

**PENGEMBANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF  
PADA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS COKROAMINOTO  
PALOPO**

Alfian Makmur  
alfianmakmur@uncp.ac.id  
Universitas Cokroaminoto Palopo

**ABSTRAK**

Multimedia merupakan salah satu dari produk teknologi informasi yang ada saat ini. Kelebihan dari multimedia adalah menarik daya imajinasi dan menarik minat. Melalui multimedia inilah perusahaan dapat menyampaikan informasi produk yang dijualnya kepada konsumen dengan *audio* dan *visual* yang menarik. Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penulisan skripsi ini adalah dengan pendekatan *Research and Development Borg and Gall* yang meliputi sepuluh langkah pengembangan, namun dalam penyusunan ini sampai pada uji coba lapangan. Sedangkan metode pengembangan dalam perancangan desain multimedia, peneliti menggunakan metode pengembangan *Research and Development (R&D)*. *Software* yang digunakan antara lain, *Corel Draw*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Flash*, dan *3DS Max*. Dengan dibuatnya aplikasi promosi dan informasi yang berbasis multimedia interaktif dimaksudkan agar dapat membantu berkembangnya perusahaan dalam menjalankan usahanya untuk menawarkan produk-produk perusahaan kepada konsumennya. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji coba lapangan sebesar 80.26% yang dapat dikategorikan sangat baik.

**Kata Kunci :** *Media Promosi, Multimedia Interaktif, Promosi Multimedia, Informasi Multimedia, Informasi Interaktif.*

**1. Pendahuluan**

Kecanggihan teknologi sangat mendukung dan dibutuhkan untuk membantu lancarnya pekerjaan dalam instansi atau perusahaan, begitu juga dalam pengambilan keputusan. Perkembangan teknologi saat ini, telah mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia dan diperlukan sebagai sarana pendukung yang dapat menunjang informasi yang tepat, cepat dan akurat. Salah satu yang sangat dibutuhkan bagi manusia salah-satu teknologinya komputer. Komputer merupakan salah satu perkembangan teknologi yang memberikan informasi efektif dengan cara kerja mekanik dan dapat diakses dengan cepat.

Teknologi ini telah banyak digunakan diantaranya dalam dunia pendidikan, industri, perkantoran, pariwisata, hiburan, militer dan hampir semua bidang menerapkan teknologi komputer. Jika dilihat pada saat sekarang ini perkembangan teknologi informasi terutama di Indonesia semakin berkembang.

Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi dapat memudahkan untuk belajar dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari mana saja, kapan saja, dan dari siapa saja. Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan mulai dirasa mempunyai dampak yang positif karena dengan berkembangnya teknologi informasi dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup meningkat, dibandingkan dengan cara yang berkembang sebelumnya. Saat sekarang ini jarak dan waktu bukanlah sebagai masalah yang berarti untuk mendapatkan informasi.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan teknologi termasuk didalamnya adalah teknologi informasi pada saat ini adalah aplikasi multimedia. Multimedia adalah salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual, dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, audio (suara), animasi dan video gambar yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu-

sama lain dikarenakan komputer multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup. Kecanggihan teknologi sangat mendukung dan dibutuhkan untuk membantu lancarnya kebutuhan dalam instansi atau perusahaan, begitu juga dalam pengambilan keputusan yang ada pada Universitas Cokroaminoto Palopo [1].

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada tahun 2014, kebanyakan informasi yang ada pada Universitas Cokroaminoto Palopo utamanya pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Cokroaminoto Palopo, menggunakan metode *web*, kemudian promosi secara manual berupa brosur, *pamphlet* atau pun papan reklame. Pada situs *web* sendiri untuk mengaksesnya harus ada sambungan internet terlebih dahulu, sedangkan banyak masyarakat di daerah terpencil yang kesadaran internet masih rendah.

Masyarakat atau kalangan mahasiswa yang membutuhkan informasi harus datang dan bertanya langsung ke pihak Fakultas, sehingga penyampaian informasi kurang efektif dan efisien. Hal ini menjadi kendala bagi pihak fakultas untuk bisa lebih dikenal dan diketahui masyarakat luas yang disebabkan jangkauan informasi yang sangat sempit dan terbatas, karena informasi tidak bisa didapatkan sewaktu-waktu. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan dalam pembangunan nasional berupa mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya [2].

Pendidikan merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen salah satunya komponen media pembelajaran. Efektifitas dapat diartikan sejauh mana hal-hal yang direncanakan dapat terlaksana. Dalam arti bahwa apabila hasilnya menunjukkan presentase yang besar atau tidak jauh dari perencanaan maka dapat dikatakan bahwa hal tersebut cukup efektif dan sebaliknya apabila hasilnya jauh dari perencanaan yang ada maka dapat dikatakan hal tersebut tidak efektif [3].

Dengan digunakannya media pembelajaran, maka diharapkan peserta didik akan mudah dalam menyerap mata pelajaran yang dipelajari, sehingga akan mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tahun 2016, bahwa kondisi media informasi Universitas Cokroaminoto Palopo masih kurang karena kurangnya minat peserta untuk mendaftar pada jurusan tersebut, untuk menyempurnakan promosi pada Universitas Cokroaminoto Palopo, maka dibutuhkan suatu media yang mampu memberikan informasi yang secara cepat dan akurat. Maka dengan ini, multimedia sebagai salah satu sarana untuk mempromosikan kinerja yang ditangani oleh pihak Universitas Cokroaminoto Palopo yang dapat menciptakan hasil yang lebih bagus dalam penginformasiannya karena didalamnya mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, gambar, video.

## 2. Landasan Teori

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah kata media memiliki arti perantara atau pengantar. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya". Media dipandang sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional [4].

Media pembelajaran adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau muatan untuk membelajarkan seseorang [5]. Dengan demikian, media atau perencanaan adalah suatu pemikiran atau persiapan untuk melaksanakan suatu tugas atau untuk mengambil sebuah keputusan terhadap apa yang akan dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan tertentu, sebagai yang telah ditetapkan, melalui prosedur, ketentuan dan langkah-langkah yang sistematis serta memperhatikan prinsip-prinsip pelaksanaan tugas tersebut.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan

sesuatu yang bersifat menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar/pembelajaran pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan membentuk performan yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

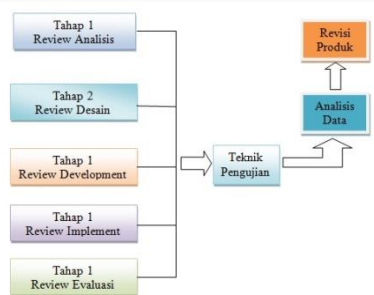
**Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Metode penelitian *Research and Development* yang selanjutnya akan disingkat menjadi R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut [6].

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall. Dalam model pengembangan, Borg and Gall memuat panduan sistematika langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti agar produk yang dirancangnya mempunyai standar kelayakan. Dengan demikian, yang diperlukan dalam pengembangan ini adalah rujukan tentang prosedur produk yang akan dikembangkan.

Model pengembangan Penelitian ini menggunakan langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE, pengembangan ini mengungkapkan bahwa siklus R&D tersusun dalam beberapa langkah penelitian, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implentation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Model ADDIE adalah model yang memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid dan reliabel.



Gambar 1. Model

**3. Hasil dan Pembahasan**

Prosedur penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan adaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry dalam merancang sistem pembelajaran yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations.

Validitas merupakan syarat mutlak bagi rancangan pengembangan sebelum dilakukan ujicoba pengembangan tahap berikutnya. Hasil validasi materi diperoleh rata-rata 3.25 yang berarti valid, dan hasil validasi media diperoleh rata-rata 3.53 yang berarti sangat valid, dan hasil aktivitas tenaga kependidikan diperoleh rata-rata 3.48 yang berarti valid dari media yang dikembangkan menunjukkan bahwa instrument yang dibuat berada kategori yang valid dan layak diujicoba dengan revisi kecil.

Secara umum hasil pengamatan aktivitas tenaga kependidikan memenuhi syarat kepraktisan. Berdasarkan penilaian umum terhadap semua komponen yang telah divalidasi oleh pada umumnya semua validator memberikan penilaian bahwa komponen yang dinilai dinyatakan dapat digunakan dengan sedikit perbaikan pengembangan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengembangan media informasi berbasis multimedia ini memenuhi kriteria kepraktisan.

Keefektifan terhadap media pengembangan media informasi dikembangkan berdasarkan pada aktivitas dan respon mahasiswa. Berdasarkan pengamatan aktivitas mahasiswa, semua aktivitas mahasiswa terlaksana yaitu mahasiswa dapat menjalankan kegiatannya dalam memperhatikan penjelasan yang ada pada media, serta memperhatikan buku panduan mahasiswa yang telah diberikan dari pihak kampus. Mahasiswa secara mandiri memberikan umpan balik terhadap media dalam komunikasi interaktif yang pada media yang telah dibuat. Respon yang ditunjukkan oleh mahasiswa diperoleh rata-rata 3.65 yang berarti sangat efektif.

**4. Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa proses Pengembangan Media Informasi Berbasis Multimedia Interaktif pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Cokroaminoto Palopo mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implentation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Produk media informasi berbasis Multimedia Interaktif ini yang dihasilkan praktis dan layak untuk digunakan oleh Mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari

penilaian aktivitas mahasiswa menghasilkan rata-rata dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, Media Informasi Berbasis Multimedia Interaktif ini telah teruji kepraktisannya.

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik/pendidik, serta diharapkan dapat menjadi acuan bagi pihak Fakultas dalam penyusunan informasi dan jadwal perkuliahan agar mahasiswa dapat meng-update informasi yang ada.

#### Daftar Pustaka

- [1] Yuli, Arin. 2011. Media Informasi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Ponorogo Menggunakan Macromedia Flash, STMIK Amikom Yogyakarta.
- [2] Depdiknas. 2003. Kurikulum 2004. Standar Kompetensi Sekolah Dasar. Jakarta: Depdiknas.
- [3] Henyat, Soetomo. 2004. Pembinaan dan pengembangan kurikulum. Jakarta: Bumi Aksara
- [4] Setiawan, Budi. 2012. Web Mapping Tujuan Obyek Wisata di Kabupaten Pacitan. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [5] Dewi Salma Purwadilaga, 2009. Prinsip Desain Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Group.
- [6] Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.