

Aplikasi Informasi Objek Wisata Religi Kabupaten Gianyar Berbasis Multimedia Interaktif

Ida Bagus Made Arditya Semara¹, Ni Kadek Sumiari², I Komang Setia Buana³

Sistem Informasi STMIK STIKOM Bali

Jl. Raya Puputan no. 86 Renon, Denpasar, Bali, Indonesia Tlp: (0361) 244445

e-mail: ardityasemara@gmail.com¹, sumiari@stikom-bali.ac.id², buanaganteng@gmail.com³

Abstrak

Informasi mengenai objek wisata religi khususnya di wilayah Gianyar merupakan aspek yang cukup penting bagi perkembangan pariwisata di Kabupaten Gianyar. Salahsatunya adalah objek wisata religi, akan tetapi objek wisata religi belum begitu diminati karena kurangnya informasi dan dokumentasi tentang objek wisata religi khususnya di kabupaten Gianyar. Dalam penelitian ini menghasilkan document perancangan aplikasi informasi objek wisata religi berbasis multimedia interaktif dimana tools yang digunakan dalam membuat document perancangan aplikasi adalah Unified Modeling Language (UML). Hasil dari document perancangan perangkat lunak selanjutnya diimplementasikan menggunakan tools flash sehingga menghasilkan sebuah aplikasi berbasis flash yang berisi informasi tentang objek wisata religi di kabupaten Gianyar berupa text, foto dan video dokumentasi. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi berserta media dokumentasi untuk objek wisata religi yang ada di Kabupaten Gianyar.

Kata kunci: Aplikasi, Multimedia Interaktif, Flash, Wisata Religi

Abstract

Information about tourist attractions, especially in Gianyar is a important aspect for the development of tourism in Gianyar. One of them is religious tourism objects, but the religious tourism objects has not been so popular because of the lack of information and documentation about the objects of religious tourism, especially in Gianyar. In this study resulted in the application design document object information-based interactive multimedia religious tourism where the tools are used in making the application design document is the Unified Modeling Language (UML). The results of the software design document further implemented using flash tools resulting in a flash-based application that contains information about the object of religious tourism in Gianyar form of text, images and video documentation. This application is expected to provide information along with media documentation for religious attractions in Gianyar.

Keywords: Applications, Interactive Multimedia, Flash, Religious Tourism

1. Pendahuluan

Informasi mengenai objek wisata religi khususnya di wilayah Gianyar merupakan aspek yang cukup penting bagi perkembangan pariwisata di Kabupaten Gianyar. Gianyar merupakan salah satu kota seni yang berperan penting dalam perkembangan seni di Bali. Gianyar memiliki banyak objek wisata seperti wisata alam, wisata hiburan, hingga wisata religi. Wisata religi merupakan salah satu wisata yang sangat menjanjikan bagi perkembangan wisata di daerah Gianyar karena Gianyar merupakan salah satu Kabupaten di Bali yang memiliki tempat-tempat religious yang memiliki nilai sejarah.[1] Sehingga tempat-tempat religious ini bisa menarik minat wisatawan untuk dating berkunjung ke Gianyar. Namun wisata Religi belum terlalu dikenal, hanya beberapa pura atau tempat religi yang menjadi daya tarik wisatawan ke Bali seperti, Pura Besakih di Karangasem, Pura Tanah Lot di Tabanan dan beberapa pura besar di Bali lainnya.[2] Sedangkan untuk wilayah Gianyar belum ada sama sekali tujuan untuk wisata religi. Beberapa factor yang menyebabkan kurang menariknya wisata religi di Gianyar disebabkan karena kurangnya informasi dan dokumentasi tentang tempat-tempat suci tersebut sehingga wisatawan sedikit sulit mendapatkan info mengenai tempat-tempat wisata religi di Gianyar.

Seperti yang kita ketahui perkembangan teknologi informasi semakin berkembang semakin pesat dari waktu ke waktu. Salah satunya adalah perkembangan multimedia interaktif. Multimedia interaktif

adalah adalah sebuah perantara untuk menyampaikan sebuah informasi kepada user media tersebut yang melibatkan user langsung dalam pengoperasian media tersebut secara aktif karena disertai pengontrol agar user dapat mengatur penerimaan informasi dalam media tersebut. Enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu: (1) Kemudahan navigasi. (2) Kandungan kognisi. (3) Presentasi informasi. (4) Integrasi media. (5) Artistik dan estetika. (6) Fungsi secara keseluruhan. Multimedia dapat di definisikan menjadi 2 kategori yaitu Multimedia Content Production and Multimedia Communication. Multimedia Content Production adalah penggunaan dari beberapa media (teks, audio, animasi, video, dan aktifitas interaktif) yang berbeda dalam penyampaian suatu informasi atau menghasilkan sebuah produk multimedia seperti video, audio, musik, Movie, game, entertainen, dan lainnya. Multimedia Communication adalah penggunaan media masa, seperti televisi, radio, media cetak dan internet untuk mengumpulkan atau menyiarkan atau mengkomunikasikan material periklanan, publikasi, entertaemen, berita, pendidikan, dan lainnya.[3]

Akan sangat disayangkan kemajuan teknologi yang pesat ini tidak dimanfaatkan dalam penyebaran informasi wisata religi khususnya di wilayah Gianyar. Oleh karena latarbelakang diatas maka penulis mencoba memberikan solusi untuk membantu penyebaran informasi wisata religi di Gianyar dengan membangun aplikasi Informasi Objek Wisata Religi di Kabupaten Gianyar berbasis Multimedia interaktif. Diharapkan dengan aplikasi ini bisa mempermudah penyebaran informasi dan dokumentasi wisata-wisata religi yang ada di Kabupaten Gianyar.

Salah satu tahapan dalam membangun sebuah aplikasi perlu dilakukan perancangan perangkat lunak yang baik agar *aplikasi* yang nantinya dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem. Salah satu tahapan dari rekayasa perangkat lunak tersebut adalah tahap perancangan sistem. Dalam pembuatan document perancangan perangkat lunak pada aplikasi ini menggunakan tools *Unified Modeling Language* (UML). Selanjutnya setelah terbentuk suatu dokumen perancangan sistem dilanjutkan dengan implementasi sistem dimana dalam implementasi aplikasi ini menggunakan tool *Flash*. Implementasi aplikasi ini menghasilkan sebuah aplikasi teks, photo dan video dokumentasi berbasis flash. Diharapkan dengan aplikasi ini bisa membantu memberikan informasi tentang wisata religi yang ada di Kabupaten Gianyar.

2. Metode Penelitian

Beberapa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengumpulan Data

Setelah mendapatkan beberapa sumber referensi, maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data-data yang diperlukan sesuai dengan objek penelitian yang dilakukan. Metode pengumpulan data yang penulis lakukan antara lain:

 - Observasi yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan ke objek penelitian sesuai dengan kebutuhan.
 - Studi Literatur adalah suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari buku atau dokumen yang berkaitan dengan masalah ini.
 - Wawancara merupakan proses pencarian data berupa pendapat / pandangan / pengamatan seseorang yang akan digunakan sebagai salah satu bahan penulisan.
- b. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap kebutuhan sistem yang akan dibuat. Dalam aplikasi ini kebutuhan sistem yang diperlukan seperti informasi apa saja yang diperlukan untuk ditampilkan dalam aplikasi wisata religi di Kabupaten Gianyar.
- c. Perancangan sistem
- d. Berdasarkan hasil dari analisis sistem, maka tahap selanjutnya adalah perancangan, yaitu pembuatan *Unified Modeling Language* (UML).
- e. Pembuatan Program

setelah melalui tahap perancangan sistem, maka tahap selanjutnya adalah pembuatan program berdasarkan data-data yang diperoleh dalam perancangan tersebut.

3. Pembahasan

3.1. Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem memiliki tujuan utama sebagai berikut:

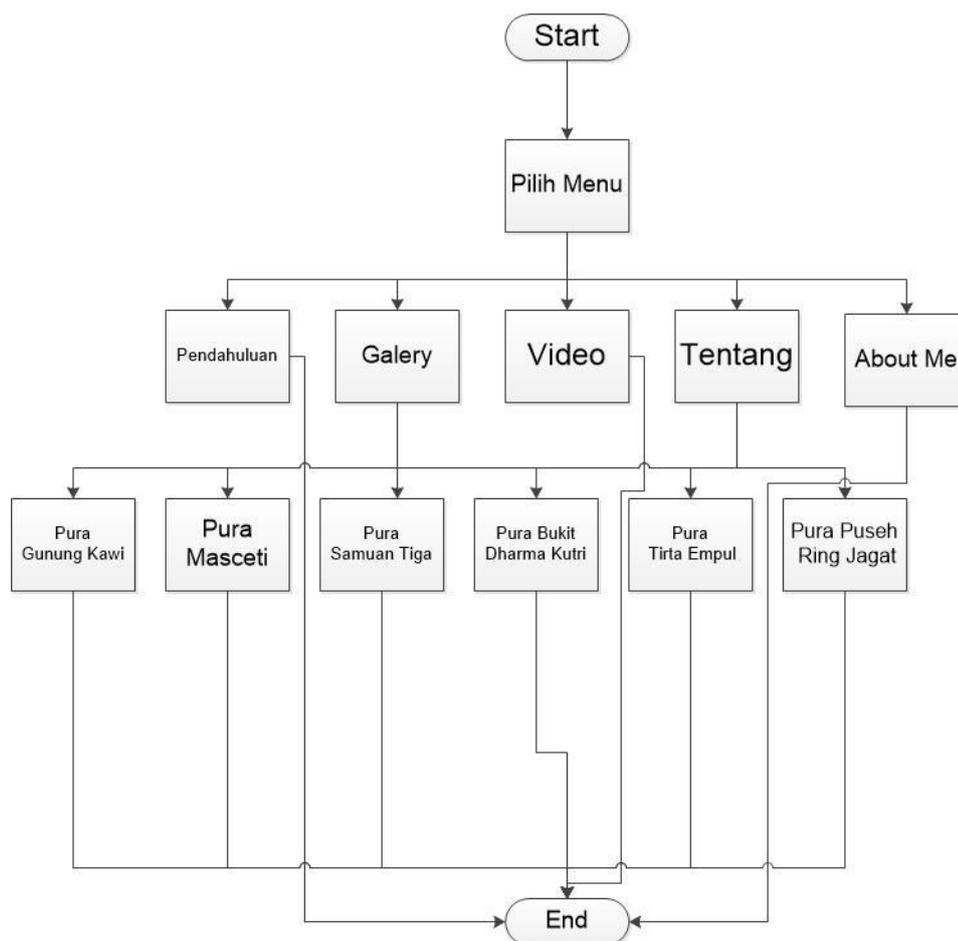
- a. Digunakan untuk memenuhi kebutuhan pemakaian sistem apabila pemakai memerlukan pembahasan ini.
- b. Untuk memberikan gambaran secara jenis dan terperinci kepada para pengembang sistem.

Sedangkan sasaran yang akan dicapai dalam perencanaan sistem tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Perencanaan sistem semaksimal mungkin agar dapat bermanfaat dikemudian hari dan mudah dipahami. Hal tersebut berarti bahwa data-data yang ada harus mudah dimengerti, metode-metode yang dioergunakan haruslah mudah untuk diterapkan dan informasi yang dihasilkan juga harus mudah untuk dipahami dan dipergunakan.
- b. Memberikan kemudahan dalam melakukan perjalanan wisata yang meliputi informasi sejarah objek wisata religi, gambaran tempat wisata, dan penyajian video dari objek wisata religi yang akan di sajikan.
- c. Perancangan sistem juga harus efektif dan efisien sehingga dapat mendukung pengolahan informasi.
- d. Perancangan sistem harus dapat mempersiapkan rancang bangun yang terinci untuk masing-masing komponen sistem yang meliputi data, metode-metode, prosedur-prosedur, orang-orang yang terlibat dalam sistem, perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) yang diperlukan dalam sistem dan pengendalian sistem. Untuk memudahkan mengenal proses dari sistem maka dipergunakan diagram use case, dengan diagram use case ini dapat diketahui proses yang terjadi pada aktivis sistem. [4]

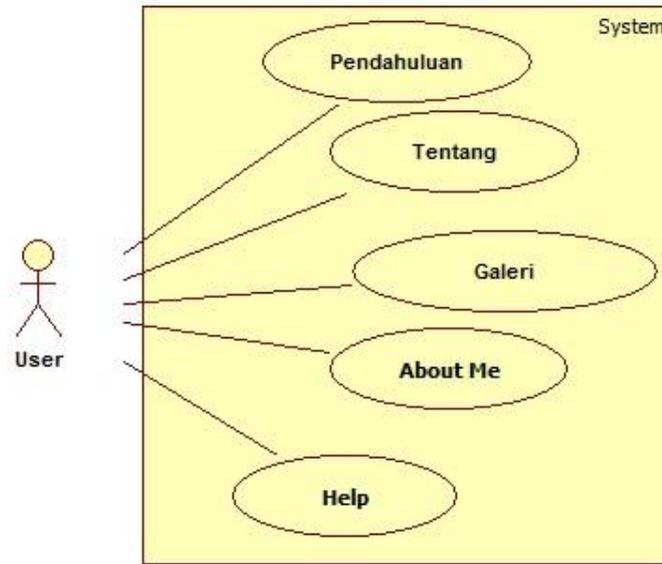
Dalam perancangan aplikasi ini menggunakan tools Flowchart dan *Unified Modeling Language* (UML).

- Flowchart
Berikut merupakan flowchart dari aplikasi.



Gambar 3.1 Flowchart Sistem

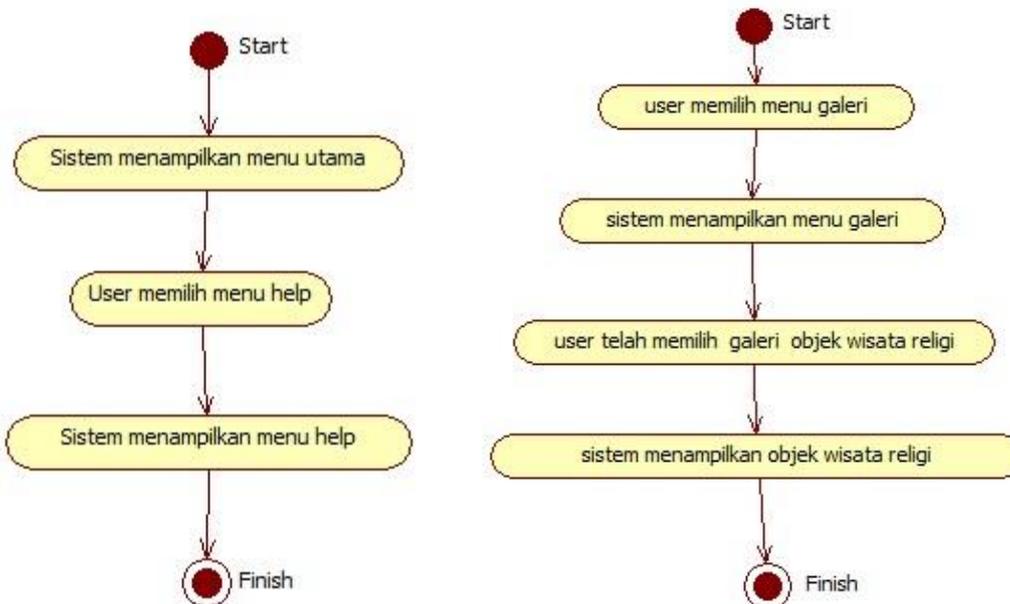
- Use case Diagram
Berikut merupakan usecase diagram dari aplikasi



Gambar 3.2 Use Case Diagram

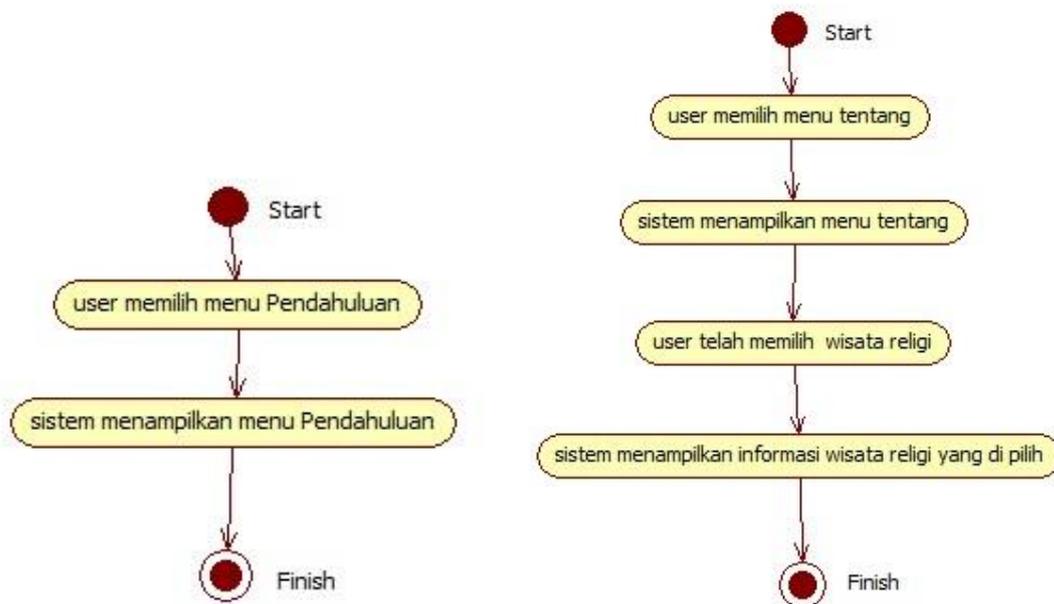
Dalam sistem terdapat satu actor yaitu user dan usecase yang bisa dilakukan oleh actor adalah mengakses menu pendahuluan, tentang, gallery, about me, dan help.

- Activity diagram.



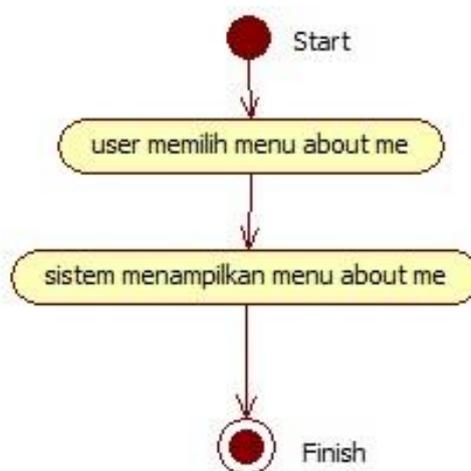
Gambar 3.4 Activity Diagram help dan Activity Diagram Gallery

Activity Diagram Help ini menampilkan proses dari *user* memilih menu *help* sampai sistem menampilkan penjelasan penggunaan aplikasi ini. *Activity diagram Galeri* ini menampilkan proses dari *user* memilih menu galeri sampai Galeri video atau foto di tampilkan oleh sistem.



Gambar 3.5 *Activity Diagram* tentang dan *Activity Diagram* Pendahuluan

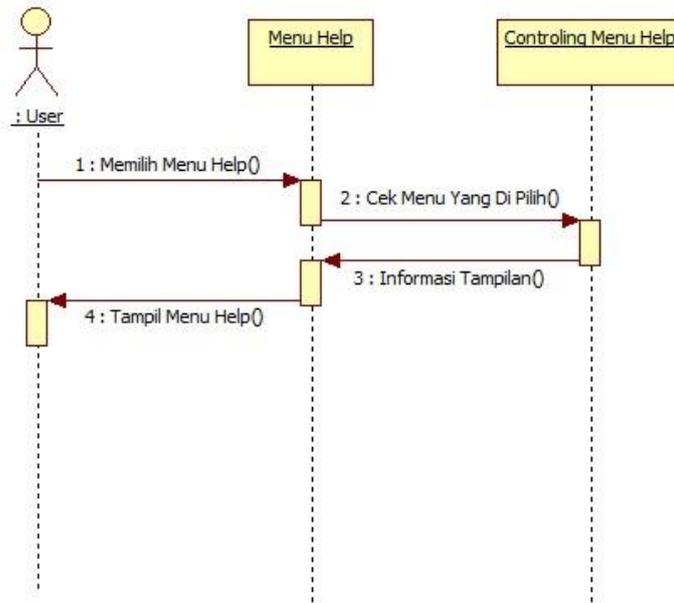
Activity diagram Pendahuluan menunjukkan proses alur kerja sistem dari dari *user* memilih menu Pendahuluan sampai sistem memunculkan Pendahuluan dari objek wisata religi. *Activity diagram* tentang ini menjelaskan proses dari alur kerja sistem sampai *user* memilih menu tentang dan sistem menampilkan informasi tentang objek wisata religi.



Gambar 3.6 *Activity Diagram About Me*

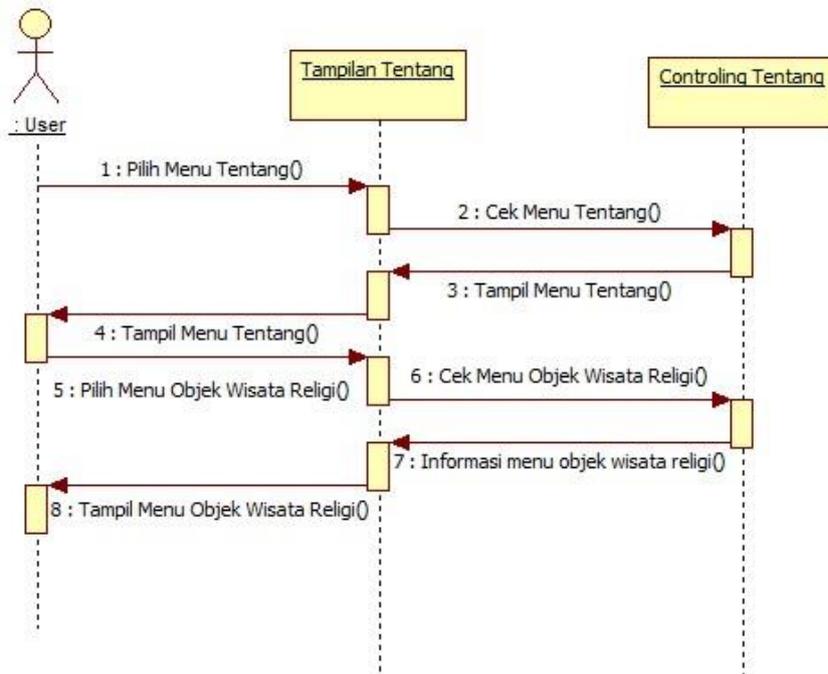
Activity diagram about me ini menjelaskan proses dari alur kerja sistem sampai *user* memilih menu *about me* dan sistem menampilkan informasi tentang pembuat aplikasi.

– Sequence Diagram



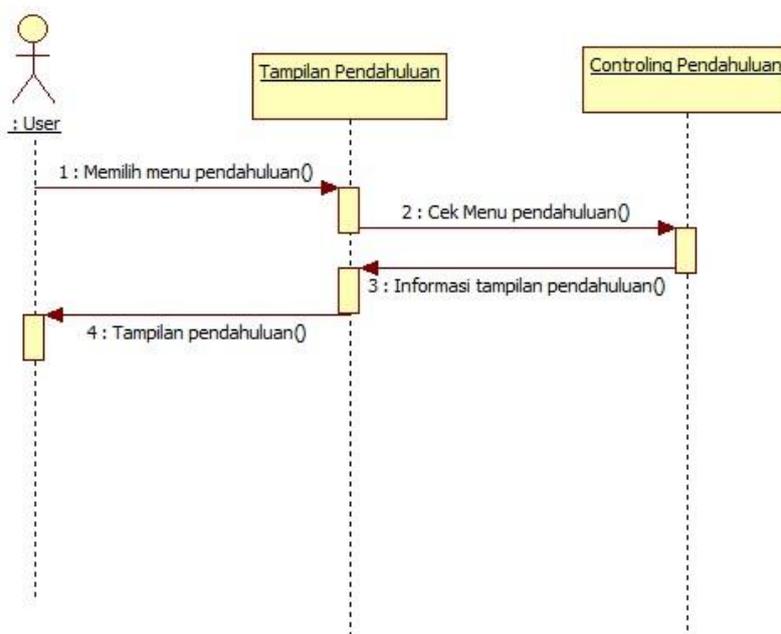
Gambar 3.7 *Sequence Diagram Help*

Ini adalah *Sequence Diagram* untuk menu Help sampai dengan menu *help* yang di pilih muncul.



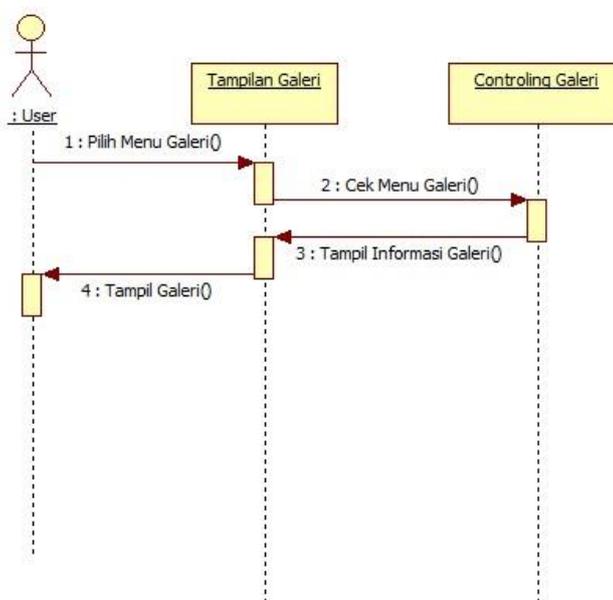
Gambar 3.8 *Sequence Diagram Tentang*

Sequence diagram tentang ini menjelaskan proses dari alur kerja sistem sampai *user* memilih menu tentang dan sistem menampilkan informasi tentang objek wisata religi.



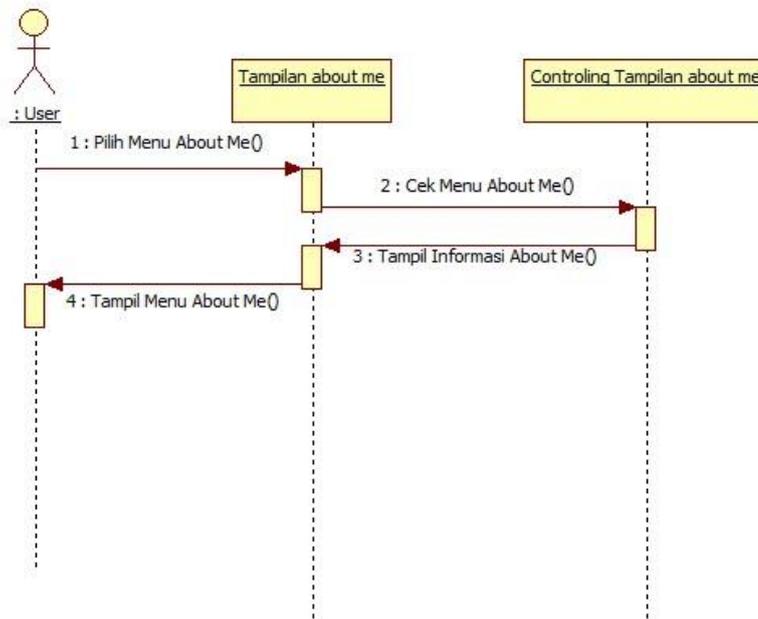
Gambar 3.9 Sequence Diagram Pendahuluan

Sequence diagram pendahuluan ini menampilkan proses dari user memilih menu pendahuluan sampai tampilan pendahuluan di tampilkan oleh sistem.



Gambar 3.10 Sequence Diagram Galeri

Sequence diagram galeri menunjukkan proses alur kerja sistem dari dari user memilih galeri sampai sistem memunculkan galeri dari objek wisata religi.

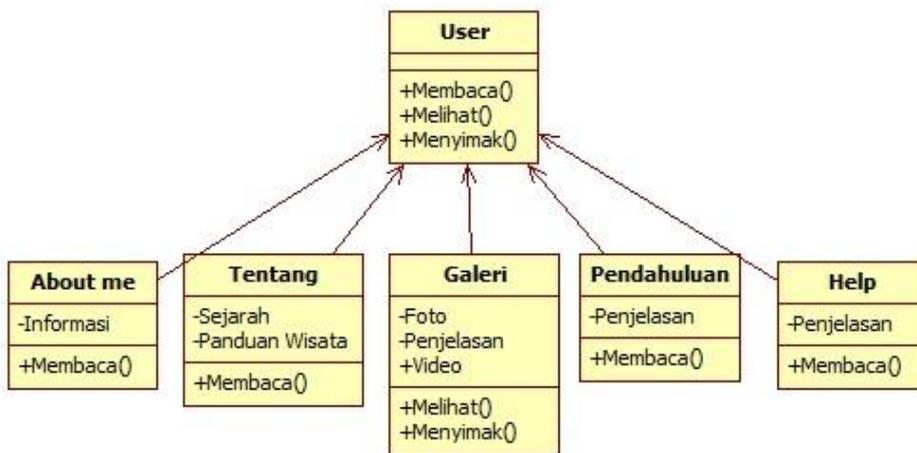


Gambar 3.11 Sequence Diagram About Me

Sequence diagram *about me* menunjukkan proses alur kerja sistem dari dari *user* memilih *about me* sampai sistem memunculkan penjelasan dari pembuat aplikasi

- *Class Diagram*

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/property) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). Berikut merupakan class diagram dari aplikasi

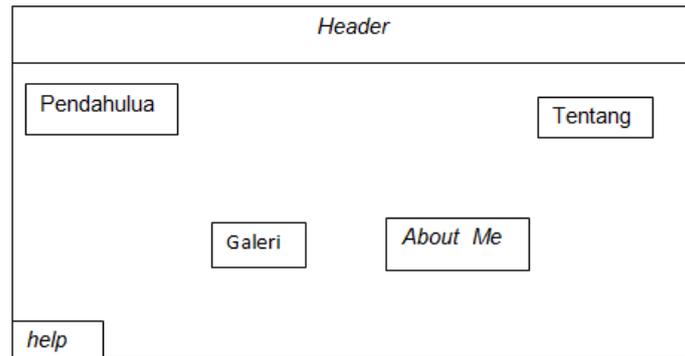


Gambar 3.12 Class Diagram

- Perancangan Antarmuka Sistem

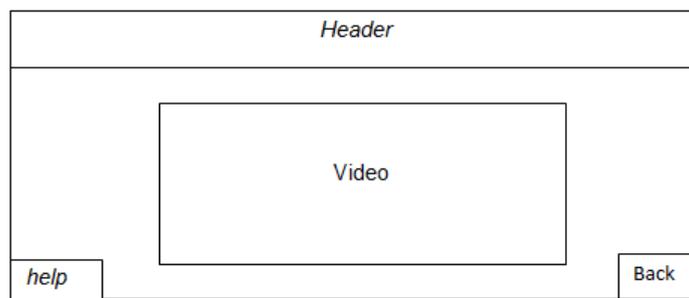
Rancang desain antarmuka dari "Aplikasi Panduan Objek Wisata Religi Pada Kabupaten Gianyar Berbasis Multimedia Interaktif" adalah sebagai berikut:

1. Desain Menu Utama



Gambar 3.13 Desain Menu Utama

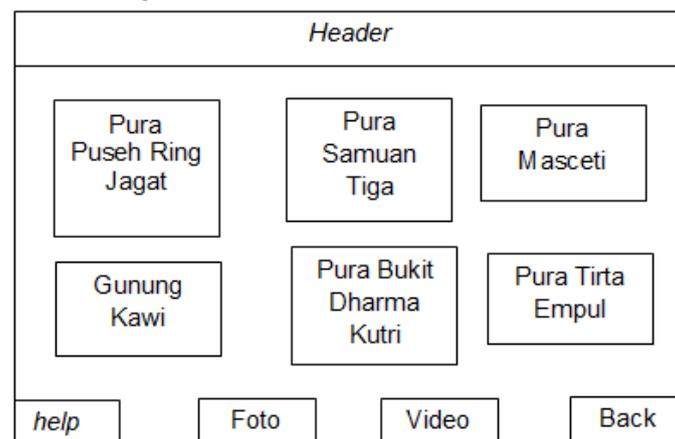
2. Desain *Play Video*



Gambar 3.14 Desain *Play Video*

Pada tampilan ini menampilkan video tentang Objek Wisata Religi disertai dengan tombol *play*, *pause*, *stop* dan tombol *volume* untuk mengatur video yg ditampilkan.

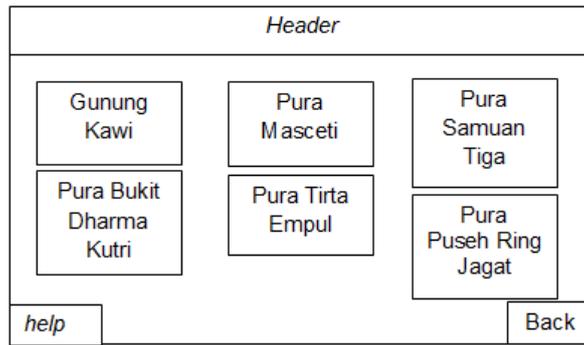
3. Desain Menu Tentang



Gambar 3.15 Desain Menu Tentang

Pada tampilan ini memiliki beberapa sub menu, yaitu: Pura Pusering Jagat, Pura Samuan Tiga, Pura Masceti, Pura Gunungkawi, Pura Tirta Empul, dan Pura Bukit Dharma.

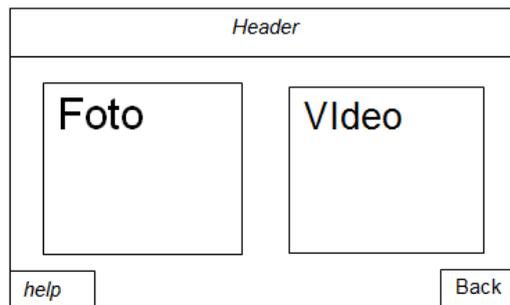
4. Desain Menu Galeri



Gambar 3.16 Desain Menu Galeri

Pada tampilan ini memiliki beberapa menu, yaitu: Pura Pusering Jagat, Pura Samuan Tiga, Pura Masceti, Pura Gunungkawi, Pura Tirta Empul, Pura Bukit Dharma, *help* dan kembali ke menu utama. Setiap sub menu yang di pilih akan meju ke penjelasan panduan wisata masing-masing, misalnya *User* memilih sub menu Pura Puseh ring jagat maka akan tampil galeri dan video objek wisata religi.

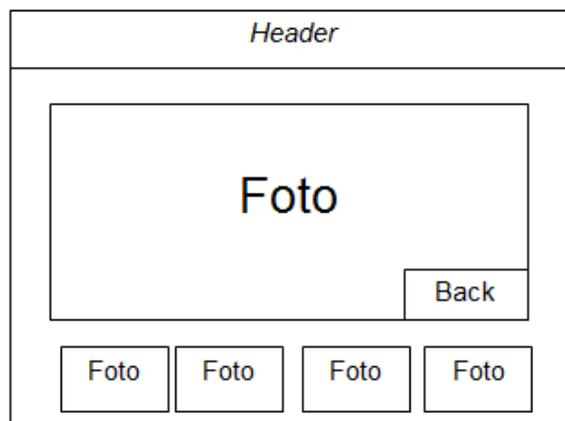
5. Desain Menu foto dan video



Gambar 3.17 Desain Menu foto dan video

Tampilan menu galeri foto dan video ini menuju ke galeri foto objek wisata dan video menuju ke tampilan video objek wisata.

6. Desain Galeri Foto



Gambar 3.18 Desain Menu Galeri

Tampilan menu galeri foto untuk melihat foto objek wisata religi.

3.2. Implementasi Sistem

Pada tahap implementasi sistem ini menggunakan tools adobe flash CS6 dalam pembuatan aplikasi berbasis flash. Adobe premiere pro CS6 untuk editor video dokumentasi. Adobe photoshop CS6 untuk editor dokumentasi foto dan adobe flash player untuk menjalankan aplikasi. Berikut merupakan tampilan dari aplikasi:

- *Splash Screen*



Gambar 3.13 *Splash Screen*

Pada program Aplikasi Panduan Objek Wisata Religi Pada Kabupaten Gianyar Berbasis Multimedia Interaktif, terdapat *splash screen* yang akan tampil pada saat program di jalankan.

- Tampilan Lanjut



Gambar 3.14 Tampilan Lanjut

Pada tampilan ini menampilkan button lanjut, yaitu button yang ketika di pilih melanjutkan program dari *flash screen* ke menu Utama program.

- Tampilan halaman menu
- Berikut merupakan tampilan halaman menu pada aplikasi



Gambar 3.15 Tampilan halaman video

- Tampilan Halaman Video
Berikut merupakan tampilan halaman video dimana pada halaman ini menampilkan video dokumentasi dari objek wisata.



Gambar 3.16 Tampilan halaman video

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, maka ditarik kesimpulan bahwa:

- Aplikasi multimedia interaktif bisa digunakan dalam membantu penyebaran informasi berserta dokumentasi objek-objek wisata religi di Kabupaten Gianyar.
- Aplikasi ini dapat memberikan informasi tentang sejarah dari objek-objek wisata religi yang di tampilkan dengan cara penyajian yang sederhana, menarik dan interaktif.
- Aplikasi ini juga berisi galeri foto dari objek wisata religi yang memberi gambaran umum dari objek wisata religi, serta menampilkan video dokumenter dari objek wisata religi untuk memberi gambaran serta penjelasan secara interaktif.

Daftar Pustaka

- [1] Hermawan Kartajaya dan Sapta Nirwandar . Desember 2013. Tourism Marketing 3.0.
- [2] DR. A. J. Bernet Kemperes, Guru Besar Universitas Indonesia, Disalin Kembali Oleh DRS. R. Soekomo. 1960 disalin 2013. Bali Purbakala Petunjuk Tentang Peninggalan-peninggalan Purbakala di Bali.
- [3] Rachmad, Antonius. 2005. Pengantar Multimedia. Yogyakarta: Fakultas Teknik Informatika Universitas Kristen Duta Wacana.
- [4] Julius Hermawan, Andi Publisher. 2004. Analisis Desain Dan Pemrograman Berorientasi Objek UML Dan VB Net. Indonesia: Gudang Penerbit.
- [5] Madcoms, Andi Publisher. 2013. Kupas Tuntas Adobe After Effect CS6. Indonesia: Gudang Penerbit.
- [6] Madcoms, Andi Publisher. 2013. Kupas Tuntas Editing Video Dengan Adobe Premier Pro CS6. Indonesia: Gudang Penerbit.
- [7] Madcoms, Andi Publisher. 2013. Kupas Tuntas Adobe Flash Pro CS6. Indonesia: Gudang Penerbit.
- [8] AGI Creative Team. 2012. Adobe Flash Professional CS6 Digital Classroom. Wiley
- [9] DR. I Gusti Ngurah Anom, 2005. Pura Bukit Dharma Durga Kutri.