

APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN TEMPAT WISATA KAWASAN RELIGI SUNAN AMPEL SURABAYA

Nama : Husaen

Jurusan / Program Studi : Teknik Informatika / Kekhususan Multimedia

Pembimbing : Drs. Heru Arwoko, M.T., / Andre, S.T., M.SC.,

Abstrak

Kawasan wisata religi Sunan Ampel Surabaya adalah salah satu objek unggulan yang dimiliki oleh kota Surabaya. Setiap tahunnya pengurus yang mengelola kawasan wisata religi sunan ampel Surabaya berusaha untuk mengembangkan setiap objek wisata. Setelah dilakukan analisa, ditemukan masalah yang saat ini belum teratasi yaitu masih banyak wisatawan yang datang ke kawasan wisata religi belum memahami setiap informasi di setiap objek wisata, kemudian pemandu wisata yang kurang informatif. Pemahaman objek wisata di kawasan religi Sunan Ampel Surabaya ini menjadi hal yang penting dan bermanfaat bagi wisatawan dikarenakan tempat ini menjelaskan salah satu perjuangan Walisongo dalam menyebarkan agama Islam di Jawa Timur. Dari penjelasan diatas, maka dikembangkan aplikasi multimedia interaktif pengenalan kawasan wisata religi Sunan Ampel Surabaya. Aplikasi ini telah dibuat dengan menggunakan software Unity dan dapat diakses di handphone secara offline. Kesimpulan yang didapatkan dari hasil *post test* dan validasi melalui penyebaran kuesioner kepada 20 wisatawan didapatkan bahwa wisatawan sudah menyadari pentingnya informasi dari setiap objek wisata dan terbantu untuk mendapatkan serta memahami informasi tanpa koneksi internet dari aplikasi ini. Setelah uji coba aplikasi terdapat saran yang diberikan, diantaranya ukuran file aplikasi diperkecil dan aplikasi lebih dioptimalkan lagi agar menghindari terjadinya *bug*.

Kata kunci : wisata religi, sunan ampel, multimedia interaktif, unity, objek wisata, pemandu wisata

Abstract

The religious tourism area of Sunan Ampel Surabaya is one of the leading objects owned by the city of Surabaya. Every year the management who manages the religious tourism area of Sunan Ampel Surabaya tries to develop every tourist object. After analysis, a problem was found that has not been resolved at the moment, namely that there are still many tourists who come to religious tourism areas who do not understand all the information on each tourist attraction, then the tour guides are less informative. Understanding tourist objects in the religious area of Sunan Ampel Surabaya is important and useful for tourists because this place explains one of Walisongo's struggles in spreading Islam in East Java. From the explanation above, an interactive multimedia application was developed to introduce the religious tourism area of Sunan Ampel Surabaya. This application has been made using Unity software and can be accessed on mobile phones offline. The conclusions obtained from the results of the post test and validation through distributing questionnaires to 20 tourists found that tourists are aware of the importance of information from each tourist attraction and are helped to obtain and understand information without an internet connection from this application. After testing the application, suggestions were given, including reducing the file size of the application and further optimizing the application to avoid bugs.

Keywords: religious tourism, sunan ampel, interactive multimedia, unity, tourist attraction, tour guide