

## PENGENALAN BANGUNAN BERSEJARAH KOTA PALOPO MELALUI APLIKASI MULTIMEDIA BERBASIS ANDROID

Muhammad Idham Rusdi<sup>1</sup>, Dianradika Prasti<sup>2</sup>, Hasia<sup>3</sup>  
idhamrusdi@uncp.ac.id<sup>1</sup>, dianradika@uncp.ac.id<sup>2</sup>, hasia21@gmail.com  
Universitas Cokroaminoto Palopo<sup>123</sup>

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan metode untuk merancang aplikasi multimedia tempat bersejarah di Kota Palopo dan untuk mengetahui reaksi masyarakat terhadap aplikasi tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development), dan model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementasi, dan Evaluation). Aplikasi dirancang dengan menggunakan construct 2 dan Adobe Photoshop. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi multimedia memenuhi kriteria sangat layak dengan perolehan rata-rata kevalidan sebesar 99,3%, kepraktisan 98,9%, dan kemenarikan 98,5%.

**Kata kunci:** *sejarah, addie, r&d, kota palopo*

### 1. Pendahuluan

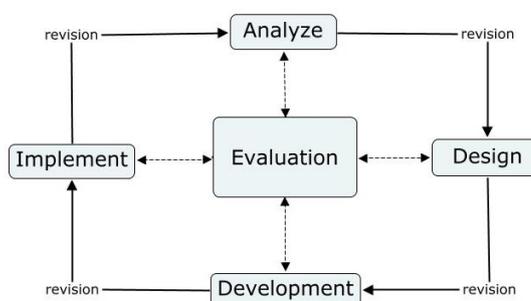
Peranan teknologi memiliki banyak manfaat diberbagai bidang dan aspek kehidupan, salah satunya di dunia pendidikan teknologi dapat membantu siswa dan siswi dalam belajar atau mencari materi pembelajaran adalah smartphone [1]. Awal semester tahun 2015 pengguna smartphone berbasis OS android meningkat cukup pesat dengan jumlah 58.9% pengguna diseluruh dunia. Hal ini dikarenakan semakin banyaknya jumlah aplikasi yang tersedia untuk smartphone berbasis android [2]. Berdasarkan Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya menyatakan bahwa: Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, Kawasan Cagar Budaya di darat atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan. Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya menyatakan bahwa: Bangunan Cagar

Budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang berdingding dan atau tidak berdingding, dan beratap. Hal tersebut menjelaskan bahwa bangunan cagar budaya merupakan cagar budaya yang perlu di lestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah [3].

Dengan adanya bangunan bersejarah di Kota Palopo membuat daya tarik bagi kota tersebut. sekarang ini banyak masyarakat yang tidak bisa berkunjung ke tempat- tempat tersebut ketidak tahuan akan lokasi dan sumber informasi yang kurang. Selain itu banyak juga masyarakat yang tidak mengenal tempat sejarah yang ada di Kota Palopo dikarenakan kurangnya informasi. Selama ini masyarakat hanya mengenal tempat bersejarah Kota Palopo melalui media cetak seperti koran, buku pelajaran sekolah dan majalah. Penyebaran informasi seperti ini masih kurang efektif dikarenakan masyarakat sekarang ini jarang membaca media cetak.

### 2. Metodologi

Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang merupakan suatu model yang di dalamnya merepresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis (tertata) dan sistemis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang diinginkan [4]. Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien [5]. Adapun tahapan dari model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

- a. Observasi
 

Observasi ke lokasi penelitian yang berada di Dinas Kebudayaan Kota Palopo yang bertujuan untuk mendapatkan suatu kesimpulan mengenai objek yang diamati, dimana kesimpulan tersebut disusun dalam sebuah laporan yang relevan dan bermanfaat dan untuk mendapatkan suatu data atau informasi yang berhubungan dengan apa yang diteliti
- b. Wawancara
 

Melakukan wawancara kepada kepala dinas dan pegawai untuk menggali dan mendapatkan informasi / data tentang Dinas Kebudayaan Kota Palopo yang dikumpulkan dari teknik pengumpulan data lainnya sehingga

mendapatkan hasil informasi atau data yang diinginkan.

- c. Studi Pustaka
 

Tahap ini dilakukan dengan mencari konteks referensi jurnal dan beberapa buku dari penelitian sebelumnya untuk mendukung topik penelitian dan konsep yang relevan agar dapat memahami literatur yang akan memperkuat validitas dari penelitian yang dilakukan

Pada tahapan pengembangan sistem dilakukan mulai dari :

- a. *Analysis* (Analisis)
 

Langkah analisis terdiri atas, dua tahap yaitu analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (need analysis). Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di Kantor Dinas Kebudayaan Kota Palopo berkaitan dengan aplikasi augmented reality tempat bersejarah di Kota Palopo, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan aplikasi.
- b. *Design* (Desain)
 

Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (desain), ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancang bangunan di atas kertas terlebih dahulu. Pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa. Kemudian baru ke tahap berikutnya dengan mengembangkan sebuah aplikasi multimedia.
- c. *Development* (Pengembangan)
 

Langkah ketiga ini yaitu mengembangkan aplikasi multimedia berdasarkan rancangan media awal.
- d. *Implementation* (Implementasi)
 

Langkah ini yaitu melakukan implementasi aplikasi kepada masyarakat. Dengan melakukan uji coba Beta testing kepada kelompok kecil dan uji coba kelompok besar melibatkan beberapa masyarakat untuk mengetahui respon dan

kemenarikan aplikasi multimedia tempat bersejarah Kota Palopo.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan tahapan implementasi, aplikasi multimedia tempat bersejarah kota palopo perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan masyarakat yang diberikan selama tahap implementasi revisi akhir.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Tampilan Interface

a. Halaman awal



Gambar 2. Tampilan Halaman Awal

Tampilan halaman awal merupakan tampilan pertama pada saat aplikasi dijalankan. Pada halaman ini terdapat sebuah yang berfungsi untuk memulai multimedia mobile dan akan menuju halaman menu

b. Halaman Menu Utama



Gambar 3. Halaman Menu Utama

Tampilan halaman menu utama berisi beberapa tombol navigasi yang terdiri dari tombol materi, video, evaluasi, profil, petunjuk dan tombol suara. User dapat memilih tombol mana yang ingin tekan terlebih dahulu.

c. Halaman Tempat Bersejarah



Gambar 4. Tampilan Halaman Materi

Tampilan halaman materi berisi beberapa tombol navigasi yang terdiri dari tombol masjid tua, gereja PNIL, istana datuk luwu, makam lokko"e dan tombol home.

d. Halaman Video Tempat Bersejarah



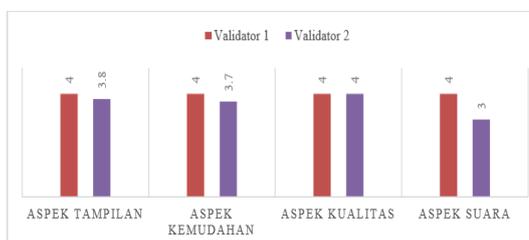
Gambar 5. Menu Video Tempat Bersejarah

Tampilan halaman video berisi video tempat bersejarah kota palopo yang terbagi atas video istana luwu, masjid tua, gereja PNIL dan makam lokko"e.

Terdapat satu buah navigasi yaitu kembali ke menu home

### 3.2 Hasil Pengujian Ahli Media

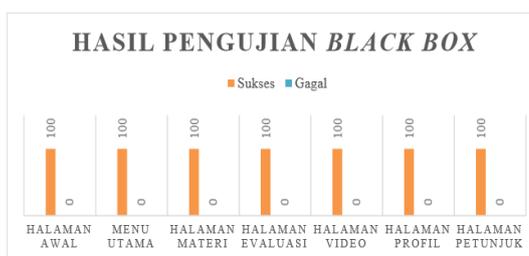
Berdasarkan data, terdapat 14 penilaian yang diberikan oleh ahli media yang terdiri dari 12 penilaian diberi skala baik (nilai 3) dan 72 penilaian diberi skala sangat baik (nilai 4). Maka nilai akhir yang didapat adalah 3,8 yang berarti untuk penilaian aplikasi masuk dalam kategori sangat baik. Bisa dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6. Bagan Hasil Pengujian Ahli Media

### 3.3 Hasil Pengujian Black Box

Dari pengujian black box yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan pengujian tersebut telah berhasil karena setiap halaman sistem yang diuji dapat berfungsi sesuai yang diharapkan



Gambar 7. Bagan Hasil Pengujian Blackbox

### Daftar Pustaka

[1] A. Sari And Q. J. Adrian (2020). "Implementasi Augmented Reality Pada Buku „The Art Of Animation: 12 Principles,“" J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak, Vol. 1, No. 1, Pp. 109–119.

[2] Surahman, A. D. dkk (2021). "Perbandingan Kualitas 3d Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat," Infotekjar J. Nas. Inform. dan Teknol. Jar., Vol. 5, No. 2, Pp. 65–70

### 4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan aplikasi multimedia interaktif, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi dirancang dengan menggunakan construct 2, Adobe Photoshop CS6, Movavi Video Editor, Audacity dan Format Factory. Aplikasi ini menyajikan media informasi bangunan bersejarah kota palopo kepada pengguna. Dalam aplikasi ini juga terdapat terdapat video tempat bersejarah kota palopo khususnya masjid tua palopo, gereja PNIL, istana datu luwu dan makan lokkoe. Hasil pengujian fungsional aplikasi dimana hasil pengujian semua fitur pada menu utama dan fungsi pada multimedia mobile sudah sesuai dengan yang diharapkan. Dimana nilai akhir yang didapat adalah 3.8 yang berarti untuk penilaian aplikasi masuk dalam kategori sangat baik.

Karena adanya beberapa aspek yang belum tercapai dalam aplikasi ini, maka diberikan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan aplikasi multimedia mobile selanjutnya. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan atau memperbanyak fitur-fitur yang lain.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi agar dapat digunakan di perangkat IOS.
3. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi agar dapat dimasukkan pada google playstore.

- [3] Asyhar & Rayandra. (2020). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- [4] Benny A. Pribadi. (2016). Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE. Jakarta: Prenada Media Group, 2021
- [5] D. Alita, I. Tubagus, Y. Rahmanto, S. Styawati, & A. Nurkholis. (2020)“Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Tanaman Jagung Dan Singkong Pada Kabupaten Lampung Selatan,” J. Soc. Sci. Technol. Community Serv., Vol. 1, No. 2.