

**APLIKASI MEDIA INTERAKTIF
UNTUK REKOMENDASI OBJEK
WISATA JEMBER**

LAPORAN AKHIR



oleh

Rismia Sandi
NIM E31151126

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
2018**

**APLIKASI MEDIA INTERAKTIF
UNTUK REKOMENDASI OBJEK
WISATA JEMBER**

LAPORAN AKHIR



sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md)
di Program Studi Manajemen Informatika
Jurusan Teknologi Informasi

oleh

Rismia Sandi
NIM E31151126

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
2018**

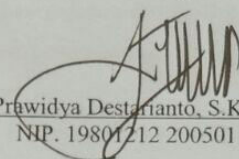
**APLIKASI MEDIA INTERAKTIF UNTUK REKOMENDASI
OBJEK WISATA JEMBER**

Rismia Sandi (E31151126)

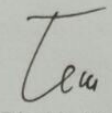
Telah diuji pada tanggal 03 Januari 2018

Telah dinyatakan Memenuhi Syarat

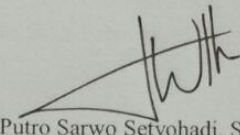
Ketua,


Prawidya Destarianto, S.Kom, MT
NIP. 19801212 200501 1 001

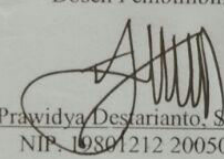
Sekretaris Penguji,


Taufiq Rizaldi, S.ST, M.T
NIK. 19890329 201503 1 001


Anggota Penguji,


Dwi Putro Sarwo Setyohadi, S.Kom, M.Kom
NIP. 19806517 200812 1 002

Dosen Pembimbing I

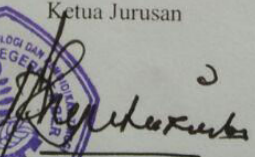


Prawidya Destarianto, S.Kom, MT
NIP. 19801212 200501 1 001

Dosen Pembimbing II


Taufiq Rizaldi, S.ST, M.T
NIK. 19890329 201503 1 001

Menyetujui

Ketua Jurusan



Wahyu Kurnia Dewanto, S.Kom, MT
NIP. 19710408 200112 1 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rismia Sandi

NIM : E31151126

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa segala pernyataan dalam Laporan Akhir saya yang berjudul “Aplikasi Media Interaktif Untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember” merupakan gagasan dan hasil karya saya sendiri dengan arahan komisi pembimbing, dan belum pernah diajukan dalam bentuk apapun pada perguruan tinggi mana pun.

Semua data dan informasi yang digunakan telah dinyatakan secara jelas dan dapat diperiksa kebenarannya. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam naskah dan dicantumkan dalam daftar pustaka dibagian akhir Laporan Akhir.

Jember, 03 Januari 2018

Rismia Sandi
E31151126

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, karya sederhana ini teruntuk orang-orang terkasih :

- Kedua orang tuaku yang sudah tenang di surgaNya, terimakasih sudah menjadi orang tua terbaik.
- Kedua adikku tersayang yang kembar (Fina dan Fani) yang telah menjadi penyemangat dalam hidupku ini. Terima kasih selalu mendoakan yang terbaik sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- Nenek tercinta, Om terbaik yang telah menjadi penasehat , memberi suport dan menjagaku dalam kehidupan ini.
- Bapak Prawidya Destarianto, S.Kom, M.T dan Bapak Taufiq Rizaldi, S.ST, M.T terima kasih untuk bimbingan dan semangatnya selama penyelesaian tugas akhir ini.
- Sahabatku Nadia Meilinda yang selalu ada saat terpuruk, saat senang. Terimakasih telah menjadi sahabat terbaikku dengan selalu ada dihidupku.
- Mas Edwin Wijaya yang telah memotivasi dalam penyelesaian tugas akhir dari awal hingga akhir. Terimakasih telah membuat aku bangkit dari rasa terpuruk hingga sidangnya lancar.
- Sahabatku Arif Habibi, Dina Distika, Sri Handayani, Shinta Purnama Dewi, Nita Wahyu Lianti, Muhammad Iqbaal. Wildan dan Faqeh Terimakasih atas semangat dan dukungannya dalam penyelesaian tugas akhir ini.
- Pak Valen yang selalu mengingatkan untuk tugas akhirnya segera diselesaikan.

----- TerimaKasih -----

Almamaterku Tercinta

HALAMAN MOTTO

“Hidup itu butuh komitmen kuat serta kerja keras untuk mencapai sebuah harapan dan mimpi terwujud, Terus bangkit walau terjatuh” (Rismia Sandi)

“Selalu libatkan Allah SWT dalam setiap langkahmu dan urusanmu, karena jika Allah SWT selalu terlibat semua akan mudah dan lancar” (Om Yo)

“Sukses datang pada mereka yang sadar akan sukses. Jika anda tidak berani menentukan target, Bagaimana anda mendapatkannya dan menikmatinya ?”
(Bruce Lee)

ABSTRAK

Jember memiliki beberapa tempat wisata yang sudah di kelola resmi oleh Dinas Pariwisata. Hal ini bisa menarik wisatawan untuk mengunjungi objek wisata yang ada di Jember. Penggunaan media interaktif membantu wisatawan mendapatkan informasi mengenai wisata yang ada di Jember dengan penyajian yang menarik yaitu tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), sehingga tidak merasa bosan. Tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat Aplikasi Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember dengan memberikan informasi dan rekomendasi pada wisatawan mengenai wisata yang ada di Jember dan membantu wisatawan mengenai tempat wisata yang dikunjungi sesuai kebutuhan. Metode yang digunakan adalah Metode Pengembangan *Alessi And Trollip's Model* (Alessi, 2001) yang terdiri dari 3 Fase yaitu . *Phase 1 – Planning* , *Phase 2-Design*, *Phase 3- Development*. Hasil akhir dari tugas akhir ini disimpan dalam format .swf .

Kata Kunci : Media Interaktif, Wisata

ABSTRACT

Jember has tourist some attractions that have been managed by the official Tourism Office of Jember. This can attract tourists to visit the existing tourist attraction in Jember. The use of interactive media to help tourists to get information about the existing tour in Jember with an interesting presentation that is not very verbalistic (in the form of written words or oral mere), so do not feel bored. The purpose of this final project is to make Interactive Media Application for Recommendation of Jember Tourism Object Provide information and recommendation to tourists about the existing tour in Jember and to help tourists about the visited tourist as needed. The method used is Alessi and Trollip's Model Development Method (Alessi, 2001) consisting of 3 Phases ie. Phase 1 - Planning, Phase 2-Design, Phase 3- Development. The final result of this final project Saved in .swf format.

Keywords: Interactive Media, Tourism

RINGKASAN

APLIKASI MEDIA INTERAKTIF UNTUK REKOMENDASI OBJEK WISATA JEMBER, Rismia Sandi, Nim E31151126, Tahun 2018, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Prawidya Destarianto, S.Kom, MT (Pembimbing I) dan Taufiq Rizaldi, S.ST, M.T (Pembimbing II)

Jember merupakan sebuah daerah yang mempunyai beberapa tempat wisata. Hal ini bisa menarik wisatawan untuk mengunjungi objek wisata yang ada di Jember. Namun Informasi mengenai tempat wisata Jember masih kurang, seperti detail akses wisata yang dituju contoh berapa dana yang dibutuhkan, serta tidak ada rekomendasi yang mempermudah wisatawan mengunjungi tempat wisata yang dibutuhkan. Hal ini juga menyebabkan kurangnya pendapatan dana wisata di Jember. Untuk menarik wisatawan diperlukan media yang mengenalkan objek wisata Jember seperti media interaktif.

Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, audio. Media interaktif tersebut bisa menghasilkan suatu informasi. Suatu informasi dapat lebih jelas apabila ditampilkan dengan media berbasis multimedia dimana informasi yang dihasilkan akan lebih jelas dan menarik.

Dengan adanya aplikasi media interaktif untuk rekomendasi objek wisata Jember maka berguna untuk mempermudah wisatawan mengunjungi objek wisata yang ada di Jember dengan cara memberikan rekomendasi objek wisata yang jelas dan menarik sesuai dengan kebutuhan wisatawan serta menambah pendapatan asli daerah dari sektor Jember.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, maka penulisan karya tulis ilmiah berjudul Aplikasi Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember dapat diselesaikan dengan baik.

Tulisan ini adalah laporan hasil penelitian yang dilaksanakan mulai bulan Juli 2017 sampai dengan Januari 2018 bertempat di Politeknik Negeri Jember, yang dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) di Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember.

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Direktur Politeknik Negeri Jember,
2. Ketua Jurusan Teknologi Informasi,
3. Ketua Program Studi Manajemen Informatika,
4. Bapak Prawidya Destarianto, S.Kom, M.T, selaku Pembimbing I,
5. Bapak Taufiq Rizaldi, S.ST, M.T, selaku Pembimbing II,
6. Rekan-rekanku dan semua pihak yang telah ikut membantu dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan ini.

Laporan Karya Tulis Ilmiah ini masih kurang sempurna, mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun guna perbaikan di masa mendatang. Semoga tulisan ini bermanfaat.

Jember, 03 Januari 2018

Rismia Sandi



**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rismia Sandi
NIM : E31151126
Program Studi : Manajemen Informatika
Jurusan : Teknologi Informasi

Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada UPT. Perpustakaan Politeknik Negeri Jember, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas Karya Ilmiah berupa **Laporan Tugas Akhir yang berjudul:**

**APLIKASI MEDIA INTERAKTIF UNTUK REKOMENDASI OBJEK
WISATA JEMBER**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT. Perpustakaan Politeknik Negeri Jember berhak menyimpan, mengalihkan media atau format, mengelola dalam bentuk Pangkalan Data (DataBase), mendistribusikan karya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Politeknik Negeri Jember, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas Pelanggaran Hak Cipta dalam Karya Ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jember
Pada Tanggal : 03 Januari 2018
Yang menyatakan,

Nama : Rismia Sandi
NIM : E31151126

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	x
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Media.....	4
2.2 Interaktif	4
2.3 Wisata	4
2.4 Informasi	5
2.5 Flash	5
2.5.1 <i>Actionscript</i>	6
2.6 Karya Tulis Ilmiah Yang Mendahului	7
2.7 <i>State of The Art</i>	10
BAB 3. METODE KEGIATAN	11
3.1 Waktu dan Tempat	11
3.2 Alat dan Bahan	11
3.2.1 Alat	11
3.2.2 Bahan	11
3.3 Tahap Metode Kegiatan	13
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	15
4.1 <i>Planning</i>.....	15
4.2 <i>Design</i>.....	15
4.3 <i>Development</i>.....	19
4.4 Tampilan Program.....	19
4.5 Tampilan Struktur Navigasi Program.....	27
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	31
5.1 Kesimpulan.....	31
5.2 Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA	32

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Tabel State of The Art	10
3.1 Tabel Aspek Desain Pengembangan Multimedia.....	14
4.1 Tabel Deskripsi Konsep	16
4.2 Tabel Storyboard Ringkas	18
4.3 Tabel Design Scene Opening	19
4.4 Tabel Hasil Pengujian Scene Opening.....	20
4.5 Tabel Design Menu Utama.....	20
4.6 Tabel Hasil Pengujian Scene Menu Utama	20
4.7 Tabel Design Scene Peta Peta Wisata Jember	21
4.8 Tabel Hasil Pengujian Scene Peta Wisata Jember	21
4.9 Tabel Design Scene Mulai	22
4.10 Tabel Hasil Pengujian Scene Mulai	22
4.11 Tabel Design Scene Tentang Wisata Jember	23
4.12 Tabel Hasil Pengujian Scene Tentang Wisata Jember	23
4.13 Tabel Design Scene Pembagian Tempat Wisata Jember	24
4.14 Tabel Hasil Pengujian Scene Pembagian Tempat Wisata Jember	25
4.15 Tabel Kuisisioner.....	25
4.16 Tabel Tampilan Struktur Navigasi Program	27

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Gambar <i>The Model of Developing Multimedia</i>	13
4.1 Struktur Navigasi	17
4.2 <i>Flowchart</i>	18
4.3 Hasil Kuisisioner	27

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Form Kuisisioner	34
B. Form Kuisisioner Akhir	36
C. Form Hasil Akhir Kuisisioner	38

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Jember adalah kabupaten di Provinsi Jawa Timur, Kabupaten ini berbatasan dengan Kabupaten Probolinggo dan Kabupaten Bondowoso di utara, Kabupaten Banyuwangi di timur, Samudera Hindia di selatan, dan Kabupaten Lumajang di barat. Selain itu Jember merupakan sebuah daerah yang mempunyai tempat wisata.

Tempat wisata Jember yang sudah dikelola resmi oleh Dinas Pariwisata ada beberapa tempat wisata. Hal ini bisa menarik wisatawan untuk mengunjungi objek wisata yang ada di Jember. Namun Informasi mengenai tempat wisata Jember masih kurang, seperti detail akses wisata yang dituju contoh berapa dana yang dibutuhkan, serta tidak ada rekomendasi yang mempermudah wisatawan mengunjungi tempat wisata yang dibutuhkan. Hal ini juga menyebabkan kurangnya pendapatan dana wisata di Jember. Untuk menarik wisatawan diperlukan media yang mengenalkan objek wisata Jember seperti media interaktif.

Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, audio, dan video, game. Media interaktif tersebut bisa menghasilkan suatu informasi mengenai objek wisata di Jember.

Suatu informasi dapat lebih jelas apabila ditampilkan dengan media berbasis multimedia. Dengan adanya multimedia wisatawan dapat berinteraksi dengan komputer melalui media teks, gambar, audio, video, dan juga animasi sebagai informasi yang disajikan, dimana informasi yang dihasilkan akan lebih jelas dan menarik. Dikarenakan media yang digunakan Dinas Pariwisata Jember masih berupa media umum yaitu teks dan gambar yang berada di website Dinas Pariwisata Jember. Wisatawan terkadang kurang tertarik untuk membaca atau melihatnya.

Berdasarkan pemaparan diatas objek wisata Jember ini masih belum ada yang menggunakan media interaktif yang berinteraksi langsung dengan wisatawan

dengan memberikan pertanyaan mengenai objek wisata yang diinginkan agar sesuai dengan kebutuhan. Kebutuhan seperti ingin mengunjungi tempat wisata yang seperti dengan biaya yang dimilikinya. Jika tempat wisata tidak sesuai dengan kebutuhan wisatawan maka akan diberi rekomendasi tempat wisata lain yang sesuai dengan kebutuhan. Dengan keadaan ini yang mendorong untuk mengadakan penelitian serta membuat pembuatan aplikasi media interaktif untuk rekomendasi objek wisata Jember berbasis multimedia yang berguna untuk mempermudah wisatawan mengunjungi objek wisata yang ada di Jember serta menambah pendapatan asli daerah dari sektor Jember.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu :

- a. Bagaimana membuat media interaktif objek wisata Jember dengan memanfaatkan teknologi multimedia ?
- b. Bagaimana memberi informasi dan rekomendasi yang membantu wisatawan mengenai tempat wisata yang dikunjungi sesuai kebutuhan ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dibatasi pada :

- a. Ruang lingkup penelitian meliputi ruang Wisata Kabupaten Jember sebanyak 20 tempat wisata yang telah di kelola resmi oleh Dinas Pariwisata Jember.
- b. Jarak wisata menggunakan titik pusat yaitu alun-alun Jember.
- c. Dalam pembuatan aplikasi multimedia menggunakan software pendukung di antaranya *Corel Draw X4* dan *Adobe Flash CS5,5*.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat media interaktif untuk wisatawan berbasis multimedia yang jelas dan menarik.
- b. Memberikan informasi dan rekomendasi pada wisatawan mengenai wisata yang ada di Jember dan membantu wisatawan mengenai tempat wisata yang dikunjungi sesuai kebutuhan.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mempermudah wisatawan mengenal objek wisata di Jember yang akan dikunjungi.
- b. Memberikan rekomendasi tempat wisata sesuai kebutuhan.
- c. Meningkatkan citra objek wisata Jember.
- d. Menambah pendapatan asli daerah dari sektor Jember.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media

Secara etimologi kata “media” merupakan bentuk jamak dari “medium” yang berasal dari Bahasa Latin “medius” yang berarti tengah. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Sedangkan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Media dapat diartikan sebagai atau sarana komunikasi seperti majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media adalah alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat penerima pesan. Di dalam proses penyampaian informasi ini dengan menggunakan saluran atau media maka komunikasi akan menerima informasi atau pesan tersebut melalui kelima panca inderanya (penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman dan pengecap). (Aang, 2015).

2.2 Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif. Sedangkan menurut Umar (2013) Pengertian Interaktif adalah sebuah media yang menuntut respon dari penggunaannya hingga mereka terlibat secara langsung dalam proses berlangsungnya aplikasi.

2.3 Wisata

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) wisata adalah bepergian secara bersama-sama dengan tujuan untuk bersenang-senang, menambah pengetahuan, dan lain-lain. Selain itu juga dapat diartikan sebagai bertamasya atau piknik. Wisata dapat juga diartikan tujuan bagi seseorang untuk mengunjungi sesuatu yang mempunyai daya tarik baik berupa tempat benda atau alam yang bertujuan memberikan reaksi bagi diri seseorang, atau di Indonesia lebih dikenal dengan kata piknik yang biasa dilakukan bersama keluarga ataupun kerabat dekat (Deasy, 2015).

2.4 Informasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Informasi adalah penerangan, pemberitahuan, kabar atau berita tentang sesuatu serta keseluruhan makna yang menunjang amat yang terlihat dalam bagian-bagian amanat. Sedangkan menurut Deni (2015) Informasi ini dapat dikatakan sebagai sejumlah data yang sudah diolah atau diproses melalui prosedur pengolahan data dalam rangka menguji tingkat kebenarannya, ketercapaiannya sesuai dengan kebutuhan.

2.5 *Flash*

Flash merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *Flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.

Animasi yang dihasilkan *Flash* adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis *vektor*, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu *Flash* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain.

Flash adalah program grafis yang diproduksi pertama kali oleh *Macromedia corp*, yaitu sebuah vendor software yang bergerak dibidang animasi web. *Macromedia Flash* pertama kali diproduksi pada tahun 1996. *Macromedia Flash* telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari *Macromedia Flash* adalah *Macromedia Flash 8*. Sekarang *Flash* telah berpindah vendor ke *Adobe*. Semua *tools* pada dasarnya sama, hanya yang membedakan disini adalah adanya jenis *Actionsript 3.0*. *Actionscript* ini merupakan versi terbaru dari penulisan *actionsript* di *Flash*. Namun anda jangan khawatir, *actionsript 2.0* masih berlaku di *Adobe Flash*.

2.5.1 *Actionscript*

ActionScript adalah bahasa pemrograman *Adobe Flash* yang digunakan untuk membuat animasi atau interaksi, *ActionScript* mengizinkan untuk membuat intruksi berorientasi action (lakukan perintah) dan instruksi berorientasi logic (analisis masalah sebelum melakukan perintah). *ActionScript* berisi banyak elemen yang berbeda serta strukturnya sendiri. Kita harus merangkainya dengan benar agar *ActionScript* dapat menjalankan dokumen sesuai dengan keinginan. Jika tidak merangkai semuanya dengan benar, maka hasil yang didapat kan akan berbeda atau file *Flash* tidak akan bekerja sama sekali. *ActionScript* juga dapat diterapkan untuk action pada frame, tombol, movie clip, dan lain-lain. Action frame adalah action yang diterapkan pada frame untuk mengontrol navigasi movie, frame, atau objek lain-lain. Salah satu fungsi *ActionScript* adalah memberikan sebuah konektivitas terhadap sebuah objek, yaitu dengan menuliskan perintah-perintah didalamnya. Tiga hal yang harus diperhatikan dalam *ActionScript* yaitu:

a. Event

Event merupakan peristiwa atau kejadian untuk mendapatkan aksi sebuah objek. Event pada *Adobe Flash* ada empat, yaitu:

1) *Mouse event*

Event yang berkaitan dengan penggunaan mouse.

2) *Keyboard Event*

Kejadian pada saat menekan tombol keyboard.

3) *Frame Event*

Event yang diletakkan pada keyframe.

4) *Movie Clip Event*

Event yang disertakan pada movie clip.

b. Target

Target adalah objek yang dikenai aksi atau perintah. Sebelum dikenai aksi atau perintah, sebuah objek harus dikonversi menjadi sebuah simbol dan memiliki nama instan. Penulisan nama target pada skrip harus menggunakan tanda petik ganda (" ").

c. Action

Pemberian action merupakan langkah terakhir dalam pembuatan interaksi antar objek.

Action dibagi menjadi dua antara lain :

- 1) *Action Frame*: adalah action yang diberikan pada keyframe. Sebuah keyframe akan ditandai dengan huruf a bila pada keyframe tersebut terdapat sebuah action.
- 2) *Action Objek*: adalah action yang diberikan pada sebuah objek, baik berupa tombol maupun movie clip.

Detail Penulis

Nama Penulis : Dedy Izham

Pekerjaan : Mengelola salah satu website (www.jasamultimedia.com)

2.6 Karya Tulis Ilmiah Yang Mendahului

2.6.1 *Analisis Development and Implementation Media Education of Matematic Achievement of Student Learning (Object: Student 6th Grade in Semarang)* (Masduki Khamdan Muchamad, Agustina Dwi Mawarti , Dian Nuswantoro University, Department of Informatic, Faculty of Computer Science, Australian Journal of Basic and Applied Sciences, 9(9) Special 2015, Pages: 37-42)

Currently learning media used in Indonesia, particularly primary schools are still using blackboard and chalk media so that students feel bored and need innovation. Thus the technology-based instructional media, Information and Communications Technology (ICT) adobe Flash player is made to increase the attractiveness of students in absorbing science lesson. Research methods in the making of instructional media is done by developing a model of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Research object is a 6th grade student lodoyong 02 Ambarawa State. Testing is done by teaching media researcher with testing alpha testing the value of 4.25 obtained with very decent category, media experts obtained a value of 4.33 with a decent category, beta testing and assessment of the value of 4.36 obtained very viable category. The results of this research is the development of student achievement results in mathematics subjects who have applied this interactive learning media ride by

2,4%. The achievement of an increase in the media stated that the interactive learning media give effect to the increase in student interest.

Pada penelitian diatas membuat media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar di Semarang, alasan peneliti membuatnya adalah untuk meningkatkan minat siswa belajar karena siswa merasa bosan jika media pembelajaran menggunakan papan tulis dan kapur. Sehingga butuh inovasi untuk membuat media pembelajaran tersebut dengan berbasis teknologi media pembelajaran, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) *Adobe Flash Player*. Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah ADSI yaitu model analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam hasil dari penelitian tersebut adalah pengembangan dari hasil prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika yang telah diterapkan naik media pembelajaran interaktif ini dengan 2,4%. Pencapaian peningkatan di media menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat siswa.

2.6.2 The Effect of Presentation Variety of Interactive Multimedia Learning to the Learning Result (Muhammad Rusli, Stmik Stikom Bali Raya Puputan 86 Denpasar, Indonesia International Journal of Computer Applications (0975 – 8887) Volume 122 – No.10, July 2015)

This research aims to investigate the impact of many kinds of computer-based interactive multimedia learning presentation to the learning result by controlling the student's prior knowledge. The kinds of learning presentation consist of multimedia learning with high interactivity ([animation visualization + narration] and [static visualization + clue + narration]) and multimedia learning with low interactivity ([animation visualization + narration] and [static visualization + clue + narration]). The research method used quasi experimental approach, with the kinds of multimedia learning presentation act as independent variable with 4 kinds of treatment, the student's learning result as the dependent variable, and student's prior knowledge as the covariate variable. The research was conducted in STMIK STIKOM Bali with the research subject is the students

of even semester 2013/2014, and the analysis method used the Covariance Analysis. Based on the analysis results, it can be concluded that by controlling the student's prior knowledge of high interactivity multimedia learning group (built by Adobe Flash) is more effective than the low interactivity multimedia learning group (built by PowerPoint and Screencast-O-Matic). Besides that, on the high interactivity multimedia learning group, the effectiveness of the visualization content through animation+narration is equal with the content visualization through static visualization+clue+narration. This condition is also applied with the low interactivity multimedia learning.

Penelitian di atas bertujuan untuk menyelidiki dampak dari berbagai jenis komputer berbasis presentasi interaktif pembelajaran multimedia dengan hasil belajar dengan mengendalikan pengetahuan sebelumnya siswa. Jenis belajar presentasi terdiri dari multimedia pembelajaran dengan interaktivitas tinggi ([animasi visualisasi + narasi] dan [statis visualisasi + petunjuk + narasi]) dan multimedia pembelajaran dengan interaktivitas yang rendah ([animasi visualisasi + narasi] dan [statis visualisasi + petunjuk + narasi]). Penelitian tersebut dilakukan di STMIK STIKOM Bali dengan subjek penelitian adalah mahasiswa semester genap 2013/2014, dan metode analisis yang digunakan Analisis Kovarian. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa dengan mengendalikan pengetahuan sebelumnya siswa multimedia interaktivitas tinggi kelompok belajar (dibangun oleh *Adobe Flash*) lebih efektif daripada multimedia interaktivitas rendah kelompok (dibangun oleh *PowerPoint* dan *Screencast-O-Matic*) belajar . Selain itu, pada kelompok belajar multimedia interaktivitas tinggi, efektivitas konten visualisasi melalui animasi + narasi sama dengan visualisasi konten melalui visualisasi statis + petunjuk + narasi. Kondisi ini juga diterapkan dengan pembelajaran interaktif multimedia rendahak, perangkat manusia.

2.1 State of The Art

State of The Art dimaksudkan untuk menganalisis penelitian sebelumnya yang pernah ada, yang sejalan dan mempunyai konsep yang hampir sama dengan penelitian saat ini. Kemudian melihat sejauh mana perbedaan masing-masing penelitian, sehingga masing - masing penelitian mempunyai tema yang original.

No	Penulis	Masduki Khamdan Muchamad, Agustina Dwi Mawarti	Muhammad Rusli	Rismia Sandi
1.	Judul	<i>Analisis Development and Implementation Media Education of Matematic Achievement of Student Learning (Object: Student 6th Grade in Semarang)</i>	<i>The Effect of Presentation Variety of Interactive Multimedia Learning to the Learning Result</i>	Aplikasi Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Kabupaten Jember
2.	Topik	Media Pembelajaran	Multimedia Interaktif	Media Interaktif
3.	Objek	Media pembelajaran Matematika interaktif untuk siswa sekolah dasar di Semarang	Multimedia Interaktif untuk presentasi belajar mahasiswa di STMIK STIKOM Bali	Media Interaktif untuk rekomendasi tempat wisata yang ada di Jember
4.	Aplikasi	<i>Adobe Flash</i>	<i>Adobe Flash</i>	<i>Adobe Flash Cs5,5</i>
5.	Manfaat	Meningkatkan belajar minat dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika	Meningkatkan hasil pembelajaran mahasiswa di STMIK STIKOM Bali	Memberikan rekomendasi tempat wisata Jember pada wisatawan sesuai kebutuhan

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat

Pembuatan Tugas Akhir yang berjudul Aplikasi Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember dilaksanakan pada bulan Juli 2017 sampai dengan bulan Januari 2018 bertempat di Politeknik Negeri Jember.

3.2 Alat dan Bahan

3.2.1 Alat

Adapun alat-alat yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember ini adalah terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak .

a. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan adalah satu unit laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

- 1) Laptop (ACER)
- 2) *RAM 2 GB*
- 3) *Windows 7 Ultimate 32-bit*
- 4) *AMD Dual-Core Processor C60*

b. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Sistem Operasi : *Windows 7*
- 2) Editor Media Interaktif : *Adobe Flash CS5,5 ,Corel Draw X4*
- 3) Browser : *Mozilla Firefox*
- 4) Software Pendukung : *Microsoft Office*

3.2.2 Bahan

Bahan yang diperlukan untuk pelaksanaan tugas akhir ini adalah data berupa deskripsi tempat wisata yang ada di Jember yang sudah di kelola resmi oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Jember yang akan menjadi acuan sebagai Aplikasi Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember.

- a. Tempat wisata yang sudah di kelola resmi oleh Dinas Pariwisata Jember.

1) Hotel & Wisata Agro Rembangan.

- 2) Pemandian Patemon.
- 3) Mumbul Garden.
- 4) Hotel & Pemandian Kebonagung.
- 5) Taman Botani Sukorambi.
- 6) Pontang Jaya Swimming Pool.
- 7) Tiara Jember Park.
- 8) Niagara Water Park.
- 9) Dira Park.
- 10) Wisata Agro Glantangan.
- 11) Pantai Watu Ulo.
- 12) Pantai Puger.
- 13) Pantai Tanjung Papuma.
- 14) Pantai Bandialit (Taman Nasional Meru Betiri).
- 15) Kereta Wisata Tour Garahan.
- 16) Pusat Penelitian Kopi & Kakao Indonesia.
- 17) Wisata Agro Kebun Teh Gunung Gambir.
- 18) Wisata Agro Gunung Gunitir.
- 19) Wisata Agro Gn. Pasang & Air Terjun Tancak.
- 20) Outlet Cerutu Bin.

- b. Pembagian tempat wisata Jember berdasarkan jenisnya.

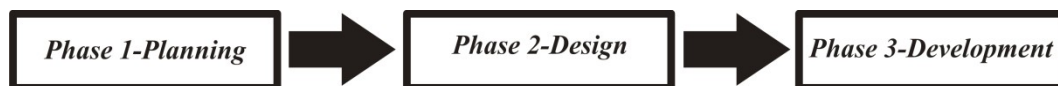
Jenis tempat wisata dibagi menjadi dua yaitu jenis alam dan buatan.

- 1) Tempat wisata Alam
 - a) Pantai Watu Ulo.
 - b) Pantai Puger.
 - c) Pantai Tanjung Papuma.
 - d) Pantai Bandialit (Taman Nasional Meru Betiri).
 - e) Wisata Agro Gn. Pasang & Air Terjun Tancak.

- 2) Tempat wisata Buatan
- a) Hotel & Wisata Agro Rembangan.**
- b) Pemandian Patemon.
- c) Mumbul Garden.
- d) Hotel & Pemandian Kebonagung.
- e) Taman Botani Sukorambi.
- f) Pontang Jaya Swimming Pool.
- g) Tiara Jember Park.
- h) Niagara Water Park.
- i) Dira Park.
- j) Wisata Agro Glantangan.
- k) Kereta Wisata Tour Garahan.
- l) Pusat Penelitian Kopi & Kakao Indonesia.
- m) Wisata Agro Kebun Teh Gunung Gambir.
- n) Wisata Agro Gunung Gomitir.
- o) Outlet Cerutu Bin.

3.3 Tahap Metode Kegiatan

Tugas Akhir Aplikasi Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember ini menggunakan Metode pengembangan multimedia pembelajaran *Alessi And Trollip's Model* (Alessi, 2001) yang meliputi *Phase 1- Planning*, *Phase 2-Design*, dan *Phase 3-Development*. Ketiga fase tersebut dapat digambarkan



Gambar 3.1 *The Model of Developing Multimedia (Alessi & Trollip: 2001)*

a. *Phase 1 – Planning*

Tahap ini merupakan dasar dari semua tahapan lainnya. Dalam fase ini dilakukan identifikasi kebutuhan mengenai Aplikasi Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember. Analisis kebutuhan dapat dilakukan dengan

cara wawancara ke tempat dinas pariwisata untuk meminta data mengenai tempat wisata yang ada di Jember yang telah di kelolah resmi. Lalu mencari hal yang belum ada di Dinas Pariwisata Jember tersebut contoh seperti media interaktif yang bisa berinteraksi langsung dengan wisatawan agar bisa menarik wisatawan datang ke wisata Jember serta mempermudah wisatawan mengetahui tempat wisata Jember sesuai kebutuhan. Setelah mengetahui identifikasinya maka dapat merancang sebuah Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember.

b. Phase 2-Design

Pada tahap ini kita melakukan pengembangan konsep ide tentang desain multimedia, membuat *flowchart* dan *storyboards*. Proses pendesainan multimedia pembelajaran dilakukan dengan prototyping. Masing-masing *prototyping* focus pada *content*, *konstruk* dan *layout*. Secara detail dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Aspek Desain Pengembangan Multimedia

No.	Aspek	Keterangan
1	Konten	Pertanyaan Mudah dipahami, konsisten, Gambar animasi dan audio
2	Konstruk	Memenuhi aspek desain komunikasi visual Seimbang baik tata letak dan maupun ukuran desainnya Ada tombol navigasi/hyperlink
3	Layout	Secara visual menarik bagi wisatawan Pemilihan warna dan teks kontras dan menarik Tampilan konsisten Seimbang secara desain Tulisan tidak terlalu padat

c. Phase 3- Development

Berdasarkan *flowcart* yang sudah dibuat, maka langkah selanjutnya mengembangkan/membuat Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember. Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember ini bisa dibuat dengan satu software saja ataupun kombinasi beberapa software yaitu dengan satu software utama yaitu *Adobe Flash CS5,5* dan di kombinasikan dengan *Corel Draw X4*.

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Pembuatan Tugas Akhir yang berjudul Aplikasi Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember menggunakan Metode pengembangan multimedia pembelajaran *Alessi And Trollip's Model* , Tahapannya sebagai berikut :

4.1 Planning

Pada tahapan ini berisikan tujuan pembuatan aplikasi media interaktif yang dilakukan dengan analisis kebutuhan dalam pembuatan media interaktif, analisis kebutuhan yang diperlukan untuk membuat media interaktif tentang rekomendasi tempat wisata Jember, peta wisata Jember sebagai informasi tempat wisata Jember serta informasi mengenai Kabupaten Jember.

- a. Tujuan pembuatan, media interaktif ini adalah membuat media interaktif tentang rekomendasi tempat wisata Jember, peta wisata Jember sebagai informasi tempat wisata Jember serta informasi mengenai Kabupaten Jember.
- b. Identifikasi pengguna, media interaktif ini ditujukan pada wisatawan yang ingin mengunjungi tempat wisata yang ada di Jember.
- c. Analisis kebutuhan, adapun kebutuhan yang dianalisis yaitu berupa kebutuhan fungsional seperti rekomendasi tempat wisata yang ada di Jember sesuai kebutuhan wisatawan.

4.2 Design

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan spesifikasi mengenai deskripsi konsep media interaktif menggunakan *storyboard* dan *flowchart* untuk menggambarkan aliran dari satu scene ke scene lain dan tampilan.

- a. Deskripsi konsep media interaktif, mencakup judul, audiens, image, audio, animasi dan interaktifitas. Berikut deskripsi konsep fitur media interaktif ini dijabarkan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1. Deskripsi Konsep

Judul	Aplikasi Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember
Audiens	Wisatawan
Image	Aktor , background berupa jalan, gedung, pohon yang dibuat dengan Corel Draw X4
Audio	Instrumen dan audio yang sudah di rekam sendiri
Animasi	Animasi pergerakan karakter dibuat dengan menggunakan script yang sudah disediakan oleh Adobe Flash CS5,5
Interaktifitas	Pengguna dapat memilih tombol yang disediakan untuk melihat jawaban tempat rekomendasi wisata Jember

b. Struktur Navigasi dari media interaktif ini dibagi menjadi terdiri satu scene yang di dalamnya terdapat beberapa object yang di movie clip agar lebih mudah, rapi dan lebih terstruktur pengerjakannya. Scene tersebut terdapat 3 layer yaitu layer opening , layer exit dan layer action. Di layer opening di buat movieclip dan di dalam movieclip opening terdiri dari beberapa layer lagi yaitu layer page menu, layer page maps, layer page halaman utama, layer tentang jember, layer pagemobil dll. Dalam layer pagemobil dibuat movieclip lalu di dalamnya ada beberapa layer lagi yang dijalankan untuk membuat pertanyaan-pertanyaan mengenai tempat wisata Jember sesuai dengan kebutuhan wisatawan.

Struktur navigasi bisa kita lihat dari gambar 4.1.



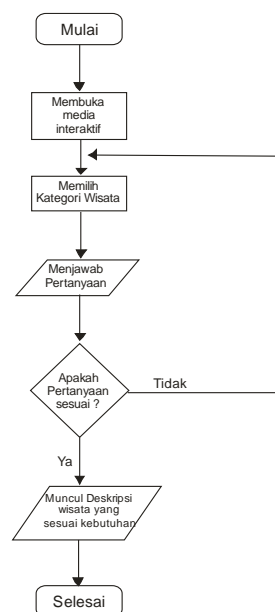
Gambar 4.1 Struktur navigasi

c. *Storyboard* berikut adalah gambaran umum dari fitur media interaktif yang akan dibuat. *Storyboard* pertama adalah *storyboard ringkas*, dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Storyboard Ringkas

Scene 1	Opening
Scene 2	Menu Utama
Scene 3	Peta Wisata Jember
Scene 4	Pertanyaan Rekomendasi Wisata Jember
Scene 5	Tentang Jember
Scene 6	Pemilahan Tempat Wisata
Scene 7	Deskripsi Tempat Wisata
Scene 8	Jawaban sesuai
Scene 9	Jawaban tidak sesuai

d. *Flowchart* berikut adalah Bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 *Flowchart*

4.3 *Development*

Dalam tahapan ini dilakukan mengembangkan/membuat Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember. Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember ini bisa dibuat dengan satu software saja ataupun kombinasi beberapa software yaitu dengan satu software utama yaitu *Adobe Flash CS5,5* dan di kombinasikan dengan *Corel Draw X4*,

4.4 **Tampilan Program**

4.4.1 Iterasi 1

Pada Iterasi 1, dilakukan pembuatan scene opening dimana akan berfungsi sebagai awalan dari media interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember ini. Tampilan pada scene opening berisi tentang animasi gambar tempat wisata Jember yang bergerak seperti di perbesar. Tujuannya adalah agar pengguna lebih tertarik untuk melihat aplikasi media interaktif ini. Untuk tampilan dari scene opening dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Design Scene Opening

No	Gambar Scene	Keterangan
1.		ini merupakan scene opening dan halaman awal dari panduan ini yang berupa button yang di tekan bisa langsung menuju ke scene menu utama.

Testing

Pada tahap ini pengguna menggunakan pengujian alpha untuk menguji coba scene opening pada Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Pengujian Scene Opening

No	Halaman	Butir Uji	Hasil Uji
1.	Scene Opening	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan gambar tempat wisata yang bisa muncul - Tombol “exit” untuk agar dapat keluar - Tombol “mute” untuk mematikan suara - Tombol Selamat Datang di Objek Wisata Jember yang bisa masuk ke menu utama 	Berhasil

4.4.2 Iterasi 2

Pada Iterasi 2, dilakukan pembuatan scene menu utama, fungsinya adalah sebagai scene untuk memilih beberapa button pada Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember. Button tersebut diantaranya adalah button peta wisata Jember, button mulai, button tentang wisata Jember. Untuk tampilan dari scene menu utama dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Design Menu Utama

No	Gambar Scene	Keterangan
1.		Ini adalah Scene kedua yaitu scene menu utama, setelah button pada scene opening di tekan. Maka akan muncul menu utama yang terdiri dari 3 button utama yaitu button peta wisata Jember, button mulai dan button tentang wisata Jember.

Testing

Pada tahap ini pengguna menggunakan pengujian alpha untuk menguji coba scene menu utama pada Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.6.

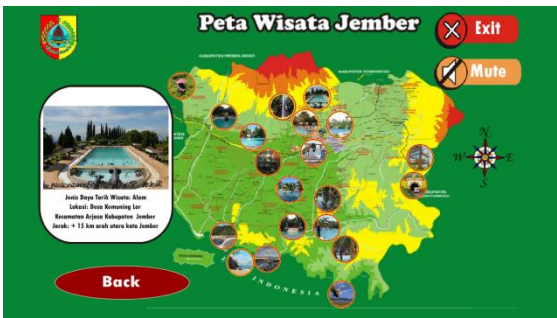
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Scene Menu Utama

No	Halaman	Butir Uji	Hasil Uji
1.	Scene Menu Utama	Menampilkan scene menu utama <i>Link</i> dan fungsi tombol peta wisata Jember, tombol mulai, tombol Tentang Jember, exit.	Berhasil

4.4.3 Iterasi 3

Pada Iterasi 3, dilakukan pembuatan scene peta wisata Jember, fungsinya adalah sebagai scene yang memberikan informasi mengenai alamat dan jarak tempat wisata dan berupa gambar bulat tempat wisata. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Design Scene Peta Tempat Wisata

No	Gambar Scene	Keterangan
1.		Scene yang selanjutnya adalah peta tempat wisata berisi informasi mengenai tempat wisata Jember. Jika gambar bulat tempat wisata itu ditekan maka akan muncul gambar tempat wisata Jember, alamat dan jarak tempat wisata.

Testing

Pada tahap ini pengguna menggunakan pengujian alpha untuk menguji coba scene peta wisata Jember pada Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Hasil Pengujian Scene Peta Wisata Jember

No	Halaman	Butir Uji	Hasil Uji
1.	Scene Peta Wisata Jember	- Menampilkan scene peta wisata Jember - Jika gambar tempat wisata yang bulat tersebut ditekan maka akan muncul gambar tempat wisata, alamat tempat wisata dan jarak tempat wisata, button back jika ditekan kembali ke halaman sebelumnya yaitu halaman menu utama.	Berhasil

4.4.4 Iterasi 4

Pada Iterasi 4, dilakukan pembuatan scene mulai, fungsinya adalah sebagai scene untuk memilih tempat wisata dengan memberikan cara pertanyaan-

pertanyaan kepada pengguna mengenai Media Interaktif Rekomendasi Objek Wisata Jember. Untuk tampilan dari scene mulai dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Design Scene Mulai

No	Gambar Scene	Keterangan
1.		Scene yang selanjutnya adalah mulai, yaitu masuk ke menu inti. Dalam menu mulai pengguna akan diberikan pertanyaan sesuai dengan kebutuhannya sehingga bisa mendapatkan tempat rekomendasi wisata Jember. Di menu mulai ada pilihan tombol iya dan tombol tidak. Jika menekan tombol iya maka akan masuk ke menu pertanyaan selanjutnya, tapi jika memilih tombol tidak maka akan kembali ke menu sebelumnya yaitu kembali ke menu utama.

Testing

Pada tahap ini pengguna menggunakan pengujian alpha untuk menguji coba scene Mulai pada Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.10.


Tabel 4.10 Hasil Pengujian Scene Mulai

No	Halaman	Butir Uji	Hasil Uji
1.	Scene Mulai	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan scene Mulai - ada 2 button yaitu iya menampilkan ke halaman selanjutnya dan jika tidak kembali ke halaman sebelumnya yaitu menu utama 	Berhasil

4.4.5 Iterasi 5

Pada Iterasi 5, dilakukan pembuatan scene tentang Jember , fungsinya adalah sebagai scene untuk memberikan informasi mengenai kabupaten Jember kepada pengguna mengenai Media Interaktif Rekomendasi Objek Wisata Jember. Untuk tampilan dari scene mulai dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11 Design Scene Tentang Wisata Jember

No	Gambar Scene	Keterangan
1.		Scene yang selanjutnya adalah tentang wisata Jember, yaitu scene yang memberikan informasi mengenai berapa tempat wisata yang sudah dikelola oleh dinas Pariwisata Jember.

Testing

Pada tahap ini pengguna menggunakan pengujian alpha untuk menguji coba scene Tentang Jember pada Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12 Hasil Pengujian Scene Tentang Wisata Jember




No	Halaman	Butir Uji	Hasil Uji
1.	Scene Tentang Jember	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan scene Tentang Jember - ada motion untuk menampilkan teks dengan Bergerak ke bawah - Ada button back yang bisa kembali ke halaman menu utama - Button exit yang bisa keluar aplikasi 	Berhasil

4.4.6 Iterasi 6

Pada Iterasi 6, dilakukan pembuatan scene pembagian mengenai tempat wisata Jember , fungsinya adalah sebagai scene untuk memilah tempat wisata agar

nantinya mudah memberikan rekomendasi kepada wisatawan mengenai tempat wisata kabupaten Jember kepada pengguna mengenai Media Interaktif Rekomendasi Objek Wisata Jember. Pada scene ini sudah terdapat button home yang berfungsi untuk kembali ke pertanyaan awal mengenai pembagian tempat wisata, ada button exit yang bisa keluar, ada button mute untuk menghentikan suara dari program aplikasi, lalu ada beberapa macam pilihan button yang sesuai dengan tempat wisata yang akan mengarahkan ke pertanyaan yang selanjutnya. Untuk tampilan dari scene mulai dapat dilihat pada tabel 4.13.

Tabel 4.13 Design Scene Pembagian Tempat Wisata Jember

No	Gambar Scene	Keterangan
1		Scene yang selanjutnya adalah pembagian tempat wisata Jember, yaitu scene ini membagikan tempat wisata dengan pemilahan wisata alam dan wisata buatan.
2.		Scene ini adalah scene pembagian wisata alam dengan pemilahan wisata air atau wisata darat. Jika wisata air maka ada pilihan wisata air laut atau aire terjun. Sedangkan jika wisata alam darat maka akan muncul langsung wisata pegunungan gunung pasang.
3.		Scene ini merupakan scene pembagian tempat wisata buatan dengan pemilahan tempat wisata pendidikan dan tempat wisata rekreasi

Testing

Pada tahap ini pengguna menggunakan pengujian alpha untuk menguji coba scene Pembagian Tempat Wisata Jember pada Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.14.

Tabel 4.14 Hasil Pengujian Scene Pembagian Tempat Wisata Jember

No	Halaman	Butir Uji	Hasil Uji
1.	Scene Tentang Jember	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan scene Pembagian Tempat Wisata Jember - ada button Home yang bisa kembali ke pertanyaan awal dari pembagian tempat wisata - Ada beberapa pilihan button yang dapat dipilih pengguna sesuai dengan pertanyaan dan akan melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya - Button exit yang bisa keluar aplikasi - Button mute yang bisa menghentikan suara dan menghidupkan suara lagi 	Berhasil

4.4.7 Iterasi 7

Pada Iterasi 7, dilakukan pembuatan kuisioner mengenai Media Interaktif Rekomendasi Objek Wisata Jember untuk mengetahui respon dari wisatawan dan Dinas Pariwisata Jember. Kuisioner dapat dilihat pada Tabel 4.15.

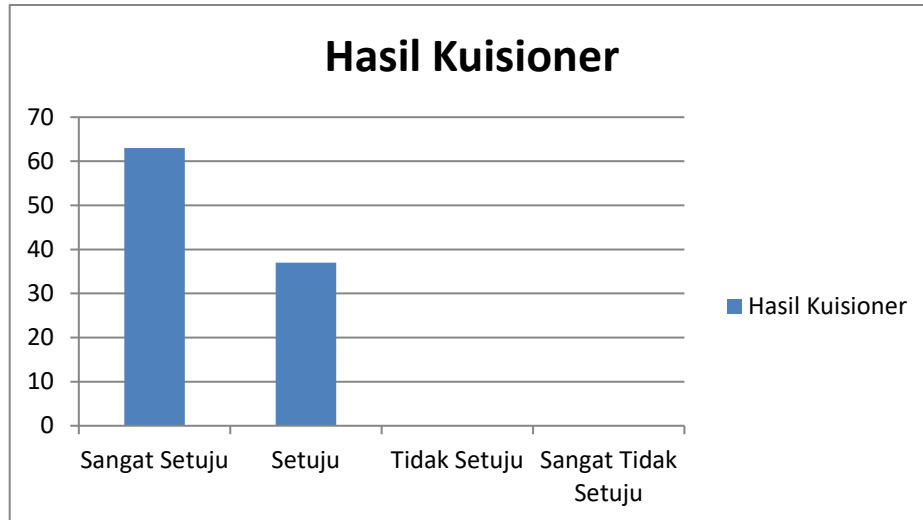
Tabel 4.15 Kuisioner

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Media Interaktif tidak ada masalah saat di jalankan.				
2.	Pengoperasian Media Interaktif ini tidak rumit				
3.	Penggunaan Media Interaktif ini mudah				

	dimengerti				
4.	Tampilan design dalam Media Interaktif ini menarik				
5.	Penyajian teks dapat terbaca dan mudah dipahami				
6.	Animasi yang menjelaskan Media Interaktif untuk rekomendasi tempat wisata Jember menarik dan mudah dipahami				
7.	Narasi Jelas				
8.	Informasi tempat wisata yang ditampilkan dalam Media Interaktif ini mudah di mengerti				
9.	Media Interaktif ini membantu saya dalam memilih tempat wisata sesuai dengan kebutuhan				
10.	Media Interaktif ini layak untuk dijadikan media baru dalam memberikan rekomendasi tempat wisata Jember kepada para wisatawan sesuai dengan kebutuhan				

Pada Tabel 4.15 Kuisiner telah disebarkan dan telah diisi oleh 10 responden yaitu di antaranya 3 orang Jember (orang Tanggul, Gebang dan Tegal Besar), 5 orang luar Jember (orang Malang, Lumajang, Probolinggo dan 2 orang

Bondowoso) dan 2 orang Dinas Pariwisata Jember. Hasil dari kuisisioner yang telah di isi dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Hasil Kuisisioner

Pada Gambar 4.3 Hasil Kuisisioner kepada 10 orang, maka dapat disimpulkan bahwa 63% Sangat Setuju, 37% Setuju, 0% Tidak Setuju dan 0% Sangat Tidak Setuju dengan Aplikasi media interaktif untuk rekomendasi objek wisata Jember.

4.5 Tampilan Struktur Navigasi Program

Struktur Navigasi adalah urutan alur informasi dari suatu aplikasi multimedia. Dengan menggunakan struktur navigasi yang tepat maka suatu aplikasi multimedia mempunyai suatu pedoman arah informasi yang jelas. Berikut ini adalah tampilan dari struktur navigasi program dapat dilihat pada tabel 4.16.

Tabel 4.16 Tampilan Struktur Navigasi Program

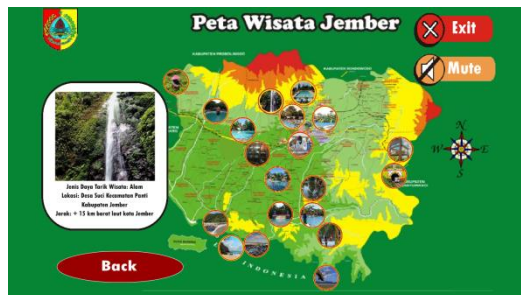
No	Gambar Scene	Keterangan
1.		Halaman pertama adalah halaman opening yang merupakan tampilan awal dari program. Jika ditekan button Selamat Datang di Objek Jember maka akan masuk kehalaman Menu. Jika button mute di tekan suara akan off dan jika tekan exit maka akan keluar dari program.

2.



Halaman kedua adalah halaman menu yang terdapat 3 button menu yaitu button peta wisata Jember, button tentang wisata Jember dan button mulai. Ada sebuah aktor yang matanya berkedip-kedip untuk bisa membuat animasi lebih menarik.

3.



Halaman ketiga adalah halaman peta wisata yang berisi informasi mengenai tempat wisata yang ada di Jember. Jadi jika salah satu button tempat wisata di tekan maka akan muncul lokasi dan gambar tempat wisata tersebut. Dan ketika button back di tekan akan kembali ke halaman sebelumnya, yaitu halaman menu.

4.



Halaman keempat adalah halaman tentang wisata Jember yang berisi informasi mengenai tempat wisata yang ada di Jember yang sudah di kelolah resmi oleh dinas pariwisata Jember.

5.



Halaman kelima adalah halaman mengenai pertanyaan awal dari media interaktif untuk rekomendasi objek wisata yang ada di Jember. Ada dua button yaitu button iya dan button tidak. Jika menekan button iya akan melanjutkan pertanyaan, namun jika menekan button tidak akan kembali ke halaman sebelumnya yaitu halaman menu utama. Baground dari halaman ini adalah pemda Jember. Dan halaman itu dijadikan halaman home.



Halaman keenam adalah halaman pertanyaan mengenai tempat wisata yang sudah di kelompokkan, jadi wisatawan memilih button sesuai yang di inginkan. Jika menekan button alam, maka akan di beri pertanyaan mengenai tempat wisata yang alam dan akan di rekomendasikan tempat-tempat wisata alam. Jika menekan button buatan, maka akan di beri pertanyaan mengenai tempat wisata yang ada buatan dan akan di rekomendasikan tempat-tempat wisata buatan. Jika menekan button home akan kembali kehalaman awal dari pertanyaan yang bagroundnya pemda Jember.



Halaman ketujuh adalah halaman dari contoh pemilihan button alam. Jadi wisatawan di tanya lagi sesuai dengan keinginannya dengan memilih button yang ada. Di dalam program tempat wisata alam di bagi menjadi wisata alam air dan wisata alam darat.



Halaman kedelapan adalah halaman dari contoh pemilihan button air. Jadi wisatawan di tanya lagi sesuai dengan keinginannya dengan memilih button yang ada. Di dalam program tempat wisata air di bagi menjadi wisata alam air terjun dan wisata alam air laut.



Halaman kesembilan adalah halaman dari contoh pemilihan button air terjun. Jadi wisatawan di tanya lagi wisata yang ada di Jember adalah Tancak. Apakah anda ingin mengunjunginya?. Jika menekan button iya akan muncul deskripsi mengenai air terjun tancak. Jika tidak akan kembali ke halaman pertanyaan mengenai kategori wisata.



Halaman kesepuluh adalah halaman deskripsi mengenai tempat wisata tancak. Jadi dalam deskripsi ini berisi informasi mengenai tempat wisata air terjun tancak seperti jarak, harga tiket, fasilitas, daya tarik dan transportasi. Pada halaman deskripsi muncul satu button lokasi yang berfungsi untuk memberikan informasi peta menuju lokasi air terjun tancak.



Halaman kesebelas adalah halaman peta menuju lokasi tancak yaitu titik pusatnya alun-alun Jember dan ada button back jika ditekan akan kembali kehalaman sebelumnya, yaitu halaman deskripsi mengenai air terjun tancak.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan media interaktif untuk rekomendasi objek wisata Jember yang berupa informasi dan rekomendasi mengenai tempat wisata yang ada di Jember didapatkan kesimpulan

sebagai berikut :

- a. Pembuatan media interaktif untuk rekomendasi objek wisata Jember ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS5,5, dan di desain dengan menggunakan Corel Draw X4. Pembuatan media interaktif tersebut menjadi animasi interaktif yang berisi informasi dan rekomendasi mengenai tempat wisata Jember sesuai dengan kebutuhan wisatawan.
- b. Panduan ini mempermudah calon wisatawan memahami informasi tentang tempat wisata apa saja yang ada di Jember dan wisatawan bisa memperoleh informasi mengenai tempat wisata dan memilih tempat wisata sesuai dengan kebutuhannya.
- c. Dari hasil kuisinoer kepada 10 responden bahwa Aplikasi media interaktif untuk rekomendasi objek wisata Jember ini berjalan dengan baik dan layak digunakan sebagai media interaktif untuk wisata yang ada di Jember

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan-kesimpulan yang telah dikemukakan. Dapat diajukan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

- a. Bisa ditambah mapping tempat wisata Jember.
- b. Pergerakan animasi bisa bervariasi lagi.
- c. Bisa ditambah dengan fitur-fitur lain agar lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2017. Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online*. *Kbbi.web.id*. diakses pada tanggal 27 Maret 2017, pukul 14.40 Wib. Jember
- Budianto, Tarman. *Pengembangan Multimedia Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta . Pengembangan Multimedia dan Implementasinya dalam Pembelajaran/ Tarman Budianto, M.Pd
- Izham, Dedy. 2013. *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*. (Ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2012/11/BAB_1_Pengenalan-Adobe-Flash.pdf, diakses pada tanggal 22 April 2017)
- Kurnia , Aang . 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap Sma Negeri 1 Pekalongan*. Surakarta. Prosiding Semiar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Muchamad , Masduki Khamdan, Agustina Dwi Mawarti, 2015. *Analisis Development and Implementation Media Education of Matematic Achievement of Student Learning (Object: Student 6th Grade in Semarang)*. Semarang. Australian Journal of Basic and Applied Sciences, 9(9) Special 2015, Pages: 37-42
- Rusli , Muhammad . 2015. *The Effect of Presentation Variety of Interactive Multimedia Learning to the Learning Result*. Denpasar. Stmik Stikom Bali Raya Puputan 86 Denpasar, Indonesia *International Journal of Computer Applications (0975 – 8887) Volume 122 – No.10, July 2015)*
- Sari, Deasy Mulya. 2015. *Partisipasi Masyarakat dalam Mengembangkan Sarana dan Prasarana Kawasan Desa Wisata Borobudur*. Semarang.

MODUL Vol. 15 No. 2 Juli 2015 Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik,
Universitas Diponegoro Semarang

Umar . 2013. *Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. Lampung . Jurnal
Tarbawiyah Volume 10 Nomor 2 Edisi Juli-Desember 2013

LAMPIRAN A. FORM KUISIONER

Saya Rismia Sandi (E31151126) Mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi, Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Negeri Jember, sedang melakukan penelitian Tugas Akhir yang berjudul "Pembuatan Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember". Dengan ini memohon kesediannya untuk mengisi kuesioner di bawah ini dengan lengkap sesuai dengan petunjuk yang telah ditetapkan. Atas kesediaan dan kerjasamanya saya ucapkan terimakasih.

Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling benar.

1. Seberapa pentingkah informasi tempat wisata yang ada di Jember kepada para wisatawan ?
 - ☒ a. Sangat Penting
 - b. Penting
 - c. Biasa Saja
 - d. Tidak Penting
2. Pernahkah anda memperoleh informasi mengenai tempat wisata yang ada di Jember secara langsung dari Dinas Pariwisata Jember ?
 - ☒ a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
3. Melalui Media apakah anda paling banyak memperoleh informasi tempat wisata Jember ?
 - ☒ a. Internet
 - b. Brosur
 - c. Lainnya
4. Seberapa besarkah pengaruh informasi tempat wisata Jember kepada para wisatawan ?
 - ☒ a. Sangat Berpengaruh
 - b. Cukup Berpengaruh
 - c. Biasa Saja
 - d. Tidak Berpengaruh
5. Hal apa yang biasanya di informasikan kepada para wisatawan mengenai tempat wisata yang ada di Jember ?
 - ☒ a. Daya Tarik Tempat Wisata
 - b. Fasilitas Tempat Wisata
 - c. Harga Tempat Wisata
 - d. Jarak Tempat Wisata
6. Seberapa menarikkah informasi tempat wisata Jember yang anda ketahui ?
 - a. Menarik
 - ☒ b. Biasa Saja
 - c. Kurang Menarik
 - d. Tidak Menarik

7. Apakah anda sudah mengetahui berapa tempat wisata yang ada di Jember ?
- ☒ a. Mengerti
 - b. Sedikit mengerti
 - c. Tidak mengerti
8. Apakah anda membutuhkan informasi tempat wisata Jember dan membutuhkan rekomendasi tempat wisata yang sesuai dengan kebutuhan anda ?
- ☒ a. Sangat Butuh
 - b. Butuh
 - c. Tidak Butuh
9. Menurut anda, perlukah adanya media baru yang inovatif dan berbeda dalam memberikan informasi mengenai tempat wisata yang ada di Jember ?
- ☒ a. Perlu
 - b. Ragu-ragu
 - c. Tidak Perlu
10. Apakah anda setuju jika informasi tempat wisata Jember menggunakan media interaktif yang merekomendasikan tempat wisata yang ada di Jember ?
- ☒ a. Setuju
 - b. Ragu-ragu
 - c. Tidak Setuju

LAMPIRAN B. FORM KUISIONER AKHIR

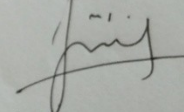
Saya Rismia Sandi (E31151126) Mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi, Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Negeri Jember, sedang melakukan penelitian Tugas Akhir yang berjudul "Pembuatan Media Interaktif untuk Rekomendasi Objek Wisata Jember". Dengan ini memohon kesediannya untuk mengisi kuesioner di bawah ini dengan lengkap sesuai dengan petunjuk yang telah ditetapkan. Atas kesediaan dan kerjasamanya saya ucapkan terimakasih.

Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling benar

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Media Interaktif tidak ada masalah saat di jalankan.		✓		
2.	Pengoperasian Media Interaktif ini tidak rumit	✓	✓		
3.	Penggunaan Media Interaktif ini mudah dimengerti	✓			
4.	Tampilan design dalam Media Interaktif ini menarik		✓		
5.	Penyajian teks dapat terbaca dan mudah dipahami	✓			
6.	Animasi yang menjelaskan Media Interaktif untuk rekomendasi tempat wisata Jember menarik dan mudah dipahami		✓		

7.	Narasi Jelas				
8.	Informasi tempat wisata yang ditampilkan dalam Media Interaktif ini mudah di mengerti	✓			
9.	Media Interaktif ini membantu saya dalam memilih tempat wisata sesuai dengan kebutuhan	✓			
10.	Media Interaktif ini layak untuk dijadikan media baru dalam memberikan rekomendasi tempat wisata Jember kepada para wisatawan sesuai dengan kebutuhan	✓			

Iwan Dharmawan



DIKARBUK Jember

LAMPIRAN C. Form Hasil Akhir Kuisioner

1. Seberapa pentingkah informasi tempat wisata yang ada di Jember kepada para wisatawan ?

Jawaban	Responden	Presentase
Sangat Penting	8	80%
Penting	2	20%
Biasa Saja	0	0%
Tidak Penting	0	0%
Total Responden	10	100%

2. Pernahkah anda memperoleh informasi mengenai tempat wisata yang ada di Jember secara langsung dari Dinas Pariwisata Jember ?

Jawaban	Responden	Presentase
Pernah	2	20%
Tidak Pernah	8	80%
Total Responden	10	100%

3. Melalui Media apakah anda paling banyak memperoleh informasi tempat wisata Jember ?

Jawaban	Responden	Presentase
Internet	10	100%
Brosur	0	0%
Lainnya	0	0%
Total Responden	10	100%

4. Seberapa besarkah pengaruh informasi tempat wisata Jember kepada para wisatawan ?

Jawaban	Responden	Presentase
Sangat Berpengaruh	7	70%
Cukup Berpengaruh	2	20%
Biasa Saja	1	10%
Tidak Berpengaruh	0	0%

Total Responden	10	100%
-----------------	----	------

5. Hal apa yang biasanya di informasikan kepada para wisatawan mengenai tempat wisata yang ada di Jember ?

Jawaban	Responden	Presentase
Daya Tarik Tempat Wisata	8	80%
Fasilitas Tempat Wisata	1	10%
Harga Tempat Wisata	1	10%
Jarak Tempat Wisata	0	0%
Total Responden	10	100%

6. Seberapa menarikkah informasi tempat wisata Jember yang anda ketahui ?

Jawaban	Responden	Presentase
Menarik	8	80%
Biasa Saja	2	20%
Kurang Menarik	0	0%
Tidak Menarik	0	0%
Total Responden	10	100%

7. Apakah anda sudah mengetahui berapa tempat wisata yang ada di Jember?

Jawaban	Responden	Presentase
Mengerti	2	20%
Sedikit mengerti	8	80%
Tidak mengerti	0	0%
Total Responden	10	100%

8. Apakah anda membutuhkan informasi tempat wisata Jember dan membutuhkan rekomendasi tempat wisata yang sesuai dengan kebutuhan anda ?

Jawaban	Responden	Presentase
---------	-----------	------------

Sangat Butuh	6	60%
Butuh	4	40%
Tidak Butuh	0	0%
Total Responden	10	100%

9. Menurut anda, perlukah adanya media baru yang inovatif dan berbeda dalam memberikan informasi mengenai tempat wisata yang ada di Jember?

Jawaban	Responden	Presentase
Perlu	10	100%
Ragu-ragu	0	0%
Tidak Perlu	0	0%
Total Responden	10	100%

10. Apakah anda setuju jika informasi tempat wisata Jember menggunakan media interaktif yang merekomendasikan tempat wisata yang ada di Jember ?

Jawaban	Responden	Presentase
Setuju	10	100%
Ragu-ragu	0	0%
Tidak Setuju	0	0%
Total Responden	10	100%