
Pengembangan Aplikasi Denpasar Festival Pada Platform Mobile

I Gede Harsemadi¹, I Made Adi Purwantara², Ni Made Dewi Purnama Sari³

Program Studi Sistem Informasi STMIK STIKOM Bali

Jalan Raya Puputan Renon No. 86 Denpasar, Bali, Indonesia. Tlp. (0361) 244445 Fax: (0361) 264773

e-mail: harsemadi@stikom-bali.ac.id, adi@stikom-bali.ac.id, yukari.keishiro@live.jp

Abstrak

Denpasar Festival adalah sebuah 'display' tentang kekayaan sumber daya kreatif kota Denpasar dan pemerintah kota ingin selalu melibatkan semua *stakeholders* dari komunitas dan industri kreatif untuk bersama-sama membangun Denpasar menjadi kota yang sungguh-sungguh kreatif. Festival yang lahir dari keterlibatan publik, akademisi, seniman, komunitas, pelaku industri terkait dan pemerintah ini secara langsung menarik minat wisatawan domestik maupun internasional untuk mengunjungi festival ini. Namun, penyebaran informasi yang dilakukan melalui media cetak, masih dianggap kurang informatif untuk menjangkau wisatawan dikarenakan keterbatasan akan ruang informasi yang dipaparkan dan jangkauan penyebaran media cetak tersebut. Selain itu, kurangnya konten berbahasa Inggris tentu menyulitkan wisatawan internasional dalam mengonsumsi informasi yang disajikan. Salah satu alternatif dalam hal ini adalah melalui media interaktif berupa aplikasi yang dapat diimplementasikan pada *smartphone* berbasis pada *android*. Proses pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan melakukan pengumpulan data, analisa sistem, perancangan yaitu melakukan pemodelan sistem dan desain antarmuka sistem. Hasil akhir dari perancangan ini berupa aplikasi yang dapat diimplementasikan pada platform *mobile* dengan sistem operasi *android* yang berisikan informasi dan gambar terkait acara Denpasar Festival. Pada aplikasi ini pengujian dilakukan dengan metode pengujian *black box* dengan mengamati *output* tampilan yang muncul dari hasil eksekusi yang dilakukan. Dari hasil pengujian dengan metode ini, dapat disimpulkan bahwa seluruh proses telah berjalan dengan berhasil.

Kata kunci: Pengembangan, Aplikasi Mobile, Denpasar, Denpasar Festival

Abstract

Denpasar Festival is a 'display' about the wealth of the creative resources of Denpasar and the city government which want to involving all of the stakeholders from every creative community and industry to developing Denpasar to be a real creative city. A Festival which was born from involvement of the public, academician, artist, communities, related industry agent and the government was drive out the domestic and international tourist's interest to visit this festival directly. However, the dissemination of the information which was conducted through pnted media reputed as a not innovative to reach the tourists because of the limitedness of the information rooms which is explained and that printed media range. Beside that, the lack of the English content may complicating the international tourists to consuming the information. One of the alternatives in this case is through the interactive media such as an application which is could be implemented into a smartphone based on android system. The proses to make this application is conducted by collecting some data, system analyzing, designing such as making a modeling system and design interface system. The result of the design is an application which could be implemented into platform mobile with android system which containing some informations and pictures which related to the Denpasar Festival's event. In this application, the testing is performed with black box testing method to observe the output that appears from the results of executions. From the test results with this method, it can be concluded that the whole process has been running successfully .

Key Word: Development, Mobile Application, Denpasar, Denpasar Festival

1. Pendahuluan

ICT (*Information Communication Technology*) yang berkembang dengan pesat telah mengubah gaya hidup masyarakat pada saat ini. Perkembangan yang pesat ini menjadi daya dukung integrasi dari berbagai media termasuk perangkat mobile yang mampu menghasilkan aplikasi multimedia yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai aspek. Penyebaran informasi dengan metode yang menerapkan ICT seperti kegiatan promosi, penyajian berita, pembelajaran, permainan hingga aplikasi pendukung kehidupan

lainnya. Perkembangan teknologi komputer dan perangkat lunak yang digunakan dalam menyajikan informasi memberikan kemudahan bagi penggunaannya untuk mengakses informasi dengan metode baru. Perangkat-perangkat tersebut dapat dengan mudah mempromosikan dan meningkatkan pemahaman pengguna pada konten multimedia. Pengguna dapat menemukan informasi, menggunakan gambar, suara serta teks untuk mengkomunikasikan apa yang telah mereka pelajari. Ledakan pertumbuhan perangkat mobile meningkatkan upaya luas untuk mengembangkan teknologi apapun yang biasanya menggunakan komputer desktop ke perangkat mobile [1]. Perangkat mobile seperti *smartphone* menjadi lebih luas penggunaannya dan sebagai bentuk komputasi yang berkembang dalam lingkungan penggunaan mobile.

Berbagai informasi dapat diakses melalui perangkat mobile termasuk pemanfaatan ICT dalam bidang pariwisata. Dalam beberapa penelitian sebelumnya yang telah mengimplementasikan teknologi dengan pariwisata dan budaya, seperti pada penelitian yang menyajikan informasi mengenai objek dan lokasi wisata budaya Kabupaten Pacitan berbasis multimedia [2] yang bertujuan untuk melestarikan kebudayaan masyarakat Pacitan sekaligus melestarikan budaya asli daerah menggunakan multimedia interaktif. Penelitian yang terkait dengan promosi pariwisata juga telah dilakukan untuk meningkatkan promosi pariwisata Pantai Klayar Kabupaten Pacitan dalam bentuk animasi 3 dimensi [3] hasilnya adalah sebuah media informasi animasi 3D wisata pantai Klayar dengan konsep yang mudah dipahami. Peningkatan promosi pariwisata juga dilakukan pada penelitian yang mengimplementasikan sistem informasi pariwisata berbasis mobile multimedia di Sumatera Barat [4] yang menghasilkan aplikasi multimedia yang berisi tentang daya tarik pariwisata Sumatera Barat, dimana informasinya disajikan secara interaktif dan menarik memanfaatkan teknologi multimedia dan bisa diakses melalui perangkat mobile. Melihat perkembangan aplikasi multimedia yang mengangkat potensi pariwisata dan budaya yang telah banyak dilakukan pada penelitian-penelitian sebelumnya, maka hal ini digunakan sebagai landasan penelitian selanjutnya untuk mengangkat potensi pariwisata budaya di Kota Denpasar.

Denpasar merupakan sebuah kota di pulau Bali yang sekaligus menjadi ibu kota Provinsi Bali.. Kota Denpasar memiliki banyak potensi wisata budaya antara lain Museum Bali, Museum Bajra Sandhi, Pura Jagatnatha, Museum Sidik Jari dan masih banyak potensi wisata budaya lainnya. Kota Denpasar banyak menggelar festival yang melibatkan kerjasama publik dengan Pemkot Denpasar, seperti Denpasar Festival, Pekenan Lais Meseluk, Denpasar Book Fair, Sanur Village Festival, Maha Bhandana Prasadha, Pesona Pulau Serangan dan lain-lainnya. Salah satu festival yang rutin diadakan setiap tahunnya adalah Denpasar Festival.

Denpasar Festival adalah sebuah "*display*" tentang kekayaan sumber daya kreatif kota Denpasar dan pemerintah kota ingin selalu melibatkan semua *stakeholders* dari komunitas dan industri kreatif untuk bersama-sama membangun Denpasar menjadi kota yang sungguh-sungguh kreatif [5]. Denpasar Festival merupakan acara tahunan sebagai salah satu pemangunggaan kreativitas tradisional dan modern terbesar di Denpasar. Pelaksanaan Denpasar Festival tidak lain dimaksudkan untuk memberi ruang lebih bagi keterlibatan publik Denpasar untuk melakukan eksplorasi dan gelar kreatifitas unggulan yang berhulu dari segenap potensi kota Denpasar.

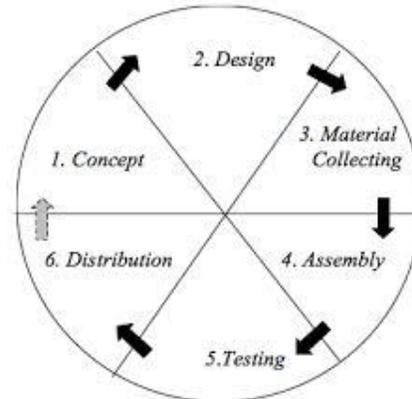
Festival yang lahir dari keterlibatan publik, akademisi, seniman, komunitas, pelaku industri terkait dan pemerintah ini secara langsung menarik minat wisatawan domestik maupun wisatawan internasional untuk mengunjungi festival ini. Namun, penyebaran informasi yang dilakukan melalui media cetak, masih dianggap kurang informatif untuk menjangkau wisatawan domestik maupun wisatawan internasional dikarenakan keterbatasan akan ruang informasi yang dipaparkan. Selain itu, kurangnya konten berbahasa inggris tentu menyulitkan wisatawan internasional dalam mengkonsumsi informasi yang disajikan dalam media tersebut.

Dilihat dari kebutuhan wisatawan akan informasi Denpasar Festival, maka diperlukan alternatif media informasi seputar acara Denpasar Festival. Dengan adanya aplikasi ini dianggap mampu memberikan dampak positif sebagai usaha untuk meningkatkan eksistensi Denpasar Festival.

Melihat permasalahan diatas yang dirasa perlu untuk membuat sebuah aplikasi Denpasar Festival yang menggunakan pemanfaatan teknologi. Adanya faktor pendukung dari pemanfaatan teknologi sebagai media untuk mengenalkan acara Denpasar Festival kepada masyarakat dianggap sebagai sebuah keuntungan, karena saat ini telah berkembang teknologi penyampaian informasi dimana informasi yang disampaikan menjadi lebih menarik dengan adanya penggabungan unsur objek digital dengan informasi ke dalam sebuah aplikasi. Aplikasi ini diimplementasikan pada *smartphone* berbasis *mobile* dengan platform *android*.. Pada aplikasi ini, akan disediakan menyediakan dua buah alternatif pilihan bahasa agar dapat dikonsumsi oleh wisatawan domestik maupun wisatawan internasional.

2. Metode Penelitian

Bagian ini menyajikan metode pengembangan mobile multimedia yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) [6]. Multimedia authoring yang dilakukan cenderung seperti membuat sebuah film, dan terdapat beberapa langkah dalam pengembangannya. *Multimedia Development Life Cycle*, yaitu metode pengembangan multimedia, yang melibatkan enam langkah besar yang disajikan pada Gambar 2.1, sebagai berikut:



Gambar 2.1 Multimedia Development Life Cycle

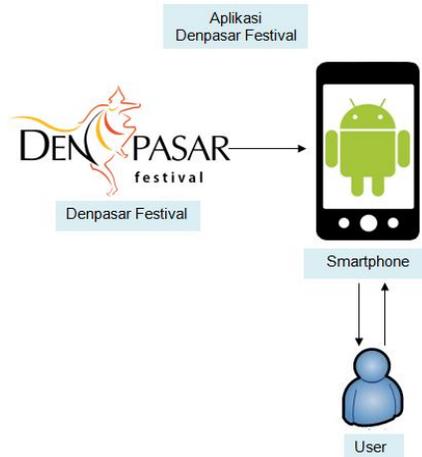
1. **Concept**
Dalam tahapan ini dilakukan pendefinisian proyek dan menentukan jenis aplikasi apa yang akan dibangun. Tahapan ini merupakan tahap dimana peneliti memutuskan jenis subjek yang akan dibuat dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber, seperti wawancara dan observasi yang dilakukan pada Bagian Humas Kota Denpasar untuk memperoleh informasi rinci mengenai acara Denpasar Festival.
2. **Design**
Proses menentukan secara rinci apa yang akan dilakukan dalam proyek multimedia dan bagaimana cara menyajikan materi menjadi informasi yang lebih efektif dan menarik. Tahap ini meliputi penulisan naskah, storyboard, membuat struktur navigasi, dan desain antarmuka aplikasi.
3. **Obtaining Content Material**
Tahapan ini dilakukan dengan mengumpulkan semua data, gambar, audio, video sesuai dengan format digital yang akan digunakan. Dalam pengembangan selanjutnya materi yang telah diperoleh ini akan digunakan pada tahap produksi pada authoring aplikasi Adobe Flash.
4. **Assembly**
Merupakan tahapan pembangunan aplikasi, termasuk didalamnya desain antarmuka serta pemrograman untuk membuat aplikasi berdasarkan hasil yang diperoleh dalam perancangan sistem. Pembuatan aplikasi dalam penelitian ini menggunakan aplikasi Adobe Flash Profesional CS6, Coreldraw X5, Adobe Audition CS6, Adobe Premiere Pro CS6.
5. **Testing**
Jika hasil dari sistem belum sesuai dengan tujuan perekayasa maka aplikasi harus diperbaiki, lalu diuji kembali. Perbaikan dan pengujian program dilakukan sampai menghasilkan aplikasi Denpasar Festival yang sesuai dengan tujuan penelitian.
6. **Distribution**
Tahapan ini aplikasi yang telah dikembangkan akan dikirimkan ke pengguna akhir untuk di-*install* dan digunakan untuk mendukung promosi acara Denpasar Festival. Distribusi aplikasi ini dalam format .apk yang dapat digunakan pada perangkat android *mobile*.

3. Hasil dan pembahasan

Selanjutnya akan dibahas mengenai kegiatan yang dilakukan pada tahapan analisa dan perancangan sistem. Tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan deskripsi jelas mengenai sistem yang akan dibuat untuk nantinya mempermudah dalam implementasi sistem.

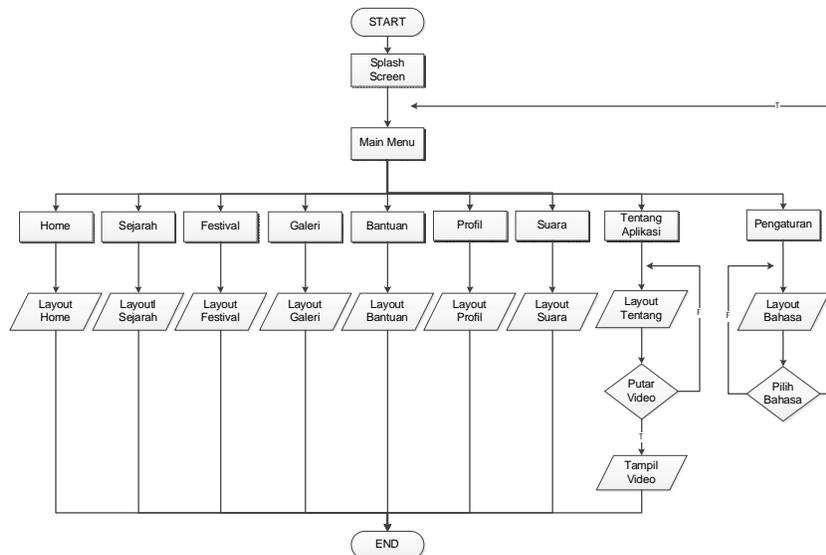
3.1. Analisa Sistem

Aplikasi yang dibangun merupakan pengembangan aplikasi Denpasar Festival pada platform mobile, menerapkan teknologi *Android* dimana proses yang terjadi memanfaatkan kinerja dari perangkat *mobile* serta interaksi dari pengguna atau *user*. Adapun penggambaran secara umum alur jalannya sistem pada saat *user* menjalankan aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.1. Gambar 3.1 Merupakan penjabaran dari proses umum jalannya sistem diatas adalah informasi Denpasar Festival diimplementasikan ke dalam sebuah aplikasi yang dapat berjalan pada perangkat *mobile* yaitu *smartphone* berbasis *android*. *User* atau pengguna menjalankan aplikasi dimana *smartphone* merupakan perantara *user* dalam mengakses konten informasi yang terdapat di dalam aplikasi. *User* dapat menjalankan aplikasi ini secara *offline*, artinya *user* tidak memerlukan jaringan internet dalam mengakses aplikasi ini.



Gambar 3.1 Alur Umum Proses Penggunaan Aplikasi

Penjelasan mengenai alur jalannya aplikasi Denpasar Festival dapat dilihat pada Gambar 3.2, dimulai saat *user* membuka aplikasi, selanjutnya akan muncul tampilan *splash screen*. Setelah muncul *splash screen*, maka akan memasuki *home* aplikasi. Di dalam *home* aplikasi yang terdapat informasi mengenai Denpasar Festival. Selain itu pada *Home* juga memuat berita terbaru mengenai tematik Denpasar Festival. Menu kedua adalah menu Sejarah, yang memuat tentang sejarah perjalanan Denpasar Festival selama enam tahun. Menu ketiga adalah menu Festival, yang memuat mengenai zona dan venue serta jadwal acara Denpasar Festival. Menu keempat adalah menu Galeri, yang memuat tentang foto-foto kegiatan selama acara Denpasar Festival. Kemudian enam menu lainnya yaitu, pengaturan, bantuan, profil, suara, dan tentang aplikasi. Menu Pengaturan memuat mengenai pengaturan bahasa, dimana dalam pengaturan ini hanya menyediakan dua pilihan bahasa. Menu Bantuan memuat mengenai cara penggunaan aplikasi. Menu Profil memuat mengenai informasi singkat mengenai kota Denpasar. Menu Suara memuat mengenai pengaturan suara latar pada aplikasi. Menu Tentang Aplikasi memuat mengenai developer aplikasi serta video cuplikan Denpasar Festival.



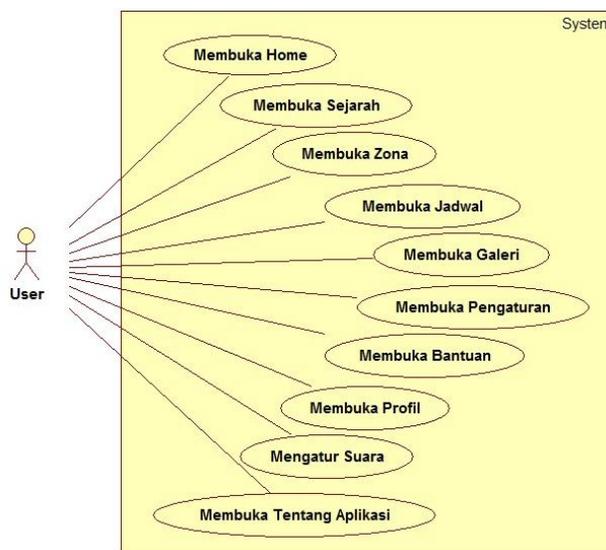
Gambar 3.2 Flowchart secara umum pada Android

3.2. Perancangan Sistem

Tahapan perancangan sistem dilakuan setelah tahapan analisa dikerjakan, pada tahapan perancangan sistem ini dilakukan dengan perancangan diagram UML [7] serta perancangan desain antarmuka aplikasi untuk mendapatkan desain *mock-up* dari aplikasi ini.

3.2.1. Use Case Diagram

Berikut dijelaskan pada Gambar 3.3 adalah *Use Case Diagram* dari Aplikasi Denpasar Festival. Terdapat satu *actor* dan beberapa *Use Case* didalamnya. *Actor* yang dimaksud dalam *Use Case* ini adalah seorang *user* atau pengguna yang menjalankan aplikasi untuk memperoleh informasi terkait acara Denpasar Festival agar *user* mengetahui bagaimana pelaksanaan Denpasar Festival itu terjadi.



Gambar 3.3 Use Case Diagram Aplikasi Denpasar Festival

Berikut adalah *Use Case Diagram* dari Aplikasi Denpasar Festival. Terdapat satu *actor* dan beberapa *Use Case* didalamnya. *Actor* yang dimaksud dalam *Use Case* ini adalah seorang *user* atau pengguna yang menjalankan aplikasi untuk memperoleh informasi terkait acara Denpasar Festival agar *user* mengetahui bagaimana pelaksanaan Denpasar Festival itu terjadi.

3.2.2. Activity Diagram

Activity Diagram dari Pengembangan Aplikasi Denpasar Festival Pada Platform Mobile adalah sebagai berikut:

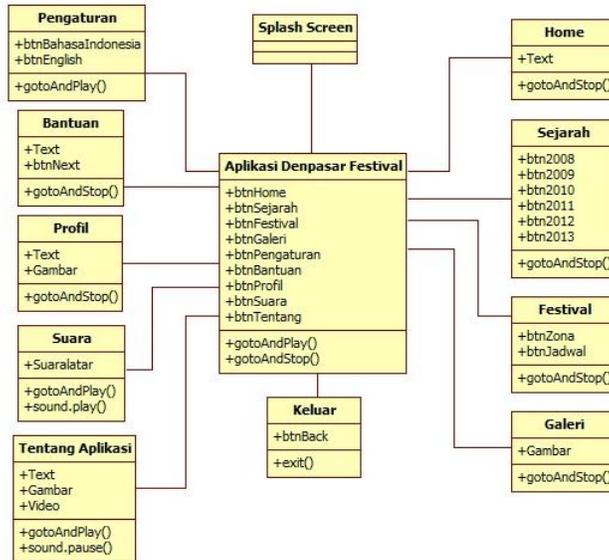
Tabel 3.1 Activity Diagram Aplikasi

No.	Activity Diagram	Keterangan
1.	<p style="text-align: center;">Gambar 3.4 Activity Diagram Home</p>	<p>Proses dimulai ketika user memilih menu <i>Home</i> pada Menu Utama, kemudian sistem merespon dengan menampilkan informasi berupa berita terbaru terkait Denpasar Festival</p>
2.	<p style="text-align: center;">Gambar 3.5 Activity Diagram Sejarah</p>	<p>Proses dimulai ketika <i>user</i> memilih menu Sejarah dimana belum mengetahui tentang sejarah Denpasar Festival. Kemudian sistem menampilkan isi dari menu Sejarah yang terdiri dari sub-menu sesuai dengan tahun dimulainya Denpasar Festival, yakni dari tahun 2008 -2013</p>
3.	<p style="text-align: center;">Gambar 3.6 Activity Diagram Zona</p>	<p>Proses dimulai ketika <i>user</i> memilih menu Festival untuk mengetahui lokasi serta venue acara. Kemudian sistem menampilkan sub-menu berupa zona yang terdapat di acara tersebut.</p>
4.	<p style="text-align: center;">Gambar 3.7 Activity Diagram Jadwal</p>	<p>Proses dimulai ketika <i>user</i> memilih menu Festival dimana ingin melihat jadwal acara dalam festival tersebut. Kemudian sistem menampilkan jadwal acara. <i>User</i> memilih salah satu jadwal acara sesuai dengan tanggal yang tersedia. Ketika <i>user</i> memilih salah satu kegiatan, maka akan muncul penanda pada halaman sebelah kiri sebagai petunjuk lokasi kegiatan.</p>
5.	<p style="text-align: center;">Gambar 3.8 Activity Diagram Galeri</p>	<p>Proses dimulai ketika <i>user</i> memilih menu Galeri dimana ingin melihat kegiatan dalam festival tersebut. Kemudian sistem menampilkan isi dari menu Galeri. Ketika <i>user</i> memilih salah satu gambar, maka gambar yang dipilih tersebut akan ditampilkan lebih besar</p>

<p>6.</p>	<pre> graph TD subgraph User Start((Start)) --> M1[Membuka Menu Pengaturan] M1 --> M2[Memilih Bahasa] M2 --> End1((End)) end subgraph Aplikasi M1 --> M3[Menampilkan Menu Pilihan Bahasa] M3 --> M4[Menampilkan Konten Sesuai Bahasa] M4 --> End2((End)) end </pre> <p>Gambar 3.9 Activity Diagram Pengaturan</p>	<p>Proses dimulai ketika <i>user</i> memilih menu Pengaturan yang berfungsi untuk mengatur bahasa pada aplikasi. Kemudian sistem menampilkan dua buah pilihan bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.</p>
<p>7.</p>	<pre> graph TD subgraph User Start((Start)) --> M1[Membuka Menu Bantuan] M1 --> M2[Melihat Petunjuk Penggunaan Aplikasi] M2 --> End1((End)) end subgraph Aplikasi M1 --> M3[Menampilkan Petunjuk Penggunaan Aplikasi] M3 --> End2((End)) end </pre> <p>Gambar 3.10 Activity Diagram Bantuan</p>	<p>Gambar 10. Proses dimulai ketika <i>user</i> memilih menu Bantuan yang berfungsi untuk memberikan informasi mengenai cara atau petunjuk penggunaan aplikasi. Kemudian sistem menampilkan <i>Interface</i> halaman petunjuk penggunaan aplikasi berupa gambar dan penjelasan.</p>
<p>8.</p>	<pre> graph TD subgraph User Start((Start)) --> M1[Memilih Menu Profil] M1 --> M2[Melihat Informasi Yang Ditampilkan] M2 --> End1((End)) end subgraph Aplikasi M1 --> M3[Menampilkan Informasi Kota Denpasar] M3 --> End2((End)) end </pre> <p>Gambar 3.11 Activity Diagram Profil</p>	<p>Proses dimulai ketika <i>user</i> memilih menu Profil yang berfungsi untuk memberikan informasi secara singkat mengenai Kota Denpasar.</p>
<p>9.</p>	<pre> graph TD subgraph User Start((Start)) --> M1[Memilih Menu Suara] M1 --> M2[Memilih Kembali Menu Suara] M2 --> End1((End)) end subgraph Aplikasi M1 --> M3[Mematikan Suara Latar Aplikasi] M2 --> M4[Menghidupkan Suara Latar] M3 --> End2((End)) M4 --> End2 end </pre> <p>Gambar 3.12 Activity Diagram Suara</p>	<p>Proses dimulai ketika <i>user</i> memilih menu Suara yang berfungsi untuk mengatur suara latar pada aplikasi. Menu ini dapat menonaktifkan dan mengaktifkan suara latar dari aplikasi.</p>
<p>10.</p>	<pre> graph TD subgraph User Start((Start)) --> M1[Membuka Menu Tentang Aplikasi] M1 --> M2[Membuka Video] M2 --> End1((End)) end subgraph Aplikasi M1 --> M3[Menampilkan Informasi Tentang Aplikasi] M2 --> M4[Menampilkan Video] M3 --> End2((End)) M4 --> End2 end </pre> <p>Gambar 3.13 Activity Diagram Tentang Aplikasi</p>	<p>Proses dimulai ketika <i>user</i> memilih menu Tentang Aplikasi yang mana berfungsi untuk memberikan informasi mengenai aplikasi. Sistem akan menampilkan informasi tentang aplikasi. Kemudian <i>user</i> membuka video Denpasar Festival. Sistem menampilkan video tersebut.</p>

3.3.3. Class Diagram

Berikut merupakan class diagram Aplikasi Denpasar Festival dapat dilihat pada gambar 3.14, *class diagram* menggambarkan hubungan antara *form* dan proses yang terlibat didalam sistem ini. Di dalam diagram ini terdapat beberapa *class* yaitu *Splash Screen*, *Home*, *Sejarah*, *Festival*, *Galeri*, *Pengaturan*, *Bantuan*, *Profil*, *Suara*, *Tentang Aplikasi*, dan *Keluar*. Setiap hubungan memiliki asosiasi yang menerangkan hubungan antar *class* serta menggambarkan jumlah objek yang terlibat dalam hubungan antar *class* yang berhubungan dengan perancangan ini.



Gambar 3.14 Class Diagram Aplikasi Denpasar Festival

3.4. Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem merupakan proses yang menterjemahkan hasil rancangan ke dalam suatu bahasa pemrograman yang akan menghasilkan suatu sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu proses ini merupakan tahap untuk menjelaskan sistem yang telah dirancang.

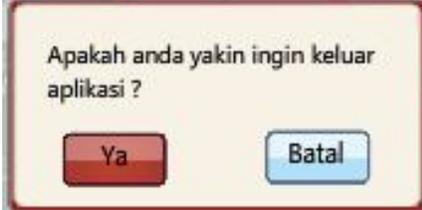
3.4.1 Tampilan Aplikasi

Berikut merupakan tampilan aplikasi Denpasar Festival saat dijalankan dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tampilan Aplikasi

No.	Tampilan Aplikasi	Keterangan
1.	<p>Gambar 3.15 Interface Splash Screen</p>	Merupakan tampilan <i>splash screen</i> pada Pengembangan Aplikasi Denpasar Festival Pada Platform Mobile. Tampilan ini menandakan bahwa aplikasi telah berjalan dengan baik.
2.	<p>Gambar 3.16 Interface Home</p>	Merupakan halaman <i>home</i> aplikasi yang menginformasikan mengenai Denpasar Festival yang berlangsung beserta tema yang diambil kali ini.
3.		Merupakan halaman sejarah yang terdapat dua tombol navigasi yaitu 1 dan 2 serta tujuh tombol mengenai informasi Denpasar Festival tiap tahunnya.

<p>4.</p>	<p style="text-align: center;">Gambar 3.17 Interface Sejarah</p> 	<p>Merupakan halaman yang terdiri dari informasi jadwal acara selama empat hari, serta informasi mengenai zona dan venue yang terdapat di kawasan Gajah Mada.</p>
<p>5.</p>	<p style="text-align: center;">Gambar 3.18 Interface Menu Festival</p> 	<p>Merupakan halaman galeri yang terdapat empat buah tombol navigasi yaitu tombol 1 yang merupakan tombol yang aktif, tombol 2 untuk ke halaman galeri kedua, tombol 3 untuk ke halaman galeri ketiga, dan next untuk menuju ke halaman selanjutnya. Selain itu terdapat empat buah tombol gambar yang nantinya menampilkan gambar yang lebih besar disebelah kanan.</p>
<p>6.</p>	<p style="text-align: center;">Gambar 3.19 Interface Menu Galeri</p> 	<p>Merupakan halaman menu untuk pilihan bahasa. Bahasa yang disediakan yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.</p>
<p>7.</p>	<p style="text-align: center;">Gambar 3.20 Interface Menu Pengaturan</p> 	<p>Merupakan halaman yang membantu <i>user</i> dalam penggunaan aplikasi. Pada halaman ini terdapat petunjuk penggunaan aplikasi pada setiap menu yang terdapat pada aplikasi, guna menjelaskan tombol beserta fungsi dari menu tersebut.</p>
<p>8.</p>	<p style="text-align: center;">Gambar 3.21 Interface Menu Bantuan</p> 	<p>Merupakan halaman yang memberikan informasi singkat mengenai Kota Denpasar, baik dari segi letak geografis, informasi singkat mengenai walikota, logo baris, serta potensi wisata yang terdapat di Denpasar.</p>
<p>9.</p>	<p style="text-align: center;">Gambar 3.22 Interface Menu Profil</p> 	<p>Merupakan halaman tentang aplikasi yang memberikan informasi mengenai pengembang aplikasi dan disertai dengan video promosi dari Denpasar Festival.</p>

10.	 <p>Gambar 34. Interface Keluar Aplikasi</p>	Merupakan halaman untuk keluar aplikasi, terdapat dua tombol yaitu Ya dan Batal. Jika <i>user</i> memilih tombol Ya, maka <i>user</i> akan keluar dari aplikasi. Sedangkan jika <i>user</i> memilih menu Batal, maka <i>user</i> akan kembali ke halaman aplikasi.
-----	---	--

3.4.2 Pengujian Aplikasi

Pengujian sistem pada aplikasi Denpasar Festival ini menggunakan metode pengujian *black box* yang merupakan pengujian yang hanya mengevaluasi dari segi tampilan luar dan fungsionalitasnya, tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi pada proses detailnya.

Tabel 3.3 Pengujian *Black Box*

Bagian Uji	Splash Screen Aplikasi			
Item Uji	Skenario Pengujian	Input	Output	Hasil
Splash Screen	Menampilkan <i>Splash Screen</i>	Jalankan Aplikasi	Tampil <i>Splash Screen</i>	Sesuai
Bagian Uji	Home			
Menu Home	Menampilkan informasi Home	Klik Menu Home	Tampil Informasi Home	Sesuai
Bagian Uji	Sejarah			
Menu Sejarah	Menampilkan informasi sejarah 2008 Gajah Mada Town	Klik Menu 2008	Tampil informasi 2008 Gajah Mada Town	Sesuai
	Menampilkan informasi 2009 Embracing Tomorrow	Klik Menu 2009	Tampil informasi 2009 Embracing Tomorrow	Sesuai
	Menampilkan informasi 2010 Buana Citra Kara	Klik Menu 2010	Tampil informasi 2010 Buana Citra Kara	Sesuai
	Menampilkan informasi 2011 Baris, Refleksi Semangat Heroisme	Klik Menu 2011	Tampil informasi 2011 Baris, Refleksi Semangat Heroisme	Sesuai
	Menampilkan informasi 2012 Denpasar: Kotaku, Rumahku	Klik Menu 2012	Tampil informasi 2012 Denpasar: Kotaku, Rumahku	Sesuai
	Menampilkan informasi 2013 Creative in Motion	Klik Menu 2013	Tampil informasi 2013 Creative in Motion	Sesuai
Bagian Uji	Festival			
Menu Festival	Menampilkan informasi jadwal 28 Desember	Klik Menu 28 Desember	Tampil informasi jadwal 28 Desember	Sesuai
	Menampilkan informasi jadwal 29 Desember	Klik Menu 29 Desember	Tampil informasi jadwal 29 Desember	Sesuai
	Menampilkan informasi jadwal 30 Desember	Klik Menu 30 Desember	Tampil informasi jadwal 30 Desember	Sesuai
	Menampilkan informasi jadwal 31 Desember	Klik Menu 31 Desember	Tampil informasi jadwal 31 Desember	Sesuai
	Menampilkan informasi Zona	Klik Menu Zona	Tampil informasi Zona	Sesuai
Bagian Uji	Galeri			
Menu Galeri	Menampilkan gambar	Klik Konten Gambar	Tampil gambar	Sesuai
Bagian Uji	Pengaturan			
Menu Pengaturan	Menampilkan Bahasa Indonesia	Klik Bahasa Indonesia	Tampil Bahasa Indonesia	Sesuai
	Menampilkan Bahasa Inggris	Klik Bahasa Inggris		Sesuai
Bagian Uji	Bantuan			
Menu Bantuan	Menampilkan informasi penggunaan aplikasi	Klik Menu Bantuan	Tampil informasi penggunaan aplikasi	Sesuai
Bagian Uji	Profil			
Menu Profil	Menampilkan informasi singkat Kota Denpasar	Klik Menu Profil	Tampil informasi singkat mengenai Kota Denpasar	Sesuai
Bagian Uji	Suara			
Menu Suara	Mengatur suara latar aplikasi	Klik Menu Suara	Menonaktifkan suara latar aplikasi	Sesuai

Bagian Uji		Tentang Aplikasi		
Menu Tentang Aplikasi	Menampilkan informasi tentang pengembang aplikasi	Klik Menu Tentang Aplikasi	Tampil informasi tentang pengembang aplikasi	Sesuai
	Menampilkan video promosi Denpasar Festival	Klik Menu Video	Tampil video promosi Denpasar Festival	Sesuai
Bagian Uji		Keluar		
Menu Keluar	Keluar Aplikasi	Klik Keluar	Keluar Aplikasi	Sesuai

Dari hasil pengujian sistem dengan menggunakan metode pengujian *black box* dapat disimpulkan bahwa seluruh proses telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan skenario.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan terhadap Aplikasi Denpasar Festival ini, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Aplikasi Denpasar Festival Pada Platform Mobile ini dapat dijadikan sarana informasi oleh wisatawan yang hendak berkunjung ke Denpasar.
2. Dengan dibangunnya informasi Denpasar Festival dalam bentuk aplikasi maka setiap orang dapat mengakses aplikasi ini dengan menggunakan *smartphone* berbasis *android*.
3. Dengan membangun aplikasi Denpasar Festival dapat dijadikan suatu referensi dalam memperoleh informasi yang memanfaatkan teknologi multimedia, dimana penjelasan berupa *text*, video, serta gambar digabungkan menjadi suatu aplikasi yang interaktif.
4. Aplikasi Denpasar Festival ini dapat digunakan untuk mempromosikan acara tahunan yang digelar di Denpasar tepatnya di kawasan Catur Muka, serta menarik minat generasi muda Bali untuk turut memeriahkan acara tersebut.
5. Dari pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Denpasar Festival ini berjalan dengan baik pada perangkat *mobile* yang memiliki spesifikasi *android* minimal 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).
6. Menu yang terdapat di dalam Aplikasi Denpasar Festival ini sudah cukup membantu pengguna dan semua tombol berfungsi dengan baik dan tidak terjadi *error*.
7. Berdasarkan kesimpulan yang dipaparkan diatas, saran yang dapat diuraikan untuk mengoptimalkan Aplikasi Denpasar Festival ini antara lain :
 - a. Melakukan pengembangan pada aplikasi ini agar dapat melakukan update terhadap konten yang terdapat di dalam aplikasi.
 - b. Melakukan pengembangan pada aplikasi ini dalam hal penambahan video dokumentasi kegiatan Denpasar Festival.
 - c. Menambahkan fitur penggunaan bahasa asing lainnya di dalam aplikasi. Serta melakukan pengembangan terhadap desain Interface aplikasi.
 - d. Menambahkan fitur gesture pada setiap tampilan.

Daftar Pustaka

- [1] Mahmoud, QH, dan Dyer, A. Mengintegrasikan BlackBerry Nirkabel Perangkat ke Pemrograman Komputer dan Melek Program. Proceedings of Tenggara Tahunan ke-45 Konferensi Regional (ACM-SE 2007). Winston-Salem, NC, USA. 2007
- [2] Marizka Sandy Welly. Media Informasi Interaktif Wisata Budaya Kabupaten Pacitan Berbasis Multimedia. Indonesian Jurnal on Computer Science Speed. FTI UNSA. 2013
- [3] Irawan Dwi. Pembuatan Animasi 3 Dimensi Wisata Pantai Klayar Pada Dinas Pariwisata Kabupaten Pacitan. Indonesian Jurnal on Computer Science Speed. FTI UNSA. 2013
- [4] Solihin Putra Fajar. Implementasi Sistem Informasi Pariwisata Mobile Untuk Provinsi Sumatera Barat Berbasis Multimedia. Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia. 2-4 Desember 2013.
- [5] Juniarta Wayan, Bandem Marlowe. Creative in Motion “Lima Tahun Perjalanan Denpasar Festival”. 2013: 9-41

- [6] Luther, C. Multimedia Authoring Interactive. Boston:AP Professional. 1994
- [7] Triandini, Evi, Suardika, I Gede. Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML. Yogyakarta : ANDI. 2012: 11-13Stikubank Semarang)” Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK, Vol XI No. 2 , 124-133