

MEDIA INFORMASI WISATA KULINER RAWA JOMBOR KLATEN BERBASIS MULTIMEDIA

¹Binar Aji Hermawan (08018117), ²Murinto (0510077302).

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

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

¹Email : binar_407@yahoo.com

²Email : murintokusno@tif.uad.ac.id

ABSTRAK

Potensi pariwisata di Kabupaten Klaten sangat beragam, salah satunya adalah wisata kuliner yang ada di Kawasan Rawa Jombor. Kawasan tersebut merupakan salah satu asset dalam bidang wisata yang sangat berharga milik Kabupaten Klaten. Akan tetapi dikarenakan kurangnya media promosi yang berisi tentang informasi detail mengenai wisata kuliner Rawa Jombor menyebabkan kurang dikenal oleh masyarakat luas. Sehingga perlu adanya media informasi terkait wisata kuliner yang ada di Rawa Jombor.

Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang lebih detail dan menarik tentang wisata kuliner Rawa Jombor Klaten kepada masyarakat luas, pengunjung dan memberikan solusi kepada Dinas Pariwisata Kabupaten Klaten dalam mengatasi masalah yang berkaitan dengan terbatasnya informasi (Promosi) wisata kuliner Rawa Jombor Klaten.

Penelitian yang digunakan dalam pembuatan sebuah aplikasi yaitu studi pustaka, wawancara, dan observasi. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan terhadap analisis kebutuhan user dan analisis kebutuhan sistem yang dibangun dengan menggunakan konsep multimedia bertujuan untuk memudahkan user dalam mendapatkan informasi. Subjek diberikan kuessioner pretest sebelum menggunakan aplikasi dan kuessioner posttest setelah menggunakan aplikasi, kemudian data yang diperoleh dianalisis menggunakan Uji T.

Hasil Terdapat perbedaan tingkat pemahaman setelah dilakukan testing ($p < 0,05$), yang berarti bahwa penggunaan aplikasi Media Informasi Wisata Kuliner Rawa Jombor Klaten terbukti cukup efektif dan mampu meningkatkan pemahaman masyarakat luas dan pengunjung dalam mendapatkan informasi mengenai Wisata Kuliner Rawa Jombor Klaten.

Kesimpulan Media Informasi Wisata Kuliner Rawa Jombor Klaten Berbasis Multimedia. Terdapat peningkatan pemahaman informasi terkait wisata kuliner Rawa Jombor Klaten yang meliputi menu yang disediakan, fasilitas dan hiburan dari warung-warung yang ada di kawasan Rawa Jombor Klaten.

Kata kunci : *multimedia, wisata kuliner, Rawa Jombor Klaten*

1. PENDAHULUAN

Teknologi memegang peranan yang sangat penting dalam menyampaikan informasi baik dalam bentuk teks, gambar maupun suara kepada pengguna di seluruh dunia. Salah satu perkembangan teknologi mampu mewujudkan suatu bentuk media yang dinamakan multimedia. Multimedia telah mengubah budaya pemakai untuk berinteraksi dengan komputer melalui penggabungan media teks, grafik, suara dan animasi.

Salah satu fungsi teknologi informasi bagi sektor pariwisata yaitu sebagai media iklan dan promosi. Dimana sektor pariwisata merupakan salah satu sektor andalan kegiatan perekonomian yang berorientasi pada perluasan lapangan kerja dan kesempatan kerja di suatu daerah tertentu.

Kabupaten Klaten berada pada letak yang sangat strategis yaitu diantara dua kota budaya yakni Yogyakarta dan Surakarta. Potensi pariwisata di Kabupaten Klaten juga sangat beragam, salah satunya wisata kuliner yang ada di Kawasan Rawa Jombor. Rawa Jombor terletak di desa Krakitan Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten. Jarak \pm 8 km kearah tenggara dari kota Klaten dan dapat ditempuh dengan menggunakan kendaraan pribadi baik roda dua atau roda empat . Luas kawasan Rawa Jombor 198 ha, panjang tanggul 7.5 km, lebar tanggul 12 m, kedalaman 4.5 m, dan daya tampung air 4.000.000 m³.

Kawasan wisata Rawa Jombor dimanfaatkan oleh warga sekitar sebagai Warung Apung. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah satu pemilik warung apung, awal mula keberadaan warung apung pertama kali di cetuskan oleh salah satu wartawan yang sedang meliput di kawasan tersebut, karena melihat adanya potensi pariwisata yang ada di Kawasan Rawa Jombor yakni dengan memanfaatkan kawasan perairan Rawa Jombor pada bagian utara dengan jarak dari daratan sekitar 20m.

Selama ini informasi promosi pariwisata yang diberikan belum optimal, hanya sebatas liputan dari media, seperti koran dan radio. Dinas Pariwisata Kabupaten Klaten hanya menyediakan informasi melalui *leaflet* sebagai media iklan dan promosi. *Leaflet* yang disediakan tidak tersebar dengan baik karena hanya diberikan jika pengunjung datang ke Dinas Pariwisata.

Permasalahan yang timbul akibat kurang tersebarnya media promosi yang berisi tentang informasi *detail* mengenai wisata kuliner Rawa Jombor sehingga kurang dikenal oleh masyarakat luas. Agar tidak terjadi penurunan tiap tahun yang tidak stabil, maka diperlukan media lain yang dapat memberikan informasi yang *detail*, lengkap, efektif dan menarik agar jumlah pengunjung meningkat dan stabil.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian yang berjudul **"Media Informasi Wisata Kuliner Rawa Jombor Klaten Berbasis Multimedia"**. Sehingga kendala yang dihadapi Dinas Pariwisata Kabupaten Klaten dan pengunjung Rawa Jombor dalam upaya penyampaian informasi mengenai warung-warung yang ada dapat terbantu dengan media informasi tersebut.

2. KAJIAN PUSTAKA

Penelitian yang dilakukan oleh David Adi Kurniawan Sina dan Nikolas Nainggolan Mahasiswa Jurusan Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta dengan judul **"Company profile Rumah Makan Bu Menuk Sebagai Sarana Promosi Dan**

Informasi Berbasis Multimedia". Dalam penelitian tersebut menyajikan informasi Rumah makan Bu Menik sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dibidang usaha makanan di Yogyakarta, Tetapi aplikasi tersebut masih terdapat beberapa kekurangan, yaitu tidak adanya tampilan gambar menu makanan atau minuman sehingga pengguna kurang mengerti gambaran menu yang akan dipesan.

Penelitian juga mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Dwi Sulistiyono Anggoro dan Tutias Ekawati Mahasiswa Jurusan Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta dengan judul yang berjudul "**Company Profile Sebagai Media dan Promosi Jambon Resto Sleman Yogyakarta**". penelitian tersebut menyajikan informasi mengenai Jambon Resto yang bergelut dalam bidang penjualan yang dikhususkan untuk penjualan Makanan, dan untuk mempromosikan perusahaan menggunakan fasilitas multimedia.

Berdasarkan uraian penelitian di atas maka dikembangkan aplikasi multimedia yang menampilkan informasi-informasi mengenai warung-warung yang ada di Rawa Jombor yang dikemas secara menarik berbasis multimedia. Penelitian ini mengambil judul "**Media Informasi Wisata Kuliner Rawa Jombor Klaten Berbasis Multimedia**". Dengan demikian aplikasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu media untuk menginformasikan warung apung yang ada di kawasan Rawa Jombor Klaten.

2.1. Pengertian Wisata Kuliner

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga tahun 2003 Wisata adalah "bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, bertamasya dan sebagainya)". Sedangkan Kuliner berarti masakan atau makanan. Jadi dapat disimpulkan bahwa wisata kuliner ialah perjalanan yang memanfaatkan masakan serta suasana lingkungannya sebagai objek tujuan Wisata.

2.2. Sejarah Multimedia

Istilah multimedia berasal dari *teater*, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium atau media seringkali disebut pertunjukan multimedia.

2.3. Definisi Multimedia

Untuk menguasai multimedia harus dimulai dengan definisi multimedia. Dalam industri elektronika, Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosco, 1996) atau secara umum multimedia merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (Mc Cormick, 1996).

2.4. Objek-objek Multimedia

Adapun elemen-elemen yang memiliki peranan penting dalam multimedia antara lain :

- a. Teks (*text*)
- b. Gambar atau Grafik
- c. Suara (*audio*)
- d. Video.
- e. Animasi (*animation*)

2.5. Siklus Perkembangan Multimedia

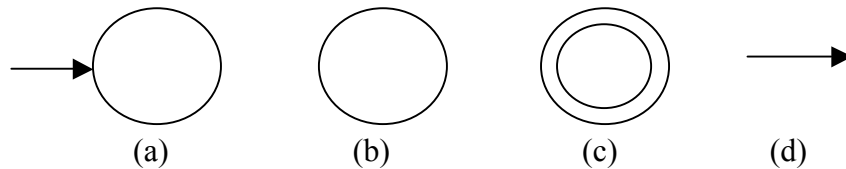
Pengembangan sistem multimedia harus mengikuti beberapa tahapan yaitu, mendefinisikan masalah, studi kelayakan, melakukan analisis kebutuhan, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, memproduksi sistem,

melakukan tes pemakaian, menggunakan sistem dan memelihara system (M. Suyanto, 2005)..

2.6. Struktur Alir (Perancangan Diagram Navigasi

Diagram navigasi merupakan diagram yang menunjukkan keadaan tertentu dimana suatu sistem dapat ada dan transisi yang menghasilkan keadaan tertentu yang baru.

Simbol yang biasa digunakan pada diagram navigasi adalah sebagai berikut:



Gambar 2.6 Simbol pada diagram navigasi

Gambar 3(a) merupakan symbol status awal. Gambar 3(b) menunjukkan status baru setelah mengalami transisi. Gambar 3(c) menunjukkan status akhir. Gambar 3(d) menunjukkan status transisi.

2.7. Teori Dasar Interaksi Manusia Dan Komputer

Prinsip kerja dalam sebuah komputer adalah masukan, proses, keluaran, (input, proses, output).

2.8. Kategori Interaksi Manusi Dan Komputer

Secara umum ragam dialog interaktif dapat dikelompokkan menjadi Sembilan kategori, yaitu :

1. Dialog berbasis perintah tunggal (*Command line Dialogue*)
2. Dialog berbasis bahasa pemrograman (*Programming Language Dialogue*)
3. Antar muka berbasis alami (*Natural Language Interface*)
4. Sistem menu
5. Antar muka berbasis ikon
6. Antar muka berbasis ikon
7. Sistem penjendelaan (*Windows System*)
8. Manipulasi langsung.
9. Antar muka berbasis interaksi grafis.

3. SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian pada tugas akhir ini akan membahas tentang bagaimana merancang “*Media Informasi Wisata Kuliner Rawa Jombor Klaten Berbasis Multimedia*” dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif yang berisi tentang informasi mengenai warung-warung yang ada di kawasan wisata Rawa Jombor Kabupaten Klaten.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Kebutuhan User

Penyampaian informasi dan kepuasan *user* merupakan tujuan utama dari pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memenuhi kebutuhan *user* antara lain :

1. *User* lebih memilih aplikasi yang mudah dioperasikan.
2. Tampilan yang baik dan dilengkapi dengan elemen multimedia

3. Aplikasi yang dihasilkan dapat digunakan sebagai referensi *User* dalam mencari informasi yang dibutuhkan.

4.2 Analisis kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan sistem adalah menganalisis kebutuhan sistem yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, menurut M. Suyanto dalam buku yang berjudul “Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing”

4.2. Perancangan SISTEM

4.2.1. Merancang Konsep

Merancang konsep merupakan tahap penentu secara keseluruhan dalam pembuatan sebuah aplikasi multimedia agar dalam merancang konsep program aplikasi multimedia yang akan dibangun ini mempunyai tujuan yang jelas dalam menyampaikan informasi.

4.2.2. Perancangan Dialog (*User Interface*)

- a. Perancangan menu
- b. Perancangan Form

4.3. Implementasi Sistem

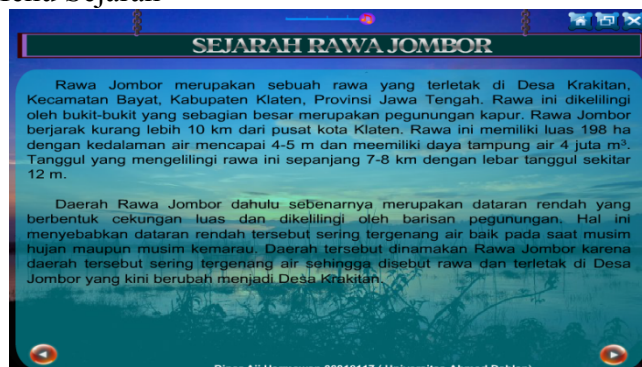
1. Halaman Menu Utama



Gambar 4.20 Tampilan Halaman Menu Utama

Pada gambar 4.20 merupakan tampilan halaman Menu Utama yang ditampilkan setelah halaman *Loading* selesai

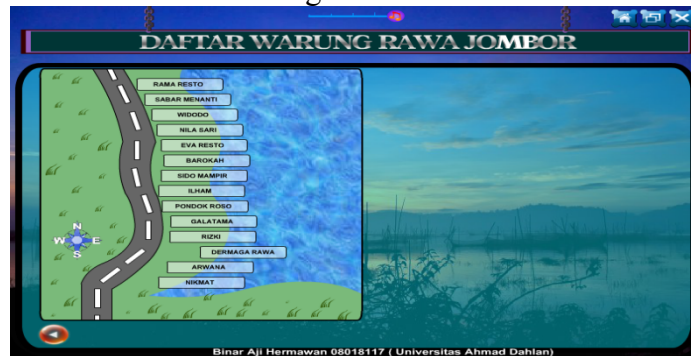
2. Halaman Menu Sejarah



Gambar 4.21 Tampilan Halaman Menu Sejarah

Pada gambar 4.21 merupakan tampilan halaman *Menu Sejarah*. Pada halaman ini menjelaskan tentang sejarah terbentuknya Rawa Jombor Klaten sesuai dengan sejaran aslinya yang berisikan teks dan suara audio sebagai penjelasannya.

3. Halaman Menu Daftar Warung



Gambar 4.22 Tampilan Halaman Menu Daftar warung

Pada gambar 4.22 merupakan tampilan halaman yang menyajikan Daftar Warung yang ada di kawasan Rawa Jombor yang terdiri dari 13 warung.

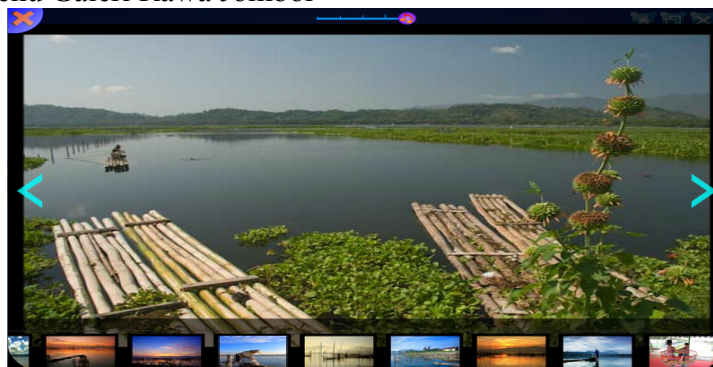
4. Halaman Warung



Gambar 4.23 Contoh Tampilan Halaman Warung

Gambar 4.23 merupakan salah satu contoh tampilan yang menyajikan halaman Warung Arwana.

5. Halaman Menu Galeri Rawa Jombor



Gambar 4.31 Tampilan Halaman Menu Galeri Rawa Jombor

Gambar 4.31 Merupakan tampilan dari halaman menu galeri Rawa Jombor yang menampilkan beberapa foto suasana yang ada di Kawasan Rawa.

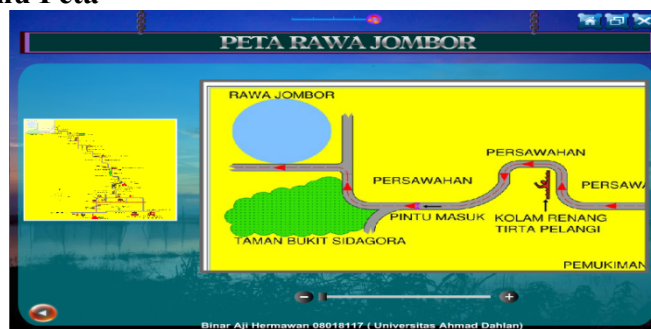
6. Halaman Menu Video



Gambar 4.32 Tampilan Halaman Menu Video

Gambar 4.32 Merupakan tampilan dari halaman menu Video Rawa Jombor yang menampilkan rekaman video suasana yang ada di Kawasan Rawa.

7. Halaman Menu Peta



Gambar 4.33 Tampilan Halaman Menu Peta

Gambar 4.33 Merupakan tampilan dari halaman menu Peta yang menampilkan route jalan menuju lokasi Rawa Jombor.

4.4 Pengujian

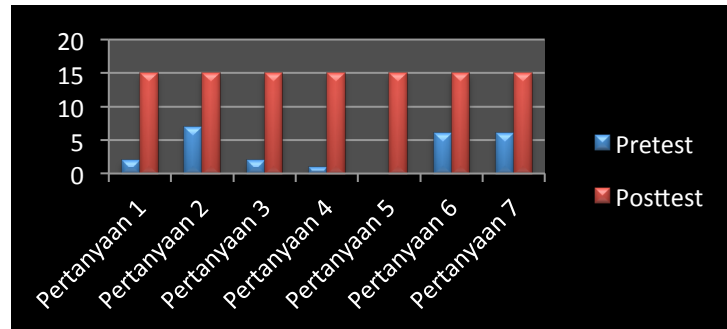
1. Hasil Pengujian Pretest dan Posttes.

Dari hasil pengujian aplikasi terhadap pengunjung dapat disimpulkan hasil dari jumlah responden terhadap aplikasi adalah sebagai berikut :

No.	Pertanyaan	Keterangan	
		Pretest	Posttest
1	Apakah anda tahu tentang sejarah Rawa Jombor ?	2	15
2	Apakah anda tahu menu makanan apa saja yang disajikan disetiap Warung Apung Rawa Jombor ?	7	15
3	Apakah anda tahu menu minuman apa saja yang disajikan disetiap Warung Apung Rawa Jombor ?	2	15
4	Apakah anda tahu harga makanan yang disajikan disetiap Warung Apung Rawa Jombor ?	1	15
5	Apakah anda tahu harga minuman yang disajikan disetiap Warung Apung Rawa Jombor ?	0	15
6	Apakah anda tahu fasilitas dan hiburan apa saja yang disajikan disetiap warung apung Rawa Jombor ?	6	15

7	Apakah anda mengerti gambaran suasana disetiap warung apung yang ada di Rawa Jombor ?	6	15
Jumlah		24	105

2. Grafik Perbandingan Pretest dan Posttest



Grafik Perbandingan Pretest dan Posttest.

3. Uji T Test

Uji T Test Dilakukan untuk mengetahui Uji T adalah uji statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nol. Berikut adalah langkah-langkah pengujian hipotesis *mean* untuk menghitung tabel hasil *Pretest* dan *Posttes*.

Tabel 4.7 Hasil Uji T Test
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	3.43	7	2.820	1.066
POSTEST	15.00	7	.000	.000

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRETEST & POSTEST	7	.	.

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-11.57	2.820	1.066	-14.18	-8.96	-10.856	6	.000

Dari output diperoleh bahwa Sig (2 tailed) = 0.000. hal itu berarti bahwa probabilitas kurang dari 0.05 yang berarti juga bahwa H_0 ditolak.

H_0 ditolak, berarti pengetahuan masyarakat luas dan pengunjung sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi adalah tidak identik. Atau dengan kata lain penggunaan aplikasi Media Informasi Wisata Kuliner Rawa Jombor Klaten cukup efektif dan terbukti mampu meningkatkan pemahaman masyarakat luas dan pengunjung dalam mendapatkan informasi mengenai Wisata Kuliner Rawa Jombor Klaten.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah dibuat aplikasi berupa Media Informasi Wisata Kuliner Rawa Jombor Klaten Berbasis Multimedia sebagai sarana dalam penyampaian informasi tentang warung-warung yang ada di Kawasan Rawa Jombor.
2. Media Informasi Wisata Kuliner Rawa Jombor Klaten ini merupakan program aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam memperkenalkan dan penyampaian informasi mengenai warung-warung yang ada di Kawasan Rawa Jombor bagi pengelola khususnya bagi pengunjung Rawa Jombor.
3. Telah dilakukan pengujian dari aplikasi Media Informasi Wisata Kuliner Rawa Jombor Klaten Berbasis Multimedia bahwa aplikasi yang telah dibuat terbukti dapat meningkatkan pemahaman informasi terkait wisata kuliner Rawa Jombor Klaten yang meliputi menu yang disediakan, fasilitas dan hiburan dari warung-warung yang ada di kawasan Rawa Jombor Klaten.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Tidak menutup kemungkinan untuk mengembangkan program aplikasi ini dengan berbasis *mobile* sehingga dapat diakses di mana-mana.
2. Untuk pengembangan lebih lanjut maka diharapkan aplikasi multimedia ini dengan lebih menonjolkan sisi animasi sehingga terlihat lebih menarik.
3. Perlunya penambahan suara atau narasi pada informasi-informasi yang ditampilkan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Setyowati, Ani. 2002. Penataan dan pengembangan kawasan wisata rawa jombor Klaten. *Jurnal Perencanaan dan Perancangan Arsitektur. Online*, Jilid 1, No. 1
- [2] *Peraturan Daerah Kabupaten Klaten Nomor 11 tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah*. 2011-2013. Klaten.
- [3] Sina Kurniawan Adi David, Nainggolan Nikolas, 2004, “*Company profile Rumah Makan Bu Menuk Sebagai Sarana Promosi Dan Informasi Berbasis Multimedia*”, Skripsi S-1, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom, Yogyakarta.
- [4] Anggoro Sulistyono Dwi, Ekawati Tutias, 2006, “*Company Profile Sebagai Media dan Promosi Jambon Resto Sleman Yogyakarta*”, Skripsi S-1, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom, Yogyakarta.
- [5] *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga tahun 2003*. 2013. Jakarta:Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.
- [6] Suyanto M., 2005, “*MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*”, Andi, Yogyakarta.
- [7] Wijayanto, 2012, “*Pengembangan Pariwisata Kabupaten Bantul Berbasis Multimedia*”, Skripsi S-1, Universita Ahmad Dahlan, Yogyakarta.



- [8] Santosa Insap, 1997, “Interaksi Manusia Dan Komputer Teori Dan Praktek”, Andi, Yogyakarta.
- [9] Sulistyorini Farida, Winiarti Sri, 2004, “DIKTAT Interaksi Manusia Komputer”, Teknik Informatika UAD, Yogyakarta.