

Digitalisasi Multimedia Objek Wisata Taman Beji Samuan

Ni Komang Sri Julyantari¹, Nyoman Ayu Nila Dewi², I Putu Gede Sudyasa Putra³,
I Komang Edi Arta⁴

Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: ¹tarisumadi@gmail.com, ²nila@stikom-bali.ac.id,

³sudiyasaputraa@gmail.com, ⁴ediarta53@gmail.com

Abstrak

Taman Beji Samuan merupakan objek wisata alam dan religi yang berlokasi di Desa Adat Samuan, Desa Carangsari, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung. Objek Wisata Taman Beji Samuan adalah tempat pemandian air suci untuk membersihkan pikiran yang negatif pada diri manusia. Taman Beji Samuan memiliki 3 kawasan pemandian air suci yaitu Kawasan Campuhan, Kawasan Beji Dalem dan Kawasan Sapta Rsi serta juga mempunyai pemandangan yang indah dan sejuk. Akan tetapi, keberadaan Objek Wisata Taman Beji Samuan ini masih belum dikenal oleh banyak orang, dikarenakan penyampaian informasi yang terdapat di Taman Beji Samuan masih sangat minim. Maka dari itu diperlukan sebuah aplikasi multimedia interaktif berbasis android yang nantinya dapat berfungsi untuk memperkenalkan Objek Wisata Taman Beji Samuan secara lengkap dan semenarik mungkin. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan untuk perangkat lunak pembuatan aplikasi ini menggunakan Adobe Animate dengan bahasa pemrograman Action Script 3.0. Dalam pengujian aplikasi ini menggunakan metode Black Box Testing dan metode Kuesioner. Metode Black Box Testing mendapatkan hasil sesuai yang diharapkan. Untuk hasil keseluruhan kuesioner dengan total rata-rata 4,6 dan hasil persentase 92%, maka hasil kuesioner dapat dikategorikan sangat baik.

Kata kunci: Objek Wisata, Taman Beji Samuan, Multimedia Interaktif, Android.

Abstract

Taman Beji Samuan is a natural and religious tourism object located in Samuan Traditional Village, Carangsari Village, Petang District, Badung Regency. Taman Beji Samuan Tourism Object is a holy water bathing place to clean negative thoughts in humans. Taman Beji Samuan has 3 holy water bathing areas, namely the Campuhan area, the Beji Dalem area, and the Sapta Rsi area, and also has beautiful and cool views. However, the existence of the Taman Beji Samuan Tourism Object is still unknown to many people, because the delivery of the information contained in the Taman Beji Samuan is still very minimal. Therefore we need an interactive multimedia application based on Android which can later serve to introduce the Taman Beji Samuan Tourism Object as completely and attractively as possible. The method used in this study is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) and the software making this application uses Adobe Animate with Action Script 3.0 programming language. In testing this application using the Black Box Testing method and the Questionnaire method. The black box testing method gets the expected results. For the overall results of the questionnaire with a total average of 4.6 and a percentage result of 92%, the results questionnaire can be categorized as very good.

Keywords: Taman Beji Samuan Tourism Object, Interactive Multimedia, Android.

1. Pendahuluan

Pulau Bali merupakan salah satu destinasi wisata terdepan di Indonesia yang memiliki potensi paling banyak dikunjungi oleh wisatawan, baik wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara. Pulau Bali juga disebut sebagai Pulau Seribu Pura yang terkenal dengan keramahan masyarakat serta adat istiadatnya [1][2]. Daya tarik yang terdapat di Pulau Bali adalah keindahan alam dan budaya. Perpaduan alam yang indah dengan adat budaya yang menarik dan banyaknya objek wisata itulah yang membuat wisatawan lokal maupun mancanegara memilih Pulau Bali sebagai tempat untuk berwisata[1][3]. Terdapat 9 kabupaten yang ada di Bali yaitu Kabupaten Buleleng, Jembrana, Tabanan, Denpasar, Gianyar, Bangli,

Klungkung, Karangasem, dan Badung, setiap kabupaten di Bali memiliki objek wisatanya masing - masing, contohnya yaitu Kabupaten Badung[2].

Kabupaten Badung mempunyai banyak akan pusat objek wisata alam dan religi yang tersebar luas di seluruh wilayah Kabupaten Badung salah satunya berada di Kecamatan Petang. Kecamatan Petang yang berjarak sekitar 25 km ke arah utara dari Ibu Kota Kabupaten Badung dengan objek wisata alam dan religinya yaitu Taman Beji Samuan.

Taman Beji Samuan merupakan tempat pemandian air suci untuk membersihkan pikiran negatif yang ada pada diri manusia dan masyarakat disekitar biasa menyebut tempat tersebut dengan tempat penglukatan. Objek Wisata Taman Beji Samuan ini tempatnya berada di daerah Desa Adat Samuan, Desa Carangsari, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung. Objek Wisata Taman Beji Samuan memiliki keunikan yaitu terdapat mata air alami yang berasal dari tebing disekitar area Taman Beji Samuan. Untuk mencapai akses ke tempat penglukatan, wisatawan harus menuruni sejumlah anak tangga agar sampai di lokasi penglukatan yang ada di Taman Beji Samuan. Terdapat tiga kawasan penglukatan, yang pertama Campuhan, yang kedua Beji Dalem, dan yang ketiga Sapta Rsi. Kemudian wisatawan yang ingin melakukan kegiatan penglukatan di Taman Beji Samuan harus menghaturkan sesajen berupa canang dan membawa pakaian persembahyangan berupa kamen dan selendang. Keberadaan Objek Wisata Taman Beji Samuan masih belum dikenal banyak orang atau bisa dikatakan belum populer. Dikarenakan penyampaian pengenalan dari Objek Wisata Taman Beji Samuan masih sangat minim dan belum adanya media yang secara lengkap menjelaskan tentang informasi - informasi mengenai Taman Beji Samuan. Maka dari itu dibutuhkan sebuah aplikasi multimedia interaktif yang nantinya dapat mengenalkan Objek Wisata Taman Beji Samuan dan mengenalkan tata cara khusus dalam melakukan penglukatan di Taman Beji Samuan secara lengkap dan semenarik mungkin, tujuannya agar dapat mempermudah wisatawan atau masyarakat dalam melakukan proses melukat dan mengakses informasi mengenai objek wisata tersebut.

Sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian terdahulu yang sejenis oleh Gusti Putu Arthayana Putra yang berjudul “Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Candi Narmada Tanah Kilap Desa Pamogan Berbasis Android”. Penelitian ini menghasilkan aplikasi multimedia sebagai salah satu cara untuk memperkenalkan Pura Candi Narmada kepada masyarakat umum yang informasinya dikemas dengan tampilan yang menarik berupa teks, gambar, grafik, suara dan video [1]. Penelitian selanjutnya oleh Ni Putu Yuliana Pertiwi yang berjudul “Aplikasi Multimedia Interaktif Objek Wisata Goa Gajah Berbasis Flash”. Penelitian ini menghasilkan aplikasi multimedia sebagai media promosi dan pengenalan informasi yang berisikan sejarah maupun keunikannya serta menampilkan video dan foto tentang Objek Wisata Goa Gajah [2].

Berdasarkan latar belakang di atas, untuk memberikan informasi tentang Objek Wisata Taman Beji Samuan, penulis tertarik untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi multimedia interaktif yang berjudul “Digitalisasi Multimedia Objek Wisata Taman Beji Samuan”. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat menjadi media pengenalan untuk wisatawan tentang Objek Wisata Taman Beji Samuan.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan Digitalisasi Multimedia Objek Wisata Taman Beji Samuan ini adalah metode *MDLC* Adapun tahapan - tahapan pengembangan *MDLC* (*Multimedia Development Life Cycle*) adalah:

2.1. Concept

Pada tahapan *concept*, dilakukan analisa menggunakan *5W + 1H* tentang aplikasi yang akan dibuat. Analisa tersebut dibutuhkan untuk menyusun dan mengembangkan proses yang akan dilakukan selanjutnya.

2.2. Design

Pada tahapan *design*, merupakan tahap pembuatan desain terkait perancangan bangun aplikasi serta tampilan dari aplikasi yang akan dibuat secara spesifikasi dan rinci. Tahap ini dimulai dengan pembuatan desain menu sistem, *flowchart* dan *storyboard*. Kemudian tahapan selanjutnya membuat *design interface* dengan memperlihatkan penyusunan tombol navigasi dan menu aplikasi sesuai dengan alur *flowchart* yang dibuat sebelumnya.

2.3. Material Collecting

Pada tahapan *material collecting*, merupakan proses mengumpulkan semua data yang berupa gambar, video, ataupun audio dan informasi dari objek wisata yang nantinya dibutuhkan dalam aplikasi yang dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode seperti observasi yaitu dengan

mengunjungi langsung objek penelitian yang berada di Desa Adat Samuan, Desa Carangsari untuk mendapatkan informasi dan mengetahui kondisi secara aktual dari objek penelitian, wawancara yaitu dengan melakukan tanya jawab dengan orang - orang yang dinilai ahli dan memiliki keterkaitan erat dengan objek penelitian, studi literatur dengan mencari referensi baik buku, jurnal dan dokumen yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

2.4. Assembly

Pada tahapan *assembly*, merupakan tahapan dari pembuatan Digitalisasi Multimedia Objek Wisata Taman Beji Samuan. Tahapan ini mengikuti apa yang telah dibuat dari tahapan design sebelumnya. Dalam tahapan *assembly* menggunakan beberapa perangkat lunak diantaranya, Adobe Animate CC dengan menggunakan Bahasa Pemrograman *Action Script* 3.0, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro dan Adobe Audition.

2.5. Testing

Pada tahapan *testing*, merupakan tahapan yang paling penting dalam pengembangan maupun pembuatan aplikasi. Tujuannya agar saat pengujian berlangsung aplikasi dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan fungsionalitas serta mengetahui kelemahan dari *software* yang dihasilkan. Metode pengujian sistem dalam penelitian ini akan menggunakan Metode *Black Box Testing* dan Metode Kuesioner.

2.6. Distribution

Pada tahapan *distribution*, merupakan tahapan yang dilakukan setelah melewati tahapan *testing*. Pada tahap pengembangan ini dilakukan pendistribusian aplikasi, dimana aplikasi yang telah selesai dijadikan sebuah *file* yang memungkinkan untuk disimpan ke dalam penyimpanan berbentuk elektronik berbasis *online* seperti Google Drive yang kemudian alamat *link* penyimpanan tersebut dapat dipublikasikan dengan memanfaatkan *platform* sosial media yang dapat diakses dan diunduh oleh pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan tahap yang dilakukan sebelum perancangan sistem. Analisa yang dilakukan meliputi analisa kebutuhan sistem seperti kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Adapun hasil dari analisa tersebut dijelaskan sebagai berikut:

3.1.1. Analisa Kebutuhan Fungsional

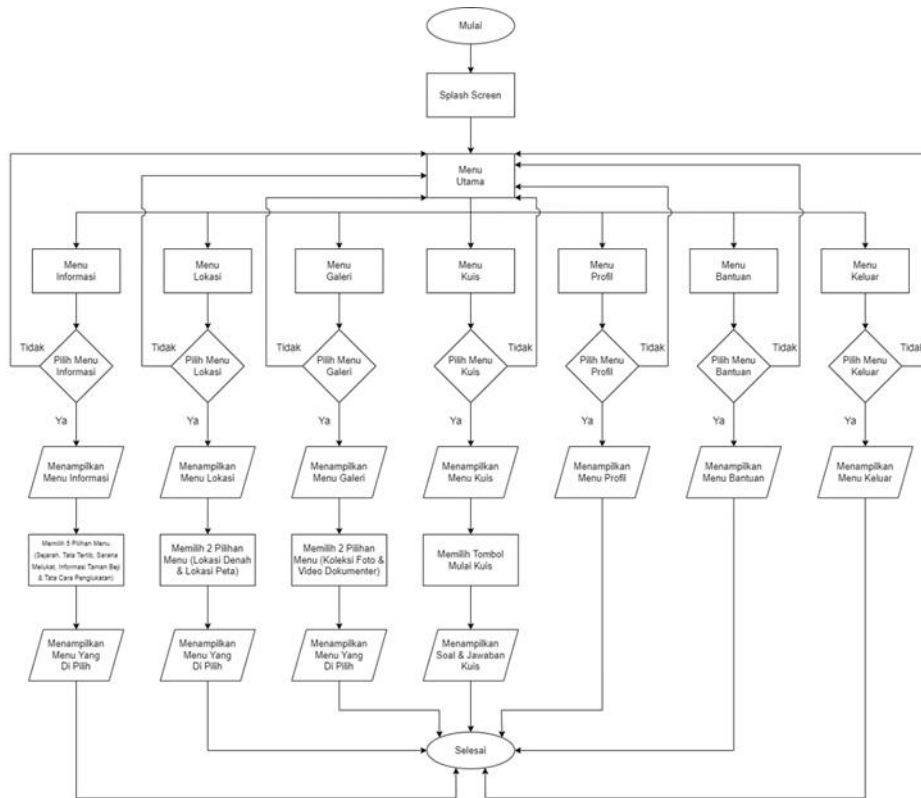
Analisa kebutuhan fungsional merupakan analisa yang mengenai apa saja proses - proses yang terdapat pada Digitalisasi Multimedia Objek Wisata Taman Beji Samuan ini, sehingga nantinya dapat diterima dari sisi pengguna (*user*). Kebutuhan tersebut antara lain:

1. Saat pengguna menjalankan Digitalisasi Multimedia Objek Wisata Taman Beji Samuan ini, pengguna dapat memilih dan melihat menu ataupun sub menu yang terdapat pada aplikasi. Diantaranya terdapat menu informasi, sub menu sejarah, sub menu tata tertib, sub menu sarana melukat, sub menu informasi taman beji, sub menu tata cara penglukatan, menu lokasi, sub menu lokasi denah, sub menu lokasi peta, menu galeri, sub menu koleksi foto, sub menu video dokumenter, menu kuis, menu profil, menu bantuan dan menu keluar.
2. Fungsi Digitalisasi Multimedia Objek Wisata Taman Beji Samuan ini adalah untuk memberikan informasi mengenai keberadaan sejarah, informasi penglukatan dan tata cara untuk penglukatan dari Taman Beji Samuan serta juga sebagai sarana menambah wawasan pengetahuan untuk masyarakat umum yang ingin mengenal lebih dalam tentang Objek Wisata Taman Beji Samuan.

3.2. Perancangan

3.2.1. Flowchart

Flowchart digunakan untuk menggambarkan proses atau alur dari aplikasi yang dibuat, agar lebih mudah memahami alur yang digunakan.



Gambar 2. Flowchart Umum

3.2.2. Storyboard

Pada perancangan *storyboard* merupakan persiapan awal yang dilakukan sebelum mengimplementasikannya ke dalam aplikasi. Dimana hal tersebut dilakukan untuk mempermudah dalam pembuatan video yang akan dibuat. Dalam perancangan *storyboard* Digitalisasi Multimedia Objek Wisata Taman Beji Samuan terdapat 2 *storyboard* pada perancangannya yaitu, *storyboard* video tata cara penglukatan dan *storyboard* video dokumenter. Perancangan ini dibuat dalam bentuk sketsa gambar.

1. Storyboard Video Tata Cara Penglukatan



Tabel 16. Storyboard Video Tata Cara Penglukatan.

No	Ilustrasi	Keterangan
1		Scene 6, Durasi: 01.13 – 01.34 Background: Ratu Anom Gamelan Bali Relaxing Song. Camera Shot: Medium Close Up (MCU). Deskripsi: Menampilkan seorang yang sedang menghaturkan canang di Pelinggih Ida Ratu Gede.
2		Scene 14, Durasi: 05.07 - 05.48 Background: Ratu Anom Gamelan Bali Relaxing Song. Camera Shot: Long Shot (LS). Deskripsi: Menampilkan seorang yang sedang menghaturkan canang dimasing - masing pancoran Sapta Rsi kemudian dilanjutkan dengan melakukan prosesi melukat pada Penglukatan Sapta Rsi.

2. Storyboard Video Dokumenter

Tabel 17. Storyboard Video Dokumenter.

No	Ilustrasi	Keterangan
1		Scene 2, Durasi: 00.08 - 00.12 Background: Instrumental Beats Love - (Prod. RflowBeatz). Camera Shot: Long Shot (LS).

		Deskripsi: Menampilkan suasana kawasan Taman Beji Samuan.
		
2		Scene 8, Durasi: 01.44 – 03.15 <i>Backsound: Instrumental Beats Love - (Prod. RflowBeatz).</i> <i>Camera Shot: Medium Shot (MS).</i> Deskripsi: Menampilkan hasil wawancara dengan Jero Mangku I Wayan Pagiana yang berada di Taman Beji Samuan.

3.3. Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap terakhir yang dilakukan setelah melalui tahap perancangan sebelumnya. Pada implementasi sistem akan dijelaskan mengenai tampilan aplikasi sesuai dengan perancangan yang telah dibuat. Berikut merupakan tampilan dari Digitalisasi Multimedia Objek Wisata Taman Beji Samuan. Tampilan halaman menu utama terdapat 7 menu yaitu menu informasi, menu lokasi, menu galeri, menu kuis, menu profil, menu bantuan dan menu keluar. Pada menu utama juga terdapat judul aplikasi dan tombol backsound untuk menghidupkan atau mematikan suara latar aplikasi serta juga terdapat tombol keluar dari aplikasi. Tampilan menu informasi terdapat 5 sub menu yaitu menu sejarah, menu tata tertib, menu sarana melukat, menu informasi taman beji dan menu tata cara penglukatan serta tombol home.



Gambar 3. Tampilan Halaman Menu Utama.



Gambar 4. Tampilan Menu Informasi.

3.4. Pengujian Sistem

3.4.1. Black Box Testing

Pengujian *Black Box Testing* pada Digitalisasi Multimedia Objek Wisata Taman Beji Samuan berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil sesuai yang diharapkan.

Tabel 3. *Black Box Testing*

No	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Keterangan
1	Mengelola Menu Informasi	Sistem akan menampilkan sub Menu Informasi	Sistem dapat menampilkan sub Menu Informasi	Sesuai
2	Mengelola Menu Lokasi	Sistem akan menampilkan sub Menu Lokasi	Sistem dapat menampilkan sub Menu Lokasi	Sesuai
3	Mengelola Menu Galeri	Sistem akan menampilkan sub Menu Galeri	Sistem dapat menampilkan sub Menu Galeri	Sesuai
4	Mengelola Menu Kuis	Sistem akan menampilkan Menu Kuis	Sistem dapat menampilkan Menu Kuis	Sesuai
5	Mengelola Menu Profil	Sistem akan menampilkan Menu Profil	Sistem dapat menampilkan Menu Profil	Sesuai
6	Mengelola Menu Bantuan	Sistem akan menampilkan Menu Bantuan	Sistem dapat menampilkan Menu Bantuan	Sesuai
7	Mengelola Menu Keluar	Sistem akan menampilkan <i>pop up</i> konfirmasi keluar	Sistem dapat menampilkan <i>pop up</i> konfirmasi keluar	Sesuai
8	Tombol <i>Backsound</i>	<i>Backsound</i> akan mati jika ditekan ke tombol off dan <i>Backsound</i> akan hidup jika ditekan ke tombol on	<i>Backsound</i> dapat mati jika ditekan ke tombol off dan <i>Backsound</i> dapat hidup jika ditekan ke tombol on	Sesuai

3.4.2. Kuesioner

Pengujian kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Dalam penelitian ini, penulis memberikan 15 butir pertanyaan kepada 40 responden yang berumur 18 tahun ke atas dan dalam pengujian kuesioner dirancang dengan skala likert. Sebelum memberikan jawaban dari pertanyaan, responden diharuskan untuk mencoba aplikasi Digitalisasi Multimedia Objek Wisata Taman Beji Samuan, kuesioner ini akan diberikan kepada responden secara *online*. Adapun hasil dari kuesioner yang telah dikumpulkan sebagai berikut:

- a. Hasil Perhitungan Kuesioner Kategori Desain Aplikasi
Hasil perhitungan kuesioner kategori desain aplikasi mendapat total rata - rata yaitu 4,7 dengan persentase 94% yang termasuk kategori "Sangat Baik".
- b. Hasil Perhitungan Kuesioner Kategori Konten Aplikasi
Hasil perhitungan kuesioner kategori konten aplikasi mendapat total rata - rata yaitu 4,6 dengan persentase 92% yang termasuk kategori "Sangat Baik".
- c. Hasil Perhitungan Kuesioner Kategori Penggunaan Aplikasi
Hasil perhitungan kuesioner kategori penggunaan aplikasi mendapat total rata - rata yaitu 4,5 dengan persentase 90% yang termasuk kategori "Sangat Baik".
- d. Hasil Perhitungan Keseluruhan Kategori Kuesioner
Hasil perhitungan keseluruhan kategori kuesioner mendapat total rata - rata yaitu 4,6 dengan persentase 92% yang termasuk kategori "Sangat Baik".

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan pada Digitalisasi Multimedia Objek Wisata Taman Beji Samuan diperoleh beberapa kesimpulan. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah aplikasi Digitalisasi Multimedia Objek Wisata Taman Beji Samuan dan dibangun menggunakan *software* Adobe Animate dengan bahasa pemrograman *Action Script 3.0*. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu dalam memperkenalkan Objek Wisata Taman Beji Samuan kepada masyarakat dan menambah wawasan serta pengetahuan tentang objek wisata ini. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Hasil pengujian dari *Black Box Testing* secara keseluruhan berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil sesuai yang diharapkan.

Daftar Pustaka

- [1] G. P. A. Putra, "Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Candi Narmada Tanah Kilap Desa Pamogan Berbasis Android," *STMIK STIKOM Bali*, 2017.
- [2] N. P. Y. Pertiwi, "Aplikasi Multimedia Interaktif Objek Wisata Goa Gajah Berbasis Flash," *STMIK STIKOM Bali*, 2018.
- [3] I. G. H. Apriantara, "Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Alas Kedaton dan Objek Wisata Alas Kedaton," *ITB STIKOM Bali*, 2019.
- [4] Y. Setiawan, "Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Jawa Timur Berbasis Android," 2018.
- [5] D. M. A. 'Arifah, A. N. Ramadlana, D. Oktawandira and dkk, "Aplikasi Informasi Objek Wisata Di Purwokerto Berbasis Multimedia Interaktif," 2022.
- [6] M. S. D. Indra and S. M. Zaini Ramdhan, "Perancangan Storyboard Pada Animasi Panday Mengenai Informasi Perlindungan Ekosistem Alami Kawasan Cagar Alam Gunung Papandayan," *eProceedings of Art & Design*, vol. 5, no. 3, 2018
- [7] T. Limbong and J. Simarmata, *Media Dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*, Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [8] Herman, Sharipuddin and Irawan, "Perancangan Aplikasi Game Cinta Tanah Air Berbasis Android," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 2, no. 2, 2020.
- [9] T. Limbong and J. Simarmata, *Media Dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*, Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [10] S. Nurajizah, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak," *Universitas Semarang Raya: PROSISKO*, 2016.