

Multimedia Interaktif Pengenalan Kegiatan Maulid Nabi di Kampung Telagamas

Monik Fitriyani¹⁾, Shofwan Hanief²⁾, Affan Irfan Fauziawan³⁾

Sistem Informasi^{1),2),3)}

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: monikfitriyani12@gmail.com¹⁾, hanief@stikom-bali.ac.id²⁾, affanfauziawan@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

Kampung Telagamas, merupakan kampung yang terletak di Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali, Indonesia, yang memiliki tradisi Maulid Nabi yang belum banyak diketahui oleh masyarakat. Penulis mengembangkan "Multimedia Interaktif Pengenalan Kegiatan Maulid Nabi di Kampung Telagamas" sebagai sarana untuk memperkenalkan kegiatan maulid nabi. Studi ini menerapkan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam pengembangan aplikasi berbasis multimedia. Pengembangan ini dilaksanakan guna menciptakan media pembelajaran dengan basis interaktif mengenai pengenalan kegiatan Maulid Nabi kepada remaja yang berada di Kampung Telagamas, Subagan, Kabupaten Karangasem, Bali. Temuan studi ini ialah sebuah aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Kegiatan Maulid Nabi di Kampung Telagamas yang dapat digunakan untuk memperkenalkan kegiatan Maulid Nabi di kampung Telagamas dengan cara yang menarik. Dengan begitu, multimedia interaktif ini diharapkan bisa menjadi alat untuk memperkenalkan kegiatan tersebut secara efektif.

Kata kunci: *Kegiatan Maulid Nabi, Multimedia Interaktif, Multimedia Development Life Cycle (MDLC).*

1. Pendahuluan

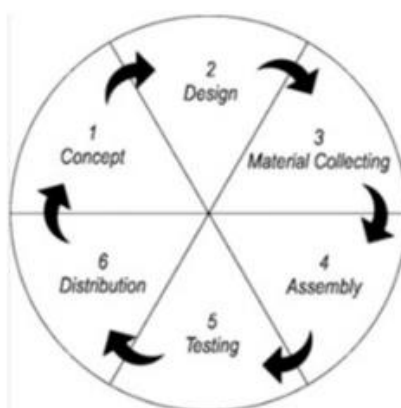
Teknologi informasi berkembang dengan cepat, berbagai aspek kehidupan telah menggunakannya dalam kegiatan keseharian. Hal tersebut memberi dampak kepada kecenderungan minat berbagai kalangan dalam melakukan proses pembelajaran. Saat ini banyak anak yang tertarik untuk melakukan pembelajaran dengan multimedia interaktif [1]. Multimedia interaktif ialah sebuah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang bisa dioperasikan pengguna serta memungkinkan mereka untuk menggunakannya sesuai keinginannya pada proses berikutnya [2]. Dengan adanya multimedia interaktif diharapkan akan memberikan pengaruh yang baik untuk remaja dapat mempelajari sebuah materi tertentu [3].

Bali merupakan satu di antara provinsi di Indonesia yang sebagian besar masyarakatnya beragama Hindu [4]. Maka dari itu di Bali penduduk yang beragama Islam menjadi minoritas, dengan fakta tersebut maka informasi dan pendidikan mengenai agama Islam perlu diperhatikan dan dikembangkan lebih dalam. Sehingga, akan dikembangkannya multimedia interaktif sebagai salah satu media pembelajaran dan peringatan hari besar keagamaan bagi umat muslim. Dalam penelitian ini akan dirancang sebuah Multimedia Interaktif dalam memberi akses masyarakat akan kemudahan mendapatkan informasi mengenai kegiatan Maulid Nabi. Dengan menggunakan teknologi, diharapkan informasi mengenai Maulid Nabi ini dapat disampaikan dengan lebih efektif dan bisa menjangkau khalayak luas. Dengan adanya multimedia interaktif diharapkan masyarakat lebih mengenal kegiatan Maulid Nabi.

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah tersebut, studi ini dilaksanakan guna memberi informasi secara mendalam mengenai perayaan Maulid Nabi agar kegiatan tersebut dapat lebih dikenal. Dengan demikian, peneliti mempunyai ketertarikan melaksanakan studi bertajuk "Multimedia Interaktif Pengenalan Kegiatan Maulid Nabi di Kampung Telagamas".

2. Metode Penelitian

Metode yang diterapkan dalam pengembangan aplikasi ini adalah *Multimedia Development Life Cycle*. Prose pengembangan berlangsung melalui enam tahap, yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing*, dan *Distribution* [5]. Tahap ini harus dilakukan secara berurutan agar sesuai dengan kaidah yang berlaku. Ilustrasi metode ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

2.1 Concept

Proses perancangan konsep dalam aplikasi mengaplikasikan metode analisis 5W+1H. Metode ini mengacu pada enam kata tanya bahasa Inggris meliputi *what, why, who, where, when, dan how* [6]. Dengan demikian akan menjadi dasar mengapa aplikasi ini dibangun dan akan diapakan kedepannya.

2.2 Design

Konsep yang telah dipersiapkan dengan baik akan mempermudah dalam menjelaskan langkah-langkah yang perlu diambil. Tahap perancangan dilaksanakan dengan maksud menyusun spesifikasi arsitektur proyek, tampilan dan kebutuhan material proyek, serta gaya secara mendalam. Langkah ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu struktur menu, *flowchart*, dan *storyboard* [7]. Dengan desain sistem yang baik akan dapat merepresentasikan tampilan antarmuka sebelum akan dirancang.

2.3 Material Collecting

Material Collecting ialah langkah esensial dalam proses pengerjaan, di mana bahan-bahan yang diperlukan dikumpulkan sesuai kebutuhan yang dikerjakan. Sejumlah bahan tersebut meliputi gambar, foto, video, audio, dan lain sebagainya yang sesuai dengan rancangannya [8]. Langkah ini bisa dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*. Seluruh gambar dan video akan disatukan ke dalam program yang telah dirancang.

2.4 Assembly

Assembly ialah suatu langkah di mana objek ataupun menu multimedia itu dibuat. Pembuatan aplikasi dilakukan berdasarkan alur yang telah diatur dalam *flowchart*. Pada tahap pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif ini menggunakan beberapa aplikasi pendukung untuk membantu proses pembuatannya.

2.5 Testing

Pengujian aplikasi ini dilaksanakan melalui metode *Black Box testing*, yaitu suatu pendekatan pengujian yang dilaksanakan oleh pengembang atau dalam lingkungan pengembang itu sendiri. Tujuannya adalah mengidentifikasi adanya kesalahan pada aplikasi atau program yang telah dibuat [9].

2.6 Distribution

Pada langkah ini, aplikasi disimpan dalam media yang nantinya akan didistribusikan pada pengguna. Dalam konteks studi, langkah ini dapat diganti dengan penulisan laporan, yang bertujuan menyampaikan konsep pengimplementasian yang telah dilaksanakan [10]. Tahap *distribution* bisa dimaknai suatu pemasaran yang bertujuan untuk melancarkan serta memudahkan penyampaian produk dari produsen ke konsumen. Oleh sebab itu, produk dapat digunakan secara efektif sesuai kebutuhan pengguna [11]. Pada langkah ini, aplikasi bisa diakses secara mudah pada sosial media, *google drive*, dan *youtube*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Konsep (Konsep)

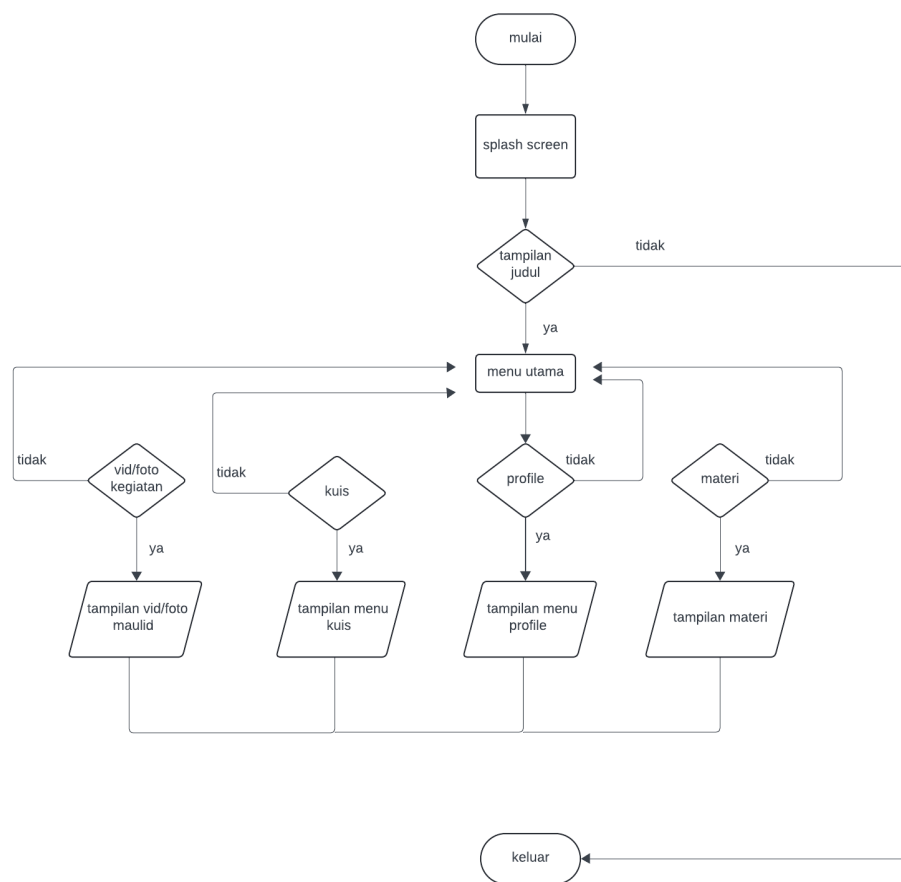
Pada tahap ini merupakan awal pengembangan multimedia interaktif. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan kegiatan Maulid Nabi yang ada di Kampung Telagamas, dan membuat pengguna paham atau tau dengan fitur yang akan ada dalam multimedia interaktif tersebut. Berikut adalah tahap *Concept* dari aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Kegiatan Maulid Nabi di Kampung Telagamas.

Tabel 2. Tahap Concept

Judul	Multimedia Interaktif Pengenalan Kegiatan Maulid Nabi di Kampung Telagamas
Tujuan	Menciptakan multimedia interaktif pengenalan kegiatan Maulid Nabi di Kampung Telagamas kepada seluruh masyarakat
Pengguna Akhir	Masyarakat
Obyek Virtual	Fitur – seperti foto, video, audio dan teks

3.2 Design (Perancangan)

Dalam bagian tahap perancangan Design, akan ditunjukkan cara kerja multimedia interaktif ini lewat struktur menu yang akan digunakan untuk memperkenalkan Multimedia Interaktif Pengenalan Kegiatan Maulid Nabi di Kampung Telagamas. Pada gambar 2 menunjukan tentang alur kerja dari multimedia interaktif untuk mengenalkan kegiatan Maulid Nabi yang ada di Kampung Telagamas.



Gambar 2. Flowchart

Pada *website* ini berisikan menu *utama*, pada menu utama berisikan tampilan video atau foto kegiatan, kuis, profile dan materi.

3.3 Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Material Collecting ialah langkah esensial dalam proses pembuatan multimedia interaktif, di mana berbagai bahan dan materi yang diperlukan dikumpulkan [12]. Bahan-bahan berupa tersebut meliputi dokumen, gambar, foto suara latar, video, dan materi lainnya.

3.4 Assembly

Assembly ialah langkah penyusunan multimedia interaktif atas dasar tahapan desain antarmuka sebelumnya. Dalam langkah ini, peneliti dapat menghasilkan sistem, aplikasi atau multimedia interaktif sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

3.4.1 Antarmuka

Pada gambar 3, adalah contoh tampilan antarmuka dari aplikasi yang sudah dibuat, diantaranya Antarmuka Menu Utama, Antarmuka Video atau foto Maulid Nabi, Antarmuka Kuis, Antarmuka Profile, Antarmuka Materi.

Pada gambar (a) Antarmuka Menu, berisi logo Stikom Bali, tombol Speaker, judul dan tombol keluar dari aplikasi. Apabila tombol speaker di klik, maka akan terdengar backsound dari multimedia interaktif ini. Jika tombol mulai di klik maka langsung menuju Antarmuka halaman utama pada gambar (b).

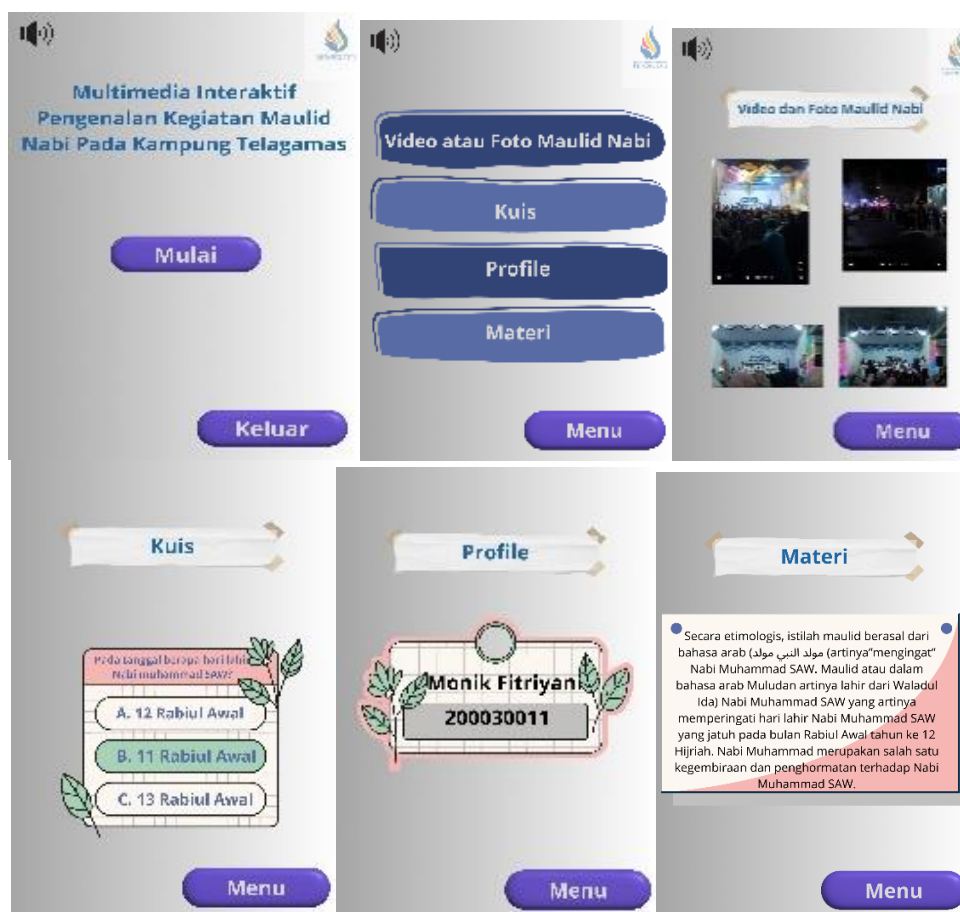
Pada gambar (b) Antarmuka Menu Utama, terdapat tombol Antarmuka Video atau Foto Maulid Nabi, Antarmuka Kuis, Antarmuka Profile, Antarmuka Materi, dan terdapat tombol menuju menu.

Pada gambar (c) Antarmuka Video atau Foto Maulid Nabi yang terdapat dokumentasi kegiatan Maulid Nabi berlangsung dan terdapat juga tombol untuk menuju menu.

Pada gambar (d) Antarmuka Kuis, akan muncul kuis yang harus dijawab dengan jumlah soal yang sudah ditentukan dan terdapat tombol menuju menu.

Pada gambar (e) Antarmuka Profile, terdapat profile pencipta atau penulis dan terdapat tombol menuju menu.

Pada gambar (f) Antarmuka Materi, terdapat materi atau penjelasan mengenai apa itu Maulid Nabi dan beberapa materi yang akan ditanyakan pada kuis dan terdapat tombol menuju menu.



Gambar 3. (a) Antarmuka Menu, (b) Antarmuka Menu Utama, (c) Antarmuka Video dan Foto Maulid Nabi, (d) Antarmuka Kuis, (e) Antarmuka Profile, (f) Antarmuka Materi

3.5 Testing

Tahapan Testing dilaksanakan guna memastikan keberhasilan multimedia interaktif sesuai harapan.

Tabel 2. Contoh pengujian Blackbox Testing

No	Butir Uji	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Antarmuka Menu	Masuk ke halaman utama multimeida interaktif yang menampilkan judul serta tombol menu utama	Berhasil
2	Button Menu Utama	Sistem menampilkan 4 pilihan tombol	Berhasil
3	Button Video atau Foto Maulid Nabi ditekan	Sistem menampilkan video dan foto dokumentasi saat kegiatan berlangsung	Berhasil
4	Button Kuis ditekan	Sistem menampilkan soal yang sudah disiapkan	Berhasil
5	Button Profile ditekan	Sistem menampilkan profile penulis	Berhasil
6	Button Materi ditekan	Sistem menampilkan materi mengenai Maulid Nabi	Berhasil
7	Button menu ditekan	Sistem akan beralih ke halaman awal	Berhasil

3.6 Distribusi

Langkah terakhir adalah distribusi, yang dimana multimedia ini akan di distribusikan melalui Youtube agar pengguna bisa melihatnya.

3.6.1 Youtube

Berikut adalah link *Youtube* yang dapat memperkenalkan kegiatan Maulid Nabi yang ada di Kampung Telagamas melalui link berikut ini <https://www.youtube.com/watch?v=8cCTeOgPd3M>.

4. Kesimpulan

Berdasar pada hasil pelaksanaan studi, disimpulkan telah dihasilkan sebuah Multimedia Interaktif yang berfungsi untuk memperkenalkan dan memberikan informasi mengenai kegiatan Maulid Nabi di Kampung Telagamas. Multimedia Interaktif dirancang melalui penerapan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Diharapkan, aplikasi ini mampu menyampaikan informasi yang bermanfaat dan memperkenalkan kegiatan Maulid Nabi kepada masyarakat Kampung Telagamas.

Daftar Pustaka

- [1] E. Setyowati, I. S. Hidayati dan T. Hermawan, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur," *Jurnal Intersection. Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cokroaminoto Yogyakarta*, vol.5, no.2, P-ISSN. 2685-7952, 2020.
- [2] H. Shofwan, Edwar dan N. I. Sholehah, "Mobile Application Multimedia Interaktif Fiqih Zakat Pada Mts Generasi Emas," *Kernel: Jurnal Riset Inovasi Bidang Informatika dan Pendidikan Informatika*, vol.2, no.1, ISSN: 774-4345, 2021.
- [3] W. Ratih, H. Susilo dan D. Kuswandi, "Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Ipa di Sekolah Dasar," *Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang*, 2017.
- [4] K. B. Kusnandar. (2022, feb). *Databoks. Katadata*, <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/e158869f40c2acf/sebanyak-8693-penduduk-indonesia-beragama-islam-pada-31-desember-2021>
- [5] Kadariah, A. H. Thohari dan Riwinoto, "Multimedia Interaktid"Belajar Kosa-Kata Bahasa Arab" Sebagai Media Edukasi Belajar Bahasa Arab Untuk Anak Sd Kelas IV," *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, vol.4, no.1, e-ISSN: 2548-6853, 2020.
- [6] Yunita, "Rancang Bangun Animasi Interaktif Tuntunan Sholat Dengan Metode MDLC," *Jurnal Teknik Informatika*, vol.2, no.2, ISSN 2442-2444, 2016
- [7] D. Y. F. Wolo, R. A. N. Diaz dan N. W. Setiasih, " Multimedia Interaktif Pengenalan Pariwisata Unggulan di Kabupaten Ende Berbasis Android," *Institute Teknologi dan Bisnis Stikom Bali, Denpasar*, 2024, E-ISSN : 3031-9692.
- [8] Y. Sumaryana dan M. Hikmatyar, " Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," *Jurnal TeKa*, vol.10, no.2, 2020.
- [9] S. Hendartie, S. Jayanti dan H. Sutejo, " Pengujian Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) Stmik Palangkaraya Menggunakan Black Box Testing," *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi*, vol.5, no.2, e-issn : 2655-7460, 2023.
- [10] A. Purwanto dan S. Hanief, " Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Berbasis Animasi," *Jurnal Semnasteknomedia*, vol.4, ISSN : 2302-3805, 2016

- [11] D. Treanawati, L. Fitriani dan H. Mubarak, "Pendekatan MDLC untuk Media Pembelajaran Pengenalan HIV/AIDS Berbasis Android," *Jurnal Algoritma*, vol.17, no.2, P-ISSN: 1412-3622;E-ISSN:2302-7339, 2021.
- [12] T. Sumual, J. R. Batmetan dan T. Komansilan, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Hots Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK Negeri 2 Tondano," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol.4, no.1, E-ISSN: 2774-9657, 2023.
-