

**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**

## **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](http://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. | <b>Judul</b>    | <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. | <b>Topik</b>    | Media Pembelajaran  | Multimedia Interaktif   | Media Interaktif  |
| 3. | <b>Objek</b>    | 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. | <b>Aplikasi</b> | <i>Adobe Flash</i>  | <i>Adobe Flash</i>  | <i>Adobe Flash Cs5,5</i>  |
| 5. | <b>Manfaat</b>  | 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.

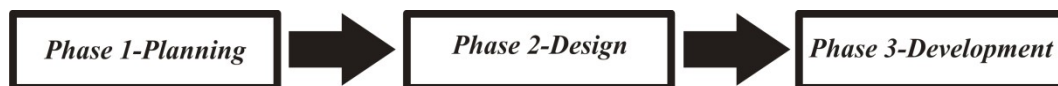
Jenis tempat wisata dibagi menjadi dua yaitu jenis alam dan buatan.

- 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   | <b>Konten</b>   | Pertanyaan Mudah dipahami, konsisten, Gambar animasi dan audio   |
| 2   | <b>Konstruk</b> | Memenuhi aspek desain komunikasi visual<br>Seimbang baik tata letak dan maupun ukuran desainnya<br>Ada tombol navigasi/hyperlink                                     |
| 3   | <b>Layout</b>   | Secara visual menarik bagi wisatawan<br>Pemilihan warna dan teks kontras dan menarik<br><br>Tampilan konsisten Seimbang secara desain<br>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*.