

Multimedia Pengenalan Desa Pangsan Kecamatan Petang – Badung berbasis Android

I Komang Satriya Prama Dharma¹, Pande Putu Gede Putra Pertama²,
I Made Pasek Pradnyana Wijaya³

¹²³Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: ¹satriyaprama@gmail.com, ²putrapertama@stikom-bali.ac.id,

³pasek_pradnyana@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Ilmu Sejarah selalu memberikan pengetahuan yang luas kepada para peminatnya. Bali memiliki banyak sekali daerah-daerah yang memiliki sebuah sejarah yang sudah diceritakan dari generasi ke generasi. Penulis disini tertarik mengambil salah satu desa yang memiliki sejarah yang unik yaitu Desa Pangsan Petang Badung Bali. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan Sejarah Desa Pangsan Kecamatan Petang Badung tersebut dengan cara yang menarik, mudah dan praktis. Selain itu penelitian ini dapat digunakan sebagai wadah untuk mempromosikan sejarah Desa Pangsan melalui platform Multimedia sehingga diharapkan wisatawan yang berkunjung di Desa Pangsan merasa nyaman dalam menyimak Multimedia tersebut secara maksimal. Metode Multimedia Development Life Cycle merupakan metodologi multimedia pada penelitian ini. Berdasarkan pembahasan yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan yaitu sudah dihasilkannya suatu Multimedia Pengenalan Desa Pangsan – Petang Badung Bali. Berdasarkan hasil pengujian BlackBox Testing disimpulkan bahwa setiap fitur pada aplikasi sudah berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan. Multimedia Pengenalan ini dapat membantu Desa Pangsan untuk memperkenalkan Sejarah desa Pangsan kecamatan Petang Badung kepada orang yang belum mengetahui Sejarah desa Pangsan. Berdasarkan hasil pengujian kuesioner melalui 30 responden yang diberi 10 pertanyaan tentang. Aplikasi Multimedia Pengenalan ini mendapatkan hasil 91.46% dengan ini dinyatakan kategori sangat baik.

Kata kunci: Sejarah Desa Pangsan, Multimedia Development Life Cycle, Action Script 3.0, Android.

Abstract

History always provides extensive knowledge to its devotees. Bali has many areas that have a history that has been told from generation to generation. The author here is interested in taking one of the villages that has a unique history, namely Pangsan Petang Badung Village, Bali. This study aims to introduce the history of Pangsan Village, Petang Badung District in an interesting, easy and practical way. In addition, this research can be used as a forum to promote the history of Pangsan Village through the Multimedia platform so that tourists who visit Pangsan Village are expected to feel comfortable in listening to the Multimedia to the fullest. Multimedia Development Life Cycle method is a multimedia methodology in this research. Based on the discussion carried out, it can be concluded that a Multimedia Introduction to Pangsan Village - Evening Badung Bali has been produced. Based on the results of the BlackBox Testing test, it was concluded that every feature in the application was running smoothly and as expected. Multimedia This introduction can help Pangsan Village to introduce the history of Pangsan village, Petang Badung sub-district to people who don't know the history of Pangsan village. Based on the results of questionnaire testing through 30 respondents who were given 10 questions about. This Introduction Multimedia Application got 91.46% result, which is declared very good category.

Keywords: Pangsan Village History, Multimedia Development Life Cycle, Action Script 3.0, Android.

1. Pendahuluan

Mempelajari sejarah merupakan Tindakan untuk mengenang kejadian atau peristiwa masa lalu yang berhubungan dengan manusia pada jaman masa lampau, perubahan merupakan hal yang nyata terjadi di dalam kehidupan manusia. Perkembangan budaya maupun pariwisata yang ada di bali tidak luput dari potensi yang bersumber dari agama Hindu. [1]. Sangat banyak dan sudah menjadi catatan cerita lama yang

di miliki desa-desa yang ada di Bali. Kabupaten Badung merupakan salah satu wilayah yang memiliki Desa-desa tradisional. Kabupaten Badung merupakan salah satu pusat wisata daerah yang memiliki pendapatan yang cukup besar dari sisi Perekonomian [2]. Kabupaten Badung merupakan wilayah sentral pariwisata yang indah yang sudah ada sejak dahulu sampai sekarang.

Salah satu wilayah Kabupaten Badung yang memiliki potensi dalam bidang pariwisata adalah Kecamatan Petang, Kecamatan ini terdiri dari beberapa desa yaitu Desa Pangsan, Desa Petang, Desa Sulangai, Desa Belok, Desa Carangsari, Desa Getasan, dan Desa Pelaga. Salah satu dari beberapa Desa di Kecamatan Petang tersebut memiliki sejarah Desa yang cukup unik yaitu Desa Pangsan. Desa Pangsan memiliki daya tarik tersendiri dari Desa - desa yang lainnya karena Desa Pangsan memiliki Objek Wisata yang ramai dengan wisatawan pada hari biasa maupun hari liburan. Berdasarkan observasi yang langsung penulis lakukan di lapangan dan juga penuturan dari Kepala Desa maupun prajuru Desa Adat Pangsan. Bahwa Desa Pangsan memiliki sejarah dan bukti sejarah terbentuknya Desa Pangsan. Sejarah tersebut sudah ditulis oleh pengelingsir Desa Pangsan dan di paparkan kembali oleh sekdes Desa Pangsan yaitu I Gusti Ngurah Made Bawa[3].

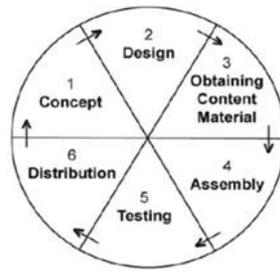
Penulis disini mendapatkan informasi dari Pemangku Desa Pangsan yaitu I Gusti Ayu Ketut Ariani dan I Gusti Ngurah Made Bawa bahwa berdasarkan Prasasti dari Lempeng Tembaga, yang bertuliskan huruf dan Bahasa Jawa Kuno yang disimpan di pura Penataran Agung Pangsan yang diperkirakan dibuat pada abad ke XII (duabelas) merupakan bukti sejarah adanya nama Desa Pangsan. Dari Prastasi Lempengan Tembaga tersebut di perkirakan di buat pada Pemerintahan yang berkuasa pada saat itu yaitu Raja Jaya Pangus pada tahun 1181 M. Sejarah Desa Pangsan belum banyak yang mengetahuinya, entah itu dari masyarakat dari Desa Pangsan maupun masyarakat umum. Pada hasil survey yang dilakukan kepada 32 responden melalui link google form menyatakan bahwa 93% masyarakat desa Pangsan maupun masyarakat Umum tidak mengetahui tentang Sejarah dari Desa Pangsan. Dalam hal ini ternyata masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui sejarah dari Desa Pangsan. Sehingga khawatir sejarah Desa Pangsan juga akan tenggelam Bersama dengan perkembangan zaman[4]. Dari pembahasan tersebut bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi yang dapat menyajikan sejarah desa pangsan kecamatan petang badung tersebut secara menarik dan dapat menarik minat yang melihatnya.

Multimedia menjadi wadah dan sering digunakan pada jaman sekarang karena dapat menarik minat orang dalam melihatnya. Mungkin dikarenakan multimedia ini terdiri dari beberapa elemen yaitu gambar, video, animasi dan suara [5][6]. Oleh karena itu jika elemen tersebut digabungkan maka akan terciptanya sebuah pengalaman berbeda bagi penggunanya. Multimedia sudah sering digunakan dalam bidang pengenalan, hiburan, edukasi ataupun komunikasi ternyata dalam beberapa penelitian tersebut hasilnya cukup baik [7]. Beberapa penelitian terdahulu yang bisa menjadi acuan penulis dalam membuat penelitian ini contohnya Pengenalan Desa Adat Kemoning berbasis Multimedia yang dibuat oleh I Gede Agus Raka Supandhi, penelitian ini tentang memudahkan pengenalan dan penyampaian informasi seputaran Desa Adat Kemoning[8]. Selain itu ada Penelitian dari I Wayan Yugie Tamara yang berjudul Multimedia Interktif Pengenalan Pura Umum di Kabupaten Tabanan mendapatkan hasil dari aplikasi ini sudah berjalan dengan baik dan sudah mampu memberikan informasi berupa gambar, teks, audio maupun video[9].

Berdasarkan uraian dan permasalahan diatas, maka penelitian ini akan merancang dan membangun aplikasi Multimedia Pengenalan yang dapat mempermudah Perangkat Desa dan *Pokdarwis* dalam menjelaskan Sejarah Desa Pangsan kecamatan petang – Badung. Aplikasi yang dibuat ini menggunakan *Adobe Animate* serta *ActionScript 3.0* sebagai bahasa pemrogramannya. Selain itu *Adobe Premier* digunakan untuk membuat/editing Video, serta *Adobe Photoshop CC 2017* untuk membuat design[11]. Beberapa fitur pada multimedia tersebut adalah menu sejarah, menu galeri, profil dan menu quis.

2. Metode Penelitian

Dalam Pengembangan “*Multimedia Pengenalan Desa Pangsan Kecamatan Petang - Badung Berbasis Android*” menggunakan konsep (*Metodologi Multimedia Development Life Cycle*). Adapun tahap yang dilaksanakan dalam pembangunan aplikasi tersebut bisa dilihat pada Gambar 1[5]:



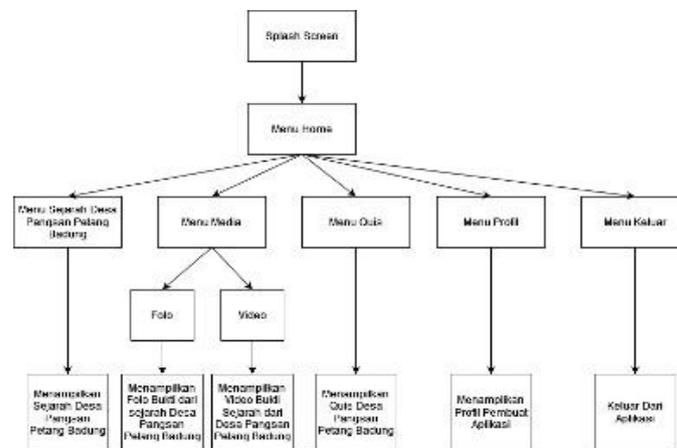
Gambar 1. Metodologi Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

1. *Concept* (Konsep): Tahap konsep ini menentukan tujuan dan tema Multimedia Pengenalan Desa Pangsang Kecamatan Petang - Badung Berbasis Android.
2. *Design* (Perancangan): Tahap ini membuat desain secara rinci mengenai arsitektur program, tampilan dan kebutuhan material.
3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan): Tahap ini mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi.
4. *Assembly* (Pembuatan): Tahapan ini merupakan tahapan Pembuatan dari Multimedia Pengenalan Desa Pangsang Kecamatan Petang-Badung Berbasis Android.
5. *Testing* (Pengujian): Tahap ini menggunakan metode *Black Box dan Kuesioner*
6. *Distribusi* (Menyebarkan): Pada tahap ini aplikasi di sistribusikan melalui *Google Drive*

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Concept

Menu Sistem merupakan sebuah urutan atau struktur informasi berisikan tentang garis besar informasi yang terdapat pada aplikasi sehingga user lebih mudah memahami informasi yang terdapat pada Multimedia Pengenalan ini . Berikut gambaran desain menu sistem dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2. Desain Menu Sistem

3.2. Flowchart

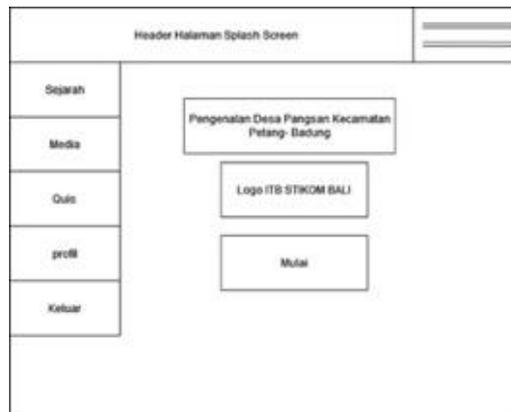
Flowchart atau bagan alir adalah penggambaran Langkah-langkah atau urutan prosedur suatu aktivitas atau program dalam bentuk grafik. Berikut merupakan *flowchart* atau bagan alir Multimedia Pengenalan Desa Pangsang Kecamatan Petang - Badung. *Flowchart* Sejarah dalam konten ini menampilkan informasi tentang sejarah terbentuknya Desa Pangsang. Langkah pertama, user membuka aplikasi, kemudian menampilkan halaman home aplikasi. Langkah kedua, user memilih tombol mulai untuk menuju ke menu home. Langkah ketiga, user memilih menu sejarah untuk menampilkan informasi sejarah. Berikut adalah *flowchart* sejarah bisa dilihat pada Gambar 3



Gambar 3. Flowchart Sejarah

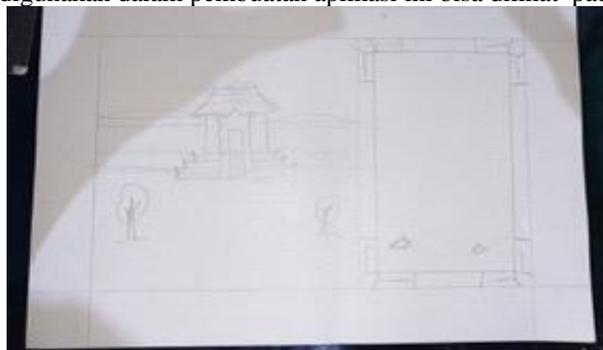
3.3 Design Interface

Desain Interface merupakan tahap-tahap dalam membuat desain dari sebuah sistem yang akan dibuat untuk bisa dipahami oleh user. Berikut ini merupakan desain interface dari Multimedia Pengenalan Desa Pangsang Kecamatan Petang-Badung. Tampilan halaman *Design Interface* dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Design Interface dari Aplikasi Pengenalan Desa Pangsang Kecamatan Petang Bali berbasis Android.

Storyboard adalah sketsa dasar yang digunakan dalam perencanaan tampilan aplikasi. Berikut adalah beberapa *storyboard* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini bisa dilihat pada gambar 5.



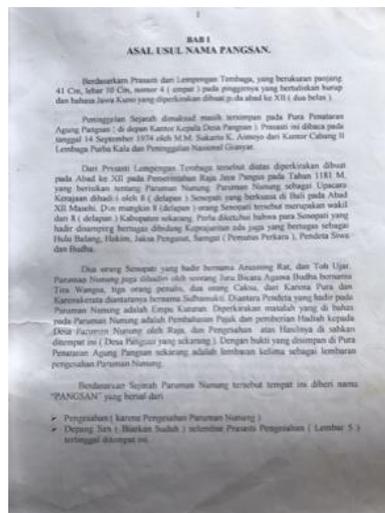
Gambar 5. Storyboard aplikasi

3.4 Material Colecting

Tahapan ini merupakan proses mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file data seperti video, audio dan

gambar yang akan dimasukkan dalam pembuatan multimedia pengenalan desa Pangsang Kecamatan Petang - Badung.

1. Observasi: Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek-objek yang diteliti dari Sejarah desa Pangsan – Petang Badung.
2. Literature Review : Proses pengumpulan data menggunakan metode literature review,penulis melakukan kegiatan mencari referensi berupa jurnal skripsi dan buku untuk memperoleh data pendukung isi dari laporan Tugas Akhir. Penuturan dari pemangku desa Pangsan dan Buku yang dimiliki Prajuru Desa pangsan , adobe animate, adobe photoshop, adobe illustrator, adobe premiere, flowchart dan blackbox testing. Berikut adalah beberapa bahan-bahan yang yang dikumpulkan mengenai sejarah Desa Pangsan dan bukti-bukti maupun buku yang dimiliki oleh pemerintahan desa Pangsan yang disimpan di Kantor Kepala Desa Pangsan[4]. Beberapa datannya Bisa dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Buku Sejarah Desa Pangsan

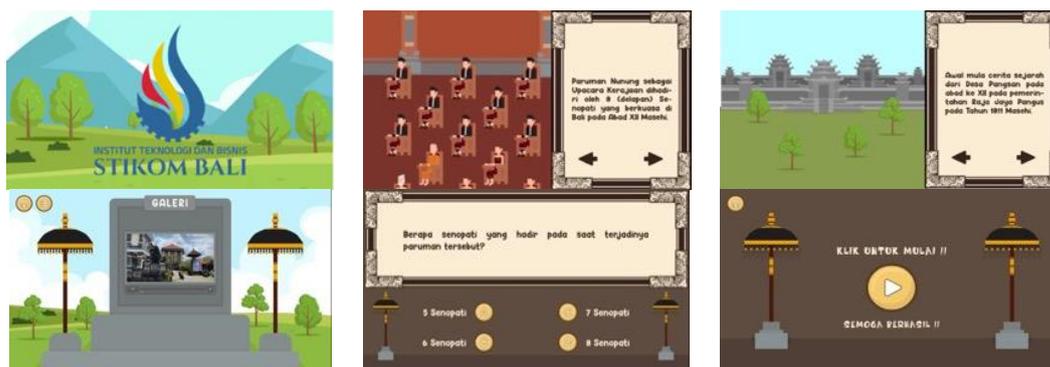
3.4 Implementasi Sistem

Berikut adalah hasil implementasi sistem dari Aplikasi Multimedia pengenalan Desa Pangsan Kecamatan Petang – Badung berbasis Android. Berikut adalah tampilan Menu utama dari aplikasi Multimedia ini bisa dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Menu Utama Aplikasi

Dalam aplikasi pengenalan ini terdapat empat menu pokok yaitu: sejarah, galeri, quis dan profil. Dalam menu sejarah menceritakan bagaimana sejarah terjadinya desa Pangsan dan bukti-bukti dari sejarah tersebut di visualisasi dalam bentuk gambar bergerak (animasi). Berikut adalah contoh tampilan dari menu sejarah , bisa dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Beberapa Tampilan dari Menu yang ada didalam Aplikasi Pengenalan Desa Pangsan Kecamatan Petang Bali berbasis Android.

3.5 Pengujian Blackbox Testing dan Kuesioner

Pengujian *Blackbox* berdasarkan sudut pandang pengguna aplikasi, sehingga bisa melihat permasalahan yang ada untuk dapat di perbaiki. Hasil pengujian *Blackbox testing* menyatakan bahwa item yang diuji sudah sesuai dengan hasil keluaran yang diinginkan. Setelah dilakukan Pengujian dengan *Blackbox testing* selanjutnya dilakukan pengujian dengan kuesioner, hasil Pengujian ini diajukan kepada 30 pengguna. Dari hasil Pengujian Kuesioner dan melalui proses pembobotan didapatkan hasil total score sejumlah 1372. Lalu didapatkan $Score\ Maksimum = 30 \times 5 \times 10 = 1500$ dan $Score\ Minimum = 30 \times 1 \times 10 = 300$. Selanjutnya di dapatkan hasil Indeks Presentase sebesar $1372 / 1500 \times 100 = 91.46\%$ dengan Hasil Kriteria Sangat Setuju. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Multimedia Pengenalan Desa Pangsan Kecamatan Petang Badung berbasis *Android* sangat disetujui oleh responden yang telah menguji aplikasi tersebut.

3.6 Distribution

Pada pendistribusian Aplikasi ini disebarakan melalui *Google Drive*. Selanjutnya dikirim ke perangkat Desa Pangsan dan anggota *Pokdarwis* desa Pangsan lalu di sebarakan ke masyarakat desa Pangsan maupun masyarakat umum.

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dibahas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sudah dihasilkannya Aplikasi Multimedia yang memberikan pengenalan dan informasi mengenai Sejarah Desa Pangsan Kecamatan Petang – Badung Bali dengan menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*.
2. Berdasarkan hasil pengujian *Blackbox Testing* dan *kuesioner*, dapat disimpulkan bahwa setiap fitur pada aplikasi sudah berjalan dengan baik dari pengujian kuesioner didapatkan hasil persentase sebesar 91.46% dengan kategori sangat baik.

Daftar Pustaka

- [1] N. L. N. Rikha Pradnyasari, “Aplikasi Multimedia interaktif Pengenalan Kekayaan Wisata Budaya Desa jatiluwih,” ITB STIKOM Bali, 2018.
- [2] R. Ferry, “Apikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tabuh Rah,” ITB STIKOM Bali, 2018.
- [3] “Web Kabupaten Badung,” Nov. 24, 2021. <https://desapangsan.badungkab.go.id/>
- [4] I. M. Adikampana and N. L. L. Parashita, “Perkembangan Desa Wisata Pangsan Sebagai Destinasi Pariwisata Di Kecamatan Petang Badung,” *J. Destin. PARIWISATA*, vol. 5, no. 1, Art. no. 1, Oct. 2018, doi: 10.24843/JDEPAR.2017.v05.i01.p07.
- [5] B. Yuda Wahyudi, “Aplikasi Pengenalan Puja Mandala Berbasis Multimedia Interaktif,” ITB STIKOM Bali, 2019.
- [6] B. Priyatna, S. Shofia Hilabi, N. Heryana, and A. Solehudin, “Aplikasi Pengenalan Tarian Dan Lagu Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia,” *SYSTEMATICS*, vol. 1, no. 2, Art. no. 2, Dec. 2019, doi: 10.35706/sys.v1i2.1978.

-
- [7] S. Syahrowardi, “Desain Handout Multimedia Menggunakan 3D Pageflip Professional untuk Media Pembelajaran pada Sistem Android,” *J. Penelit. Pengemb. Pendidik. Fis.*, vol. 2, no. 1, Art. no. 1, Jun. 2016, doi: 10.21009/1.02113.
- [8] I. G. D. Raka Supandhi, “Pengenalan Desa Adat Kemoning berbasis Multimedia.” Skripsi ITB STIKOM Bali, 2018.
- [9] I. W. Y. Tamara, “Multimedia Interaktif Pengenalan Pura-pura Umum di Kabupaten Tabanan,” ITB STIKOM Bali, 2018.
- [10] H. F. Siregar and M. Melani, “Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, Art. no. 2, Feb. 2019, doi: 10.36294/jurti.v2i2.425.
- [11] I. A. Astuti, A. Harwanto, and T. Hidayat, “Pengembangan Media Interaktif Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Framework MDLC,” *Eksplora Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 158–166, Mar. 2019, doi: 10.30864/eksplora.v8i2.220.