

## **Pembuatan Aplikasi Interaktif Pengenalan Wisata Kota Surabaya**

**Dimas Reza Trinanda**

Program Studi Kekhususan Multimedia  
Jurusan Teknik Informasika / Fakultas Teknik  
dimasrezat@gmail.com

### ***Abstraksi***

Seiring dengan perkembangan teknologi, sebuah aplikasi dapat sekaligus melakukan berbagai macam hal yang dibutuhkan oleh penggunanya, dan dapat dikreasikan dengan menampilkan isi yang menarik sehingga pengguna dapat lebih mudah untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Saat ini mulai banyak aplikasi yang menarik secara tampilan dan dapat berinteraksi dengan pengguna baik secara *online* maupun *offline*. Salah satu yang dapat dilakukan oleh sebuah aplikasi interaktif adalah memberikan informasi untuk memperkenalkan wisata sebuah kota. Dan salah satu kota terbesar di Indonesia adalah Surabaya, dimana di kota ini memiliki tempat-tempat yang bersejarah dan lokasi wisata lainnya yang sangat menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan luar maupun warga Surabaya sendiri.

Namun tidak banyak orang yang mengetahui potensi wisata yang dimiliki oleh kota Surabaya, meskipun itu penduduk kota Surabaya sendiri. Karena informasi yang ada hanyalah berupa visual seperti foto dan video yang kurang menarik untuk disajikan, serta sumber informasi tentang wisata Surabaya yang hanya ada di *internet*, brosur, dan buku katalog yang tersebar kurang menarik. Dan tidak terdapatnya suatu wadah yang dimana semua jenis informasi wisata kota Surabaya dijadikan satu, sehingga hal ini yang menyebabkan kota Surabaya perlu diciptakan suatu media berupa aplikasi yang interaktif dan informasi yang cukup lengkap dengan harapan dapat menarik perhatian wisatawan yang ingin mengenal dan lebih tahu wisata yang ada di kota Surabaya.

### **PENDAHULUAN**

Saat ini teknologi sudah berkembang dengan sangat pesat, tidak hanya di sisi perangkat kerasnya saja seperti komputer dan telepon genggam saja namun juga dari sisi perangkat lunaknya. Dimana perangkat lunak diciptakan untuk membantu menyelesaikan pekerjaan yang diinginkan oleh pengguna.

Seiring dengan perkembangan teknologi, sebuah aplikasi dapat sekaligus melakukan berbagai macam hal yang dibutuhkan oleh penggunanya, dan dapat dikreasikan dengan menampilkan isi yang menarik sehingga pengguna dapat lebih mudah untuk mengoperasikan sehingga lebih mudah juga untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Saat ini mulai banyak aplikasi yang menarik secara tampilan dan dapat berinteraksi dengan pengguna baik secara *online* maupun *offline*.

Salah satu yang dapat dilakukan sebuah aplikasi yang interaktif adalah memberikan informasi untuk memperkenalkan sebuah kota. Dan salah satu kota terbesar di Indonesia adalah Surabaya, dimana di kota ini memiliki tempat-tempat yang bersejarah dan lokasi yang sangat menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan luar maupun warga Surabaya sendiri. Selain itu wisatawan akan dinyamankan dengan lengkapnya fasilitas umum yang dimiliki kota Surabaya, karena di Surabaya banyak terdapat hotel, pusat perbelanjaan, kendaraan umum, dan kuliner khas kota Surabaya.

Namun tidak banyak orang yang mengetahui potensi wisata yang dimiliki oleh kota Surabaya, meskipun itu penduduk kota Surabaya sendiri. Karena informasi yang ada hanyalah berupa visual seperti foto dan video yang kurang menarik untuk disajikan, serta sumber informasi tentang wisata Surabaya yang ada di *internet* tersebar diberbagai *website* dan tidak terdapatnya suatu wadah yang dimana semua informasi visual wisata kota Surabaya dijadikan satu. Dan hal ini yang menyebabkan kota Surabaya perlu diciptakan suatu media berupa aplikasi yang interaktif, lengkap dan cepat dengan harapan dapat menarik perhatian para pengguna yang ingin mengenal dan lebih tahu kota Surabaya.

## **METODE PENELITIAN**

Langkah yang digunakan yaitu dengan melakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan wisata kota Surabaya dengan cara mencari literatur yang terkait dengan cara pembuatan aplikasi yang baik. Langkah berikutnya yaitu dengan melakukan analisis dari wisata kota Surabaya serta melakukan analisis buku dan website lain sebagai perbandingan dalam pembuatan aplikasi interaktif pengenalan wisata kota Surabaya.

Selanjutnya adalah dengan merumuskan permasalahan yang ada, dan mengidentifikasi kebutuhan dari kekurangan media yang sudah ada. Analisis dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pengguna akan materi dan fitur yang dibutuhkan dalam aplikasi ini. Kebutuhan yang diinginkan dan informasi yang dibutuhkan didapat dengan melakukan wawancara terhadap dengan Kepala Bagian Pemasaran Dinas Kepariwisata kota Surabaya. Langkah berikutnya dengan melakukan perancangan desain *layout* dan user interface pada aplikasi yang akan dibuat. Setelah perancangan selesai maka dimulailah pembuatan implementasi sistemnya dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash yang menggunakan *actionscript 2.0*. Langkah selanjutnya yaitu melakukan ujicoba dan evaluasi dari sistem yang telah dibuat. Uji coba dilakukan dengan mencoba program dan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang ada ketika dalam proses uji coba sehingga sistem yang dihasilkan sesuai dengan tujuan awal. Setelah proses uji coba selesai dilakukan maka membuat dokumentasi terhadap proses kerja pembuatan tugas akhir dari pengumpulan data hingga uji coba dan evaluasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Desain tampilan merupakan salah satu faktor yang penting dalam pembuatan aplikasi. Oleh karena itu tampilan harus mudah dimengerti dan memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi ini. Setelah proses desain selesai dilakukan, proses implementasi mulai dilakukan.

Tahap selanjutnya setelah melakukan implementasi yaitu uji coba. Uji coba dilakukan dalam dua tahap yaitu dengan verifikasi dan validasi. Verifikasi dilakukan dengan mencoba semua fitur yang ada dalam aplikasi, dilakukan perbaikan dan diulang sampai aplikasi sesuai dengan kebutuhan.

Validasi dilakukan setelah proses verifikasi selesai dikerjakan. Hasil dari proses validasi digunakan untuk mengetahui keberhasilan pemenuhan kebutuhan yang ditentukan pada saat analisis kebutuhan. Proses validasi dilakukan terhadap *user* dengan membagikan kuisioner sebelum dan setelah menjalankan aplikasi. Tahap *validasi* terhadap *user* dilakukan oleh 5 responden, yaitu dari kalangan mahasiswa dan pekerja mulai dari umur 20-30 tahun. Responden merasa terbantu dengan adanya aplikasi ini, responden bisa mendapatkan informasi yang cukup lengkap disertai dengan fitur aplikasi yang menarik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan dan telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka ditarik kesimpulan adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi Interaktif Pengenalan Wisata Kota Surabaya ini dapat membantu masyarakat luas untuk lebih mengetahui potensi - potensi wisata yang terdapat di kota Surabaya dengan benar dan informatif.
2. Tampilan desain background dan pilihan warna serta font yang sudah sesuai dengan konsep dan karakter kota Surabaya, ditambah dengan musik latar yang begitu khas dan kental akan kota Surabaya yang membuat masyarakat luas menjadi lebih tertarik untuk menggunakan aplikasi ini.
3. Semua materi yang ada pada aplikasi ini sudah jelas dan mudah dipahami serta mudah digunakan oleh masyarakat luas.
4. Media galeri yang disajikan sangat membantu untuk lebih mengetahui bagaimana lokasi wisata yang ada di Surabaya, terutama untuk foto panorama 360 derajat yang mampu memperlihatkan keadaan sekitar lokasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Highton, Scott. (2010) *Creating Panoramic and Object Images*. San Carlos : Virtual Reality Photography.
- Suleiman, A.H. (1981) *Media Audio Visual : Untuk Pengajaran dan Penyuluhan*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama Venus.

- Arsyad, Azhar. (2011) *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Akbar, M.A. (2008) *Making Educational Animation Using Flash*. Bandung: Informatika Bandung.
- Dinas Komunikasi dan Informasi Pemerintah Kota Surabaya. 2015. *Profil kota Surabaya Tahun 2015*. <http://dinkominfo.surabaya.go.id/dki.php?hal=30>. (Diakses bulan November 2015)
- Hoffsetter, F.T (2001) *Multimedia Literacy*. Indiana University : McGraw-Hill.