

Media Pengenalan Pura Tambang Badung Berbasis Multimedia

Anak Agung Ngurah Bagus Ananda Kusuma¹, I Gede Harsemadi², I Gusti Ayu Desi Saryanti³

Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

e-mail: ¹anandakusuma1001@gmail.com, ²harsemadi@stikom-bali.ac.id, ³desi@stikom-bali.ac.id

Diajukan: 8 Juni 2020; Direvisi: 14 Juli 2020; Diterima: 23 Juli 2021

Abstrak

Pura Tambang Badung berlokasi di Kota Denpasar. Adapun Pura Tambang Badung sebagai jajarannya tua, pura ibu atau pura kerajaan yang dipergunakan sebagai penobatan Raja Pemecutan XI. Pura Tambang Badung memiliki keunikan yaitu ada Pelinggih Hyang Ibu Candi, Pemedalan Siwa, Pemedalan Durga, Tari Baris Tengklong, Siat Sampian. Karena kurangnya informasi dan dokumentasi mengenai keberadaan dari Pura Tambang Badung, maka diperlukan sebuah media pengenalan berbasis multimedia yang bisa di jalankan pada android. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Dalam media pengenalan ini menyajikan informasi mengenai Pura Tambang Badung mulai dari sejarah, lokasi, galeri berisi foto dan video, perancang aplikasi serta terdapat kuis yang berisi latihan soal mengenai Pura Tambang Badung. Berdasarkan hasil pengujian metode black box testing didapatkan hasil bahwa semua fungsi dalam aplikasi berjalan normal dan sesuai rancangan, untuk pengujian dengan metode heuristic evaluation mendapatkan hasil cukup baik karena 7 dari 10 point telah terpenuhi dan pengujian lapangan melalui kuisisioner dapat disimpulkan bahwa aplikasi mendapat penilaian sangat baik dengan persentase nilai pada aplikasi sebesar 90% dan penilaian sangat baik dengan persentase nilai pada video dokumenter sebesar 92%.

Kata Kunci: Media Pengenalan, Pura Tambang Badung, MDLC, Adobe Animate, Android.

Abstract

Pura Tambang Badung was located in Denpasar. Pura Tambang Badung was a cluster of numerous ancient temples, Pura Ibu or Pura Kerajaan used as coronation for Raja Pemecutan XI. Pura Tambang Badung had some unique features such as the Pelinggih Hyang Ibu Candi, Pemedalan Siwa, Pemedalan Durga, Tari Baris Tengklong, Siat Sampian. The lack of substantial documentaries and information to introduce Pura Tambang Badung. We need an informative app with multimedia-based which can be used on Android. Multimedia Development Life Cycle (MDLC) was used in this research. With this informative media, we will be able to present historical information of Pura Tambang Badung, with interactive features such as a complete documentation of the temple and a quiz about Pura Tambang Badung. Based on the results of testing that has been done using the black box testing method that all functions run normally and matched to the design, for testing with the heuristic evaluation method to get good results because 7 out of 10 points been fulfilled and field testing through the questionnaire can be concluded the application received a very good rating a percentage value of 90% and video documenter received a very good rating a percentage value of 92%.

Keywords: Informative Media, Pura Tambang Badung, MDLC, Adobe Animate, Android.

1. Pendahuluan

Pura merupakan tempat suci bagi umat Hindu yang digunakan untuk melakukan persembahyangan pada hari-hari suci. Pura berfungsi sebagai tempat pemujaan terhadap Ida Sang Hyang Widhi Wasa untuk mengahaturkan bakti dan kesejahteraan di kehidupan, selain itu Pura juga merupakan tempat untuk mempererat hubungan dengan Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang berwujud secara niskala. Hal ini berlaku terhadap Pura kerajaan yang ada di Bali sebagai tempat suci bagi keluarga raja dan masyarakat setempat yang berada tidak jauh dengan pusat pemerintahan kerajaan, yaitu dekat dengan wilayah Puri Pemecutan. Pura ini terdiri dari banyak bangunan yang digunakan untuk bermacam-macam jenis upacara. Di Pura ini raja dan rakyatnya datang bersama-sama untuk melakukan persembahyangan kepada para leluhur [1]. Pura kerajaan sebagai pengikat atau pemersatu antara keluarga puri dengan masyarakatnya. Selain itu, di Pura

ini dilaksanakan kegiatan upacara keagamaan pada saat penobatan raja Pemecutan pertama yang dilakukan pada masa kerajaan. Pura ini bersifat monumental karena pada saat itu wibawa dari Puri Pemecutan masih sangat kuat dan memberikan pengaruh terhadap identitas Pura kerajaan yang dikelolanya.

Dengan kurangnya informasi yang ada sehingga masyarakat umum belum mengetahui secara detail mengenai Pura Tambang Badung. Upaya untuk membantu dan mengembangkan hal tersebut agar masyarakat lebih jauh mengenal Pura Tambang Badung, maka peran teknologi yang ada saat ini perlu dimanfaatkan sebagai media pengenalan dengan cara membuat suatu aplikasi berbasis *mobile* yang dibuat sedemikian rupa agar simple dan mudah digunakan oleh para pengguna. Salah satu teknologi yang paling sering digunakan adalah *smartphone*, dimana *smartphone* juga dilengkapi dengan berbagai fitur multimedia.

Adanya multimedia interaktif adalah media yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, suara, animasi, video, yang dikemas menjadi file digital (komputerisasi), sehingga menjadi suatu media yang menarik. Saat ini media interaktif dapat dijadikan sebagai media untuk memberikan informasi dan memperkenalkan sesuatu yang belum diketahui atau sebagai panduan [2].

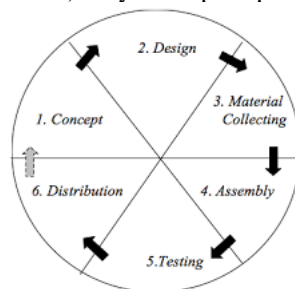
Pengenalan bangunan Pura di Bali telah banyak diinisiasi dalam beberapa penelitian terdahulu, seperti yang telah berhasil dilakukan seperti pada pengenalan Pura Luhur Tamba Waras dalam aplikasi multimedia interaktif, yang telah dapat memberikan informasi kepada penggunanya dengan menarik dan informatif [3]. Multimedia interaktif juga membantu meningkatkan pemahaman dan telah mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi tentang tempat wisata di Jawa Barat, sehingga mempunyai standarisasi informasi yang diketahui dari informasi yang diterima [4]. Aplikasi berbasis multimedia interaktif juga digunakan oleh pemilik travel, *tour guide* dan para calon wisatawan yang akan berkunjung ke daerah Sumatera Barat khususnya kota Padang sehingga memudahkan untuk mendapat informasi berkaitan dengan objek-objek wisata yang ada [5]. Untuk memperkenalkan potensi pengetahuan sejarah, spiritual dan budaya yang ada di Pura Paluang Nusa Penida Bali melalui aplikasi multimedia interaktif berbasis android, yang telah menjadi wadah informasi yang edukatif serta atraktif bagi masyarakat umum dan khususnya umat Hindu [6].

Berdasarkan uraian diatas, masalah utama dalam penelitian ini yaitu sebagian besar generasi muda yang merupakan *warih* (keturunan) dari Pemecutan belum maksimal mengetahui tentang asal - usul keberadaan Pura Tambang Badung, maka dari itu perlu ada upaya dalam memberikan suatu informasi tentang keberadaan Pura Tambang Badung dengan berbasis multimedia, sehingga dapat menyuguhkan keberadaan Pura Tambang Badung beserta keunikan di Pura tersebut kepada keluarga, *warih* (keturunan) dari Pemecutan dan masyarakat secara umum.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka terdapat tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang dan membangun media pengenalan Pura Tambang Badung berbasis multimedia. Untuk memberikan informasi dalam membuat suatu media pengenalan dengan aplikasi berbasis multimedia yang di sajikan dengan video, teks, audio, dan gambar untuk mengetahui Pura Tambang Badung agar mempermudah pemahaman bagi *warih* (keturunan) dari Pemecutan dan masyarakat secara umum.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan multimedia ini adalah *Multimedia Development Life Cycle*. Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*. Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan [7], [8]. Tahapan pengembangan dalam *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) ini yaitu seperti pada Gambar 1.



Gambar 1 *Multimedia Development Life Cycle*

Berikut ini merupakan penjelasan dari masing-masing tahapan dari MDLC:

2.1 Concept

Tahapan awal dari penelitian ini adalah menggali *concept*, tahapan ini dilakukan untuk menentukan dasar perencanaan, ide, keperluan mendasar dari sistem yang akan dikembangkan. Tahapan konsep ini dilakukan dengan analisa 5W+1H, analisa SWOT dan juga observasi pada tahap awal. Analisis 5W+1H menjelaskan apa, mengapa, siapa, kapan, dimana, dan bagaimana merencanakan, merancang dan membangun aplikasi pengenalan Pura Tambang Badung, seperti yang dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1 Analisis 5W+1H

Tipe	Keterangan
<i>What</i> Media seperti apa yang akan dibuat?	Aplikasi yang rancang bangun adalah aplikasi pengenalan Pura Tambang Badung berbasis <i>mobile</i> android dan sebuah video dokumenter yang menceritakan keberadaan Pura sejak zaman dahulu hingga kini.
<i>Why</i> Mengapa aplikasi ini dibangun?	Aplikasi dan video dibangun untuk memperkenalkan pada masyarakat secara luas tentang Pura Tambang Badung.
<i>Who</i> Siapa pengguna sistem anda?	Aplikasi ini digunakan untuk seluruh kalangan masyarakat, remaja maupun orang dewasa, dikhususkan pada masyarakat <i>pengempon</i> Pura Tambang Badung.
<i>When</i> Kapan Aplikasi ini akan digunakan?	Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengakses informasi Pura Tambang Badung kapan saja dan dimana saja, pada sistem berbasis <i>android</i> (min. 4.4) dan komputer <i>desktop</i> yang tersambung dengan internet untuk menyajikan lokasi dan video pada aplikasi tersebut.
<i>Where</i> Dimana aplikasi ini akan diimplementasikan?	Aplikasi ini diimplementasikan dengan mendistribusikannya melalui Google Drive, untuk video dipublikasikan melalui YouTube Pusat Teknologi dan Budaya ITB STIKOM Bali.
<i>How</i> Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi yang anda kembangkan?	Aplikasi ini akan dirancang menggunakan aplikasi pengolahan animasi interaktif dengan bahasa pemrograman Action Script 3.0. Melakukan observasi langsung ke lokasi serta <i>survey</i> dan evaluasi langsung kepada Pemangku, Tetua Adat, dan masyarakat <i>pengempon</i> Pura. Pengolahan aset desain dan aplikasi menggunakan aplikasi pengolahan gambar <i>bitmap</i> dan <i>vector</i> dan pembuatan video melalui aplikasi pengolahan video.

Menentukan konsep sistem ini selain menggunakan analisa 5W+1H pada media pengenalan Pura Tambang Badung berbasis multimedia., analisa juga dilakukan dengan menganalisa SWOT yang menjelaskan *strength*, *wekanness*, *opportunity*, *threat*.

Strength adalah dalam aplikasi ini memiliki keunggulan dapat memberikan informasi kepada *warih* (keturunan) dari warga Pemecutan maupun masyarakat secara umum dalam memperoleh informasi tentang keberadaan Pura Tambang Badung seperti dari sejarah singkat, keunikan, denah, lokasi, nama *pelinggih* (bangunan-bangunan dalam Pura) dan juga informasi lainnya tentang Pura, serta terdapat pula fitur kuis sebagai media evaluasi dan melatih ingatan informasi Pura tersebut. Kemudian dalam penyajian dikemas dalam bentuk aplikasi multimedia berbasis android, serta video pengenalan Pura Tambang Badung yang dapat di lihat secara online melalui aplikasi dan YouTube.

Weakness adalah dalam pengembangan aplikasi ini memiliki kelemahan dalam hal penyebarluasan yang belum dilakukan secara masif, sehingga memungkinkan banyak masyarakat yang belum tau tentang aplikasi dan video pengenalan Pura Tambang Badung. Disisi lain aplikasi ini masih bersifat *mobile* yang hanya bisa diakses melalui perangkat berbasis android.

Opportunity adalah dalam pengembangan aplikasi ini ada beberapa potensi pengembangan yaitu aplikasi ini dapat memberikan informasi secara baik dan dengan bantuan *smartphone* yang mudah di pahami oleh *warih* serta masyarakat secara umum, luaran produk penelitian ini berupa aplikasi berbasis *mobile* android dan video pengenalan Pura pada YouTube yang mudah disebarluaskan melalui berbagai kanal media sosial.

Threat adalah ancaman dalam pengembangan aplikasi yang kemungkinan dihadapi seperti cara bagaimana aplikasi ini dapat diterima masyarakat, karena tidak semua masyarakat berkeinginan untu mencari tahu lebih detail tentang pengenalan Pura Tambang Badung melalui aplikasi ini sehingga tantangan dalam pengembangannya adalah bagaimana menyajikan informasi yang membuat masyarakat tertarik pada penyajian informasi yang ada pada aplikasi ini. Tantangan lainnya, jangkauan penyebarluasan informasi pura ini akan terhambat apabila tidak dilakukan secara masif dan terus menerus, penting untuk pengembang selalu mempromosikan video dan aplikasi ini melalui berbagai media.

Sebagai pendukung analisa informasi dan pengembangan penelitian ini, dilakukan observasi tahap awal langsung ke Pura Tambang Badung, hal ini dilakukan untuk mengetahui lokasi dan kondisi teraktual terkait dengan tempat melakukan penelitian. Kegiatan awal ini juga dilakukan proses melengkapi administrasi perijinan yang dimulai dari proses pengajuan surat ijin penelitian, surat perijinan dari Dinas Penanaman Modan dan Terpadu Satu Pintu Provinsi Bali, surat perijinan dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik, surat perijinan dari kecamatan Denpasar Barat, surat perijinan dari Kelurahan Pemecutan dan surat

ijin menuju Pura Tambang Badung dengan beberapa narasumber yaitu Jro Mangku Turah Deling dan Jro Mangku Nyoman Sudarja yang selaku pengelola Pura Tambang Badung.

2.2 Design

Design merupakan tahap kedua dalam penelitian ini, dilakukan dengan perancangan dari aplikasi Media Pengenalan Pura Tambang Badung Berbasis Multimedia. Pada tahap ini dimulai dengan merancang struktur menu yang ada pada aplikasi meliputi dari kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, merancang *storyboard* untuk video pengenalan Pura Tambang Badung.

2.3 Material Collecting

Merupakan tahapan ketiga dalam penelitian ini yang merupakan proses untuk pengumpulan aset-aset dan semua material dan informasi terkait Pura Tambang Badung yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file aset multimedia seperti gambar, audio, video, gaya desain dan lain-lain, yang akan dimasukkan dalam penyajian sistem multimedia tersebut. Pada proses ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak dan perangkat keras untuk merancang dan membangun aplikasi. Terdapat pula kegiatan wawancara kepada *pengempon*, *warih*, Pemangku, dan pengelola Pura Tambang Badung ini, observasi langsung untuk mengetahui letak *pelinggih* (bangunan yang ada di dalam Pura) juga kondisi terkini Pura tersebut, dan dilakukan juga pengumpulan informasi tentang Pura ini melalui studi pustaka.

2.4 Assembly

Tahapan keempat yaitu *assembly* atau perakitan dimana semua komponen material yang telah diperoleh selanjutnya disesuaikan pembuatannya sesuai dengan tahapan konsep dan desain sistem. Materi-materi, file-file, dan aset-aset desain yang sudah terkumpul kemudian dirangkai dan disusun dengan menggunakan bahasa pemrograman Action Script 3.0. Pembuatan aplikasi dan video pengenalan Pura ini menggunakan aplikasi pendukung seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Premiere Pro*, *Corel Draw*, *Adobe Audition* dan *Adobe Animate*.

2.5 Testing

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap aplikasi yang sudah di buat. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari pembuatan aplikasi yang pengujiannya menggunakan metode *Black Box Testing* yang bertujuan untuk mengetahui bila adanya *crash* atau *error* dan kemudian memperbaikinya, sehingga pada saat aplikasi ini digunakan sudah dapat berfungsi dengan baik. Selanjutnya menggunakan pengujian *Heuristic Evaluation* untuk mengetahui aplikasi sudah berjalan sesuai dengan prosedur. Selanjutnya pada pengujian *Heuristic Evaluation* terdapat sepuluh karakteristik dalam aplikasi multimedia pengenalan yang harus terpenuhi dan tahap terakhir yaitu pengujian dengan metode kuisisioner untuk menguji fungsional yang ada didalam aplikasi apakah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

2.6 Distribution

Tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna aplikasi perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasnya. Pada aplikasi media pengenalan ini akan didistribusikan melalui *google drive* untuk menyebarkan aplikasi baik berupa file dekstop dan juga berupa file android, penyebaran melalui akun Facebook penulis dan juga akun instagram maupun channel YouTube penulis maupun YouTube Pusat Teknologi dan Budaya dan instagram untuk mendistribusikan video pengenalan Pura Tambang Badung.

3. Hasil dan Pembahasan

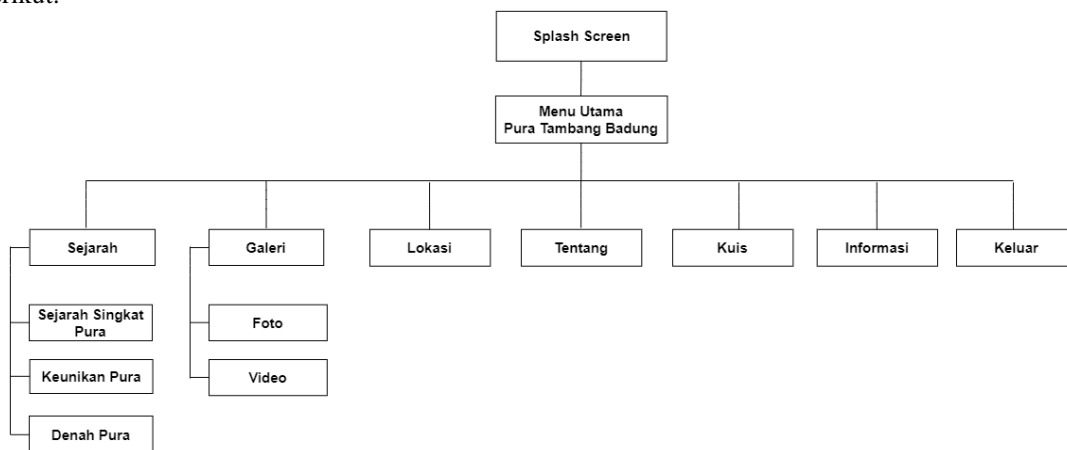
Pada perekayasaan ini terdapat hasil dan pembahasan tentang Media Pengenalan Pura Tambang Badung Berbasis Multimedia.

3.1 Perancangan Aplikasi

Tahap perancangan dari perekayasaan ini adalah untuk membuat spesifikasi secara rinci dari perekayasaan yang dilakukan dengan mengacu pada tahap sebelumnya yaitu tahap konsep. Pada tahap ini, model aplikasi akan dirancang sesuai dengan analisa yang sudah dilakukan. Proses perancangan model aplikasi yang dilakukan antara lain adalah:

3.1.1 Struktur Aplikasi

Fungsi-fungsi yang dirancang pada tahap perancangan ini dibagi ke dalam beberapa bagian menu yang bertujuan untuk memudahkan pengoperasian program. Pada bagian struktur menu terdapat *splash screen*, menu utama dimana berisi menu sejarah yang ada tiga sub menu yaitu sejarah singkat, keunikan, denah, pada menu galeri juga terdapat dua sub menu foto, video, berikutnya terdapat menu lokasi, menu tentang, menu kuis, menu informasi dan menu keluar. Struktur menu ini dapat dilihat pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Struktur Menu Aplikasi *Mobile* Android

3.2 Implementasi Sistem

Tahapan implementasi sistem merupakan suatu tahapan dalam menterjemahkan perancangan sistem yang telah dibuat kedalam sebuah kode program, sehingga dapat menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Pura Tambang Badung

No.	Gambar	Keterangan
1.		Tampilan menu <i>splash screen</i> terdapat <i>design background</i> yang berwarna orange dan juga berisi logo kampus ITB STIKOM Bali dan terdapat design tombol mulai.
2.		Tampilan menu utama terdapat <i>design background</i> dengan latar Pura Tambang Badung yang di padukan dengan judul <i>Mari Mengenal Pura Tambang Badung</i> , dan terdapat beberapa tombol di antara nya tombol menu sejarah, galeri, lokasi, tentang, kuis, suara, informasi, keluar dan jam.



Tampilan menu sejarah terdapat *design background* dengan latar Pura, tombol beranda untuk kembali ke menu utama dan terdapat tiga sub menu yaitu menu sejarah singkat, keunikan dan denah.



Tampilan menu galeri terdapat *design background* dengan latar Pura, tombol beranda untuk kembali ke menu utama dan terdapat dua sub menu yaitu menu foto dan menu video.



Tampilan menu lokasi terdapat *design background* dengan latar Pura, tombol beranda untuk kembali ke menu utama dan terdapat tombol untuk menuju ke *google maps* dan juga tombol selanjutnya untuk melihat *maps* secara *offline*.



Tampilan menu tentang terdapat *design background* dengan latar Pura, tombol beranda untuk kembali ke menu utama dan berisi tentang logo kampus ITB STIKOM Bali, pembuat aplikasi dan pembimbing aplikasi.



Tampilan menu kuis terdapat *design background* dengan latar Pura, tombol beranda untuk kembali ke menu utama dan berisi tentang sepuluh pertanyaan dan berisi tombol untuk memulai ulang kuis.



Tampilan menu informasi terdapat *design background* dengan latar Pura, tombol beranda untuk kembali ke menu utama dan berisikan tampilan dari setiap tombol pada aplikasi yang berisi penjelasannya, tombol berikutnya yang juga terdapat penjelasan dari Pura Tambang Badung.



Tampilan menu keluar berisi pop up dialog yang memperlihatkan tombol iya dan tidak pada bagian menu utama pada aplikasi pengenalan Pura Tambang Badung.

3.3 Hasil Pengujian Aplikasi


Tahapan pengujian terhadap aplikasi ini berguna untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan sesuai dengan tujuan atau tidak. Tahapan pengujian sistem ini juga dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan dari sistem ini baik dari berupa *error* atau kekurangan lainnya [9]. Pengujian aplikasi dilakukan dengan pengujian *Black Box Testing*, pengujian *Heuristic Evaluation* dan pengujian kuesioner. Pertimbangan utama dalam menggunakan tiga cara dalam pengujian yaitu dengan adanya pengujian *Black Box Testing* dapat membantu menguji dari segi aplikasi yang telah dibuat, apakah sudah dapat berjalan dengan baik dan pada setiap tombol sudah berjalan sesuai dengan arahan dari user pada aplikasi. Pada pengujian *Heuristic Evaluation* menguji dari segi penggunaan design pada aplikasi yang dilakukan dengan pendekatan antara manusia dan mesin/komputer yang terkait pada *user interface* dimana kemudahan penggunaan aplikasi. Selanjutnya pada pengujian kuisisioner untuk mengetahui data seseorang dalam pengalaman atau pengetahuan yang dimilikinya sehingga dapat dilakukan perbaikan terhadap bagian-bagian yang kurang tepat pada saat menyebar kuisisioner tersebut.

Pengujian *blackbox testing* [10] telah mendapatkan hasil yang sesuai untuk setiap pengujian pada tombol - tombol aplikasi dan alur *code* program yang sudah berjalan dengan yang diharapkan. Pengujian terhadap penggunaan aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan model Evaluasi Heuristik (*Heuristic Evaluation*) versi *Molich* dan *Nielsen* sebagai pendekatan antara manusia dan mesin/komputer yang terkait pada kemudahan penggunaan system [11], [12], dengan menggunakan pedoman aturan praktis dan umum, yang dijelaskan dalam implementasi pengujian pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Pengujian *Heuristic Evaluation*

No.	Gambar	Deskripsi	Rekomendasi
1		<i>Visibility of system status (feedback)</i>	Respon aplikasi terhadap input dari <i>user</i> sudah berjalan, seperti saat splash screen awal aplikasi di jalankan, dengan menekan tombol mulai yang akan mengarahkan pengguna ke halaman utama aplikasi, maupun saat pengguna memilih menu yang terdapat dalam aplikasi.

<p>2</p>		<p><i>Match between system and the real world (metaphor)</i></p>	<p>Jelas dan mudah dipahami, kesesuaian Informasi yang ditampilkan serta didukung dengan objek yang berkaitan dengan informasi yang disampaikan.</p>
<p>3</p>		<p><i>User control and freedom (navigation)</i></p>	<p>Pengguna dapat dengan leluasa berpindah halaman serta dapat menjalankan beberapa fitur - fitur pada aplikasi dengan tombol - tombol navigasi yang telah disediakan.</p>
<p>4</p>		<p><i>Consistency and standards (consistency)</i></p>	<p>Penggunaan penulisan kata, jenis huruf dan desain tata letak telah diperhatikan untuk menghindari kebingungan pengguna terhadap aplikasi.</p>
<p>5</p>	<p>(Belum Memenuhi)</p>	<p><i>Error Prevention (prevention)</i></p>	<p>Desain antarmuka pada aplikasi ini belum terdapat fitur pencegahan kesalahan pengguna, jadi perlu ditambahkan <i>popup</i> peringatan ketika pengguna melakukan kesalahan.</p>
<p>6</p>	<p>(Belum Memenuhi)</p>	<p><i>Recognition rather than recall (memory)</i></p>	<p>Penggunaan beban memori telah dapat diminimalisir karena struktur menu yang ringkas serta jelas.</p>
<p>7</p>		<p><i>Flexibility and efficiency of use (efficiency)</i></p>	<p>Dalam penggunaan bisa menggunakan koneksi internet pada menu video dan menu lokasi, dan juga dapat menu <i>offline</i> pada menu lokasi.</p>
<p>8</p>		<p><i>Aesthetic and minimalist design (design)</i></p>	<p>Desain antarmuka aplikasi pengenalan Pura Tambang Badung telah didesain dengan baik dengan menggunakan warna-warna yang tepat dan menggunakan <i>background</i> yang berkaitan dengan yang disampaikan.</p>

9	(Belum Memenuhi)	<i>Help user recognize, diagnose, and recover from errors (recovery)</i>	Dalam menu kuis sudah diterapkan, ketika pengguna dalam menginputkan jawaban maka sistem akan menampilkan notifikasi poin kepada pengguna aplikasi.
10		<i>Help and documentation (help)</i>	Dalam menu informasi telah diterapkan pemberian informasi berupa fungsi - fungsi tombol yang terdapat dalam aplikasi dan informasi tentang Pura Tambang Badung.

Metode skala bipolar pada pengujian kuis dengan menggunakan skala likert yang dimana mengukur baik tanggapan positif atau negatif terhadap suatu pernyataan dari responden untuk menentukan persetujuan mereka dari penilaian kuis yang telah di sebar dan memilih salah satu pilihan jawaban yang tersedia. Biasanya di berikan 5 pilihan skala seperti sangat baik, baik, cukup baik, kurang, sangat kurang. Dan pada metode skala likert ini perolehan point yang berisi dari angka 5, 4, 3, 2, 1.

Tabel 4. Nilai Kategori Jawaban

Kategori Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Kuis atau yang sering di kenal sebagai angket adalah daftar pertanyaan yang mengukur data atau informasi dari respon orang - orang atau pengguna. Tujuan adanya kuis untuk mengetahui data pribadi seseorang dalam pengalaman atau pengetahuan yang dimilikinya sehingga dapat dilakukan perbaikan terhadap bagian - bagian yang kurang tepat. Pengukuran sikap, pendapat dan persepsi yang meyakinkan untuk responden menjawab setiap butir tingkatan pertanyaan atau pernyataan pada kuis merupakan metode skala likert [13].

Pengujian kuis ini dilakukan dengan menyebarkan kuis, didalamnya terdapat 20 butir penilaian yang melibatkan 30 orang responden yang terdiri dari 13 responden perempuan dan 17 responden laki-laki. Responden akan mencoba menggunakan aplikasi terlebih dahulu sebelum melakukan pengisian kuis terdapat 20 jenis soal dimana 10 soal membahas tentang aplikasi dan 10 soal membahas tentang video dokumenter. Hasil pengujian kuis terhadap aplikasi diperoleh hasil persentase 90% dengan kategori “Sangat Baik”, dan hasil pengujian kuis pada video dokumenter didapatkan hasil persentase 92% dengan kategori “Sangat Baik”.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dirancang dan dibangun dengan berbasis multimedia yang menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.
2. Aplikasi Media Pengenalan Pura Tambang Badung Berbasis Multimedia ini telah dapat menyajikan dan memberikan informasi mengenai Pura Tambang Badung kepada keturunan atau *warih* dari Pemecutan dan masyarakat secara umum.

Daftar Pustaka

- [1] H. Hadiwijono, Agama Hindu dan Buddha. Mulia., Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia, 2008.
- [2] M. A. Drs Anak Agung Ngurah Putra Darmanuraga, Prof. Dr. Lift. Dr. I Gusti Putu Phalgunadi, Sejarah Pura Tambang Badung. Pemecutan, Badung, 2013.

-
- [3] I.G.W. Mahendra N.P., I Gede Harsemadi. 2021. Media Pengenalan Pengelukan di Pura Luhur Tamba Waras berbasis 2 Dimension Hybrid Animation. Seminar Nasional Desain (SANDI 2021). Vol. 1, Tahun 2021.
- [4] D. Lasut, S. Haryanto. 2016. Perancangan Aplikasi Pengenalan Tempat Wisata di Jawa Barat Berbasis Multimedia. Jurnal SISFOKOM, Volume 05, Nomor 01, Maret 2016.
- [5] R. F. Ningrum, D. Kuswardani. Perancangan Multimedia Pengenalan Objek Wisata Di Daerah Sumatera Barat. Jurnal Format Volume 6 Nomor 2 Tahun 2017.
- [6] I W. G. Oksarya E. S., I G. Suardika, N K. Sukerti, N P. N. Hendayanti. Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Paluang Nusa Penida Bali Berbasis Android. Jurnal FASILKOM, Volume 10 No. 3 | Desember 2020: 301-306.
- [7] S. Nurjaziah, Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak - Anak Berbasis Multimedia. BSI Jakarta: Amik, 2016.
- [8] Jenie Sundari, “Melestarikan Aksara Sunda Dengan Aplikasi Multimedia”, Jurnal Evolusi, Vol. 4, No. 2, pp. 28-32, 2016.
- [9] A. H. Sutopo, Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007.
- [10] Selfina Pare, “Desain Dan Implementasi E-Commerce Pada Toko As 88 Celluler Merauke”, Jurnal Ilmiah Mustek Anim, vol. 2, no. 3, pp. 222-229, Desember 2013.
- [11] I. P. Wi. A. I Gede Harsemadi, Ida Bagus Suradarma, Evaluasi Heuristik Antarmuka Aplikasi Pengenalan Arsitektur Bangunan Meten Bali dalam Konverensi Nasional Sistem & Informatika. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Teknik Komputer (STMIK) STIKOM Bali, 2017.
- [12] Putu Krisnayani, I Ketut Resika Arthana dan I Gede Mahendra Darmawiguna, “Analisa Usability Pada Website UNDIKSHA Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation”, Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), vol. 5, no. 2, 2016.
- [13] B. Weksi, “Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert,” Ilmu Pertanian dan Perikanan, pp. 127–133, 2013.