

## Digital Edukasi Pengenalan Dasar-Dasar Investasi Saham Berbasis Multimedia

Abdul Aziz<sup>1)</sup>, Ketut Gus Oka Ciptahadi<sup>2)</sup>, A.A Ayu Meitridwiasiti<sup>3)</sup>

Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: [ajizt29@gmail.com](mailto:ajizt29@gmail.com)<sup>1)</sup>, [cipta.hadi@gmail.com](mailto:cipta.hadi@gmail.com)<sup>2)</sup>, [aaameitri@stikom-bali.ac.id](mailto:aaameitri@stikom-bali.ac.id)<sup>3)</sup>

### Abstrak

*Investasi saham adalah sebuah aktifitas penanaman modal yang dilakukan dengan pembelian beberapa kepemilikan saham pada sebuah perusahaan dengan tujuan untuk membantu keperluan dan mendukung jalannya ekonomi, sehingga memberikan keuntungan bagi para investor. Banyak masyarakat masih belum mengetahui bahkan belum menyadari adanya suatu instrumen investasi. Menurut buku yang ditulis oleh Nicky Hogan dengan judul “Yuk Belajar Saham Untuk Pemula” masih banyak masyarakat yang berasumsi bahwa saham itu termasuk judi, bahkan dianggap “haram”, dan lainnya. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibuatlah Digital Edukasi Pengenalan Dasar-Dasar Investasi Saham Berbasis Multimedia. Disajikan lebih menarik dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Berbasis Website yang diharapkan mampu mengedukasi masyarakat luas mengenai Investasi Saham. Aplikasi ini menerapkan metode Multimedia Development Life Cycle. Desain aplikasi ini dirancang menggunakan Adobe Photoshop. Adobe Animate untuk membuat aplikasi dengan bahasa pemrograman HTML 5. Adobe Premiere Pro untuk mendesain video, dan Adobe Audition untuk mengedit audio. Pengujian aplikasi menggunakan 2 metode, terdiri dari Blackbox Testing dan Kuesioner. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi yang berisi informasi tentang investasi saham yang disajikan dengan elemen multimedia di dalamnya. Berdasarkan pengujian kuisisioner yang telah dilakukan terhadap 30 responden didapatkan hasil rata-rata sebesar 4,6 dengan prosentase 92%, makadapat disimpulkan bahwa aplikasi “Digital Edukasi Pengenalan Dasar-Dasar Investasi Saham Berbasis Multimedia” yang telah dibuat ialah “Sangat Baik”.*

**Kata kunci:** *Investasi, Saham, Multimedia, Digital Edukasi, Multimedia, MDLC.*

### 1. Pendahuluan

Dengan semakin berkembangnya perekonomian global yang mendorong perubahan-perubahan terhadap bisnis yang ada, serta persaingan internasional yang terjadi membuat banyak perusahaan - perusahaan yang berdiri berlomba – lomba untuk menpatakan modal lebih guna mencapai kinerja yang lebih baik, salah satu cara yang dilakukan adalah dengan ikut serta dalam pasar modal dan menggunakan teknologi informasi sebagai media yang berguna untuk menyalurkan tujuan perusahaan - perusahaan, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media internet, perubahan dan juga peluang bisnis yang baru pula didorong dengan berkembangnya internet. Perkembangan teknologi yang sudah sangat mumpuni juga turut serta memberikan fasilitas-fasilitas bagi para investor dengan secara bebas memilih caranya masing-masing untuk berinvestasi. Terutama media internet, dengan adanya media internet tersebut, informasi tentang jenis dan cara berinvestasi pun sudah sangat mudah didapatkan dengan sangat lengkap. [1]

Investasi saham adalah kegiatan penanaman modal yang dilakukan dengan pembelian beberapa kepemilikan saham pada sebuah perusahaan dengan tujuan untuk mendanai keperluan dan mendukung jalannya ekonomi, sehingga memberikan keuntungan bagi para penanam modal. Investasi adalah salah satu cara untuk melawan tingkat inflasi. Investasi juga merupakan salah satu syarat untuk meningkatkan perekonomian negara. Jenis investasi berdasarkan asetnya atau disebut *Real asset*, yaitu investasi yang berwujud, seperti kendaraan, gedung-gedung dan lain sejenisnya. *Financial asset*, yaitu dokumen (surat-

surat) yang klaimnya tidak langsung dari pemegang terhadap sebuah aktivitas riil melalui pihak yang menerbitkan sekuritas tersebut. [2]

Menurut buku “Mengetahui Investasi Saham” yang ditulis oleh Desmond Wira pada Oktober 2019, Investasi sebenarnya adalah sebuah kegiatan yang memanfaatkan waktu, uang maupun tenaga dengan harapan mendapatkan keuntungan dan manfaat yang baik di masa depan. pada dasarnya investasi adalah “membeli” sesuatu yang sudah diperhitungkan dengan matang dan bisa “dijual kembali” di masa yang akan datang dengan harapan mendapatkan pendapatan yang lebih. Dalam konteks finansial, sesuatu yang dibeli ini bisa berupa aset, bisa berbentuk properti, emas, saham, dan sejenisnya yang memiliki nilai jual. Orang yang melakukan investasi bisa disebut sebagai investor [3].

Sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian serupa dengan topik Multimedia Pembelajaran. Pada tahun 2020 telah dilakukan penelitian dengan judul “Media Pembelajaran *Stocklab* Berbasis Multimedia” oleh Muhatri [4]. Penelitian ini menghasilkan rancangan dan aplikasi berbasis multimedia mengenai *stocklab* atau saham yang berhasil dibuat dan bermanfaat bagi masyarakat. Penelitian dengan topik sejenis lainnya dengan judul “Multimedia Interaktif Pengenalan Investasi Reksa Dana Pada Remaja Usia Produktif Berbasis Android” pada tahun 2021 oleh Made Danan Adiphatyama [5]. Penelitian ini menghasilkan rancangan dan aplikasi multimedia interaktif mengenai pengenalan investasi reksa dana pada remaja berbasis android yang berhasil dibuat dan bermanfaat bagi masyarakat. Penelitian dengan topik sejenis lainnya dengan judul “Pengembangan Multimedia Berbasis HTML 5 Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pasar Modal Kelas X SMK Negeri 1 Menggala” pada tahun 2021 oleh Nikmah, Lili Ulin [6]. Penelitian ini menghasilkan rancangan dan aplikasi multimedia berbasis HTML 5 mengenai Pasar Modal pada siswa SMK Negeri 1 Menggala yang berhasil dibuat dan bermanfaat bagi masyarakat. Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran dapat membantu masyarakat dalam mengedukasi atau memberikan informasi yang dikemas lebih menarik.

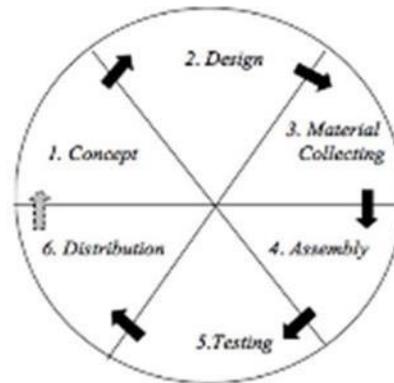
Pada zaman teknologi yang semakin berkembang, investasi saham bukan lagi hal yang tabu bagi masyarakat. Namun, masyarakat belum mengetahui bahkan belum menyadari adanya sebuah instrumen investasi. Menurut buku yang ditulis oleh Nicky Hogan dengan judul “Yuk Belajar Saham Untuk Pemula” [7]. Banyak masyarakat yang berasumsi bahwa saham itu termasuk judi, saham itu haram, dan lain sebagainya. Ditambah dengan hasil wawancara dengan ahli investasi saham pendiri PintarSaham.id, Bapak A.A Ngurah Mustakawarman, S.T., M.M., CFP., bahwa masih banyak masyarakat yang takut berinvestasi serta kurang teredukasi mengenai investasi saham, seperti tidak tahu bagaimana cara berinvestasi, bagaimana memulai berinvestasi saham, serta tips memilih tempat untuk berinvestasi saham. Karena kurangnya edukasi serta wawasan mengenai investasi saham inilah yang pada akhirnya membuat banyak masyarakat menjadi merasa skeptis bahkan takut untuk memulai berinvestasi saham.

Dengan adanya permasalahan yang terjadi di masyarakat tersebut, yaitu kurangnya pengetahuan serta edukasi investasi saham, maka dari itu penulis memberikan solusi yaitu dibuatlah Digital Edukasi Pengertian Dasar-Dasar Investasi Saham Berbasis Multimedia guna memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai investasi saham secara lebih interaktif. Dengan menggunakan digital edukasi, sistem pembelajaran ini mendukung teknologi seperti komputer, akses internet, video interaktif, CD/DVD Room yang lebih memudahkan masyarakat untuk mengakses. Dalam penelitian ini penulis memilih untuk menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dalam merancang aplikasi. Diharapkan dengan adanya Digital Edukasi Pengenalan Dasar-Dasar Investasi Saham Berbasis Multimedia, masyarakat dapat teredukasi tentang investasi saham.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metodologi pengembangan ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution*. Tahapan dalam metodologi ini tidak harus berurutan dalam penerapannya akan tetapi *concept* tetap menjadi bagian utama dalam metodologi ini.

---



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle*

### 2.1. Concept

*Concept* merupakan tahapan awal dalam membuat analisa dan topik, dimana penulis menggunakan konsep analisis 5W+1H yang merupakan analisa berupa rincian pertanyaan yang terdiri dari *What* (apa), *When* (kapan), *Where* (dimana), *Who* (siapa), *Why* (kenapa), dan *How* (bagaimana), dengan tujuan memperoleh jawaban analisis konsep yang terstruktur untuk aplikasi yang akan dibuat.

### 2.2. Design

Pada tahap ini menentukan bagaimana alur data, proses yang terjadi, spesifikasi, arsitektur dan desain antarmuka pada aplikasi sebelum aplikasi masuk ke tahap pembuatan. Kemudian desain yang dibuat mengacu pada perancangan awal, struktur menu website yang bertugas mengatur semua fungsinya.

### 2.3. Material Collecting

Pengumpulan Bahan merupakan usaha penulis dalam hal mendapatkan data-data yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode untuk pengumpulan data antara lain :

1. Observasi : Pada penelitian ini penulis akan melakukan observasi langsung pada remaja berumur 18 – 35 Tahun. Observasi ini bertempat di lingkungan sekitar seperti sekolah, kampus, lingkungan sekitar perumahan. Hasil yang di dapat dari observasi tersebut bisa disimpulkan bahwa masalah kurangnya edukasi investasi saham pada masyarakat.
2. Studi Literatur : Studi Litelatur adalah metode pengumpulan data dan informasi yang bersumber dari buku, jurnal, skripsi dan sumber lainnya baik dalam bentuk media cetak ataupun media elektronik.
3. Wawancara : Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan seorang Ahli Konsultan Investasi Saham, *Founder platform* belajar investasi saham untuk pemula (PintarSaham.id), Bapak A.A Ngurah Mustakawarman, S.T., M.M., CFP.

### 2.4. Assembly

Pada tahap Pembuatan (*Assembly*) adalah tahap dimana aplikasi sudah mulai dibangun dengan berlandaskan skema perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pembangunan aplikasi menggunakan software Adobe Animate dengan bahasa pemrograman HTML 5, Adobe Premiere Pro untuk mengedit video, Adobe Audition untuk mengedit audio, Adobe Photoshop untuk perancangan grafis.

### 2.5. Testing

Digital Edukasi Pengenalan Dasar – Dasar Investasi Saham Berbasis Multimedia menerapkan 2 metode pengujian, diantaranya terdiri dari *Black Box Testing* dan Kuesioner.

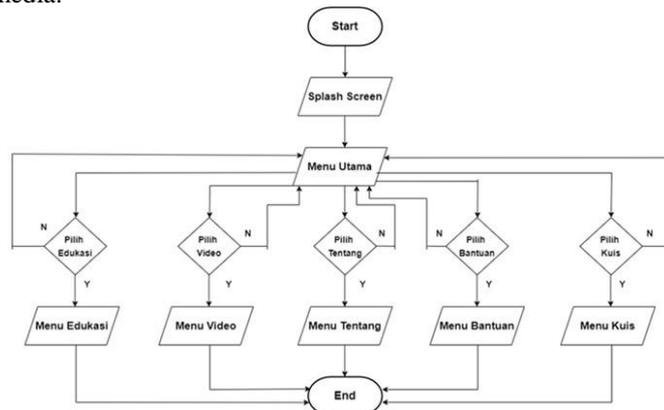
### 2.6. Distribution

Pada tahap distribusi atau penyebaran hasil kepada pengguna, Digital Edukasi Pengenalan Dasar–Dasar Investasi Saham Berbasis Multimedia, akan bisa diakses oleh seluruh masyarakat secara meluas melalui *website*, serta video edukasi di publikasikan di YouTube.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Flowchart

Pada tahap perancangan ini desain dikembangkan dengan berbasis multimedia yang mengacu pada konsep awal, yang bertujuan untuk membuat prototype desain dari awal sampai dengan akhir supaya dapat menjelaskan secara terperinci bagaimana sistem ini dapat berjalan. Berikut merupakan *flowchart* umum aplikasi yang terdapat pada Digital Edukasi Pengenalan Dasar – Dasar Investasi Saham Berbasis Multimedia:



Gambar 2. Flowchart

#### 3.2 Struktur Menu

1. *Splash Screen* adalah halaman awal dari aplikasi Digital Edukasi Pengenalan Dasar – Dasar Investasi Saham Berbasis Multimedia.



Gambar 3. Splash Screen

2. Menu Utama adalah menu yang berisikan lima menu yaitu menu edukasi, menu kuis, menu video, menu tentang, menu bantuan.



Gambar 4. Menu Utama

3. Menu Edukasi adalah menu yang berisikan penjelasan dari pengertian investasi saham, jenis

investasi saham, cara berinvestasi saham.



Gambar 5. Menu Edukasi

4. Menu Kuis adalah menu yang berisikan 10 pertanyaan mengenai materi yang disampaikan dalam Digital Edukasi Pengenalan Dasar – Dasar Investasi Saham Berbasis Multimedia.



Gambar 6. Menu Kuis

5. Menu Tentang adalah menu yang berisikan data diri dari pembuat aplikasi, dosen pembimbing.



Gambar 7. Menu Tentang

6. Menu Bantuan adalah menu yang berisikan fungsi-fungsi *button* pada aplikasi.



Gambar 8. Menu Bantuan

7. Menu Video adalah menu yang menampilkan *button link* youtube dimana jika *button* di klik,



akan menuju ke *platform* youtube.

Gambar 9. Menu Video

#### 4. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa penelitian Digital Edukasi Pengenalan Dasar-Dasar Investasi Saham Berbasis Multimedia bertujuan untuk mengedukasi masyarakat agar lebih mengerti mengenai Investasi Saham. Dari permasalahan yang terjadi, dimana masih banyak masyarakat takut berinvestasi serta kurang teredukasi mengenai investasi saham, seperti tidak tahu bagaimana cara berinvestasi, bagaimana memulai berinvestasi saham, serta tips memilih tempat untuk berinvestasi saham, maka dibuatlah sebuah aplikasi multimedia berbasis website yang digunakan untuk mengedukasi masyarakat luas. Telah dihasilkan sebuah aplikasi multimedia pembelajaran yang menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai acuan pembuatan program, sedangkan untuk gambaran alur sistem menggunakan *flowchart*.

#### Daftar Pustaka

- [1] A. Mastura, S. Nuringwahyu, and D. Zunaida, "Pengaruh Motivasi Investasi, Pengetahuan Investasi Dan Teknologi Informasi Terhadap Minat Berinvestasi Di Pasar Modal (Studi Pada Mahasiswa Fia Dan Feb Unisma Yang Sudah Menempuh Mata Kuliah Mengenai Investasi)," *Jiagabi*, vol. 9, no. 1, pp. 64–75, 2020.
  - [2] P. D. Paramita and C. Harini, "Pelatihan Pengenalan Investasi Saham Pada Warga Kelurahan Plamongansari, Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Sebagai ...," *Maj. Ilm. Inspiratif*, vol. 8, pp. 91–108, 2022
  - [3] Desmon Wira. 2019. *Mengenal Investasi Saham*
  - [4] Muhatri, "Media Pembelajaran Stocklab Berbasis Multimedia," *J. Sains Komput. Inform.*, vol. 4, no. September, pp. 523–531, 2020, [Online].
  - [5] Made Danan Adiphatyama, "Multimedia Interaktif Pengenalan Investasi Reksa Dana Pada Remaja Usia Produktif Berbasis Android" 2021.
  - [6] Nikmah, Lili Ulin "Pengembangan Multimedia Berbasis HTML 5 Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pasar Modal Kelas X SMK Negeri 1 Menggala" 2021.
  - [7] Nicky Hogan. 2017. "Yuk Belajar Saham Bagi Pemula"
-