

---

## Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Layanan Jasa Koperasi Serba Usaha Jana Nuraga

I Komang Deden Wijkaya<sup>1)</sup>, Gusti Ngurah Mega Nata<sup>2)</sup>, Anggun Nugroho<sup>3)</sup>

Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: komangdeden@gmail.com<sup>1)</sup>, mega@stikom-bali.ac.id<sup>2)</sup>, anggun@stikom-bali.ac.id<sup>3)</sup>

### Abstrak

*Koperasi Serba Usaha JANA NURAGA atau bisa disingkat KSU JANA NURAGA merupakan salah satu koperasi yang ada di Bali, Berkantor pusat di jalan Pulau Galang NO. 50, Br. Gunung, Desa Pemogan, Kecamatan Denpasar Selatan. Beberapa bidang usaha yang dilayani antara lain, keuangan meliputi jasa simpanan, pinjaman dan bidang pertanian. Adapun layanan jasa yang ada antara lain, tabungan, pinjaman, saprodi dan pembayaran rekening PLN. Dalam merancang aplikasi multimedia interaktif yang dideskripsikan dalam sebuah storyboard, merupakan salah satu langkah penting harus dilalui dalam mengembangkan aplikasi pengenalan layanan jasa koperasi serba usaha dengan Adobe Captivate. Adapun hasil dari penelitian yang dilakukan adalah, dibuatnya sebuah rancangan dan aplikasi storyboard yang telah selesai diimplementasikan ke dalam aplikasi multimedia interaktif untuk memperkenalkan layanan jasa koperasi serba usaha kepada masyarakat luas. Dari hasil pengujian menggunakan black box test, didapati bahwa aplikasi sudah berjalan sesuai dengan fungsi dan rancangan storyboard yang dibuat. Tahap pengujian aplikasi dilaksanakan melalui metode blackbox dan mendapatkan simpulan bahwa aplikasi pengenalan layanan jasa koperasi serba usaha sudah berjalan sesuai dengan yang telah diharapkan.*

**Kata kunci:** koperasi serba usaha, multimedia interaktif, adobe captivate

### 1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi sudah semakin pesat dan semakin beragam. Salah satunya yaitu kemajuan teknologi informasi pada bidang multimedia. Multimedia merupakan pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi)[1]. Multimedia memiliki peranan penting bagi masyarakat, salah satu contohnya yaitu sebagai ajang pengenalan suatu produk atau jasa perusahaan kepada konsumen[2]. Saat ini banyak lembaga perusahaan yang sudah memanfaatkan teknologi untuk memperoleh maupun menyampaikan informasi, salah satunya dengan menggunakan multimedia interaktif untuk memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi[3].

Koperasi dapat mensejahterahkan anggotanya, karena ia menciptakan nilai tambah dari usaha mereka. Dalam hal ini, semakin baik kinerja koperasi, maka semakin besar kemampuan Koperasi mensejahterakan anggotanya[4]. Koperasi Serba Usaha (KSU) JANA NURAGA merupakan salah satu koperasi yang ada di Bali, Berkantor pusat di jalan Pulau Galang NO. 50, Br. Gunung, Desa Pemogan, Kecamatan Denpasar Selatan. Koperasi ini memiliki beberapa bidang usaha antara lain, keuangan dan pertanian, yang berupa simpanan, pinjaman, SAPRODI dan pembayaran rekening PLN. Saat ini penyampaian informasi layanan jasa pada KSU JANA NURAGA kepada *customer* masih dilakukan secara lisan, sehingga perlu dilakukannya pengenalan layanan jasa koperasi melalui media informasi yang lebih mudah diakses dan mampu memberikan pengetahuan secara akurat dan mudah diterima oleh customer. Salah satu media informasi yang tepat yaitu melalui media elektronik yang memiliki kemudahan dibandingkan media cetak dalam hal pengaksesan informasinya[5].

Adobe captivate merupakan adobe captivate adalah alat pembelajaran elektronik untuk Microsoft Windows, dan dari v.5 Mac OS X yang dapat digunakan untuk software demonstrasi simulasi, skenario bercabang, dan kuis acak dalam format swf. *Adobe Captivate* memungkinkan kita untuk menambah, memodifikasi keterangan teks, memberi audio (voice-overs, background music dan sound effects), video, animasi *Flash*, animasi *text*, gambar, *hyperlink*, ke dalam project yang telah dibuat[6].

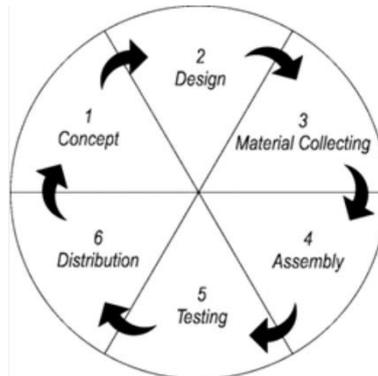
Dari uraian tersebut, maka akan dibuatkan sebuah aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Layanan Jasa Koperasi Serba Usaha JANA NURAGA dengan Adobe Captivate. Dengan adanya aplikasi multimedia interaktif ini dapat membantu nasabah/anggota dalam memperoleh informasi tentang layanan

---

jasa yang ada pada KSU seperti simpanan dan pinjaman. Aplikasi Multimedia Interaktif ini dibuat menggunakan Adobe Captivate 2017 dan nantinya dapat dijalankan pada smartphone yang menggunakan sistem operasi Android.

## 2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk membangun sebuah aplikasi multimedia interaktif yang dapat memberikan informasi terkait layanan jasa usaha koperasi serba usaha. Dalam penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, dimana metode ini terdiri dari enam tahapan yaitu: *Concept* (Konsep), *Design* (Desain), *Material Collecting* (Pengumpulan data/bahan), *Assembly* (Pembuatan), *Testing* (Pengujian), dan *Distribution* (Distribusi), seperti tampak pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Multimedia Development Life Cycle

### 2.1. Tahapan Penelitian

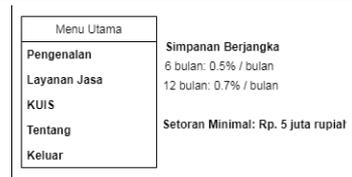
Tahapan penelitian yang dilakukan dalam penelitian yaitu, pertama dilakukan pembuatan konsep terhadap masalah yang terkait dengan penelitian dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber, baik data lapangan maupun studi literatur. Data dan informasi yang didapatkan lalu dianalisis supaya dapat dibuat *design* multimedia interaktif yang sesuai untuk dikembangkan dalam memperkenalkan layanan jasa KSU JANA NURAGA. Pada tahap selanjutnya disusun *storyboard* untuk menentukan konsep sistem yang dibuat sebagai panduan informasi dalam proses pengembangan agar tidak keluar jalur yang telah ditetapkan. Tahap selanjutnya yaitu membuat konten media dengan mendesain beragam jenis layanan jasa yang akan diperkenalkan kedalam sistem termasuk nama layanan, dan cara menjadi anggota. Pada gambar 1 tersebut ditunjukkan langkah-langkah yang dilakukan dalam proses penelitian.

### 2.2. Story Board

*Storyboard* merangkai alur aplikasi yang dibuat secara utuh, dimana gambar demi gambar akan diatur sesuai dengan posisi hingga menggambarkan suatu alur pada setiap halamannya [7]. *Storyboard* digunakan untuk membantu pengembang dalam menyusun tahap demi tahap rancangan aplikasi, sehingga lebih mempermudah untuk menentukan posisi yang tepat dan dapat dimanfaatkan untuk memperjelas menu dalam aplikasi yang dibangun [8]. *Storyboard* dibuat dengan memberikan keterangan atau penjelasan perintah dalam aplikasi, hal ini dimaksudkan agar hubungan setiap menu dalam aplikasi lebih sistematis dan ketika terjadi kesalahan maka akan segera diketahui dan dapat diperbaiki [9].

Tabel 1. Story Board Aplikasi

No	Papan Gambar	Keterangan
1		<b>Rancangan Halaman Intro, Loading Page</b> Halaman ini adalah halaman awal dari Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Layanan Jasa KSU JANA NURAGA dimana terdapat tombol MASUK ke aplikasi dengan durasi 00:05' Musik <i>Slow</i> , ucapan selamat datang
2		<b>Rancangan Halaman Menu Utama</b>



Pada menu utama ada informasi unggulan yaitu Simpanan Berjangka.

Terdapat *Button*: Pengenalan, Layanan KUIS, Tentang kami dan Keluar Musik *Slow*

3



### Rancangan Halaman Layanan Jasa

Terdapat *Button*: Simpanan, Pinjaman, SAPRODI, Tentang kami dan Keluar

Musik *Slow*

4



### Rancangan Halaman KUIS

Terdapat *Button*: MASUK dan Kembali ke menu utama.

Musik *Slow*

5

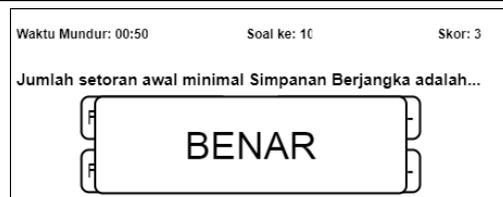


### Rancangan Halaman Soal KUIS

Terdapat Informasi tentang waktu hitung mundur, nomor soal, Skor. Selain itu jug ada *Button*: Pilihan a, b, c dan d, tombol Keluar.

Musik *Slow*

6



### Rancangan Halaman Jawaban Benar

Terdapat informasi yang menyatakan jawaban pengguna pada suatu soal adalah BENAR.

Musik *Slow*, ucapan terimakasih

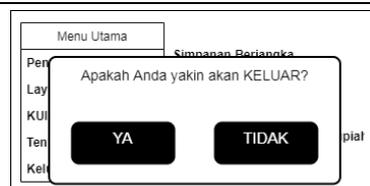
7



### Rancangan Halaman

Terdapat informasi yang menyatakan jawaban pengguna pada suatu soal adalah SALAH

8

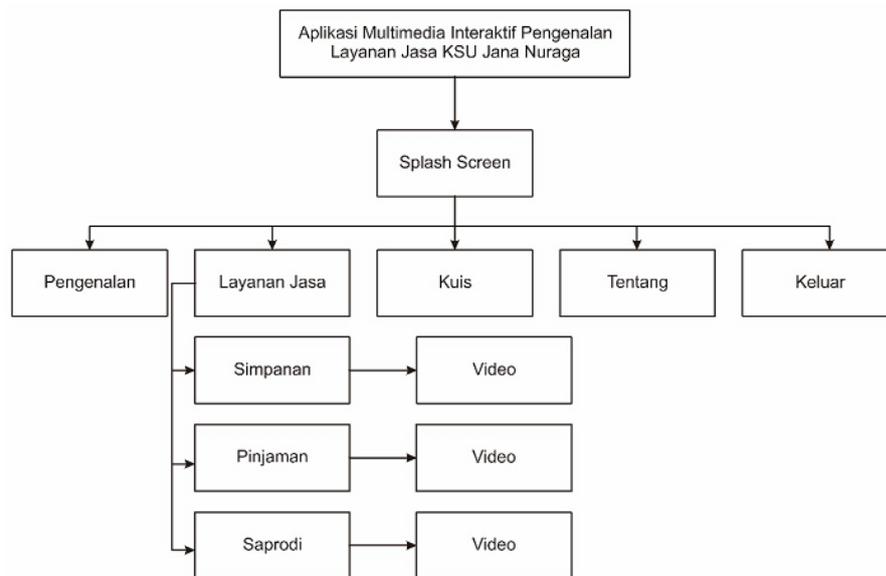


### Rancangan Halaman Keluar

Terdapat informasi untuk menanyakan apakah pengguna benar-benar mau keluar dari aplikasi. Terdapat *Button*: YA, TIDAK.

## 2.3. Struktur Navigasi

Struktur navigasi menu dibuat agar setiap halaman dalam setiap menu dapat saling terhubung satu dengan yang lainnya. Tujuan adanya struktur navigasi menu ini agar aplikasi yang dibangun dapat berjalan sesuai dengan fungsi dan rancangan yang telah dibuat. Dalam pengembangan rancangan aplikasi multimedia pengenalan jasa KSU JANA NURAGA digunakan bentuk menu datar dengan struktur navigasi komposit. Adapun fasilitas navigasi menu yang dibuat ditunjukkan pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Rancangan Navigasi Menu Aplikasi Multimedia Pengenalan Layanan KSU JANA NURAGA

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian diawali dengan membuat desain perancangan sistem yang dilakukan dengan membuat sebuah aplikasi multimedia interaktif untuk mengenalkan layanan jasa koperasi jasa usaha menggunakan *storyboard* dalam proses perancangan sistem, dengan hasil implementasi yang telah diuji dengan menggunakan metode *black box tes*. Aplikasi perlu diuji dengan metode pengujian Black Box untuk memberi keyakinan dan kepastian bahwa aplikasi sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

#### 3.1. Hasil Implementasi Sistem

Implementasi sistem ini adalah implementasi dari analisa dan desain sistem yang telah dibuat sebelumnya. Sehingga diharapkan dengan adanya implementasi ini dapat dipahami jalannya suatu sistem Multimedia Pengenalan jasa KSU JANA NURAGA.

##### a. Halaman Loading Page

Halaman ini adalah halaman awal dari Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Layanan Jasa KSU JANA NURAGA dimana terdapat tombol mulai untuk memulai aplikasi dengan durasi 00:05, musik *Slow*

##### b. Beranda Menu Utama

Halaman utama atau halaman beranda sistem berisi gambaran umum dari Aplikasi Multimedia Pengenalan jasa KSU JANA NURAGA.

##### c. Halaman Layanan Jasa

Dalam menu ini berisi sub menu simpanan, pinjaman dan saprodi serta tombol keluar yang akan membawa kembali ke menu utama. Masing-masing menu diisikan keterangan berupa teks untuk memberikan informasi terkait penjelasan layanan jasa tersebut, dan jenis berkas.

##### d. Halaman KUIS

Halaman ini merupakan halaman KUIS dimana pada halaman ini terdapat tombol MASUK untuk memulai kuis dan tombol HOME untuk kembali ke menu utama. Setelah memilih tombol masuk, maka akan diarahkan ke halaman yang berisi soal yang disertai informasi tentang sisa waktu hitung mundur, nomor soal dan skor yang diperoleh.

**e. Halaman Soal KUIS**

Halaman ini merupakan halaman soal KUIS dimana pada halaman ini terdapat soal pilihan ganda yang dapat dipilih. Apabila jawaban benar mendapatkan Skor; 4, dan apabila jawaban salah maka akan mendapatkan Skor: 0.

**f. Halaman KUIS Jawaban BENAR**

Pada halaman ini ditampilkan hasil jawaban yang dilakukan oleh pengguna. Apabila jawaban BENAR mendapatkan Skor; 4.

**g. Halaman KUIS Jawaban SALAH**

Pada halaman ini ditampilkan hasil jawaban yang dilakukan oleh pengguna. Apabila jawaban SALAH mendapatkan Skor: 0.

**h. Halaman Tentang Kami**

Halaman ini berisi tentang informasi aplikasi beserta pengembang dan tim dosen pembimbing.

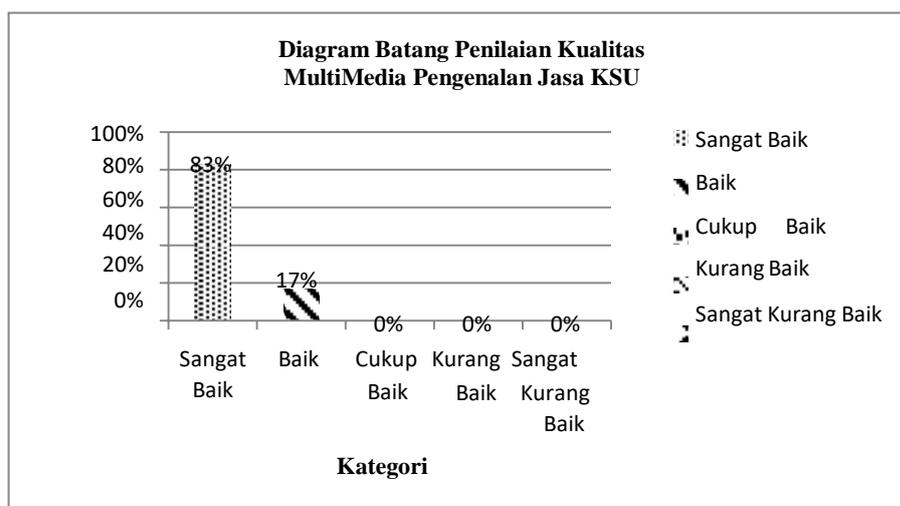
**3.2. Pengujian sistem**

Pengujian sistem ini untuk mengetahui keberhasilan dari aplikasi. Dimulai dari konsep *interface*, *content*, dan penggunaan serta fungsi dari tombol-tombol yang ditampilkan dalam aplikasi. Digunakan *black box testing* agar dapat diketahui tingkat keberhasilan tombol serta fungsi yang ada pada aplikasi. Responden dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program [6]. *Black box testing* menguji *user interface*, yang menguji apakah sistem dapat beroperasi atau tidak saat digunakan.

Tabel 1. Analisis Data Penilaian Kualitas Secara Umum Multimedia Interaktif

Kriteria	Skor	Frekuensi	Prosentase
Sangat Baik	5	10	83%
Baik	4	2	17%
Cukup Baik	3	0	0%
Kurang Baik	2	0	0%
Sangat Kurang Baik	1	0	0%
<b>Total</b>		<b>12</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat dianalisis bahwa responden memberikan nilai sangat baik untuk 10 item (83%) dan 2 item (17%) untuk kategori baik. Adapun diagram penilaian kualitas multimedia oleh responden adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Hasil Penilaian Kualitas Multimedia Pengenalan Layanan Jasa KSU

Dari hasil pengujian didapat bahwa, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi multimedia interaktif pengenalan layanan jasa KSU yang dibuat sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian tersebut dilakukan terhadap beberapa orang responden yang berperan sebagai pengguna.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bagian sebelumnya, ditarik suatu kesimpulan sebagai berikut: kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian pada naskah publikasi ini yaitu sebuah rancangan *storyboard* yang telah diimplementasikan kedalam sebuah aplikasi pengenalan layanan jasa koperasi berbasis multimedia interaktif. Pada aplikasi yang dikembangkan juga telah diuji menggunakan *black box tes* yang memberi kesimpulan bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat berjalan sesuai dengan fungsi dan rancangan *storyboard* yang telah dibuat.

#### Daftar Pustaka

- [1] Munir, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict*, Jakarta: Kencana, 2015.
- [2] Christopher Parera, *Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Koperasi Wisuda Gunarahaja*, 2019.
- [3] Tifany Puput Lohenapessy, *Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Penatalayanan Gereja Untuk Anak Sekolah Minggu Berbasis Android*, 2021.
- [4] Hendi Adisaputra. "Landasan Teori," Analisis Pengaruh Simpanan Wajib Anggota Terhadap Sisa Hasil Usaha Anggota.Semarang: Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro Semarang, 2017, hlm 12-13.
- [5] Sulinta, Feri. 2013. Aplikasi Interaktif dengan Adobe Captivate. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [6] Fila Mada Agusiam, *Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Dan Penggunaan Tipe-Tipe Kabel di PT Telkom Akses Denpasar Berbasis Android*, 2019.
- [7] A.Widarma and H. Kumala, Perancangan Aplikasi Gaji Karyawan Pada Pt. Pp London Sumatra Indonesia Tbk. Gunung Malayu Estate - Kabupaten Asahan, *JurTI*, vol. 1, no. 2, pp. 166, 2017.
- [8] A. S. Oktriwina, "Kamu Bisa Membuat Animasi Interaktif Dengan Adobe Animate," *glints*, 24 Februari 2021. [Online]. Tersedia: <https://glints.com/id/lowongan/adobe-animate-adalah/#.YbIMNNBBY01> [01 Desember 2021].
- [9] I. Malik, "Belajar Action Script 3.0 Flash," *Belajar Untuk Berbagi*, 14 September 2021. [Online]. Tersedia: <https://irhamhalik.com/belajar-action-script-3-0-flash/> [01 Desember 2021].
- [10] K. Firmantoro and Anton, Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini, *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, vol. XIII, no. 2, 2016.
- [11] N. I. M. Rahmah, "Mengenal Teknologi Android Dan Fitur-Fiturnya," *Pens*, 06 Januari 2021. [Online]. Tersedia: <https://redaksi.pens.ac.id/2021/01/06/mengenal-teknologi-android-dan-fitur-fiturnya/> [09 Desember 2021].
- [12] Mustika and E. P. A Sugara, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle, *JOIN (Jurnal Online Informatika)*, vol. 2, no. 2, 2017.
- [13] C. Parera, *Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Prosedur Pelayanan Koperasi Wisuda Gunarahaja*, 2019