

# Perancangan Multimedia Pengenalan Objek Wisata Di Daerah Sumatera Barat

Rahma Farah Ningrum<sup>1</sup>, Dwina Kuswardani<sup>2</sup>

Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknik PLN

Menara PLN Jl. Lingkar Luar Barat, Duri Kosambi – Cengkareng, 11750

E-mail : rahmafarah@sttpln.ac.id<sup>1</sup>, dwina@sttpln.ac.id<sup>2</sup>

**Abstract** – Indonesia has a vast territory and rich with wonderful attractions. During this time a famous tourist area just a few areas such as Bali, Bandung and Yogyakarta. Other areas are less well known because of lack of information about the area. One of them is the West Sumatra. This research was conducted in West Sumatra, especially Padang area. The purpose of this study is to make an application on the introduction of multimedia attractions in the city of Padang and surrounding areas. This application is built using Macromedia Flash software so hopefully this application can be used by the owner of the travel, tour guide and the prospective tourists who will visit the stricken area of West Sumatra city of Padang making it easier to obtain information related to the sights there.

**Keywords** : Application, Sightseeing, Multimedia, Adobe Flash, Travelers, West Sumatra

**Abstrak** -- Indonesia mempunyai wilayah yang sangat luas dan kaya dengan objek wisata yang indah. Selama ini daerah wisata yang terkenal hanya beberapa daerah seperti Bali, Bandung, dan Yogyakarta. Daerah lain kurang dikenal karena sedikitnya informasi tentang daerah tersebut. Salah satunya adalah Sumatera Barat. Penelitian ini dilakukan pada daerah Sumatera Barat, khususnya daerah Padang. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat suatu aplikasi multimedia tentang pengenalan objek wisata di kota Padang dan sekitarnya. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash sehingga diharapkan aplikasi ini dapat 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.

**Kata Kunci**: Aplikasi, Obyek wisata, Multimedia, Adobe Flash, Wisatawan, Sumatera Barat

## I. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Aplikasi multimedia telah menjadi kebutuhan bagi kalangan bisnis ataupun kelompok masyarakat lainnya. Pada saat ini, informasi tidak cukup hanya melalui teks dan grafik saja. Saat ini informasi mencakup kelengkapan teks, grafik, animasi, gambar, suara, dan video. Gambar, teks, grafik, suara, video, serta animasi telah diaplikasikan dalam berbagai bidang, misalnya pada bidang promosi maupun pendidikan yang dapat menggunakan alat tutorial yang canggih. Dari perkembangan tersebut diharapkan teknologi informasi dapat dimanfaatkan dengan semaksimal mungkin.

Pantai Air Manis, Museum Adityawarman, Jam Gadang, Lobang Jepang, Danau Maninjau, Istana Basa Pagaruyung dan Batu Malin Kundang, merupakan kawasan pelestarian budaya yang fungsinya dimanfaatkan sebagai salah satu objek wisata yang letaknya berada di Kota Padang Propinsi Sumatera Barat yang dikelola secara bersama antara pemerintah, masyarakat, dan pelaku wisata dalam wadah bersama.

Dalam mempublikasikan obyek wisata, berbagai macam usaha digunakan salah satunya melalui berbagai media yang dipahami masyarakat lokal antara lain informasi melalui pengeras suara, papan informasi desa/kelurahan, media pertemuan seperti ibadah, arisan, rukun keluarga dan diskusi kampung (*informal meeting*). Dan untuk tujuan penjangkauan informasi kepada masyarakat lebih luas, bisa dalam wujud media kampanye seperti koran, radio, dan televisi lokal.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka dirancanglah aplikasi multimedia pengenalan objek wisata untuk meningkatkan kunjungan wisatawan ke Sumatra Barat dengan menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan perangkat lunak Macromedia Flash. Dan diharapkan aplikasi multimedia ini dapat dijadikan salah satu solusi, karena dilengkapi dengan gambar, suara (*audio*) dan video, sehingga informasi yang disajikan menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan dirancangnya aplikasi ini diharapkan dapat membantu pihak pemerintah untuk mempromosikan obyek wisatanya dan menambah minat masyarakat untuk berkunjung ke Pantai Air Manis, Museum Adityawarman, Jam Gadang, Lobang Jepang, Danau Maninjau, Istana Basa Pagaruyung dan Batu Malin Kundang.

### 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Pada tahap perancangan elemen-elemen multimedia, yaitu bagaimana menggabungkan antara satu elemen multimedia dengan yang lainnya agar serasi sehingga menjadi menarik?
- 2) Pada tahap desain grafis, yaitu bagaimana merancang tampilan yang menarik dan interaktif sehingga memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi yang diinginkan tentang objek wisata di Sumatera Barat khususnya kota Padang?
- 3) Pada tahap pemasukkan data rinci, yaitu bagaimana menyajikan informasi tentang Taman Wisata Pantai Air Manis, Museum Adityawarman, Jam Gadang, Lobang Jepang, Danau Maninjau, Istana Basa Pagaruyung dan Batu Malin Kundang dengan jelas dan lengkap?

### 3. Batasan Masalah

Dalam penulisan ini penulis membatasi pembahasan masalah dengan hanya menyajikan informasi dasar objek wisata di Sumatera Barat khususnya kota Padang seperti Pantai Air Manis, Museum Adityawarman, Jam Gadang, Lobang Jepang, Danau Maninjau, Istana Basa Pagaruyung dan Batu Malin Kundang. Aplikasi dibangun dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash.

## II. LANDASAN TEORI

### 1. Pengertian Multimedia

Menurut kamus umum Bahasa Indonesia secara umum, media berarti suatu alat, perantara atau penghubung. Media dalam cakupan lebih luas adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat. Multimedia berasal dari dua kata yaitu multi dan media, multi berarti beberapa dan media berarti sarana atau alat. [1]

Pada awal tahun 1990-an yang dimaksud dengan multimedia adalah kombinasi antara teks dan gambar. Seiring dengan berkembangnya teknologi komputer dari waktu ke waktu, saat ini multimedia tidak hanya merupakan kombinasi dari teks dan gambar saja, melainkan telah menggunakan animasi, video, dan suara.

Oleh karena itu, muncul definisi lain bahwa multimedia merupakan kombinasi dari teks, grafik, animasi, dan video pada komputer [2]. Sedangkan menurut [3], multimedia juga berarti suatu piranti lunak yang memakai lebih dari satu metode dalam berinteraksi dengan pemakai (*user*). Multimedia merupakan gabungan dari dua atau lebih media yang berbeda pada suatu *personal computer* [3].

### 2. Pengertian Pariwisata

Istilah pariwisata berasal dari bahasa Sanskerta, yang terdiri dari dua suku kata yaitu “pari” dan “wisata”. Pari berarti berulang-ulang atau berkali-kali, sedangkan pariwisata berarti perjalanan atau berpergian. Jadi pariwisata berarti Pariwisata adalah suatu aktivitas perubahan tempat tinggal sementara dari seseorang, di luar tempat tinggal sehari-hari dengan suatu alasan apapun selain melakukan kegiatan yang bisa menghasilkan upah atau gaji. Selain itu, pariwisata merupakan aktivitas, pelayanan dan produk hasil industri pariwisata yang mampu menciptakan pengalaman perjalanan bagi wisatawan [4].

Sedangkan menurut Drs. Musanef, pengembangan pariwisata adalah “segala kegiatan dan usaha yang terkoordinasi untuk menarik wisatawan, menyediakan semua sarana dan prasarana, barang dan jasa fasilitas yang diperlukan, guna melayani kebutuhan wisatawan”. Pariwisata meliputi berbagai segi kehidupan dalam masyarakat, mulai dari kegiatan angkutan, akomodasi, atraksi wisata, makanan dan minuman, cinderamata, pelayanan, suasana kenyamanan, dan lain sebagainya [5].

### 3. Studi Literatur Penelitian Sebelumnya

Melalui studi ini penulis memperoleh data atau informasi berkaitan dengan judul serupa dengan mengumpulkan, mempelajari, dan membaca berbagai referensi baik itu dari buku-buku, jurnal, makalah, internet dan berbagai sumber lainnya sebagai berikut:

#### a) RANCANG BANGUN APLIKASI MULTIMEDIA OBJEK WISATA DI DAERAH BADUNG BERBASIS FLASH DENGAN ACTIONSCRIPT 3.0 [6].

Studi Kasus penelitian ini dilakukan di Badung. Badung merupakan pintu gerbang utama bagi wisatawan yang berkunjung ke Bali melalui Bandara Ngurah Rai. Untuk menambah daya tarik minat para wisatawan berkunjung ke Kabupaten Badung, maka dibuatlah aplikasi multimedia objek wisata di daerah Badung berbasis Flash dengan Actionscript 3.0 yang bertujuan untuk memberikan informasi dan referensi objek pariwisata yang ada di Kabupaten Badung. Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Objek Wisata Di Daerah Badung Berbasis Flash dengan Actionscript 3.0. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media untuk mencari informasi dan memperkenalkan objek wisata dengan lebih interaktif dan menarik.

b) PENGEMBANGAN PARIWISATA KABUPATEN BANTUL BERBASIS MULTIMEDIA [7].

Subjek penelitian ini adalah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bantul. Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, metode wawancara dan studi pustaka. Kemudian dilakukan tahap penelitian yang mengacu metode waterfall yaitu analisis dan perancangan sistem yang meliputi perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah dan perancangan grafik. Dari penelitian yang dilakukan menghasilkan aplikasi multimedia Pengembangan Pariwisata sebagai media publikasi yang memberikan informasi tentang pariwisata Kabupaten Bantul sehingga dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi masalah-masalah yang ada. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa program dapat berjalan dengan baik sehingga layak untuk diimplementasikan.

c) IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PARIWISATA MOBILE UNTUK PROVINSI SUMATERA BARAT BERBASIS MULTIMEDIA [8]

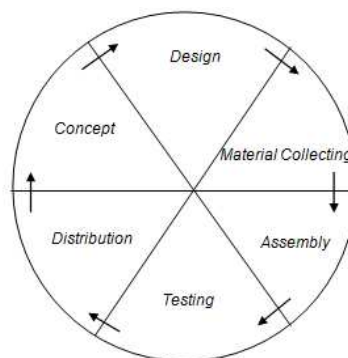
Penelitian ini dilakukan di Provinsi Sumatera Barat yang merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki kekayaan objek wisata yang sangat beragam, namun tidak banyak wisatawan yang mengetahui daya tarik wisata tersebut. Oleh karena itu penulisnya membuat aplikasi multimedia yang berisi tentang daya tarik pariwisata Provinsi Sumatera Barat, dimana informasinya disajikan secara interaktif dan menarik memanfaatkan teknologi multimedia dan bisa diakses melalui perangkat mobile. Metode yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC).

d) APLIKASI VIRTUAL TOUR TEMPAT WISATA ALAM DI SULAWESI UTARA [9]

Jurnal ini membahas tentang pembuatan virtual tour yang mulai banyak digunakan misalnya pada beberapa aplikasi untuk memperkenalkan suatu lokasi. Akan tetapi penggunaan aplikasi virtual tour sebagai media promosi pariwisata di Indonesia masih sangat sedikit. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah aplikasi interaktif yang dapat menampilkan informasi secara visual dari suatu tempat wisata alam di Sulawesi Utara. Metodologi pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah metodologi Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang merupakan metode rancang bangun perangkat lunak multimedia yang menekankan pada 6 tahap pengembangan multimedia. Tools yang digunakan dalam aplikasi ini adalah PT Gui, Eclipse dan Google Maps. Dalam aplikasi ini, pengguna bisa melihat keadaan 360° tempat wisata alam di 10 spot tempat wisata yang dibuat dengan teknik immersive photography. Dengan merepresentasikan informasi dalam bentuk gambar panorama 360° memudahkan pengguna untuk menampilkan informasi secara visual dari suatu tempat wisata alam di Sulawesi Utara.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan sebuah Aplikasi pengenalan objek wisata di daerah Sumatera Barat agar lebih menarik dengan menggunakan Macromedia Flash. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle, dimana metode ini memiliki 6 (enam) tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution [10].



Gambar 1. Diagram Multimedia Development Life Cycle

#### 1. Concept

Tahap *concept* (konsep) yaitu menentukan tujuan aplikasi ini dibuat yaitu untuk pengenalan objek wisata di Sumatera Barat, termasuk identifikasi pengguna (pemilik Travel, Tour Guide dan Calon Wisatawan), dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain.

## 2. *Design*

Maksud dari tahapan *design* (perancangan) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya, dan kebutuhan material untuk proyek. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly* tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap *design*. Namun demikian, sering terjadi penambahan bahan atau bagian aplikasi ditambah, dihilangkan, atau diubah pada awal pengerjaan proyek.

## 3. *Material Collecting*

*Material collecting* (pengumpulan bahan) dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti *clipart image*, animasi, audio, berikut pembuatan gambar grafik, foto, audio, dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya. Bahan yang diperlukan dalam multimedia dapat diperoleh dari sumber-sumber seperti *library*, bahan yang sudah ada pada pihak lain, atau pembuatan khusus yang dilakukan oleh pihak luar.

## 4. *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan *story board*, *flowchart view*, struktur navigasi, atau diagram objek yang berasal dari tahap *design*. Contohnya pada pembuatan presentasi, pembuatan dilakukan dengan memasukkan data yang digunakan untuk berbagai tampilan, serta menentukan screen dengan urutannya.

## 5. *Testing*

*Testing* dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Pertama-tama dilakukan *testing* secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan. Beberapa sistem mempunyai fitur yang dapat memberikan informasi bila terjadi kesalahan pada program.

Suatu hal yang tidak kurang penting adalah aplikasi harus dapat berjalan dengan baik dilingkungan *user*. *User* merasakan kemudahan serta manfaat dari aplikasi tersebut dan dapat menggunakan sendiri terutama untuk aplikasi interaktif.

## 6. *Distribution*

Bila aplikasi multimedia akan digunakan dengan mesin yang berbeda, penggandaan menggunakan *flash disk*, atau CD-ROM. Suatu aplikasi biasanya memerlukan banyak file yang berbeda, dan kadang-kadang mempunyai ukuran sangat besar. File akan lebih baik bila ditempatkan dalam media penyimpanan yang memadai.

Tahap distribusi juga merupakan tahap dimana evaluasi terhadap suatu produk multimedia dilakukan. Dengan dilakukannya evaluasi, akan dapat dikembangkan sistem yang lebih baik di kemudian hari.

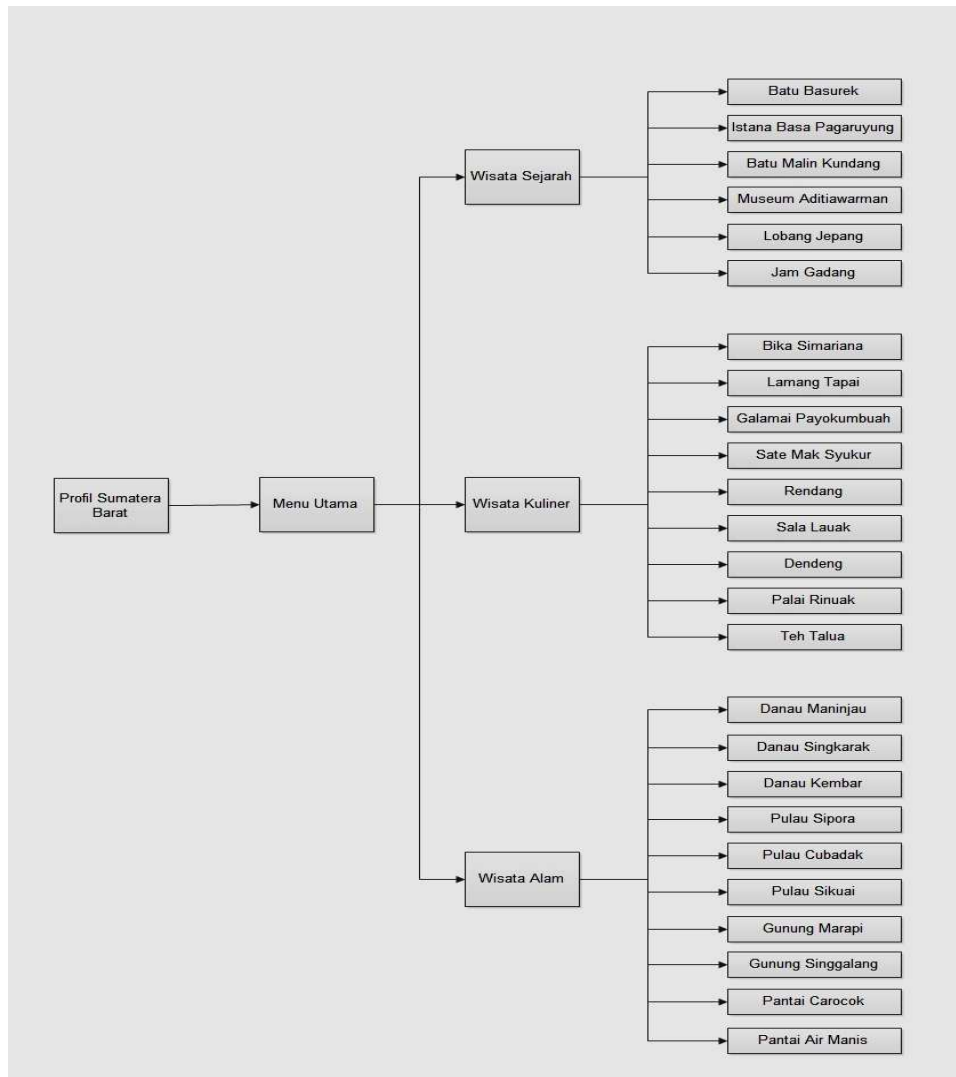
## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1) Pengumpulan Data (Material Collecting)

Pada tahap ini, bahan yang digunakan berupa perangkat lunak Macromedia Flash untuk membuat aplikasi multimedia. Data yang dikumpulkan berjumlah 195 data berupa gambar, teks, peta dan animasi.

### 2) Perancangan Struktur Hirarki Menu

Perancangan struktur hirarki menu dibuat untuk mempermudah dalam mengerjakan aplikasi multimedia dan sebagai peta dari level-level yang telah direncanakan pada perancangan aplikasi multimedia pengenalan objek wisata di Sumatera Barat.



Gambar 2. Struktur Hirarki Menu Aplikasi Multimedia Pengenalan Objek Wisata Sumbar

### 3) Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahap yang paling penting dalam perancangan aplikasi. Sistem yang dirancang ini digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada proses mencari hasil akhir dari suatu permasalahan. Pada perancangan proses, aplikasi akan dibuat dalam bentuk STD (*State Transition Diagram*). Perancangan STD (*State Transition Diagram*) dibuat untuk menggambarkan bagaimana state yang satu dihubungkan dengan state yang lainnya pada satu waktu.

#### a) STD Layar Profil Sumatera Barat (Sumbar)

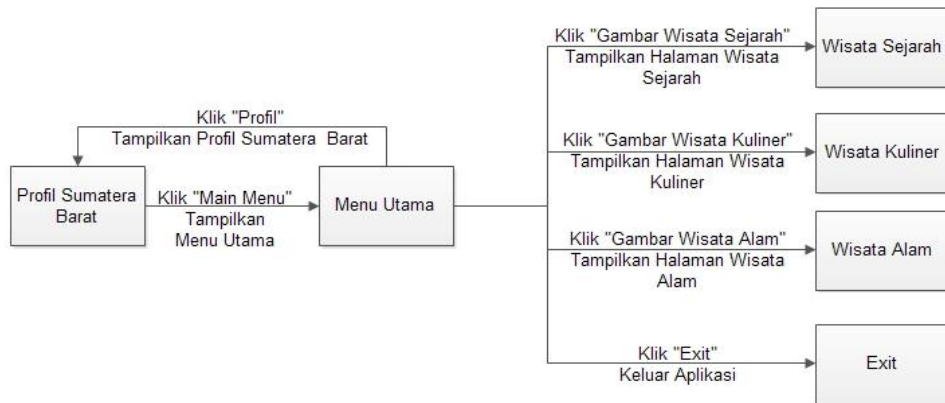
Pada Layar Profil daerah Sumatera Barat (Sumbar) terdapat Logo daerah, Semboyan daerah, Nama Gubernur, Wakil Gubernur, Ketua DPRD dan Sekretaris Daerah Sumbar.



Gambar 3. STD Layar Profil Sumatera Barat

b) STD Menu Utama Wisata Sumatera barat

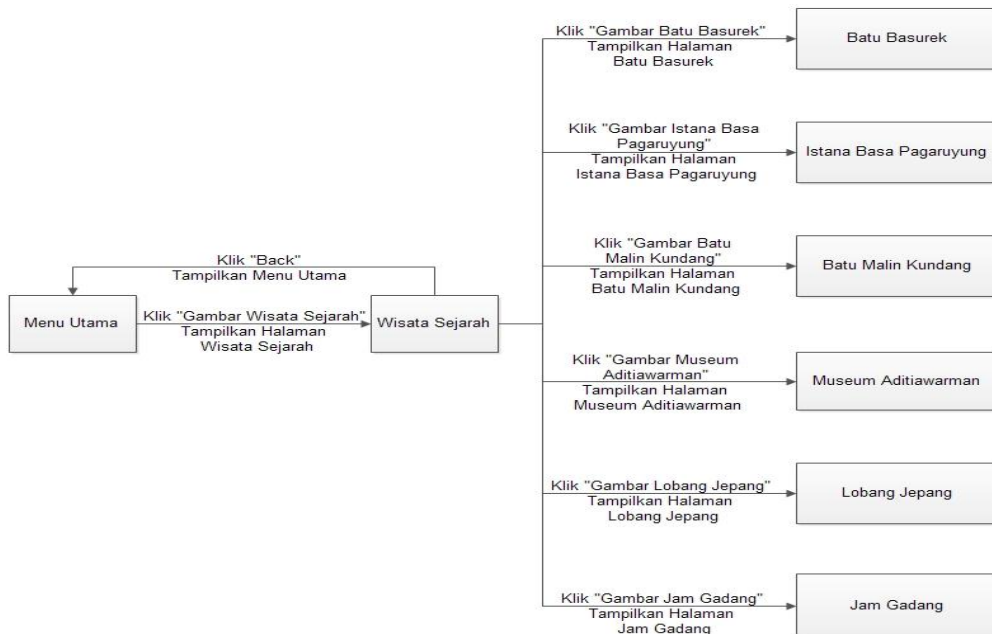
Pada STD Halaman Menu utama wisata Sumatera Barat terdapat pilihan menu Wisata Sejarah, Wisata Kuliner, Wisata Alam dan Exit. Pada pilihan Menu Wisata terdapat pilihan menu Wisata Sejarah Batu Basurek, Istana Basa Pagaruyung, Batu Malin Kundang, Museum Adityawarman, Lobang Jepang dan Jam Gadang. Pada pilihan Menu Wisata Kuliner terdapat pilihan menu wisata kuliner Bika Samariana, Lamang Tapai, Galamai Payokumbuh, Sate Padang Mak Syukur, Rendang, Sala Lauak, Dendeng, Parai Rinuak dan Teh Talua. Pada pilihan Menu Wisata Alam terdapat pilihan menu Wisata Alam Danau Maninjau, Danau Singkarak, Danau Kembar, Pulau Sipora, Pulau Cubadak, Pulau Sikuai, Gunung Marapi, Gunung Singgalang, Pantai Carocok dan Pantai Air Manis.



Gambar 4. Rancangan STD Halaman Utama Sumatera Barat

c) STD Halaman Wisata Sejarah Sumatera Barat

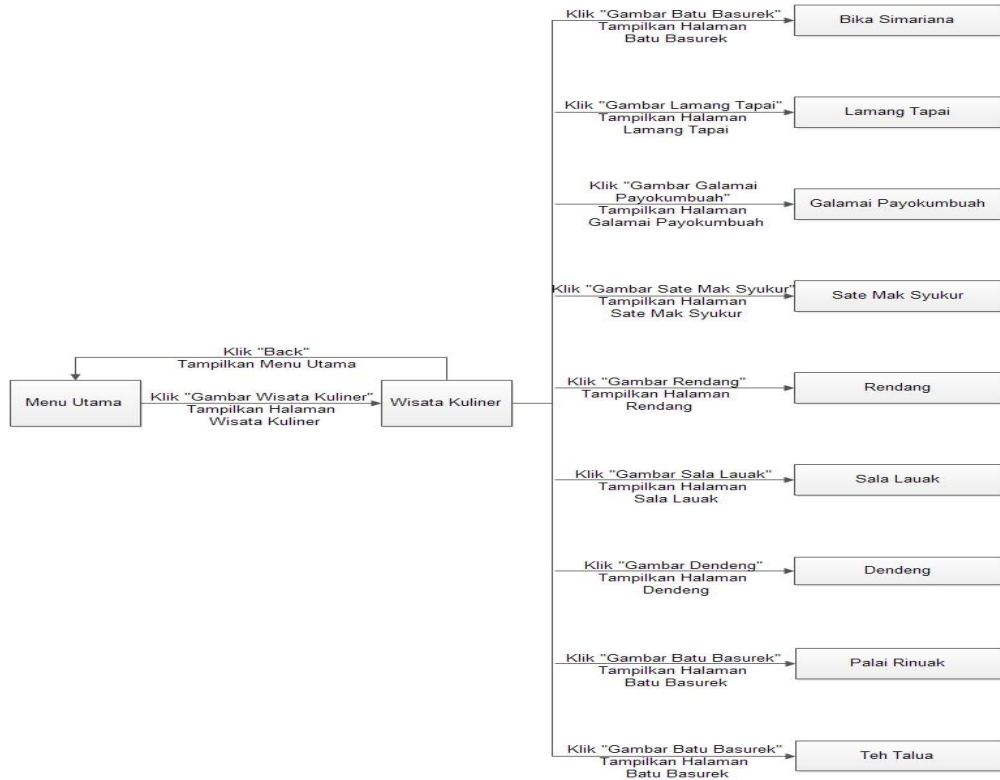
Pada STD Halaman Wisata Sejarah Sumatera Barat terdapat pilihan menu Wisata Sejarah Batu Basurek, Istana Basa Pagaruyung, Batu Malin Kundang, Museum Adityawarman, Lobang Jepang dan Jam Gadang.



Gambar 5. Rancangan STD Halaman Wisata Sejarah Sumatera Barat

d) STD Halaman Wisata Kuliner Sumatera Barat

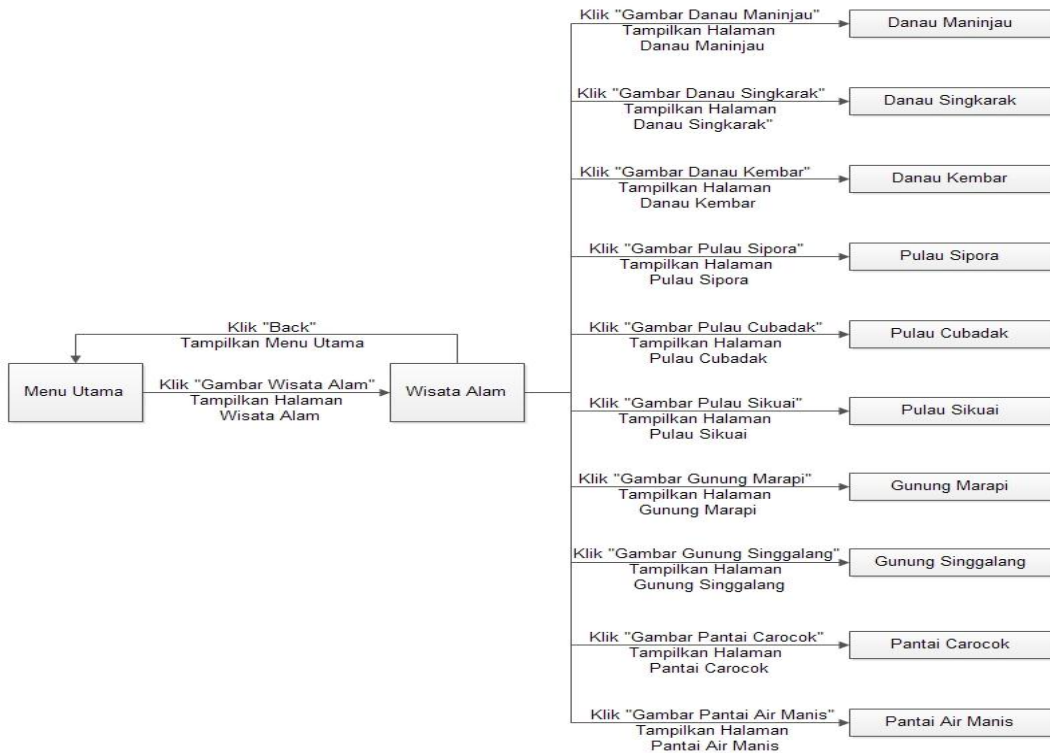
Pada STD Halaman Wisata Kuliner Sumatera Barat terdapat pilihan menu wisata kuliner Bika Samariana, Lamang Tapai, Galamai Payokumbuh, Sate Padang Mak Syukur, Rendang, Sala Lauak, Dendeng, Palai Rinuak dan Teh Talua.



Gambar 6. Rancangan STD Halaman Wisata Kuliner Sumatera Barat

e) STD Halaman Wisata Alam Sumatera Barat

Pada STD Halaman Wisata Alam Sumatera Barat terdapat pilihan menu Wisata Alam Danau Maninjau, Danau Singkarak, Danau Kembar, Pulau Sipora, Pulau Cubadak, Pulau Sikuai, Gunung Marapi, Gunung Singgalang, Pantai Carocok dan Pantai Air Manis.



Gambar 7. Rancangan STD Halaman Wisata Alam Sumatera Barat

#### 4) Perancangan Tampilan (*Storyboard*)

Perancangan tampilan (*Storyboard*) dibuat untuk memudahkan dalam menyelesaikan rancangan aplikasi. Perancangan storyboard dimaksudkan untuk mendapatkan gambar struktur keseluruhan dari tampilan yang akan dibuat pada aplikasi multimedia. Semua elemen tergambar dalam *storyboard* dan akan terlihat pada layar monitor simulasi pengenalan objek wisata di daerah Sumatera Barat.

##### a) Perancangan Halaman Profil Sumatera Barat

Halaman Ini merupakan halaman awal pada aplikasi. Halaman ini digunakan *user* untuk melihat sekilas informasi mengenai Sumatera Barat. Kemudian klik tombol “Main Menu” untuk masuk ke halaman Menu Utama.



Gambar 8. Storyboard Halaman Profil Sumatera Barat

##### b) Perancangan Halaman Menu Utama Objek Wisata Sumatera Barat

Pada Halaman Menu Utama terdapat tiga pilihan menu yaitu wisata sejarah, wisata kuliner dan wisata alam yang apabila di klik akan menampilkan halaman dari objek wisata masing – masing. Tombol “profil” apabila di klik maka akan kembali ke halaman profil Sumatera Barat. Sedangkan Tombol “Exit” apabila di klik maka akan keluar dari aplikasi.



Gambar 9. Storyboard Menu Utama Objek Wisata Sumatera Barat

##### c) Perancangan Halaman Wisata Sejarah Sumatera Barat

Pada Halaman Wisata Sejarah terdapat beberapa pilihan menu objek wisata sejarah yang apabila di klik akan menampilkan halaman dari objek wisata masing – masing. Tombol “Back” apabila diklik akan kembali ke halaman Menu Utama





Gambar 10. Storyboard halaman wisata sejarah

d) Perancangan Halaman Wisata Kuliner Sumatera Barat

Pada Halaman Wisata Kuliner terdapat beberapa pilihan menu objek wisata kuliner yang apabila di klik akan menampilkan halaman dari objek wisata masing – masing. Tombol “Back” apabila diklik akan kembali ke halaman Menu Utama



Gambar 11. Storyboard halaman wisata kuliner

e) Perancangan Halaman Wisata Alam Sumatera Barat

Pada Halaman Wisata alam terdapat beberapa pilihan menu objek wisata alam yang apabila di klik akan menampilkan halaman dari objek wisata masing – masing. Tombol “Back” apabila diklik akan kembali ke halaman Menu Utama.



Gambar 12. Storyboard halaman wisata alam

## V. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah :

- 1) Berdasarkan telaah situs <http://www.sumbarprov.go.id>, diperlukan suatu aplikasi multimedia yang dapat melengkapi informasi berkaitan dengan objek-objek wisata yang ada di Sumatera Barat.
- 2) Objek Wisata yang di informasikan pada Aplikasi Multimedia ini terbagi menjadi 3 (tiga) jenis objek wisata yaitu objek wisata sejarah yang terdiri dari objek wisata Batu Basurek, Istana Basa Pagaruyung, Batu Malin Kundang, Museum Adityawarman, Lobang Jepang dan Jam Gadang. Pada Objek Wisata Kuliner terdiri dari wisata kuliner Bika Simariana, Lamang Tapai, Galamai Payokumbuh, Sate Padang Mak Syukur, Rendang, Sala Lauak, Dendeng, Palai Rinuak dan Teh Talua. Dan Objek Wisata Alam terdiri dari Wisata Alam Danau Maninjau, Danau Singkarak, Danau Kembar, Pulau Sipora, Pulau Cubadak, Pulau Sukuai, Gunung Marapi, Gunung Singgalang, Pantau Carocok dan Pantai Air Manis.
- 3) Aplikasi multimedia ini dilengkapi dengan Peta, saran transportasi dan waktu tempuh menuju tempat objek wisata yang diinginkan.
- 4) Dengan adanya Aplikasi Multimedia Pengenalan Objek Wisata di Sumatera Barat diharapkan dapat memicu pertumbuhan wisatawan yang akan berkunjung ke Sumatera Barat.
- 5) Aplikasi ini dapat digunakan tanpa adanya koneksi internet.
- 6) Aplikasi ini dapat digunakan oleh Biro Perjalanan Wisata, Tour Guide maupun Wisatawan pribadi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kemdikbud, B. P. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Dipetik Agustus Senin, 29, 2016, dari KBBI: <http://kbbi.web.id/media>
- [2] Vaughan, T. (2008). *Multimedia: Making it Work, Seventh Edition*. McGraw Hill Professional.
- [3] Lynch, L. (2013). *Exploring Journalism and the Media*. United States: South-Western Cengage Learning..
- [4] Muljadi, A. (2012). *Kepariwisata dan Perjalanan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [5] Musanef. (1995). *Manajemen usaha pariwisata di Indonesia*. Jakarta: Gunung Agung.
- [6] Anak Agung Kusuma Wijaya, Shofwan Hanief, I Wayan Gede Narayana. (2015). RANCANG BANGUN APLIKASI MULTIMEDIA OBJEK WISATA DI DAERAH BADUNG BERBASIS FLASH DENGAN ACTIONSCRIPT 3.0. *JOSINFO : Jurnal Online Sistem Informasi* , Vol 1 No. 1, Pg-70.
- [7] Wajiyanto, Mursid W. Hananto, 2013.
- [8] Fajar Solihin Putra, Mira Ziveria. (2013). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PARIWISATA MOBILE UNTUK PROVINSI SUMATERA BARAT BERBASIS MULTIMEDIA. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia* (hal. 454-459). Bali: Sesindo Press.
- [9] Hera Wulanratu Wulur, Steven Sentinuwo, Brave Sugiarto. (2015). Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara. *E-journal Teknik Informatika* , 1-6.
- [10] Luther, Arc C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. AP Professional. Boston.