

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan latar belakang dapat dijabarkan, multimedia untuk menyajikan dan menggabungkan berbagai bentuk elemen teks, suara, gambar, animasi dan video. Sebagai pendukung untuk mencapai suatu tujuannya yaitu menyampaikan informasi, tidak hanya melihat tetapi pengguna diajak untuk berinteraksi langsung dengan aplikasi.

Tinjauan pustaka yang digunakan dalam dalam pembangunan aplikasi kepariwisataan Raja Ampat berbasis multimedia adalah hasil penelitian-penelitian sebelumnya dalam bentuk aplikasi. Adapun aplikasinya yaitu "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Ilmu Komputer dan Pengantar Teknologi Informasi Komunikasi Di SD Negeri Jetak 2 Sragen Dengan Macromedia Flash" (Distriyanto, 2012) STIMIK AMIKOM, dalam Jurnal Buana Informatika "Pembangunan Aplikasi Buku Resep Makanan Khas Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Multimedia" (Maslim & Kusumawati, 2014) Universitas Atma Jaya Yogyakarta, "Membangun Aplikasi Simulasi Rambut Berdasarkan Bentuk Wajah dengan Menggunakan Flash" (Amin & Ermanto, 2012) Universitas Atmajaya Yogyakarta.

Penelitian Distriyanto pada tahun 2012 tentang "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Ilmu Komputer dan Pengantar Teknologi Informasi Komunikasi Di SD Negeri Jetak 2 Sragen Dengan Macromedia Flash" mengatakan media pembelajaran ilmu komputer dan pengantar dunia teknologi informasi

berbasis multimedia ini dianggap penting karena untuk memaksimalkan penyampaian materi kepada siswa, selain itu untuk memberi bekal ilmu dan wawasan seputar dunia teknologi kepada siswa di tengah era perkembangan teknologi sekarang ini, agar generasi anak bangsa tumbuh dengan wawasan ilmu pengetahuan teknologi yang cukup baik (Distriyanto, 2012). Penulis menganalisa bahwa multimedia mempunyai peranan yang penting salah satunya dipakai sebagai alat untuk bersaing perusahaan. Disamping itu multimedia juga menjadikan kegiatan membaca lebih menarik, dimana dengan memberi dimensi baru dengan kata-kata. Apalagi dalam penyampaian makna kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara luas.

Tahun 2014 Martinus Maslim dan Lili Kusumawati dalam Jurnal Buana Informatika melakukan penelitian yaitu "Pembangunan Aplikasi Buku Resep Makanan Khas Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Multimedia". Penelitian ini dilakukan untuk membangun aplikasi berbasis multimedia. Membuktikan bahwa konsep multimedia digunakan dalam aplikasi bertujuan untuk menarik minat pengguna untuk menggunakan aplikasi. Aplikasi ini dibangun dengan melibatkan seluruh elemen-elemen multimedia yang ada yaitu teks, gambar, suara, video dan animasi (Maslim & Kusumawati, 2014). Hasil yang diperoleh adalah aplikasi ini berhasil dibangun dan dapat membantu para wisatawan lokal maupun mancanegara untuk mengetahui informasi mengenai makanan khas yang berada di daerah Yogyakarta. Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan member

dimensi baru pada kata-kata. Multimedia dalam hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks-teks melainkan juga memberikan nyawa teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video (Siwitomo & Hakim, 2010).

Contoh lainnya dalam Jurnal Buana Informatika (Amin & Ermanto, 2012) melakukan penelitian yaitu "Membangun Aplikasi Simulasi Rambut Berdasarkan Bentuk Wajah dengan Menggunakan Flash". Dalam penelitian ini menjelaskan secara terperinci macam - macam multimedia yaitu (1) Linear multimedia. Dengan ciri-ciri: informasi sekuensial dan untuk jumlah *audiens* lebih dari satu orang. (2) Non-linear multimedia (multimedia interaktif). Dengan ciri-ciri: *user* dapat memilih apa yang akan dikerjakan dan untuk merancang aplikasi interaktif memerlukan kemampuan *graphics art* dan *multimedia programming*.

Dengan perkembangan internet yang diindikasikan dengan makin banyak konten baik berupa video, gambar, suara dan sebagainya (Aryananda, Widyawan, & Ferdiana, 2010). Menurut Basuki Heri Winarto pada tahun 2014 dalam penelitiannya "*Designing and Developing Interactive Learning Multimedia Using 3D Game Engine*", melakukan penelitian media pembelajaran interaktif dengan Subjek penelitian terdiri dari 14 siswa kelas 9 yang dipilih secara acak dengan usia antara 14-15 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hampir semua subjek memberikan tanggapan positif terhadap media pembelajaran ini, (2) Media pembelajaran ini memperoleh nilai 76,9 dan 64,2 oleh ahli media dan ahli materi yang dalam hal ini berarti valid; dan (3) Semua

subjek berminat menggunakan media pembelajaran ini di perangkat mobile (Winarno, 2014). Peneliti menganalisa bahwa multimedia mempunyai peranan penting, salah satunya digunakan dalam penyampaian sebuah informasi dan media pembelajaran, selain itu multimedia juga dapat membuat sebuah informasi menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat membaca sebuah informasi yang dikemas dalam bentuk multimedia.

Pembangunan aplikasi kepariwisataan Raja Ampat berbasis multimedia dibangun pada piranti *mobile*, dalam penelitian terhadap aplikasi yang berjalan pada piranti *mobile*, menurut Kusworo Anindito, Eddy Julianto dan Y. Sigit Purnomo W. P. pada tahun 2015 tentang "Pengembangan Aplikasi Layanan Informasi Wisata Budaya Yogyakarta Berbasis *Mobile Web* dan *Location-Based Service* Secara Kolaboratif" mengatakan Jika potensi ini dapat dioptimalkan, maka akan dapat membantu meningkatkan kondisi perekonomian daerah di sekitar potensi wisata tersebut. Kegiatan promosi wisata dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, khususnya teknologi piranti *mobile*. Aplikasi pengumpulan dan penyampaian informasi wisata budaya Yogyakarta yang akan dikembangkan merupakan aplikasi berbasis *mobile web* agar dapat diakses melalui berbagai piranti, khususnya piranti *mobile*, tanpa terikat platform dari piranti yang digunakan (Anindito, Julianto, & Purnomo, 2015).

Penelitian lain Chuzaimah, Mabruroh dan Dihan, Fereshti Nurdiana pada tahun 2010 dalam Seminar Nasional Informatika mengatakan kebutuhan terhadap sarana telekomunikasi yang multi fungsi kian

berkembang, termasuk smartphone. Seiring peningkatan kebutuhan smartphone, aplikasi terhadap ponsel pada umumnya dan juga smartphone khususnya kian berkembang. Software dan hardware smartphone juga kian beragam dengan harga yang semakin terjangkau. Fokus riset adalah persepsi konsumen terhadap smartphone dengan pendekatan riset kualitatif dan diskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi terhadap smartphone lebih dominan sebagai gaya hidup, sedangkan aspek kebutuhan dan keinginan cenderung tidak terlalu penting (Chuzaimah, Mabrurroh, & Dihan, 2010).

Tabel 2.1 Pembandingan Penelitian

Tabel penelitian dibuat oleh peneliti untuk membandingkan penelitian yang dibangun oleh peneliti dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

No	Pembanding	Distriyanto (2012)	Maslim dan Kusumawati (2014)	Amin dan Ermanto (2012)	Basuki Heri Winarto (2014)	Suryadi (2015)
1	Device	<i>Dekstop</i>	<i>Dekstop</i>	<i>Dekstop</i>	<i>Mobile</i>	<i>Mobile</i>
2	Sistem Operasi	<i>Windows</i>	<i>Windows</i>	<i>Windows</i>	<i>Android</i>	<i>IOS</i>
3	Tools	<i>Adobe Flash</i>	<i>Adobe Flash</i>	<i>Adobe Flash</i>	UDK (Unreal Development Kit), Adobe Flash	<i>Xcode</i>
4	Bahasa Pemrograman	<i>Macromedia Flash</i>	-	<i>Macromedia Flash 8</i>	<i>Java</i>	<i>Objective C</i>
5	Sasaran Pengguna	<i>Pelajar</i>	<i>Umum</i>	<i>Umum</i>	<i>Pelajar</i>	<i>Umum</i>

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian