

IMPLEMENTASI PAPAN INFORMASI DIGITAL SEBAGAI SARANA PENGUNJUNG DAN BRANDING POTENSI LOKAWISATA

Ari Fadli^{1,*}, Hari Siswantoro², Azis Wisnu Widhi Nugraha³, Suroso⁴, Farida Asriani⁵

^{1,2,3,4,5} Teknik Elektro, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

*e-mail: arifadli@unsoed.ac.id

Abstrak

Lokawisata merupakan salah satu fasilitas publik yang syarat akan informasi. Informasi ini tentunya sangat dibutuhkan oleh para pengunjung dan calon pengunjung. Informasi berupa spot-spot menarik dan potensi lokasi tersebut. Selain itu, keberadaan informasi ini juga dibutuhkan oleh pihak pengelola untuk melakukan branding potensi yang dimiliki. Saat ini, kondisi di lokawisata Hutan Pinus Limpakuwus (HPL) keberadaan papan informasi belum tersedia secara memadai milik pengelola yang dapat memberikan informasi yang akurat kepada pengunjung dan calon pengunjung lokawisata. Papan Informasi Digital (Digital Signage) saat ini telah banyak digunakan di baik di instansi pemerintah maupun instansi swasta. Papan Informasi digital merupakan salah satu media yang sering digunakan untuk memberikan informasi yang cepat dan akurat yang dibutuhkan oleh masyarakat secara umum. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah membangun papan informasi digital sebagai sumber informasi sekaligus sarana branding bagi lokawisata di HPL. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa transfer pengetahuan kepada pihak pengelola lokawisata tentang tata cara penggunaan dan pemanfaatan papan informasi digital sebagai media dalam menyebarkan informasi kepada pengunjung dan calon pengunjung menjadi lebih menarik dan up to date.

Kata kunci: Papan Informasi Digital; Android TV; Potensi Lokawisata; Branding Lokawisata

Abstract

Tourism location is one of the public facilities that require information. This information is certainly needed by visitors and potential visitors. Data in the form of exciting spots and potential in the location. In addition, the existence of this information is also needed by the manager to brand their potential. Currently, the condition in the Hutan Pinus Limpakuwus (HPL) local tourism is that there are not enough information boards available for the manager who can provide accurate information to visitors and potential visitors to the local tourism. Digital Information Boards (Digital Signage) are widely used in government and private agencies. Digital information boards are media often used to provide fast and accurate information the general public needs. This community service activity aims to build a digital information board as a source of information and a means of branding tourist sites in HPL. The results obtained from community service activities are in the form of knowledge transfer to the local tourism manager about the procedures for using and utilizing digital information boards to disseminate information to visitors and potential visitors to be more exciting and up-to-date.

Keywords: Digital Information Boards; Android TV; Local Tourism Potential; Local Tourism Branding

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini setiap individu manusia maupun sebuah institusi baik milik pemerintah maupun swasta memiliki kebutuhan akan informasi. Kehadiran informasi yang komprehensif dapat sangat membantu setiap pemiliknya dalam menjalankan kehidupannya. Selain itu, kehadiran informasi dapat menjadi dasar dalam pengambilan keputusan yang bermanfaat secara luas bagi masyarakat. Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek sosial. Penggunaan teknologi oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan hal yang menjadi keharusan dalam kehidupan. Perkembangan teknologi informasi yang telah membawa dunia memasuki era digital (1).

Perkembangan teknologi digital semakin pesat. Beberapa informasi diberbagai bidang dan aspek kehidupan sehari-hari tak lagi melalui media cetak, melainkan telah bergeser pada penggunaan media elektronik. Contoh penggunaan media elektronik adalah media informasi dan promosi digital yang dapat dilihat di pusat perbelanjaan, instansi pemerintah dan tempat pelayanan masyarakat (2). Teknologi digital yang sekarang berkembang adalah Digital Signage. Digital Signage merupakan aplikasi pengolah menu digital yang diprogramkan untuk dapat menampilkan informasi atau pesan kepada target secara efektif, cepat, tepat dan handal (3).

Aplikasi ini semakin berkembang pada abad 21 sekarang ini (4). Dengan sistem yang terdiri dari komposisi server atau personal computer (PC), monitor dan software Digital Signage menjadi lebih efisien dalam segi tenaga waktu dan biaya (5). Penelitian tentang Digital Signage dalam bidang periklanan komersial

membuktikan ketertarikan pelanggan terhadap iklan (6). Digital signage merupakan perangkat pengelola konten digital yang telah diprogram untuk dapat menampilkan urutan informasi atau pesan kepada target penonton secara efektif, cepat, tepat dan handal. Digital signage memanjakan mata dalam memberikan tontonan visual yang menarik dan atraktif. Informasi yang ditampilkan dapat memiliki format multimedia (7). Tujuan dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu :

1. Merancang dan mengimplementasikan Papan Informasi Digital yang dapat digunakan oleh pengguna informasi untuk dapat mengakses informasi terkait potensi lokawisata Hutan Pinus Limpakuwus
2. Meningkatkan efisiensi biaya dan waktu dalam dalam membuat, mengupdate, dan menyebarkan memberikan informasi
3. Menjadikan lokawisata Hutan Pinus Limpakuwus yang unggul dalam bidang teknologi informasi.

2. METODE

A. Waktu dan Tempat Pengabdian

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan di Area Sawah, Limpakuwus, Kec. Sumbang, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53151, pada hari sabtu 1 oktober 2022.

B. Alur Kegiatan Pengabdian

Program Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema Implementasi Papan Informasi Digital Sebagai Sarana Pengunjung dan Branding Potensi Lokawista, yang lokasinya adalah di Hutan Pinus Limpakuwus, Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas dilaksanakan menggunakan metode seperti tampak pada Gambar 1.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu: wawancara dan survey lokasi, perthitungan kebutuhan bahan dan peralatan, pengadaan peralatan digital signage dan pemasangan perangkat digital signage. Serta tahap akhir adalah pengamatan kinerja perangkat digital signage.



Gambar 1. Metode pelaksanaan kegiatan PKM

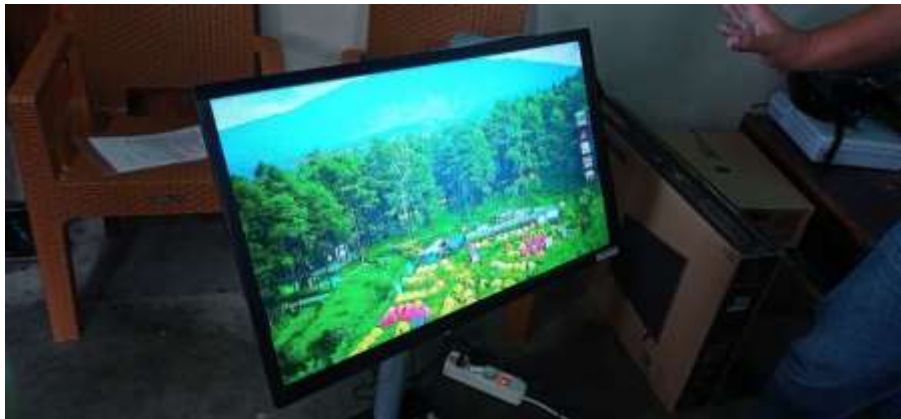
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi penerapan digital signage, seperti tampak pada Gambar 2 berikut. Digital Signage tersebut dirancang dengan menggunakan Televisi 32 dengan Touchscreen Panel Overlay untuk 32 Inch dilengkapi Dudukan TV dan Bracket PC Barebone dengan spesifikasi MiniPC, Intel DualCore Haswell 3.2Ghz memory DDR3 4GB, Display Port, SSD 120GB, Gambar 2 dan Gambar 3 menunjukkan proses instalasi digital signage.

Setelah proses installasi selesai maka dapat dilakukan proses pengisian konten informasi untuk dimasukkan kedalam digital digital signage, tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Hubungkan PC digital signage terhubung dengan jaringan lokal (LAN) baik melalui kabel (wired) atau wireless sehingga akses dapat dilakukan melalui komputer lain yang juga terhubung dengan jaringan lokal yang sama.
2. Gunakan web browser (Firefox, Chrome, Edge)

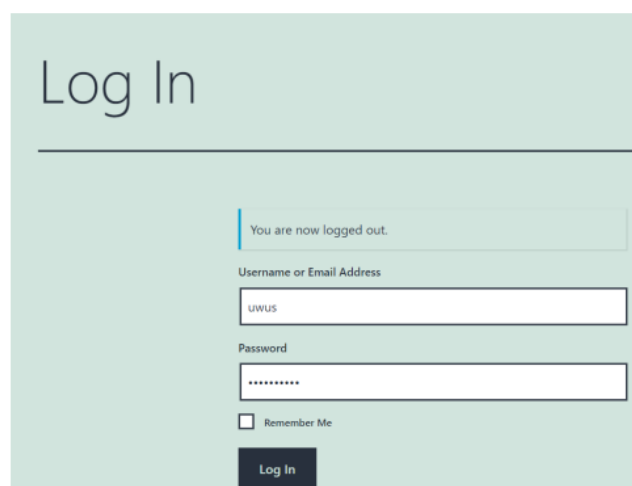
3. Masukkan URL: <http://digital-signage/admin>
4. Maka akan muncul halaman login
5. Masukkan user dan password yang telah diberikan



Gambar 2. Digital Signage

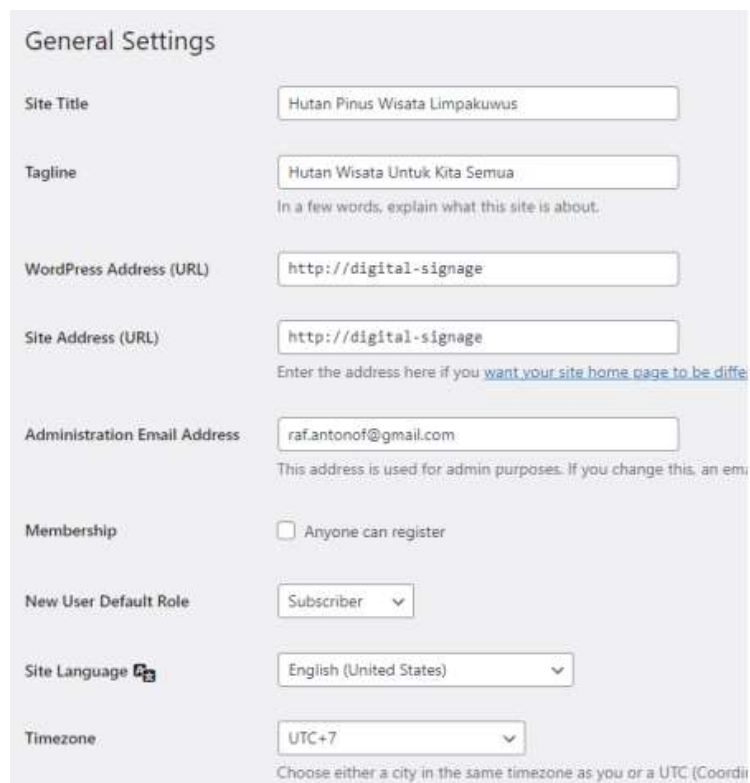


Gambar 3. Proses Installasi Digital Signage

A screenshot of a web-based login page. The page has a light green background. At the top, the text "Log In" is displayed in a large, dark font. Below this, there is a horizontal line. A message "You are now logged out." is shown in a light blue box. The login form includes two input fields: "Username or Email Address" with the text "LWUS" entered, and "Password" with a series of dots. Below the password field is a checkbox labeled "Remember Me" which is unchecked. At the bottom of the form is a dark button labeled "Log In".

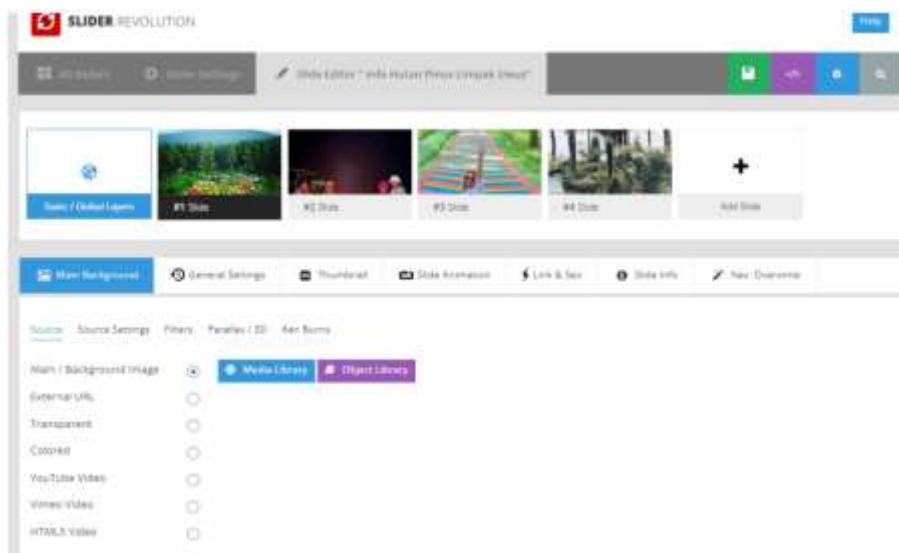
Gambar 4. Metode pelaksanaan kegiatan PKM

Gambar 4 menunjukkan halaman login dari portal digital signage. Halaman utama terbagi menjadi area konten yang berisi informasi dan input yang akan digunakan, dan *sidebar* yang terletak di samping kiri yang akan mengarahkan ke menu-menu yang dipilih. Bagian General Settings pada Gambar 5 Di sini merupakan halaman untuk memasukkan informasi dasar, seperti: nama situs, *tagline*, *timezone* dan sebagainya.



Gambar 5. Metode pelaksanaan kegiatan PKM

Slider Revolution adalah premium *plugin* yang memungkinkan menampilkan animasi teks, foto, dan video sebagai *slide* seperti presentasi, seperti tampak pada Gambar 6.



Gambar 6. Metode pelaksanaan kegiatan PKM

Pada halaman ini, terdapat beberapa opsi *source* dari *slider*. “Default slider” adalah *source* yang bisa dikustomisasi dengan banyak opsi, bisa berupa file lokal ataupun layanan video semisal YouTube dan Vimeo. Area navigasi terletak di sebelah kanan merupakan konfigurasi dari *slider* yang sedang dikerjakan. General Settings menampilkan konfigurasi dasar milik *slider* tersebut, yaitu:

- Stop slide on hover: jika *mouse* berada di area *slide*, maka animasi *slide* akan berhenti, dan akan dilanjutkan kembali setelah *mouse* bergerak ke luar area *slide*
- Stop slide after: akan menghentikan *slide* jika telah melampaui nilai tertentu, misalkan setelah 5 menit,

dan sebagainya

- Shuffle/random mode: urutan *slide* akan diacak setiap kali terjadi *refresh* halaman
- Loop single slide: Satu *slide* akan diulang-ulang terus sampai batas nilai tertentu dan pada *slide* tertentu
- Stop slider out of viewport: jika *slide* sudah tidak terlihat dari halaman, maka *slide* akan berhenti, tidak melanjutkan animasi berikutnya Untuk menambahkan/menghapus *slide* dalam sebuah *slider*, klik halaman Slide Editor.

Halaman ini menampilkan sederetan slide yang membentuk sebuah slider. Klik pada slide yang dimaksud untuk mengedit slide yang sudah ada, atau klik “Add Slide” untuk menambahkan slide baru. Main/background image digunakan untuk memilih gambar sebagai background sebuah slide. Selain itu ada pilihan Transparent (jika ingin background sebagai transparan), Colored (berupa warna solid), Vimeo Video (jika ingin background mengambil dari Vimeo), Youtube Video (jika ingin background mengambil dari Youtube) dan HTML5 Video (jika ingin background mengambil dari file video lokal). Youtube dan Vimeo membutuhkan koneksi internet. Untuk mengubah background image klik tombol Media Library yang berada di sebelahnya, yang kemudian akan menampilkan dialog Media Library.



Gambar 7. Proses Serah Terima Digital Signage

Gambar 7 menunjukkan proses serah terima hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pemanfaatan digital signage sebagai sarana branding potensi lokawisata dan pusat informasi di lokawisata Hutan Pinus Limpakuwus sangat membantu pihak pengelola dalam melakukan branding potensi lokawisata tersebut. Selain itu berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, diharapkan usaha yang telah dilakukan oleh tim pengabdian, dalam memberikan edukasi mengenai kelebihan dan kekurangan dari penggunaan digital signage bersama pihak pengelola. Sehingga diharapkan dapat terjadi difusi ipteks secara langsung ke masyarakat.

4. KESIMPULAN

Kegiatan ini telah berhasil mencapai tujuan yaitu membuat papan informasi digital, memberikan edukasi kepada Pengelola lokawisata tentang tata cara penggunaan dan pemanfaatan papan informasi digital untuk menyajikan informasi kepada masyarakat desa, dalam berbagai macam format yaitu dokumen baik berekstensi format doc/docx, ppt, xls, dan pdf serta file multimedia berupa audio dan video, serta menampilkan informasi dari website. Serta mampu meningkatkan aksesibilitas dan ketersediaan informasi di desa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada BLU Universitas Jenderal Soedirman atas pembiayaan pengabdian kepada masyarakat ini melalui Hibah Pengabdian Kepada Masyarakat Skema Penerapan IPTEKS tahun 2022.

DAFTAR PUSTAKA

1. Usmanto B, Immawan R, Fauzi F, Sari K, Mahdi M. Implementasi web mobile sebagai media informasi pemberdayaan masyarakat di Desa Pirngadi. *Jurnal Keteknikan Dan Sains (JUTEKS)*. 2018;1(1):32–40. Available from: <http://journal.unhas.ac.id/index.php/juteks/article/view/4296>
2. B JE, Dionisius M. Sistem tampilan informasi perkuliahan. *Jurnal Dinamika Informatika*. 2010;4(2):87–100.
3. Rochimah S, Bowo KA. Perangkat digital signage. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*. 2006;5(2):66–72.
4. Want R, Schilit BN. Interactive digital signage. *Computer*. 2012. Available from: <https://doi.org/10.1109/MC.2012.169>
5. Suyanto M. Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing. Yogyakarta: Andy; 2004.
6. Yin KC, Wang HC, Yang DL, Wu J. A study on the effectiveness of digital signage advertisement. *Proceedings - 2012 International Symposium on Computer, Consumer and Control, IS3C 2012*. 2012;169–72. Available from: <https://doi.org/10.1109/IS3C.2012.51>
7. Fadli A, Purnomo WH, Sugiyanto G, Aliim MS. Utilization of digital information boards as media information in rural areas: Pemanfaatan papan informasi digital sebagai media informasi di wilayah perdesaan. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2021;1(1):1–7. Available from: <https://doi.org/10.35877/454RI.mattawang173>