

## Multimedia Interaktif Pengenalan Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Bali

I Gusti Ngurah Alit Bayu Bramanta<sup>1)</sup>, Nyoman Ayu Nila Dewi<sup>2)</sup>, Edwar<sup>3)</sup>

Sistem Informasi<sup>123</sup>

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: bayubramanta001@gmail.com<sup>1)</sup>, nila@stikom-bali.ac.id<sup>2)</sup>, edwar.ridwan@stikom-bali.ac.id<sup>3)</sup>

### Abstrak

Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Bali memegang peranan penting dalam meningkatkan sistem Pendidikan di Bali, yang bertugas untuk memantau dan mengembangkan mutu pendidikan, dimana terdapat perubahan nama Lembaga menjadi BPMP. Meskipun informasi mengenai kegiatan telah disebarluaskan melalui fanspage Facebook dan situs web, tetapi masih minimnya wawasan masyarakat mengenai keberadaan Lembaga ini akibat perubahan nama dari Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) menjadi Balai Penjaminan Mutu Pendidikan (BPMP). Perubahan ini membawa dampak signifikan terhadap tugas, fungsi, struktur organisasi, visi dan misi. Maka dari itu, dirancanglah sebuah Multimedia Interaktif. Dimana aplikasi ini bertujuan memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi terkait sejarah, visi dan misi baru, video company profile dan akreditasi. Dengan menggunakan teknologi multimedia interaktif, diharapkan masyarakat dapat mengenal dan memanfaatkan BPMP untuk memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi terkait Sistem Pendidikan dan kegiatan BPMP sebagai sumber informasi dan layanan Pendidikan yang terpercaya.

**Kata kunci:** Multimedia Interaktif, Video Company Profile, Multimedia Development Life Cycle (MDLC).

### 1. Pendahuluan

Instansi Pemerintah adalah organisasi yang merupakan kumpulan orang – orang yang dipilih secara khusus untuk melaksanakan tugas Negara sebagai bentuk pelayanan kepada orang banyak. Tujuan instansi pemerintah dapat dicapai apabila mampu mengolah, menggerakkan dan menggunakan sumber daya manusia yang dimiliki secara efektif dan efisien [1]. Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Bali adalah sebuah lembaga yang bertugas untuk memantau dan mengembangkan mutu pendidikan di Provinsi Bali. BPMP bertanggung jawab untuk memastikan bahwa pendidikan yang diberikan di Bali sesuai dengan standar nasional dan internasional serta relevan dengan kebutuhan masyarakat.

Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user). Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, olahraga, iklan/promosi dan lain – lain. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif. [2]

Jadi terdapat suatu permasalahan yang terjadi pada BPMP Provinsi Bali adalah minimnya wawasan masyarakat mengenai keberadaan Lembaga ini akibat perubahan nama dari Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) menjadi Balai Penjaminan Mutu Pendidikan (BPMP). Perubahan ini membawa dampak signifikan terhadap tugas, fungsi, struktur organisasi, visi dan misi [3]. Selama proses magang di BPMP, terlihat adanya fenomena kesulitan dalam menyampaikan isu – isu Pendidikan masa depan kepada para guru. Meskipun informasi mengenai Sistem Pendidikan dan kegiatan telah disebarluaskan melalui fanspage Facebook dan situs Web BPMP, partisipasi peserta masih terbilang rendah. Hal ini menjadikan perhatian serius, mengingat peran penting BPMP dalam meningkatkan kualitas Pendidikan di Bali.

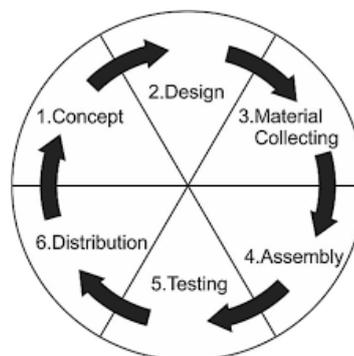
Dalam mengatasi masalah ini, dirancanglah sebuah Multimedia Interaktif. Alat ini bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi terkait acara dan kegiatan BPMP. Dengan menggunakan teknologi multimedia, diharapkan informasi mengenai BPMP Provinsi Bali dapat disampaikan dengan lebih efektif dan dapat menjangkau khalayak yang lebih luas. Dengan adanya Multimedia Interaktif ini diharapkan masyarakat dapat lebih mengenal dan memanfaatkan BPMP Provinsi Bali sebagai sumber informasi dan layanan Pendidikan yang terpercaya.

Referensi dari penelitian sebelumnya, bertujuan untuk memberikan sumber informasi mengenai pengenalan mengenai Pura Lingga Bhuwana [4]. Aplikasi Multimedia Interaktif untuk anak sekolah berbasis Android [5]. Aplikasi Multimedia Interaktif untuk Kesehatan [6]. Aplikasi Multimedia Interaktif Cagar Budaya [7]. Multimedia Interaktif Alur Proses Tugas Akhir Pada ITB STIKOM Bali [8]. Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Aksara Bali Berbasis Dekstop [9]. Dengan menggunakan metode yang sama yaitu *Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disajikan, penelitian ini dilakukan untuk memberikan informasi lebih lanjut tentang Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Bali agar informasi dapat tersampaikan kepada masyarakat. Oleh karena itu, penulis membuat “Multimedia Interaktif Pengenalan Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Bali”. Diharapkan dengan adanya Multimedia Interaktif pengenalan ini, masyarakat dapat lebih mudah mengenal dan memahami tugas – tugas atau program kerja dari Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Bali yang baru.

## 2. Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah suatu ilmu atau cara yang digunakan untuk memperoleh kebenaran melalui prosedur ilmiah. Dalam penelitian ini, digunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari enam tahap, yaitu Konsep, Perancangan, Pengumpulan Bahan, Pembuatan, Pengujian, dan Penyebarluasan (Gambar 1).



Gambar 1 Siklus MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

Konsep (*Concept*) Pada tahap ini, dilakukan analisis *5W+1H* untuk merumuskan konsep secara matang. Pertanyaan apa, mengapa, siapa, kapan, di mana, dan bagaimana aplikasi akan digunakan dijawab untuk membentuk konsep yang jelas. Perancangan (*Design*) Pada tahap ini, dilakukan perancangan spesifikasi terperinci mengenai aplikasi, termasuk struktur menu, alur sistem dengan *flowchart*, dan desain antarmuka pada Aplikasi. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*) Pada tahap ini, data dan informasi yang diperlukan untuk pembuatan multimedia interaktif dikumpulkan melalui studi literatur dan observasi langsung ke Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Bali.

Pembuatan (*Assembly*) Tahap ini melibatkan pembuatan semua elemen aplikasi berdasarkan perancangan, seperti *storyboard*, struktur menu, dan *Flowchart*. Digunakan berbagai perangkat lunak seperti Adobe Animate 2021, Adobe Photoshop CS6, dan Adobe Premiere Pro. Pengujian (*Testing*) Pada tahap ini, aplikasi diuji menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan fungsionalitas dan output sesuai dengan yang diharapkan. Penyebarluasan (*Distribution*) Multimedia Interaktif akan diintegrasikan ke *website* Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Bali sebagai sarana pengenalan yang informatif. Aplikasi ini akan menyediakan informasi terkait struktur organisasi, visi-misi, program kerja, dan layanan pendidikan BPMP Provinsi Bali [10][11]. Dengan adanya Multimedia Interaktif ini, diharapkan masyarakat dapat lebih mengenal dan memanfaatkan BPMP Provinsi Bali sebagai sumber informasi dan layanan pendidikan yang terpercaya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

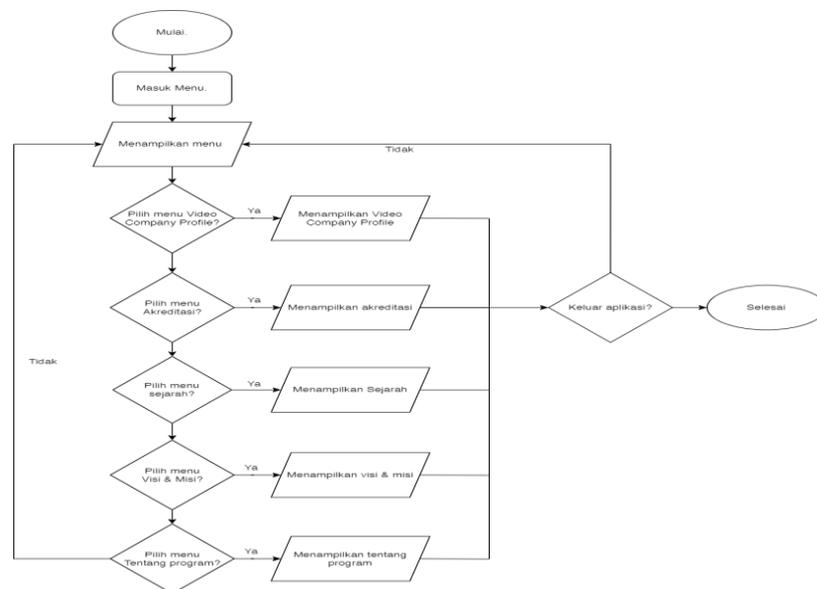
### 3.1. *Concept / Konsep*

Dalam merancang konsep ini, penulis menetapkan rancangan multimedia interaktif *Profile* Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Bali. Tujuannya adalah untuk memudahkan masyarakat di era digital ini dalam memperoleh informasi tentang Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Bali dengan

cara yang lebih efektif dan inovatif. Perancangan ini disusun dengan sederhana, menggabungkan teks, gambar, audio, dan animasi. Dalam tahap ini, juga disertakan tabel deskripsi sebagai berikut:

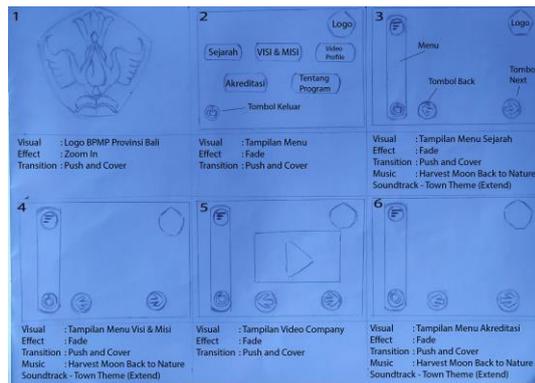
Tabel 1 *Concept / Konsep*

Judul	: Multimedia Interaktif Pengenalan Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Bali
<i>Audiens</i>	: Umum
Durasi	: 15 Menit
<i>Image</i>	: - Diambil dari dokumen instansi dan internet - Format .png yang dibuat sebagai pelengkap animasi
<i>Audio</i>	: <i>Download</i> dari internet dengan format MP3
Animasi	: Animasi 2D dan efek transisi yang dibuat sendiri
Interaktivitas	: Tombol <i>next</i> , <i>sound</i> , <i>close</i> dan <i>back to menu</i> untuk perpindahan dari satu <i>scene</i> ke <i>scene</i> yang lain

Gambar 2 *Flowchart*

### 3.2. Design / Rancangan

Secara terperinci mengenai rancangan aplikasi termasuk struktur menu aplikasi, pemaparan alur system dengan *flowchart*, perancangan *storyboard* hingga desain antarmuka pada Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Bali. Pada hasil dan pembahasan akan dijabarkan tahap dalam menterjemahkan proses yang terdapat dalam perancangan proses yang terdapat dalam perancangan sistem yang telah dibuat menggunakan kode Action Script hingga bisa menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 3 Storyboard

### 3.3. Material Collecting / Pengumpulan Materi

Bahan – bahan berupa *file* gambar dan foto diperoleh oleh penulis dari instansi dan internet. Sementara file audio diperoleh dari internet, dan teks ada yang penulis hasilkan sendiri serta ada yang diperoleh dari instansi. Selanjutnya, material yang telah terkumpul disusun secara terstruktur dalam sebuah folder.

### 3.4. Assembly / Penyusunan dan Pembuatan

Langkah berikutnya adalah memproses dalam tahapan penyatuan. Proses ini harus selaras dengan *storyboard* dan pengumpulan bahan yang telah disiapkan. Penulis menggunakan perangkat lunak Adobe Animate dengan *ActionScript 3.0* untuk proses pembuatan ini. Adapun audio dan gambar yang digunakan dalam perancangan multimedia interaktif ini penulis unduh melalui browser.

### 3.5. Multimedia Interaktif

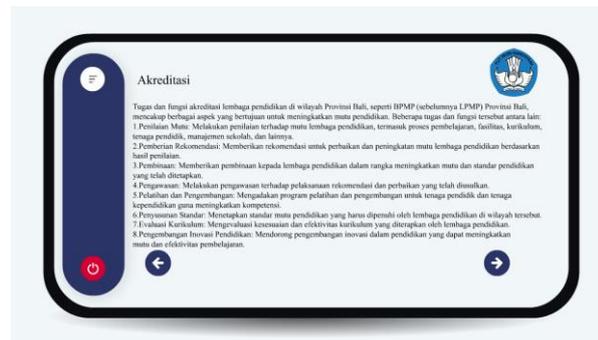
Berikut merupakan rancangan menu dan tentang dari multimedia interaktif Balai Penjaminan Mutu Pendidikan (Gambar 3).



Gambar 4 Tampilan Menu



Gambar 5 Menu Sejarah BPMP



Gambar 6 Menu Akreditasi



Gambar 7 Menu Tentang

Terdapat 5 menu yang tersedia di multimedia interaktif yaitu menu sejarah yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi perjalanan Panjang Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Bali. Pada menu Sejarah, akan menampilkan rangkaian peristiwa dan pencapaian penting sejak berdirinya BPMP hingga saat ini (Gambar 4). Bagian Visi & Misi memungkinkan pengguna untuk memahami tujuan utama dari BPMP Provinsi Bali. Dengan menguraikan visi dan misi organisasi, pengguna dapat mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang komitmen BPMP dalam meningkatkan mutu Pendidikan di Bali. Hal ini mencakup tujuan jangka Panjang dan nilai – nilai inti yang mendorong setiap inisiatif dan keputusan BPMP.

Menu Video *Profile* memberikan akses ke video interaktif yang menyajikan gambaran menyeluruh tentang BPMP Provinsi Bali. Dalam video ini, pengguna akan menemukan fasilitas apa yang tersedia dan tugas – tugas apa saja yang dilakukan oleh tiap bidang yang ada di BPMP dalam meningkatkan mutu Pendidikan. Bagian Akreditasi menyajikan pengakuan resmi yang diberikan kepada BPMP. Dengan fokus pada inovasi melalui multimedia interaktif dalam bidang Pendidikan, BPMP Provinsi Bali telah mendapatkan penghargaan dan pengakuan dari Lembaga – Lembaga terkait (Gambar 5). Pada menu Tentang Program terdapat nama dari pembuat multimedia interaktif. Jika pada menu “Tentang” ditekan pengguna dapat melihat nama dari pembuat multimedia interaktif (Gambar 6).

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan kesimpulan ini dirumuskan bahwa Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Bali bahwa implementasi teknologi multimedia interaktif telah memberikan kemudahan akses informasi dari BPMP kepada masyarakat meliputi: proses pengembangan yang mencakup perancangan *storyboard* dan *interface* yang berhasil di implementasikan dalam bentuk aplikasi interaktif. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa teknologi multimedia interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterjangkauan dan keterlibatan masyarakat terhadap informasi yang disediakan oleh BPMP.

#### Daftar Pustaka

- [1] S. Firman, “BAB I Latar Belakang Instansi,” hlm. 1-5, 2019, Diakses : 4 November 2022. [Online]. Tersedia pada : <http://repository.stimart-amni.ac.id/613/1/BAB%201.pdf>

- 
- [2] E. D. Pangesti, "Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Materi Mengenal Tokoh Awal Kemerdekaan Untuk Siswa Kelas 9 Smp," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019, [Online]. Available: <http://repositori.unsil.ac.id/801/>
- [3] LPMP DKI Jakarta, Profil LPMP DKI Jakarta," [lpmpdki.kemdikbud.go.id](http://lpmpdki.kemdikbud.go.id). [Online]. Tersedia : <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/profil/#:~:text=Pada%20tahun%202022%20LPMP%20bertransf,ormasi,Pendidikan%20dan%20Balai%20Penjaminan%20Mutu>
- [4] I Kadek Wahyu Adi Gunawan, Pande Putu Gede Putra Pertama, and I. K. P. Suniantara, "Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Lingga Bhuwana dengan Metode 2D Hybrid Animation," *J. Sist. dan Inform.*, vol. 15, no. 1, pp. 54–64, 2020, doi: 10.30864/jsi.v15i1.327.
- [5] T.P. Louhenapessy, "Aplikasi multimedia interaktif pengenalan penatalayanan gereja untuk anak sekolah minggu berbasis android," Skripsi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, 2021.
- [6] I. M. Arya Nata Laksana "Aplikasi multimedia interaktif pengenalan jenis dan manfaat masker untuk Kesehatan berbasis mobile," Skripsi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, 2021.
- [7] I. G. N. K. O. Prakasa, "Aplikasi multimedia interaktif pengenalan cagar budaya pura – pura sada kapal berbasis multimedia," Skripsi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, 2021.
- [8] I. Agustin, "Multimedia Interaktif Alur Proses Tugas Akhir Pada ITB Stikom Bali," Skripsi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, 2020.
- [9] I. K. D. Suardana, "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Aksara Bali Berbasis Dekstop," Skripsi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, 2021.
- [10] Cerita Hosting, "MDLC (Multimedia Development Life Cycle), Metode Pemilihan & Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi," Cerita Hosting, 2021. [Online]. Tersedia : <https://ceritahosting.com/2021/08/09/mdlcmultimedia-development-life-cyclemetode-pemilihan-pembuatan-aplikasi-sistem-informasi/>. [Diakses: 27 September 2023].
- [11] Juleon, "Perancangan Media Pembelajaran Videoscribe Sastra Indonesia Dengan Menggunakan Metode MDLC," Universitas Internasional Batam, [Online]. Tersedia : <http://repository.uib.ac.id/1091/>