
MULTIMEDIA INTERAKTIF OBJEK WISATA DI KOTA PALEMBANG DENGAN MENGGUNAKAN SWISH MAX

Deni Erlansyah

Dosen Prodi. Sistem Informasi Universitas Bina Darma Palembang

Email: deni@binadarma.ac.id

ABSTRAK

Kota Palembang memiliki potensi wisata yang beragam, baik potensi alam maupun kekayaan budaya. Melihat perkembangan pariwisata yang semakin meningkat, sangat diperlukan pendekatan teknologi untuk pengelolaan wisata, jika dilihat dari perkembangan kotanya yang pesat, tentunya ini akan menarik minat wisatawan untuk berkunjung. Dalam Penelitian ini yang menjadi subyek adalah pengenalan lokasi tempat wisata. Metode pengumpulan data dengan metode wawancara dan observasi. Tahap pengembangan sistem meliputi perancangan interface, flow digram dan implementasi. Dengan memberikan beberapa informasi yang berhubungan langsung dengan informasi objek wisata di kota Palembang yang berbasis Multimedia Interaktif, tentunya akan menjadikan sesuatu yang berbeda dalam melihat sebuah objek. Multimedia yang dibangun bersifat interaktif dimana *user* (pemakai informasi) dapat memilih sendiri informasi objek wisata yang dibutuhkan. Dalam hal ini informasi yang dipilih berdasarkan beberapa kriteria yaitu lokasi, jarak tempuh yang menjadi tujuan dan informasi tentang objek wisata. Hal ini didasarkan pemikiran bahwa masing-masing wisatawan memiliki pertimbangan tersendiri dalam menentukan tempat objek wisata yang representatif. Pada penelitian ini, dikembangkan multimedia dan pemodelan multimedia yang dapat meningkatkan *Self Motivated Learning* dan *Self Regulated Learning* dengan menggunakan metode penelitian Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.

Kata Kunci : wisata, kota palembang, *Multimedia Development Life Cycle*.

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Palembang merupakan salah satu daya tarik wisata Indonesia yang berada di provinsi Sumatera Selatan. Keindahan alam dengan sungai musinya yang terbentang di tengah kota dan sejarah keajaian Sriwijaya ini memiliki daya tarik tersendiri. Sehingga menarik untuk dijadikan destinasi wisata oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Namun sayangnya saat ini tempat-tempat pariwisata di kota Palembang masih belum terpublikasi karena kurangnya informasi yang secara rinci menggambarkan lokasi

dan informasi tempat wisata sehingga penyampaian informasi masih terbatas.

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat sehingga memunculkan banyak sekali media untuk menyampaikan informasi. Informasi yang cepat dan akurat merupakan suatu bentuk informasi yang sangat dibutuhkan masyarakat. Salah satu metode yang sering digunakan untuk media informasi yang baik adalah menggunakan sebuah Aplikasi Multimedia interaktif. Di mana aplikasi ini dapat memberikan informasi yang lebih baik dan efisien di banding aplikasi lain. Semakin banyak wisatawan yang berkunjung maka pendapatan daerah dan masyarakat sekitar akan meningkat, selain

itu dengan adanya sistem informasi berbasis multimedia interaktif maka objek-objek pariwisata di kota Palembang akan lebih dikenal oleh masyarakat luas serta memotivasi pemerintah setempat untuk memperhatikan pengelolaan tempat-tempat wisata di daerah tersebut. Pariwisata adalah perpindahan sementara orang-orang ke daerah tujuan diluar tempat kerja dan tempat tinggal sehari-harinya, kegiatan yang dilakukannya adalah fasilitas yang digunakan ditujukan untuk memenuhi keinginan dan kebutuhannya (Fandeli, 1995: 47) [1].

Berpariwisata adalah suatu proses kepergian sementara dari seorang atau lebih menuju tempat lain di luar tempat tinggalnya. Dorongan kepergiannya adalah karena berbagai kepentingan baik kepentingan sosial maupun kebudayaan. Kegiatan wisatawan dalam berwisata tentunya dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu, baik faktor penarik maupun faktor pendorong dalam melakukan kegiatan perjalanan pariwisata. Fandeli (1995: 40) menjelaskan kedua faktor tersebut adalah sebagai berikut: 1) Faktor Pendorong Faktor yang mendorong seseorang untuk berwisata adalah ingin terlepas, meskipun sejenak dari kehidupan yang rutin setiap hari, lingkungan yang tercemar, kemacetan lalu lintas dan hiruk pikuk kehidupan kota. 2) Faktor Penarik Faktor ini berkaitan dengan adanya atraksi wisata di daerah atau di tempat wisata. Atraksi ini dapat berupa kemashuran akan obyek wisata, tempat-tempat yang banyak diperbincangkan orang serta sedang menjadi berita.

Media internet khususnya yang berbasis multimedia dilakukan dengan pendekatan keterampilan proses serta penggunaan media publikasi masih belum optimal. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media informasi objek wisata berbasis multimedia. Multimedia adalah media yang mengkombinasikan elemen-elemen

berupa teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi menggunakan komputer [2]. Multimedia yang disusun dengan menggunakan program swishmax agar dapat dipergunakan dengan cara yang menarik untuk mempromosikan objek wisata era digital, Jadi, penggunaan multimedia program swishmax ini mampu menjanjikan untuk digunakan dalam bidang pariwisata

Adapun kelebihan dan kekurangan software swishmax sebagai berikut:

a.Kelebihan software swishmax antara lain:

- 1.Software swishmax relatif lebih mudah digunakan dibandingkan macromedia flash dan dengan hasil relatif sama swishmax sudah dilengkapi dengan berbagai animasi yang menarik dan mudah dalam penggunaannya.
- 2.Software swishmax dapat menstimulasikan efek gerak. Dapat diberi suara dan warna.
- 3.Dapat mendesain konten pelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif.
- 4.Software swishmax juga mampu menangani link antara objek maupun dokumen.
- 5.Software swishmax juga dapat melakukan import file animasi seperti animasi flash.

b.Kekurangan software swishmax antara lain:

- 1.Memerlukan peralatan khusus dalam penyajian.
- 2.Memerlukan keterampilan khusus dalam pembuatan.
- 3.Memerlukan tenaga listrik [3].

Berdasarkan permasalahan yang di ada, perlu di buat media alternatif yang dapat di gunakan oleh wisatawan untuk membantu dalam melakukan pencarian objek wisata. Penelitian yang di buat bertujuan membuat sebuah Aplikasi yang dapat dilihat dan ada interaksi antara system dan pengguna secara bersama-sama maupun mandiri.

1.2 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian adalah:

1. Observasi atau Pengamatan Pengamatan yang dilakukan penulis selama melakukan penelitian merupakan pengamatan secara langsung terhadap pengolahan data informasi pariwisata.

2. Studi Pustaka Metode perpustakaan yaitu dengan cara membaca literatur sebagai referensi yang berkaitan dengan penulisan ini. Penulis membaca beberapa literatur mengenai objek wisata, baik berupa buku, majalah atau surat kabar serta web pariwisata yang sejenis untuk mendukung proses penulisan

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Objek Wisata

Objek Wisata atau “tourist atraction” adalah segala sesuatu yang menjadi daya tarik bagi orang untuk mengunjungi suatu daerah tertentu. Dalam Ilmu Kepariwisata, Objek Wisata atau lazim disebut Atraksi merupakan segala sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat. Menurut Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata pasal 1 ayat 5, Objek Wisata atau disebut Daya Tarik Wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan.

Obyek wisata merupakan potensi yang menjadi pendorong kehadiran wisatawan ke suatu daerah tujuan wisata. Dalam kedudukannya yang sangat menentukan tersebut maka, daya tarik wisata harus dirancang dan dibangun serta dikelola secara profesional sehingga dapat menarik wisatawan untuk datang ke obyek wisata [4].

Wardiyanta memberikan penjelasan tentang yang dimaksud dengan obyek wisata adalah sesuatu yang menjadi pusat daya tarik wisatawan dan dapat memberikan kepuasan pada wisatawan [5]. Hal yang dimaksud berupa:

- 1) Berasal dari alam, misalnya pantai, pemandangan alam, pegunungan, hutan, dan lain-lain.
- 2) Merupakan hasil budaya, misalnya museum, candi, dan galeri.
- 3) Merupakan kegiatan masyarakat keseharian, misalnya tarian, karnaval, dan lain-lain

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa objek wisata adalah segala sesuatu yang mempunyai daya tarik, keunikan dan nilai yang tinggi, yang menjadi tujuan wisatawan datang ke suatu daerah tertentu. Yoeti [6] memberikan penjelasan bahwa suatu obyek wisata atau daya tarik wisata dapat menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan harus memenuhi syarat-syarat untuk pengembangan daerahnya, syarat-syarat tersebut adalah:

1) *Something to see*. Di tempat tersebut harus ada obyek wisata dan atraksi wisata, yang berbeda dengan apa yang dimiliki oleh orang lain. Dengan perkataan lain, daerah itu harus mempunyai daya tarik yang khusus, di samping itu ia harus mempunyai pula atraksi wisata yang dapat dijadikan entertainments bila orang datang ke sana.

2) *Something to do*. Di tempat tersebut setiap banyak yang dapat dilihat dan disaksikan, harus pula disediakan fasilitas rekreasi atau amusement dan tempat atau wahana yang bisa digunakan wisatawan untuk beraktivitas seperti olah raga, kesenian maupun kegiatan lain yang dapat membuat mereka betah tinggal lebih lama.

3) *Something to buy*. Di tempat tersebut harus tersedia fasilitas untuk berbelanja (shopping), terutama barang-barang souvenir dan kerajinan rakyat sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang ke tempat asal masing-masing. Fasilitas untuk berbelanja ini tidak hanya menyediakan barang-barang yang dapat dibeli, tetapi harus pula tersedia sarana-sarana pembantu lain untuk lebih memperlancar seperti money changer, bank, kantor pos, dan lain-lain.

2.2 Multimedia

Aplikasi multimedia saat ini sangat banyak dan beragam. Di katakan multimedia karena selain penggunaan media teks, aplikasi ini dapat memproses atau menampilkan dalam bentuk yang lain yaitu berupa gambar, suara, animasi, dan film, yang disajikan secara linear maupun interaktif. Lahirnya teknologi multimedia merupakan hasil dari kemajuan teknologi elektronik, komputer dan perangkat lunak. Maka dengan adanya teknologi multimedia ini semakin memperkaya bidang studi dalam ilmu komputer. [7]

Berdasarkan kata multimedia, dapat diasumsikan bahwa multimedia adalah penyatuan dari beberapa media menjadi satu. Media – media tersebut dapat didefinisikan sebagai objek – objek pembentuk suatu multimedia. Objek – objek pembentuk multimedia itu antara lain: [8]

1. Teks

Hampir semua orang yang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia.

2. Image

Secara umum image atau grafik berarti Still image seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual (visual oriented), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi.

Semua objek yang disajikan dalam bentuk grafik adalah bentuk setelah dilakukan encoding dan tidak mempunyai hubungan langsung dengan waktu.

3. Animasi

Animasi berarti gerakan image atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan suatu kegiatan, dan lain – lain. Konsep dari animasi

adalah menggambarkan atau menyajikan informasi dengan satu gambar saja, atau sekumpulan gambar. Demikian juga tidak dapat menggunakan teks untuk menerangkan informasi.

4. Audio Penyajian audio

atau suara merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (sound effect).

5. Full motion dan live video

Full motion video berhubungan dengan penyimpanan sebagai video clip, sedangkan live video merupakan hasil pemrosesan yang diperoleh dari kamera

6. Interactive link

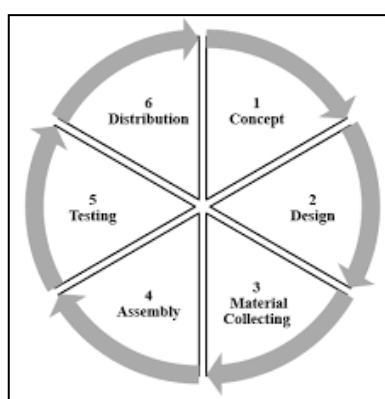
Sebagian dari multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan mouse atau objek pada screenseperti button, gambar atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu. Interactive link diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu objek atau button supaya dapat mengakses program tertentu. Interactivelink diperlukan untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu. Cara pengaksesan informasi pada multimedia terdapat dua macam, yaitu linear dan non linear.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Pengembangan multimedia interaktif harus melalui tahapan-tahapan yang terancang dengan baik dan runtut agar produk multimedia yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan tepat digunakan dengan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.

Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Menurut [9].

Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan. Gambar 1 adalah gambar tahapan metode MDLC.



Gambar 1 *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

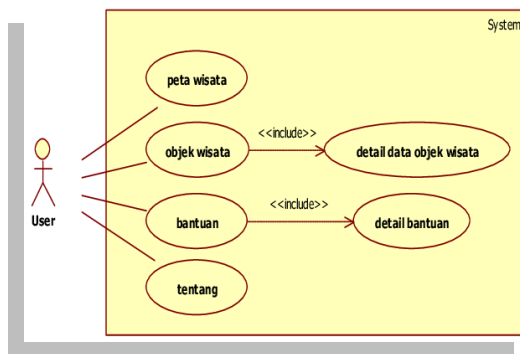
1. *Concept* (Pengonsepan) Tahap ini adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan penggunaan akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengonsepan antara lain untuk: a. Menentukan tujuan dan manfaat aplikasi media pembelajaran metodologi manajemen proyek. b. Menentukan siapa saja pengguna aplikasi media pembelajaran metodologi manajemen proyek. c. Mendeskripsikan konsep aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Manajemen Proyek IT yang akan dibangun.

2. *Design* (Perancangan) Pada tahap ini pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material / bahan untuk program. Desain yang akan dibuat menggunakan desain interface dari tampilan menu aplikasi. Perangkat lunak yang digunakan untuk merancang interface adalah Microsoft Visio
3. Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara parallel dengan tahap *assembly*. Namun, pada beberapa kasus, tahap *material collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear dan tidak parallel.
4. *Assembly* (Pembuatan) Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain, seperti storyboard, bagan alir, dan/atau struktur navigasi.
5. *Testing* (Pengujian) Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi / program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan penggunaan akhir akan dilakukan.
6. *Distribution* (Pendistribusian) Tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika

media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.
 Gamb

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Rancangan Use case Objek wisata



Gambar 2 Use case diagram

Tabel 1 Deskripsi Actor system

No	Aktor	Deskripsi
U-01	User	Merupakan actor yang menggunakan aplikasi tersebut
A-02	Admin	Merupakan actor yang mengelola data informasi wisata

Tabel 2 Deskripsi Use Case diagram pencarian lokasi

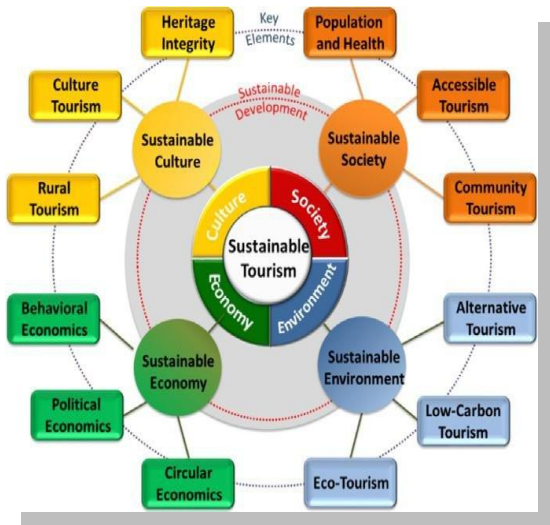
Identifikasi	
No Use Case	UC-01
Nama Use Case	Pencarian
Actor	user
Tujuan	Memberikan Informasi Objek Wisata Kota Palembang
Kondisi Awal	Menampilkan
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem

Input nama objek wisata	
	Menampilkan objek wisata
Mengklik wisata	
	Menampilkan objek wisata sesuai pencarian
Kondisi Akhir	Menampilkan berdasarkan hasil pencarian

Tabel 3 Deskripsi Use Case diagram informasi objek wisata

Identifikasi	
No Use Case	UC-02
Nama Use Case	Melihat Lokasi
Actor	Pengguna & Admin
Tujuan	Menampikan halaman informasi objek wisata
Kondisi Awal	Menampilkan Halaman pilihan
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Mengklik menu	Menampilkan pilihan Objek wisata
Mengklik icon Objek Wisata	Menampilkan informasi objek wisata
Mengklik salah satu katagori wisata	
	Menampilkan objek wisata sesuai pencarian
Kondisi Akhir	Menampilkan informasi alamat wisata

2. Struktur Hirarki Aplikasi



Gambar 3 Alur perancangan

3. Material Multimedia Interaktif

Untuk merealisasikan perancangan, bahan-bahan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Material Collecting

NO	Material	Jumlah
1	Teks	620
2	Button	21
3	Label	400
4	MP3 File	9
5	WAV File	18
6	JPG File	95
7	PNG File	29
8	Timer	4 hour

A. Software

Perangkat lunak yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. System Operation Windows/OS
2. Media Player
3. Web browser

4. Tampilan Halaman

1. Menu Awal



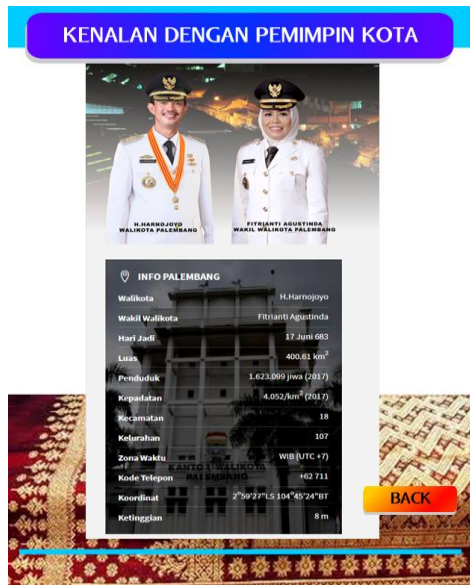
Gambar 4 Tampilan halaman utama

2. Sejarah Kota Palembang



Gambar 5 Tampilan Sejarah Kota Palembang

3. Halaman Pemimpin



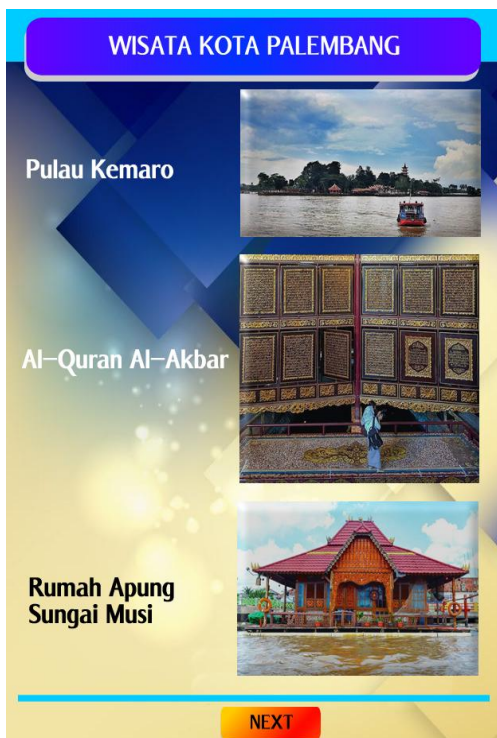
Gambar 6 Informasi Penting

5. Halaman Informasi terpilih



Gambar 8 Informasi Detail Objek Wisata

4. Halaman Pilihan Informasi



Gambar 7 Informasi Wisata Kota Palembang

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Sistem Informasi Pariwisata Berbasis multimedia interaktif yang telah dibuat ini dapat membantu Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Palembang untuk mempromosikan dan menyampaikan informasi wisata dan informasi sarana pendukung yang tersedia kepada masyarakat secara efektif dan efisien.
2. Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Multimedia Interaktif ini juga dapat digunakan oleh wisatawan baik wisatawan lokal maupun mancanegara untuk menuju lokasi wisata dengan melihat informasi dan peta wisata yang disertai dengan rute perjalanan.

5.2 Saran

1. Pengembangan multimedia interaktif diharapkan dapat diimplementasikan dalam promosi wisata kota Palembang meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Aplikasi multimedia interaktif ini dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Chafid Fandeli. 1995. "Dasar-Dasar Manajemen Kepariwisata Alam". Liberty Offset, Yogyakarta.
- [2] Winarno, dkk. 2009. Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran. Genius Prima Media
- [3] Suwanto. (1997). Dasar-Dasar Pariwisata. Yogyakarta : Penerbit Andi. Systematic Linkage. Gramedia: Jakarta
- [4] Wardiyanta, 2006, Metode Penelitian Pariwisata, Yogyakarta : AND
- [5] A, Yoeti, Oka. Edisi Revisi 1996, Pengantar Ilmu Pariwisata, Penerbit Angkasa, Bandung.
- [6] Harmon SW, Hirumi A. A systematic approach to the integration of interactive distance learning into education and training. J Educ Business 1996;7 1(5):267-71.
- [7] M.suyanto. 2005. Pengantar Teknologi informasi untuk bisnis. Andi. Yogyakarta
- [8] Binanto, Iwan. (2010). Multimedia Digital, Dasar Teori + Pengembangannya. Yogyakarta: CV. Andi Offset.