

## RANCANG BANGUN APLIKASI PROMOSI PARIWISATA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF KABUPATEN PESISIR SELATAN SUMATERA BARAT

Ilham Eka Putra<sup>1)</sup>, Wahyudi<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>Sistem Informasi, STMIK Indonesia Padang

email: ilhamekaputra@gmail.com<sup>1</sup>, wahyudisy@yahoo.com<sup>2</sup>

---

### Abstrak

Penerapan promosi pariwisata adalah praktek penyusunan teknologi komunikasi yang terdiri dari komponen visual dan lebih media (multimedia) terintegrasi dan dapat berinteraksi satu sama lain. Informasi dan Kampanye Media dalam bentuk multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk menyimpan data audio visual, sebagai media untuk promosi dan jaminan kualitas pencitraan, keamanan dan Pariwisata kredibel di Pesisir Selatan. Penelitian ini akan menganalisis tingkat efisiensi desain dan pengembangan aplikasi multimedia interaktif informasi promosi untuk lembaga Pemuda dan Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Pesisir Selatan. Target khusus dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi yang mengkomunikasikan visi, misi, informasi pariwisata berbasis multimedia interaktif untuk Dinas Pemuda dan Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Pesisir Selatan dalam mengoptimalkan potensi wisata. Dalam jangka panjang, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan multimedia sehingga akan membuat produk aplikasi promosi pariwisata berbasis multimedia interaktif. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan R & D (Research and Development) dengan tujuh tahap; (1) Penelitian dan pengumpulan data awal, (2) perencanaan, (3) Penyusunan produk awal, (4) tes awal, (5) Perbaikan produk awal, (6) uji coba lapangan, (7) Peningkatan produk operasional menghasilkan Aplikasi Interaktif promosi pariwisata berbasis multimedia dalam bentuk Compact Disk dan dapat digunakan Dinas Pemuda dan Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata, Pesisir Selatan untuk promosi pariwisata.

**Kata kunci:** Multimedia Interaktif, Aplikasi Promosi Informasi, Dinas Pemuda dan Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata, Pesisir Selatan

### Abstract

Application of tourism promotion is the practice of drafting communication technology that consists of visual components and more media (multimedia) is integrated and can interact with each other. Information and Media Campaign in the form of interactive multimedia has the ability to store the audio-visual data, as a medium for promotion and imaging quality assurance, security and credible Tourism in Pesisir Selatan. This study will analyze the extent of the efficiency of the design and development of interactive multimedia applications promotional information for institutions of Youth and Sports, Culture and Tourism of Pesisir Selatan. Specific target of this research is to build applications that communicate vision, mission, interactive multimedia-based tourism information for the Department of Youth and Sports, Culture and Tourism of Pesisir Selatan in optimizing tourism potential. In the long term, this research aims to develop multimedia skills so that will create a tourism promotion application products based interactive multimedia. The method in this study using the approach of R & D (Research and Development) with seven stages; (1) Research and initial data collection, (2) planning, (3) Preparation of the initial product, (4) initial tests, (5) Repair initial product, (6) field trials, (7) Improvement of operational products generate applications Interactive multimedia-based tourism promotion in the form of a Compact Disk and can be used Department of Youth and Sports, Culture and Tourism, Pesisir Selatan for the promotion of tourism.

**Keywords:** Interactive Multimedia, Information Application Promotion, Department of Youth and Sports, Culture and Tourism, Pesisir Selatan

---

### 1. Pendahuluan

Kabupaten Pesisir Selatan sebagai salah satu dari delapan kabupaten tertinggal

di Provinsi Sumatera Barat mempunyai beragam permasalahan. Dalam situs resminya <http://www.pesisirselatankab.go.id/>

dijelaskan bahwa permasalahan itu adalah: 1) Kurangnya kawasan budidaya. 2) Kekhawatiran akan pemanfaatan sumberdaya lahan disebabkan bencana alam. 3) Belum optimalnya pemanfaatan Sumberdaya Alam. 4) Belum berkembangnya Kawasan *hiterland* 5) Pengendalian pemanfaatan ruang yang belum optimal. 6) Kurang optimalnya sarana dan prasarana kepariwisataan. 7) Masih rendahnya sumber daya manusia.

Objek wisata cukup banyak di Pesisir Selatan. Baik itu objek wisata bahari, wisata alam, sejarah maupun kuliner. Pemerintah fokus mengembangkan objek wisata yang ada dengan meningkatkan kualitas maupun kuantitas fasilitas yang ada. Menurut *Profile of Tourism in Pesisir Selatan Regency* (2013), jumlah objek wisata di Pesisir Selatan tercatat tahun 2012 sebanyak 54 buah objek. Objek Wisata yang terkenal diantaranya Objek Wisata Alam dan Bahari: Kawasan Wisata Mandeh, Air Terjun Bayang Sani, Jembatan Akar (Bayang), Pantai Carocok (Painan), Puncak Langkisau (Painan), Air Terjun Timbulun, Pelabuhan Panasahan, Pantai Sago, Pulau Cubadak, Pulau Cingkuak, Pulau Penyau, Pulau Karabak, Pulau Aur, Pulau Semangki, Pulau Pagang, Pulau Marak, Pulau Keong (Batang Kapas), Bekas Pertambangan emas di Salido, Pantai Pasir Putih (Kambang), Air terjun Telun Berasap di Malepang Tapan, Air Terjun Malaca di Panadah Tapan, Pantai Sembungo Indah di Silaut, Nyiur Melambai. Wisata Bawah laut / terumbu karang: Kawasan di sekitar Batu Dandang, Kawasan Batu Nago, Kawasan Selatan, Barat dan Timur Pulau Aur, Kawasan Timur Pulau Semangki, Kawasan Barat Laut Pulau Babi, Kawasan Pulau Setan. Objek Wisata Sejarah Budaya: Istana Mande Rubiah di Lunang, Benteng Portugis di Pulau Cingkuak (Painan), Puing-puing Istana Kerajaan Inderapura di Muaro Sakai (Inderapura), Sako di Tapan. Sedangkan untuk wisata kulinernya adalah: Pinukuik Batang Kapeh, Palai Bada/Pepes Ikan, Gulai Ikan Karang, Putu Kambang, Rendang Lokan / Sate Lokan, Godok Bada, Pisang salai.

Namun dengan begitu banyaknya lokasi wisata yang ada di Kabupaten Pesisir Selatan belum mampu mengundang wisatawan lokal maupun asing untuk membanjiri lokasi-lokasi wisata tersebut disebabkan kurangnya sumber informasi

yang tersedia. Sumber informasi saat ini merupakan suatu kebutuhan yang harus disediakan oleh setiap instansi. Akan tetapi saat ini Dinas Pemuda dan Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata, Kabupaten Pesisir Selatan dalam penyampaian informasi (promosi) wisata baru dilakukan sebatas pembuatan buku profil pariwisata Kabupaten Pesisir Selatan dan sedikit informasi melalui website Pemerintah Kabupaten Pesisir Selatan. Sedangkan jika penyampaian informasi dilakukan melalui iklan TV & radio serta brosur apalagi dengan media cd interaktif atau visual tentu informasi yang ditampilkan akan lebih atraktif, menarik dan akan lebih mudah dipahami oleh wisatawan karena merupakan penggabungan antara audio dan gambar.

Introduksi interaktif komputer dengan kemampuannya mengolah dan menyajikan tayangan multimedia (teks, grafis, gambar, suara, dan *movie*) memberikan peluang baru untuk mengatasi kelemahan yang tidak dimiliki siaran radio dan televisi. Bila televisi hanya mampu memberikan informasi searah (terlebih-lebih bila materi tayangannya adalah materi hasil rekaman), aplikasi informasi promosi berbasis teknologi multimedia memberikan peluang berinteraksi baik secara sinkron (*real time*) maupun asinkron (*delayed*). Aplikasi informasi promosi berbasis multimedia memungkinkan terjadinya penyebaran informasi secara sinkron dengan keunggulan utama bahwa pencari informasi maupun fasilitator tidak harus berada di satu tempat yang sama.

Pemanfaatan teknologi *multimedia*, memungkinkan pihak-pihak yang membutuhkan informasi berada di mana saja sepanjang terintegrasi dengan *software* aplikasi informasi promosi. Selain aplikasi puncak seperti itu, beberapa peluang lain yang lebih sederhana dan lebih murah juga dapat dikembangkan sejalan dengan kemajuan Sistem Informasi saat ini

Adapun tujuan penelitian ini, yaitu untuk merancang dan mengembangkan penyampaian informasi (promosi) pariwisata pada Dinas Pemuda dan Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata, Kabupaten Pesisir Selatan dengan memanfaatkan aplikasi multimedia berupa cd interaktif dan agar dapat memperoleh gambaran pariwisata di Kabupaten Pesisir Selatan secara nyata, juga bagaimana cara menyampaikan

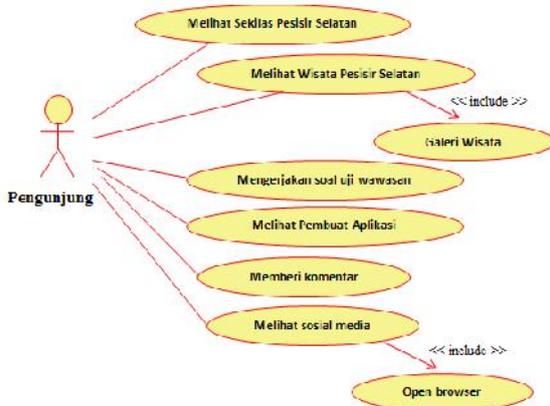
informasi agar dapat disajikan secara lebih menarik serta bagaimana memanfaatkan teknologi multimedia secara maksimal. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan Dinas Pemuda dan Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata, Kabupaten Pesisir Selatan dapat memberikan peningkatan pelayanan informasinya sehingga dapat membantu khususnya dalam mendatangkan wisatawan lokal dan mancanegara.

- a. Menerapkan dan mempermudah membangun Teknologi Multimedia Interaktif Pembuatan Aplikasi Informasi Promosi Dinas Pemuda dan Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Berbasis Multimedia dari konsep dan storyboard serta menganalisa integrasi dan pengembangan aplikasi
- b. Mengembangkan Keahlian Multimedia serta mendorong terciptanya produk multimedia yang berhak cipta (Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta).
- c. Menjadikan jurusan Sistem Informasi STMIK Indonesia Padang 'center of excellence' dalam mengembangkan keahlian multimedia serta meningkatkan atmosfer ilmiah melakukan penelitian bersama Dinas Pemuda dan Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Pesisir Selatan di bidang Multimedia.

**2. Metodologi Penelitian**

Dalam proses penyelesaian penelitian ini digunakan beberapa metode yaitu:

**2.1 Use Case Diagram**



**Gambar 1. Pengunjung**



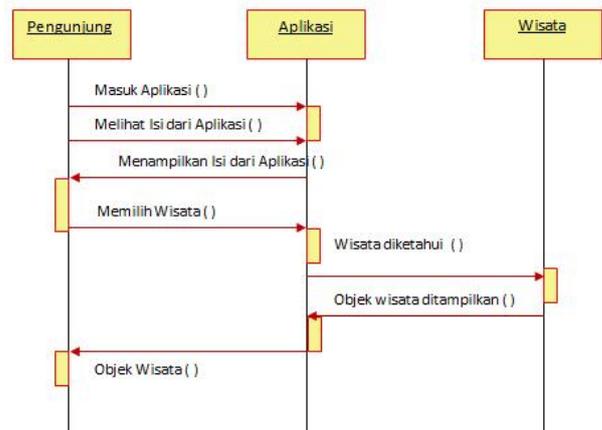
**Gambar2. Pembuat**

Di dalam tahap ini menghubungkan antara aplikasi dengan masyarakat umum, sehingga masyarakat umum dapat mengetahui dan mengunjungi objek wisata yang dikenalkan. Diatas gambaran interaksi antara aplikasi dengan aktor / pengunjung dan pembuat aplikasi

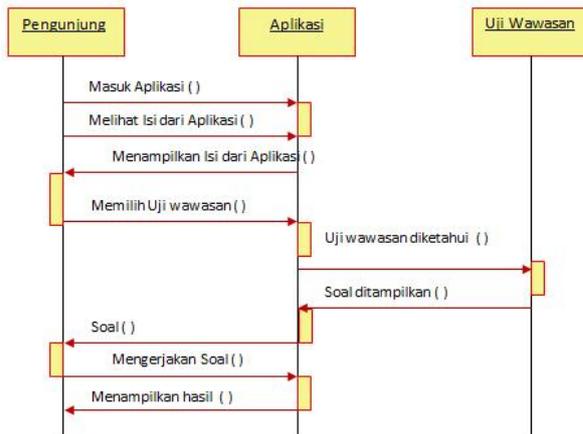
**2.2 Sequence Diagram**



**Gambar 3. Sekilas Pesisir Selatan**



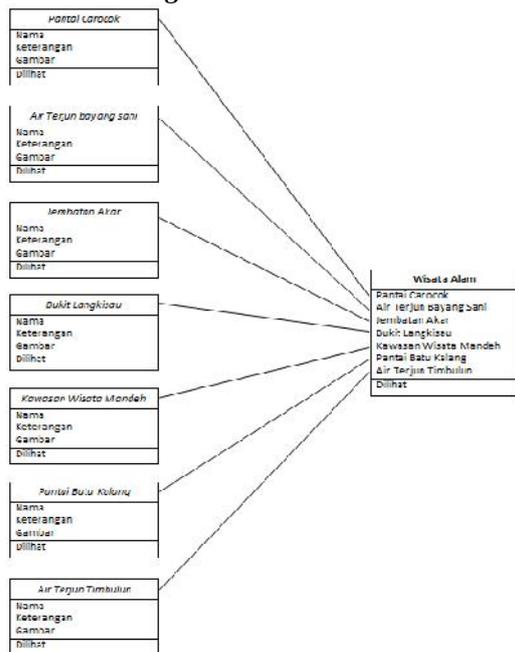
**Gambar 4. Diagram Wisata**



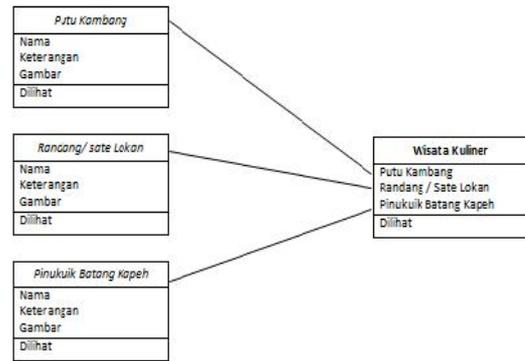
Gambar 5. Diagram Uji Wawasan

Pada tahap ini menentukan interaksi antara beberapa objek menggunakan sequence diagram. *Sequence diagram* menggambarkan interaksi antara objek di dalam dan di sekitar sistem, termasuk pengguna dan antarmuka pengguna. Sequence diagram terdiri atas dimensi vertikal yang merepresentasikan waktu dan dimensi horizontal yang menggambarkan objek-objek terkait. Aspek penting dari sequence diagram adalah keterurutan waktu, yang mengindikasikan bahwa interaksi direpresentasikan tahap demi tahap. Sequence diagram disini dibangun berdasarkan diagram use case. Pada gambar diatas menerangkan use case menggunakan aplikasi promosi yang dibuat.

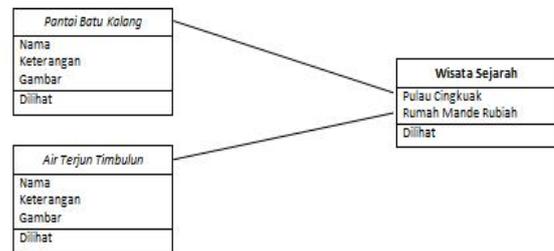
2.3 Class Diagram



Gambar 6. Diagram Wisata Alam



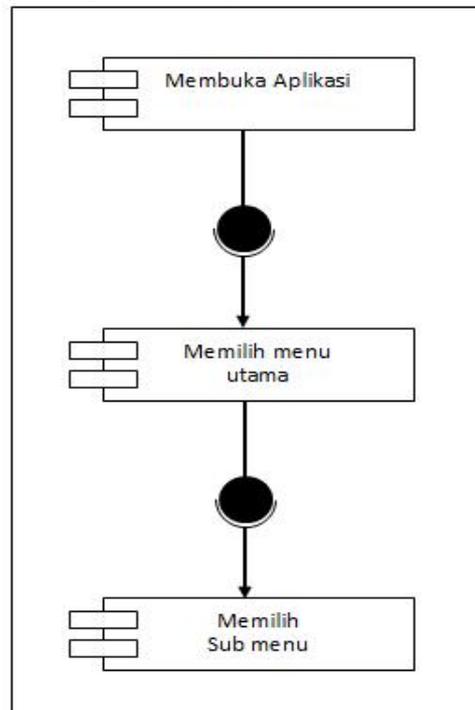
Gambar 7. Diagram Wisata Kuliner



Gambar 8. Diagram Wisata Sejarah

Class merupakan spesifikasi yang akan menghasilkan sebuah objek inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class Diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi class.

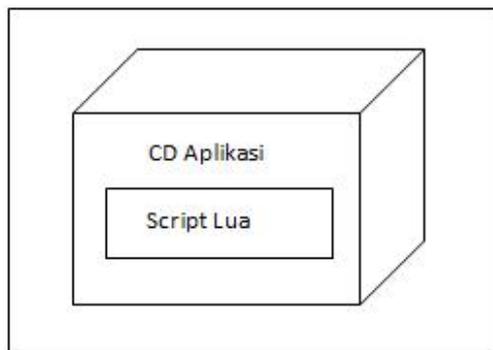
2.4 Component Diagram



Gambar 9. Component

Component Diagram menunjukkan model secara fisik komponen perangkat lunak pada sistem dan hubungannya. Diagram ini juga menunjukkan komponen apa yang dibutuhkan saat proses kompilasi dan menampilkan komponen *run-time* apa saja yang dibuat sebagai hasil proses kompilasi. Komponen diagram memperlihatkan pemetaan dari kelas-kelas ke komponen-komponen sebagai implementasi kelas

## 2.5 Deployment Diagram



Gambar 10. Deployment Diagram

Menggambarkan arsitektur fisik dari perangkat keras dan perangkat lunak sistem, menunjukkan hubungan komputer dengan perangkat (*nodes*) satu sama lain dan jenis hubungannya. Di dalam *nodes*, *executable component* dan *object* yang dialokasikan untuk memperlihatkan unit perangkat lunak yang dieksekusi oleh *node* tertentu dan ketergantungan komponen.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Hasil Aplikasi

#### 3.1.1 Tampilan Loading

Saat pertama dijalankan, aplikasi akan menampilkan halaman *loading*. Setelah selesai, maka akan tampil halaman intro aplikasi. Tampilan *loading* ini muncul sebagai pembukaan dan persiapan *user* untuk menuju ke halaman intro. Halaman *loading* juga menampilkan nama pembuat produk sebagai bagian dari hak cipta suatu produk. Tampilan halaman *loading* Aplikasi Pengenalan Wisata Pesisir Selatan dapat dilihat pada gambar pada halaman berikut:



Gambar 11. Tampilan Loading

#### 3.1.2 Tampilan Halaman Utama

Halaman menu utama ini berisi menu sosial media, sekilas pesisir selatan, tentang aplikasi, obyek wisata, menu *Exit* dan musik kontrol. pada halaman ini ditampilkan juga dialog selamat datang untuk memberikan sedikit penjelasan tentang pemakaian aplikasi terutama tentang halaman utama. Halaman akan ditampilkan sesuai dengan menu yang dipilih. Halaman utama dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 12. Tampilan Halaman Utama

#### 3.1.3 Tampilan Halaman Wisata Alam

Halaman wisata alam terdapat 7 (tujuh) sub menu yang ditempatkan disebelah kiri dari aplikasi dan konten sebelah kanan dari sub menu, setiap sub menu yang dipilih akan menampilkan konten sesuai pilihan yang berisi teks dan gambar, pada konten diberikan *scrollbar* agar tidak membutuhkan banyak tempat untuk menampilkan teks. Wisata alam yang terdapat pada aplikasi ini diantaranya pantai carocok, air terjun bayang sani, jembatan akar, bukit langkisau, kawasan wisata mandeh, pantai batu kalang dan air terjun timbulun.

Dibawah konten terdapat juga tombol galery untuk menampilkan beberapa foto terkait wisata yang sedang aktif dibuka.

Halaman wisata alam dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 13. Tampilan Wisata Alam

### 3.1.4 Tampilan Halaman Wisata Kuliner

Pada halaman wisata kuliner ini ditampilkan beberapa makanan yang menjadi ciri khas dari pesisir selatan, konsep dalam menampilkan sama dengan halaman wisata alam, perbedaan hanya terdapat pada isi konten dan menu wisata yang sedang aktif ditandai dengan perubahan warna tulisan. Wisata kuliner yang ditampilkan pada halaman ini adalah putu kambang, randang/sate lokan dan pinuikuk batang kepeh



Gambar 14. Tampilan Wisata Kuliner

### 3.1.5 Tampilan Halaman Wisata Sejarah

Pada halaman wisata sejarah ini ditampilkan beberapa wisata yang mempunyai cerita sejarah yang pernah terjadi di Pesisir Selatan, diantaranya pulau cingkuak dan rumah gadang mande rubiah



Gambar 15. Tampilan Wisata Sejarah

### 3.1.6 Tampilan Halaman Video

Halaman video ini berisi 3 (tiga) buah video yang memuat promosi wisata, sebagai bahan pendukung untuk melengkapi rasa ingin tahu pemakai aplikasi, video yang ditampilkan adalah video promosi wisata oleh uda dan uni duta Pesisir Selatan 2012, video pulau cubadak dan video kawasan wisata mandeh. Halaman video dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 16. Tampilan Halaman Video

### 3.1.7 Tampilan Dialog Komentar

Dialog komentar menampilkan form isian berupa nama, email, subjek dan pesan untuk memberikan komentar terkait tampilan dan isi dari aplikasi, isi pesan dari pemakai aplikasi akan dikirimkan ke alamat e-mail Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, pemuda dan Olahraga. Tampilan dialog komentar dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 17. Tampilan Dialog Komentar



Gambar19. Tampilan Galeri

**3.1.8 Tampilan Dialog Uji Wawasan**

Pada dialog uji wawasan berisi soal pilihan ganda dengan 15 pertanyaan, soal ini dimaksudkan agar pemakai aplikasi dapat memastikan materi yang disampaikan dalam aplikasi ini dikuasai dengan baik. Diakhir pertanyaan akan ditampilkan juga hasil penilaian dalam bentuk angka dan keterangan. Tampilan dialog dapat dilihat pada gambar pada halaman berikut :



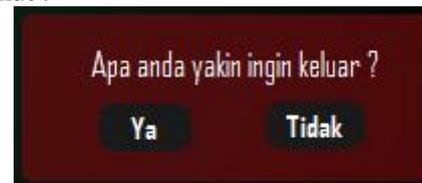
Gambar 18. Tampilan Dialog Uji Wawasan

**3.1.9 Tampilan Galeri**

Pada tampilan galeri ini akan menampilkan gambar obyek wisata yang sedang aktif dibuka, Gambar akan ditampilkan dengan ukuran lebar 746px dan tinggi 470px, gambar akan ditampilkan bergantian dengan interval 4000 milliseconds. Tampilan galeri dapat dilihat pada gambar dengan obyek pantai carocok berikut :

**3.1.10 Tampilan Keluar**

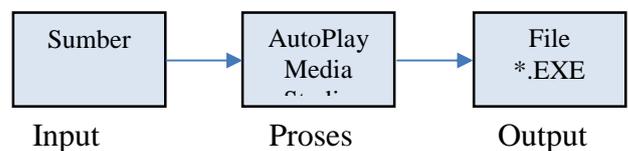
Tampilan keluar merupakan yang muncul saat tanda X dengan latar warna merah pada sudut kanan bawah diklik, akan ada 2 (dua) tombol dengan teks Ya dan Tidak, apabila pilih Ya maka akan keluar dari aplikasi, dan apabila pilih Tidak maka akan kembali ke halaman yang sedang aktif. Tampilan keluar dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 20. Tampilan Keluar

**3.2 Evaluasi Aplikasi**

Analisa dari pembuatan aplikasi ini, dibuat melalui tiga tahap, yaitu melalui tahap input lalu kemudian proses dan akhirnya output. Gambar analisa aplikasi ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 21. Analisa Aplikasi

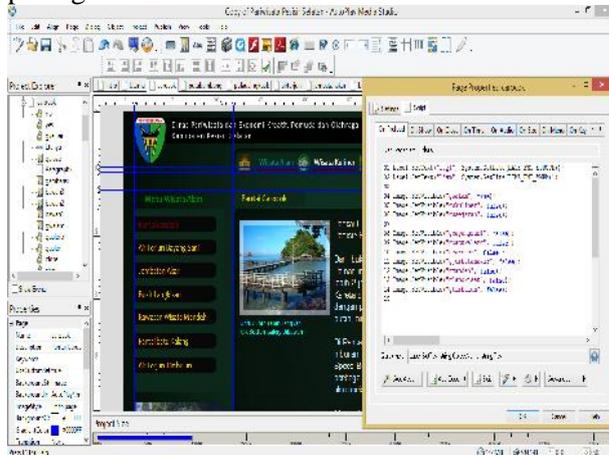
**3.2.1 Input**

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang akan dimasukkan dan dibahas, yang didapat dari berbagai macam sumber yang ada, pengumpulan ini dimaksudkan agar tercapainya tujuan pembuatan aplikasi ini.

**3.2.2 Proses**

Dan pada tahap ini masukan pada tahap input disusun dengan sedemikian rupa

agar bisa menjadi aplikasi yang menarik. Pada proses ini terjadi proses pembuatan aplikasi, mulai dari memasukkan materi yang akan dipakai yang berupa *text*, *image*, maupun *video*, Gambaran proses ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 22. Proses

3.2.3 Output

Setelah melakukan dua tahap diatas kemudian masukan yang telah di proses direalisasikan menjadi output yang berupa aplikasi multimedia untuk memberikan informasi mengenai wisata Kabupaten Pesisir Selatan. Gambar output ditunjukkan pada gambar di halaman berikut :



Gambar 23. Output

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Aplikasi promosi pariwisata ini dibangun, diterapkan dan diintegrasikan dengan konsep desain multimedia interaktif untuk dapat mengkomunikasikan visi, misi, informasi pariwisata pemerintah daerah Kabupaten Pesisir Selatan.

- b. Aplikasi promosi pariwisata ini mendeskripsikan tahap pengembangan serta menciptakan konsep desain multimedia interaktif dalam pembuatan aplikasi informasi promosi yang mengkomunikasikan visi, misi, informasi pariwisata pemerintah daerah.
- c. Dengan adanya Aplikasi promosi pariwisata ini menciptakan minat penggunaan konsep desain multimedia interaktif dalam pembuatan aplikasi informasi promosi yang mengkomunikasikan visi, misi, informasi pariwisata pemerintah daerah dibuat menggunakan *software AutoPlay Media Studio* dengan menggabungkan obyek-obyek multimedia secara interaktif dan menarik, sehingga menghasilkan aplikasi dalam bentuk \*.EXE kemudian dikemas dalam CD sehingga lebih efisien dan efektif daripada menggunakan brosur.

DAFTAR PUSTAKA

Badan Pusat Statistik Pesisir Selatan, 2013, *Pesisir Selatan Dalam Angka 2012/2013: Kerjasama Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Pesisir Selatan*, Badan Pusat Statistik Pesisir Selatan

Dinas Pemuda dan Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata, Kabupaten Pesisir Selatan, 2013, *Profil Pariwisata Kabupaten Pesisir Selatan (Profile of Tourism in Pesisir Selatan Regency)*, Dinas Pemuda dan Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata, Kabupaten Pesisir Selatan.

Eka Putra, Ilham. 2013. *Komputer Grafis*. Depok. Penerbit Indie-Publishing. ISBN 978-602-281-029-2

Eka Putra, Ilham. 2013. *Konsep & Aplikasi Multimedia I*. Depok. Penerbit Indie-Publishing. ISBN 978-602-281-019-3

Eka Putra, Ilham. 2013. *Konsep & Aplikasi Multimedia II*. Depok. Penerbit Indie-Publishing. ISBN 978-602-281-035-3

Eka Putra, Ilham. 2013. *Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif*. Vol.1 No. 2 Hal.20-25. Jurnal TeknoIF ISSN 2338-2724

Eka Putra, Ilham. 2014. *Desain & Pemrograman Web*. Yogyakarta.

- Penerbit Leutikaprio. ISBN 978-602-225-825-4
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Multimedia*. Yogyakarta ; Andi
- Maimunah, Lusyani Sunarya, Suharnianti. 2009. *Desain Company Profile CD Interaktif Sebagai Media Informasi Dan Promosi Studi Kasus : CV. GLOBAL MULTIMEDIA*. STMIK Raharja. Tangerang
- Muhammad, Akbar. 2010. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahan Ajar Operating 2D Animation Software Untuk Kelas X Program Keahlian Multimedia SMK PGRI 3 Malang*. Fakultas Sastra. Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Universitas Negeri Malang
- Rahayu Asih, Dzakiyah. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Promosi Statis di SMK Negeri 1 Pengasih*. Kulonprogo ; Yogyakarta
- Samsudin, Achmad. 2008. *Peran Multimedia Interaktif (Mmi) Dalam Pembelajaran*. <http://semangatbelajar.com/peranmultimedia-interaktif-mmi-dalam-pembelajaran>. Diakses tanggal 20 Oktober 2013.
- Sutopo, Hadi. 2009. *Pengembangan Model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia Khususnya Puzzle Game Pada Mata Kuliah Multimedia*. Program Studi Teknologi Pendidikan. Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta