

Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Agung Gunung Raung Desa Taro Berbasis Android

I Wayan Warsana¹⁾, Chandra Ahmadi²⁾, Ni Luh Putri Srinadi³⁾

Program Studi Sistem Informasi STMIK STIKOM Bali

Jalan Raya Puputan Renon No. 86 Denpasar, Bali Tlp. (0361) 244445 fax: (0361)264773

e-mail: wayanwarsana@gmail.com¹⁾, candra@stikom-bali.ac.id²⁾, putri@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Agung Gunung Raung Desa Taro Berbasis Android merupakan inovasi baru dalam cara untuk memperkenalkan sejarah dan budaya khususnya Pura Agung Gunung Raung berupa pengenalan sejarah, struktur pelinggih Pura, lokasi Pura serta keunikan Pura yang disajikan kedalam bentuk aplikasi yang dapat dipasang pada *smartphone* berbasis Android untuk memudahkan pengguna mengakses informasi yang lebih interaktif. Dalam pembuatan ini, menggunakan media berupa perangkat lunak Adobe Flash Profesional CS6, Adobe Photoshop CS 6, Corel Draw X7, dan Adobe Premiere Pro CS6. Adobe Flash Profesional CS6 digunakan untuk membuat aplikasi, Adobe Photoshop CS6 dan Corel Draw X7 untuk membuat desain, dan Adobe Premiere Pro CS6 untuk mengedit video. Metode yang digunakan dalam aplikasi ini yaitu Metode Pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* yang terdiri dari tahap-tahap konsep, desain aplikasi, pengumpulan bahan, pembuatan aplikasi, pengujian hingga tahap pendistribusian. Hasil akhir dari penelitian ini yaitu berupa aplikasi yang berisi informasi berupa teks, gambar, suara, dan video yang dikemas dengan tampilan menarik sehingga menjadi sebuah media pengantar informasi untuk memperkenalkan Pura Agung Gunung Raung dengan lebih praktis, inovatif dan interaktif.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Pura Agung Gunung Raung, *Smartphone*, Android.

Abstract

Interactive Multimedia Introduction Pura Agung Gunung Raung Taro Village Based Android is a new innovation in a way to introduce the history and culture, especially Pura Agung Gunung Raung in the form of introduction to the history, building structure, temple location, and the unique temple that is presented in the form of applications that can be installed on smartphones based Android to allow users to access information that is more interactive. In making of this application, using media such as Adobe Flash Professional CS6, Adobe Photoshop CS 6, Corel Draw X7, and Adobe Premiere Pro CS6. Adobe Flash Professional CS6 is used to create applications, Adobe Photoshop CS6 and Corel Draw X7 to create the design, and Adobe Premiere Pro CS6 to edit video. The method used in this application is the Multimedia Development Life Cycle which comprises the steps of concept, design applications, materials collecting, application development, testing and distribution. The end result of this research is in the form of an application that contains information such as text, images, sound, and video is packed with attractive appearance so that it becomes a medium of instruction information to introduce the Pura Agung Gunung Raung with more practical, innovative and interactive.

Keywords : Interactive Multimedia, Pura Agung Gunung Raung, *Smartphone*, Android.

1. Pendahuluan

Bali terkenal dengan keindahan alam, objek wisata dan kebudayaan yang religius, sehingga Bali yang mayoritas beragama Hindu, dikenal juga dengan Pulau Seribu Pura. Pura yang ada di Bali jumlahnya sangatlah banyak. Pura adalah tempat suci untuk bersembahyang bagi umat hindu. Disamping dari fungsinya sebagai tempat pemujaan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, pura juga merupakan salah satu tempat untuk menumbuhkan rasa bhakti antar sesama dan mengadakan hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa yang berwujud sukma atau *niskala*.

Pura Agung Gunung Raung berlokasi di Desa Taro, kecamatan Tegalalang, kabupaten Gianyar, berjarak sekitar 25 km dari kota Gianyar atau sekitar 42 km dari kota Denpasar [1]. Pura ini berstatus Pura Kahyangan Jagat tetapi masih banyak masyarakat yang belum mengetahui dimana pura ini, bagaimana

arsitektur bangunan dan sejarah asal mula tentang berdirinya Pura Agung Gunung Raung. Hal ini disebabkan oleh kurangnya informasi dan pendokumentasian tentang pura ini.

Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan atau *perpaduan* dari beberapa unsur media seperti: teks, gambar, grafik, suara, animasi, *video* dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital yang memungkinkan pengguna untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Penggunaan multimedia interaktif saat ini telah melebar ke berbagai aspek dalam kehidupan kita dan diproyeksikan akan mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Hal ini menjadikan Multimedia Interaktif dapat digunakan sebagai suatu media atau sarana pendukung pengetahuan yang lebih atraktif dan menarik bagi masyarakat dan untuk memberikan informasi dan memperkenalkan sesuatu yang belum diketahui atau sebagai panduan.

Smartphone saat ini bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi tetap juga sebagai gaya hidup yang tidak dapat ditinggalkan. Teknologi *smartphone* saat ini sangat berkembang pesat didukung dengan *software* yang semakin canggih, salah satunya adalah android. Sebagian besar *smartphone* yang beredar di pasaran telah menggunakan *software* android atau menggunakan sistem operasi android. Android adalah sistem operasi berbasis *linux* yang dirancang untuk dapat menjalankan berbagai aplikasi termasuk multimedia interaktif.

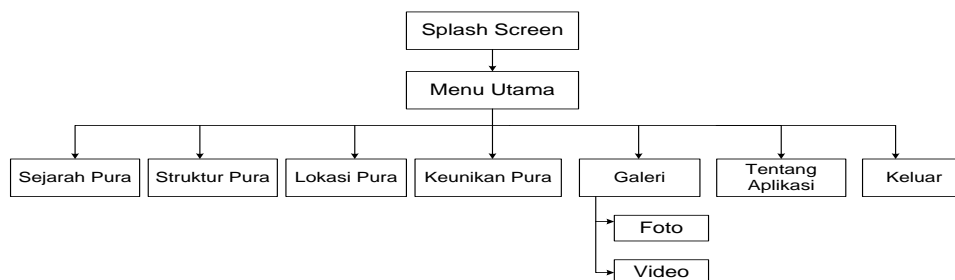
Sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian yang berkaitan dengan Multimedia Interaktif. Berikut ini adalah penelitian dari I Gede Arya Juliantara tentang Multimedia Interaktif Pedharman Umat Hindu Bali Di Pura Besakih. Dimana hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media yang mempermudah para umat Hindu Bali khususnya yang belum mengetahui dan ingin mengetahui informasi Pedharman umat Hindu Bali di Pura Besakih [2]. Penelitian dari Agung Yoga Jayapratama tentang Aplikasi Multimedia Pengenalan Pura Besakih Berbasis Android. Dimana hasil dari penelitian ini yaitu dihasilkan sebuah aplikasi Multimedia Pengenalan Pura Besakih yang mampu menampilkan area Pura Pedharman dan Pura Penataran Agung secara keseluruhan dalam bentuk video dan menyampaikan informasi dari pedharman, denah, dan sejarah Pura Besakih [3].

Penelitian dari Putu Eka Dana Iswara tentang Multimedia Interaktif Daya Tarik Wisata Pura Ulun Danu Beratan. Hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi Multimedia Interaktif Daya Tarik Wisata Pura Ulun Danu Beratan yang dapat membantu para wisatawan sebagai panduan informasi tentang objek wisata Pura Ulun Danu Beratan [4]. Penelitian dari I Komang Adi Sutawan tentang Pengenalan Pura Silayukti Berbasis Multimedia. Dimana hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi Pengenalan Pura Silayukti yang dapat membantu masyarakat, para wisatawan, dan pemandu wisata untuk mengetahui bagaimana Pura Silayukti dan bisa mengetahui dengan cepat informasi tentang Pura Silayukti dalam bentuk konten multimedia seperti gambar, video, teks, dan narasi [5].

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka timbulah ide untuk membuat suatu multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk memperkenalkan Pura Agung Gunung Raung kepada masyarakat umum. Diharapkan, dengan dibuatkannya Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Agung Gunung Raung Desa Taro Berbasis Android ini, potensi wisata di desa Taro dapat lebih meningkat dan keberadaan Pura Agung Gunung Raung akan dikenal sebagai salah satu pura Khayangan Jagat di Pulau Bali.

2. Gambaran Umum Sistem

Dalam Perancangan dan desain sistem ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai acuan pembuatan program, sedangkan untuk pemaparan alur sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) diantaranya menggunakan beberapa diagram yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*. Aplikasi multimedia interaktif dibangun menggunakan Adobe Flash Profesional Pro CS6 dengan bahasa pemrograman Action Script 3.0 sebagai pembuatan program dan animasi, sedangkan untuk desain menggunakan Corel Draw X7 dan Adobe Photoshop CS6 serta Adobe Premier Pro CS6 untuk *edit* video. Untuk perancangan alur sistem dapat digambarkan pada struktur navigasi sistem sebagai berikut:



Gambar 1 Struktur Navigasi

3. Analisa dan Implementasi

Analisa dan perancangan sistem meliputi pembuatan skema diagram, sehingga cara kerja sebuah sistem dapat dipahami, sedangkan implementasi merupakan tahap pembuatan sistem berdasarkan hasil analisa yang dibuat.

3.1 Analisa Kebutuhan Sistem

Dalam penelitian ini terdapat 2 analisa kebutuhan yang harus dipenuhi, diantaranya :

3.1.1 Analisa Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan akan fasilitas yang dibutuhkan serta aktifitas apa saja yang dilakukan oleh sistem secara umum. Dilihat dari sisi pengguna sistem, kebutuhan tersebut adalah:

- a. Dalam menggunakan aplikasi, pengguna dapat memilih beberapa menu diantaranya menu sejarah pura, struktur pura, lokasi pura, keunikan pura, galeri, tentang aplikasi, dan menu keluar serta pengguna dapat menghidupkan dan mematikan suara latar musik.
- b. Saat menjalankan aplikasi, pengguna dapat memperoleh informasi mengenai sejarah pura, struktur *pelelingih* yang ada di Pura Agung Gunung Raung, beserta informasi lain mengenai pura dan keunikannya.

3.1.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional bertujuan untuk memenuhi kebutuhan fungsional diatas. Berikut adalah kebutuhan non fungsional dari multimedia interaktif ini :

a. Perangkat Keras (*Hardware*)

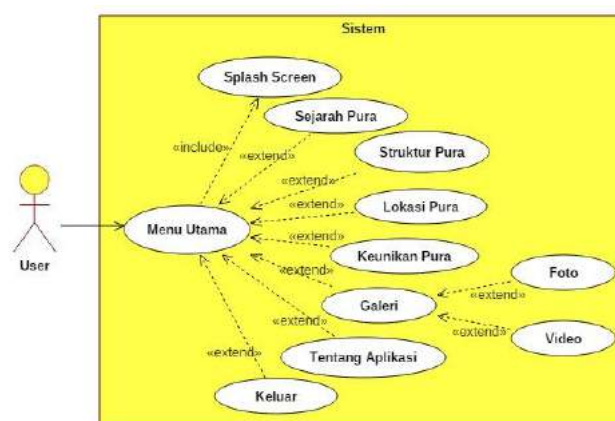
- 1) Komputer/ *Laptop*
 - a) *Processor* AMD Quad Core A6 2,0 Ghz
 - b) AMD Radeon HD 8400 *Graphics*
 - c) RAM 4 GB DDR3 dan Hardisk 500 GB
- 2) *Smartphone*
 - a) Layar 5 *inchi* (720 x 1280 *pixels*) dengan Sistem operasi Android versi 5.1.1 (*lollipop*)
 - b) *Processor* Snapdragon Octa Core 1,5 Ghz
 - c) *Memory* 16 GB, 3 GB RAM

b. Perangkat Lunak (*Software*)

- 1) Adobe Flash CS6, untuk membuat program dan animasi.
- 2) Coreldraw X7, untuk membuat desain aplikasi.
- 3) Adobe Photoshop CS6 , untuk membuat desain aplikasi.
- 4) Adobe Premiere Pro CS6, untuk mengedit video.
- 5) Adobe AIR, untuk menjalankan aplikasi pada perangkat *mobile*.

3.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram dapat dilihat seperti gambar dibawah ini :



Gambar 2 *Use Case Diagram*

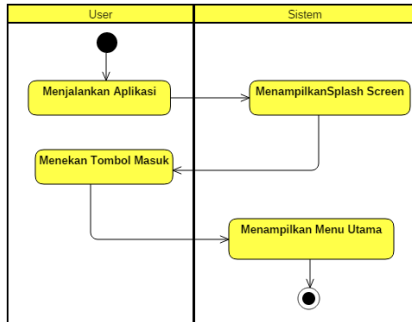
Pada *Use Case Diagram* di atas dapat dilihat seorang *user* bisa mengakses semua menu yang ada pada sistem mulai dari *Splash Screen*, Menu Utama, Sejarah Pura, Struktur Pura, Lokasi Pura, Keunikan Pura, Galeri, Tentang Aplikasi, dan Keluar. Dalam *use case* Galeri terdapat dua submenu yaitu Foto dan Video.

3.3 Activity Diagram

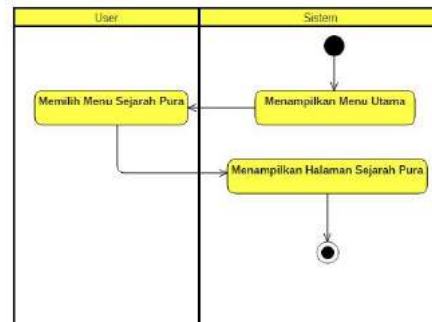
Activity diagram digunakan untuk mendokumentasikan berbagai alur kerja pada sistem. *Activity diagram* mempunyai peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi *activity diagram* dapat menggambarkan perilaku paralel yang mungkin terjadi dalam sebuah eksekusi [6]. Berikut *activity diagram* yang telah dibuat untuk memodelkan proses dan langkah-langkah dari aplikasi ini akan dijelaskan sebagai berikut:

a) Activity Diagram Menu Utama dan Sejarah Pura

Berikut dapat dilihat *activity diagram* Menu Utama dan Sejarah Pura sebagai berikut :



Gambar 3 Activity Diagram Menu Utama

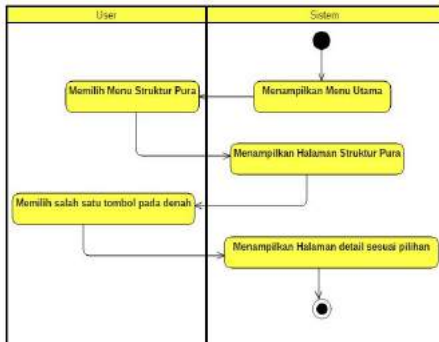


Gambar 4 Activity Diagram Sejarah Pura

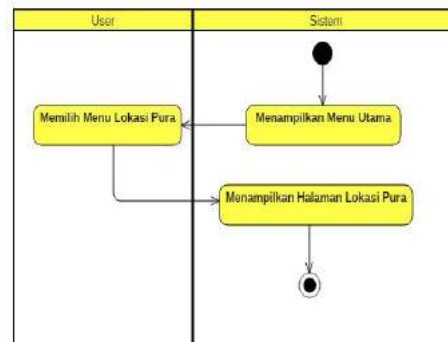
Pada *Activity diagram* Menu Utama menjelaskan rangkaian aktivitas *user* melakukan interaksi saat aplikasi baru dijalankan. Sedangkan pada *activity diagram* Sejarah Pura menjelaskan *user* memilih menu sejarah pura yang kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman sejarah pura.

b) Activity Diagram Struktur Pura dan Lokasi Pura

Activity diagram Struktur Pura dan Lokasi Pura dapat dilihat pada Gambar 5 dan Gambar 6 yaitu:



Gambar 5 Activity Diagram Struktur Pura

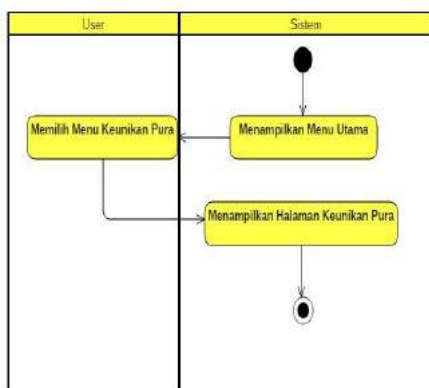


Gambar 6 Activity Diagram Lokasi Pura

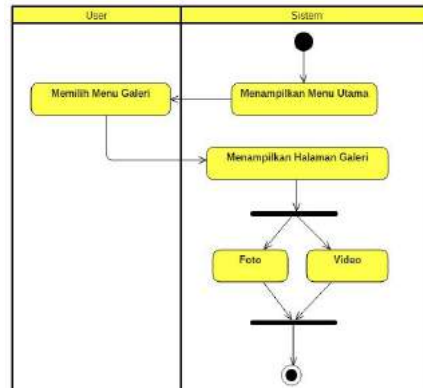
Pada *activity diagram* Struktur Pura menjelaskan rangkaian aktivitas *user* memilih Menu Struktur Pura sedangkan *activity diagram* Lokasi Pura menjelaskan aktivitas *user* memilih menu Lokasi Pura.

c) Activity Diagram Keunikan Pura dan Galeri

Activity diagram Keunikan Pura dan Galeri dapat dilihat pada Gambar 7 dan Gambar 8 yaitu :



Gambar 7 Activity Diagram Keunikan Pura

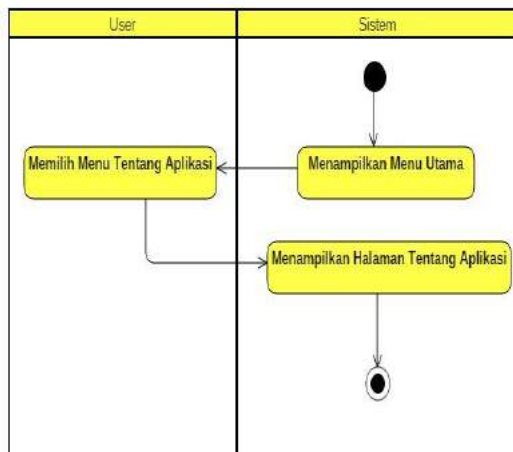


Gambar 8 Activity Diagram Galeri

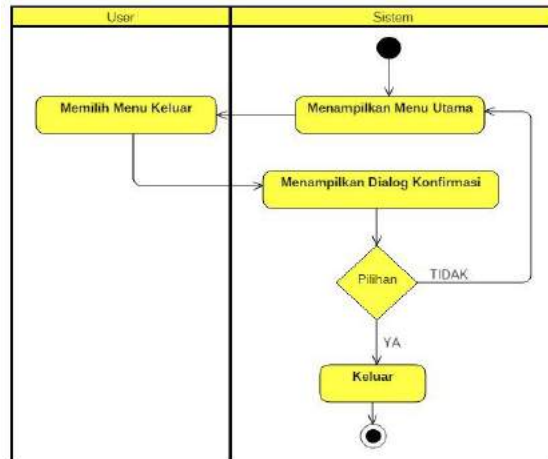
Pada *Activity diagram* Keunikan Pura menjelaskan rangkaian aktivitas *user* memilih menu Keunikan Pura. Sedangkan ada *activity diagram* Galeri, menjelaskan rangkaian aktivitas *user* memilih menu Galeri. Selanjutnya sistem akan menampilkan halaman galeri yang memiliki submenu Foto dan Video, Jika *user* memilih submenu Foto maka sistem akan menampilkan halaman galeri Foto, dan jika *user* memilih menu Video maka sistem akan menampilkan video tentang Pura Agung Gunung Raung.

d) Activity Diagram Tentang Aplikasi dan Keluar

Activity diagram Tentang Aplikasi dan Keluar dapat dilihat pada Gambar 9 dan Gambar 10 berikut ini :



Gambar 9 Activity Diagram Tentang Aplikasi



Gambar 10 Activity Diagram Keluar

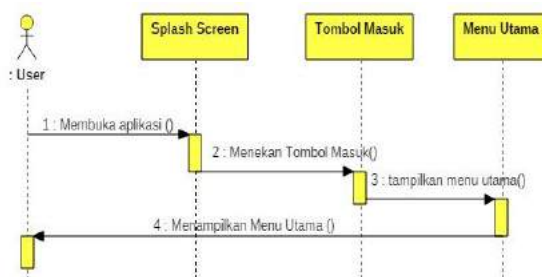
Pada *activity diagram* Tentang Aplikasi ini menjelaskan rangkaian aktivitas memilih menu Tentang Aplikasi. *User* sudah berada di menu utama, dan *user* akan memilih menu Tentang Aplikasi. Selanjutnya sistem akan menampilkan halaman Tentang Aplikasi yang berisi informasi data diri pembuat aplikasi. Sedangkan *Activity Diagram* Keluar menjelaskan mengenai *user* memilih menu Keluar, kemudian sistem memunculkan dialog konfirmasi. Jika *user* memilih menu Ya maka sistem akan menutup aplikasi dan Jika *user* memilih menu Tidak maka *user* akan kembali ke menu utama.

3.4 Sequence Diagram

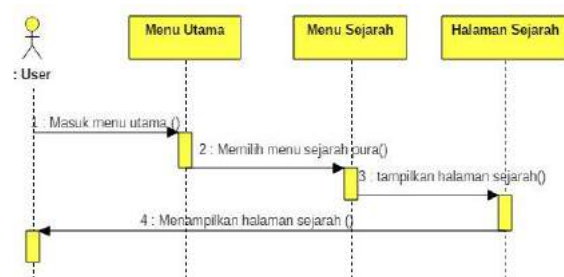
Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan disekitar sistem termasuk *user*, *display*, dan sebagainya berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi vertical (waktu), dimensi horizontal (objek-objek yang terkait), proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara *internal* dan *output* apa saja dihasilkan.

a) Sequence Diagram Menu Utama dan Sejarah Pura

Sequence diagram menu utama dan Sejarah Pura dapat dilihat pada Gambar 11 dan Gambar 12 sebagai berikut:



Gambar 11 Sequence Diagram Menu Utama

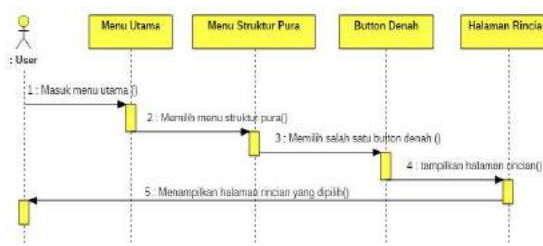


Gambar 12 Sequence Diagram Sejarah Pura

Pada *Sequence Diagram* Menu Utama menjelaskan tentang aplikasi saat baru mulai dijalankan oleh *user*. Kemudian sistem akan menampilkan *splash screen* yang berisi tombol masuk selanjutnya *user* menekan tombol masuk sehingga sistem akan menampilkan menu utama. Sedangkan *Sequence diagram* Sejarah Pura menjelaskan tentang *user* menu Sejarah dan sistem akan menampilkan halaman Sejarah Pura.

b) *Sequence Diagram* Struktur Pura dan Lokasi Pura

Sequence diagram Struktur Pura dan Lokasi Pura dapat dilihat pada Gambar 13 dan Gambar 14 sebagai berikut :



Gambar 13 *Sequence Diagram* Struktur Pura

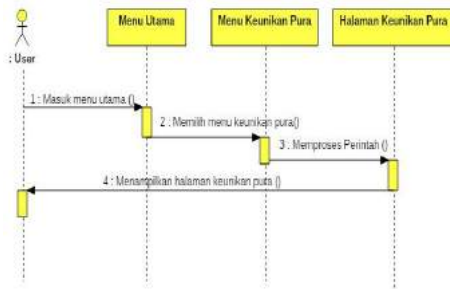


Gambar 14 *Sequence Diagram* Lokasi Pura

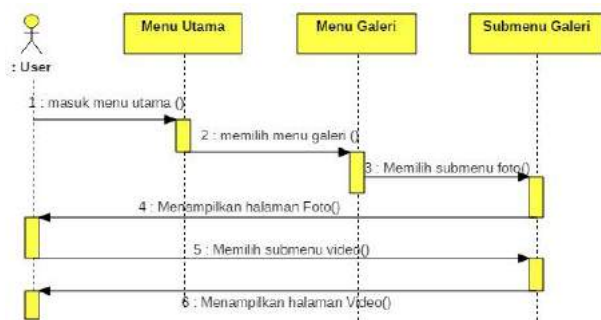
Pada *Sequence diagram* Struktur Pura menjelaskan tentang *user* memilih menu Struktur Pura, dan sistem menampilkan denah berupa *button*, selanjutnya *user* memilih salah satu *button* pada denah sehingga sistem akan menampilkan halaman rincian denah. Sedangkan pada *Sequence diagram* Lokasi Pura menjelaskan tentang *user* memilih menu Lokasi Pura, kemudian sistem akan merespon dengan menampilkan halaman Lokasi Pura.

c) *Sequence Diagram* Keunikan Pura dan Galeri

Sequence diagram Keunikan Pura dan Gakeri dapat dilihat pada Gambar 15 dan Gambar 16 sebagai berikut :



Gambar 15 *Sequence Diagram* Keunikan Pura

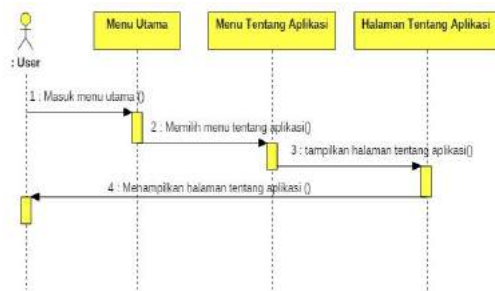


Gambar 16 *Sequence Diagram* Galeri

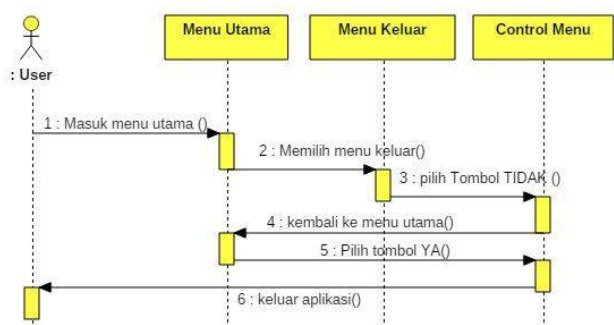
Pada *Sequence diagram* Keunikan Pura menjelaskan tentang *user* memilih menu Keunikan Pura, kemudian sistem akan merespon dengan menampilkan halaman Keunikan Pura. Sedangkan pada *Sequence diagram* Galeri menjelaskan tentang *user* memilih menu Galeri. Selanjutnya sistem akan menampilkan halaman galeri yang memiliki submenu untuk menampilkan Foto dan Video.

d) *Sequence Diagram* Tentang Aplikasi dan Keluar

Sequence diagram Tentang Aplikasi dan Keluar dapat dilihat pada Gambar 17 dan 18 sebagai berikut :



Gambar 17 *Sequence Diagram* Tentang Aplikasi



Gambar 18 *Sequence Diagram* Keluar

c) **Desain Interface Sejarah Pura dan Struktur Pura**

Desain *interface* Sejarah Pura dan Struktur Pura dapat dilihat pada Gambar 22 dan Gambar 23 sebagai berikut:



Gambar 22 Desain *Interface* Sejarah Pura



Gambar 23 Desain *Interface* Struktur Pura

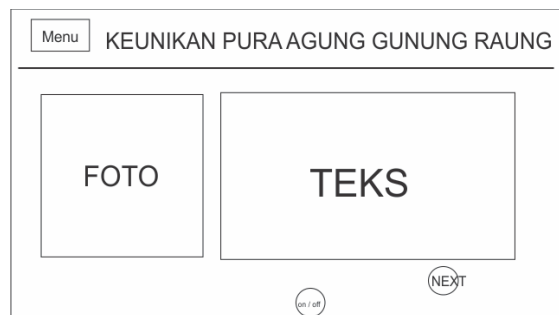
Pada perancangan antarmuka Sejarah Pura di atas terdiri atas foto, teks sejarah, *button* Menu untuk kembali ke menu utama dan *button sound on/off* untuk menghidupkan dan mematikan suara. Sedangkan Pada perancangan antarmuka Sejarah Pura di atas memiliki *button* Menu untuk kembali ke menu utama, *button sound on/off* untuk menghidupkan dan mematikan suara serta *button* nomor 1 sampai 49 untuk menampilkan halaman rincian denah.

d) **Desain Interface Lokasi Pura**

Desain *interface* Lokasi Pura dan Keunikan Pura dapat dilihat pada Gambar 24 dan Gambar 25 sebagai berikut :



Gambar 24 Desain *Interface* Lokasi Pura

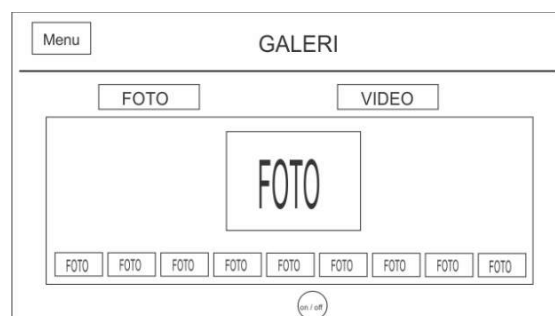


Gambar 25 Desain *Interface* Keunikan Pura

Pada perancangan antarmuka Lokasi Pura di atas terdiri atas foto, teks lokasi pura, *button* Menu untuk kembali ke menu utama dan *button sound on/off* untuk menghidupkan dan mematikan suara. Sedangkan pada perancangan antarmuka Keunikan Pura di atas terdiri atas foto, teks keunikan, *button* Menu untuk kembali ke menu utama, *button next* untuk menampilkan halaman selanjutnya dan *button sound on/off* untuk menghidupkan dan mematikan suara.

e) **Desain Interface Galeri**

Desain *interface* Galeri dapat dilihat pada Gambar 26 yaitu :



Gambar 26 Desain *Interface* Galeri

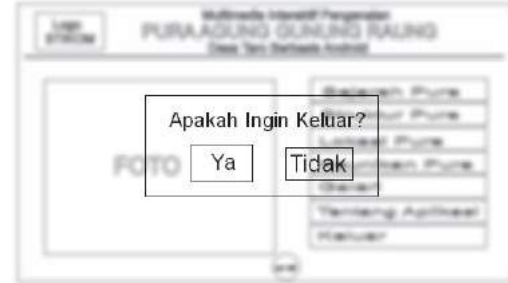
Pada perancangan antarmuka Galeri di atas memiliki *button* Menu untuk kembali ke menu utama, *button* foto untuk menampilkan foto, *button* video untuk menampilkan video tentang Pura Agung Gunung Raung dan *button* sound on/off untuk menghidupkan dan mematikan suara.

f) Desain Interface Tentang Aplikasi dan Keluar

Desain *interface* Tentang Aplikasi dan Keluar dapat dilihat pada Gambar 27 dan Gambar 28 yaitu:



Gambar 27 Desain Interface Tentang Aplikasi



Gambar 28 Desain Interface Keluar

Pada perancangan antarmuka Tentang Aplikasi di atas terdiri atas teks tentang, *button* Menu untuk kembali ke menu utama dan *button* sound on/off untuk menghidupkan dan mematikan suara. Sedangkan pada perancangan antarmuka Keluar di atas menampilkan kotak dialog konfirmasi yang berisi *button* Ya dan Tidak. Jika *user* memilih *button* Ya maka sistem akan keluar dari aplikasi dan jika *user* memilih *button* Tidak maka sistem kembali ke menu utama.

3.7 Implementasi Sistem

Setelah membuat perancangan sistem, maka langkah selanjutnya adalah membuat implementasi sistem berdasarkan hasil perancangan aplikasi yang ada, sehingga aplikasi yang akan dibangun dapat bekerja sesuai yang diinginkan

a) Halaman *Splash Screen* dan Tombol Masuk

Berikut adalah *Splash Screen* aplikasi, menampilkan logo STIKOM Bali sebagai pembukaan, yang dapat dilihat pada Gambar 29. Kemudian akan muncul halaman tombol masuk yang dapat dilihat pada Gambar 30 sebagai berikut :



Gambar 29 Halaman *Splash Screen*



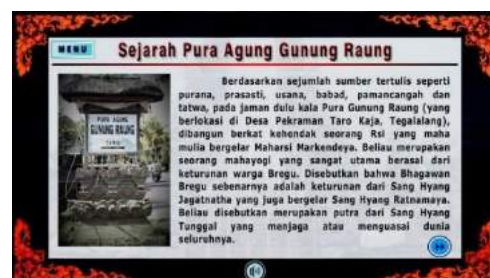
Gambar 30 Halaman Tombol Masuk

b) Halaman Menu Utama dan Sejarah Pura

Pada halaman ini terdapat beberapa *button* yang berfungsi untuk menghubungkan *user* dengan halaman-halaman menu yang ada pada sistem, seperti Sejarah Pura, Struktur Pura, Lokasi Pura, Keunikan Pura, Galeri, Tentang Aplikasi dan Keluar. Sedangkan Halaman Sejarah Pura berisi informasi tentang sejarah Pura Agung Gunung Raung. Untuk implementasi halaman Menu Utama dan Sejarah Pura dapat dilihat pada Gambar 31 dan Gambar 32 sebagai berikut :



Gambar 31 Halaman Menu Utama



Gambar 32 Halaman Sejarah Pura

c) **Halaman Struktur Pura dan Rincian Struktur Pura**

Halaman Struktur Pura berisi denah pura berupa *button* bernomor 1 sampai 49, yang apabila ditekan akan muncul halaman rinciannya. Untuk implementasi halaman Struktur Pura dapat dilihat pada Gambar 33 sedangkan pada Gambar 34 ini merupakan tampilan halaman rincian jika salah satu *button* pada denah pura di klik



Gambar 33 Halaman Struktur Pura



Gambar 34 Halaman Rincian Denah

d) **Halaman Lokasi Pura dan Keunikan Pura**

Halaman Lokasi Pura berisi informasi tentang cuplikan peta letak geografis dari Pura Agung Gunung Raung. Sedangkan halaman Keunikan Pura berisi tentang informasi keunikan Pura Agung Gunung Raung. Untuk implementasi halaman Lokasi Pura dan Keunikan Pura dapat dilihat pada Gambar 35 dan 36 sebagai berikut :



Gambar 35 Halaman Lokasi Pura



Gambar 36 Halaman Keunikan Pura

e) **Halaman Galeri dan Halaman Video**

Pada halaman ini menampilkan dua submenu Foto dan *Video*. Halaman foto akan secara otomatis ditampilkan saat *user* memilih menu galeri. Sedangkan halaman video menampilkan video tentang Pura Agung Gunung Raung. Untuk implementasi halaman galeri dan video dapat dilihat pada Gambar 37 dan Gambar 38 sebagai berikut :



Gambar 37 Halaman Galeri



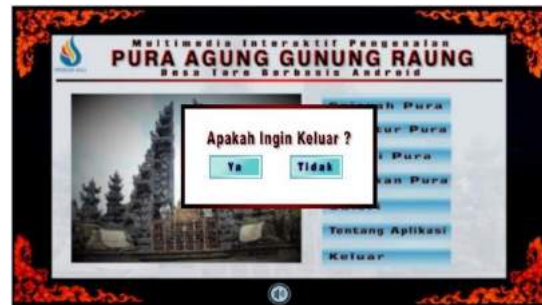
Gambar 38 Halaman Video

f) Halaman Tentang Aplikasi dan Halaman Keluar

Halaman Tentang Aplikasi berisi informasi tentang data diri pembuat aplikasi. Sedangkan halaman Keluar menampilkan dialog konfirmasi *button* Ya dan Tidak. Untuk implementasi halaman Tentang Aplikasi dan Keluar dapat dilihat pada Gambar 39 dan Gambar 40 sebagai berikut :



Gambar 39 Halaman Tentang Aplikasi



Gambar 40 Halaman Keluar

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Aplikasi multimedia interaktif ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai acuan pembuatan program, sedangkan untuk pemaparan alur sistem menggunakan *flow chart* dan UML (*Unified Modeling Language*) diantaranya menggunakan beberapa diagram yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*.
- 2) Aplikasi multimedia interaktif ini telah berhasil dibangun menggunakan Adobe Flash Profesional Pro CS6 dengan bahasa pemrograman Action Script 3.0 sebagai pembuatan program dan animasi, sedangkan untuk desain menggunakan Corel Draw X7 dan Adobe Photoshop CS6 serta Adobe Premier Pro CS6 untuk *edit* video .
- 3) Aplikasi multimedia interaktif ini menyajikan informasi tentang Sejarah Pura, Struktur Pelinggih Pura, Lokasi dan Keunikan Pura sehingga dapat digunakan sebagai media memperkenalkan Pura Agung Gunung Raung Desa Taro kepada masyarakat umum.
- 4) Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Agung Gunung Raung Desa Taro Berbasis Android yang telah dibuat ini sudah dapat berjalan dengan baik sesuai perancangan yang dibuktikan dengan hasil pengujian menggunakan metode *black box*.

Daftar Pustaka

- [1] Selayang Pandang Kahyangan Jagat Pura Agung Gunung Raung. Desa Pekraman Taro Kaja. 2011
- [2] I Gede Arya Juliantara. Multimedia Interaktif Pedharman Umat Hindu Bali Di Pura Besakih. Skripsi. STIKOM Bali. 2015
- [3] Agung Yoga Jayapratama. Aplikasi Multimedia Pengenalan Pura Besakih Berbasis Android. Skripsi. STIKOM Bali. 2016
- [4] Putu Eka Dana Iswara. Multimedia Interaktif Daya Tarik Wisata Pura Ulun Danu Beratan. Skripsi. STIKOM Bali. 2016
- [5] I Komang Adi Sutawan. Pengenalan Pura Silayukti Berbasis Multimedia. Skripsi S1. STIKOM Bali. 2016
- [6] I Wayan Lanang Adnyana. Jurnal Aplikasi Multimedia Interaktif Kerajinan Tenun Pegringsingan Sebagai Sarana Promosi Kebudayaan Desa Tenganan Pegringsingan. Denpasar. 2016.