



PENGEMBANGAN APLIKASI KAMPUNG WISATA KOTA YOGYAKARTA BERBASIS *MOBILE*

¹M. Akhwan Zulfayandi (11018111), ²Tedy Setiadi (0407016801)

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika
Universitas Ahmad Dahlan

Prof. Dr. Soepomo, S.H., Janturan, Umbulharjo, Yogyakarta 55164

Email: ijanzulfayandi@gmail.com, tedy.setiadi@tif.uad.ac.id

ABSTRAK

Yogyakarta merupakan salah satu kota tujuan wisata di Indonesia, dikarenakan memiliki beberapa objek dan daya tarik wisata yang beraneka ragam, sehingga menjadi tujuan wisata baik dari dalam maupun luar negeri. Salah satu terobosan Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta adalah dengan mengembangkan kampung sebagai varian baru tempat tujuan wisata yang sekaligus turut melestarikan budaya Jawa serta peninggalan sejarah yang terkandung di dalamnya. Pada saat ini, kampung wisata serta event-event yang akan diadakan masih diinformasikan melalui brosur sehingga masyarakat yang mendapatkan informasi terbatas, pengelolaan daftar pemesanan paket dan kunjungan wisata masih dilakukan secara manual, dan kurangnya sarana bagi wisatawan untuk memberikan saran dan masukan kepada Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta.

Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan wawancara. Tahap pengembangan meliputi analisis kebutuhan user, pembuatan use case diagram, activity diagram, class diagram dan rancangan tabel. Implementasi pada aplikasi mobile android menggunakan aplikasi Eclipse IDE, sedangkan pada bagian web admin dan web service menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan MySQL sebagai media penyimpanan data. Pada tahap pengujian sistem menggunakan metode Black Box Test.

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi kampung wisata kota Yogyakarta berbasis mobile yang mampu mempermudah wisatawan untuk memperoleh informasi kampung wisata dan melakukan transaksi pemesanan paket wisata, sekaligus memudahkan Dinas Pariwisata dan pengelola kampung dalam merekap data kunjungan dan pemesanan paket wisata..

Kata Kunci : *kampung wisata, mobile, web, yogyakarta.*

1. PENDAHULUAN

Kota Yogyakarta merupakan salah satu kota tujuan wisata di Indonesia yang memiliki beberapa objek dan daya tarik yang beraneka ragam, sehingga menjadi tujuan wisata baik dari dalam maupun luar negeri. Hal ini membuat industri pariwisata memunculkan beberapa jenis objek wisata, seperti wisata pendidikan (edukasi), wisata hiburan dan rekreasi, wisata budaya, wisata kuliner, wisata belanja. Potensi objek dan daya tarik wisata di Yogyakarta adalah kawasan Malioboro, museum, bangunan bersejarah, bangunan budaya, kelompok kesenian/atraksi wisata.

Kampung Wisata merupakan sebuah varian baru Objek Daya Tarik Wisata khusus yang berbasis potensi wilayah kampung dan memiliki peranan strategis dalam kesejahteraan masyarakat dan salah satu program untuk meningkatkan kunjungan wisatawan. Selain sebagai pengembangan pariwisata, kampung wisata juga mengajak masyarakat sekitar untuk melestarikan kebudayaan Jawa dan menjaga alam sekitar. Dan juga bisa meningkatkan ekonomi warga masyarakat. Setiap kampung wisata memiliki produk unggulan yang dapat menambah keunikan budaya Yogyakarta.

Pada saat ini, informasi mengenai kampung wisata serta event-event yang akan diadakan masih dikenalkan melalui brosur, sehingga masyarakat yang mendapatkan informasi tidak merata. Wisatawan yang ingin memesan paket wisata di suatu kampung harus mencari *Contact Person* dari pengelola kampung atau langsung menuju ke Kampung tersebut. Sarana yang diperlukan bagi wisatawan untuk memberikan saran dan masukan kepada pengelola kampung wisata juga belum tersedia. Sampai saat ini belum banyak wisatawan yang mengetahui kampung-kampung wisata karena kurangnya informasi tentang keberadaan kampung wisata tersebut beserta potensi-potensinya.

Dengan demikian maka akan dikembangkan Aplikasi Kampung Wisata Yogyakarta Berbasis Mobile yang mampu membantu Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta dan pengelola masing-masing Kampung Wisata untuk memberikan informasi mengenai kampung wisata termasuk event-event yang akan diadakan, memudahkan pengelolaan pemesanan paket wisata dan daftar kunjungan karena masih dikelola secara manual, serta mempermudah wisatawan untuk memperoleh informasi dan melakukan transaksi pemesanan paket wisata.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Penelitian Terdahulu

Wibowo (2013) tentang Sistem Informasi Geografis Kampung Wisata Kota Yogyakarta Berbasis Web dengan Memanfaatkan *Google Map* yang dapat menampilkan informasi – informasi kampung wisata yang ada di kota Yogyakarta, namun rute yang menuju kampung wisata tidak berdasarkan lokasi pengguna berada, melainkan pengguna harus memasukkan lokasi awal dan lokasi kampung wisata tujuan. Sulistyaningsih (2014) tentang Aplikasi Informasi Wisata Solo Menggunakan Eclipse Berbasis Android yang dirancang untuk memberikan informasi tentang tempat wisata, kuliner, penginapan, transportasi daerah serta informasi fitur petunjuk lokasi pengguna yang ada di Solo, namun tidak menampilkan deskripsi detail mengenai objek-objek wisata yang ditampilkan. Amrullah (2015) tentang Sistem Informasi Geografis mencari tempat bersejarah di Mojokerto berbasis Android yang ditunjukkan untuk memberikan kemudahan didalam mengetahui akan rute-rute lokasi pariwisata yang ada di Mojokerto, akan tetapi konten

yang ditampilkan masih statis, apabila akan melakukan *updating* konten maka harus merubah coding aplikasi.

Berdasarkan penelitian tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Aplikasi Kampung Wisata Kota Yogyakarta Berbasis *Mobile*, yang akan menampilkan informasi detail tentang kampung wisata yang ada di kota Yogyakarta yang dapat diperbaharui oleh pihak Dinas Pariwisata maupun pengelola kampung wisata, menampilkan rute menuju kampung wisata berdasarkan lokasi pengguna berada, dan dapat melakukan transaksi pemesanan paket wisata.

2.2 Landasan Teori

a. Pariwisata

Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain dengan maksud bukan untuk berusaha (*business*) atau untuk mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati perjalanan tersebut guna pertamasyaan dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan beraneka ragam (Yoeti, 1996).

Pariwisata merupakan salah satu jenis industri baru yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktif lainnya (Mandia, 2008).

Dalam sistem pariwisata, ada banyak aktor yang berperan dalam menggerakkan sistem. Aktor tersebut adalah insan-insan pariwisata yang ada pada berbagai sektor. Secara umum, insan pariwisata dikelompokkan dalam tiga pilar utama, yaitu (1) masyarakat, (2) swasta, (3) pemerintah. Yang termasuk masyarakat adalah masyarakat umum yang ada pada destinasi, sebagai pemilik dari berbagai sumber daya yang merupakan modal pariwisata, seperti kebudayaan. Termasuk kedalam kelompok masyarakat ini juga tokoh-tokoh masyarakat, intelektual, LSM dan media masa. Selanjutnya, dalam kelompok swasta adalah asosiasi usaha pariwisata dan para pengusaha, sedangkan kelompok pemerintah adalah pada berbagai wilayah administrasi, mulai dari pemerintah pusat, provinsi, kabupaten, kecamatan, dan seterusnya (Suwena, 2010).

b. Aplikasi *Mobile*

Menurut Buyens (2001) aplikasi *mobile* berasal dari kata *application* dan *mobile*. *Application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju sedangkan *mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain. Kata *mobile* mempunyai arti bergerak atau berpindah, sehingga aplikasi *mobile* menurut Rangsang (2010) adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di *mobile device*. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, browsing dan lain sebagainya.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penumpulan Data

a. Metode observasi

Metode pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian yaitu beberapa kampung wisata di Kota Yogyakarta tentang ciri khas yang dimiliki setiap kampung wisata.

b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung atau mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang bersangkutan dengan penelitian sebagai bahan kajian untuk memastikan data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan fakta yang ada.

3.2 Analisa Kebutuhan

Kegiatan analisis mengacu pada hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di beberapa kampung wisata dan Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta untuk menentukan klasifikasi user dan spesifikasi aplikasi yang akan dikembangkan.

3.3 Perancangan

Pada tahap ini perancangan dilakukan dengan menggunakan beberapa tahap pemodelan sistem yaitu perancangan object oriented, rancangan basis data, dan rancangan *interface*.

a. Use Case Diagram

Menggambarkan interaksi antara aktor-aktor dengan sistem yang dibangun, serta menggambarkan fungsionalitas yang dapat diberikan sistem kepada *user*.

b. Activity Diagram

Menggambarkan aliran aktifitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.

c. Perancangan Class Diagram

Menggambarkan relasi antar object dan class yang berhubungan langsung dengan struktur basis data di dalam sistem.

d. Perancangan Table

Membuat beberapa table yang saling berkaitan, bagaimana informasi-informasi dibaca dan data disimpan ke dalam database.

3.4 Implementasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan menggunakan bahasa pemrograman Java dan PHP. Untuk implementasi Database menggunakan MySQL.

3.5 Pengujian

Tahap ini dilakukan untuk melihat kesesuaian aplikasi dengan judul penelitian yang ada. Metode pengujian sistem ini dilakukan dengan Black Box Test, yaitu pengujian sistem yang dilakukan dengan mengamati keluaran dari berbagai masukan. Pengujian ini dilakukan oleh pihak yang mengerti keluaran dari berbagai masukan dan oleh pihak Dinas Pariwisata kota Yogyakarta yang mengetahui sistem pariwisata.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

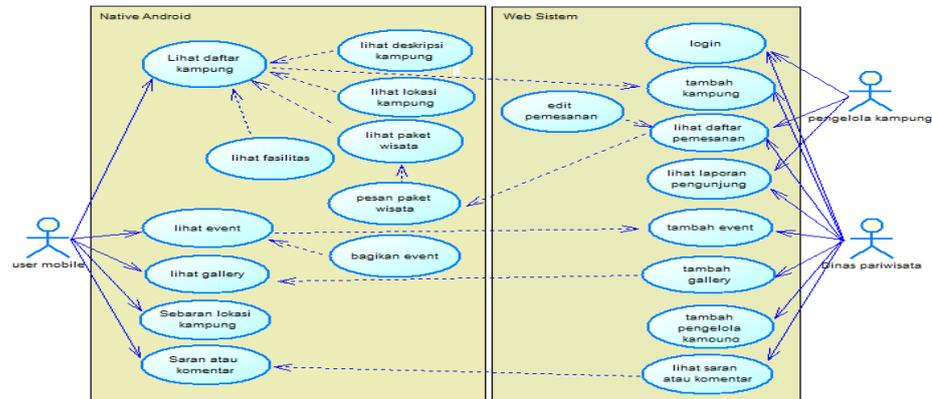
4.1 Analisa Kebutuhan

Pengguna aplikasi dibedakan menjadi tiga, yaitu pengguna aplikasi mobile, Dinas Pariwisata, dan pengelola kampung wisata. Kebutuhan masing-masing pengguna antara lain :

- a. Kebutuhan *User Mobile* (Pengguna Aplikasi *Mobile*)
 - 1) Melihat daftar seluruh kampung wisata
 - 2) Melihat kampung wisata berdasarkan basis potensi yang dimiliki
 - 3) Melihat kampung wisata berdasarkan kategori
 - 4) Melihat deskripsi kampung
 - 5) Melihat paket wisata kampung
 - 6) Melihat fasilitas kampung
 - 7) Melakukan pemesanan paket wisata
 - 8) Melihat lokasi kampung wisata yang dipilih memanfaatkan *Google Map*
 - 9) Melihat rute menuju lokasi kampung wisata memanfaatkan *Google Map Direction*
 - 10) Melihat sebaran lokasi seluruh kampung wisata
 - 11) Melihat daftar event yang akan diadakan
 - 12) Melihat detail event
 - 13) Membagikan event yang diinginkan ke media sosial
 - 14) Melihat gallery – gallery kampung wisata serta dokumentasi dari event – event yang telah diadakan
 - 15) Memberikan saran atau masukan
- b. Dinas Pariwisata
 - 1) Melakukan *login* ke web sistem
 - 2) Mengolah data kampung wisata (tambah, edit, dan hapus)
 - 3) Mengolah data event (tambah, edit, dan hapus)
 - 4) Mengolah data pengelola kampung wisata (tambah, edit, dan hapus)
 - 5) Mengolah data pemesanan paket di semua kampung (edit dan hapus)
 - 6) Melihat laporan pengunjung
 - 7) Melihat saran atau komentar
- c. Pengelola Kampung Wisata
 - 1) Melakukan *login* ke web sistem
 - 2) Mengedit data kampung wisata yang dikelola
 - 3) Mengolah data pemesanan paket wisata di kampung yang dikelola
 - 4) Melihat laporan pengunjung di kampung yang dikelola

4.2 Perancangan Sistem

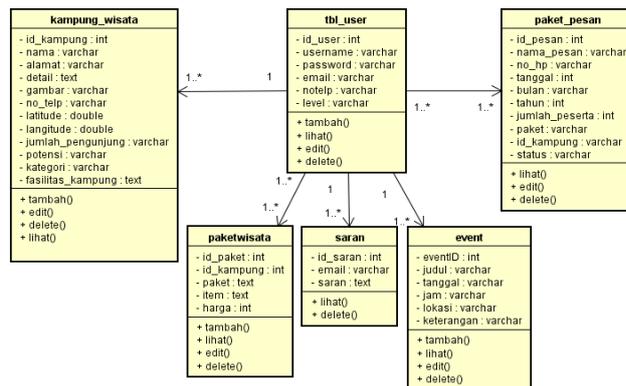
a. Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case Diagram

Gambar 1 menunjukkan *user mobile*, web pengelola kampung dan dinas pariwisata. Dalam sistem ini, *user mobile* dapat melakukan aktivitas seperti melihat daftar kampung, melihat deskripsi kampung, melihat fasilitas, melihat paket wisata, melihat lokasi kampung, melihat rute menuju kampung, memesan paket wisata, melihat daftar event, melihat detail event, membagikan event, melihat Gallery, dan menambahkan saran atau masukan.

b. Class Diagram



Gambar 2 Class Diagram

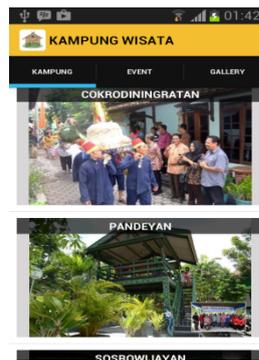
pada gambar 2 menunjukkan hubungan antar table pada struktur database. Pada konseptual *class diagram* di atas terdapat 5 table. Dalam relasi table *tbl_user* ke table *kampung_wisata*, table *event*, dan table *saran* memiliki relasi satu ke satu atau banyak (*one to one or many*). Sedangkan pada table *tbl_user* ke table *pesanan_paket* memiliki relasi satu atau banyak ke satu atau banyak. Tabel *tbl_user* adalah tabel yang berisikan data pengguna web sistem (*dinas pariwisata* dan *pengelola kampung*), pada tabel *kampung_wisata* berisikan data tentang kampung wisata yang ada di kota Yogyakarta, tabel *event* berisikan data tentang

event-event, tabel pesan_paket berisikan data pemesanan paket yang dilakukan oleh pengguna *mobile app*, dan pada tabel saran berisikan data saran atau masukan dari pengguna *mobile app*.

4.3 Implementasi

Tahap selanjutnya setelah melakukan perancangan sistem adalah melakukan implementasi program. Tahap implementasi adalah proses perubahan dari bentuk perancangan sistem kedalam bahasa pemrograman tertentu. Dalam penelitian ini *Tools* atau aplikasi pendukung yang digunakan adalah Eclipse dengan bahasa pemrograman Java, dan PHP. Untuk implementasi *Database* menggunakan MySQL.

a. Tampilan tab menu daftar kampung



Gambar 3 Tampilan daftar kampung

Gambar 3 merupakan tampilan daftar kampung ketika pengguna memilih tab menu kampung.

b. Tampilan Daftar Paket Wisata.



Gambar 4 tampilan daftar paket

Gambar 4 merupakan tampilan daftar paket wisata yang dimiliki oleh salah satu kampung yang dipilih oleh pengguna.

c. Tampilan Pemesanan Paket Wisata



Gambar 5 tampilan pemesanan paket wisata
Gambar 5 merupakan tampilan form pemesanan paket yang disediakan bagi pengguna untuk memasukkan data diri dan tanggal kunjungan wisata.

d. Tampilan daftar pesan paket wisata

Change size: [Small](#) [Large](#) Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Yogyakarta  dipowinatan

Pengelola Kampung Wisata **Pemesanan Paket** Daftar pengunjung

Daftar Pemesanan Paket

No	Nama/Instansi	Nomor Telepon	Jumlah Peserta	Paket	Kampung	Waktu Kunjungan			Status	Pilihan
						Tanggal	Bulan	Tahun		
1	syailita dewi aprilliani	081252525252	25	Paket Anggrek	Dipowinatan	25	september	2016	baru	Delete Edit
2	M. Akhwan Zutayandi	085927432203	10	paket melati II	Dipowinatan	12	september	2016	baru	Delete Edit
3	urip samsuri	083129131707	12	paket mawar	Dipowinatan	1	juli	2017	selesai	Delete Edit
4	syhrul amar	08191845464	11	paket Mawar III	Dipowinatan	1	mei	2016	selesai	Delete Edit

Gambar 6 tampilan daftar pemesanan paket
Gambar 6 merupakan tampilan daftar pesan paket wisata yang dilakukan oleh pengguna aplikasi *mobile*.

e. Tampilan update status pesan paket wisata

Change size: [Small](#) [Large](#) Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Yogyakarta  dipowinatan

Pengelola Kampung Wisata **Pemesanan Paket** Daftar pengunjung

No HP:

Jumlah Peserta:

Paket:

Kampung:

Tanggal:

Bulan:

Tahun:

Status Lama:

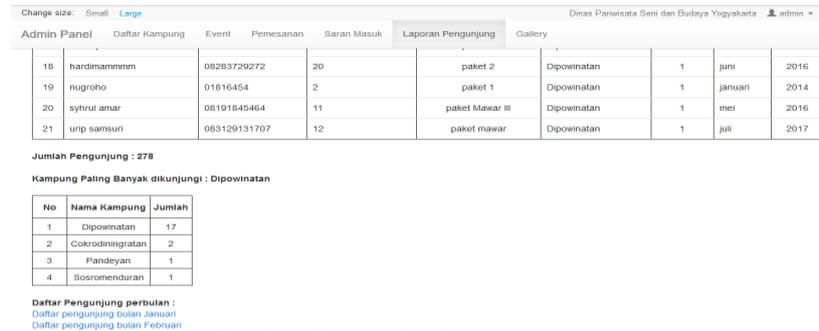
Status Baru:

[Update](#) [Reset](#)

Gambar 7 tampilan update status pemesanan paket wisata
Gambar 7 merupakan proses update status pemesanan paket wisata dilakukan oleh pengelola kampung wisata diperuntukkan apabila

pemesan paket sedang dalam proses kunjungan, selesai kunjungan, atau kunjungan batal.

f. Tampilan laporan pengunjung



Change size: [Small](#) [Large](#) Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Yogyakarta admin

Admin Panel Daftar Kampung Event Pemesanan Saran Masuk Laporan Pengunjung Gallery

No	Nama Pengunjung	No. Pemesanan	Tgl. Pemesanan	Paket Wisata	Status	Jumlah Kunjungan	Tgl. Kunjungan	Tahun
18	hardimammm	08283729272	20	paket 2	Dipowinatan	1	juni	2016
19	nugroho	01816454	2	paket 1	Dipowinatan	1	januari	2014
20	syhrii amar	08191845464	11	paket Mawar III	Dipowinatan	1	mei	2016
21	urip samsun	083129131707	12	paket mawar	Dipowinatan	1	juli	2017

Jumlah Pengunjung : 278

Kampung Paling Banyak dikunjungi : Dipowinatan

No	Nama Kampung	Jumlah
1	Dipowinatan	17
2	Cokrodingratan	2
3	Pandeyan	1
4	Sosromenduran	1

Daftar Pengunjung perbulan :
[Daftar pengunjung bulan Januari](#)
[Daftar pengunjung bulan Februari](#)

Gambar 8 tampilan laporan pengunjung

Gambar 8 merupakan tampilan laporan pengunjung yang sudah selesai berkunjung di kampung wisata, ditampilkan juga jumlah pengunjung, kampung yang paling banyak dikunjungi serta jumlah kunjungan pada suatu kampung.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi kampung wisata kota Yogyakarta berbasis mobile dapat disimpulkan:

- Telah dirancang dan dikembangkan sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang dapat membantu dalam proses promosi kampung wisata serta event yang akan diadakan. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk melakukan transaksi pemesanan paket wisata, mengetahui lokasi kampung wisata, membagikan event, serta dapat menambahkan saran atau komentar.
- Pada sistem web yang sudah dibangun, dapat membantu pihak dinas pariwisata maupun pengelola kampung dalam mengelola data kampung wisata, event yang akan diadakan, pemesanan paket wisata. Selain itu baik dari pihak dinas maupun pihak pengelola kampung wisata, dapat mengetahui laporan kunjungan wisata ke kampung wisata yang berisikan jumlah keseluruhan kunjungan wisata, kampung yang paling banyak dikunjungi, jumlah kunjungan di masing-masing kampung, serta dapat mengetahui paket wisata apa yang paling banyak dipesan di masing-masing kampung wisata.

5.2 Saran

Saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Pada pemesanan paket wisata, pemberitahuan rincian biaya tidak dapat ditampilkan secara langsung, hanya sebatas pemesanan paket wisata secara online. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menampilkan pemberitahuan rincian biaya secara langsung berdasarkan paket wisata yang dipesan dan berdasarkan jumlah peserta yang akan berkunjung.
- Sistem dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur *Notifications* apabila ada penambahan kampung wisata baru atau event baru yang akan diadakan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- A, Yoeti, Oka. 1996. *Pengantar Ilmu Pariwisata (Edisi Revisi)*. Angkasa : Bandung.
- Amrullah, F. 2015. *Sistem Informasi Geografis mencari tempat bersejarah di Mojokerto berbasis Android*. Skripsi. Sidoarjo : Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Arief, M. Rudyanto. 2011. *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. ANDI: Yogyakarta.
- Buyens, Jim. 2001. *Web Database Development*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Darma, I Gusti N., dkk. 2012. *Perancangan Aplikasi Mobile City Directory Yogyakarta Berbasis Android*. Magister Teknik Informatika Universitas Atma Jaya : Yogyakarta.
- Dharwiyanti, S. & Wahono, R.S. 2003. *Pengantar Unified Modelling Language (UML)*. IlmuKomputer.com, pp.1-13. Available at : <http://mirror.unej.ac.id/iso/dokumen/ikc/yanti-uml.pdf>.
- Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Yogyakarta. *Profil*. 2 April 2015, dari <http://pariwisata.jogjakota.go.id/>.
- Fandeli, Chahid dan Mukhlisom. 2000. *Pengusahaan Ekowisata*. Yogyakarta : Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada.
- Grimaldi, Suryadi., dkk. 2013. *Implementasi Web Service Untuk Mobile Commerce*. Teknik Informatika Universitas Tarumanegara.
<http://www.json.org/json-id.html>, Jumat 28 Mei 2015, JavaScript Object Notation.
- Lukito W, Putranto. 2013. *Sistem Informasi Geografis Kampung Wisata Kota Yogyakarta Berbasis Web dengan Memanfaatkan Google Map*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan.
- Mandia, I Nyoman. 2008. *Pembangunan Pariwisata Budaya (Studi Kasus di Bali)*. Jurnal Kepariwisata Indonesia Vol 3 No. 2 Juni 2008.
- Purnama, Rangsang. 2010. *Mari Mengenal J2ME*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.
- Safaat H, Nazruddin. 2014. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android (Revisi Kedua)*. Informatika : Bandung.
- Safaat H, Nazruddin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android (Edisi Revisi)*. Informatika : Bandung.
- Sucista, Agus. 2012. *Pengembangan Sistem Aplikasi Layanan Berbasis Lokasi Pencarian ATM dan Pom Bensin Terdekat Berbasis Android*. Skripsi. Yogyakarta: Amikom.
- Sulistyaningsih. 2014. *Aplikasi Informasi Wisata Solo Menggunakan Eclipse Berbasis Android*. Skripsi. Depok : Universitas Gunadarma.
- Suwena, I.K., & Widyatmaja, I.G.N. 2010. *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. Bali : Udayana University Press.