

PEMBUATAN *VIRTUAL TOUR GUIDE* KABUPATEN TRENGGALEK MENGGUNAKAN METODE *TRACING MAP*

Aditya Risan Prambudi, Nurcahyani Dewi Retnowati

Teknik Informatika STTA Yogyakarta

informatika@stta.ac.id

ABSTRACT

Making of Trenggalek district Virtual Tour Guide Using Tracing Map Method is one of some solution to introduce tourism object and become guide for tourist who want to visit Trenggalek's tourism place. Making of Trenggalek district Virtual Tour Guide application integrating between adobe flash CS5.5's design and action script 3 programming. Making of Trenggalek district Virtual Tour Guide application can use as one of some choice to get tourism information besides map and tourism's conventional guide book. Based on a survey of 30 correspondents, the results showed that 55.33% of applications considered good, 32.67% stated that this application is quite good, 10% said very good and, 2% were less well expressed.

Keywords : *Tracing Map Method, Virtual Tour Guide, trenggalek tourism district.*

1. Pendahuluan

Bidang pariwisata merupakan bidang yang sangat diminati untuk melepas penat setelah beraktifitas. Oleh sebab itu dewasa ini banyak Kabupaten yang membuka potensi pariwisatanya dan mempublikasikan tempat pariwisata tersebut sebagai tempat pariwisata yang layak dikunjungi oleh masyarakat. Pemetaan tempat penting merupakan media petunjuk yang dianggap efisien di era modern ini. Dengan visualisasi yang menarik, masyarakat luas dengan mudah mengenali dan tertarik pada *software* yang memberikan informasi lengkap tentang tempat penting di suatu daerah. Pembuatan *Virtual Tour Guide* kabupaten Trenggalek merupakan salah satu solusi sebagai sarana pengenalan obyek pariwisata Kabupaten Trenggalek serta *guide* wisatawan yang ingin mengunjungi tempat pariwisata di Trenggalek. Peneliti tidak hanya membuat informasi pariwisata namun dengan tempat-tempat penting, meliputi tempat ibadah, rumah makan, kantor polisi, pasar, swalayan, SPBU, dan sebagainya.

2. Kajian Pustaka

Dalam Jurnal Sains dan Seni ITS vol. 1, September 2012, ISSN : 2301 928X, yang berjudul Redesain Peta Digital Interaktif "Surabaya Map" Suara Surabaya Media dengan Konsep *Active and Simplified*, disebutkan bahwa sebuah peta memiliki peranan penting dalam membantu seseorang dalam memandu menemukan lokasi tertentu. Salah satunya adalah peta digital yang berupa *interactive media* yang menawarkan konten berupa lokasi pada suatu wilayah kota. Maka diperlukan langkah untuk mendesain ulang dan melakukan riset kembali yang diharapkan mampu menggali dan merancang suatu peta dengan penyajian yang baru dan berbeda. Menurut Baer Kim, *information design* yang baik dapat disajikan tidak hanya berupa teks baik berupa *headline*, *bodytext*, dan *caption* disusun secara deskriptif namun juga dikombinasikan dengan konten berbentuk gambar yang merepresentasikan tentang suatu

lokasi tertentu dan juga elemen pendukung lainnya seperti *grouping, weight and scale, imagery, structure, graphic element*, warna, suara dan gerakan (C.B. Susilo dan D.Indrayana, 2012).

3. Metodologi Penelitian

3.1 Virtual Tour Guide

Virtual tour guide adalah sebuah program yang menggabungkan teknologi visualisasi yaitu fotografi dan gambar tangan dengan teknologi informasi. Tujuan program ini adalah memberikan informasi tempat secara menyeluruh dan interaktif tentang sebuah perjalanan. Informasi tempat yang bisa diolah menjadi aplikasi meliputi lokasi, fasilitas pendukung serta akomodasi biaya. *Virtual guide* telah banyak dipergunakan secara luas sebagai alat promosi dan *tour guide* yang efektif di berbagai bidang, melalui media CD interaktif maupun *website*.

3.2 Action Script

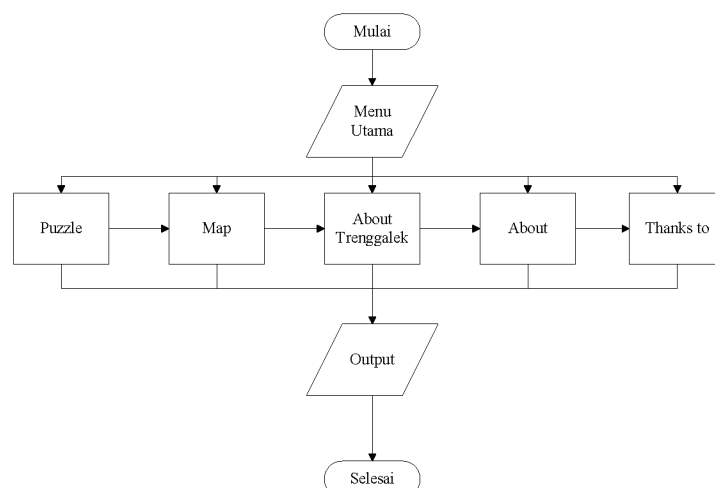
Adobe Action Script merupakan bahasa pemrograman yang bekerja di dalam *platform Adobe Flash*. *Adobe Action Script* memang dibangun sebagai cara untuk mengembangkan pemrograman interaktif secara efisien menggunakan *platform aplikasi adobe Flash Action Script* mulai dari animasi yang sederhana sampai dengan yang kompleks sekalipun, penggunaan data, dan aplikasi *interface* yang interaktif. *Action Script* merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek didasarkan pada *European Computer Manufacture Association (ECMA) Script* standar yang sama yang menjadi dasar *JavaScript* dan memberikan hasil yang luar biasa dalam kinerja dan produktifitas pengembang.

3.3 Tracing Map

Tracing Map merupakan metode menggambar menggunakan *Corel Draw X4*, dengan cara menjiplak peta yang sudah ada dalam bentuk JPG menjadi bentuk *vector*. Penjiplakan dilakukan menggunakan *Freehand tool, Bezier tool, atau Polyline tool* yang nantinya di gambar satu per satu titik menggunakan salah satu dari ketiga tool tersebut. Teknik ini ditujukan agar gambar peta tidak pecah jika diperbesar.

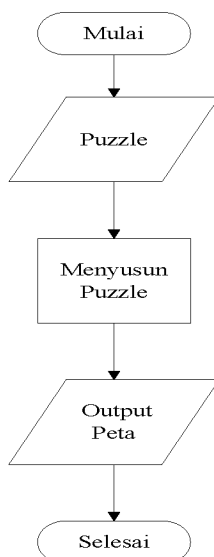
3.4 Perancangan Perangkat Lunak

Bagan Menu pada aplikasi *virtual tour guide* ini dapat dibagi menjadi tiga bagian dikarenakan ada dua sub menu, yakni *puzzle* dan *map*, yang sama-sama merupakan menu penting dalam pembuatan aplikasi *virtual tour guide* ini. Gambar 1. menampilkan Bagan program utama.

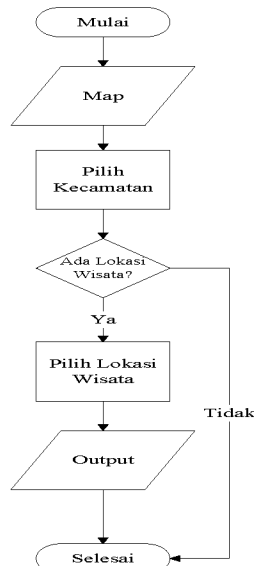


Gambar 1. Bagan Menu Utama.

Dalam Gambar 1. *user* memulai aplikasi dan memilih menu yang sudah ditampilkan oleh aplikasi. Setelah *user* memilih menu yang diinginkan maka sistem akan berjalan sesuai dengan permintaan *user*. Gambar 2. menampilkan *flowchart* program puzzle. Gambar 3. menampilkan *flowchart* program Map.



Gambar 2. *flow chart* puzzle.



Gambar 3. *flow chart* Map.

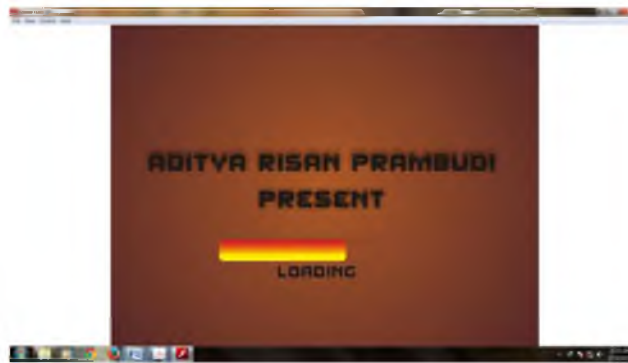
Metode *Tracing Map* yaitu metode pelengkapan data dengan teknik menjiplak peta yang sudah ada dalam bentuk JPG menjadi *vector*. Teknik ini ditujukan agar gambar peta tidak pecah jika di perbesar. Teknik *Tracing* yang dilakukan menggunakan *software Corel Draw X4*. Dalam proses *Tracing* dibutuhkan ketelitian lebih dikarenakan peta yang sudah jadi mempunyai ukuran yang kecil dan tempat-tempat yang sudah ada dalam peta jadi harus di beri tanda agar nanti jika teknik ini sudah selesai tidak berbeda antara tempat pada peta sudah ada dan pada aplikasi.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Rancangan

Aplikasi *virtual tour guide* Kabupaten Trenggalek ini merupakan aplikasi yang mengintegrasikan antara rancangan desain *Adobe Flash CS5.5* dan bahasa pemrograman *Action Script 3*. Rancangan desain dengan *Adobe Flash CS5.5* membentuk rancangan antar muka, sedangkan pemrograman *Action Script 3* digunakan untuk menjalankan proses eksekusi sesuai perintah *user*. Input *user* yaitu dengan perintah klik kiri akan dilanjutkan dengan eksekusi yang dilakukan *Action Script 3*. Kemudian hasil data yang diperlukan akan ditampilkan melalui tampilan antar muka *Adobe Flash*.

Dengan dijalankan menggunakan sistem operasi *Windows 7*, *Virtual Tour Guide* Kabupaten Trenggalek ini dapat berjalan seperti seharusnya, hal ini dikarenakan aplikasi ini juga dibuat pada sistem operasi tersebut. Pada saat program dijalankan, pertama kali akan ditampilkan *preloader*. *Preloader* ini berupa halaman tunggu yang berupa tampilan nama dan proses *loading*. Tampilan *preloader*, dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4.Preloader.

Setelah *preloader* selesai ditampilkan, secara otomatis aplikasi akan langsung menuju ke menu utama. Pada menu ini terdapat beberapa *button* yang memiliki fungsinya masing-masing. *Button* tersebut adalah *button Puzzle*, *Map*, *About Trenggalek*, *About*, dan *Thanks to*. *Button Puzzle* berfungsi untuk menuju menu *gamedan* memainkan permainan *puzzle* yang telah disediakan, *button Map* berfungsi untuk menuju sub menu peta kabupaten trenggalek dan nantinya akan menampilkan peta kecamatan yang didalamnya ada tempat pariwisata dan jika di pilih tempat wisatanya akan keluar ulasan tentang tempat pariwisata tersebut serta akumulasi dana, *button About Trenggalek* berfungsi untuk menuju ke halaman yang menerangkan tentang Kabupaten Trenggalek, *button about* berfungsi untuk menuju ke halaman yang menerangkan tentang pembuatan aplikasi ini, *button thanks to* berfungsi untuk menuju halaman ucapan terima kasih. Untuk menu utama dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5.Menu Utama.

Pada pilihan *puzzle* terdapat *form mini game puzzle* yang merupakan *form* untuk hiburan, tampilannya berupa peta Kabupaten tanpa warna dan dikelilingi oleh peta Kecamatan yang telah diberi warna dan bisa digeser menuju peta Kabupaten guna digabungkan menjadi peta Kabupaten utuh. Tampilan *form puzzle*, dapat dilihat pada Gambar 6.

Gambar 6. *Form Puzzle*.

Pada pilihan *button map* terdapat *form* peta Kabupaten yang telah berwarna dan dilengkapi dengan nama-nama Kecamatan. Tampilan *form map*, dapat dilihat pada Gambar 7.

Gambar 7. *Form Map*.

Peta Kabupaten dalam *form* ini dapat dipilih satu per satu sesuai dengan Kecamatan yang diinginkan dan akan menampilkan animasi *zoom* khusus pada peta Kecamatan yang dipilih. Tampilan *form Kecamatan*, dapat dilihat pada Gambar 8.

Gambar 8. *Form Kecamatan*.

Peta Kecamatan dalam *form* ini lengkap dengan posisi tempat wisata dengan tempat-tempat penting di sekitarnya yaitu Tempat ibadah, Rumah sakit atau Puskesmas, Kantor polisi, Pasar, Swalayan, dan SPBU selain itu dalam *form* ini tempat wisata yang telah disediakan dengan penanda sesuai dengan legenda dapat dipilih guna mendapatkan informasi tempat wisata yang akan dikunjungi. Tampilan *form kecamatan* yang sudah dipilih tempat wisatanya, dapat dilihat pada Gambar 9.

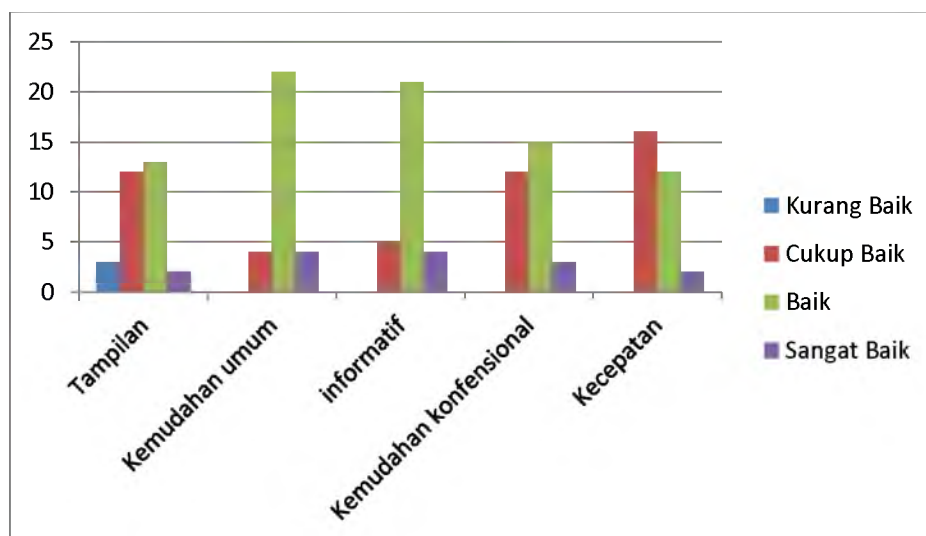


Gambar 9. Form Kecamatan yang sudah dipilih tempat wisatanya.

Form tempat wisata ini merupakan *output* yang di tampilkan aplikasi *virtual tour guide* Kabupaten Trenggalek ini, Pada *form* ini user dapat melihat foto dan penjelasan objek wisata yang telah dipilih tadi. Selain itu pada *form* ini juga ditampilkan estimasi biaya jika *user* sedang berada di pusat kota dan ingin menggunakan angkutan umum untuk mencapai tempat wisata.

4.2 Uji Coba Pengguna

Uji coba pengguna terhadap program aplikasi digunakan untuk mengetahui kenyamanan *user* dalam menggunakan program yang telah dibangun dan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat dapat dengan mudah dijalankan oleh pengguna. Pada Gambar 10. diperlihatkan mengenai diagram hasil presentase dari data kuesioner yang sudah diambil.



Gambar 10. Diagram Hasil Sebaran Kuesioner

Dari hasil presentase tersebut didapat kesimpulan bahwa poin tampilan mendapatkan predikat baik karena 43,33% koresponden memilih pilihan baik, poin kemudahan umum mendapatkan predikat baik dengan 73,33% koresponden memilih pilihan baik, poin informatif 70% koresponden juga memilih pilihan baik maka poin informatif juga mendapatkan predikat baik, poin kemudahan dibandingkan menggunakan peta konvensional mendapatkan predikat baik dengan 50% koresponden memilih pilihan baik, poin kecepatan juga mendapatkan predikat baik dengan hasil presentase 53,33% koresponden memilih pilihan baik

Hasil keseluruhan presentase yang didapat dari 30 koresponden menyatakan bahwa aplikasi *Virtual Tour Guide* Kabupaten Trenggalek ini baik.

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

1. Aplikasi *Virtual Tour Guide* Kabupaten Trenggalek Menggunakan Metode Puzzle A-1 dapat diselesaikan dengan Adobe Flash dan Action Script.
2. Aplikasi *Virtual Tour Guide* Kabupaten Trenggalek Menggunakan Metode Puzzle A-1 dapat digunakan sebagai salah satu pilihan untuk memperoleh informasi pariwisata selain menggunakan peta dan buku panduan pariwisata konvensional.
3. Berdasarkan survey kepada 30 koresponden, diperoleh hasil bahwa 55,33% aplikasi dinilai baik, 32,67% menyatakan aplikasi ini cukup baik, 10% menyatakan sangat baik dan, 2% sisanya menyatakan kurang baik.

5.2 Saran

1. Aplikasi *Virtual Tour Guide* Kabupaten Trenggalek Menggunakan Metode Puzzle A-1 ini dapat dikembangkan dengan memberi nama jalan dan nama daerah agar pengguna dapat lebih mudah menemukan tempat- tempat yang diperlukan.
2. Aplikasi dapat dilengkapi dengan adanya informasi letak koordinat tempat wisata maupun letak koordinat pengguna sehingga pengguna lebih mudah mengetahui posisinya.
3. Aplikasi dapat ini dikembangkan dengan mengurangi besarnya ukuran file sehingga tidak terkendala dalam proses *loading* web.

Daftar Pustaka

- Basten M dan Army, 2012 *Perancangan dan Implementasi Aplikasi Navigasi Objek Wisata di Kota Salatiga Berbasis Teknologi Android*.
- C.B. Susilo dan D.Indrayana, 2012 *Redesain Peta Digital Interaktif "Surabaya Map" Suara Surabaya Media dengan Konsep Active and Simplified. Jurnal Sains dan Seni ITS vol. 1, September 2012, ISSN : 2301 928X*.
- Diliyanto Lewi dan Eko, 2012 *Jurnal Perancangan dan Implementasi Aplikasi Panduan Pariwisata Mobile di Kabupaten Semarang menggunakan LWUIT pada J2ME*.
- Galih Pranowo, 2011 *Kreasi Animasi Interaktif Dengan Action Script 3.0 Pada Flash CS*. Penerbit Andi Publisher, Yogyakarta.
- HM, Jogyianto., 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. CV. Andi Offset, Yogyakarta.

