

PENGEMBANGAN KIOS INFORMASI PROFIL DAN POTENSI SULAWESI-SELATAN BERBASIS MULTIMEDIA

Muhammad Hasbi *)
Jumardin *)

***Abstract :** Availability of information kiosks in the South Sulawesi provincial governor's office to make it easier for visitors beryujuan governor's office to obtain further information. The research methodology used in this study is the author of: Interview Methods in the South Sulawesi governor's office, and Library Studies to collect materials related to this jurnalk, The information kiosk design method, the authors use the method of SDLC (System Development Life Cycle) with the waterfall model. Beginning of the analysis and design of engineering systems (systems engineering and analysis), requirements analysis software (software requirement analysis), design (design), coding (coding), testing (testing) and maintenance (maintenance). Analysis and Systems Engineering include: Feasibility system, Coverage includes analysis, identification of problems in the information kiosk is running, and proposed solutions to problems. Design which includes: Designing screens and State Transition Diagram (STD), screen design, coding, using Adobe Flash. Testing methods using techniques Will Cookson testing trials testing these systems also include: reliability, effectiveness, speed and efficiency of the system are made. System interaction with the users of the application, in terms of ease of use, effectiveness and benefits. Survey of each user tries to directly Profile Information Kiosk and potential of South Sulawesi. From the results of testing the system on 5 indicators, namely: Display Application, Applications appeal, ease, clarity of information, and the overall assessment, ol represented by 10 people from the Agency for Information and PDE Sulawesi, concluded that the implementation of this multimedia-based information kiosk very very satisfying, with a percentage of 72% to assessment. 83%.*

***Key Word :** Kiosk-based multimedia information*

PENDAHULUAN

Metodologi penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah: Metode pengumpulan data, melauai: Wawancara di lingkungan kantor gubernur Sulawesi-Selatan, dan Studi Pustaka dengan mengumpulkan bahan-bahan yang berkaitan dengan jurnalk ini, melalui membaca buku-buku dari perpustakaan dan mencari referensi artikel dari *internet*.

Metode Pengumpulan Data yang penulis gunakan untuk analisis pada penulisan ini adalah sebagai berikut: Wawancara, dengan Melakukan tanya-jawab terhadap responden agar mendapat informasi yang dibutuhkan. Wawancara dilakukan dengan pimpinan subbidang penyajian informasi pada Badan INFOKOM dan PDE Provinsi Sulawesi

Selatan. Observasi, dengan mengamati langsung obyek datanya. Studi Pustaka, dengan mengumpulkan bahan-bahan yang berkaitan dengan judul ini, melalui membaca buku-buku dari perpustakaan dan mencari referensi artikel dari internet. Metode perancangan kiosk informasi ini, penulis menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model waterfall. Model tersebut memiliki pendekatan yang sistematis dengan menerapkan daur hidup dalam pengembangan sistem perangkat lunaknya (Pressman, 1992: 25). Perancangan dimulai dari analisis dan rekayasa sistem (*system engineering and analysis*), analisis kebutuhan piranti lunak (*software requirement analysis*), perancangan (*design*), pengkodean (*coding*), pengujian (*testing*) dan pemeliharaan (*maintenance*).

Analisis dan Rekayasa Sistem pada tahap ini, beberapa hal penting untuk pengembangan kios informasi ini, antara lain: Kelayakan, dengan membuat studi kelayakan untuk sistem yang akan dibuat, seperti mengkaji terlebih dahulu bagaimana proses penyajian informasi pelayanan masyarakat melalui kios informasi yang sedang berjalan agar dapat dibuat pengembangan yang dapat memperbaiki kekurangan aplikasi yang sedang berjalan. Alokasi waktu, yaitu membuat alokasi waktu untuk keseluruhan pengembangan atas aplikasi kios informasi. Cakupan, dengan menentukan batasan ruang lingkup aplikasi kios informasi yang akan dibangun.

Analisis kebutuhan piranti lunak, dengan melakukan analisis atas informasi kebutuhan kepada aplikasi kios informasi yang digunakan terdiri dari: Analisis sistem yang sedang berjalan, dengan menguraikan bagaimana kios informasi berjalan saat ini dan kaitannya dengan media penyajian informasi lainnya. Identifikasi masalah dari aplikasi kios informasi yang sedang berjalan. Usulan pemecahan masalah atas permasalahan yang telah teridentifikasi.

Perancangan, yaitu dengan melakukan perancangan untuk aplikasi kios informasi. Proses ini meliputi beberapa hal, yaitu: Perancangan layar dan *State Transition Diagram* (STD), yaitu: Perancangan struktur menu, yaitu menggambarkan struktur dari menu-menu yang terdapat di aplikasi kios informasi yang penulis bangun. Perancangan layar, yaitu menggambarkan rancangan masing-masing layar menu yang terdapat di aplikasi pada kios informasi. *State Transition Diagram* (STD), dengan menggambarkan peralihan layar dari menu

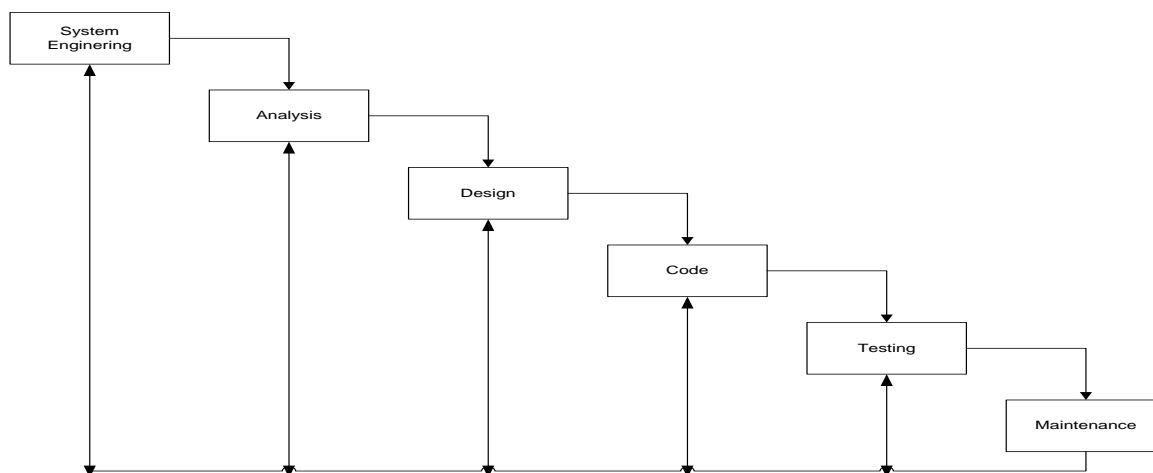
tertentu ke menu tertentu lainnya yang terdapat di aplikasi kios informasi. Pengkodean, dengan menggunakan Adobe Flash.

Metode Pengujian yang digunakan adalah metode pengujian langsung, yaitu dengan menggunakan teknik uji coba *Will Cookson testing* dengan melakukan survey langsung kepada *user* tentang penggunaan dan fungsi Kios Informasi serta mencari kekurangan pada implementasi sistem untuk selanjutnya dilakukan revisi dan perbaikan pada sistem. Penilaian pengujian akan lebih akurat datanya apabila dilakukan oleh beberapa orang untuk mencoba secara langsung Kios Informasi Profil dan potensi Daerah Sulawesi Selatan ini. Hal ini berguna untuk mengetahui apakah Kios Informasi Profil dan potensi Daerah Sulawesi Selatan ini telah memenuhi dari sisi user-nya. Pengujian sistem ini juga meliputi: Reliabilitas, efektifitas, kecepatan dan efisiensi dari sistem yang dibuat. Interaksi sistem dengan para pemakai aplikasi, dalam hal kemudahan pemakaian, efektifitas dan manfaat. Survey dari tiap user yang mencoba secara langsung Kios Informasi Profil dan potensi Daerah Sulawesi Selatan. Pemeliharaan sistem mini dilakukan oleh petugas yang melakukan pemeliharaan terhadap aplikasi kios informasi yang ada.

A. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pengembangan Kios Informasi

Metode yang penulis gunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi Kios Informasi adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) model *waterfall* yang dikemukakan oleh Pressman sbb:



Gambar 1. (SDLC) model *waterfall* Pressman

Pembahasan System Requirement Analysis

Pada tahap ini, penulis akan melakukan hal yang diperlukan seperti: Kelayakan, alokasi waktu dan cakupan.

Kelayakan

Yaitu, membuat studi kelayakan untuk aplikasi yang akan dibuat dengan mencari tahu masalah-masalah dengan melakukan wawancara, observasi, identifikasi masalah, dan usulan pemecahan masalah.

Wawancara, Wawancara dilakukan dengan pimpinan subbidang penyajian informasi, sebagian unit yang menangani bidang teknologi informasi di kantor Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 17 Oktober 2010 lantai empat. Tujuan penulis melakukan wawancara adalah untuk mendapatkan apa yang ada pada aplikasi kios yang saat ini berjalan dan melengkapi informasi yang diperlukan. berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa saat ini Kios Informasi yang ada saat ini cukup baik dalam memberikan informasi pelayanan kepada masyarakat. Namun masih terdapat beberapa kelemahan yang perlu ditambahkan, seperti:

1. Kios Informasi saat ini hanya menampilkan profil pemerintah
2. Belum adanya informasi mengenai potensi daerah di Provinsi Sulawesi Selatan
3. Belum adanya galeri foto dan video.

Observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan secara langsung, berlokasi di lantai dasar kantor Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan dan membutuhkan waktu 1 minggu. Sasaran observasi adalah pengunjung kantor Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan, mengawasi petugas customer service, media papan informasi, Kios Informasi yang sedang berjalan. Pada Kios Informasi yang ada, banyak pengunjung yang tertarik menggunakan Kios Informasi ini. Kios Informasi memiliki kekurangan antara lain:

1. Kios Informasi saat ini hanya menampilkan profil pemerintah
2. Belum adanya informasi mengenai potensi daerah di Provinsi Sulawesi Selatan
3. Belum adanya galeri foto dan video.

Hasil yang didapat dari observasi ini antara lain:

1. Pengunjung atau masyarakat yang datang ke gedung kantor Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan membutuhkan suatu alat bantu yang dapat mengatasi kebutuhan informasi
2. Melihat dan mendapatkan informasi dari Kios Informasi lebih disukai pengunjung, bila dibandingkan dengan bertanya langsung dengan petugas *customer service*. Hal tersebut disebabkan dengan melihat Kios Informasi, para pengunjung gedung mendapat gambaran yang lebih

lengkap dan juga lebih menarik karena selain teks yang di tampilkan, juga terdapat gambar maupun video.

Identifikasi masalah, Aplikasi Kios Informasi yang ada saat ini belum lengkap dalam menyajikan informasi, masalah tersebut antara lain:

1. Kios Informasi saat ini hanya menampilkan profil pemerintah
2. Belum adanya informasi mengenai potensi daerah di Provinsi Sulawesi Selatan
3. Belum adanya galeri foto dan video.

Usulan pemecahan masalah, Berikut adalah usulan pemecahan masalah yang dibutuhkan yaitu:

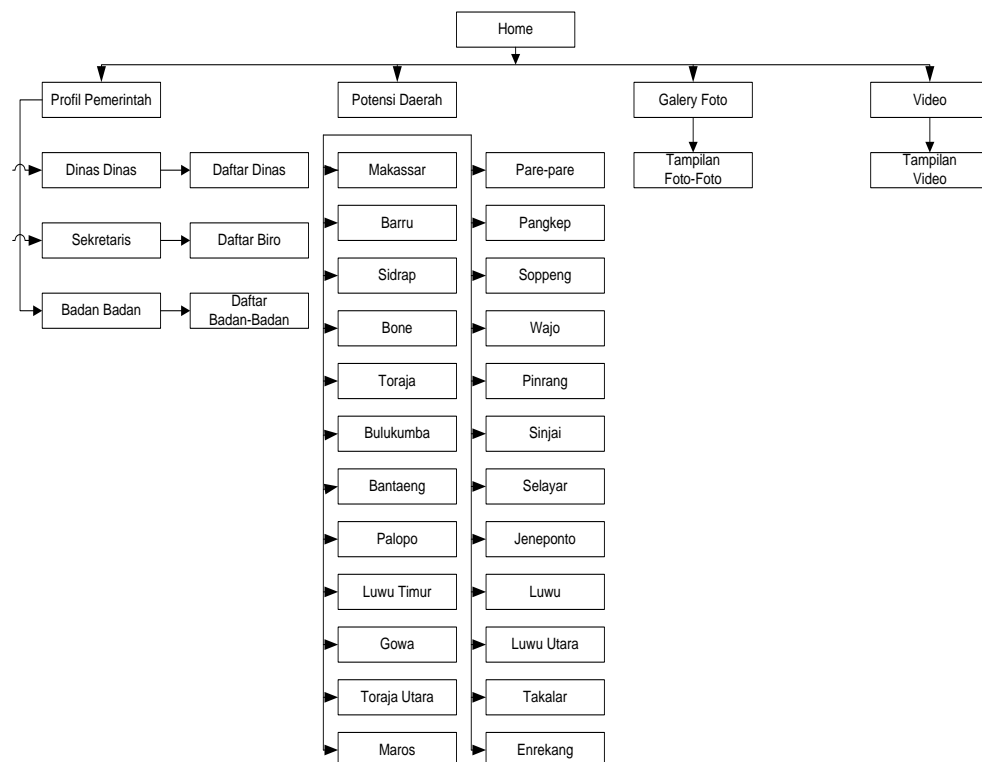
1. Aplikasi Kios Informasi yang penulis kembangkan berisi mengenai: potensi daerah di provinsi Provinsi Sulawesi

Selatan, galeri foto dan video bukan hanya profil pemerintah saja.

2. Kios Informasi ini diharapkan menjadi barometer bagi kantor gubernur Provinsi Sulawesi Selatan yang terus mengikuti perkembangan teknologi yang ada saat ini.

Pembahasan Design,

Pada tahap ini, penulis melakukan perancangan sistem pada aplikasi Kios Informasi berbasis multimedia ini. Prosesnya melalui beberapa tahap, yaitu: Perancangan struktur *Menu*, perancangan halaman, *State Transition Diagram* (STD), dan pembahasan *Flowchart*. Perancangan Struktur *Menu*. Struktur *Menu* yang penulis gambarkan disini merupakan struktur atas keseluruhan *Menu* utama pada aplikasi Kios Informasi.



Gambar. 2. Struktur *Menu* utama

Menu profil pemerintah, menampilkan dinas dinas, badan-badan dan sekretariat yang ada di Provinsi Sulawesi Selatan, pada *sub Menu* dinas-dinas menampilkan

profil singkat dinas seperti, tupoksi dan visi misi dinas dinas. Pada *sub Menu* badan-badan menampilkan profil singkat Badan seperti, tupoksi dan visi misi badan

badan. Pada *Menu* sekretariat menampilkan biro biro yang ada dalam ruang lingkup pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan. Pada *Menu* potensi daerah menampilkan *Menu* galeri, menampilkan foto foto pemandangan dan tempat tempat wisata di daerah Provinsi Sulawesi Selatan. Pada *Menu* video, menampilkan video tentang Provinsi Sulawesi Selatan.

Perancangan Tampilan,

Perancangan halaman ini bertujuan untuk memberikan rancangan halaman-halaman *Menu* pada aplikasi Kios Informasi.

- a. Perancangan Halaman *Home*, Halaman ini berisi gambar dan animasi yang terdapat didalamnya. Rancangan halaman home ini merupakan halaman pertama yang ditampilkan pada aplikasi Kios Informasi ini. Halaman ini menyediakan tombol untuk bernavigasi ke halaman *Menu* pilihan berikutnya.
- b. Perancangan Halaman *Menu* Profil PEMPROV, menu ini berisi *Menu* seperti, sekretariat, dinas dinas, badan-badan, gubernur, wakil gubernur, dan sejarah.
- c. Perancangan Halaman *Sub Menu* Sekretariat, Pada *sub Menu* sekretariat, menggambarkan rancangan halaman yang berisi: visi dan misi sekretariat, informasi biro-biro, pejabat eselon I & II, DPRD.
- d. Perancangan Halaman *Sub Menu* Dinas-Dinas, Pada *sub Menu* dinas-dinas, menggambarkan rancangan halaman yang berisi: Informasi mengenai semua dinas-dinas yang ada di lingkup pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan.
Perancangan Halaman *Sub Menu* Badan-Badan, Pada *sub Menu* badan-badan, menggambarkan rancangan halaman yang berisi: informasi semua badan-badan yang ada di lingkup pemerintah provinsi sulaweis selatan.
- e. Perancangan Halaman *Menu* Potensi Daerah, Pada *Menu* potensi daerah,

menggambarkan rancangan halaman yang berisi pilihan *Menu* kabupaten-kabupaten yang ada di Provinsi Sulawesi Selatan untuk menampilkan informasi profil kabupaten yang akan di pilih.

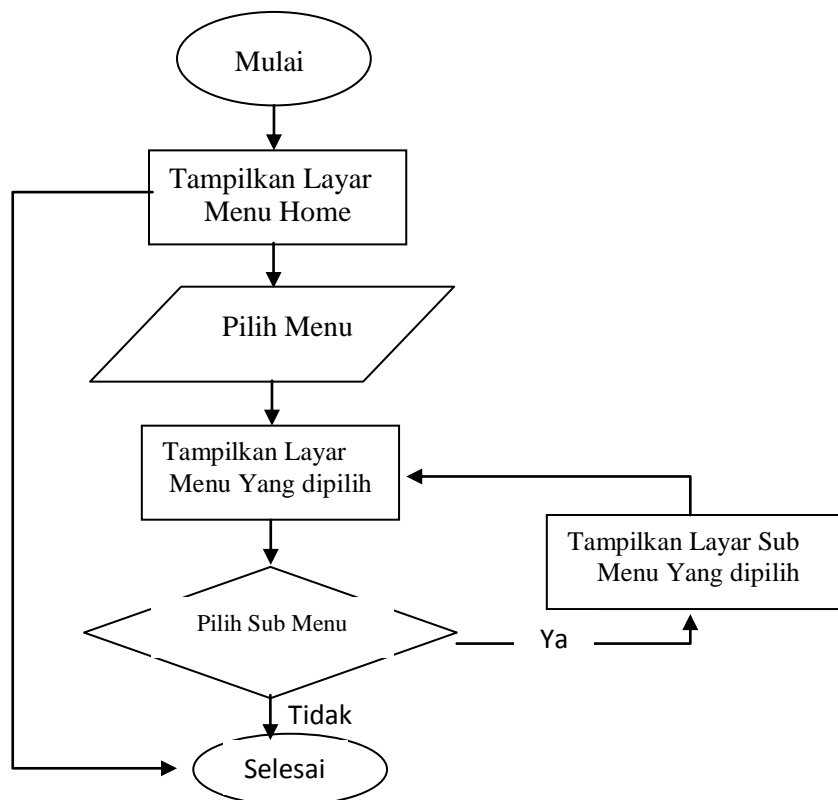
- f. Perancangan Halaman *Sub Menu* Kabupaten, Pada *sub Menu* kabupaten, menggambarkan rancangan halaman yang menampilkan profil kabupaten seperti kondisi umum, sarana dan prasarana, pariwisata, pertanian, perikanan, perindustrian dan pertambangan.
- g. Perancangan Halaman Galeri, Pada halaman *Menu* galeri, menampilkan foto-foto kegiatan, dan tempat wisata di Provinsi Sulawesi Selatan.
- h. Perancangan Halaman Video, Pada gambar halaman *Menu* video, menampilkan video-video yang berkaitan dengan Provinsi Sulawesi Selatan.

Perancangan State Transition Diagram (STD)

Pada bagian ini penulis menggambarkan bagaimana *Menu* tersebut berubah dari satu keadaan ke keadaan yang lain. Perancangan *State Transition Diagram* (STD) digunakan untuk menggambarkan segala kemungkinan yang terjadi dari satu state ke state yang lain. Agar memperoleh proses yang lebih rinci dari suatu sistem dan mudah dibaca, yang terdiri atas: *State Transition Diagram Menu Home*, *State Transition Diagram Menu* Profil PEMPROV, *State Transition Diagram Menu* Potensi Daerah, *State Transition Diagram Menu* Galeri Foto, *State Transition Diagram Menu* Video.

Flowchart

Untuk memberikan gambaran alir atau *Flowchart* dari suatu tampilan ke tampilan lainnya pada aplikasi Kios Informasi ini, maka digunakan *Flowchart*. Berikut adalah gambar *Flowchart* aplikasi Kios Informasi.



Gambar 3. Flowchart Kios Informasi Profil dan Potensi Sul-Sel

PENGUJIAN SISTEM

Pengujian yang dilakukan menggunakan seperangkat computer dengan beberapa aplikasi tambahan. Spesifikasi computer dan aplikasi tambahan yang digunakan, yaitu:

- a. Processor : AMD Turion X2
- b. Memory : 512 MB
- c. Storage/hard disk : 160 GB
- d. Sistem operasi : Windows XP Professional Ver. 2002 Service Pack 2
- e. Aplikasi lain : Flash Player, Notepad

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap program oleh penulis. Tahap ini dilakukan pengujian pada suatu piranti lunak yang menggambarkan bahwa semua statement sudah dilakukan pengujian. Disamping itu, pengujian berfungsi untuk menemukan kesalahan serta memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan pada tahap perancangan piranti lunak. Pengujian sistim secara bertahap dilakukan, yang dinilai dari Pengujian: Halaman Home,

Halaman Profil Pemprov, Halaman Potensi Daerah, Halaman Galeri, Pengujian Halaman Video

Evaluasi Pengujian dilakukan oleh beberapa orang yang mencoba aplikasi ini. Hal ini berguna untuk mengetahui apakah aplikasi Kios Informasi ini memenuhi kebutuhan dari sisi user-nya. Oleh sebab itu dilakukan survey dari tiap user yang mencoba secara langsung aplikasi ini. sampel yang digunakan adalah 10 orang dari Badan Infokom dan PDE Provinsi Sulawesi Selatan untuk mencoba aplikasi ini. Instrumen yang digunakan adalah dengan survey secara langsung dengan indikator pertanyaan yang diajukan mengenai:

1. Tampilan aplikasi
2. Daya tarik aplikasi
3. Kemudahan
4. Kejelasan informasi
5. Penilaian secara keseluruhan

Keterangan: setiap indicator memiliki range nilai 1 sampai 10 Berikut ini merupakan hasil perhitungan nilai survey

secara keseluruhan dengan menggunakan metode pengujian Wilcoxon. Hasilnya adalah:

Tampilan Website = 83%
 Daya tarik Website = 78%
 Kemudahan akses = 75%
 Kejelasan Informasi = 72%
 Dan Penilaian secara keseluruhan = 83%
 Atau Rata-rata = 78.2%
 Dengan kata lain, bahwa kios informasi ini sangat baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan Kios informasi profil dan potensi daerah Sulawesi-Selatan:

1. Sangat bermanfaat untuk membantu pelayanan yang dibutuhkan oleh para stakeholders PEMDA Sul-Sel.
2. Memudahkan para pengguna mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
3. Terciptanya piranti lunak kios informasi profil dan potensi daerah Sulawesi-Selatan yang lebih lengkap dari yang sebelumnya.
4. Mendukung percepatan pencerdasan anak bangsa dalam menggunakan teknologi computer.

DAFTAR PUSTAKA

- Administrator. 2007. *Information Kiosk Systems*.
<http://www.touchscreens.com/products-kiosk.html>. 11 Agustus 2010.
- Administrator.
[http://id.wikipedia.org/wiki/Kios Informasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Kios_Informasi). 11 Agustus 2010.
- Administrator.
<http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia>. 11 Agustus 2010.
- Bin Ladjamudin, Al Bahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Hoffer, Jeffrey A., George, J.F., Valacich, J.S. 1996. *Modern System Analysis and Design*. The Benjamin / Cummings Publishing Company Inc. Manlo Park.
- Jogiyanto, H.M. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Mohamad Dastbaz. 2003. *Designing Interactive Multimedia Systems*. Mc Graw Hill. New York.
- Raymond McLeod, Jr. 1995. *Sistem Informasi Manajemen*. Jilid 1. Edisi Bahasa Indonesia. Prenhallindo. Jakarta.
- Roger S. Pressman, 1992. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Software Engineering: A Practitioner's Approach". 1992
- Schneiderman, Ben. 1998. *Designing The User Interface: Strategies For Human-Computer Interaction*, 3rd Ed. Addison Wesley Longman Pub.
- Sunyoto, Andi. 2010. *Adobe+Xml = Rich Multimedia Application*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Suyanto, M. 2003. *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Steinmetz Ralf, Klara Nahrsted. 1995. *Multimedia: Computing, Communications and Applications*. Prentice Hall. New Jersey.

*) *Penulis adalah Dosen STIMED Nusa Palapa Makassar*

