

## APLIKASI PROMOSI PARIWISATA KELAUTAN MARITIM DI PROVINSI ACEH BERBASIS MULTIMEDIA

Muhammad Syahrizal<sup>1)</sup>, T.M. Johan<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim

<sup>2)</sup>Dosen Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim

Jalan Almuslim No. 1, Bireuen-Aceh Indonesia

*e-mail*: syahrizal@gmail.com

**Abstrak** — Multimedia merupakan salah satu alat untuk memudahkan penyampaian informasi dalam bentuk audio video. Multimedia memungkinkan manusia untuk berinteraksi secara langsung dengan komputer melalui gambar, teks, audio, animasi dan video. multimedia juga memproduksi sesuatu yang lebih interesting contoh multimedia dapat digunakan untuk membuat media interaktif, untuk keperluan presentasi, merancang majalah, membuat video dan banyak lainnya. Aplikasi media promosi berbasis multimedia sebagai salah satu sarana promosi pada Dinas Pariwisata dipilih sebagai judul skripsi dimana nantinya diharapkan akan membantu pelanggan dalam mencari informasi tentang pariwisata kelautan maritim. Aplikasi ini di buat menggunakan perangkat lunak adobe flash cs, dan perancangannya menggunakan konsep UML. Hasil akhir dari pembuatan aplikasi ini untuk memudahkan penyebaran informasi lokasi wisata kelautan maritim di Aceh.

**Kata Kunci** — Aplikasi, Promosi, Kelautan Maritim, Wisata, UML. Adobe Plash Cs6

### I. PENDAHULUAN

Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah teknologi informasi. Teknologi informasi sudah terbukti mampu mendorong dan meningkatkan kinerja di berbagai sektor baik pemerintah maupun swasta, Dewasa ini kebutuhan masyarakat mengenai suatu informasi semakin meningkat, hal ini mendorong perusahaan untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

Objek wisata cukup banyak di Pesisir Selatan. Baik itu objek wisata bahari, wisata alam, sejarah maupun kuliner. Pemerintah fokus mengembangkan objek wisata yang ada dengan meningkatkan kualitas maupun kuantitas fasilitas yang ada. Namun dengan begitu banyaknya lokasi wisata yang ada di Kabupaten Pesisir belum mampu mengundang wisatawan lokal maupun asing untuk membanjiri lokasi-lokasi wisata tersebut disebabkan kurangnya sumber informasi, Permasalahan yang di alami saat ini pada Dinas Pariwisata adalah sulitnya memberikan informasi pariwisata kelautan maritim tersebut ke masyarakat umum, khususnya bagi yang ingin menggunakan fasilitas tersebut, karena belum adanya media promosi yang dinas yang dapat memberikan informasi lebih cepat dan akurat.

Aplikasi media promosi berbasis multimedia sebagai salah satu saran promosi pada Dinas Pariwisata dipilih sebagai judul skripsi dimana nantinya diharapkan akan membantu pelanggan dalam mencari informasi tentang pariwisata kelautan maritim. Berdasarkan permasalahan tersebut diatas penulis mengambil judul untuk penyusunan Skripsi yaitu “**Aplikasi Promosi Pariwisata Kelautan Maritim Di Provinsi Aceh Berbasis Multimedia**”.

### II. PEMBAHASAN

#### A. Pengertian Pariwisata

Koen Meyers (2009), pariwisata adalah aktivitas perjalanan yang dilakukan oleh sementara waktu dari tempat tinggal semula ke daerah tujuan dengan alasan bukan untuk menetap atau mencari nafkah melainkan hanya untuk memenuhi rasa ingin tahu, menghabiskan waktu senggang atau libur serta tujuan-tujuan lainnya.

Kodhyat (1998) pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan atau kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu.

Gamal (2002) pariwisata di fenisikan sebagai bentuk. Suatu proses kepergian sementara dari seorang, lebih menuju ke tempat lain di luar tempat tinggalnya. Dorongan kepergiannya adalah karena berbagai kepentingan ekonomi, sosial, budaya, politik, agama, kesehatan maupun kepentingan lain.

#### B. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak dan media biasa diartikan alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu, perantara, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi seperti surat kabar, majalah, atau televisi. Apabila dikaitkan dengan pemrosesan komputer, media dianggap sebagai alat yang menampilkan teks, gambar, grafik, suara, musik, dan sebagainya (Ariyus, 2009).

Berikut merupakan pengertian multimedia menurut beberapa ahli: (Supriyatna, 2008) juga mengemukakan bahwa “multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi dan video) untuk menyampaikan

informasi, kemudian ditambahkan elemen yang ke enam yaitu interaktif”.

Berikut merupakan penjelasan elemen-elemen dalam sebuah multimedia interaktif (Supriyatna, 2008) di antaranya yaitu :

1. Elemen visual diam (foto dan gambar)  
Pada multimedia elemen ini dapat digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas.
2. Elemen visual bergerak  
Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu aksi, sedangkan animasi digunakan untuk menjelaskan serta simulasi sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.
3. Elemen suara  
Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa narasi, lagu, dan *sound effect*. Umumnya narasi ditampilkan bersama-sama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan. Selain itu suara juga dapat digunakan untuk mengalihkan perhatian.
4. Elemen teks  
Teks dapat digunakan untuk menjelaskan foto atau gambar. Penggunaan teks pada multimedia perlu diperhatikan di antaranya penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan *style* hurufnya (*warna, bold, italic*).
5. Elemen *interaktif*  
Elemen ini merupakan elemen yang paling penting dalam multimedia interaktif. Elemen lain seperti teks, suara, video dan foto dapat disampaikan di media lain seperti TV dan VCD *player*, sedangkan elemen interaktif hanya dapat ditampilkan di komputer. Elemen ini benar-benar memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan soal, seperti rangka tubuh.

### C. Tujuan Multimedia

Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indra, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi tersebut (Wijaya, 2010).

### D. Jenis Multimedia

Dalam perkembangannya, multimedia dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan teknik pengoperasiannya. Hal tersebut dijelaskan dalam sebuah buku yang berjudul *Multimedia Digital* (Iwan Binanto, 2010) membagi jenis multimedia menjadi 3 yaitu:

1. *Multimedia Interaktif*  
Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.
2. *Multimedia Hiperaktif*  
Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan atau link yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.
3. *Multimedia linear*

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

### E. Pengertian Promosi

Suatu perusahaan banyak aktivitas yang dilakukan tidak hanya menghasilkan produk atau jasa, menetapkan harga, dan menjual produk atau jasa, tetapi banyak aktivitas lainnya yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Salah satunya adalah promosi, kegiatan promosi adalah salah satu bagian dari bauran pemasaran perusahaan, yang isinya memberikan informasi kepada masyarakat atau konsumen tentang produk atau jasa yang ditawarkan perusahaan. Tidak hanya itu, kegiatan promosi merupakan kegiatan komunikasi antara perusahaan dengan pelanggan atau konsumen.

Pengertian promosi menurut Djaslim Saladin dan Yevis Marty Oesman (2002) : “Promosi adalah suatu komunikasi informasi penjual dan pembeli yang bertujuan untuk mengubah sikap dan tindakan laku pembeli, yang sebelumnya tidak mengenal menjadi mengenal sehingga menjadi pembeli dan mengingat produk tersebut”.

Sedangkan pengertian promosi menurut Buchari Alma (2006) adalah: Promosi adalah sejenis komunikasi yang memberi penjelasan dan meyakinkan calon konsumen mengenai barang dan jasa dengan tujuan untuk memperoleh perhatian, mendidik, mengingatkan dan meyakinkan calon konsumen. Promosi merupakan alat komunikasi dan penyampaian pesan yang dilakukan baik oleh perusahaan mau pun perantara dengan tujuan memberikan informasi.

## III. PERANCANGAN SISTEM

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan suatu sistem yang baru, atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja agar dapat memenuhi hasil yang digunakan dengan tujuan memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang tersedia. Pada bagian ini penyusun akan memberikan usulan yang merupakan sistem informasi secara komputerisasi yang diharapkan akan membantu dan mempermudah pekerjaan.

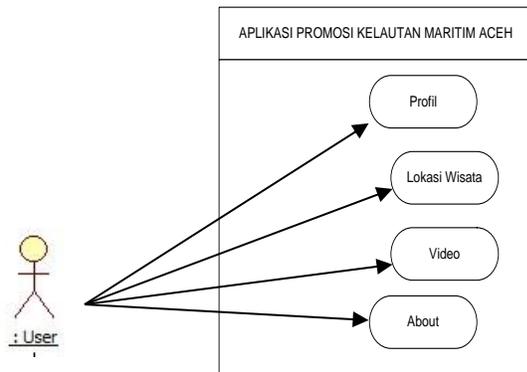
### A. Perancangan Aliran Data

Perancangan aliran data dimaksudkan untuk mengetahui proses informasi yang mengalir melalui perangkat lunak (sistem yang dibangun). Karena *system* yang akan dibangun nantinya adalah sistem yang berorientasi objek (*Object Oriented*), maka dalam perancangan aliran data ini, menggunakan salah satu alat perancangan dan pengembangan perangkat lunak (*software*) berorientasi objek, yaitu menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), yang mencakup *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

#### 1. Use Case Diagram

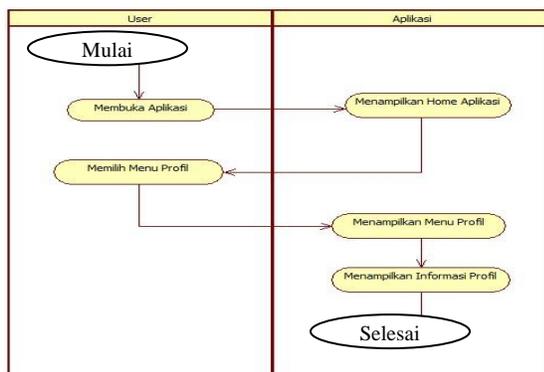
Gambar 1 menjelaskan hubungan sistem yang terdiri dari satu aktor, yaitu user yang sedang membuka halaman utama media promosi pariwisata kelautan maritim di Aceh berbasis

multimedia. Kegiatan yang dapat dilakukan oleh user adalah melihat profil, melihat lokasi wisata, melihat video dan melihat about.



Gambar 1 Use Case Diagram

2. Activity Diagram Profil



Gambar 2 Activity Diagram Profil

Gambar 2 activity diagram diatas menjelaskan tentang aktivitas yang terjadi pada halaman profil media promosi pariwisata kelautan maritim Aceh berbasis multimedia yang dilakukan oleh user. Pada awalnya pengunjung membuka aplikasi pada laptop, kemudian sistem menampilkan halaman home yang selanjutnya akan menampilkan halaman profil Dinas Pariwisata Aceh. Selanjutnya user dapat melihat informasi-informasi mengenai profil Dinas Pariwisata Aceh tersebut.

IV. IMPLEMENTASI

Struktur menu Aplikasi Promosi Pariwisata Kelautan Maritim di Provinsi Aceh Berbasis Multimedia adalah sebagai berikut

A. Halaman Desain Program

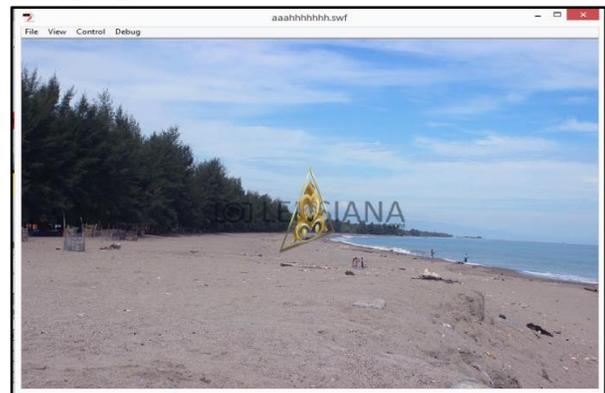
Halaman ini merupakan halaman proses desain program dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*. Penulis menggunakan *Adobe Flash CS6* karena toolbar yang disediakan lebih komplit sehingga lebih memudahkan dalam mendesain program. Berikut tampilan halaman desain program.



Gambar 3 Halaman Desain Program Dengan Adobe Flash CS6

B. Halaman Loading Aplikasi

Halaman ini merupakan halaman utama yang tampil di saat sistem dijalankan, halaman ini merupakan halaman loading proses masuk aplikasi. Sebagaimana gambar berikut ini:



Gambar 4 Halaman Loading Sistem

C. Halaman Utama

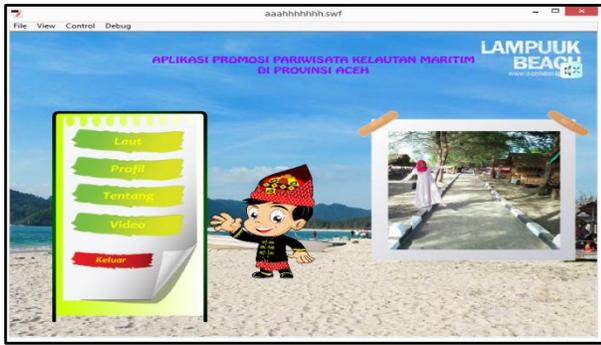
Halaman ini merupakan halaman selamat yang tampil di setelah proses loading, pada halaman ini ditampilkan selamat datang di aplikasi promosi pariwisata kelautan maritim Aceh. Seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 5 Halaman Gambar Guest House

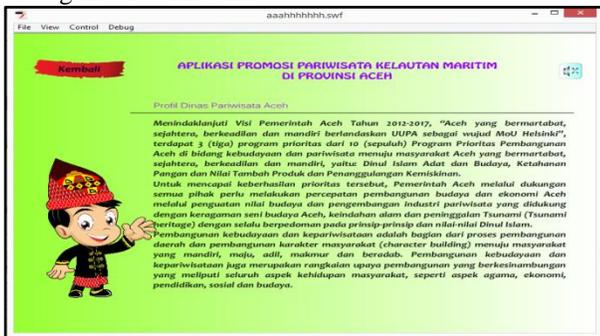
D. Halaman Utama Aplikasi

Halaman ini merupakan halaman utama yang tampil di setelah proses loading, pada halaman ini terdapat beberapa menu yaitu menu laut, menu profil, menu tentang, menu video dan menu keluar. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini :



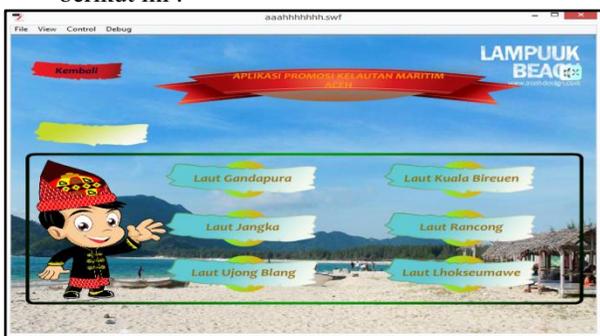
Gambar 4.4 Halaman Utama Aplikasi

- E. Halaman Profil  
Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan data profil pariwisata Aceh. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 4.5 Halaman Profil Dinas Pariwisata Aceh

- F. Halaman laut  
Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan lokasi laut yang di batasi 2 kabupaten yaitu Bireuen dan Aceh Utara. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 4.6 Halaman Lokasi Laut

- G. Halaman Laut Lapang Gandapura  
Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan lokasi wisata laut lapang Gandapura. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 6 Halaman Lokasi Wisata Laut Lapang Gandapura

- H. Halaman Lokasi Laut Jangka  
Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan lokasi wisata laut jangka kecamatan jangka kabupaten Bireuen. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 7 Halaman Lokasi Wisata Laut Lapang Jangka

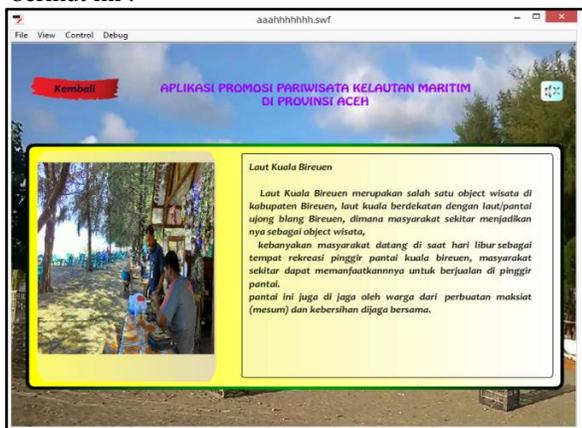
- I. Halaman Lokasi Laut Ujong Blang  
Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan lokasi wisata laut ujong blang kecamatan Kuala kabupaten Bireuen. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 8 Halaman Lokasi Wisata Laut Ujong Blang

- J. Halaman Lokasi Laut Kuala Bireuen

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan lokasi wisata laut kuala kecamatan Kuala kabupaten Bireuen. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 9 Halaman Lokasi Wisata Laut Kuala Bireuen

K. Halaman Lokasi Laut Rancong

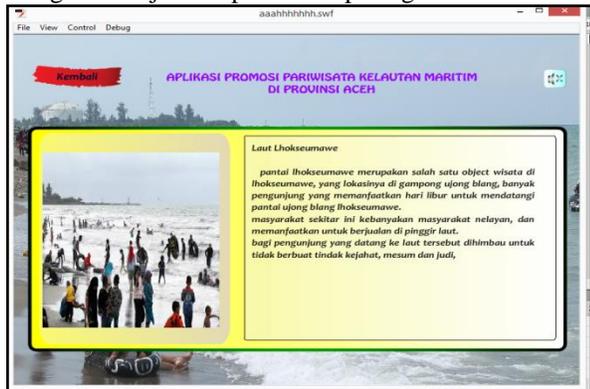
Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan lokasi wisata laut rancong kecamatan muara satu kabupaten Aceh Utara. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 10 Halaman Lokasi Wisata Laut Rancong

L. Halaman Lokasi Laut Lhokseumawe

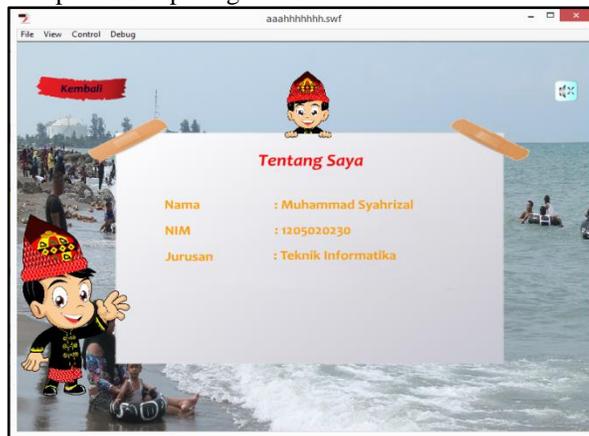
Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan lokasi wisata laut Lhokseumawe Kota Lhokseumawe. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 11 Halaman Lokasi Wisata Laut Lhokseumawe

M. Halaman Tentang

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan biodata penulis atau pembuat aplikasi. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 12 Halaman Tentang

N. Halaman Video

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan video tempat lokasi wisata laut di aceh. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 13 Halaman Video

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari penjelasan dan penguraian pada bab-bab sebelumnya dan sampai akhir dari analisis dan Aplikasi Promosi Pariwisata Kelautan Maritim di Provinsi Aceh Berbasis Multimedia. Maka penulis mengambil kesimpulan antara lain:

1. Sistem informasi berbasis multimedia (Media Interaktif) dapat meningkatkan pelayanan informasi kepada wisatawan yang ingin mengetahui informasi wisata laut.
2. Aplikasi multimedia (Media Interaktif) yang dirancang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan pesan dan informasi dengan baik kepada para wisatawan, karena kelebihan dari multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena multimedia merupakan gabungan dari suara, gambar dan teks, oleh karenanya

ketertarikan wisatawan/pendatang terhadap informasi wisata laut menjadi lebih besar.

### B. Saran

Untuk lebih Memahami tentang sebuah sistem informasi multimedia diperlukan pemahaman terhadap program komputer dan multimedia dengan baik. Untuk itu, penulis memberikan saran dan masukan yang dapat di pertimbangkan untuk pengembangan selanjutnya :

1. Untuk pengembangan aplikasi selanjutnya di perlukan penyempurnaan dari desain serta informasi yang di sampaikan.
1. Bagi dinas Pariwisata Aceh sudah waktunya untuk memanfaatkan teknologi multimedia guna meningkatkan informasi untuk mengundang agar para wisatawan/pendatang dapat mengunjungi tempat atau lokasi wisata laut di Aceh.

## VI. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih tak lupa pula penulis hantarkan kepada berbagai pihak yang telah membantu baik secara material maupun moral atas dukungan-dukungan maupun bimbingan-bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada :

1. Bapak dan ibu penulis yang senantiasa mendoakan dan mencurahkan kasih sayang yang begitu besar kepada penulis.
2. Kakak dan adik penulis yang selalu memberikan dukungan, dorongan dan semangat kepada penulis.
3. Dosen dan para staf Universitas Almuslim Bireuen.
4. Rekan-rekan mahasiswa dan rekan-rekan seperjuangan.

Atas semua dukungan dan doa yang telah diberikan penulis senantiasa tidak dapat membalasnya selain mengucapkan syukur dan terima kasih, moga Allah SWT memberikan balasan yang baik serta senantiasa selalu dalam lindungan dan rahmat-Nya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariyus., 2019, [I]Media Pembelajaran.[/I] Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nugroho. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML Dan Java*. ANDI, Yogyakarta
- Ariyus, D. 2009. *Keamanan Multimedia*. Yogyakarta: Andi.
- [2]. Budiarjdo, Bagio. 1991. *Komputer dan Masyarakat*. Jakarta: PT Elex.
- Herlambang, Ferry. 2007. *Membuat Efek Khusus dengan ActionScript*. Jakarta : Elex. Media komputindo.
- Proboyekti, Umi. 2008, *Flowchart*. Jakarta, Andi Publisher.
- Supriyatna. (2008). *Model Pembelajaran Multimedia Interaktif Dualisme. Media Pendidikan*.
- Wijaya. (2008). *Model-model Pembelajaran*. [Online]. Yogyakarta: Andi

- Achmadi. 2000. *Perkembangan Sistem Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Basuki Wibawa dan Farida Mukti
- Herlambang, 2007. *Pelatihan dan Pengembangan untuk Meningkatkan Kinerja SDM[/I]*, Bandung: Alfabeta.
- Kustandi, C. dan Sutjipto, B., 2011. *[I]Media Pembelajaran: Manual dan Digital. [/I]* Bogor: Ghalia Indonesia.
- Masnur, N.H. dan Saliwangi B., 1987. *[B] [/B][I]Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia,[/I]* Bandung: CV. Jemmars.
- Nugroho, 2009, *Latihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia [/I]*, Bandung: CV. Mandor Jaya.
- Pramono, (2003). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif* Bandung: PT Refika Aditama.
- Sanders , 1985. *Manajemen Pemasaran Dam Jasa*. Penerbit Alfabet, Bandung.
- Wijaya (2010), “*Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Smk Negeri 1 Saptosari* “.