



## APLIKASI PROMOSI PERGURUAN TINGGI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

**Wahyudi**

Sistem Informasi, STMIK Indonesia Padang, Jalan Khatib Sulaiman Dalam No. 01

Email: [wahyudisy@gmail.com](mailto:wahyudisy@gmail.com)

Submitted: 23-07-2015, Reviewed: 23-07-2015, Accepted: 26-11-2015

<http://dx.doi.org/10.22216/jit.2015.v9i1.27>

### **Abstract**

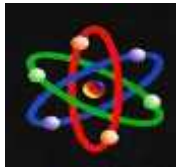
*Promotion can be used to increase public confidence in the quality assurance of the higher education, the growing recognition of the quality assurance of the higher education so the more people who use its services. Promotion in the form of interactive visual communication technology has the ability to store the audio-visual data, as a medium for promotion and imaging quality assurance, accountability and credible of the higher education. STMIK Indonesia Padang as IT-based of the higher education really need it. This study uses the approach of R & D (Research and Development) with five main steps (Borg & Gall), namely: 1) to analyze the products that will be developed; 2) Developing the initial product; 3) Validation of experts and revision; 4) Field testing and revision of the product; 5) field trials and the final product. Here the analysis is the extent to which the efficiency of the design and development of interactive visual communication technology applications for the promotion of higher education STMIK Indonesia Padang, students, stakeholders and enrich the science, and technology. This research aims to improve: performance / promotional support; publication activities; and the efficiency of information by providing information through audio-visual interactive multimedia display. This will reduce the financing and waste of human resources through the efficiency of communication, information, and promotions.*

**Keywords:** *promotion applications, interactive, multimedia*

### **Abstrak**

*Promosi dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan masyarakat kepada jaminan mutu suatu perguruan tinggi, semakin dikenalnya jaminan mutu suatu perguruan tinggi maka semakin banyak pula masyarakat pengguna jasanya. Promosi dalam bentuk teknologi komunikasi visual interaktif memiliki kemampuan untuk menyimpan data audio-visual, sebagai media untuk promosi dan pencitraan jaminan mutu, akuntabilitas dan kredibilitas perguruan tinggi. STMIK Indonesia Padang sebagai perguruan tinggi berbasis IT sangat membutuhkannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan R & D (Research and Development) dengan lima langkah utama (Borg & Gall), yaitu: 1) Menganalisis produk yang akan dikembangkan; 2) Pengembangan produk awal; 3) Validasi ahli & revisi; 4) Uji coba lapangan & revisi produk; 5) Uji coba lapangan & produk akhir. Disini dilakukan analisa sejauhmana efisiensi perancangan dan pengembangan teknologi komunikasi visual interaktif aplikasi promosi bagi perguruan tinggi STMIK Indonesia Padang, mahasiswa, stakeholders serta memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, dan teknologi. Penelitian ini bertujuan meningkatkan: kinerja/dukungan promosi; kegiatan publikasi; dan efisiensi informasi dengan memberikan informasi melalui tampilan multimedia audio visual interaktif. Hal ini akan dapat mengurangi pembiayaan dan pemborosan sumber daya manusia melalui efisiensi komunikasi, informasi, dan promosi.*

**Kata Kunci:** *aplikasi promosi, interaktif, multimedia*



## PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, tingkat persaingan diantara perguruan tinggi dirasakan semakin ketat. Keinginan dari masyarakat terhadap jaminan mutu, akuntabilitas dan kredibilitas dari suatu perguruan tinggi adalah satu faktor terjadinya persaingan antar perguruan tinggi tersebut. Salah satu bentuk pertanggungjawaban lembaga perguruan tinggi kepada masyarakat adalah memberikan kualitas pengelolaan yang sesuai dengan stakeholders, yang dinyatakan dalam bentuk Akreditasi Institusi, sesuai dengan Peraturan Mendiknas no. 28 tahun 2005 tentang Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT). Selain itu, dalam Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003, Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 dan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 dijelaskan tujuan Pendidikan Tinggi adalah menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang berkemampuan akademik, profesional, dapat menerapkan, mengembangkan, memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian dan mengupayakan penggunaannya guna meningkatkan taraf hidup masyarakat & memperkaya kebudayaan nasional.

Sementara revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, kemajuan media komunikasi dan informasi memberi arti tersendiri. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologi dalam pengelolaan promosi dan informasi. Dalam rangka mewujudkan jaminan mutu, akuntabilitas publik dan eksistensi perguruan tinggi terjamin maka pendidikan tinggi mau tidak mau menjalankan komunikasi promosi sebagai wadah informasi dan pemasaran. Promosi adalah hal yang sangat penting untuk

pengenalan suatu perguruan tinggi agar masyarakat lebih mengenal/mengetahui tentang suatu perguruan tinggi tersebut. Promosi berguna juga untuk meningkatkan/menambah kepercayaan masyarakat pada jaminan mutu suatu perguruan tinggi, karena semakin dikenalnya perguruan tinggi maka semakin banyak pula masyarakat yang mempergunakan jasa dari perguruan tinggi tersebut. Hal ini, memberikan arti semakin besar pula tingkat kepercayaan masyarakat terhadap jaminan mutu, akuntabilitas dan kredibilitas perguruan tinggi tersebut.

Permasalahan yang diteliti, dapat dirumuskan sebagai berikut: 1) Bagaimana dapat dibangun, diterapkan dan diintegrasikan konsep desain komunikasi visual interaktif dalam pembuatan aplikasi informasi promosi untuk dapat mengkomunikasikan visi, misi, informasi dan sistem nilai jaminan mutu perguruan tinggi. 2) Bagaimana tahap pengembangan serta menciptakan konsep desain komunikasi visual interaktif dalam pembuatan aplikasi informasi promosi yang mengkomunikasikan visi, misi, informasi dan sistem nilai jaminan mutu perguruan tinggi. 3) Bagaimana efisiensi dan menciptakan minat penggunaan konsep desain komunikasi visual interaktif dalam pembuatan aplikasi informasi promosi yang mengkomunikasikan visi, misi, informasi dan sistem nilai jaminan mutu perguruan tinggi

Penelitian ini secara umum bertujuan menganalisa sejauhmana efisiensi teknologi komunikasi visual interaktif informasi promosi di STMIK Indonesia Padang. Adapun objektif dari penelitian adalah sebagai berikut: 1) Menerapkan dan mempermudah membangun Teknologi Komunikasi Visual Interaktif Pembuatan



Aplikasi Informasi Promosi STMIK Indonesia Padang Berbasis Multimedia dari konsep dan storyboard serta Menganalisa integrasi dan pengembangan aplikasi. 2) Mengembangkan Keahlian Multimedia serta mendorong terciptanya produk multimedia yang berhak cipta (Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta). 3) Menjadikan jurusan Sistem Informasi STMIK Indonesia Padang 'center of excellence' dalam mengembangkan keahlian multimedia serta meningkatkan atmosfer ilmiah melakukan penelitian di bidang Multimedia.

Dalam usahanya untuk mengkomunikasikan visi, misi, informasi dan sistem nilai perguruan tinggi tentunya tidak akan terlepas dari permasalahan dan kendala pada setiap kegiatannya, sehingga peran komunikasi visual interaktif membantu bagian promosi STMIK Indonesia Padang dalam mengoptimalkan potensinya yang berisikan profil, informasi jurusan secara keseluruhan dan signifikan untuk mengkomunikasikan suasana nilai perguruan tinggi yang berjaminan mutu.

Perkembangan teknologi informasi berbasis multimedia sangat mendukung perancangan & pembuatan aplikasi informasi promosi STMIK Indonesia Padang. Ketersediaan pelayanan informasi yang bersifat rutin, umum dan fleksibel berjangka waktu tertentu dalam wujud tampilan komunikasi visual interaktif serta audio visual guna memberikan gambaran nyata tentang nilai perguruan tinggi. Sehingga dapat menampilkan & menunjukkan jaminan mutu, keunggulan-keunggulan pada publik secara dekat dan langsung, sehingga semakin banyak pula peluang pasar yang akan dapat dicapai.

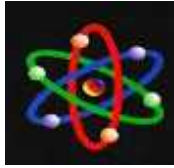
## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (Research and Development). Penelitian R&D adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (needs assessment), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (development) untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Borg dan Gall (1996) terdiri dari sepuluh tahap, yaitu (1) Penelitian dan Pengumpulan data awal, (2) Perencanaan, (3) Pembuatan Produk awal, (4) Uji coba awal, (5) Perbaikan Produk awal, (6) Uji coba lapangan, (7) Perbaikan produk operasional menghasilkan komunikasi visual interaktif pembuatan aplikasi promosi informasi dalam bentuk Compact Disk dan dapat digunakan STMIK Indonesia Padang untuk penjaminan mutu sistem nilai perguruan tinggi, (8) Uji coba operasional, (9) Perbaikan Produk akhir dan (10) Diseminasi Nasional. Dalam penelitian ini hanya dibatasi pada tahap ke-1 sampai tahap ke-7, sesuai dengan kebutuhan pada aplikasi informasi STMIK Indonesia Padang.

Namun dalam Tim Puslitjaknov (2008: 11), menurut Borg & Gall prosedur penelitian pengembangan dapat dilakukan dengan melakukan 5 langkah utama, yaitu: (1) Menganalisis produk yang akan dikembangkan; (2) Melakukan pengembangan produk awal; (3) Melakukan validasi ahli & revisi; (4) Uji coba lapangan skala kecil & revisi produk; (5) Uji coba lapangan & produk akhir.

Penelitian ini dilaksanakan di STMIK Indonesia Padang, pemilihan instansi tersebut karena akan dijadikan 'center of excellence' dalam mengembangkan keahlian Multimedia serta meningkatkan atmosfer ilmiah melakukan penelitian bersama di bidang Multimedia.



Adapun kerangka kerja penelitian ini digambarkan melalui skema berikut: Life cycle proses produksi produk multimedia tampak pada Gambar 1. Proses ini terdiri

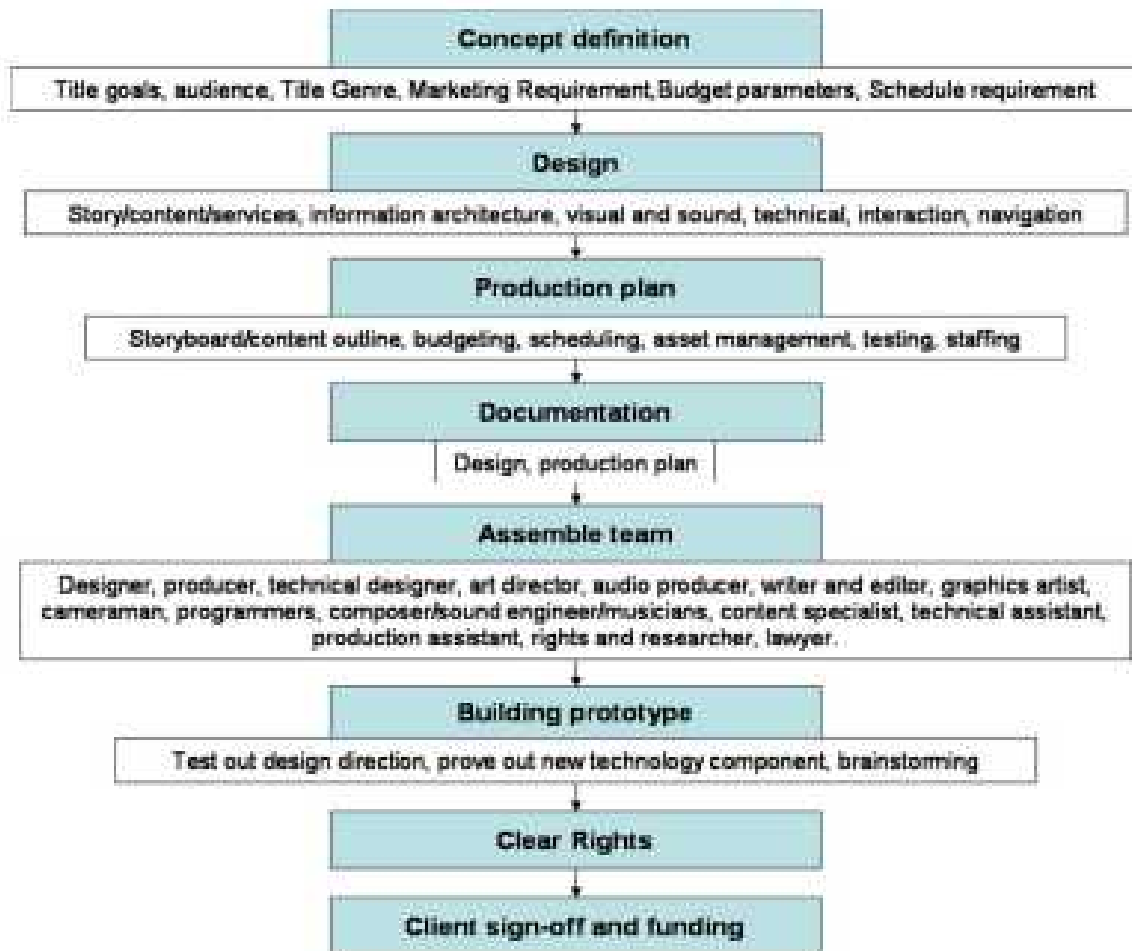
dari tiga sub-proses: Pre-Production, Production & Post-Production.



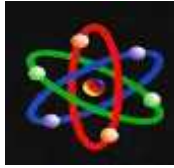
**Gambar 1. Proses Multimedia Production**

Diagram alir proses Pre-Production digambarkan seperti Gambar 2. Proses ini meliputi proses penguasaan ide produk, dilanjutkan dengan perencanaan produk, kemudian perencanaan proses

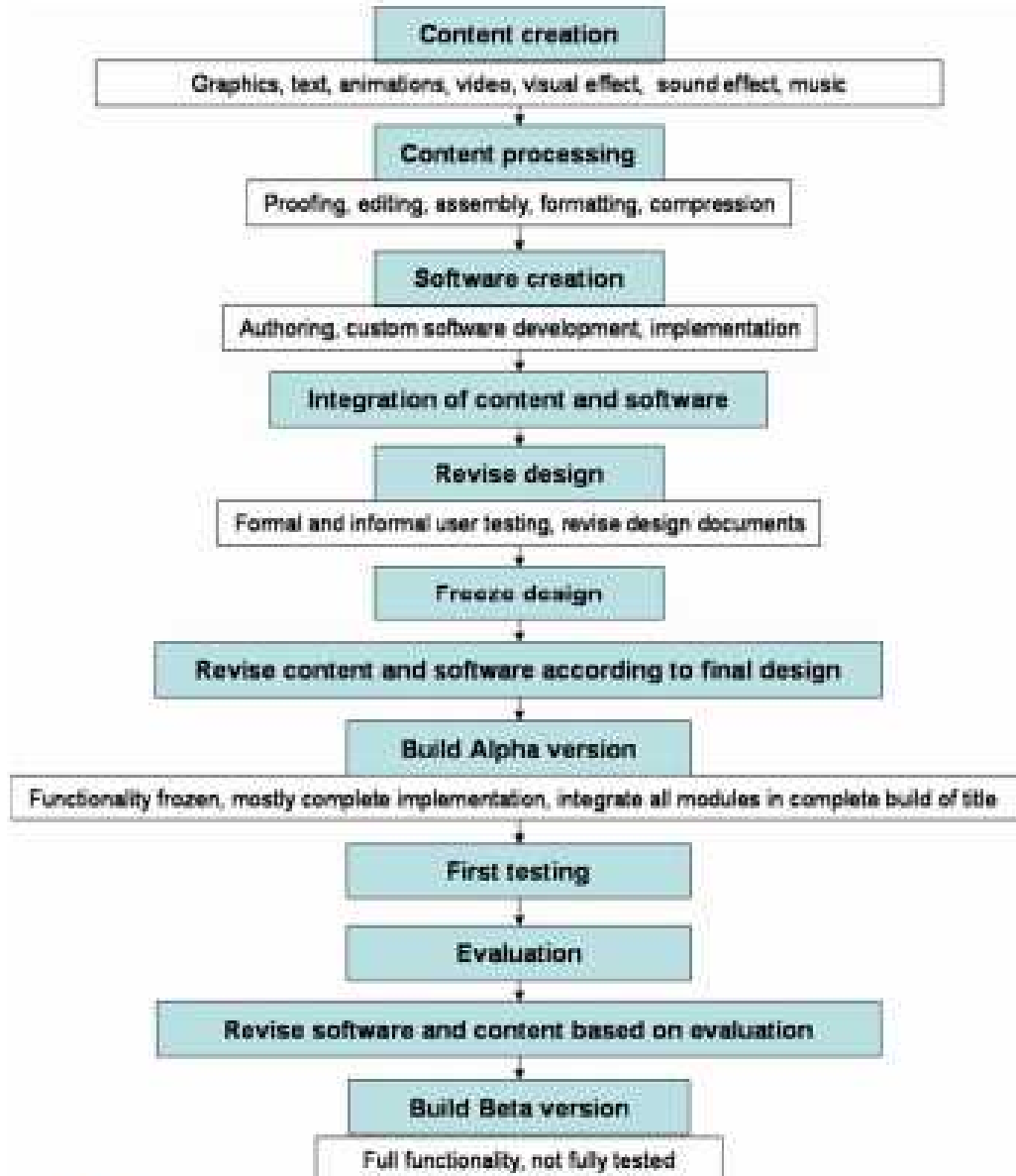
produksi, lalu penyusunan dokumentasi, penyusunan tim, dan membangun prototipe, selanjutnya pengurusan hak cipta dan penandatanganan kontrak serta pembiayaan.



**Gambar 2. Proses Pre-Production.**



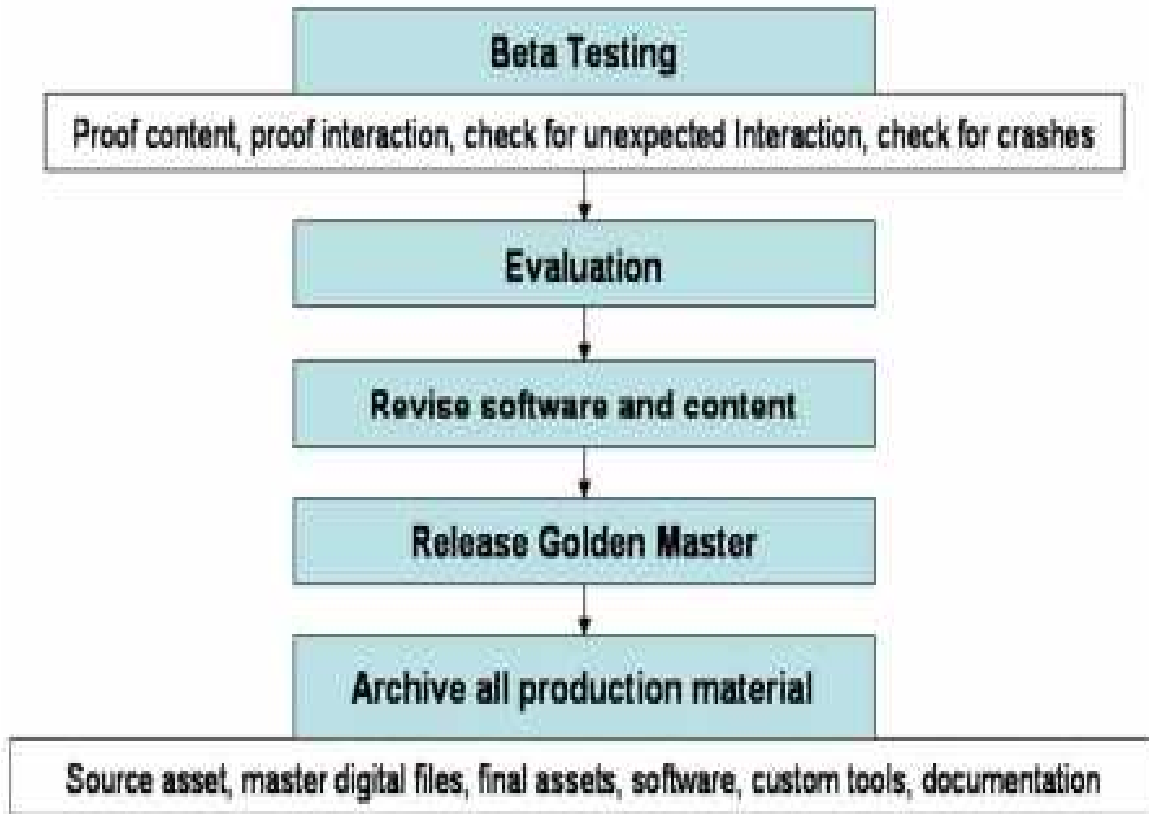
#### 42Wahyudi, Aplikasi Promosi Perguruan Tinggi Berbasis Multimedia Interaktif



**Gambar 3. Proses Production.**

Gambar 3 menjelaskan diagram alir proses pelaksanaan produksi produk multimedia. Proses ini dimulai dari pembuatan content multimedia yang diperlukan, kemudian pemrosesan content, pembuatan program/software, dilanjutkan dengan mengintegrasikan content&software,

merevisi design. Setelah itu membangun Alpha version, lalu pengujian awal produk, diikuti dengan evaluasi produk &revisi software &content berdasarkan pada hasil evaluasi, serta membangun versi beta.



**Gambar 4. Proses Post-Production.**

Terakhir adalah tahap Post-Production, diagram alirnya pada gambar 4. Proses ini dimulai dari proses pengujian versi beta, evaluasi & revisi software serta content berdasarkan dari hasil pengujian versi Beta, membuat release Golden Master dari produk multimedia & menyimpan semua material yang dipakai pada proses produksi ini. Produk Golden Master sebelum dipasarkan akan dipublikasi melalui komunikasi.

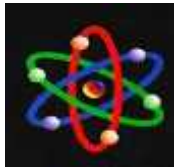
#### **Analisis Data**

Data fisik berkaitan data analisa komunikasi visual interaktif berkaitan spesifikasi aplikasi hardware dan software. Data primer diperoleh dari pengumpulan data menggunakan kuisioner. Variabel

yang diteliti diantaranya: jenis kelamin responden, umur, latar belakang pendidikan dalam merespon aplikasi komunikasi visual. Analisis data untuk data primer dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dalam bentuk frekuensi rata-rata.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembuatan aplikasi promosi perguruan tinggi berbasis multimedia interaktif dilakukan dalam beberapa tahapan. Siklus pengembangan sistemnya adalah sebagai berikut:



**Gambar 5. Siklus Pengembangan Sistem**

Kegiatan promosi dan publikasi untuk menunjukkan keberadaan, tujuan, fungsi, dan kinerja STMIK Indonesia Padang harus dilakukan dengan banyak informasi dari berbagai jenis media, seperti; media cetak, media elektronik, website, presentasi, dan public relation. Menggunakan aplikasi promosi perguruan tinggi berbasis multimedia interaktif untuk aplikasi informasi promosi adalah salah satu media promosi. Aplikasi informasi promosi adalah informasi dari deskripsi perguruan tinggi STMIK Indonesia Padang yang berisi tentang tujuannya, fungsi, dan kinerja untuk promosikepadamasyarakat.

Mengingat perlunya aplikasi ini, maka dibuat dan didesain aplikasi berbasis multimedia dalam bentuk teknologi komunikasi visual interaktif di STMIK Indonesia Padang untuk kepentingan dan tujuan yang disebutkan di atas.

Tujuan membuat dan merancang aplikasi promosi ini adalah bertujuan untuk meningkatkan kerja dan dukungan promosi dan kegiatan publikasi. Promosi dan publikasi dapat dilakukan dengan memberikan pengguna kebebasan untuk memilih informasi yang mereka inginkan

pada layar guna melihat gambaran informasi tentang STMIK Indonesia Padang.

Tujuan lain adalah untuk meningkatkan efisiensi informasi dengan memberikan informasi penting kepada orang-orang dengan benar melalui menampilkan audio visual. Melakukan kegiatan promosi & publikasi dengan presentasi langsung melalui program aplikasi akan lebih efektif dan menghemat waktu. Pengguna dapat menonton deskripsi pertama mengenai informasi. Hal ini akan dilakukan untuk mengurangi pembiayaan dan pemborosan sumber daya manusia, karena telah didukung oleh sistem multimedia.

### **Analisis Kebutuhan Sistem**

Analisis kebutuhan sistem sangat diperlukan untuk mendukung kerja sistem. Apakah sistem yang dibuat sesuai dengan kebutuhan atau tidak?. Karena kebutuhan sistem akan mendukung pencapaian tujuan pendidikan tinggi. Fungsi sistem adalah untuk memberikan informasi serta media informasi promosi untuk STMIK Indonesia Padang. Tujuan dari perencanaan dan sistem pengembangan adalah untuk mendapatkan lebih cepat informasi yang



lebih efisien dan juga meningkatkan kualitas kerja.

### Desain Sistem

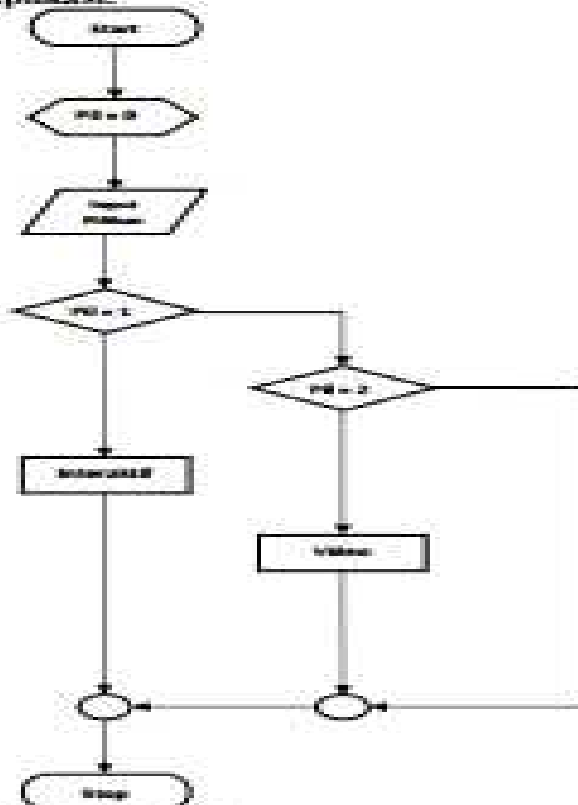
Informasi dalam aplikasi promosi ini melibatkan gambaran umum lembaga, seperti; sejarah, misi, visi, struktur organisasi, program studi, fasilitas, dosen, layanan, mahasiswa, dan alumni.

Urutan proses kegiatan adalah sebagai berikut :designing concept, designing

content, designing manuscript/document, designing graphic, designing interface, designing line, designing form, designing color, designing animation, designing video, designing sound, producing system, implementation of system.

Beberapa peralatan yang digunakan untuk merancang video, seperti; kamera, tripod, kaset, mini DV, lampu, komputer.

Diagram Sirkulasi Aplikasi:



Gambar 6. Diagram Menu Sirkulasi

### Merancang Interface Menu Utama

Tampilan pada menu utama dapat dilihat sebagai berikut: Tampilan aplikasi promosi perguruan tinggi berbasis multimedia interaktif sebagai berikut: Pada tampilan menu gambar: merancang menu yang memiliki dua menu. Pertama, profil

interaktif digunakan untuk masuk kedalam pilihan menu utama interaktif. Kedua, menu video profil digunakan untuk masuk kedalam pilihan audio informasi promosi perguruan visual.





## Testing Sistem



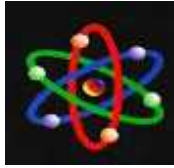
**Gambar 7. Menuinterface.**

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan informasi promosi bebas dari kesalahan sebelum diterapkan. Aplikasi ini diperiksa untuk setiap form dan dilanjutkan dengan uji untuk semua bentuk rancangan. Sistem dioperasikan dengan penjelasan cara penggunaan aplikasi. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas. Pembuatan screen capture shown dari

aplikasi promosi perguruan tinggi difokuskan pada fungsi, tombol, script dan result uji coba. Bentuk utama menggunakan menu sistem. Tombol pertama adalah profil interaktif difungsikan untuk masuk ke pilihan menu utama. Tombol kedua adalah tombol video profil difungsikan untuk masuk ke pilihan informasi promosi visual perguruan tinggi.



**Gambar 8. Menu Utama**



Gambar9. Menu Profile Video.

Menu *Profile Interactive*. Bentuk menu profil interaktif adalah tampilan menu yang akan memberikan pintu masuk untuk menggunakan sistem. Tombol kontak berfungsi untuk menampilkan menu kontak dari STMIK Indonesia Padang. Tombol *History* berfungsi untuk menampilkan menu historisnya. Tombol visi difungsikan untuk visi tampilan dan menu misi. Tombol Struktur fungsi

organisasi untuk menampilkan menu struktur organisasi. Menu ikatan alumni berfungsi untuk menampilkan menu ikatan alumni. Dan tombol lain memiliki fungsi untuk menampilkan menu lainnya sesuai dengan apa yang kita pilih.



Gambar 10. Menu *Profile Interactive*.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan studi yang dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa aplikasi promosi perguruan tinggi berbasis multimedia interaktif dapat dibangun, diterapkan, dan terintegrasi dengan aplikasi informasi promosi. Akibatnya, dapat mengkomunikasikan visi, misi, informasi, dan sistem jaminan mutu kualitas perguruan tinggi. Aplikasi ini dapat mengembangkan dan menciptakan konsep komunikasi visi, misi, informasi, dan sistem nilai jaminan mutu perguruan tinggi sesuai dengan kebutuhan dan pengembangan teknologi. Akan ada efisiensi komunikasi,

informasi, promosi dengan menggunakan konsep berbasis multimedia interaktif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi.
- Maimunah, Lusyani Sunarya, Suharnianti. 2009. Desain Company Profile CD Interaktif Sebagai Media Informasi Dan Promosi Studi Kasus : CV. GLOBAL MULTIMEDIA. STMIK Raharja: Tangerang.
- Muhammad, Akbar. 2010. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif.



- Fakultas Sastra. Prodi Pendidikan Seni Rupa. Univ. Negeri Malang.
- Rahayu Asih, Dzakiyah. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Promosi Statis di SMK Negeri 1 Pengasih. Kulonprogo: Yogyakarta.
- Samsudin, Achmad. 2008. Peran Multimedia Interaktif (Mmi) Dalam Pembelajaran.  
<http://semangatbelajar.com/peranmultimedia-interaktif-mmi-dalam-pembelajaran>. Diakses tanggal 20 Oktober 2014.
- Sutopo, Hadi. 2009. Pengembangan Model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia. Program Studi Teknologi Pendidikan: Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Suyanto, M, 2003. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Mutu Keunggulan Dalam Bersaing, Yogyakarta: Andi.
- Suyanto, M, 2004. Analisis & Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran, Yogyakarta: Andi.
- Suyanto, M, 2005. Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia, Yogyakarta: Andi.