

Multimedia Interaktif Infografis Desa Agro Kreatif Bingin Ambe Koripan Berbasis Android

Ni Made Ratih Trisnayanti ^{*1}, Putu Sugiartawan²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia, Denpasar, Indonesia

e-mail: ^{*1}ratih@stiki-indonesia.ac.id, ²sugiartawan@stiki-indonesia.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membantu pengelola Desa Agro Kreatif Bingin Ambe Koripan dalam menyediakan gambaran yang lebih mudah dipahami mengenai objek wisata yang ada di desa tersebut. Pengelola mengalami kendala dalam menyediakan informasi dan desain yang jelas karena mayoritas pengelola adalah orang tua yang tidak memiliki keahlian dalam hal desain. Selain itu, luasnya desa agro kreatif yang mencapai 12 hektar membuat pengelola kesulitan dalam memberikan informasi yang lengkap mengenai objek wisata yang ada di dalamnya. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah aplikasi multimedia interaktif infografis yang dapat membantu pengelola dalam memberikan informasi tentang desa agro kreatif ini kepada wisatawan. Penulis juga melakukan kuesioner kepada pengelola desa agro kreatif untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dibuat sudah sesuai dan cocok untuk digunakan di Desa Agro Kreatif Bingin Ambe Koripan. Hasilnya menunjukkan bahwa 92% pengelola mengerti cara menggunakan aplikasi multimedia interaktif infografis yang telah dibuat dan setuju bahwa aplikasi ini cocok digunakan di desa agro kreatif tersebut.

Kata kunci— Agro Wisata, Multimedia Interaktif, Infografis

Abstract

This study aims to assist the management of the Agro-Creative Village of Bingin Ambe Koripan in providing a more easily understood description of the tourist objects in the village. Managers experience problems in providing clear information and designs because the majority of managers are parents who do not have expertise in design. In addition, the area of the agro-creative village which reaches 12 hectares makes it difficult for managers to provide complete information about the tourist objects in it. Therefore, the authors designed an interactive multimedia infographic application that can assist managers in providing information about this agro-creative village to tourists. The author also conducted a questionnaire to the agro-creative village manager to find out whether the application that had been made was appropriate and suitable for use in the Agro-Creative Village of Bingin Ambe Koripan. The results show that 92% of managers understand how to use the interactive multimedia infographic application that has been made and agree that this application is suitable for use in the agro-creative village.

Keywords— Agro Tourism, Interactive Multimedia, Infographics

1. PENDAHULUAN

Sektor pariwisata saat ini memiliki potensi yang cukup menjanjikan dalam pertumbuhan ekonomi. Sektor pariwisata juga memiliki dampak positif pada pertumbuhan sektor lain,

seperti sektor perkebunan, perdagangan, perindustrian, dan pertanian [1]. Salah satu peluang ekonomi yang dapat dikembangkan dalam sektor pertanian adalah agrowisata, yaitu wisata yang memanfaatkan potensi pertanian sebagai objek wisata. Desa Agro Kreatif Bingin Ambe Koripan di Bali adalah salah satu contoh agrowisata yang dapat menjadi peluang pertumbuhan ekonomi.

Desa Agro Kreatif Bingin Ambe Koripan merupakan sebuah wisata agro yang dibangun oleh masyarakat Banjar Anyar di Kediri, Tabanan, Bali. Wisata ini bukan hanya tempat wisata, tetapi juga bertujuan untuk membangun Desa Banjar Anyar menjadi sebuah Desa kreatif, sehingga dapat meningkatkan perekonomian masyarakat setempat. Meskipun demikian, pengelola Desa Agro Kreatif mengalami kendala dalam menyampaikan informasi tentang wisata agro ini kepada wisatawan. Oleh karena itu, pengelola membutuhkan bantuan seorang ahli desain untuk membuat sebuah multimedia interaktif infografis yang dapat memberikan gambaran lengkap tentang Desa Agro Kreatif Bingin Ambe Koripan.

Dalam pembuatan multimedia interaktif infografis ini, penggunaan infografis dianggap sangat membantu dalam memudahkan pengunjung untuk mempelajari tentang Desa Agro Kreatif, karena infografis merupakan penggabungan antara gambar dan materi yang dikemas secara menarik dan tidak membosankan. Multimedia interaktif ini akan dirancang dengan objek-objek 2 dimensi dan berisi gambar, teks, audio, animasi, dan simulasi yang digunakan untuk memperjelas materi atau konsep-konsep yang abstrak menjadi konkrit.

Diharapkan dengan adanya multimedia interaktif infografis ini, pengelola dapat menjelaskan gambaran wisata agro dengan lebih baik kepada wisatawan, serta membantu wisatawan dalam menemukan tempat-tempat yang ingin dikunjungi. Dari hal tersebut penulis memberikan solusi berupa "Rancang Bangun Multimedia Interaktif Infografis Desa Agro Kreatif Bingin Ambe Koripan".

2. METODE PENELITIAN

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian penulis mendapatkan beberapa referensi untuk membantu dan menyempurnakan penelitian ini. Beberapa penelitian tersebut adalah sebagai berikut, pertama dari penelitian [2] dengan judul "Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Lingga Bhuwana dengan metode 2D Hybrid Animation". Selanjutnya [3] penelitian ke-dua dengan judul ""Cupak gerantang" Pada Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi". [4] Penelitian ke-tiga dengan judul "Aplikasi Multimedia Peta Interaktif Objek Wisata Karangkamulyan Berbasis Android". Kemudian Penelitian ke-empat dengan judul "Perancangan Infografis Interaktif 2D sebagai Media Informasi KRS Online bagi Mahasiswa Baru Perguruan Tinggi Asia Malang" (2017). Dan referensi penelitian terakhir yang di gunakan oleh penulis adalah penelitian dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran Infografis Pada Materi Unsur dan Prinsip Seni Rupa Bagi Peserta Didik Kelas X SMA N 3 Makassar" [5].

2.2 Agrowisata

Agrowisata merupakan rangkaian kegiatan wisata yang memanfaatkan potensi pertanian sebagai objek wisata, baik potensi berupa pemandangan alam kawasan pertaniannya maupun kekhasan dan keanekaragaman aktivitas produksi dan teknologi pertaniannya serta budaya masyarakat pertaniannya. Pengembangan aktivitas agrowisata secara langsung dan tidak langsung akan meningkatkan persepsi positif petani serta masyarakat akan arti pentingnya pelestarian sumber daya lahan pertanian [6], [7].

Pengembangan agowisata akan menciptakan lapangan pekerjaan dan meningkatkan pendapatan serta meningkatkan kesejahteraan petani. Beberapa dampak positif pengembangan agrowisata antara lain meningkatkan nilai jual komoditi pertanian yang dihasilkan dan berkembangnya sumber-sumber pendapatan lainnya yang dapat dinikmati oleh masyarakat setempat seperti penyewaan homestay dan sarana rekreasi lainnya yaitu kantin, penjualan

cindera mata, dan lain-lain. Selain itu, agrowisata merupakan salah satu wahana yang efektif dalam rangka promosi produk-produk pertanian dan budaya Nusantara.

2. 3 Multimedia

Istilah multimedia secara etimologis berasal dari kata multi dan media. Multi berarti banyak atau jamak dan media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi seperti teks, gambar, suara, video. Jadi secara bahasa istilah multimedia adalah kombinasi banyak atau beberapa media seperti teks, gambar, suara, video yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi [8].

Multimedia sendiri terbagi menjadi dua kategori yaitu:

1. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.
2. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: aplikasi game dan CD interaktif.

Dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, grafik, audio, dan interaksi dan digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan atau informasi.

2. 4 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user). Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, olahraga, iklan/promosi, dan lain-lain [9], [10].

Terdapat beberapa komponen dari multimedia interaktif :

1. Teks
Teks merupakan komponen multimedia yang menjadi dasar untuk menyampaikan informasi, karena teks merupakan jenis data yang paling sederhana dan membutuhkan tempat penyimpanan yang paling kecil.
2. Suara / Audio
Teknologi audio juga berperan penting dalam penyampaian informasi, tanpa adanya audio / suara dalam sebuah multimedia maka hasilnya tidak lengkap. Suara atau audio di dalam multimedia biasanya berupa suara musik, suara dari voice record maupun efek- efek suara lain.
3. Video
Video terdiri atas live-video dan full-motion. Live-video merupakan hasil pemrosesan yang diperoleh dari kamera, sedangkan Full-motion video berhubungan dengan penyimpanan sebagai video klip.
4. Animasi
Animasi dibuat dengan menggambar secara manual frame tiap frame selama durasi animasi tersebut. Untuk membuat ilusi gerakan gambar ditampilkan pada layer komputer kemudian diganti secara terus menerus dengan gambar baru yang menyerupai gambar sebelumnya, dengan sedikit perbedaan (misal sedikit perbedaan pada gerakan kaki).
5. Grafik
Secara umum, image atau grafik berarti still image seperti gambar dan foto. Manusia sangat berorientasi pada visual (visual-oriented), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Grafik merupakan komponen

penting dalam multimedia.

6. Interaktif Link

Interaktif link dengan informasi yang dihubungkannya sering kali dihubungkan secara keseluruhan sebagai hypermedia. Secara spesifik, dalam hal ini termasuk hypersound, hypergraphics dan hypertext (hotword) menjelaskan jenis informasi yang dihubungkan.

Beberapa fungsi multimedia interaktif, yaitu sebagai berikut:

1. Dapat berfungsi sebagai komunikasi antara bisnis dan konsumen. Pada fungsi ini biasanya sering dimanfaatkan pada e-commerce.
2. Dapat berfungsi sebagai komunikasi antar konsumen. Pada fungsi ini biasanya sering dimanfaatkan untuk sosial media.
3. Dapat berfungsi sebagai komunikasi pada e-learning. Pada fungsi ini biasanya sering dimanfaatkan untuk training dan juga alat bantu dalam pengajaran.
4. Dapat berfungsi sebagai hiburan. Pada fungsi ini biasanya sering dimanfaatkan untuk permainan atau games.
5. Dapat berfungsi sebagai komunikasi pemerintah. Pada fungsi ini biasanya sering dimanfaatkan untuk layanan masyarakat maupun informasi publik.
6. Dapat berfungsi sebagai komunikasi kebudayaan. Pada fungsi ini biasanya sering dimanfaatkan untuk galeri maupun informasi museum.

2. 5 Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang mempelajari bentuk huruf dimana huruf, angka, tanda baca, dan sebagainya tidak hanya dilihat sebagai simbol dari suara tetapi terutama dilihat sebagai suatu bentuk desain.

2. 6 Infografis

Infografis merupakan visualisasi data, gagasan, informasi atau pengetahuan melalui bagan, grafis, jadwal dan lainnya agar data, gagasan, informasi atau pengetahuan dapat disajikan lebih dari sekedar teks dan memiliki dampak visual yang cukup kuat dan lebih menarik. Adanya infografis dapat membuat kesadaran pembacanya untuk memahami data, gagasan, informasi atau pengetahuan lebih mudah [5].

Ada beberapa macam jenis infografis yang bisa digunakan sesuai dengan maksud dan tujuan yang berbeda-beda. Jenis infografis tersebut antara lain :

1. Infografis Statis

Infografis Statis ialah infografis yang disajikan dalam bentuk visual statis, tanpa konsep audio maupun konsep animasi yang dapat bergerak. Jenis yang satu ini dapat dikatakan jenis yang sangat sederhana dan paling sering digunakan untuk berbagai macam kebutuhan.

2. Infografis Animasi

Infografis jenis ini dapat digunakan pada media audio visual seperti televisi atau situs penyedia video seperti Youtube. Infografis animasi bisa disajikan dalam bentuk 2 dimensi (2D) maupun bentuk 3 dimensi (3D) yang akan tampak lebih kompleks jika dibanding jenis infografis lainnya. Infografis Animasi memadukan konsep audio dan visual akan tampak sangat menarik karena memadukan unsur gambar yang bergerak dengan latar belakang suara yang mampu memperkuat pesan-pesan dan informasi yang ingin disampaikan oleh penyaji informasi.

3. Infografis Interaktif

Jenis infografis interaktif, target yang menjadi sasaran penyajian informasi bisa melakukan interaksi terhadap infografis yang disajikan oleh penyaji informasi. Untuk mewujudkan infografis interaktif yang baik, dibutuhkan kerjasama dengan beberapa pengembang atau developer atau programmer supaya animasi maupun pemrograman interaksi bisa dijalankan dengan baik dan lancar. alah satu contoh infografis yang dapat dibuat secara interaktif adalah informasi mengenai jenis-jenis buah-buahan & sayuran yang ada di Indonesia.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tampilan Awal

Pada tampilan ini menampilkan tulisan infografis dan nama dari agro wisatanya, serta terdapat tombol jelajahi untuk menuju ke tampilan infografis (peta). Jenis tipografi yang digunakan pada tampilan ini adalah jenis tipografi Sans Serif.



Gambar 1 Tampilan awal

3.2 Tampilan Infografis

Tampilan infografis menampilkan bentuk peta dari Desa Agro Kreatif. Masing-masing lokasi dari infografis ini dapat membawa pengguna ke halaman selanjutnya, jika salah satu lokasi tersebut ditekan, maka akan muncul tampilan selanjutnya sesuai dengan lokasi yang dipilih. Pada tampilan ini terdapat X untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 2 Tampilan infografis

3.3 Tampilan Kebun Kelapa

Pada tampilan kebun kelapa ini terdapat pohon kelapa dan awan yang telah diberikan classic tween sehingga dapat bergerak. Tampilan ini terdapat tiga tombol yaitu tombol musik untuk menghidupkan dan mematikan backsound, tombol kembali untuk menuju ke tampilan infografis (peta) dan tombol mulai / play untuk ke tampilan penjelasan dari kebun kelapa, tampilan tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Tampilan kebun kelapa

3. 4 Tampilan Kebun Durian

Tampilan kebun durian muncul jika pengguna memilih kebun durian pada tampilan awal. Pada tampilan ini menampilkan tombol musik, kembali, dan tombol mulai. Selain itu, tampilan ini juga terdapat awan dan pohon yang telah diberi classic tween serta terdapat kalimat diatas tombol mulai, kalimat tersebut menggunakan jenis tipografi sans serif. Dan kalimat tersebut dibuat untuk menjelaskan sedikit mengenai durian.



Gambar 4 Tampilan kebun durian

3. 5 Tampilan Tempat Kuliner

Tampilan tempat kuliner menampilkan tombol musik, kembali, dan tombol mulai, tombol-tombol tersebut berfungsi sesuai dengan fungsi yang telah di jelaskan sebelumnya. Tampilan ini terdapat potongan dari peta yang dipilih serta sedikit kalimat tentang tempat wisata dan terdapat animasi pohon dan awan yang telah diberi classis tween.



Gambar 5 Tampilan tempat kuliner

3. 6 Tampilan Kebun Alpukat

Tampilan kebun alpukat ini muncul jika pada tampilan infografis pengguna memilih (klik) kebun alpukat. Pada tampilan ini terdapat tombol dengan fungsi yang sama dengan sebelumnya yaitu tombol musik, kembali dan mulai untuk menuju ke tampilan penjelasan dari kebun alpukat. Serta, terdapat juga kalimat tentang alpukat dan animasi pada pohon serta awan.



Gambar 6 Tampilan kebun alpukat

3. 7 Tampilan Kebun Jagung

Pada tampilan kebun jagung terdapat tombol musik, kembali, dan mulai, tombol ini memiliki fungsi yang sama dengan tombol-tombol yang ada pada tampilan sebelumnya. Tampilan ini juga terdapat animasi pohon jagung serta awan yang telah diberik classic tween. Selain itu, terdapat potongan peta yang dipilih sesuai pada tampilan infografis (peta), dan dibawah potongan peta terdapat kalimat penjelasan tentang jagung.



Gambar 7 Tampilan Kebun Jagung

3. 8 Tampilan Green School

Tampilan green school ini muncul jika pada tampilan infografis (peta) pengguna memilih lokasi green school. Pada tampilan ini terdapat tombol musik, kembali, dan mulai dengan fungsi yang sama sesuai penjelasan sebelumnya. Tampilan green school ini juga terdapat kalimat penjelasan tentang green school dan vektor yang dianimasikan.



Gambar 8 Tampilan *Green School*

3. 9 Tampilan *Kolam Mancing*

Tampilan kolam mancing terdapat tombol musik untuk mematikan/menghidupkan musik, tombol kembali untuk menuju ke tampilan infografis (peta), dan mulai untuk menuju ke tampilan Gambar 9 Pada tampilan ini pengguna dapat melihat animasi air kolam, pohon dan awan.



Gambar 9 Tampilan Kolam Mancing

3. 10 Tampilan *Kebun Mangga*

Tampilan kebun mangga ini terdapat animasi pohon dan awan, serta terdapat juga tombol-tombol yang sama dengan tampilan-tampilan sebelumnya. Selain itu, pada tampilan ini juga muncul potongan infografis yang dipilih dan dibawah potongan infografis terdapat kalimat penjelasan tentang mangga seperti Gambar 10.



Gambar 10 Tampilan Kebun Mangga

3. 11 Tampilan *Kebun Sayuran*

Pada tampilan kebun sayuran ini pengguna dapat melihat animasi pohon cabai, tomat, dan terong. Selain itu tampilan ini juga terdapat tombol musik, kembali dan mulai dengan fungsi yang sama sesuai yang telah dijelaskan sebelumnya serta terdapat potongan infografis sesuai lokasi yang dipilih pada tampilan infografis. Dibawah potongan infografis (peta) terdapat sedikit kalimat penjelasan tentang kebun sayuran.



Gambar 11 Tampilan Kebun Sayuran

3. 12 Tampilan Tempat Yoga

Tampilan yoga ini menampilkan potongan infografis yang dipilih, serta terdapat animasi orang yoga, awan, dan pohon. Pada tampilan terdapat tombol musik untuk menghidupkan dan mematikan musik, tombol kembali untuk ke tampilan infografis, dan tombol mulai untuk menuju ke tampilan penjelasan tempat yoga yang dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12 Tampilan Tempat Yoga

3. 13 Tampilan Wisata Sungai

Tampilan wisata ini menampilkan potongan infografis yang dipilih serta dibawah potongan infografis terdapat sedikit kalimat penjelasan tentang wisata sungai. Selain itu, terdapat animasi pohon dan awan yang telah diberikan classic tween. Pada tampilan ini juga terdapat tombol musik, kembali, dan mulai dengan fungsi yang sama.



Gambar 13 Tampilan Wisata Sungai

3. 14 Evaluasi Hasil Aplikasi

Setelah melakukan pengujian ahli media dan dinyatakan dapat di distribusikan. Selanjutnya masuk ke tahap evaluasi hasil aplikasi yang dilakukan oleh pengelola dan staf Desa Agro Kreatif Bingin Ambe Koripan. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi

ini sudah dapat membantu pihak Desa Agro Kreatif dalam mengetahui gambaran agrowisata ini. Evaluasi ini dilakukan oleh 20 orang dengan menjawab 10 soal.

Tabel 1 Pengujian Ahli Media

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah fitur-fitur yang terdapat pada multimedia interaktif infografis desa agro wisata ini mudah dioperasikan (digunakan) ?	16	4
2.	Apakah peta yang terdapat pada aplikasi dapat dilihat dengan jelas?	16	4
3.	Apakah penjelasan (<i>audio dubbing</i>) yang terdapat pada aplikasi sudah terdengar jelas?	20	0
4.	Apakah aplikasi multimedia interaktif infografis desa agro kreatif ini telah menyajikan penjelasan secara informatif (mudah dipahami) ?	20	0
5.	Apakah keseluruhan tampilan yang terdapat pada aplikasi multimedia interaktif ini sudah bagus?	20	0
6.	Menurut Anda, apakah multimedia interaktif ini sudah cocok digunakan di Desa AgroKreatif Bingin Ambe Koripan?	20	0
7.	Apakah dengan adanya multimedia interaktif infografis ini Anda menjadi mengetahui wisata yang terdapat pada desa agro kreatif?	16	4
8.	Setelah mencoba menggunakan multimedia interaktif infografis desa agro wisata, apakah menurut Anda media ini sudah berfungsi dengan baik ?	20	0

Jadi, hasil kuesioner diatas mendapatkan persentase **92%**, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengelola atau staf Desa Agro Kreatif mengerti cara menggunakan aplikasi serta setuju bahwa aplikasi ini digunakan di Desa Agro Kreatif Bingin Ambe Koripan. Selain itu, dari hasil kuesioner diatas dapat juga disimpulkan bahwa, dengan adanya aplikasi ini pengelola atau staf agro wisata dapat terbantu dalam mengetahui lokasi-lokasi wisata yang ada, serta dapat mempermudah pengelola dalam memberitahukan informasi tentang lokasi wisata yang ada kepada wisatawan agro kreatif nantinya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang dilakukan pada laporan mengenai multimedia interaktif infografis Desa Agro Kreatif Bingin Ambe Koripan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini berhasil dirancang dengan menggunakan software Adobe Illustrator CC 2019

dan Adobe Animate CC 2019, serta sukses dipublikasikan dalam bentuk aplikasi mobile dengan ukuran 1280 x 720 pixel. Pengujian kelayakan aplikasi juga menunjukkan hasil yang memuaskan, dengan persentase 85% dari ahli media, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut siap untuk didistribusikan dan digunakan oleh pihak Desa Agro Kreatif Bingin Ambe Koripan. Selain itu, evaluasi hasil aplikasi juga menunjukkan hasil yang positif, dengan persentase 92% dari 20 responden yang menyatakan memahami cara menggunakan aplikasi dan setuju dengan penggunaannya di Desa Agro Kreatif Bingin Ambe Koripan. Dengan demikian, multimedia interaktif infografis ini dapat dijadikan sebagai solusi untuk membantu pengelola dan staf Desa Agro Kreatif Bingin Ambe Koripan dalam melakukan tugas-tugasnya secara lebih efektif dan efisien.

5. SARAN

Setelah melalui pembahasan yang mendalam, terdapat harapan untuk melakukan pengembangan pada penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, penulis menyarankan untuk dapat mengembangkan penelitian dengan sudut pandang yang berbeda, tetapi tetap berfokus pada topik yang sama yaitu Desa Agro Kreatif Bingin Ambe Koripan. Selain itu, aplikasi multimedia interaktif infografis yang telah berhasil dirancang dalam penelitian ini juga dapat dikembangkan dengan berbagai platform seperti iOS, windows, dan 3 dimensi. Dengan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan hasil yang lebih baik lagi serta memberikan manfaat yang lebih luas bagi masyarakat di sekitar Desa Agro Kreatif Bingin Ambe Koripan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kartika Trianita, Anas Miftah Fauzi, and Ade Iskandar, "Pengembangan Agroindustri Terintegrasi Di Kawasan Agrowisata Berbasis Nanas Di Kabupaten Pemalang," *J. Teknol. Ind. Pertan.*, vol. 30, no. 2, pp. 138–150, 2020, doi: 10.24961/j.tek.ind.pert.v30i2.32905.
- [2] I Kadek Wahyu Adi Gunawan, Pande Putu Gede Putra Pertama, and I. K. P. Suniantara, "Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Lingga Bhuwana dengan Metode 2D Hybrid Animation," *J. Sist. dan Inform.*, vol. 15, no. 1, pp. 54–64, 2020, doi: 10.30864/jsi.v15i1.327.
- [3] K. Duwika and K. W. Paramasila, "Pengembangan Multimedia Interaktif Model Hybrid Bernuansa Karakter Bali 'Cupak-Gerantang' Pada Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi," *J. Educ. Technol.*, vol. 3, no. 4, p. 301, 2019, doi: 10.23887/jet.v3i4.22501.
- [4] I. Gunawan, A. N. Rachman, and C. Muhamad, "Aplikasi Multimedia Peta Interaktif Objek Wisata Karangkamulyan Berbasis Android," *Sci. Artic. Informatics Students*, vol. 4, no. 2, pp. 109–114, 2021, [Online]. Available: <http://publikasi.unsil.ac.id/index.php/sais/article/view/17>.
- [5] G. Mario, "Perancangan Media Pembelajaran Infografis Pada Materi Unsur Dan Prinsip Seni Rupa Bagi Peserta Didik Kelas X Sman 3 Makassar," 2020, [Online]. Available: [http://eprints.unm.ac.id/20910/1/ARTIKEL Galang Mario 1681041014.pdf](http://eprints.unm.ac.id/20910/1/ARTIKEL_Galang_Mario_1681041014.pdf).
- [6] Emi Salmah, Titi Yuniarti, and Tuti Handayani, "Analisis Pengembangan Agrowisata Berbasis Partisipasi Masyarakat Lokal Di Kecamatan Gangga Kabupaten Lombok Utara," *J. Econ. Bus.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–17, 2021, doi: 10.29303/ekonobis.v7i1.66.
- [7] T. Fadhlha and N. M. Ismail, "Kajian Uji Kelayakan dan Kendala Usahatani di Kebun Agrowisata Tanaman Melon di Gampong Lam Manyang Ujung Pancu Kabupaten Aceh Besar," *J. Agriflora*, vol. 5, no. 2, pp. 24–35, 2021.
- [8] P. Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru J. Ilm.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–12, 2021, doi:

- 10.51672/alfikru.v14i1.33.
- [9] E. D. Pangesti, “Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Materi Mengenal Tokoh Awal Kemerdekaan Untuk Siswa Kelas 9 Smp,” *J. Chem. Inf. Model.*, pp. 1689–1699, 2019.
- [10] F. Armansyah, S. Sulton, and S. Sulthoni, “Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi,” *J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 224–229, 2019, doi: 10.17977/um038v2i32019p224.