

Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android

Interactive Multimedia Application to Introduction Pura Bukit Indrakila Bangli Regency Based on Android

Anak Agung Ngurah Gede Surya Atmaja¹, I Gede Suardika², Ni Kadek Sukerti³

^{1,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Informatika dan Komputer, ITB STIKOM Bali

Correspondence author: nikadeksukerti@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Pura Bukit Indrakila berada di Desa Dausa, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli. Pura ini terletak di sebuah bukit kecil yang berjarak 4 kilometer dari Puncak Penulisan. Namun masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang Pura Bukit Indrakila dari segi lokasi, sejarah berdirinya, dan bagaimana struktur bangunan yang ada di Pura Bukit Indrakila. Melihat dari permasalahan tersebut, maka diperlukannya suatu media informasi digital yaitu multimedia sebagai pendukung untuk memperkenalkan Pura Bukit Indrakila. Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android ini digunakan untuk memperkenalkan lebih lengkap tentang Pura Bukit Indrakila mulai dari sejarah, lokasi, struktur bangunan, serta keadaan pura yang disajikan dalam bentuk aplikasi. Aplikasi ini dapat dijalankan pada smartphone dengan sistem operasi android. Metode yang digunakan dalam aplikasi ini yaitu metode MDLC (Multimedia Development Live Cycle) yang terdiri dari tahapan konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan bahan (material collecting), pembuatan aplikasi (assembly), pengujian aplikasi (testing) dan penyebarluasan (distribution). Pengujian aplikasi ini menggunakan metode Black Box dan SUS (System Usability Scale). Pengujian Kuesioner yang telah dilakukan terhadap 30 orang responden dengan perhitungan hasil pengujian aplikasi menggunakan instrumen SUS. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini berada di Grade C atau bisa dikatakan Good (Baik) atau layak untuk digunakan.

Kata kunci : Aplikasi Multimedia Interaktif, Pura Bukit Indrakila, Android

Abstrack

Pura Bukit Indrakila is located in Dausa Village, Kintamani District, Bangli Regency. This temple is located on a small hill which is 4 kilometers from Puncak Penulisan. However, there are still many people who do not know about Pura Bukit Indrakila in terms of the location, the history of the temple's establishment, and how the structure of the buildings at Pura Bukit Indrakila. Seeing these problems in the midst of the current rapid development of technology, it is necessary to have a digital information media, namely multimedia as a support to introduce Pura Bukit Indrakila. This Android-based Interactive Multimedia Application Introduction to Pura Bukit Indrakila, Bangli Regency, is used to introduce more fully about Pura Bukit Indrakila starting from its history, location, building structure, and state of the temple which is presented in the form of an application. This application can be run on smartphones with the Android operating system. The method used in this application is the MDLC (Multimedia Development Live Cycle) method which consists of the concept stages, design, material collection, assembly, testing and distribution. Testing the application using the Black Box and SUS (System Usability Scale) method. Questionnaire testing that has been carried out on 30 respondents with the calculation of the test results using the SUS instrument. The results of the study indicate that this application is in Grade C or it can be said to be Good (Good) or fit for use.

Keywords : Interactive Multimedia Applications, Pura Bukit Indrakila, Android.

1. PENDAHULUAN

Pulau Bali merupakan salah satu pulau yang berada di Indonesia yang terkenal akan keindahan alamnya yang sering dikunjungi oleh wisatawan asing maupun lokal. Pulau bali memiliki kebudayaan dan kesenian yang beraneka ragam seperti rumah pakaian adat Bali,

rumah adat Bali, seni tari dan alat musik tradisional Bali yang dimainkan pada saat upacara-upacara keagamaan. Penduduk Bali mayoritas beragama Hindu, pulau Bali juga dikenal sebagai pulau seribu Pura. Agama, adat dan budaya di Bali merupakan satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan. Agama Hindu di Bali sudah mempunyai identitas tersendiri yang berbeda dengan Agama Hindu di India namun inti dalam ajarannya sama. Dalam budaya, Agama Hindu tumbuh subur karena memberikan ruang yang harmonis dan religius sehingga Agama Hindu bersifat fleksibel dan universal [1]. Agama Hindu di Bali identik dengan berbagai kegiatan upacara adat istiadat yang masih sangat kental. Upacara-upacara tersebut sudah sejak lama menjadi tata cara dan sudah menjadi kepercayaan turun-temurun oleh masyarakat Bali yang masih melekat dengan tradisi leluhur. Kebudayaan, adat istiadat, dan Agama Hindu di Bali sangatlah berpengaruh terhadap tradisi yang sudah dijalankan secara turun temurun oleh masyarakat Bali demi terciptanya keseimbangan alam. Sarana dan prasarana yang digunakan oleh umat hindu di Bali adalah Pura. Pura adalah tempat suci yang berfungsi sebagai sarana atau tempat memuja Tuhan (Ida Sang Hyang Widhi Wasa) beserta manifestasinya dan sebagai sarana untuk memuja roh suci leluhur (Atma Sidha Dewata) dengan upacara yadnya[2]. Yadnya merupakan segala pengorbanan suci yang dilaksanakan dengan tulus dan ikhlas kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Dewa Yadnya), kepada para Rsi (Rsi Yadnya), kepada roh leluhur (Pitra Yadnya), kepada sesama umat manusia (Manusa Yadnya), dan kepada para Bhuta Kala (Bhuta Yadnya) agar terciptanya keseimbangan alam semesta[3]. Dalam pelaksanaannya yadnya dilakukan dengan upacara persembahyangan[4]. Pura selain sebagai tempat persembahyangan juga dimanfaatkan untuk kegiatan lain, seperti sebagai tempat berdiskusi (berdharmatula), tempat mesandekan (istirahat) pada saat Umat Hindu melakukan perjalanan yang jauh, tempat Umat Hindu mencetuskan perasaan masing-masing, dan sebagai media pendidikan agama[5][6]. Salah satu Pura yang terkenal di Bali adalah Pura Bukit Indrakila. Pura Bukit Indrakila berada di Desa Dausa, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli. Pura ini terletak di sebuah bukit kecil yang berjarak 4 kilometer dari Puncak Penulisan. Pemandangan di sekeliling Pura Bukit Indrakila sangatlah indah, karena Pura ini dikelilingi oleh bukit-bukit kecil diantaranya Bukit Sinunggal yang terletak di bagian barat Pura, Bukit Tambakan yang berada di bagian selatan Pura, dan Bukit Penulisan yang berada di sebelah timur Pura ini. Namun masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang Pura Bukit Indrakila dari segi letak lokasi pura, sejarah berdirinya pura, dan bagaimana struktur bangunan pura yang ada di Pura Bukit Indrakila. Hal ini disebabkan karena kurangnya informasi mengenai pengenalan Pura Bukit Indrakila.

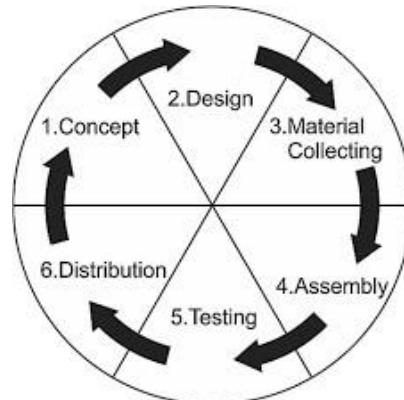
Melihat dari permasalahan tersebut di tengah pesatnya perkembangan teknologi saat ini yang tak terlepas dari kehidupan manusia, maka diperlukannya suatu media informasi digital yaitu multimedia sebagai pendukung untuk memperkenalkan Pura Bukit Indrakila. Dengan adanya multimedia pengguna dapat berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi melalui gambar, teks, audio, video, dan animasi secara digital. Multimedia interaktif merupakan suatu media yang tergabung atas beberapa unsur seperti: teks, gambar, grafik, audio, animasi, video, dan lain-lain untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer, smartphone, dan perangkat elektronik lainnya[7]. Multimedia Interaktif dapat dijadikan sebagai media untuk memberikan informasi serta memperkenalkan sesuatu hal yang belum diketahui oleh banyak orang agar lebih mudah dipahami oleh pengguna.

Berdasarkan uraian dan kajian di atas, maka menginspirasi penulis untuk membangun sebuah aplikasi multimedia interaktif pengenalan pura bukit indrakila kabupaten bangli berbasis android. Aplikasi ini dibangun dengan tujuan sebagai sarana pengenalan lingkungan dan bangunan yang terdapat di Pura Bukit Indrakila. Nantinya pada aplikasi akan berisikan sejarah Pura, Struktur Pura, lokasi Pura, foto pelinggih-pelinggih yang ada di Pura, dan video yang akan menampilkan pengenalan mengenai Pura Bukit Indrakila. Aplikasi ini mengenalkan Pura Bukit Indrakila sebagai media pengenalan salah satu Pura yang menarik untuk dikunjungi.

Penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, seperti pengenalan benda dan sifat-sifat perubahannya[8], pengenalan pahlawan nasional [9], daerah obyek wisata di Bali [10] serta pengenalan Pura Paluang Nusa Penida Bali[11].

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk pengembangan penelitian ini adalah metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Tahapan MDLC dapat di lihat pada gambar 1.



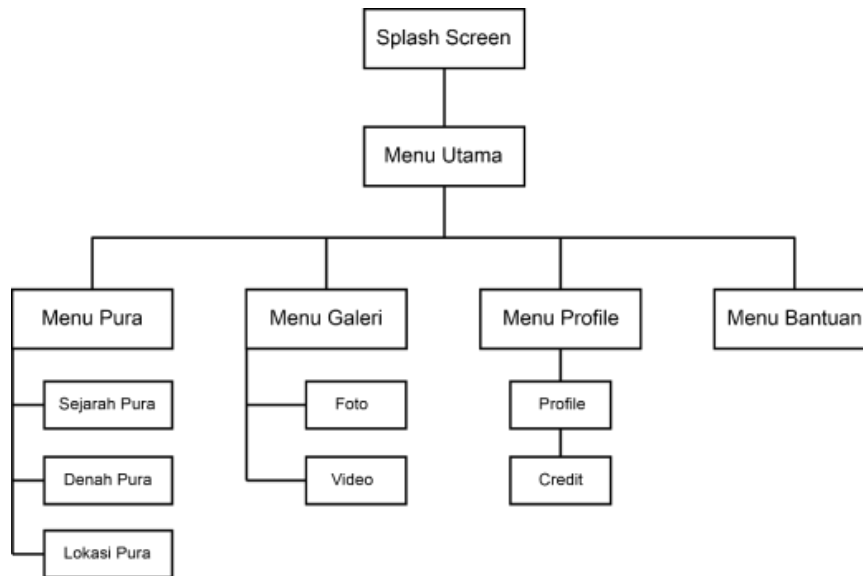
Gambar 1. Tahapan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

MDLC adalah metode perancangan aplikasi multimedia, yang terdiri dari enam tahapan yaitu: *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution*[12]. Berikut penjelasan dari enam tahapan tersebut yaitu:

1. Tahapan Konsep (*Concept*) merupakan tahap yang akan menentukan hasil dari proyek multimedia yang akan dibuat nantinya serta menjadi tahapan untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna dalam proyek multimedia yang akan dibuat.
2. Tahapan Perancangan (*Design*) merupakan tahap pembuatan arsitektur proyek multimedia. Tahap ini juga akan menentukan fitur-fitur apa saja yang akan diimplementasikan pada proyek multimedia yang akan dibuat.
3. Tahapan Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*) merupakan tahapan pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan dari proyek yang akan dirancang, khususnya untuk proyek ini yaitu multimedia. Data tersebut bisa berupa gambar, video, audio, dll, dimana nantinya akan dimasukkan ke dalam proyek yang akan dibuat.
4. Tahapan Pembuatan Aplikasi (*Assembly*) merupakan tahapan dimana seluruh objek multimedia dibuat berdasarkan storyboard dan didasarkan pada flowchart. Tahap ini dilakukan dengan pembuatan ilustrasi, audio, video, serta pemrogramannya. Material yang dibuat disusun secara berurutan sesuai dengan konsep dan rancangan serta digabungkan menjadi satu aplikasi yang utuh.
5. Tahapan Pengujian Aplikasi (*Testing*) merupakan tahap pengujian proyek multimedia setelah selesai dikerjakan, yang dimana bertujuan untuk mengetahui apakah masih ada kekurangan atau kesalahan dari keseluruhan proyek ketika dijalankan. Dalam melakukan pengujian, tentunya memiliki berbagai metode yang sesuai dengan keperluan sistem.
6. Tahapan Pendistribusian (*Distribution*) merupakan tahap penyebaran dari proyek setelah selesai melakukan tahap testing. Sebelum melakukan distribution, proyek yang digarap harus melewati pengujian dan dinilai telah mendapatkan hasil yang baik terlebih dahulu. Untuk software aplikasi akan didistribusikan melalui media penyimpanan online seperti google drive ataupun dropbox dimana pengguna akan dengan mudah dalam mengunduh file aplikasi.

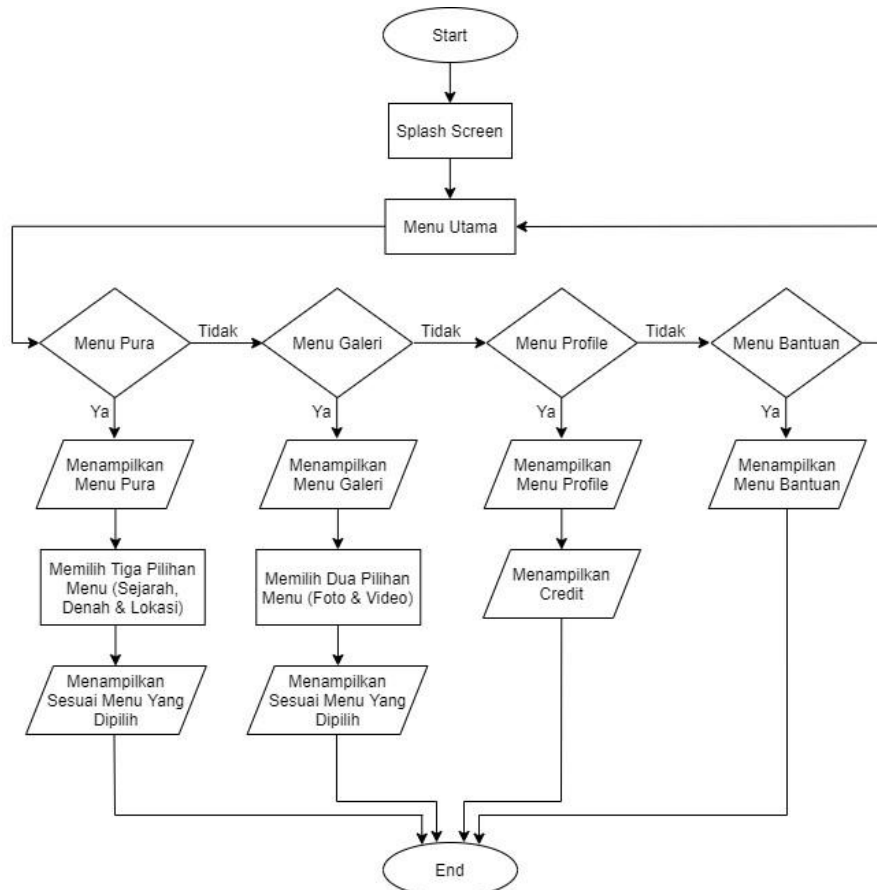
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini terdapat hasil dan pembahasan mengenai Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android. Gambaran mengenai Struktur Menu dari Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android ini dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Struktur Menu Aplikasi

Flowchart yang dibuat akan menjelaskan alur kerja dari Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android. Berikut ini Flowchart Umum dari Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android. Pada gambar 3 menjelaskan alur dari Flowchart Umum Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android. Pada saat aplikasi mulai dijalankan oleh pengguna (*user*) yang pertama muncul tampilan *splash screen* kemudian setelah *splash screen*, langsung menuju ke halaman menu utama. Pada halaman menu utama terdapat empat pilihan yaitu Menu Pura, Menu Galeri, Menu *Profile*, Menu Bantuan. Pada Menu Pura terdapat tiga sub menu yang dapat dipilih yaitu Menu Sejarah, Menu Denah, Menu Lokasi kemudian pada Menu Galeri terdapat dua sub menu yaitu Menu Foto Pura yang menampilkan foto serta keterangan dari masing-masing pelinggih yang ada di Pura Bukit Indrakila dan Menu Video Pura yang menampilkan video pengenalan Pura bukit indrakila, dan terdapat halaman credit yang menampilkan sumber informasi, asset gambar, serta audio. Dan yang terakhir terdapat menu bantuan yang menampilkan keterangan dari masing-masing *button* yang ada yang terdapat pada aplikasi.



Gambar 3. Flowchart Umum Aplikasi

Tampilan Halaman Menu Utama merupakan halaman yang berisi beberapa pilihan menu yaitu Menu Pura, Menu Galeri, Menu *Profile*, Menu Bantuan. Pada halaman ini berisi tombol *background on/off* untuk menghidupkan atau mematikan latar musik dan terdapat juga tombol exit untuk keluar dari aplikasi. Tampilan Halaman Menu Utama pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Halaman Menu Utama

Tampilan Halaman Menu Pura merupakan halaman yang berisi tiga sub menu yang dapat dipilih oleh pengguna yaitu Menu Sejarah, Menu Denah dan Menu Lokasi. Pada menu ini berisikan tombol *home* untuk kembali ke halaman menu utama. Tampilan Halaman Menu Pura pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 6.



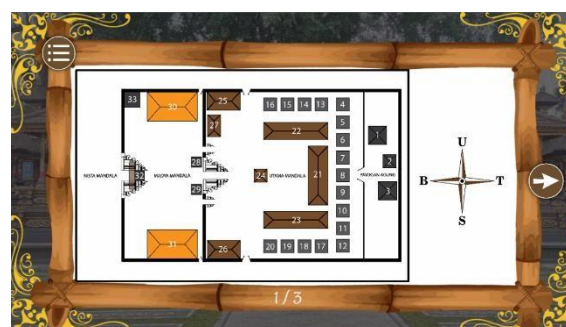
Gambar 6. Tampilan Halaman Menu Pura

Tampilan Halaman Sub Menu Sejarah merupakan halaman yang berisikan penjelasan singkat mengenai sejarah dari Pura Bukit Indrakila. Pada sub menu sejarah ini terdapat foto, teks yang berisikan sejarah, tombol *dubbing on/off*, tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya, tombol *next* untuk menuju ke halaman berikutnya, dan tombol kembali untuk kembali ke halaman Menu Pura. Tampilan Halaman Sub Menu Sejarah pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Halaman Sub Menu Sejarah

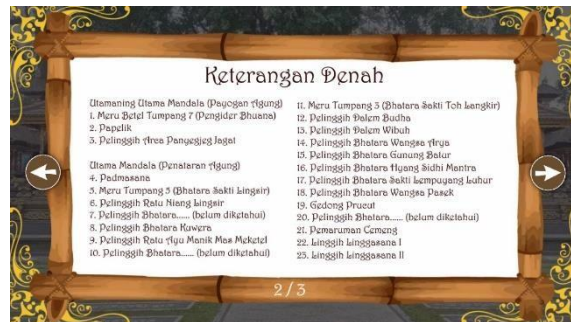
Tampilan Halaman Sub Menu Denah merupakan halaman yang berisikan informasi mengenai denah dari Pura Bukit Indrakila serta petunjuk berupa arah mata angin dalam bentuk gambar. Pada sub menu denah ini terdapat tombol *next* untuk menuju ke halaman keterangan denah dan tombol kembali untuk kembali ke halaman Menu Pura. Tampilan Halaman Sub Menu Denah pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Halaman Sub Menu Denah

Tampilan Halaman Keterangan Denah merupakan halaman yang berisikan informasi mengenai nama-nama pelinggih yang ada di Pura Bukit Indrakila sesuai dengan petunjuk yang ada di denah. Pada halaman keterangan denah ini terdapat daftar nama-nama pelinggih sesuai dengan denah serta terdapat tombol *next* untuk menuju ke halaman

keterangan denah selanjutnya dan tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya. Tampilan Halaman Keterangan Denah pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Halaman Keterangan Denah

Tampilan Halaman Sub Menu Lokasi merupakan halaman yang berisikan informasi mengenai lokasi Pura Bukit Indrakila. Pada sub menu lokasi ini terdapat tombol maps yang ketika diklik oleh pengguna akan langsung menuju ke google maps dan terdapat tombol kembali untuk kembali ke halaman Menu Pura. Tampilan Halaman Sub Menu Lokasi pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Halaman Sub Menu Lokasi

Tampilan Halaman Menu Galeri merupakan halaman yang berisi dua sub menu yang dapat dipilih oleh pengguna yaitu Menu Foto dan Menu Video. Pada menu ini berisikan tombol *home* untuk kembali ke halaman menu utama. Tampilan Halaman Menu Galeri pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Halaman Menu Galeri

Tampilan Halaman Sub Menu Foto merupakan halaman yang berisikan foto-foto pelinggih serta bangunan-bangunan yang ada di Pura Bukit Indrakila. Pada masing-masing foto,

terdapat penjelasan singkat mengenai informasi dari pelinggih-pelinggih tersebut. Pada sub menu foto ini terdapat foto, tombol keterangan untuk menampilkan keterangan pada foto, tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya, tombol *next* untuk menuju ke halaman berikutnya, dan tombol kembali untuk kembali ke halaman Menu Galeri. Tampilan Halaman Sub Menu Foto pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Halaman Sub Menu Foto

Tampilan *Pop Up* Sub Menu Foto merupakan halaman yang berisikan keterangan mengenai fotofoto pelinggih serta bangunan-bangunan yang ada di Pura Bukit Indrakila. Pada *pup up* ini terdapat juga tombol *close* untuk kembali ke halaman Sub Menu Foto. Tampilan *Pop Up* Sub Menu Foto pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Tampilan *Pop Up* Sub Menu Foto

Tampilan Halaman Sub Menu Video merupakan halaman yang berisikan video serta *dubbing* pengenalan tentang Pura Bukit Indrakila. Pada halaman ini terdapat tombol kembali untuk kembali ke halaman Menu Galeri. Tampilan Halaman Sub Menu Video pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. Tampilan Halaman Sub Menu Video

Tampilan Halaman Menu *Profile* merupakan halaman yang berisi informasi mengenai *profile* dari pembuat aplikasi serta *profile* dari dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2. Pada halaman ini juga terdapat tombol *next* untuk menuju ke halaman credit dan tombol *home* untuk menuju ke halaman menu utama. Tampilan Halaman Menu *Profile* pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 155. Tampilan Halaman Menu *Profile*

Tampilan Halaman Credit merupakan halaman yang berisikan informasi mengenai sumber dari asset gambar, audio dan sumber informasi yaitu pemangku Pura Bukit Indrakila. Pada halaman ini terdapat tombol *back* untuk kembali ke halaman *profile*. Tampilan Halaman Credit pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16. Tampilan Halaman Credit

Tampilan Halaman Menu Bantuan merupakan halaman yang berisikan keterangan mengenai fungsi dari masing-masing tombol (*button*) yang ada di aplikasi. Pada halaman ini terdapat tombol *home* untuk menuju ke halaman menu utama. Tampilan Halaman Menu Bantuan pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 17.



Gambar 17. Tampilan Halaman Menu Bantuan

Tampilan *Pop Up* Keluar merupakan halaman yang berisikan *pop up* konfirmasi jika pengguna ingin keluar dari aplikasi dengan memilih salah satu dari dua tombol yaitu tombol Ya atau Tidak. Jika pengguna memilih tombol Ya maka sistem akan secara otomatis menutup aplikasi, sedangkan jika pengguna memilih tombol Tidak maka pengguna akan diarahkan kembali ke menu utama. Tampilan *Pop Up* Keluar pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 18.



Gambar 18. Tampilan *Pop Up* Keluar

4. Pengujian Aplikasi (*Testing*)

Pengujian aplikasi bertujuan untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan sesuai tujuan atau masih ada beberapa kesalahan atau kekurangan pada sistem[13]. Pengujian yang dilakukan terhadap Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android adalah menggunakan dua metode pengujian yaitu *Black Box* dan *System Usability Scale (SUS)*.

4.1 Pengujian *Black Box Testing*

Pengujian aplikasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan sesuai tujuan atau masih ada beberapa kesalahan atau kekurangan pada sistem. Hasil pengujian *Black Box Testing* yang telah dilakukan pada Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android, maka dapat disimpulkan bahwa sistem yang telah dibuat sudah sesuai dengan fungsinya masing-masing dan sudah sesuai dengan apa yang telah diharapkan.

4.2 Pengujian Kuesioner *SUS*

Pengujian kuesioner *SUS* merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif yang melibatkan beberapa orang responden[14] dengan mempersilahkan responden untuk mencoba Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android untuk kemudian memberikan penilaian terhadap uji coba dari aplikasi. Pengujian kuesioner ini dilakukan dengan 30 (tiga puluh) orang responden. Penggunaan *SUS* dalam melakukan pengujian lebih menekankan perspektif pengguna akhir sehingga hasil evaluasi akan lebih sesuai dengan keadaan nyata[15]. Pengujian *SUS* memiliki 10 (sepuluh) pertanyaan sebagai alat pengujian.

Data dari hasil hitung responden, diperoleh total skor nilai rata-rata dari 30 (tiga puluh) orang responden yaitu sebesar **76 skor**. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari hasil pengujian kuesioner yang telah dilakukan kepada 30 (tiga puluh) orang responden mengenai pengujian Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android ini berada di **Grade C** atau bisa dikatakan aplikasi ini berada dikategori **Baik (Good)**.

5. Pendistribusian (*Distribution*)

Pendistribusian atau penyebarluasan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android merupakan tahap terakhir, dimana setelah aplikasi sudah melewati serangkaian agenda perancangan, pembuatan serta

pengujian, pada tahap ini aplikasi siap untuk didistribusikan. Aplikasi ini akan dipublish dalam bentuk format .apk yang dapat dijalankan pada perangkat *smartphone* berbasis android, kemudian aplikasi didistribusikan dalam bentuk link Google Drive yang dapat didownload oleh pengguna dengan link sebagai berikut: <https://bit.ly/3GGHeq7>

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perekayasaan yang telah dilakukan dengan menggunakan *Black Box Testing* pada Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android dapat disimpulkan sebagai berikut Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android ini dibangun dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash Pro CS6. Metode Metode Penelitian untuk membuat Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android ini menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. Fungsi-fungsi sistem pada aplikasi ini telah berhasil dijalankan dan kemudian diuji dengan menggunakan metode *Black Box Testing* dan memperoleh hasil sesuai dengan yang diharapkan. Hasil pengujian kuesioner yang telah dilakukan terhadap 30 (tiga puluh) orang responden mengenai pengujian Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android telah didapatkan hasil pengujian sesuai dengan *SUS (System Usability Scale)* yaitu aplikasi ini berada di *Grade C* bisa dikatakan dengan *Good (Baik)* atau layak untuk digunakan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. K. Wartayasa, "Kebudayaan Bali dan Agama Hindu," *Ganaya J. Ilmu Sos. dan Hum.*, vol. 1, no. 2, 2018.
- [2] A. A. Made Sutanaya, "Aktivitas Religius Masyarakat di Desa Kerobokan Kabupaten Badung Dalam Menjaga Keberadaan Pura Petitenget," *Vidya Wertta*, vol. 3, no. 1, 2020.
- [3] I. K. Mertayasa, "Yadnya Sebagai Penguatan Nilai Pendidikan Karakter," *Tampung Penyang*, vol. 17, no. 01, pp. 31–49, 2019, doi: 10.33363/tampung-penyang.v17i01.431.
- [4] I. P. Sarjana, "Peran Pura Dalam Meningkatkan Pendidikan Moral dan Ketrampilan," *Vi*, vol. 2, no. 1, pp. 10–27, 2019.
- [5] I. P. W. Mertha Sujana, "Menggagas Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis BUdaya Spiritual Hindu Pada Perguruan Tinggi," *J. Pendidik. Kewarganegaraan Undiksha*, vol. 8, no. 2, 2020.
- [6] W. S. I Made Gami Sandi Untara, "Eksistensi Pura Tanah Lot Dalam Perkembangan Pariwisata Budaya Di Kabupaten Tabanan," *Cultoure ...*, vol. 1, no. 2, pp. 186–197, 2020, [Online]. Available: <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/cultoure/article/view/833>.
- [7] I. Anggraini and F. Rahmadayanti, "Pelatihan Pembuatan Blog Bagi Siswa SMA Negeri 5 Pagar Alam," *Ngabdimas*, vol. 3, no. 1, pp. 32–41, 2020, doi: 10.36050/ngabdimas.v3i1.240.
- [8] K. S. Mustaghfaroh, F. N. Putra, and R. S. Ajeng, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Untuk Materi Benda dan Perubahan Sifatnya," *JACIS J. Autom. Comput. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 2, pp. 55–64, 2021, doi: 10.47134/jacis.v2i1.22.
- [9] F. Tahel and E. Ginting, "Perancangan aplikasi media pembelajaran pengenalan pahlawan nasional untuk meningkatkan rasa nasionalis berbasis android," *Teknomatika*, vol. 09, no. 02, pp. 113–120, 2019, [Online]. Available: <http://ojs.palcomtech.com/index.php/teknomatika/article/view/467>.
- [10] M. Rusli, K. Anam, and D. R. Putri, "Implementasi Model Delphi dalam Pengembangan

- Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata di Kabupaten Banyuwangi,” *J. Sist. dan Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 73–79, 2019, doi: 10.30864/jsi.v14i1.254.
- [11] I Wayan Gede Oksarya Ega Satrya, I Gede Suardika, and Ni Kadek Sukerti, “Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Paluang Nusa Penida Bali Berbasis Android,” *J. Fasilkom*, vol. 10, no. 3, pp. 301–306, 2020, doi: 10.37859/jf.v10i3.2262.
- [12] H. Sugiarto, “Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka,” *IJCIT (Indonesian J. Comput. Inf. Technol.)*, vol. 3, no. 1, pp. 26–31, 2018, doi: 10.31294/ijcit.v3i1.3753.
- [13] W. Widayani and H. Harliana, “Perbandingan Algoritma K-Means dan SFCM Pada Pengelompokkan Rumah Tangga Miskin,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–9, 2020, doi: 10.34128/jsi.v6i1.200.
- [14] F. S. Handayani and A. Adelin, “Interpretasi Pengujian Usabilitas Wibatara Menggunakan System Usability Scale,” *Techno.Com*, vol. 18, no. 4, pp. 340–347, 2019, doi: 10.33633/tc.v18i4.2882.
- [15] D. W. Ramadhan, “Pengujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (Sus) (Studi Kasus: Website Time Excelindo),” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 4, no. 2, p. 139, 2019, doi: 10.29100/jupi.v4i2.977.