

## APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK OBJEK WISATA DI KOTA PAREPARE BERBASIS WEB

Oleh :

Maisyaroah<sup>1</sup>, Hamdan Arfandy<sup>2</sup>, Hendra Surasa<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Informatika, STMIK Kharisma Makassar

**Abstrak** : Kota Parepare merupakan salah satu Kota di Sulawesi Selatan yang mempunyai banyak potensi pariwisata. Kota Parepare dikenal sebagai daerah tujuan wisata yang biasa didatangi oleh wisatawan dari kota-kota besar baik hanya sekedar singgah untuk menikmati keindahan tempat wisatanya ataupun hanya sekedar lewat. Kota Parepare memiliki banyak tempat wisata yang dapat dikunjungi, namun tidak semua tempat di Kota Parepare diketahui dengan baik oleh masyarakat sekitar maupun wisatawan yang ingin berkunjung karena kurangnya informasi, terlebih lagi sekarang Kota Parepare memiliki banyak tempat wisata baru yang wajib untuk dikunjungi. Sehingga dibutuhkan aplikasi objek wisata dalam bentuk web yang mempermudah wisatawan untuk mengetahui tentang tempat wisata yang ada di Kota Parepare. Aplikasi ini dibangun dalam bentuk web menggunakan PHP berbasis multimedia interaktif yang menyatukan berbagai unsur teks, gambar, video yang dengan luasa dikelola oleh admin . Penelitian ini menghasilkan aplikasi web yang memberikan informasi mengenai tempat wisata yang ada di Kota Parepare yang dikemas dalam bentuk foto, video, peta dan review dari wisatawan yang telah mengunjungi tempat tersebut.

Kata Kunci : **Framework, Object-Oriented, MVC, Objek Wisata, Web, PHP**

**Abstract** : Kota Parepare is one of the cities in South Sulawesi that has a lot of tourism potensial. Parepare city is known as a tourist destination that is usually visited by tourist from big cities either just stopover to enjoy the beauty of the resort or just passing by. Parepare city has many tourist attraction that can be visited, but not all places in Parepare City well known by surrounding community and tourists who want to visit because of lack of W, moreover now the City of Parepare has many new attractions that must be visited. So it takes the application of a tourists object in the form of a web that facilitate tourists to know about the existing tourists attractions in the City of Parepare. This application is built in the form of web using PHP based multimedia interactive which unifies various elements of text, images, videos that are freely managed by the admin. This research produces is web application that provides information about tourists attractions in the city of Parepare is packaged in the form of photos, videos, maps and reviews of tourists who have visited the place.

Keywords: **Framework, Object-Oriented, MVC, Tourist Attraction, Web, PHP**

### PENDAHULUAN

Kota Parepare merupakan salah satu Kota yang berada dalam lingkup Provinsi Sulawesi Selatan, di Kota ini salah satu tokoh cendekiawan terkenal dilahirkan yaitu Mantan Presiden ke-3 Indonesia B.J Habibie. Kota Parepare terletak di sebuah teluk yang menghadap ke Selat Makassar. Di bagian utara berbatasan dengan Kabupaten Pinrang, di sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Sidenreng Rappang dan di bagian selatan berbatasan dengan Kabupaten Barru. Meskipun terletak di tepi laut tetapi sebagian besar wilayahnya berbukit-bukit. Posisi yang strategis tersebut merupakan keunggulan dari Kota ini dengan adanya pelabuhan yang terlindungi oleh tanjung di depannya yang cukup ramai dikunjungi sehingga mendapat julukan Kota Bandar Madani.

Kota Parepare saat ini sudah dilirik oleh berbagai kalangan untuk merayakan berbagai acara baik itu yang berskala regional, nasional maupun internasional. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya *event – event* yang digelar di Kota Parepare. Banyak wisata yang dimiliki oleh kota ini, terlebih lagi pada periode kepemimpinan Walikota yang terangkat melalui pemilihan umum memberikan banyak kontribusi dibidang pariwisata Kota Parepare, salah satunya adalah dibangunnya Monumen Cinta Sejati Habibie Ainun adalah *must visit spot* di Kota Parepare, monumen ini begitu mencolok bahkan dari kejauhan yang terletak sangat strategis yaitu di jantung kota yang ramai dikunjungi oleh masyarakat sekitar, ataupun turis luar kota maupun luar negeri yang dapat menikmati wisata perkotaan ini

Mewujudkan Kota Parepare tidak hanya sebagai kota transit, tetapi juga sebagai kota tujuan, di Kota Parepare membutuhkan informasi tempat wisata bukan hanya dari mulut ke mulut namun juga teknologi informasi untuk memperluas informasi mengenai pariwisata yang dapat menjadi tujuan untuk dikunjungi dan mampu menarik perhatian masyarakat ataupun turis yang ingin mendapatkan tempat liburan yang layak untuk dikunjungi.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat salah satunya adalah cara untuk tujuan tersebut. Saat ini dunia internet yang semakin luas, sangat mudah digunakan oleh siapa saja dan dimana saja, hal ini dibuktikan dengan banyaknya perancangan web yang bermunculan yang dapat memudahkan individu untuk memenuhi kebutuhan informasi. Media internet khususnya web, merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi. Keunggulan yang dimiliki Kota Parepare tersebut pada sektor pariwisata dan kebudayaan yang sangat potensial ini perlu diperhatikan dari sudut pandang teknologi, yang belum memiliki teknologi informasi yang baik untuk digunakan media informasi tempat wisata di Kota Parepare sehingga dirasa perlu untuk menjadi media informasi bagi tempat-tempat wisata tersebut, sehingga berdampak pada pemasukan devisa yang cukup besar baik bagi daerah maupun Negara. Penulis berencana menggunakan multimedia interaktif yang menggabungkan semua media mulai dari teks adalah simbol berupa medium visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan yang berbagai macam jenis dan tipe kemudian audio merupakan segala sesuatu yang bisa di dengar oleh panca indra pendengaran lalu yang paling penting interaktivitas yang merupakan rancangan di balik suatu program multimedia yang mengizinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media di dalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan memberikan kepuasan bagi pengguna. Alasan penulis mengambil multimedia interaktif dalam program ini karena dapat mengontrol semua elemen-elemen berupa gambar, suara, foto serta video sehingga dapat di operasikan oleh pengguna dan dapat memilih apa yang penulis kehendaki untuk proses selanjutnya.

Dari uraian diatas alasan penulis mengangkat judul “**Aplikasi Multimedia Interaktif untuk Daerah Objek Wisata di Kota Parepare berbasis Web**”. Dengan adanya

aplikasi ini memudahkan dalam berbagai review tempat wisata menarik yang ada dikota ini, ataupun menemukan tempat yang layak dikunjungi sebagai tujuan bukan hanya sekedar singgah untuk menikmati wisatanya.

Bagaimana merancang aplikasi multimedia interaktif pengelolaan informasi yang memuat potensi wisata Kota Parepare, dalam bentuk web agar menjadi lebih dikenal oleh masyarakat luar ?

## LANDASAN TEORI

### Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin multi yang berarti banyak, bermacam-macam, dan media yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Multimedia dapat diartikan sebagai media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, gambar, grafis, foto, audio, video dan animasi secara terhubung.

Elemen yang terdapat dalam multimedia adalah :

#### a. Teks

Bentuk data yang paling mudah disimpan dan disampaikan adalah teks. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita. Secara umum ada empat macam teks yaitu teks cetak, teks hasil scan, teks elektronik dan *hypertext*.

#### b. Gambar

Gambar digunakan untuk menarik perhatian dan mengurangi rasa bosan. Komponen ini sangat penting karena gambar dapat mewakili banyak kata dan membuat informasi yang disampaikan lebih menarik.

#### c. Suara

Suara dalam multimedia digunakan untuk menciptakan suasana yang lebih hidup, menghilangkan rasa jenuh dan memiliki daya tarik tersendiri bagi pengguna. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan efek suara.

#### d. Video

Video sebagai salah satu teknologi yang kaya dan hidup bagi suatu aplikasi multimedia dan memberikan *alternative* baru dalam penyajian informasi *multimedia*. Ada empat macam video yang dapat digunakan : *live video feeds*, *videotape*, *video disc*, dan *digital video*.

#### e. Animasi

Animasi berarti gerakan image. Animasi digunakan untuk menciptakan visualisasi (penggambaran) obyek bergerak, terdiri dari kumpulan gambar yang memiliki alur cerita. Sejumlah gambar diletakan pada *frame* dan ditampilkan bergantian pada satuan detik (Lukas, 2012).

Multimedia sebagai alat penyampaian informasi singkat yang mudah untuk dimengerti, informasi yang disajikan juga sangat menarik dan dengan tampilan yang sederhana.

Seiring perkembangan zaman *multimedia* ini mulai merambah dan mempengaruhi serta dibutuhkan di beberapa bidang, namun di era modern ini *multimedia* sangatlah penting dan sangat dibutuhkan mulai dari bidang pendidikan, informasi penjualan, ekonomi, hukum, dll.

Kegiatan pariwisata merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia terlebih manusia adalah makhluk sosial serta membutuhkan kegiatan ekonomi yang mampu meningkatkan pendapatan masyarakat maupun daerah wisata. Maka penulis berencana merancang aplikasi yang memasukkan multimedia kedalam rancangan aplikasi penulis, objek wisata dalam *multimedia* ini akan dimasukkan ke dalam web yang sudah menjadi gambar, teks, video maupun animasi.

### **Multimedia Interaktif**

Menurut Puspita (2015). *Multimedia* interaktif berbasis komputer merupakan gabungan dari beberapa elemen (gambar, teks, animasi, dan video) yang diaplikasikan dalam bentuk *software* komputer, sehingga dapat terjadi interaksi antara siswa dengan komputer. Proses interaktif yang terjadi karena adanya komunikasi dua arah antara siswa dengan multimedia interaktif yang dalam pemakaiannya siswa memiliki kebebasan untuk melakukan pengontrolan program-program yang dijalankan oleh komputer.

*Multimedia* interaktif juga merupakan media yang dirancang dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menginformasikan pesan yang interaktifitas dengan penggunanya.

Dengan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan multimedia interaktif adalah suatu tampilan *multimedia* menggunakan komputer yang mengintegrasikan beberapa macam media dimana pengguna dapat belajar secara interaktif karena dilengkapi dengan alat pengontrol yang berfungsi sebagai penghubung dengan program agar pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki (Haryono, 2015).

### **Web**

Menurut Betha Sidik (2002), *World Wide Web* (WWW), lebih dikenal dengan *web*, merupakan "Salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet".

Menurut (Riosaka Putra n.d.), Web pada awalnya adalah ruang informasi dalam internet, dengan menggunakan teknologi *hyperteks*, pemakai dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti link yang disediakan dalam dokumen web yang ditampilkan dalam browser web.

## PHP

Munurut (Adi Pratomo n.d.), *PHP (Hypertext Preeprocessor)* merupakan bahasa yang hanya dapat berjalan pada server yang hasilnya dapat ditampilkan pada klien. *PHP* adalah bahasa program yang berbentuk script yang diletakkan di dalam server web. Sistem database yang telah didukung oleh *PHP*, seperti *Oracle, mySQL, MySQL, Solid, PostgresSQL*.

## MySQL

MySQL adalah sistem manajemen database yang bersifat *open source*, MySQL adalah pasangan serasi dari PHP. MySQL dibuat dan dikembangkan oleh MySQL AB yang berada di Swedia.

MySQL merupakan sistem manajemen *database* yang bersifat relasional. Artinya data-data yang dikelola dalam *database* akan diletakkan pada beberapa *table* yang terpisah sehingga manipulasi data akan menjadi cepat.

MySQL dapat digunakan untuk mengelola *database* mulai dari yang kecil sampai dengan yang sangat besar. MySQL juga dapat menjalankan perintah-perintah *Structured Query Language (SQL)* untuk mengelola *database-database* relasional yang ada didalamnya

## XAMPP Server

XAMPP *Server* adalah perangkat lunak gratis yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program untuk menjalankan fungsinya sebagai *server* yang berdiri sendiri, yang terdiri atas program Apache HTTP *Server*, MySQL *database*, dan penterjemah bahasa yang ditulis dengan PHP dan Perl. XAMPP adalah nama yang merupakan singkatan dari X sebagai sistem operasi (Linux, Mac, Windows), Apache, MySQL, PHP, PERL. Program ini tersedia dalam GNU (*General Public Licence*) dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang mampu melayani halaman dinamis.

## Javascript

Di Dalam Artikel Information,Technology And Lifestyle,( Menurut Yeni Kustiyahningsih dan Devie Rosa Anamisa, 2011 ) JavaScript adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip berjalan pada suatu dokumen HTML. Bahasa ini adalah bahasa pemrograman untuk memberikan kemampuan tambahan terhadap HTML dengan mengizinkan pengeksekusian perintah-perintah disisi user artinya disisi browser bukan disisi server web. JavaScript adalah bahasa yang "case sensitive" artinya memnedakan penamaan variabel dan fungsi yang menggunakan huruf besar dan huruf kecil, contoh variabel atau fungsi dengan nama TEST berbeda dengan variabel dengan nama test dan setiap instruksi diakhiri dengan karakter titik koma (;).

### **Unified Modeling Language (UML)**

UML didefinisikan sebagai solusi notasi diagram untuk menggambarkan artefak pada *Object-Oriented Analysis and Design* (OOAD). Dengan UML kita bisa memvisualisasikan, menetapkan, membuat dan mendokumentasikan aplikasi software kita. Saat sistem software menjadi besar dan lebih kompleks, kita perlu untuk mengatur kekompleksan tersebut dan dalam arti menyederhanakannya sehingga kita bisa lebih mengerti. (Dharwiyanti : 2003)

Dengan menggunakan diagram-diagram UML, developer dapat melakukan pemrograman kode yang biasa dikenal dengan sebutan forward engineering, yaitu kode dari model-model UML.

Seperti bahasa-bahasa lainnya, UML mendefinisikan notasi dan *syntax*/semantik. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram piranti lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan UML *syntax* mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan. Notasi UML terutama diturunkan dari 3 notasi yang telah ada sebelumnya ; Grady Booch OOD (*Object-Oriented Design*), Jim Rumbaugh OMT (*Object Modelling Technique*), dan Ivar Jacobson OOSE (*Object-Oriented Software Engineering*). (Dharwiyanti :2003)

### **Framework**

*Framework* dalam berorientasi objek, merupakan kumpulan *class* yang melambungkan bentuk abstrak untuk pemecahan sejumlah masalah yang berhubungan (Howe: 1995)

*Framework* adalah kumpulan perintah atau fungsi dasar yang membentuk aturan-aturan tertentu dan saling berinteraksi satu sama lain sehingga dalam pembuatan aplikasi web kita harus mengikuti aturan dari framework tersebut.

Dengan framework (dalam hal ini *framework* PHP), kita tidak perlu memikirkan kode perintah/fungsi dasar dari aplikasi website kita. (Wardana : 2010).

Pada pemrograman web, *framework* telah dibungkus untuk bahasa pemrograman antara lain PHP dan Java. Untuk PHP, *framework* yang banyak digunakan misalnya Zend *framework* yang dikembangkan oleh Zend Technologies, CodeIgniter yang dikembangkan oleh Ellibs, Inc., dan *Symfony Framework* yang dikembangkan oleh SensioLabs.

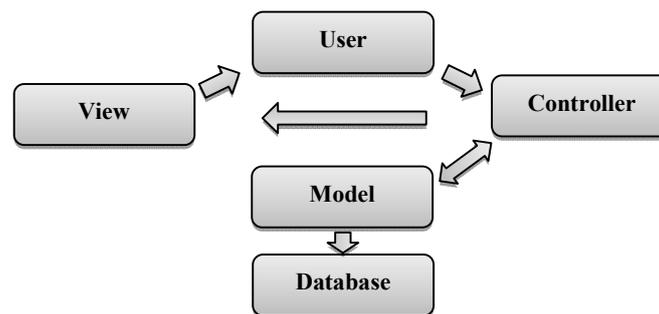
Sebuah *framework* selain menyediakan lingkungan pengembangan sendiri juga menyediakan berbagai macam fungsi siap pakai yang bisa kita gunakan dalam pembuatan sebuah aplikasi berbasis web.

### **Model View Controller (MVC)**

*Model-View-Controller* (MVC) pertama kali diperkenalkan peneliti Xerox PARC yang bekerja pada bahasa pemrograman smalltalk di akhir tahu 1970-an dan awal 1980-an. Smalltalk adalah bahasa pemrograman yang berorientasi objek, bertipe dinamis, dan reflektif. Smalltalk pertama kali digunakan dalam pembelajaran edukasi, dan hali ini

berbeda dari data *mainframe* dan struktur kontrol dalam pemrograman smalltalk terlibat pada Windowed User Interfaces, konsep pemrograman berorientasi objek, pengantar pesan antara komponen-komponen objek, dan kemampuan untuk memonitor dan modifikasi struktur dan prilakunya sendiri. (Myer : 2008)

Singkatnya, *Model-View-Controller* (MVC), adalah pola desain pengembangan perangkat lunak. MVC adalah sebuah pendekatan untuk memisahkan aplikasi menjadi tiga segmen, yaitu *Models*, *Views*, dan *Controller*. MVC mensintruksikan aplikasi dengan cara tersebut untuk mempromosikan penggunaan kembali dari kode program. (Griffiths : 2010)



Gambar 1 - Model-View-Controller

Berdasarkan gambar diatas dapat kita ketahui bahwa ketika ada sebuah permintaan dari *user*, maka permintaan tersebut akan ditangani oleh *Controller*, kemudian *Controller* akan memanggil *Model* jika memerlukan proses ke database, hasil proses berupa *query* di *Model* akan dikirim kembali ke *Controller*. Selanjutnya *Controller* akan memanggil *View* yang tepat dan mengkombinasikan dengan hasil *query Model*. Hasil akhir dari proses ini akan ditampilkan ke *browser* yang selanjutnya bisa dilihat oleh *user*.

#### a. *Model*

*Model* merupakan jenis data yang dapat digunakan oleh aplikasi. Beberapa contoh data yang bisa digunakan adalah database, RSS Feed, Api calls, dan setiap tindakan lainnya yang melibatkan penambahan (*creating*), pengambilan (*retrieving*), memperbaharui (*updating*), menghapus (*deleting*) data. (Griffiths : 2010)

#### b. *View*

File-file yang ditempatkan pada bagian ini bertanggungjawab untuk menampilkan data dari *web server* ke *user*. Tidak ada logika pemrograman, tidak ada *query*, *insert* atau *update* yang harus dijalankan disini, meskipun akses data bisa terjadi di file-file ini. File-file disini hanya menampilkan hasil dari dua bagian lainnya. Jadi kita mengambil data dalam *Model*, dan menampilkan dalam *View*. (Blanco : 2009)

#### c. *Controller*

*Controller* adalah logika bisnis dari aplikasi. File-file yang ada di sini akan melayani sebagai perantara antara *Model* dan *Views*. *Controller* akan merespon permintaan

HTTP dan menghasilkan halaman web. Controller adalah inti dari aplikasi karena bagian menentukan bagaimana permintaan HTTP harus ditangani. (Griffiths : 2010)

### **Pariwisata**

Menurut (Arief Prasetyo Bayu Aji n.d.), pengertian secara *Etimologis* (ilmu tentang asal mula kata), kata “pariwisata” yang berasal dari bahasa Sanskerta, sesungguhnya bukanlah berarti “*tourisme*” atau “*tourism*”. Kata Pariwisata menurut pengertian ini sinonim dengan pengertian “*tour*”. Pendapat ini berdasarkan pemikiran yaitu kata pariwisata terdiri dari dua suku kata “*pari*” dan “*wisata*”. Kata “*pari*” yang berarti banyak, berkali-kali, berputar-putar, lengka dan kata “*wisata*” yang berarti perjalanan, bepergian yang dalam hal ini bersinonim dengan kata “*travel*”.

Dengan demikian pariwisata dapat diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar berangkat dari suatu tempat menuju dan singgah di suatu atau beberapa tempat dan kembali ke tempat asal semula, serta tidak bermaksud untuk tinggal menetap di tempat yang menjadi tujuan perjalanannya (Oka A. Yoeti, 2002).

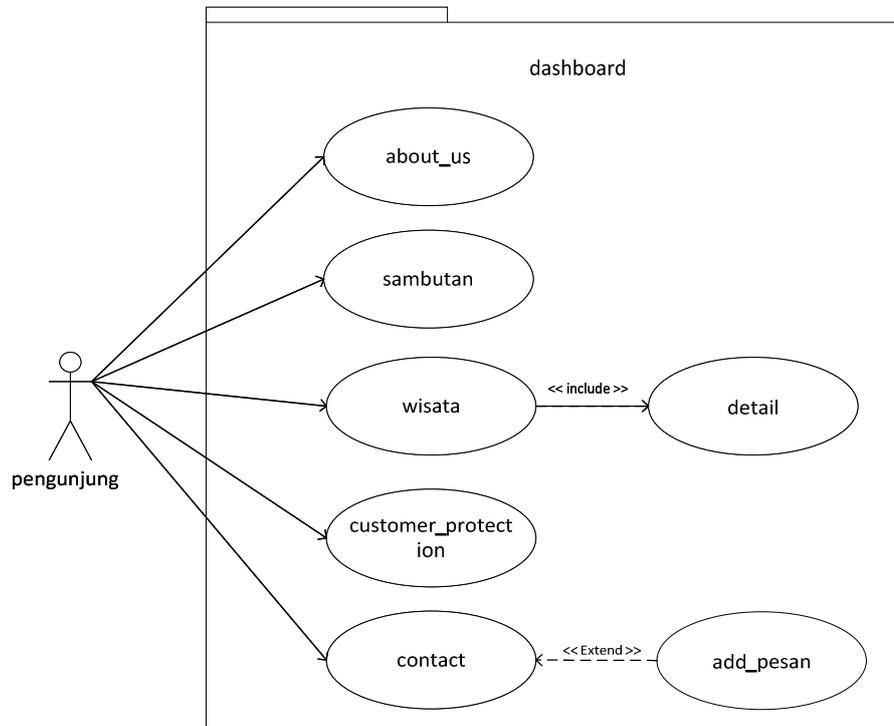
## **ANALISIS DAN DESAIN SISTEM**

### **Analisis Kondisi Awal**

Mewujudkan Kota Parepare tidak hanya sebagai kota transit, tetapi juga sebagai kota tujuan, di Kota Parepare membutuhkan media informasi bukan hanya dari mulut ke mulut namun juga teknologi informasi untuk memperluas informasi mengenai pariwisata yang dapat menjadi tujuan untuk dikunjungi dan mampu menarik perhatian masyarakat ataupun turis yang ingin mendapatkan tempat liburan yang layak untuk dikunjungi. Karena di Parepare terdapat berbagai tipe-tipe wisata, pertama Monumen Cinta Sejati Habibie-Ainun yang merupakan wisata sejarah terletak di pusat Kota sebagai bentuk dedikasi mengenang cinta Presiden ketiga kepada istrinya, Monumen ini telah dijadikan persinggahan. Kedua wisata hiburan Waterboom Parepare didalamnya terdapat berbagai wahana permainan air yang di jamin menjadi salah satu hiburan yang menyenangkan selama liburan bersama keluarga, Waterboom ini terletak di jalan Abubakar Lambogo Kelurahan ujung lare kecamatan soreang. Ketiga wisata belanja pasar senggol terletak di jalan Sultan Hasanuddin menjadi pusat cakar-cakar yang ingin mencari pakaian bekas tetapi bagus dan kualitas cakar disini cukup layak untuk digunakan apalagi banyak merk ternama yang dijual dengan harga yang sangat murah, terdapat juga berbagai jenis-jenis makanan yang dijual dengan pemandangan laut yang memanjakan mata para pengunjung, pasar ini ramai pada malam hari hingga tengah malam yang biasa di jadikan tempat kumpul bagi anak muda. Keempat wisata alam Tonrangeng River Side yang baru di bangun pada tahun 2017 namun telah ramai dikunjungi untuk melihat keindahan alam pada saat matahari tenggelam ataupun melihat keindahan laut sekaligus sungai secara bersamaan, tempat ini diharapkan menjadi ikon baru sebagai tempat wisata di Kota Parepare. Dan Pantai Pasir Putih Tonrangeng yang memiliki pemandangan yang sangat

indah pasir berwarna putih, airnya yang jernih membuat tempat ini semakin menarik untuk dikunjungi terdapat juga pepohonan-pepohonan kelapa yang berjejer di sepanjang pinggiran pantai yang menjadikan tempat ini sejuk, tempat ini kebanyakan di jadikan sebagai tempat untuk foto Prawdewding

### Use Case Diagram



Gambar 2 - Model-View-Controller

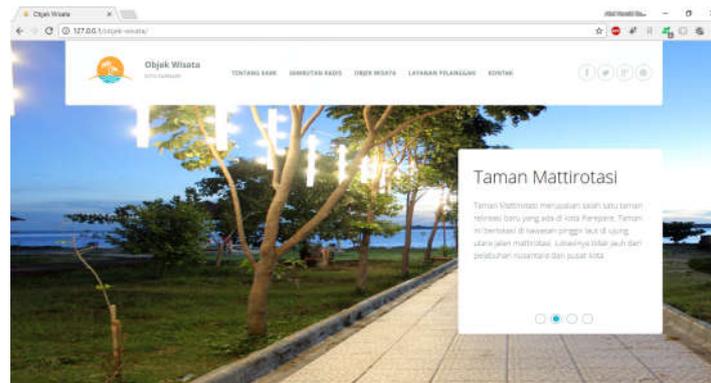
### PENGUJIAN SISTEM

Setiap program menjalani pengujian untuk memastikan bahwa program yang telah di-develop bebas dari kesalahan (*bug*), walaupun tidak menutup kemungkinan masih terjadi sebuah bug atau tidak 100% bebas dari bug, namun pengujian ini setidaknya bisa meminimalisasi kesalahan yang akan terjadi.

Pengujian secara *black-box*, yaitu suatu pendekatan untuk menguji apakah setiap fungsi di dalam program dapat berjalan dengan benar. Berikut beberapa proses yang dilakukan penulis dalam pengujian ini, yaitu :

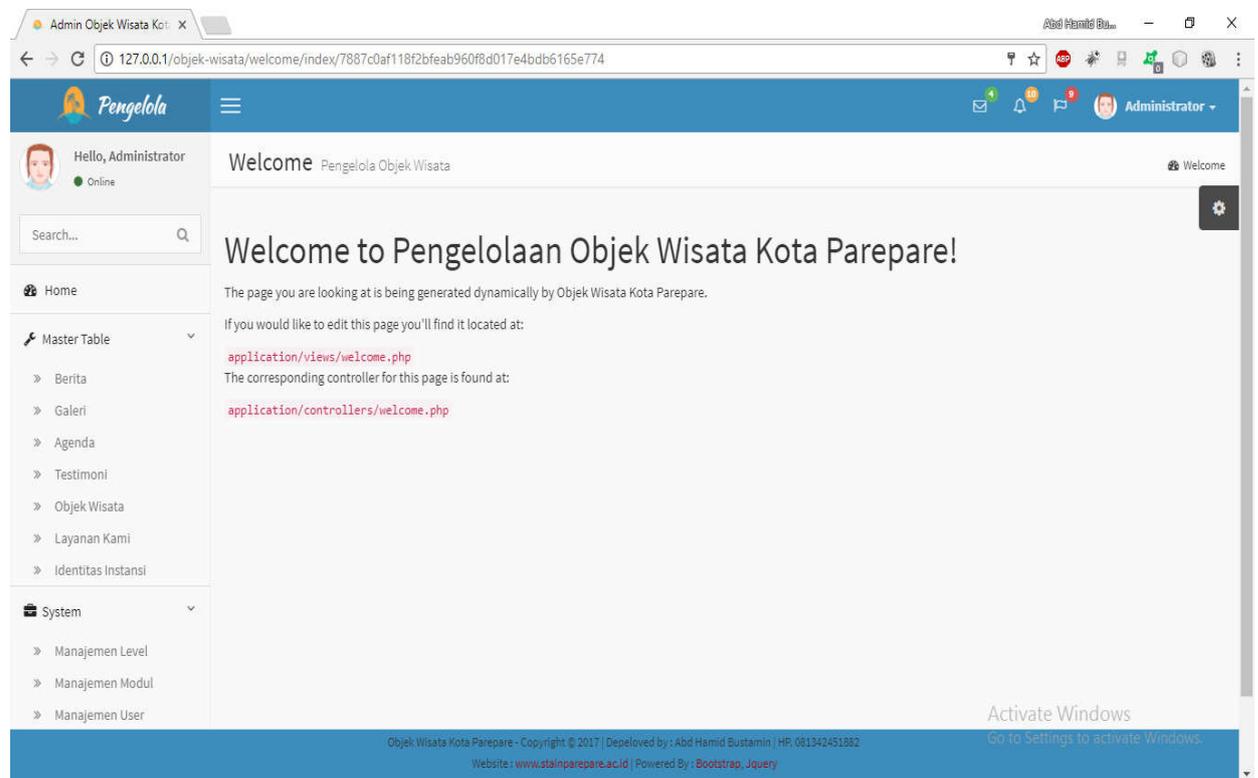
1. Fungsi-fungsi yang tidak benar, baik input maupun output
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database*

TEKNIK PENGUJIAN



Gambar 3. Tampilan Utama

No	Rancangan Proses	Hasil yang diharapkan	Hasil	Keterangan
1.	Mulai jalankan program dengan menyetikkan url aplikasi	Masuk halaman dashboard pengunjung	Sesuai	
2.	Klik tombol menu Tentang Kami	Menampilkan halaman Tentang Kami	Sesuai	
3.	Klik tombol menu Sambutan Kadis	Menampilkan halaman Sambutan Kadis	Sesuai	
4.	Klik tombol menu Objek Wisata	Menampilkan halaman Objek Wisata	Sesuai	
5.	Klik tombol menu Layanan Pelanggan	Menampilkan halaman Layanan Pelanggan	Sesuai	
5.	Klik tombol menu Kontak	Menampilkan halaman Kontak	Sesuai	



Gambar 4. Tampilan Pengelolah

No	Rancangan Proses	Hasil yang diharapkan	Hasil	Keterangan
1.	Klik menu <i>Master Table</i>	Menampilkan sub menu Master Tabel yaitu: Testimoni, Objek Wisata, Tipe Wisata, Layanan Kami dan Identitas Instansi	Sesuai	
2.	Klik menu <i>System</i>	Menampilkan sub menu System yaitu: Manajemen Level, Manajemen Modul, Manajemen User, Manajemen Mdl Grp	Sesuai	

### KESIMPULAN :

Berdasarkan analisis, perancangan, implementasi dan pengujian yang telah dilakukan uji coba pada aplikasi ini sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan hasil dari aplikasi multimedia interaktif untuk objek wisata di kota Parepare berbasis web adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya Aplikasi multimedia interaktif untuk objek wisata di daerah Kota Parepare ini memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi mengenai lokasi wisata disertai dengan fasilitas-fasilitas yang berada disekitar objek wisata yang dituju secara lengkap dan detail
2. Aplikasi ini dapat digunakan di *multiplatform* (Windows, MacOS dan Linux) dan dapat pula digunakan di Handphone, PC dan Tablet dengan akses internet (*online*)
3. Aplikasi ini membantu dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kota Parepare dalam memberikan informasi semua pariwisata di Kota Parepare yang dikemas dalam sebuah aplikasi website.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bagus Made Arditya Semara, ida, dkk, (n.d.). *Aplikasi Informasi Objek Wisata Religi Kabupaten Gianyar Berbasis Multimedia Interaktif*, Bali: STMIK Stikom.
- Dharwiyanti, S., 2003. *Pengantar Unified Modelling Language (UML)*. s.l.:Ilmu Komputer.
- Dinasari Haryono, Nugraheni, 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Griffiths, A., 2010. *CodeIgniter 1.7 Professional Development*. Birmingham: Packt Publishing.
- Hariyanto, B., 2004. *Sistem Manajemen Basis Data*. Bandung: Informatika.
- Hestiningsih, Idhawati, dkk., 2012. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Untuk Anak-Anak Berbasis Multimedia Interaktif dan Web*, Semarang: Politeknik Negeri Semarang.

- Howe, 2010. *framework*. [Online] Available at: <https://foldoc.org/framework> [Accessed 2 July 2017].
- Jose A., Blanco and David, Upton, 2009. *CodeIgniter 1.7*. Birmingham: Packt Publishing.
- Lukas, A., 2012. *Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Global Warming*, Yogyakarta: STMIK Amikom.
- Melati, P., 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Munawir Ujung, D., (n.d.). *Perancangan Perangkat Lunak Media Promosi Pariwisata Di Kabupaten Karo Berbasis Web Multimedia*, Medan: Sekolah Tinggi Teknik Harapan Medan.
- Prasetyo Bayu Aji, A., (n.d.). *Rancang Bangun Media Promosi Tempat Wisata Kabupaten Temanggung Berbasis Multimedia*, Yogyakarta: Universitas Dian Nuswantoro.
- Pratomo, A., 2013. Perancangan Media Belajar Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Promethee. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, VII(2), pp. 50-59.
- Putra, R., 2013. *Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Pratama Nirmala Palembang*, Palembang: STMIK GI MDP.
- Roger, P., 2010. *Software Engineering : A practitioner's Approach, Seventh Edition International Edition*. 8 ed. Singapore: McGraw-Hill.
- Rozi, P., 2012. *Perancangan Aplikasi Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pariwisata Danau Kerinci Di Kabupaten Kerinci – Jambi*, Yogyakarta: Yogyakarta: STMIK Amikon.
- Thomas, M., 2008. *Professional Codeigniter*. Indianapolis: Wiley Publishing.
- W., 2010. *Menjadi Master PHP dengan Framework Codeigniter*. Jakarta: Elex Media.