

Aplikasi Multimedia Informasi Yayasan Margasatwa Tamansari Bandung (YMTB)

Iwan Rijayana, Betty Yulianingsih²

^{1,2} Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Widyatama Bandung
Email ¹: iwan.rijayana@widyatama.ac.id, ² betty_b0ops@yahoo.com

ABSTRAK

Banyak diantara satwa-satwa Indonesia mempunyai keistimewaan yang tidak dapat ditemui di benua lain. Penyebaran dari jenis-jenis hewan liar/satwa yang ada di Indonesia mempunyai ciri-ciri tertentu yang tidak sama satu sama lain, beberapa diantaranya termasuk jenis yang langka dan hampir punah. Meskipun kaya, Indonesia dikenal juga sebagai negara yang memiliki daftar panjang tentang satwa liar yang terancam punah.

Yayasan Margasatwa Tamansari Bandung (YMTB) yang dulu dikenal sebagai Kebun Binatang Bandung merupakan wahana keilmuan bagi masyarakat dan merupakan laboratorium hidup untuk lebih mencintai dan menghargai flora dan fauna sebagai kekayaan alam milik bersama.

Tujuan penelitian ini adalah membuat media informasi berupa aplikasi interaktif yang dikhususkan kepada pengunjung YMTB yang dirancang dengan penampilan yang lebih menarik dan memberikan sebuah gambaran ilustrasi sederhana berupa animasi.

Pembuatan Aplikasi multimedia informasi YMTB ini di desain dengan tema, gambar, animasi dan suara yang diperuntukkan untuk pengunjung khususnya anak-anak, sehingga diharapkan dapat membantu Pengunjung YMTB untuk memperoleh informasi yang terdapat di YMTB serta memotivasi para pengunjung YMTB untuk lebih mengetahui mengenai keanekaragaman satwa yang terdapat di Indonesia.

Kata Kunci : Multimedia, Aplikasi, Margasatwa

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Yayasan Margasatwa Tamansari Bandung disingkat YMTB atau yang biasa disebut dengan Kebun Binatang Bandung, adalah bagian dari tempat rekreasi yang menambah wawasan pengetahuan tentang kehidupan dan wujud dari koleksi satwa yang ada. Yayasan Margasatwa Tamansari Bandung (YMTB) dapat menjadi sarana pendidikan dan informasi satwa untuk masyarakat khususnya para pengunjung dapat lebih mengenal satwa ciptaan Tuhan dan diharapkan mereka dapat turut menyayangi dan melestarikan satwa-satwa tersebut.

Kurang adanya fasilitas di YMTB yang dapat menginformasikan segala sesuatu mengenai satwa, yang hanya tersedia papan nama satwa saja tidak disertakan informasi lengkap satwa. Hal ini yang menjadi permasalahan karena visi dan misi dari YMTB merupakan pusat pendidikan, penelitian, rekreasi dan konservasi. Jadi sebenarnya di YMTB harus diberi fasilitas yang maksimal untuk tujuan pendidikan. Apalagi YMTB juga sering mengadakan kerjasama dengan pihak-pihak sekolah untuk mengunjungi YMTB dalam rangka pendidikan dan rekreasi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pokok yang akan dijadikan bahan kajian, antara lain :

1. Papan Nama satwa di YMTB kurang memberikan informasi yang lengkap mengenai satwa.
2. Buku sebagai sarana atau alat bantu memberikan informasi mengenai satwa-satwa akan tetapi karena terlalu banyaknya satwa menjadikan pengunjung cenderung malas membaca.
3. Belum adanya fasilitas yang menyediakan informasi mengenai YMTB seperti informasi harga tiket masuk YMTB, interaktif map YMTB serta informasi satwa yang terdapat di YMTB.

1.3. Rumusan Masalah

1. Mengapa Aplikasi multimedia informasi YMTB ini penting diterapkan sebagai sarana informasi kepada para pengunjung YMTB?
2. Bagaimana cara merancang sarana informasi yang menarik sehingga mampu memompa antusiasme dan rasa ingin tahu pengunjung YMTB mengenai keanekaragaman satwa di Indonesia?
3. Apa saja fasilitas-fasilitas yang harus ada pada aplikasi ini sebagai media informasi yang dapat menampung segala informasi mengenai YMTB?

1.4. Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan pembangunan aplikasi multimedia YMTB ini adalah:

1. Membuat media informasi yang dikhususkan kepada pengunjung YMTB yang dirancang dengan penampilan yang lebih menarik dan memberikan sebuah gambaran ilustrasi sederhana berupa animasi.
2. Membantu Pengunjung YMTB untuk memperoleh informasi yang terdapat di YMTB.
3. Memotivasi para pengunjung YMTB untuk lebih mengetahui mengenai keanekaragaman satwa yang terdapat di Indonesia.

1.5. Ruang Lingkup

1. Informasi YMTB yang terdiri dari beberapa konten dan membahasnya lebih detail. Beberapa konten itu meliputi :
 - Satwa yang terdapat di YMTB
 - Informasi Tiket YMTB
 - Sejarah YMTB
 - Map interaktif YMTB
 - Beberapa foto satwa yang terdapat di YMTB
2. Aplikasi ini akan membahas mengenai informasi satwa yang terdapat di YMTB. Materi pembahasan satwa-satwa ini meliputi :
 - Nama Satwa
 - Jenis Satwa (Burung, Ikan, Mamalia, Reptil)
 - Info Singkat
 - Suara Satwa
 - Habitat Satwa

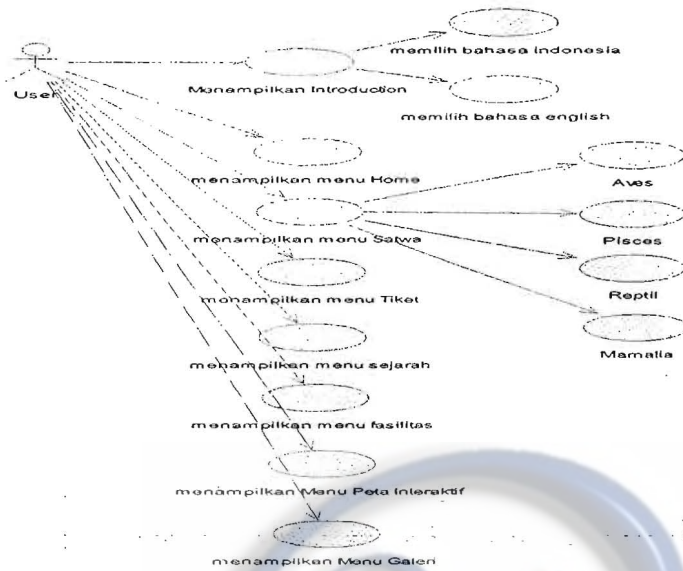
2. PEMBAHASAN

2.1. Perancangan Metaphor

Pada tahap ini melakukan pemilihan perancangan yang sesuai dengan keadaan di lapangan (*real world mental model*) yang akan di gunakan sebagai solusi perancangan antarmuka bagi sistem. Deskripsi kebutuhan sistem dapat ditentukan dengan berbagai tahap sebagai berikut:

2.1.1. Membangun model diagram *use case*.

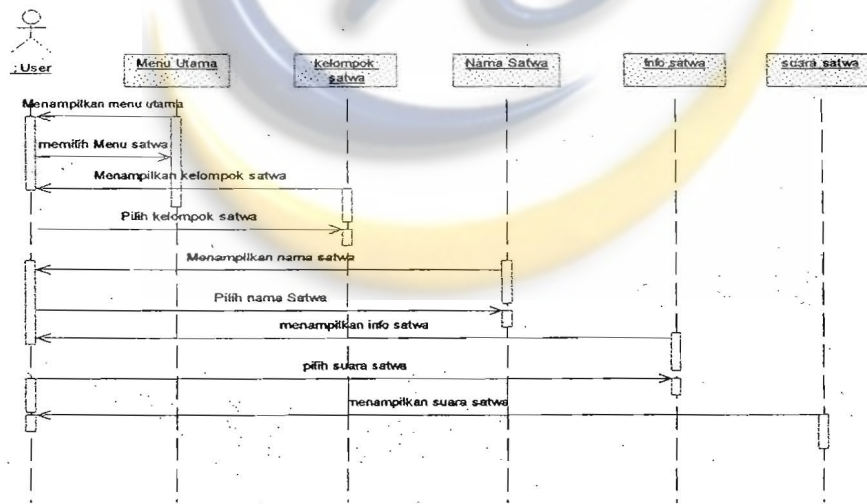
Mendeskripsikan fungsionalitas sistem yang seharusnya dilakukan sesuai yang diinginkan *external actors*. *Actor* adalah yang berinteraksi dengan sistem yaitu berupa user



Gambar 1. Model Diagram Use Case Aplikasi Multimedia Informasi YMTB

2.1.2. Membangun model Sequence Diagram

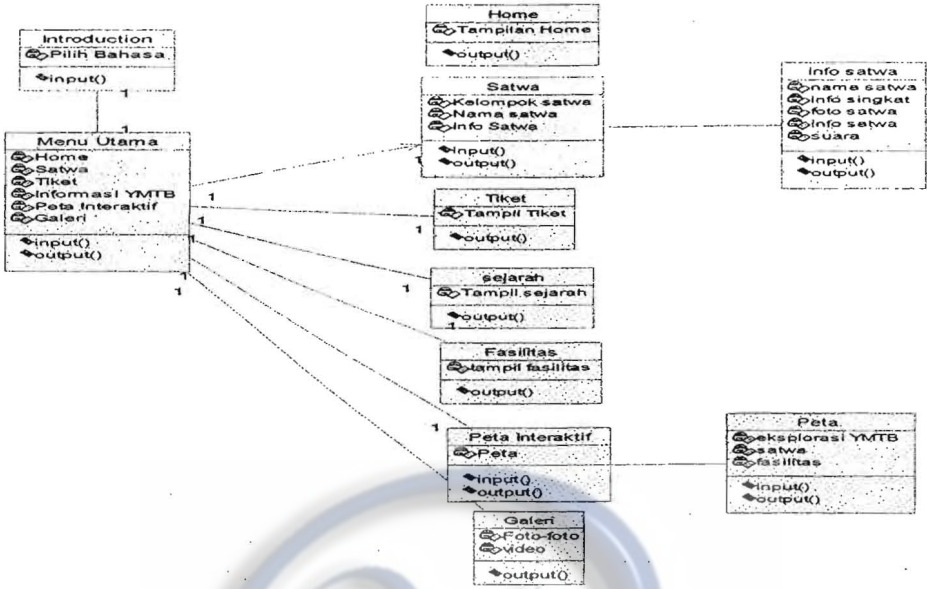
Pemodelan aktifitas use case dengan menggambarkan Sequence Diagram.



Gambar 2. Sequence Diagram menu Satwa

2.1.3. Membangun model Class Diagram

Pemodelan aktifitas use case dengan menggambarkan Class Diagram.



Gambar 3. Class Diagram aplikasi multimedia informasi YMTB

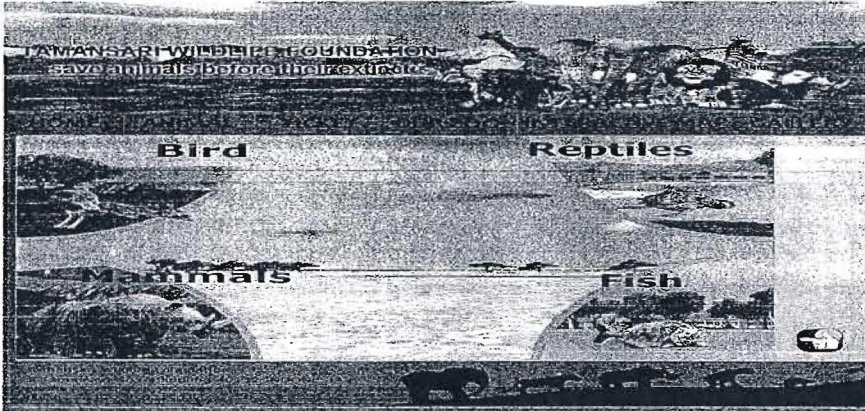
2.2. Design Form

2.2.1. Menu Utama/Menu Home



Gambar 4. Menu Utama/Menu Home

2.2.2. Menu Satwa



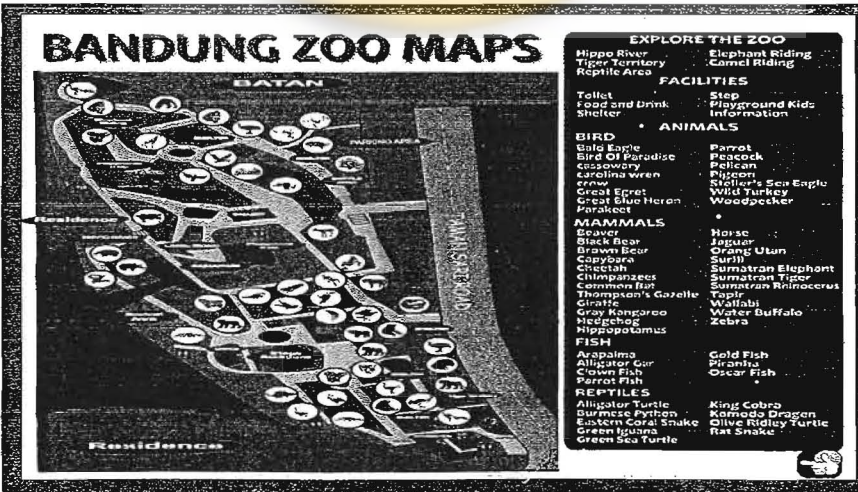
Gambar 5. Menu Satwa

2.2.3. Menu Info satwa



Gambar 5. Menu Info Satwa

2.2.4. Menu Peta Interaktif



Gambar 6. Menu Peta Interaktif

3. KESIMPULAN

3.1 Kesimpulan

Dari pelaksanaan pembuatan aplikasi multimedia informasi YMTB ini, mulai dari tahap analisis sistem, perancangan sistem sampai dengan implementasi sistem, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi multimedia informasi YMTB ini di desain dengan tema, gambar, animasi dan suara yang diperuntukkan untuk pengunjung khususnya anak-anak.
2. Aplikasi informasi YMTB ini berbasis Multimedia ini dibuat dengan menggunakan Macromedia Flash 8 yang berisi informasi YMTB yang berisi foto dan video dari YMTB sendiri.

3.2 Saran

Aplikasi Multimedia Informasi YMTB ini belum optimal dan sempurna, sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut sesuai keperluan informasi, maka dari itu disarankan :

1. Menambahkan detail dari data dan informasi mengenai YMTB pada aplikasi multimedia ini, sehingga dapat memberikan informasi yang lebih lengkap.
2. Evaluasi dan perbaikan dari aplikasi ini hendaknya dilakukan secara berkala dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan kebutuhan informasi yang ada, serta ditambahkannya video dan foto mengenai kegiatan yang berlangsung di YMTB yang dapat memberikan informasi kepada pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Application Interactive , http://www.itdictionary.com/interactive_app.htm .: tgl 3/05 /2010
- [2] Bentley, Lonnie D. & Jeffrey L. Whitten. Systems Analysis & Design for the Global Enterprise. McGRAW-HILL International Edition.
- [3] Dastbaz, Mohamad. *Design and Development of Interactive Multimedia System (IMS) a case Study Approach*. Mc GrawHill, Boston, Internasional Edition 2003.
- [4] Winastawan Gora. *produksi cd multimedia interaktif* . gora @mti.ugm.ac.id. tgl 11/03/2010.