

Terbit online pada laman web jurnal: <https://jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/index>

T E M A T I K

Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)

Vol. 10 No. 2 (2023) 349 - 355

ISSN Media Elektronik: 2443-3640

Media Informasi Tata Cara Pendaftaran Mahasiswa Baru Berbasis Video Pada Universitas Bina Insani

Media Information on New Student Registration Procedures Video-Based at Bina Insani University

Rita Wahyuni Arifin¹, Gilang Mukti Setio Bekti²

^{1,2}Manajemen Informatika, Fakultas Informatika, Universitas Bina Insani

¹ritawahyuni@binainsani.ac.id, ²gilangmuktisetio123@gmail.com

Abstract

The development of information and communication technology is rapidly advancing nowadays. With this technological progress, significant changes are also occurring in the field of education. Universitas Bina Insani admits a large number of students every year. Certainly, due to the public's interest in the programs offered by Universitas Bina Insani, there is an impact on the increased enrollment of new students at the university. Information regarding the admission of new students currently relies on brochures, banners, marketing visits to high schools, and also through social media. These efforts aim to boost the number of new student applicants. However, information about the registration procedures is still presented in textual form, which makes it challenging for applicants to understand the correct sequence or registration process. To address this issue, there is a need for interactive information explaining the procedures for new student registrations at Universitas Bina Insani. Based on this problem statement, an interactive information medium in the form of a video is required. This video would elucidate the registration process for new students at Universitas Bina Insani, utilizing the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method consisting of five stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The contribution of this research is that providing this video through a link on the official website of Universitas Bina Insani will make the information more accessible to prospective students. This accessibility allows them to access the information from anywhere and at any time online.

Keywords: information, multimedia development life cycle, registration, video

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini berkembang dengan sangat pesatnya. Dengan adanya perkembangan teknologi, perubahan besar juga terjadi dalam bidang pendidikan. Universitas Bina Insani banyak menerima mahasiswa tiap tahunnya. Tentu dengan banyaknya minat masyarakat terhadap program yang ditawarkan oleh Universitas Bina Insani, berdampak pada peningkatan pendaftaran calon mahasiswa baru di Universitas Bina Insani. Informasi mengenai penerimaan mahasiswa baru saat ini masih melalui brosur, spanduk, kunjungan marketing kesekolah-sekolah SMA/K, dan juga melalui media sosial. Hal ini dilakukan sebagai upaya peningkatan jumlah pendaftar mahasiswa baru, namun informasi mengenai tata cara pendaftaran masih disajikan dalam bentuk teks. Tentu ini masih menyulitkan pendaftar untuk memahami urutan atau pendaftaran yang benar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu informasi interaktif yang menjelaskan tentang prosedur atau tata cara pendaftaran mahasiswa baru di Universitas Bina Insani. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dibutuhkan media informasi interaktif berupa video yang menjelaskan tatacara pendaftaran mahasiswa baru pada Universitas Bina Insani. Dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) terdiri dari lima tahapan, yaitu konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan bahan (material collecting), pembuatan (assembly) dan pengujian (testing) serta pendistribusian (distribution). Kontribusi dari penelitian adalah Penyediaan video ini melalui link di website resmi Universitas Bina Insani akan membuat informasi lebih terjangkau bagi calon mahasiswa baru, karena dapat diakses dari mana saja dan kapan saja secara online.

Katakunci: informasi, multimedia development life cycle, pendaftaran, video

1. Pendahuluan

Pesatnya informasi dan komunikasi yang ada pada saat ini tidak bisa dilepaskan dengan adanya perkembangan

teknologi. Khususnya pada era sekarang, yang mana informasi sangatlah mudah di dapatkan kapanpun dan di manapun. Menurut [1] Informasi juga dapat didefinisikan sebagai kumpulan data yang telah

diproses atau diubah menjadi file dalam bentuk paragraf atau gambar-gambar yang bermanfaat untuk pengambilan keputusan dan memiliki arti bagi pembaca atau penerima. Salah satu teknologi yang berperan aktif dalam pesatnya penyampaian informasi adalah multimedia. Menurut [2] Multimedia merupakan gabungan dari "multi" yang artinya banyak, dan "media" yang merujuk pada perantara yang menyajikan informasi. Ini adalah penggunaan komputer untuk mengombinasikan teks, grafik, audio, gambar, video, dan animasi dengan alat yang umum digunakan dalam pembuatan, interaksi, dan komunikasi melalui video, yang terhubung oleh link. Dimana informasi yang tersaji sekarang tidak hanya disampaikan melalui tulisan-tulisan atau media cetak saja. Sekarang informasi bisa disajikan kedalam bentuk rekaman yang terdiri dari gambar, teks dan juga audio yang kemudian digabungkan menjadi satu. Menurut [3] Salah satu jenis media audio visual adalah media audio visual, yang menggunakan pendengaran dan penglihatan. Video adalah tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video terdiri dari gambar-gambar dalam frame yang diproyeksikan secara mekanis melalui lensa proyektor, sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Universitas atau perguruan tinggi merupakan salah satu tempat untuk mendapatkan ilmu dan pengalaman sebelum masuk kedalam dunia kerja. Banyak yang sadar betapa pentingnya melanjutkan pendidikan sampai kejenjang universitas atau perguruan tinggi demi mendapatkan gelar dan juga pengalaman. Hal ini tentu berdampak pada universitas atau perguruan tinggi. Berbagai respon diberikan mulai dengan membuat berbagai macam strategi marketing dan media promosi sampai dengan membuat sebuah video tutorial untuk mendaftar diri menjadi bagian dari universitas atau perguruan tinggi tersebut. Video tutorial merupakan suatu bentuk multimedia berupa video yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai langkah-langkah ataupun tatacara dari suatu kegiatan. Menurut [4] Video tutorial merupakan jenis video yang disajikan oleh seorang pengajar dengan tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada penontonnya. Video tutorial ini sering juga disebut dengan istilah video pembelajaran. Hal ini dikarenakan video tutorial dirancang secara khusus untuk menyajikan materi pembelajaran kepada penontonnya. Permasalahan yang ditemukan pada Universitas Bina Insani yaitu diperlukan suatu informasi interaktif berupa video tutorial untuk menjelaskan serangkaian langkah-langkah untuk menjadi mahasiswa pada Universitas Bina Insani. Karena sebelumnya penyebaran informasinya hanya menggunakan teks, media cetak dan lisan saja. Hal ini menjadi kesulitan tersendiri bagi para pendaftar dalam memahami langkah-langkah yang terdapat pada informasi yang diberikan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah informasi interaktif berupa video tutorial yang membantu calon pendaftar pada Universitas Bina

Insani untuk bisa memahami langkah-langkah pendaftaran pada Universitas Bina Insani. Pembuatan informasi interaktif mengharuskan penggunaan sebuah perangkat lunak tertentu, salah satunya adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Menurut [5], MDLC merupakan suatu proses yang terdiri dari lima tahapan: konseptualisasi, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Informasi interaktif berupa video tutorial ini dirancang dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6. Menurut [6] Adobe Flash adalah perangkat lunak komputer yang digunakan untuk menciptakan berbagai jenis animasi seperti animasi logo, kartun, CD interaktif, film, game, menu video interaktif, serta gambar vektor atau bitmap, dan banyak lagi. Flash memiliki bahasa pemrograman khusus yang disebut ActionScript, yang memungkinkan pembuatan aplikasi yang lebih interaktif dan dinamis. Menurut Wulansari Adobe Flash merupakan program animasi dua dimensi (2D) berbasis vector. Adobe Flash banyak digunakan untuk membuat berbagai macam animasi 2D seperti [7] animasi kartun, animasi opening video atau film, presentasi, dan lain. Adapun tujuan penelitian ini yaitu, 1) Merancang informasi interaktif berupa video tutorial yang dapat membantu para calon mahasiswa baru Universitas Bina Insani untuk tahu tata cara mendaftarkan diri mereka sebagai mahasiswa baru di Universitas Bina Insani. 2) Memperoleh tutorial tentang tata cara pendaftaran mahasiswa baru di Universitas Bina Insani dengan penyajian yang berbeda. 3) Memberikan kemudahan kepada calon mahasiswa baru dalam memahami tata cara mendaftarkan diri menjadi mahasiswa di Universitas Bina Insani.

Penelitian tentang multimedia berupa video interaktif dengan metode MDLC diteliti oleh Toha dkk permasalahannya belum adanya media pembelajaran untuk matapelajaran matematika yang dapat meningkatkan minat belajar siswa jika materi pelajaran disajikan dengan tampilan animasi yang menarik [8]. Peneliti lain dengan judul "Metode Multimedia Development Life Cycle Pada Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Komputer Bagi Siswa Sekolah Dasar" permasalahannya adalah siswa sekolah dasar kesulitan dalam mengikuti pelajaran pengenalan komputer, guru dalam menjelaskan materi tidak disertai dengan alat peraga sehingga siswa sekolah dasar kesulitan dalam mengikuti pelajaran pengenalan komputer sehingga perlu adanya Media pembelajaran ini berisi mengenai materi tertulis, video, Quiz Pilihan Ganda, dan Puzzle [9]. Peneliti lain dengan judul "Model Pembelajaran Blended-Cyber: Inovasi Problem Solving Dalam Pengajaran, Penelitian, Sumber Belajar, Dan Peranan Etika Setelah Pasca Covid-19" dalam penelitian ini di kembangkan model pembelajaran blended cyber yang nantinya menyelesaikan berbagai kasus proses dan sumber belajar pasca Covid-19, yang

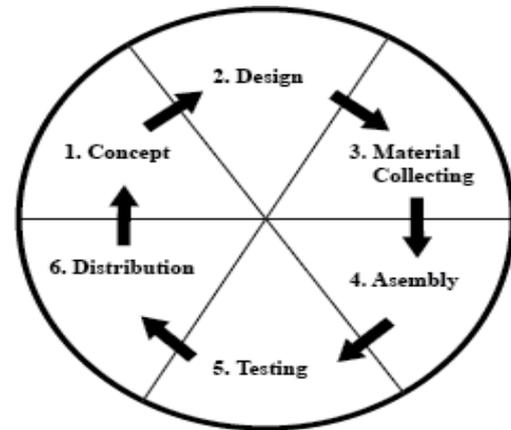
diperlu Blended-Cyber Learning adalah lingkungan belajar online yang berpusat pada siswa yang dirancang untuk memfasilitasi kegiatan belajar melalui internet dengan menggunakan video dan media pembelajaran lainnya[10]. Peneliti lain latifah dkk[11] yang menggunakan model MDLC dalam merancang media pembelajaran yang permasalahannya pelaksanaan pembelajaran kimia dasar sub bab pengenalan alat-alat praktikum untuk siswa kelas X Kimia Analisis masih dilakukan secara manual yaitu siswa mencari nama-nama alat diinternet lalu menyalinnya dibuku tulis masing-masing, berdasarkan hal tersebut maka dirancang media pembelajaran animasi pengenalan alat-alat praktikum kimia. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi pengenalan alat-alat praktikum kimia dasar yang dilengkapi dengan game dan quiz. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti lain adalah bentuk multimedia yang dirancang adalah dalam bentuk video informasi pendaftaran mahasiswa baru yang berisi tutorial cara-cara melakukan pendaftaran masuk kuliah secara online ataupun offline dengan metode pengembangan adalah MDLC, hasil yang diharapkan adalah video informasi dapat disematkan pada website dan media sosial Universitas Bina Insani sehingga para calon mahasiswa dapat dengan mudah mengaksesnya.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: 1)Observasi, yaitu dengan cara pengamatan langsung ke Universitas Bina Insani untuk mencari tau serta mengidentifikasi masalah yang ada serta mencari data yang diperlukan untuk melakukan penelitian. 2)Wawancara, yaitu dengan mewawancarai kepala bagian penerimaan mahasiswa baru Universitas Bina Insani terkait dengan penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan beberapa informasi tambahan yang dibutuhkan. 3)Studi pustaka, yaitu dengan cara mencari sumber referensi yang berhubungan dengan penelitian terkait dari buku, journal, dan sumber lainnya.

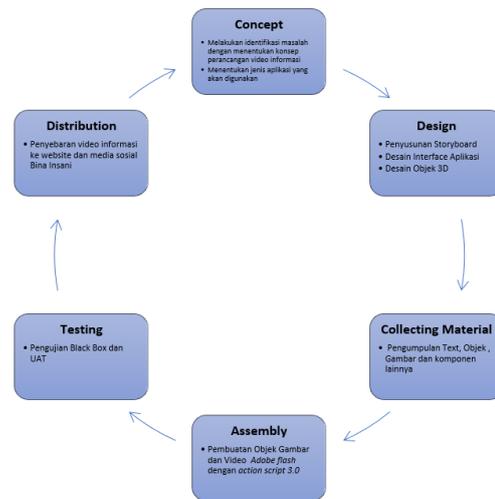
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini seperti terlihat pada Gambar 1 menggunakan model pengembangan MDLC (Multimedia Development life cycle) yang terdiri dari enam (6) tahapan yang terdiri dari: 1) konsep (concept) yaitu tahap penyusunan konsep aplikasi berdasarkan masalah yang ditemukan pada saat pengumpulan data, 2) perancangan (design) yaitu tahap perancangan, mulai dari perancangan diagram sampai dengan alur untuk menentukan bagaimana aplikasi berjalan nantinya serta storyboard untuk menentukan desain awal, 3) pengumpulan material (material collecting) yaitu proses pengumpulan bahan-bahan material berupa gambar, audio, video ataupun yang lainnya yang merupakan bagian dari unsur pendukung terbentuknya aplikasi. 4) perancangan (assembly) yaitu tahap penggabungan keseluruhan material yang

digunakan menjadi sebuah aplikasi berdasarkan konsep yang telah dibuat, 5) pengujian (testing) yaitu pengujian aplikasi agar tidak ada bug yang terdapat pada aplikasi yang telah dirancang, dan 6) distribusi (distribution) yaitu tahap penyebaran aplikasi kepada para target aplikasi ini untuk mencari tahu seberapa berdampaknya aplikasi yang telah dibuat. Untuk memahami mengenai proses perancangan video tutorial interaktif maka dari itu penulis membuat kerangka pemikiran atau penelitian seperti terlihat pada Gambar 2.



Sumber: [5]

Gambar 1. Siklus Metode MDLC



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 2. Alur penelitian

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Konsep

Pada tahapan analisis kebutuhan sistem melakukan observasi, wawancara, dan memeriksa situs resmi dan juga akun sosial media Universitas Bina Insani untuk mencari tahu tata cara pendaftaran mahasiswa baru. Saat ini, tata cara pendaftaran mahasiswa baru dibagi menjadi dua cara, yaitu secara langsung (offline) dengan datang langsung ke kampus Universitas Bina

Insani. Atau dengan cara melakukan pendaftaran (online) melalui website Universitas Bina Insani. Untuk informasi tata cara pendaftaran mahasiswa baru reguler Universitas Bina Insani, disebar luaskannya melalui akun sosial media dan broadcast ke nomor handphone para siswa/I yang terdaftar pada database. Informasi tatacara pendafaran mahasiswa baru sudah disajikan dengan baik, langkah demi langkah yang diperlukan untuk pendaftaran mahasiswa baru sudah dijelaskan dengan lengkap. Namun kendala yang ditemukan adalah, tidak adanya tutorial berupa video yang bisa membantu calon mahasiswa ketika harus melakukan pendaftaran secara online. Kebutuhan fungsional diperlukan untuk mengetahui proses apa saja yang dapat dilakukan oleh sistem, serta siapa saja yang dapat menggunakan sistem yang dibangun[12]. Berikut ini adalah persyaratan fungsional dari sistem yang akan dikembangkan calon mahasiswa dapat menggunakan video tutorial untuk menuntun dalam melakukan pendaftaran mahasiswa reguler. Pada video tersedia tombol tutorial, buku panduan dan tata cara pendaftaran.

3.2 Desain

Pada tahap ini nantinya akan dibuat storyboard, sebagai acuan dalam merancang konsep yang telah dibuat. Tahap perancangan storyboard ini menggunakan adobe ilustrator. Untuk tahap produksi akan menggunakan *Adobe Flash* dan *OBS studio* untuk membuat video interaktif tutorialnya. Storyboard adalah tahap visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan[13]. Dalam proses ini, rancangan sketsa atau desain awal tampilan informasi interaktif dibuat, serta urutan alur dari awal hingga akhir media interaktif ditentukan. Pada halaman utama akan menampilkan pilihan menu, seperti pilihan menu video tutorial, buku panduan, credit dan juga keluar. Pada halaman ini juga terdapat judul utama aplikasi, logo Universitas Bina Insani dan jargon dari Universitas Bina Insani.



Sumber: Hasil penelitian
 Gambar 3. Storyboard halaman menu

Adapun penjelasan dari rancangan diatas ada pada Tabel 1.

Tabel 1. Penjelasan storyboard halaman utama

Visual	Keterangan
HalamanUtama	Halaman utama adalah halaman yang akan tampil pertama kali ketika membuka program dengan durasi 60 detik, pada halaman ini akan menampilkan: judul program dengan efek transisi memantul dari atas kebawah, logo BiU dengan efek transisi turun kebawah, tombol pilihan menu yang memiliki efek membesar jika didekatkan dengan kursor serta pada latar blakang terdapat music pengiring (backsound).
Judul Interaktif	Judul ini berupa teks, dimana akan ada transisi ketika program pertama kali dibuka. Transisinya akan masuk dari atas lalu turun memantul kebawah ketempat judul itu diletakan seperti yang tergambar di tampilan rancangan interface diatas.
Logo BiU	Logo BiU berupa gambar, diletakan dibawah sejajar rata tengah dengan judul program. Dengan transisi masuk pertama kali sama dengan transisi masuk judul program. Yaitu dari atas kebawah ketempat dimana logo itu diletakan seperti yang tergambar di tampilan rancangan interface.
Tombol "Video Tutorial"	Tombol ini akan memberikan aksi berupa pergantian halaman. Dari halaman utama ke halaman video tutorial. Dimana ketika user menekan/mendekatkan kursor pada tombol ini, akan berubah ukuran menjadi sedikit membesar dan menghasilkan suara efek.
Tombol "Buku Panduan"	Tombol ini akan memberikan aksi berupa pergantian halaman. Dari halaman utama ke halaman buku panduan atau materi. Dimana ketika user menekan tombol ini, akan berubah ukuran menjadi sedikit membesar dan menghasilkan suara efek.
Tombol "Credit"	Tombol ini akan memberikan aksi berupa pergantian halaman. Dari halaman utama ke halaman credit yaitu halaman profil universitas. Dimana ketika user menekan tombol ini, akan berubah ukuran menjadi sedikit membesar dan menghasilkan suara efek.
Tombol "Keluar"	Tombol ini akan memberikan aksi berupa pergantian halaman. Dari halaman utama ke halaman keluar (pop-up keluar). Dimana ketika user menekan tombol ini, akan berubah ukuran menjadi sedikit membesar dan menghasilkan suara efek.
Animasi teks "Jargon Bina Insani"	Animasi ini akan keluar bersamaan dengan halaman utama. Animasi ini akan bertransisi dari bawah ke atas memantul ketempat dimana teks ini diletakan.

Sumber: Hasil penelitian

3.3. Material Collecting

Pada tahap ini nantinya terjadi proses pengumpulan bahan-bahan material berupa gambar, audio, video ataupun yang lainnya yang merupakan bagiandari unsur pendukung terbentuknya informasi interaktif ini.

3.4. Assembly

Selanjutnya, setelah bahan-bahan terkumpul maka dilakukan pembuatan/penggabungan dari semua bahan yang terkumpul. Aplikasiyang digunakan adalah *Adobe*

flash dengan action script 3.0. Pada penulisan ini yang dijelaskan adalah merupakan tampilan halaman utama ketika Maba membuka aplikasi “Tutorial Pendaftaran Mahasiswa Baru Universitas Bina Insani. Pada halaman ini terdapat 4 tombol, diantaranya *tombol video tutorial* untuk membuka langkah pertama video tutorial, *tombol buku panduan* untuk membuka langkah pertama buku panduan, *tombol credit* untuk membuka profil singkat Universitas Bina Insani dan Author program, dan *tombol keluar* untuk keluar dari aplikasi. Setelah calon mahasiswa menekan tombol *video tutorial* maka tampilan ini yang akan muncul, yaitu *tampilan video tutorial langkah pertama*. Tombol home untuk kembali kehalaman utama, tombol musik untuk menghidup/matikan musik, dan tombol-tombol sosmed untuk mengunjungi sosial media Bina Insani



Sumber: Hasil penelitian
 Gambar 4. Tampilan Halaman Utama



Sumber: Hasil penelitian
 Gambar 4. Halaman Video Tutorial Pertama

3.5 Pengujian

Pengujian adalah salah satu bagian terpenting dari pemrograman[14]. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga untuk mengetahui kelemahan program. Tahap pengujian dilakukan menggunakan model pengujian *Blackbox Testing dan User Accepting*. Pada Tabel 2 tahap ini akan diuji dari setiap perintah dan tampilannya satu persatu. Sudah sesuai dengan apa yang diinginkan atau belum sesuai dengan rancangan konsep yang telah dibuat.

Tabel 2. Hasil Pengujian Halaman Utama

Fungsi Uji	Cara Pengujian	Hasil Pengujian	Status Pengujian
VIDEO TUTORIAL	Klik Tombol Video Tutorial	Menuju Halaman VideoTutorial Langkah Pertama.	Berhasil
	Klik Tombol Buku Panduan	Menuju halaman Buku Panduan Langkah Pertama	Berhasil
CREDIT	Klik Tombol Credit	Menuju halaman Profil Bina Insani	Berhasil

Pada tahap pengujian *User Accepting* akan terfokus kepada penilaian aplikasi sebagai acuan kelayakan aplikasi digunakan nantinya[15]. Penilaian ini didapatkan dari hasil survey penilaian melalui *googleform* yang disebar luaskan kepada mahasiswa baru dan juga civitas kampus yang terlibat dalam pendaftaran mahasiswa baru Universitas Bina Insani. Ada 8 pertanyaan yang diberikan dengan indikator penilaian SS (Sangat Setuju), S (Setuju), N (Netral), KS (Kurang Setuju), dengan tabel rumus yang akan digunakan dalam melakukan perhitungan seperti pada Tabel 3, serta indikator pada Tabel 4..

Tabel 3. Rumus Penilaian

Nilai tertinggi (NT)	Skor maksimal dari responden (SM)
$NT = BT \times JP$	$SM = NT \times JR$
Keterangan : BT = Bobot tertinggi JP = Jumlah pertanyaan	Keterangan : NT = Nilai Tertinggi JR = Jumlah Responen
Presentase nilai (P): $P = TS : SM \times 100\%$	
Keterangan : TS = Total Skor SM = Skor maksimal	

Tabel 4. Indikator Presentasi Penilaian

Kategori	Presentase
Sangat Layak	80 – 100%
Layak	60 – 79,99%
Cukup Layak	40 – 59,99%
Tidak Layak	20% – 39,99%

Tabel 5 adalah daftar pertanyaan yang di tanyakan kepada responden terhadap video informasi pendaftaran mahasiswa baru yang diberikan melalui *google form*.

Tabel 5. Daftar Pertanyaan

No.	Pertanyaan
1.	Apakah tampilan media Informasi Interaktif Pendaftaran Mahasiswa Baru Pada Universitas Bina Insani menarik dan informasi didalamnya mudah dipahami?
2	Apakah tampilan media Informasi Interaktif Pendaftaran Mahasiswa Baru Pada Universitas Bina Insani nyaman untuk dilihat & tidak membosankan?
3	Apakah Informasi pada media Interaktif pendaftaran Mahasiswa Baru Pada Universitas Bina Insani mudah digunakan?
4	Apakah menu-menu dan fitur-fitur pada media Informasi Interaktif Pendaftaran Mahasiswa Baru Pada Universitas Bina Insani mudah dipahami?
5	Apakah informasi yang terdapat pada Informasi Interaktif Pendaftaran Mahasiswa Baru Pada Universitas Bina Insani mudah dipahami?
6	Apakah dengan adanya Informasi Interaktif Pendaftaran Mahasiswa Baru Pada Universitas Bina Insani dapat membantu pihak kampus dalam mensosialisasikan tatacara pendaftaran mahasiswa baru?
7	Apakah semua fitur pada Informasi Interaktif Pendaftaran Mahasiswa Baru
8	Pada Universitas Bina Insani bekerja secara benar?

Berdasarkan hasil pengujian dapat diketahui presentase kelayakan aplikasi dengan cara mendapatkan nilai skor dengan mencari nilai tertinggi (NT) dengan menghitung bobot nilai tertinggi (BT) x jumlah pertanyaan (JP), maka hasil perhitungannya adalah seperti terlihat pada Persamaan 1.

$$\begin{aligned} NT &= BT \times JP & (1) \\ &= 5 \times 8 \\ &= 40 \end{aligned}$$

Setelah itu diperlukan hasil dari skor maksimal (SM) untuk menentukan batasan skor yang didapat dengan menghitung nilai tertinggi (NT) x jumlah responden (JR), maka perhitungannya adalah seperti terlihat pada Persamaan 2.

$$\begin{aligned} SM &= NT \times JR & (2) \\ &= 40 \times 10 \\ &= 400 \end{aligned}$$

Tahap terakhir adalah menentukan presentase nilai (P) sebagai nilai akhir dalam pengujian *user acceptance* pada aplikasi yang telah dirancang seperti terlihat pada Persamaan 3.

$$\begin{aligned} P &= TS : SM \times 100\% & (3) \\ &= 364 : 400 \times 100\% \\ &= 91\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil pengujian dengan contoh kasus uji di atas dimana dalam pengujian menggunakan metode Black Box dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional menghasilkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Serta hasil Hasil dari pengujian menggunakan pengujian User Acceptance Testing (UAT) mendapatkan nilai sebesar 91%, hal ini

menunjukkan bahwa program/aplikasi ini sangat layak untuk digunakan dan diterapkan dikemudian hari.

4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil membuat informasi interaktif tata cara pendaftaran mahasiswa baru pada Universitas Bina Insani dengan baik. Hal ini tentu dengan terbantunya para calon mahasiswa baru yang ingin mendaftar pada Universitas Bina Insani. Selain itu juga pihak Universitas Bina Insani mampu memberikan informasi dengan metode yang berbeda dan tentunya menarik bagi calon mahasiswa yang ini mendaftar. Informasi interaktif ini dirancang menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Hasil dari pengujian menggunakan pengujain User Acceptance Testing (UAT) mendapatkan nilai sebesar 91%, hal ini menunjukkan bahwa program/aplikasi ini sangat layak untuk digunakan.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kepada Universitas Bina Insani yang telah menjadi tempat dalam melakukan penelitian sehingga karya tulis ini dapat dipublikasikan.

Daftar Rujukan

- [1] I. H. Manurung, "Sistem Informasi Lembaga Kursus Dan Pelatihan (LKP) City Com Berbasis Web Menggunakan Php Dan Mysql," *J. Mahajana Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 42–50, 2019, [Online]. Available: <http://114.7.97.221/index.php/7/article/view/726>.
- [2] D. Khairunnisa, *Multimedia Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [3] R. W. Arifin, H. Septanto, and I. Wignyowiyoto, "Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model ADDIE dalam kegiatan pembelajaran blended learning," *Inf. Manag. Educ. Prof. (Juni 2018)*, vol. 2, no. 2, pp. 179–188, 2018, [Online]. Available: <http://www.ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/946>.
- [4] H. H. Batubara and D. S. Batubara, "Penggunaan video tutorial untuk mendukung pembelajaran daring di masa pandemi virus corona. Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, 5 (2), 74–84," *J. Al Ibtida*, vol. 29, pp. 74–84, 2020.
- [5] F. N. Kumala, A. Ghufroon, P. P. Astuti, M. Crismonika, M. N. Hudha, and C. I. R. Nita, "MDLC model for developing multimedia e-learning on energy concept for primary school students," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1869, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1869/1/012068.
- [6] I. Kurniasih and S. B. Sani, *RAGAM PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARANUNTUK PENINGKATAN PROFESIONALITAS GURU*. Jakarta: Kata Pena, 2017.
- [7] W. B. WULANSARI, *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash*. GAVA MEDIA, 2019.
- [8] A. F. M. Toha and F. N. Khasanah, "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Matematika," *J. Kaji. Ilm.*, vol. 20, no. 2, pp. 145–156, 2020, doi: 10.31599/jki.v20i2.120.
- [9] D. Y. Pramesti and R. W. Arifin, "Metode Multimedia Development Life Cycle Pada Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Komputer Bagi Siswa Sekolah Dasar," *J. Students' Res. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp.

- 109–122, 2020, doi: 10.31599/jsrsc.v1i2.400.
- [10] G. Harianto, “Model pembelajaran blended-cyber: Inovasi problem solving dalam pengajaran, penelitian, sumber belajar, dan peranan etika setelah pasca COVID-19,” *J. Excel. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 235–250, 2021, [Online]. Available: <https://excelsiorpendidikan.stexcelsius.ac.id/index.php/JEP/article/view/18>.
- [11] M. Lathifah and R. W. Arifin, “Animasi Interaktif Pengenalan Alat-Alat Praktikum Untuk Siswa Kelas X Kimia Analis Pada SMKN 5 Kota Bekasi,” *Inf. Syst. Educ. Prof.*, vol. 3, no. 2, pp. 189–200, 2019.
- [12] L. Setiyani and E. Tjandra, “Analisis Kebutuhan Fungsional Aplikasi Penanganan Keluhan Mahasiswa Studi Kasus: Stmik Rosma Karawang,” *J. Inov. Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 8–17, 2021, doi: 10.52060/pti.v2i01.465.
- [13] M. P. Gunawan, S.Pd.I., M.A., Dalmi Iskandar Sultani, M.Pd.I., Cita Ayni Putri Silalahi, S.E.I., M.E.I., Ano Suherlan S.Pd.I., M.Pd., Dara Fitrah Dwi, S.Pd., M.Pd., Mukhlis, S.Pd.I., M.Pd.I., Asnawi, M.Hum., Nirmawan, S.Pd., *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEDERHANA UNTUK MI/SD*. K-Media, 2022.
- [14] N. Safitri and R. Pramudita, “Pengujian Black Box Menggunakan Metode Cause Effect Relationship Testing,” *Inf. Syst. Educ. Prof.*, vol. 3, no. 1, pp. 101 – 110, 2018.
- [15] N. Aini and S. Wicaksono, “Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi pada : SMK Negeri 11 Malang),” *J-Ptiik.Ub.Ac.Id*, vol. 3, no. 9, p. 9, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/6236/2996>.