

**Sistem Informasi Wisata dan Budaya Pulau Lombok
dengan Multimedia Intraktif Untuk Meningkatkan Kunjungan Wisata**

Hariman Bahtiar

Fakultas Teknik Universitas Hamzanwadi
harimaob@gmail.com

Abstrak

Sistem informasi dengan menggunakan teknologi multimedia lebih efektif karena Sistem informasi berbasis multimedia dapat meningkatkan kinerja serta meningkatkan efektifitas informasi. Perancangan yang matang dan hati-hati menjadi syarat mutlak keberhasilan pemanfaatan teknologi multimedia. Dalam dunia informasi, penggunaan multimedia lebih digunakan karena multimedia dapat menghilangkan kejenuhan dengan memanfaatkan tampilan visualisasi yang dapat dinikmati dan mampu memberikan kesan hidup dengan animasi. Sistem informasi multimedia tentang wisata dan budaya Pulau Lombok ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang membutuhkan.

Kata kunci : multimedia, sistem informasi, wisata, interaktif

Abstract

Information systems using multimedia technology are more effective because multimedia-based information systems can improve performance and increase information effectiveness. Careful and careful design is an absolute requirement for successful use of multimedia technology. In the world of information, the use of multimedia is more used because multimedia can eliminate saturation by utilizing a visualization display that can be enjoyed and able to give the impression of life with animation. This multimedia information system about tourism and culture of Lombok Island is expected to provide benefits to those in need.

Keywords: multimedia, information systems, travel, interactive

1. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih baik. Salah satu yang berkembang cukup pesat adalah bidang teknologi informasi khususnya teknologi berbasis multimedia yang mempunyai peranan penting dalam proses penyaluran informasi.

Pada sektor pariwisata setiap daerah berusaha untuk mempromosikan daerahnya sebagai tujuan wisata, karena sektor pariwisata merupakan salah satu penyumbang pendapatan daerah terbesar, karena itu perlunya dibutuhkan suatu teknologi informasi untuk menyampaikan informasi ke masyarakat, khususnya disini teknologi berbasis multimedia..

Hal tersebut menggugah penulis untuk membangkitkan kembali minat wisata di

Indonesia khususnya dipulau lombok. Pulau Lombok sebagai salah satu pulau yang mempunyai potensi yang cukup besar untuk dijadikan objek wisata. Dengan keindahan alam dan keanekaragaman budaya yang dimilikinya. Selama ini para wisatwan hanya mengenal lombok dengan keindahan pantai senggiginya, padahal disana masih banyak lagi objek wisata yang tak kalah indahnya dengan pantai senggigi oleh karena itu penulis mengambil judul : *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Wisata dan Budaya Pulau Lombok dengan Multimedia Intraktif untuk meningkatkan kunjungan wisata.*

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Penelitian Terkait

Sistem informasi adalah cara yang sudah ditentukan untuk menyediakan informasi yang di butuhkan oleh organisasi untuk beroperasi dengan cara yang sukses dan untuk organisasi bisnis dengan cara yang menguntungkan.

- Penelitian oleh Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis.

Sistem informasi didefinisikan Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis sebagai berikut :

“Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu orang yang mempertemukan kebutuhan pengolah transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan kepihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”

- Penelitian oleh Jonh F.Nash dan Martin B. Robert

Sedangkan menurut Jonh F.Nash dan Martin B. Robert mendefinisikan sistem sebagai berikut : suatu kombinasi dari orang-orang fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendaliann yang ditujukan untuk mendapatkan pilar-pilar komunikasi penting, memproses tipe-tipe transaksi tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian *internal* dan *eksternal* yang penting dan menyediakan suatu dasar untuk pengambilan keputusan yang cerdas.

2.2 Landasan Teori

Pembuatan aplikasi multimedia tidak lepas dari penyusunan struktur aplikasi multimedia, karena struktur aplikasi tersebut merupakan titik terpenting untuk membuat hasil aplikasi yang sempurna. Struktur ini berguna untuk memvisulkan seluruh struktur relasional dari aplikasi yang sedang dibangun serta menjelaskan organisasi file dari macromedia sebagai software utama, grafik dan sumber daya yang lain, sehingga tidak hanya memudahkan untuk melakukan revisi pada tiap komponen dalam aplikasi multimedia yang dibutuhkan. Menurut M. Suyanto pada bukunya yang berjudul “ Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran “ (2004,103) menyebutkan ada lima macam struktur struktur desain untuk membuat aplikasi multimedia, diantaranya adalah :

3. Metode Penelitian

3.1 Analisis Pemasaran Pariwisata Lombok

Beberapa batasan dan pengertian pemasaran, secara umum dapat dikatakan bahwa pemasaran adalah kegiatan untuk mempertemukan antara permintaan dan penawaran sehingga pembeli mendapat kepuasan dan penjual mendapat keuntungan yang maksimal dengan resiko yang sekecil-kecilnya. Usaha pemasaran perlu untuk menarik pembeli mengingat dalam dunia pariwisata persaingan sudah terlalu banyak dan beberapa kejadian melanda dunia pariwisata sangat berpengaruh terhadap peningkatan pembeli.

Bagi produk pariwisata, banyak objek dan daya tarik wisata yang perlu digali dan dikembangkan sehingga perlu dilaksanakan pemasaran dan promosi untuk memperkenalkan produk tersebut, demikian juga dengan produk lamapun perlu ada penyegaran untuk terus dipromosikan terutama keluar negeri. Pemasaran pariwisata mempunyai ciri-ciri khas dibandingkan dengan produk barang biasa atau jasa dan saling berhubungan dengan beberapa perusahaan, instansi, lembaga maupun masyarakat, disatu pihak harus ada kerjasama dan kemitraan dilain pihak tidak jarang terjadi sebaliknya karena merekapun kadang-kadang bersikap sebagai saingan.

Dunia pemasaran pariwisata menggunakan prinsip yang biasa disebut "Marketing Mix" atau panduan pemasaran. Panduan pemasaran sebenarnya dapat disebut suatu taktik pemasaran dengan tujuan untuk

mempertemukan penawaran dan permintaan, dengan taktik pemasaran tersebut harus menemukan perpaduan unsur-unsur yang tepat dalam upaya untuk mencapai tujuan. Penemuan perpaduan unsur-unsur yang tepat harus didasarkan atas analisa pemasaran atau analisa pasar wisata.

Analisa pemasaran :

a. Dari segi permintaan

Ada beberapa hal yang perlu di analisa adalah :

- Sarana transportasi apa saja yang digunakan
- Income perkapita negara-negara tujuan pasar utama
- Pola hidup masyarakat pasar utama
- Pola bepergian orang-orang dari negara pasar utama
- Media promosi yang banyak berpengaruh

b. Dari segi penawaran

Untuk dapat menyajikan suplay yang tepat diperlukan suatu analisa antara lain

- Perkembangn wisatawan mancanegara berdasarkan kebangsaan, negara asal wisatawan dan berdasar benua asal wisatawan.
- Perkembangan wisatawan berdasarkan Bulan kunjungan wisatawan
- Perkembangan wisatawan berdasarkan jenis kelamin, usia dan pekerjaan.
- Perkembangan pengeluaran dan jenis pengeluaran wisatawan.

- Perkembangan wisatawan berdasarkan tujuan kunjungan.

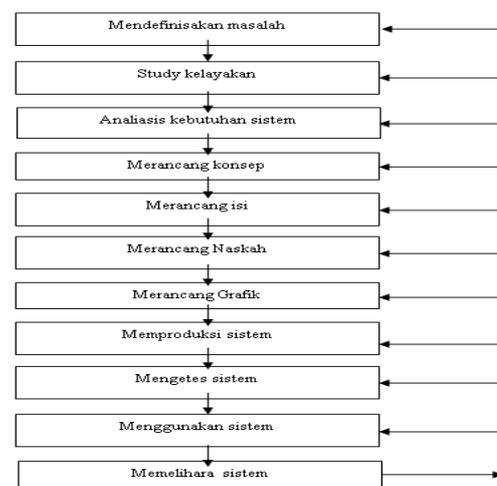
Hal tersebut diatas sangat penting artinya dalam rangka menyiapkan jumlah dan jenis bahan promosi dan tujuan Negara distribusi. Faktor yang perlu pengkajian secara mendalam adalah tujuan dan motivasi kunjungan wisatawan. Menurut ilmuan *Mac Intos* mngatakan ada beberapa hal yang mendorong wisatawan untuk melakukan perjalanan.yaitu :

1. Pysical Motivation (motivasi fisik) yang berhubungan erat dengan hasrat untuk mengembalikan kondisi fisik, beristirahat, santai, berolah raga agar kegairahan kerja timbul kembali.
2. Cultur Motivation (motivasi kultur) yang berkaitan erat dengan keinginan seseorang untuk melakukan perjalanan wisata agar dapat melihat dan mengetahui Negara lain, penduduknya, tata cara hidup, adat istiadat dan seni budayanya.
3. Interpersonal Motivation (motivasi interpersonal). Disini motivasi didorong oleh keinginan seseorang untuk mengunjungi sanak keluarga, kawan-kawan atau ingin menghindari diri dari lingkungan kerja atau kesibukan rutin sehari-hari.
4. Status and prestige motivation (motivasi status dan prestise) dimana seorang ingin memperlihatkan kemampuan , kedudukan, dan statusnya dalam masyarakat demi perestise pribadi.

3.2 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia

Agar multimedia dapat menjadi alat keunggulan bersaing perusahaan atau instansi, pengembangan system multimedia harus mengikuti tahap pengembangan system multimedia, yaitu mendefinisakan masalah, study kelayakan, melakukan analisis kebutuhan, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, memproduksi system, melakukan tes pemakai, menggunakan sistem dan memelihara system.

Contoh siklus pengembangan aplikasi multimedia dapat dilihat seperti gambar 3.1 tahapannya dimulai dari mendefinisikan masalah sampai memelihara system.



Gambar 1. Siklus Pengembangan sistem

3.3 Study kelayakan

Study kelayakan adalah suatu study yang akan digunakan untuk menentukan apakah pengembangan proyek system multimedia layak diteruskan atau dihentikan. Study kelayakan merupakan kepadatan, versi dari keseluruhan

analisis system dan proses perancangan system multimedia.

Dalam membangun sebuah system multimedia kita harus mempelajari dulu secara menyeluruh system yang ada, agar tidak terjadi kesalahan atau kegagalan dalam memecahkan masalah. Layak tidaknya suatu system multimedia tergantung pada analisis kelayakan yang biasa disebut analisis biaya dan manfaat. Analisis biaya dan manfaat menyangkut beberapa Faktor, yaitu Faktor teknis, Faktor ekonomi, Faktor operasional, Faktor hukum, faktor jadwal dan Faktor strategic.

3.4 Analisis Kebutuhan System

Untuk analisis kebutuhan system ini sangat diperlukan sekali dalam mendukung kinerja sistem, apakah system yang penulis buat sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh sebuah instansi ataupun perusahaan. Karena kebutuhan system ini akan mendukung tercapainya tujuan suatu instansi ataupun perusahaan. Fungsi sistem yang penulis buat ini adalah untuk memberikan informasi atau gambaran tentang wisata budaya yang ada di pulau Lombok dalam format multimedia interaktif.

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Merancang Konsep

Dalam pembuatan multimedia interaktif ini memadukan empat unsur penting yaitu video, teks, suara dan gambar. Dengan perpaduan empat unsur tersebut, aplikasi ini akan lebih

menarik dan lebih bervariasi sehingga menimbulkan minat para konsumen untuk mendapatkan informasi tentang wisata dan budaya pulau Lombok. Dalam aplikasi ini perancangan konsep dibuat secara maksimal, maksudnya agar informasi ini bisa ditangkap secara jelas dan benar oleh masyarakat.

Video, teks dan image dapat menyampaikan informasi secara visual. Model pendekatan dan pendesaian aplikasi berbentuk abstrak, adalah penyampaian informasi yang diberikan diambil langsung dari sumbernya dan dibuat sedemikian rupa sehingga informasi yang disampaikan tepat dan akurat.

Suara berfungsi untuk mengisi suara latar yang mampu memberikan nuansa hidup sedangkan desain grafis digunakan sebagai latar belakang yang memiliki kesan yang sangat penting dalam kemampuan membaca dan merupakan visual untuk dilihat, sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Disamping itu pemakai juga dapat memilih informasi tertentu dengan memanfaatkan tombol-tombol yang tersedia tanpa harus menghentikan program, karena salah satu kelebihan multimedia adalah dapat menghubungkan masing-masing seri movie pada program.

4.2 Merancang Isi

Merancang isi disini untuk mempermudah dalam penyimpanan informasi melalui komputer, memuat level dan urutan bagian informasi dari aplikasi sehingga diperoleh hasil yang maksimal

antara lain menata gerak gambar, perubahan warna dan animasi serta pemakaian suara dengan efek-efeknya. Secara garis besar isi dari aplikasi ini dibagi kedalam beberapa bagian yang terdiri dari halaman intro sebagai menu pendahuluan dan menu utama sebagai pusat dari aplikasi sebagian sub menu yang berada pada bagian menu utama, masing masing jendela sub menu terbagi kedalam beberapa kategori sesuai dengan jenis informasi yang tersedia. Untuk dapat menghubungkan antara jendela menu utama dengan submenu disediakan fasilitas tombol berupa tulisan atau icon sehingga memudahkan dalam penggunaannya.

Dalam aplikasi ini, dimasukkan suara dan musik di tiap bagian levelnya supaya tidak terkesan bisu. Output dari aplikasi ini dapat ditampilkan melalui komputer, seperti monitor untuk tampilan gaambar speker untuk keluaran suara dan musik, seta mouse untuk memilih tombol, sehingga pengguna dapat menjalankan aplikasi ini dengan mudah. Kesemua alat Bantu ini haruslah tersedia sebab jika tanpa alat bantu aplikasi ini tidak bias dikatakan intraktif. Citra visual dari aplikasi ini dapat disimpan dalam bentuk Compact Dist (CD).

4.3 Merancang Naskah

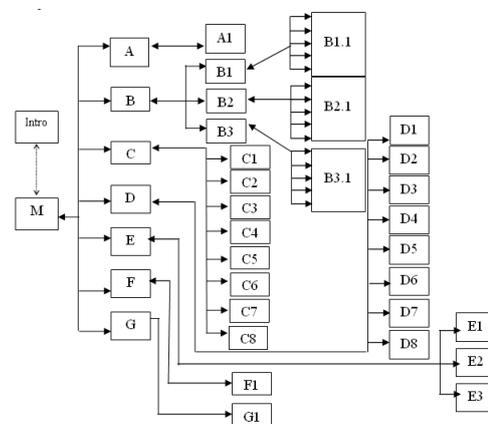
Dalam aplikasi multimedia, naskah atau teks merupakan bagian yan sangat penting, karena dengan adanya naskah suatu apliasi akan mudah dipahami maksud dan tujuannya. Naskah

yang akan disajikan dibuat secara sistematis dalam suatu struktur untuk mempermudah dalam merancang aplikasi.

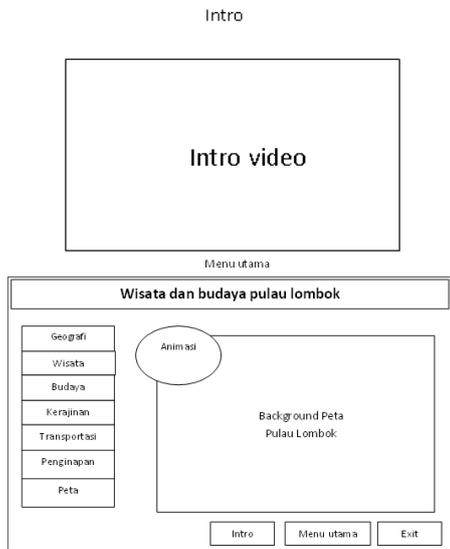
Ada beberapa pertimbangan dalam menulis naskah multimedia agar efektif, antara lain :

1. Memahami pengelihatannya, suara, dan gerakan. Masing-masing element ini diperlukn dan digunakan. Harus berhubungan dengan persepsi dari pesan yang diinginkan penonton/konsumen.
2. Yang ditampilkan dalam iklan menginterpretasikan gambar dan pemikiran yang lebih lanjut.
3. Tampilan multimedia umumnya lebih efektif dalam penampilan daripada dalam perkataan, maka kemampuan video untuk berkomunikasi dengan penonton harus lebih menonjol.

Struktur yang penulis pakai dalam pembuatan aplikasi ini adalah struktur hirarki Karena masing-masing Objek menyediakan sebuah menu pilihan yang menonjolkan lebih banyak menu dengan lebih banyak pilihan seperti terlihat pada gambar dibawah ini



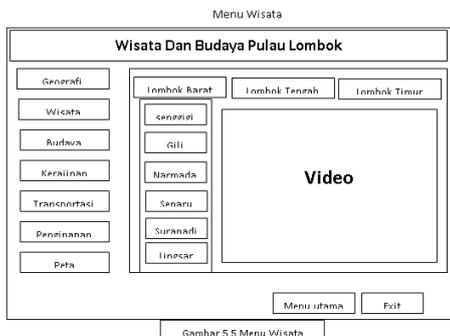
4.4 Rancangan Desain Grafis



Gambar 5.3 Menu Utama



Gambar 5.4 Menu Geografi



Gambar 5.5 Menu Wisata

4.5 Merancang Grafis

Dalam suatu aplikasi multimedia, perancangan grafis merupakan bagian yang perlu diperhatikan, karena untuk mempermudah dalam menganalisa sejauh mana informasi yang disampaikan dapat diterima. Dengan desain aplikasi yang baik dan menarik akan dapat

mempengaruhi user atau pemakai dalam menyerap informasi yang disampaikan.

Ada beberapa aturan yang mendasar yang perlu diperhatikan dalam mendesain, aturan-aturan itu yaitu

- Desain yang baik selalu menerapkan unsur minimal, dalam penyajian informasi tentang wisata dan budaya pulau lombok penyusun menampilkan disain yang sederhana, tidak berlebihan dan tidak rumit tetapi terlihat menarik sehingga mampu menonjolkan citra visual yang baik dengan mengkombinasikan teks, gambar, suara dan video.
- Desain yang baik berdasarkan pada aliran mata ,melihat penempatan judul, teks, gambar, video dan tombol-tombol penulis memposisikan pada tempat yang tersusun rapi, pergerakan mata yang berlebihan akibat melihat elemen visual yang lain akan menyebabkan efek yang buruk karena akan ada beberapa informasi yang hilang.
- Desain huruf yang baik akan memakai sedikit mungkin tipe huruf dan variasi ukuran.
- Desain yang baik memakai warna untuk memberikan tekanan dan membangun emosi, untuk aplikasi yang penyusun buat, warna background atau latar yang digunakan terdiri dari berbagai warna, bertujuan untuk memberikan kesan citra visual yang menarik, tidak monoton dan membosankan.

Desain yang baik membangun suatu emosi tertentu misalnya terang dan gelapnya, besar



Gambar 10. Tampilan Informasi Hotel

4.6 Pengujian Sistem

Pengetesan system merupakan langkah setelah aplikasi multimedia diproduksi. Fungsi dari pengetesan adalah memastikan bahwa hasil produksi aplikasi multimedia sesuai dengan yang direncanakan. Pengeesian system membutuhkan waktu. Test data harus disiapkan secara hati-hati.kajian hasil test dnkoreksi yang dibuat didalam (system) aplikasi multimedia.

Pengetesan pada perkembangan system multimedia dapat dipecahkan dalam tiga aktifitas, yaitu unit, system dan penerimaan pengetesan. *Unit pengetesan* atau program pengetesan terdiri dari pengetesan masing-masing program secara terpisah dalam system multimedia. Fungsi dari masing-masing pengetesan adalah sebagai garansi bahwa program tersebut bebas dari kesalahan.

4.7 Pemeliharaan Sistem Multimedia

Setelah system digunakan, maka system akan dievaluasi oleh pemakai dan spesialis multimedia untuk menentukan apakah system yang baru tersebut sesuai dengan tujuan semula dan

diputuskan apakah ada revisi atau modifikasi. Setelah terjadinya perubahan dalam perangkat keras, perangkat lunak, dokumentasi atau prosedur untuk mengoreksi kesalahan bertemu dengan kebutuhan baru atau perbaikan efisiensi proses, maka pengembangn system multimedia akan masuk pada tahap pemeliharaan.

5. Kesimpulan

Dari penjelasan dan sebelumnya dan sampai pada akhir analisis dan perancangan system informasi multimedia pada wisata dan budaya pulau lombok. Maka dapat disimpulkan bahwa system informasi dengan menggunakan teknologi multimedia lebih efektif karena :

1. System informasi berbasis multimedia dapat meningkatkan kinerja serta meningkatkan efektifitas informasi.
2. Perancangan yang matang dan hati-hati menjadi syarat mutlak keberhasilan pemanfaatan teknologi multimedia.
3. Dalam dunia informasi, penggunaan multimedia lebih digunakan karena multimedia dapat menghilangkan kejenuhan dengan memanfaatkan tampilan visualisasi yang dapat dinikmati dan mampu memberikan kesan hidup dengan animasi.
4. System informasi multimedia tentang wisata dan budaya Pulau Lombok ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang membutuhkan.

Daftar Pustaka

- [1] A. Hafid H.Yusuf, *Pemasaran dan Promosi Pariwisata Lombok Barat*, Surat Kabar Harian Lombok Post, Selasa 30 Maret 2004
- [2] *Atraksi Budaya Kabupaten Lombok Timur*, Dinas Perhubungan dan Pariwisata Kabupaten Lombok Timur, 2001
- [3] Bayu Adjie, *Presentasi Multimedia Intraktif dengan Macromedia Director 8.5*, Alex Media Komputindo, 2003
- [4] *Database Profile Pariwisata Lombok Barat*, Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Lombok Barat, 2004
- [6] Jogiyanto Hartanto, *Pengenalan Komputer*, ANDI Yogyakarta, 1999
- [7] M. Suyanto, *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*, ANDI dan STMIK AMIKOM Yogyakarta, 2004
- [8] M. Suyanto, *Multimedia Alat Keunggulan Bersaing*, ANDI Yogyakarta, 2003
- [9] Suryanto Thabrani, *Macromedia Director 8.5 Presentasi Multimedia Intraktif dan Film*, Salemba Infotek, 2003