

RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI INTERAKTIF BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA INFORMASI PROGRAM STUDI STMIK STIKOM INDONESIA

I Nyoman Agus Suarya Putra¹, I Dewa Gede Agung Pandawana²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia

Jl. Tukad Pakerisan No. 97 Denpasar-Bali

e-mail : nyomansuarya@stiki-indonesia.ac.id¹, vandawaa@yahoo.com²

Received : Maret 2018

Accepted : Oktober 2018

Published : Oktober 2018

Abstract

STMIK STIKOM Indonesia is an IT campus in Denpasar. STMIK STIKOM Indonesia has vision to create a study program which form bachelors of computer science who have ability to make use of smart technology system and digital system to support the development of tourism industry with cultural insight. From direct observation, it was obtained some findings, such as lack of knowledge of marketingship from the performer of the marketing activity of STMIK STIKOM Indonesia about campus life, especially the information about the study program. The effect is lack of knowledge or understanding of the prospective students about the activity done in the process of education in terms of payment, teaching and learning process, up to supporting facilities in STMIK STIKOM campus environment. Most of prospective students have tendency to come to STMIK STIKOM Indonesia to know directly the profile of TI and SK study program rather than only know through information media and its promotion. In the previous research, it has been made the design of information media study program based on desktop, and augmented reality through android application. In the next research, it is developed an information media based on android by combining information system application study program based on desktop with augmented reality which later produce new information media based on android. This new media has advantage with based on android, thus it can be accessed by anyone through android handphone. Interactive multimedia based on android is a proper way to answer the problems. Android technology gives help in the process of presentation about STMIK STIKOM Indonesia. The application that is installed in the students' handphone can inform freely and detail about important information in STMIK STIKOM Indonesia. This modern technology can be downloaded in STMIK STIKOM Indonesia website and can be accessed by the prospective students everywhere they are.

Keywords: Information Media, Android, Technical Information, Computer System, STMIK STIKOM Indonesia

Abstrak

STMIK STIKOM Indonesia adalah sebuah kampus IT di kota Denpasar. STMIK STIKOM Indonesia memiliki visi untuk menjadikan program studi yang membentuk sarjana computer yang memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi system cerdas dan system digital untuk mendukung perkembangan industry pariwisata yang berwawasan budaya. Dari hasil mengamati secara langsung diperoleh temuan temuan yaitu kurangnya pengetahuan marketingship para pelaku kegiatan marketing STMIK STIKOM Indonesia mengenai kehidupan kampus, terutama informasi terkait program studi. Dampak yang diakibatkan adalah kurangnya pengetahuan atau pemahaman calon mahasiswa tentang kegiatan yang dilaksanakan dalam proses pendidikan baik dari pembayaran, proses belajar mengajar hingga sarana pendukung di lingkungan kampus STMIK STIKOM Indonesia. Sebagian besar calon mahasiswa memiliki kecenderungan memilih datang ke kampus STMIK STIKOM Indonesia untuk mengetahui secara langsung

profil Prodi Teknik Informatika (TI) dan Sistem Komputer(SK) dibanding hanya mengetahui melalui media informasi dan promosinya. Pada penelitian sebelumnya sudah dibuat rancangan media informasi program studi yang berbasis desktop, serta augmented reality melalui aplikasi android. Dalam penelitian berikutnya, dikembangkan media informasi berbasis android dengan menggabungkan informasi dari aplikasi sitem informasi program studi berbasis desktop dengan augmented reality yang kemudian menghasilkan media informasi baru berbasis android. Media baru ini memiliki keunggulan berbasis android sehingga dapat di akses oleh siapa saja melalui handphone android. Multimedia Interaktif berbasis android sangat tepat untuk menjawab masalah tersebut. Teknologi android sangat membantu dalam proses presentasi tentang STMIK STIKOM Indonesia. Aplikasi yang dapat diinstal di hanphone calon mahasiswa, dapat menginformasikan dengan leluasa dan detail terkait dengan informasi informasi penting di STMIK STIKOM Indonesia. Teknologi modern ini dapat di download di web STMIK STIKOM Indonesia serta dapat diakses oleh seluruh calon mahasiswa dimanapun berada.

Kata Kunci: Media Informasi, Android, Teknik Informatika, Sistem Komputer, STMIK STIKOM Indonesia

1. PENDAHULUAN

Program Studi (Prodi) Teknik Informatika dan Program Studi (Prodi) Sistem Komputer adalah dua Program Studi yang dimiliki STMIK STIKOM Indonesia (STMIK STIKOM Indonesia), yang tersedia untuk calon mahasiswa yang berasal dari SMA, SMK dan Sekolah sederajat di Indonesia. STMIK STIKOM Indonesia adalah salah satu kampus favorit yang berada di pulau Bali yang mengajarkan tentang aplikasi dari beberapa bidang ilmu yang berbasis komputer. STMIK STIKOM Indonesia bernaung di bawah KOPERTIS wilayah VIII yang memiliki tujuan menciptakan generasi muda yang kreatif, cerdas dan bermanfaat. Namun, yang terjadi selama ini adalah adanya kesenjangan sumber informasi tentang program studi sehingga terjadi pergeseran pemahaman pada masyarakat, khususnya pada kurikulum yang ditawarkan dan lingkungan belajar kampus.

Sebagai bagian dari sebuah kampus favorit, STMIK STIKOM Indonesia harus mampu menyampaikan informasi yang tepat dan benar tentang berbagai macam kegiatan dalam kehidupan kampus. Calon mahasiswa yang antusias untuk menjadi keluarga besar civitas akademik kampus STMIK STIKOM Indonesia sangat berharap apa yang telah disampaikan saat sosialisasi akan sama dengan apa yang akan mereka dapatkan serta lakukan di kampus STMIK STIKOM Indonesia. Dari pengamatan yang dilakukan di kampus STMIK STIKOM Indonesia selama kurun waktu 3 tahun, didapatkan beberapa temuan.

Temuan yang diperoleh dari hasil pengamatan secara langsung yaitu kurangnya pengetahuan marketing tentang kehidupan kampus

terutama informasi terkait program studi yang mengakibatkan kurangnya pengetahuan calon mahasiswa terkait berbagai kegiatan yang dilaksanakan oleh prodi di lingkungan kampus STMIK STIKOM Indonesia. Tidak sebandingnya jumlah antara calon mahasiswa yang datang ke kampus dengan petugas *Front office* yang melayani menyebabkan beragamnya informasi yang diperoleh. Petugas *Front office* yang memiliki tingkat regenerasi tinggi—sering mengalami perubahan formasi, kecenderungannya memberikan informasi tentang program studi hanya melalui media brosur. Karyawan yang bekerja di bagian *Front office* memiliki pengetahuan yang berbeda dikarenakan pengalaman yang berbeda sehingga tranformasi komunikasi ke calon mahasiswa pun berbeda. Antara bagian *Front office* dengan bagian marketing juga memiliki ketidaksesuaian informasi terkait tentang program studi secara spesifik sehingga dapat menyebabkan tidak terciptanya satu konsep yang jelas tentang informasi informasi yang terkait program studi.

Dari pengamatan yang telah dilakukan terhadap kesesuaian informasi yang terkait program studi di STMIK STIKOM Indonesia ternyata membawa pengaruh negatif terhadap calon mahasiswa yang sudah menjadi mahasiswa. Mahasiswa pada akhirnya berganti program studi. Berdasar hasil diskusi dengan pihak Prodi, beberapa mahasiswa merasa tidak nyaman dalam mengikuti perkuliahan serta mahasiswa pada akhirnya merasa dirugikan disebabkan informasi yang tidak sesuai saat sosialisasi dengan saat mereka sudah menjadi mahasiswa. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa Kepala Program Studi Teknik

informatika, I Putu Gede Budayasa, SST.Par, M.T.I menyampaikan adanya kesenjangan informasi antara pihak marketing dengan pihak prodi menyebabkan banyaknya mahasiswa kebingungan dalam menjalankan perkuliahan. Pejabat Pembantu Ketua 1, Aniek Suryanti Kusuma, M.Kom tidak menampik permasalahan ini. Aniek menyampaikan perlu adanya media secara khusus yang dapat dijadikan media informasi yang tepat sehingga segala bentuk permasalahan yang ada dalam kegiatan program studi dapat diketahui oleh mahasiswa sepenuhnya.

STMIK STIKOM Indonesia adalah kampus IT yang berbasis komputer. STMIK STIKOM Indonesia harus dapat menancapkan citra IT di kalangan mahasiswa. Selama ini media promosi yang dimiliki masih berpedoman pada media brosur dan presentasi dari pihak marketing. Media informasi yang berbasis pada interaktif hanya ada pada *website*. Presentasi oleh pihak marketing memanfaatkan slide yang bersifat audio visual namun karena keterbatasan waktu pada akhirnya interaksi secara personal menjadi sangat terbatas, sehingga informasi tidak utuh disampaikan. Ketika calon mahasiswa berkeinginan mengetahui dan mendapatkan informasi tentang kampus, penyampaian informasi juga akan menjadi berbeda. Media *website* yang dipergunakan selama ini hanya menyediakan informasi kampus secara umum. Kenyamanan mengakses informasi pada web sangat dipengaruhi oleh kualitas akses. Dari uraian tersebut tentunya STMIK STIKOM Indonesia harus mengkaji kembali media promosinya. STMIK STIKOM Indonesia membutuhkan sebuah media komunikasi visual yang mampu menyampaikan informasi dengan akurat.

Pada penelitian sebelumnya sudah dibuat rancangan media informasi program studi yang berbasis *desktop*, serta *augmented reality* melalui aplikasi android. Dalam penelitian berikutnya, dikembangkan media informasi berbasis android dengan menggabungkan informasi dari aplikasi sistem informasi program studi berbasis *desktop* dengan *augmented reality* yang kemudian menghasilkan media informasi baru berbasis android. Media baru ini memiliki keunggulan berbasis android sehingga dapat di akses oleh siapa saja melalui *handphone* android.

Multimedia Interaktif berbasis android merupakan salah satu solusi yang dapat diwujudkan. Media ini dapat menyertakan penyampaian pesan dalam wujud audio visual yang bersifat interaktif sehingga informasi dapat disampaikan secara langsung kepada responden dengan kandungan informasi yang lebih lengkap dan padat. Dalam multimedia interaktif berbasis android, responden dapat mengetahui satu bentuk informasi yang sama. Dengan format audio visual serta animasi, diharapkan bisa memberikan kenyamanan dalam mengakses informasi. Multimedia interaktif berbasis android akan lebih mendukung citra Sekolah Tinggi berbasis komputer yang *high-tech* jika nantinya dapat akses dan di download melalui web kampus. Dengan solusi ini, pihak *front office* tidak akan kesulitan untuk mensosialisasikan informasi kampus dengan kondisi pengunjung yang padat. Dari uraian di atas maka penelitian tentang produk multimedia interaktif dapat dilaksanakan sehingga dalam penelitian ini diambil judul "Perancangan Media Informasi Interaktif Berbasis Android Sebagai Media Informasi Program Studi STMIK STIKOM Indonesia".

2.METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kampus STMIK STIKOM Indonesia yang beralamat di Jalan Tukad Pakerisan No. 97 Denpasar Bali. Sedangkan waktu penelitian ini adalah selama 4 bulan. Penelitian ini adalah hasil penelitian pengembangan terhadap penelitian sebelumnya yang berbasis *desktop*.

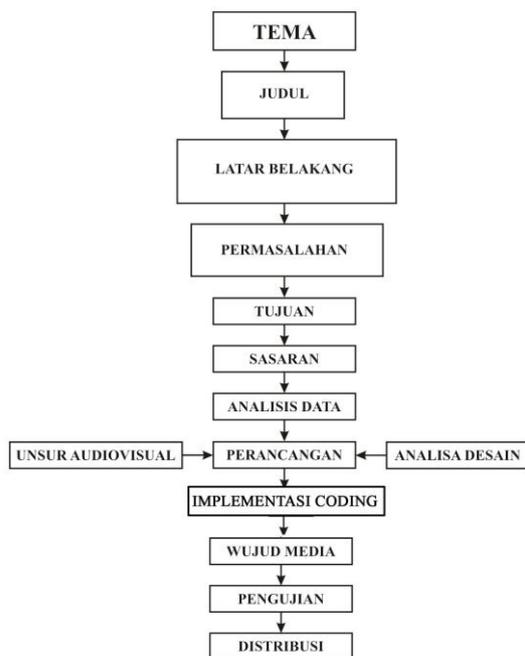
B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh pemangku kepentingan tata kelola STMIK STIKOM Indonesia. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini beberapa dosen, mahasiswa dan kepala divisi yang terkait dengan sistem akademik STMIK STIKOM Indonesia.

C. Metode Penelitian

Metode perancangan dilakukan melalui beberapa tahapan yang dimulai dengan menganalisa Permasalahan, penentuan Tujuan, penentuan Sasaran, Analisis Data, Perancangan Aplikasi, Implementasi Koding, Wujud Media, Pengujian dan Pendistribusian. Berikut adalah

gambar skema pola perancangan penelitian yang dilakukan.



Tabel 1: Bagan alur piker

Perumusan masalah dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, melakukan identifikasi melalui proses observasi, wawancara, kuisisioner, kepustakaan dan dokumentasi terhadap aspek aspek target sasaran yang meliputi, demografi, fisiografi dan geografis dari kehidupan target sasaran. Dari hasil identifikasi selanjutnya dilaksanakan analisis kebutuhan target terhadap media komunikasi dari STMIK STIKOM Indonesia. Analisa terhadap data didapatkan melalui metode-metode pengumpulan data. Dapat disimpulkan bahwa kendala yang dihadapi adalah informasi tentang program studi hanya dijelaskan secara umum saja dan belum bisa tersampaikan secara detail. Berikutnya dirancang sebuah media berupa media informasi berbasis android yang mengacu pada analisa desain yang komunikatif, fungsional, estetik, etis dan ergonomis serta unsur unsur audio visual. Media informasi interaktif mampu menjadi solusi dari permasalahan tersebut, karena media informasi interaktif mampu menampilkan teks, grafik, animasi, audio, gambar, dan video untuk mempermudah dalam penyampaian informasi [1]. Selanjutnya, dilakukan perancangan dari segi Android, dimana pada tahapan ini dirancang Struktur

Tampilan dari aplikasi yang akan dibuat. Kemudian, dilanjutkan dengan tahapan Implementasi *coding*. Perancangan struktur tampilan diterjemahkan menjadi wujud media berupa aplikasi Android. Android dipilih menjadi platform aplikasi ini karena bersifat *open source*, dan perijinan dari Android yang memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi dan didistribusikan secara bebas oleh para pengembang [2]. Dari hasil wujud media selanjutnya dilakukan pengujian sebelum proses distribusi. Adapun pengujian yang dilakukan adalah dengan menggunakan Pengujian Kuesioner, untuk mengetahui kesesuaian aplikasi dan apakah aplikasi layak untuk dipublikasikan.

D. Konsep Perancangan

Tema desain yang dipilih dalam pembuatan media informasi interaktif ini adalah (1) "*vibrant* warna-warni" yang pada implementasinya dapat dilihat dengan adanya banyak warna; dan (2) "*informatif*" yang pada implementasinya menyampaikan informasi yang padat. Yang dimaksud konsep "*vibrant*" adalah : media informasi ini dibuat dengan perpaduan warna-warna cerah

E. Strategi Kreatif

Strategi kreatif bertujuan untuk memaksimalkan suatu daya tarik visual melalui bentuk isi dan perwujudan media. Adapun strategi kreatif yang dirancang dalam multimedia interaktif sebagai media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. Isi Pesan

Isi pesan dalam media informasi interaktif ini adalah informasi tentang program studi teknik informatika dan sistem komputer, diantaranya pengertian visi dan misi tentang program studi, pembagian program studi, karya yang dihasilkan setiap program studi, dan sasaran kerja setiap program studi.

2. Bentuk Pesan

Bentuk pesan dalam media informasi interaktif ini adalah berupa informasi tentang program studi yang dibuat lebih menarik dengan adanya animasi, suara, teks, gambar, video.

F.Strategi Audio Visual

Strategi audio visual yang akan digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut.

1. Grafik

Dalam perancangan media informasi ini akan menggunakan gambar vector dan gambar bitmap. Gambar vector tersebut digunakan untuk desain layout, logo, dan tombol pada menu-menu dalam aplikasi.

2. Huruf

Huruf yang digunakan adalah jenis font yang mudah dibaca, jelas, serta dalam memilih huruf, nilai keterbacaan jauh lebih penting daripada keindahan. Bagaimanapun keindahan sebuah huruf, jika sulit dibaca maka bukan huruf yang baik.[3] Maka *font* yang akan digunakan dalam perancangan media informasi ini adalah Arial, Brady Bunch, Bebas Neue, Century dan font lainnya sesuai dengan kebutuhan pada perancangan media informasi interaktif tentang program studi di STMIK STIKOM Indonesia.

3. Warna

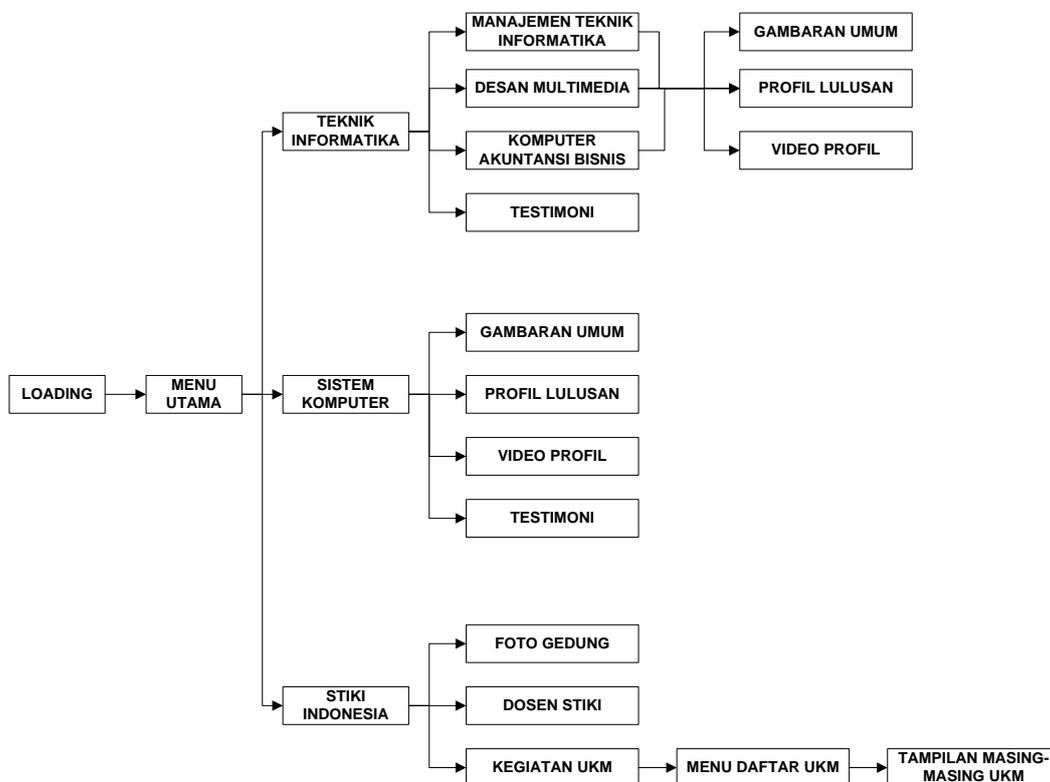
Sesuai dengan konsep perancangan ini maka penulis menggunakan warna cerah untuk menunjang proses perancangan aplikasi. Penggunaan warna-warna yang cerah diharapkan mampu memberikan daya tarik tersendiri bagi pengguna aplikasi tersebut.[4]

4. Audio

Perancangan multimedia interaktif pembelajaran ini memerlukan komponen suara, penulis menggunakan format file .mp3 untuk suara *background* dan format file .wav untuk suara tombol.

5. Alur Menu

Alur menu dari aplikasi yang dibuat meliputi tampilan *Loading*, tampilan Menu Utama. Adapun alur keseluruhan dari aplikasi, ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 1. Gambar Alur Menu

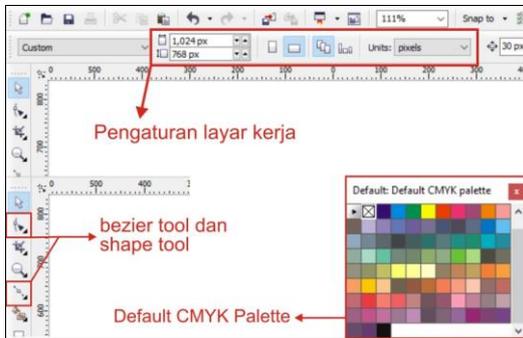
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses membangun media informasi interaktif diawali dari menterjemahkan konsep perancangan ke dalam bentuk aset-aset pendukung aplikasi

A. Pembuatan Aset Gambar

Pembuatan aset *background* dan aset tombol dilakukan melalui *software* Corel Draw X4 dengan ukuran lembar kerja 1024 x 768 pixels.

Dalam merancang media informasi interaktif, maka dalam pembuatan aset menggunakan beberapa tool seperti bezier tool dan shape tool untuk membuat bentuk *background* dan tombol. Agar warna yang digunakan konsisten maka pewarnaan dalam media informasi interaktif tersebut menggunakan palette.



Gambar 2 Tampilan Pengaturan Lembar Kerja Dan Tool Yang Digunakan



Gambar 3 Proses Pewarnaan Logo Vektor

B. Desain Background

Background yang dibuat sesuai dengan konsep awal yang bertema ceria yang disampaikan dengan banyak warna dan informatif, maka warna yang lebih akan ditonjolkan adalah warna-warna cerah dalam pembuatan *background* interaktif ini.

Backgroundintro merupakan *background* yang akan digunakan pada awal saat berjalan media interaktif. Dalam *backgroundintro* menggunakan warna cerah sehingga sesuai dengan konsep ceria yang disampaikan dengan banyak warna. Pada bagian *background intro* akan terdapat kata sambutan selamat datang di media informasi interaktif program studi STMIK STIKOM Indonesia.



Gambar 4. Desain *Background* Intro

C. Desain Tombol

Desain tombol akan menggunakan gambar vector sesuai dengan desain *background*. Warna tombol yang digunakan adalah warna cerah yang di sesuaikan dengan konsep.



Gambar 5. Desain Tombol

D. Gambar Materi Informasi

Terdapat beberapa macam gambar bitmap atau foto yang digunakan sebagai pendukung materi informasi dalam merancang media informasi interaktif. Gambar foto akan digunakan pada menu yang terdapat materi informasi, sehingga lebih menarik saat membaca materi informasi.



Gambar 6. Gambar Pada Menu Informasi

Pada tombol tertentu juga akan menggunakan foto untuk mendeskripsikan informasi yang terdapat didalam tombol tersebut.



Gambar7. Gambar Tombol Dengan Foto

E. Animasi dan Tampilan

Pembuatan media interaktif ini menggunakan *software* Corona SDK dengan bahasa pemrograman LUA. Ukuran lembar kerja yang digunakan sama dengan lembar kerja yang digunakan pada pembuatan aset, yaitu 1024x768 pixels (ukuran pada handphone tablet) dengan 30 fps. Dengan menggunakan *software* Corona SDK ini, tampilan menu dapat diatur agar responsive atau menyesuaikan dengan semua ukuran resolusi layar *handphone*. Jumlah perwujudan tampilan menu yang berisi animasi yaitu kurang lebih sebanyak 25 menu.

Aplikasi akan diawali dengan tampilan Loading yang berisi Logo STMIK STIKOM Indonesia. Kemudian setelah beberapa detik, aplikasi akan menampilkan Menu Utama, dimana pada menu ini, pengguna dapat memilih 3 menu seperti Menu Teknik Informatika, Menu Sistem Komputer dan Menu STMIK STIKOM Indonesia. Selanjutnya, masing-masing menu ini memiliki sub menu atau sub tampilan seperti yang tertera di atas.



(a)



(b)



(c)



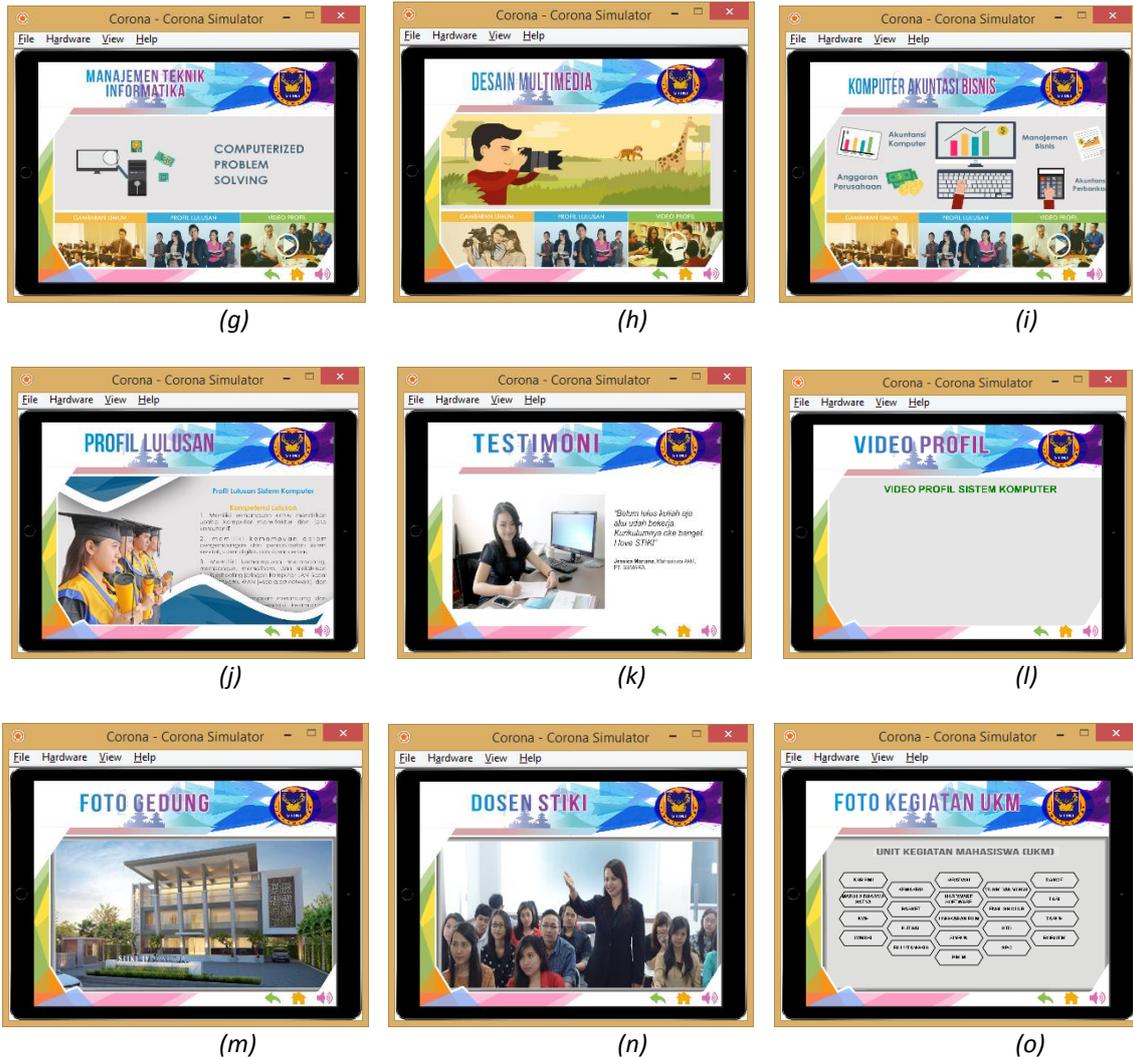
(d)



(e)



(f)

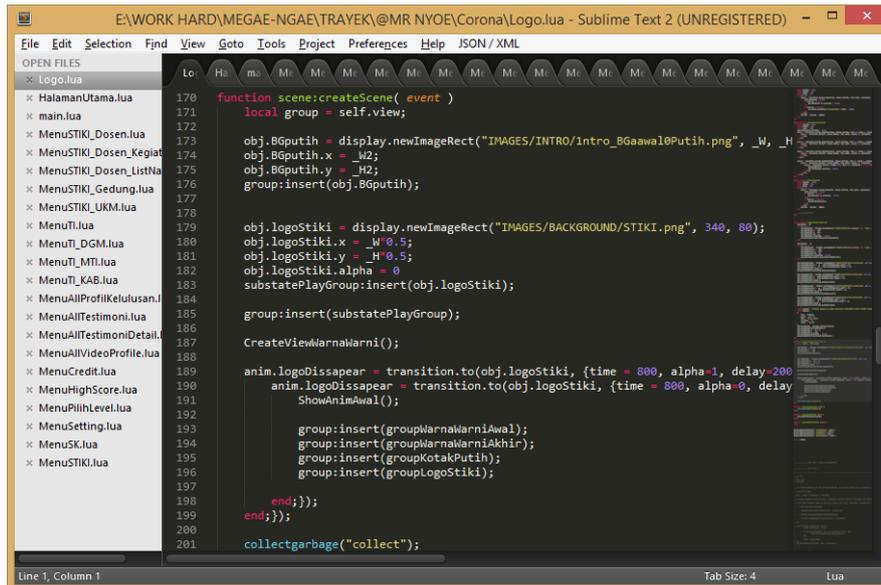


Gambar 8. Tampilan Aplikasi

Pada gambar 8 di atas, terdapat beberapa tampilan dari aplikasi yang dibuat sesuai dengan bagan struktur tampilan. Adapun beberapa tampilan pada gambar 8 tersebut adalah (a) Halaman Loading, (b) Tampilan Selamat Datang, (c) Menu Utama, (d) Menu Teknik Informatika, (e) Menu Sistem Komputer, (f) Menu STMIK STIKOM Indonesia, (g) Menu Manajemen Teknik Informatika, (h) Menu Desain Multimedia, (i) Menu Komputer Akuntansi Bisnis, (j) Halaman Profil Lulusan, (k) Halaman Testimoni, (l) Halaman Video Profil, (m) Halaman Foto Gedung, (n) Halaman Dosen STMIK STIKOM, (o) Halaman Foto Kegiatan UKM. Dari keseluruhan tampilan tersebut, setiap kali halaman ditampilkan dipadukan dengan animasi bergerak dari beberapa gambar yang menyerupai bingkai, animasi pada lambang STMIK STIKOM, animasi pada judul menu atau halaman, serta animasi pada tombol navigasi pada bagian kanan bawah layar.

F. Menambahkan *Script* Pada Media Informasi Interaktif

Pada proses menampilkan tampilan, pada *software* Corona SDK, seluruh tampilan dan animasi dibuat menggunakan koding. Saat tampilan dibuat, ada 3 tahap yang harus dilalui, yaitu pertama adalah pembuatan gambar beserta ukurannya yang merujuk ke folder dan file gambar mana yang akan ditampilkan, kedua adalah pengaturan posisi koordinat X dan Y dari gambar tersebut pada layar handphone, dan ketiga adalah memasukkan gambar tersebut ke sebuah *group*. Hal ini juga berlaku untuk semua tampilan, baik gambar, kotak berwarna putih sebagai *background*, maupun tulisan berupa teks.



Gambar 9. Tampilan Koding Membuat Gambar

Setelah proses pembuatan tampilan selesai, maka pada setiap tampilan tersebut dapat ditambahkan animasi interaktif agar lebih menarik. Pada Corona SDK, proses penambahan animasi pun dilakukan melalui pengkodean. Hal yang diatur dalam koding animasi ini adalah gambar mana yang akan dianimasikan, koordinat tujuan baik X maupun Y, skala akhir, transparansi gambar akhir, waktu animasi berlangsung maupun delay atau waktu tunda dari animasi.

G. Menambahkan Sound Pada Media Informasi Interaktif

Dalam perancangan media informasi interaktif ini menggunakan backsound 'A WAY FOR ME' - Happy Ukulele.mp3 dan sound tombol Press.mp3. Untuk memasukan sound kedalam media informasi interaktif ini menggunakan teknik pemanggilan dengan menggunakan koding pada Corona SDK. Untuk backsound dapat digunakan file berekstensi .mp3 sebagai wadah dari *backsound*, dan dilakukan pemanggilan dengan koding.

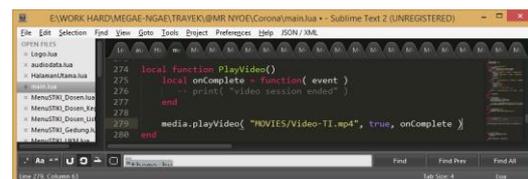


Gambar 10. Tampilan Koding Membuat Suara

Pada proses koding memutar *sound*, cukup merujuk ke alamat folder dan file dari *sound* yang akan diputar.

H. Menambahkan Video Pada Media Informasi Interaktif

Dalam perancangan media informasi interaktif ini menggunakan beberapa video, untuk memasukan video ke dalam media informasi interaktif pada Corona SDK digunakan koding untuk memutar video dengan format file berekstensi .mp4.



Gambar 11. Tampilan Koding Membuat Video

I. Analisis Hasil Pengujian

Setelah media informasi interaktif selesai, tahapan selanjutnya adalah melakukan pengujian untuk mengetahui apakah informasi tentang program studi yang disampaikan dalam interaktif multimedia tersebut sudah benar dan tersampaikan dengan baik sehingga layak untuk dipublikasikan. Pengujian dilakukan kepada pembantu ketua, kaprodi, ketua lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat (LPPM), dan lembaga penjaminan mutu internal (LPMI) STMIK STIKOM Indonesia. Responden berjumlah 10 orang. Pengujian dilakukan dengan memberikan beberapa pernyataan melalui kuesioner.

Jml	: Jumlah responden yang memilih kategori jawaban.
Frek %	: Persentase dari responden yang memilih kategori jawaban. Ditentukan dengan rumus sebagai berikut :
$P = \frac{f}{N} \times 100\%$	
P:	Persentase f: Frekuensi/ Jumlah
N:	Jumlah Sampel
Poin	: Nilai dari Kategori Jawaban.
	Sangat setuju : 5
	Setuju : 4
	Netral : 3
	Tidak Setuju : 2
	Sangat Tidak Setuju : 1
	Poin akan dikalikan dengan jumlah responden yang menjawab kategori pertanyaan
$K = f / N$	
K:	Angka Kategori
f:	Jumlah Poin Likert
N:	Jumlah Sampel

Gambar 12. Penjelasan tentang kategori tabel

Tabel 1 Hasil Pengujian Media Informasi Interaktif Tentang Program Studi

No	Pernyataan	Kategori Jawaban	Jml	Frek %	Poin
1	Informasi tentang kampus STMIK STIKOM dalam interaktif multimedia ini sudah benar dan tersampaikan dengan baik.	Sangat Setuju	6	60	30
		Setuju	4	40	16
		Netral	0	0	0
		Tidak Setuju	0	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0	0
Jumlah Poin					46
Jumlah Poin Kategori					4.6

No	Pernyataan	Kategori Jawaban	Jml	Frek %	Poin
2	Informasi tentang program studi dan kompetensi keilmuan dalam interaktif multimedia ini sudah benar dan tersampaikan dengan baik.	Sangat Setuju	6	60	30
		Setuju	4	40	16
		Netral	0	0	0
		Tidak Setuju	0	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0	0
Jumlah Poin					46
Jumlah Poin Kategori					4.6

No	Pernyataan	Kategori Jawaban	Jml	Frek %	Poin
3	Suara narator dalam interaktif multimedia ini sudah terdengar dengan jelas.	Sangat Setuju	4	40	20
		Setuju	5	50	20
		Netral	0	0	0
		Tidak Setuju	1	10	2
		Sangat Tidak Setuju	0	0	0
Jumlah Poin					42
Jumlah Poin Kategori					4.2

No	Pernyataan	Kategori Jawaban	Jml	Frek %	Poin
4	Tampilan dalam interaktif multimedia ini menarik dan nyaman untuk lihat	Sangat Setuju	4	40	20
		Setuju	4	40	16
		Netral	2	20	6
		Tidak Setuju	0	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0	0
Jumlah Poin					42
Jumlah Poin Kategori					4.2

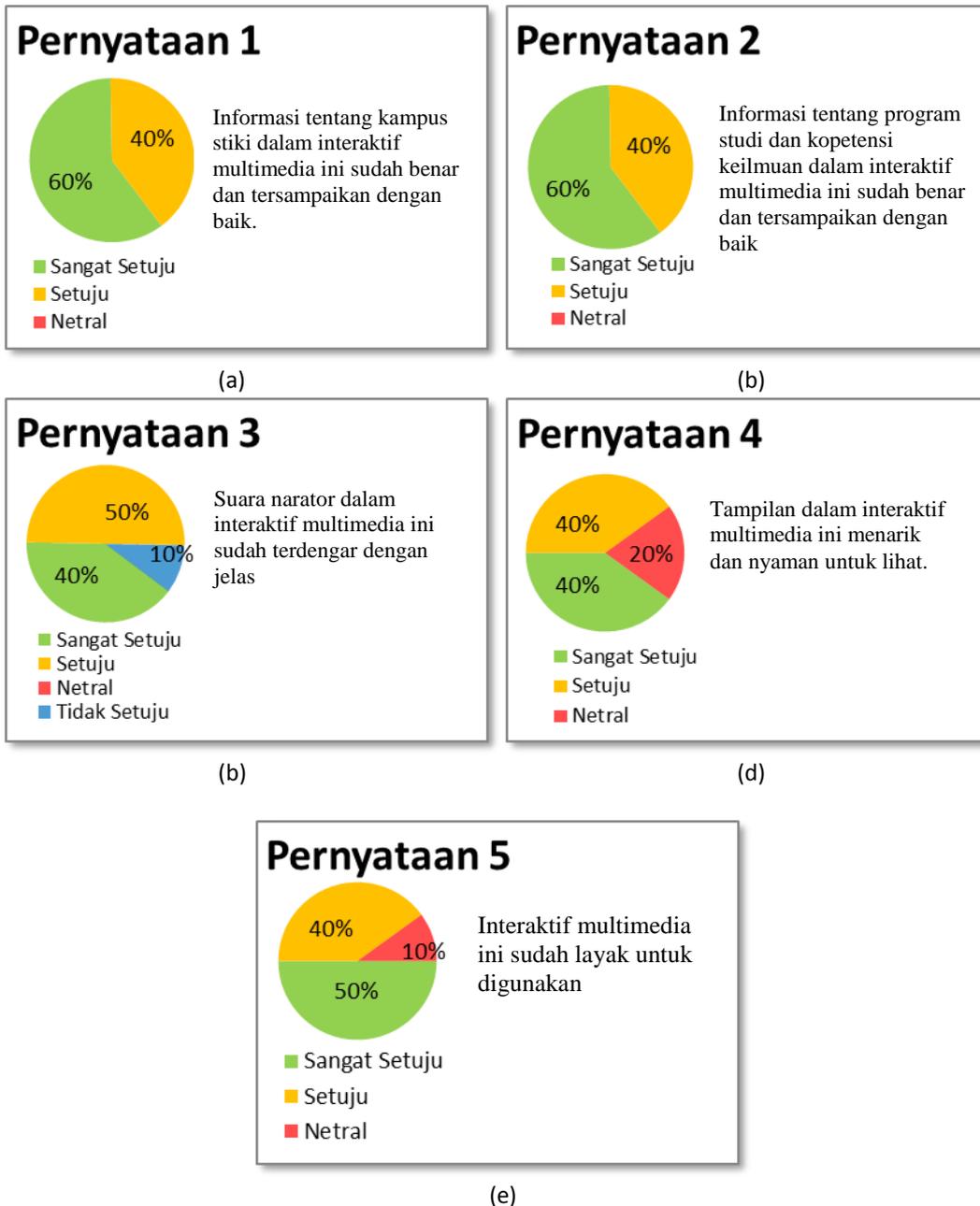
No	Pernyataan	Kategori Jawaban	Jml	Frek %	Poin
5	Interaktif multimedia ini sudah layak untuk digunakan	Sangat Setuju	5	50	25
		Setuju	4	40	16
		Netral	1	10	3
		Tidak Setuju	0	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0	0
Jumlah Poin					44
Jumlah Poin Kategori					4.4



Gambar 13. Garis skala kontinum

Berdasarkan data yang ditunjukkan pada tabel 1, hasil pengujian interaktif multimedia dari pernyataan pertama diketahui bahwa 60% dari jumlah responden menyatakan sangat setuju jika informasi tentang kampus STMIK STIKOM dalam interaktif multimedia ini sudah benar dan tersampaikan dengan baik, sedangkan 40% menyatakan setuju. Jumlah poin kategori dari

pernyataan tersebut adalah **4.6**, berdasarkan garis skala kontinum pada gambar 13 jumlah poin 4.6 termasuk dalam kategori **Sangat Baik**. Persentase jumlah jawaban responden pernyataan pertama, dapat dilihat pada gambar 14 (a) berikut.



Gambar 14. Diagram Hasil Pengujian

Persentase jumlah jawaban responden pertanyaan kedua, dapat dilihat pada gambar 14 (b). Dimana sebanyak 60% responden menyatakan sangat setuju bahwa informasi tentang program studi dan kopetensi keilmuan dalam interaktif multimedia ini sudah benar dan tersampaikan dengan baik dan 40% menyatakan setuju. Jumlah poin kategori dari pernyataan tersebut adalah 4.6, termasuk dalam kategori Sangat Baik. Untuk pernyataan ketiga, 40% responden menyatakan sangat setuju bahwa suara narator dalam interaktif multimedia ini sudah terdengar dengan jelas,

50% menyatakan setuju, dan 10 % menyatakan tidak setuju. Jumlah poin kategori dari pernyataan tersebut adalah 4.2 dan termasuk dalam kategori Sangat Baik yang dapat dilihat pada gambar 14 (c).

Sedangkan untuk pernyataan keempat, sebesar 40% responden menyatakan sangat setuju bahwa tampilan dalam interaktif multimedia ini menarik dan nyaman untuk dilihat, 40 % responden menyatakan setuju, dan 20 % menyatakan netral. Jumlah poin kategori dari pernyataan tersebut adalah 5.2 dan termasuk

dalam kategori Sangat Baik, yang dapat dilihat pada gambar 14 (d). Serta pada pernyataan kelima, 50% responden menyatakan sangat setuju bahwa interaktif multimedia ini sudah layak untuk digunakan, 40% responden menyatakan setuju, dan 10% menyatakan netral. Jumlah poin kategori dari pernyataan tersebut adalah 4.4 dan termasuk dalam kategori Sangat Baik, yang dapat dilihat pada gambar 14 (e).

4.KESIMPULAN

Berdasarkan laporan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu sebagai berikut.

1. Perancangan media informasi berbasis android meliputi, proses pra-produksi yang dilakukan dengan pengumpulan data, analisa data, dan pembuatan alur menu. Proses selanjutnya adalah proses pembuatan aset gambar, dan pembuatan multimedia interaktif melalui tahapan implementasi koding menggunakan Corona SDK. Proses terakhir pada perancangan ini adalah proses pasca-produksi yang meliputi penambahan video, animasi, dan output hasil aplikasi berextensi.apk
2. Proses pengujian dilakukan dengan memberikan kuisioner terhadap 10 responden yang mengetahui serta memegang keputusan kebijakan di STMIK STIKOM Indonesia. Hasil dari pengujian menyatakan bahwa Interaktif multimedia berbasis android tersampaikan dengan sangat baik.
3. Interatif multimedia berbasis android layak dipergunakan sebagai media informasi bagi STMIK STIKOM Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Safanayong, Yongki. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta : ARTE INTERMEDIA.
- [2] Sfaat, Nazruddin. 2014. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- [3] Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : ANDI.

- [4] Kusmiati, A, S. Pudjiastuti dan P. Suptandar.1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.