika, and N. K. Sukerti, "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android," *Journal Automation Computer Information System*, vol. 2, no. 1, pp. 1–12, 2022
  - [10] A. Shidqie, B. Hardiyana, and 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, pp. 135–143, 2021.
-