

SISTEM INFORMASI PADA FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG BERBASIS *MULTIMEDIA*

Deni Erlansyah

*Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma
Jl. Jendral A. Yani No. 12 Plaju Palembang
Deni.laboy@gmail.com*

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dalam beberapa dekade terakhir ini sangat signifikan baik dalam aspek teknologi, pemanfaatan serta dampak-dampak bagi berbagai aspek kehidupan. Begitu juga perkembangan media informasi yang berkembang dengan sangat cepat oleh karena itu sudah sepantasnya jika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang Mencoba menggunakan Media Informasi berbasis Multimedia sebagai pelengkap buku pedoman mahasiswa. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah model Prototipe. Pada model ini dalam mendefinisikan serangkaian sasaran umum bagi perangkat lunak, tetapi tidak melakukan mengidentifikasi kebutuhan output, pemrosesan, ataupun input detail dan pengembang mungkin tidak memiliki kepastian terhadap efisiensi algoritma, kemampuan penyesuaian dari sebuah sistem operasi, atau bentuk-bentuk yang harus di lakukan oleh interaksi manusia dengan mesin. Gagasan yang ingin di kembangkan adalah kemudahan bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer didalam memperoleh informasi yang ada di dalam Fakultas Ilmu Komputer itu sendiri. Adapun hasil dari penelitian ini peneliti tuangkan dalam judul "Perangkat Lunak Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang Berbasis Multimedia".

Kata Kunci : Fakultas Ilmu Komputer, Informasi, Multimedia, Prototipe

1. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi yang pada awalnya juga berangkat dari kalangan peneliti dan pengembang di Universitas, pada akhirnya juga mempengaruhi dan mengubah praktek pelaksanaan kegiatan Universitas baik dalam hal penelitian, pendidikan maupun aspek lain. Pada dewasa ini bahkan ketersediaan sarana dan prasarana maupun kapasitas dalam aspek teknologi informasi juga menjadi salah satu ukuran dalam menentukan peringkat pendidikan tinggi dunia.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat itulah maka kebutuhan akan penyajian informasi yang cepat, akurat dan mudah yang berbasis teknologi informasi (TI) sudah tidak terelakkan lagi. Dalam hal ini maka sudah sepantasnya jika Universitas Bina Darma Palembang yang terdiri dari enam Fakultas yaitu Fakultas Ilmu Komputer, Fakultas Ekonomi, Fakultas Teknik, Fakultas Psikologi, Fakultas Keguruan dan Pendidikan, dan Fakultas Ilmu Komunikasi. Khususnya pada Fakultas Ilmu Komputer yang terdiri dari tujuh Program Studi yaitu Program Studi Teknik Informatika Jenjang Studi Strata-1, Program Studi Sistem Informasi jenjang Studi Strata-1, Program Studi Manajemen Informatika jenjang Studi Diploma-3, Program Studi Komputerisasi Akuntansi jenjang Studi Diploma-3, Program Studi Teknik Komputer jenjang Studi Diploma-3, Program Studi Manajemen Informatika jenjang Studi Diploma-1, dan Program Studi Komputerisasi Akuntansi jenjang Studi Diploma-1. Mencoba untuk menggunakan perangkat lunak bantu berbasis *Multimedia* dalam penyajian informasi mengenai Fakultas Ilmu Komputer, sehingga mempermudah mahasiswa yang belum mengetahui secara lengkap tentang Fakultas Ilmu Komputer itu sendiri, dan menjadikan Perangkat Lunak yang Peneliti buat sebagai alternatif media informasi yang sudah ada.

Dalam perangkat lunak ini berupa sebuah *Compact Disk (CD)* sebagai media penyimpanan informasi, para mahasiswa baru bisa mengetahui lebih lengkap tentang Fakultas Ilmu Komputer baik tentang seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer, maupun informasi lainnya. Jadi perangkat lunak ini dibuat dengan tujuan agar mahasiswa baru dapat dengan mudah memperoleh informasi yang mereka butuhkan pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang, sehingga mahasiswa dapat mengenal dosen yang ada di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang lebih dekat lagi, mahasiswa dapat mengetahui sistem Pendidikan yang ada di Universitas Bina Darma Palembang, mahasiswa dapat mengetahui informasi mata kuliah yang akan mereka tempuh, dan juga mahasiswa dapat mengetahui informasi lain nya yang ada di dalam Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang.

A. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah "Bagaimana merancang sebuah Perangkat Lunak informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang berbasis

Multimedia dan menjadikan alternatif dari media informasi yang sudah ada dengan menggunakan *Macromedia Flash MX 2004* di simpan dalam bentuk *CD interaktif*".

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan membuat sebuah Perangkat lunak informasi berbasis *Multimedia* agar Mahasiswa baru Fakultas Ilmu Komputer dapat dengan mudah memperoleh informasi yang mereka butuhkan pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang.

2. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi mahasiswa, dan Universitas Bina Darma khususnya Fakultas Ilmu Komputer maupun bagi peneliti sendiri.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Perangkat Lunak

Menurut Melwin (2007:22) mendefinisikan perangkat lunak sebagai berikut : "Berfungsi sebagai pengatur aktivitas kerja komputer dan semua intruksi yang mengarah pada sistem komputer. Perangkat lunak menjembatani interaksi user dengan computer yang hanya memahami bahasa mesin."

B. Informasi

Informasi adalah "Data yang sudah diolah, dibentuk, atau dimanipulasi sesuai dengan keperluan tertentu" atau hasil dari pengolahan data yang secara prinsip memiliki nilai atau *value* yang lebih dibandingkan data mentah. Informasi dapat juga dianggap suatu data untuk diolah lagi dan menjadikan informasi sesuai dengan keperluan unit kerja tertentu.

C. Multimedia

Multimedia berasal dari kata *multi* yang berarti banyak dan *media* berarti bentuk atau sarana komunikasi. Dalam bidang komputer, *Multimedia* adalah aplikasi atau presentasi berbasis komputer yang menggabungkan dua atau lebih media, seperti *teks*, suara, gambar, *video*, dan animasi.

D. Macromedia Flash MX 2004

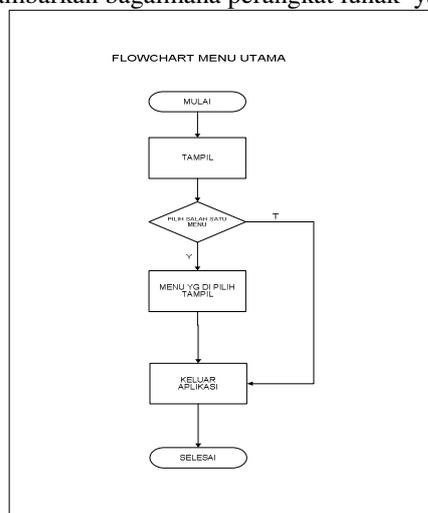
Macromedia Flash MX 2004 adalah sebuah program yang di gunakan untuk membuat animasi *multimedia* dan digunakan untuk membuat *website* dinamis dan interaktif. Keunggulan flash antara lain adanya fasilitas *timeline* yang siap di gunakan, *behavior* untuk animasi dan lain sebagainya.

Macromedia Flash MX 2004 cocok digunakan untuk animator, para pembuat halaman web, untuk membuat *game*, presentasi *multimedia*, dunia komputer grafis, untuk mahasiswa dan pelajar, pengajar *multimedia*, untuk rumah-rumah produksi atau *production house* dalam pembuatan titling (pembuatan judul film), dan untuk pembuatan *bubper* pada *video* (VCD)/sinetron. Avellino(2005:1).

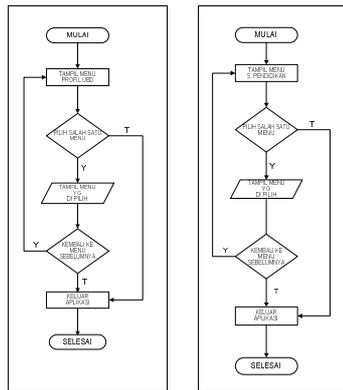
3. METODE PENELITIAN

A. Flowchart

Pada Perangkat Lunak Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang ini *Flowchart* digunakan untuk menggambarkan bagaimana perangkat lunak yang dibuat bekerja.

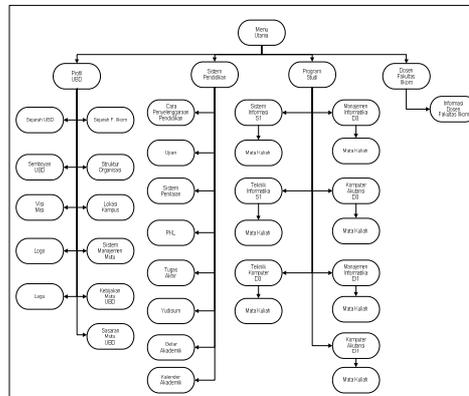


Gambar 1. Flowchart Menu Utama



Gambar 2. Flowchart Menu Profil

B. Struktur Link



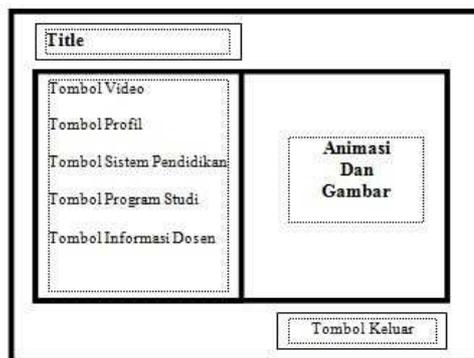
Gambar 4. Struktur Link

Pada Struktur Link menggambarkan menu apa saja yang ada di dalam Perangkat Lunak Informasi yang di buat.

C. Desain Tampilan Aplikasi

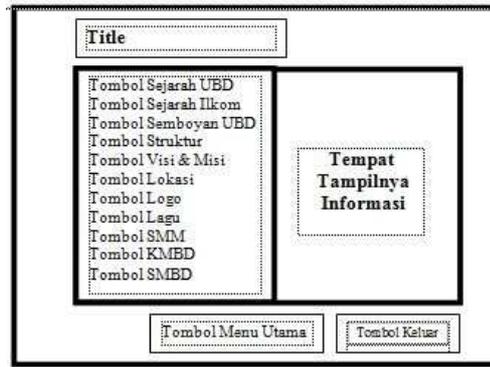
1. Form Menu Utama

Adalah tampilan utama dari Perangkat Lunak yang di buat, di menu utama Ini ada link untuk informasi Profil Universitas Bina Darma, link untuk informasi Sistem Pendidikan, link untuk informasi Program studi, link untuk informasi dosen fakultas ilmu komputer dan juga di menu utama ini ada link untuk memutar video informasi Fakultas Ilmu Komputer.



Gambar 5. Menu Utama

2.Desain Menu Profile



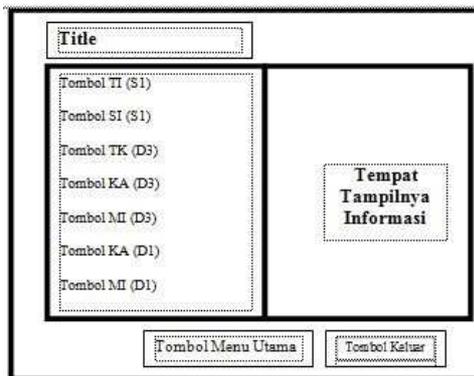
Gambar 6. Menu Profil

3. Desain Menu Pendidikan



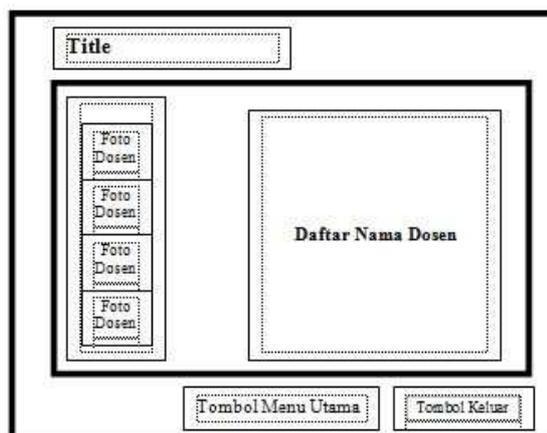
Gambar 7. Menu Sistem Pendidikan

4. Desain Menu Program Studi



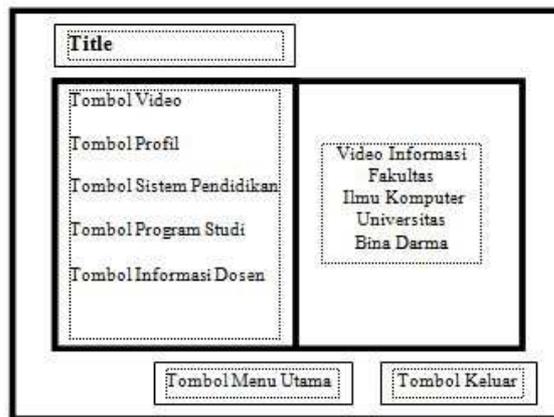
Gambar 8. Menu Program Studi

5. Desain Menu Dosen Fakultas Ilkom



Gambar 9. Menu Dosen Fakultas Ilkom

6. Desain Menu Vidio



Gambar 10. Menu Video

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi

Perangkat lunak ini berisikan informasi yang ada pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang, dan sebagai alternatif media informasi yang ada seperti website Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang dan Buku Pedoman Mahasiswa.

Perangkat Lunak Informasi ini di buat dengan menggunakan Macromedia Flash MX 2004 dan disimpan dalam bentuk CD digunakan untuk mahasiswa baru Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang agar mahasiswa dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang ada pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang.

B. Tampilan Aplikasi

1. Menu Utama

Pada menu utama ini terdapat tombol Play Video, tombol Profil, tombol Sistem Pendidikan, tombol Program Studi, tombol Dosen Fakultas Ilkom, tombol Keluar



Gambar 11. Menu Utama

2. Menu *Play Video*

Pada Menu *Play Video* ini menampilkan informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma dalam bentuk video.



Gambar 12. Menu Play Video

3. Menu Profil

Pada menu Profil ini terdapat tombol Sejarah Bina Darma untuk menampilkan Informasi sejarah Bina Darma, tombol Sejarah Fakultas Ilmu Komputer untuk menampilkan Informasi sejarah Fakultas Ilmu Komputer, tombol Semboyan Bina Darma untuk menampilkan informasi semboyan Bina Darma, tombol Struktur Organisasi untuk menampilkan gambar struktur organisasi Bina Darma, tombol Visi dan Misi untuk menampilkan informasi visi dan misi Bina Darma, tombol Lokasi Kampus untuk menampilkan informasi lokasi kampus Bina Darma, tombol Logo untuk menampilkan gambar logo Bina Darma dan artinya, tombol Lagu untuk menampilkan informasi teks lagu Mars Bina Darma, tombol Sistem Manajemen Mutu untuk menampilkan informasi sistem manajemen mutu Bina Darma, tombol Kebijakan Mutu Bina Darma untuk menampilkan informasi kebijakan mutu Bina Darma, tombol Sasaran Mutu Bina Darma untuk menampilkan informasi sasaran mutu Bina Darma, dan juga terdapat tombol Menu Utama untuk kembali ke Menu Utama dan tombol Keluar untuk keluar dari perangkat lunak yang digunakan.



Gambar 13. Menu Profil

4. Menu Sistem Pendidikan

Pada menu Sistem Pendidikan ini terdapat tombol Cara Penyelenggaraan Pendidikan untuk menampilkan informasi Cara Penyelenggaraan Pendidikan, tombol Ujian untuk menampilkan informasi Sistem Ujian dan Pelaksanaan Ujian, tombol Sistem Penilaian untuk menampilkan informasi sistem penilaian, tombol PKL untuk menampilkan informasi aturan praktek kerja lapangan(PKL), tombol Tugas Akhir untuk menampilkan informasi tugas akhir, tombol Yudisium untuk menampilkan informasi yudisium, tombol Gelar Akademik untuk menampilkan informasi gelar akademik, tombol Kalender Akademik untuk menampilkan informasi kalender akademik, tombol Menu Utama dan Tombol Keluar untuk ke menu utama dan keluar dari perangkat lunak.



Gambar 14. Menu Sistem Pendidikan

5. Menu Program Studi

Pada Menu Program Studi terdapat tombol program studi yang ada pada Fakultas Bina Darma Palembang yaitu tombol program Studi Teknik Informatika (S1), Sistem Informasi (S1), Teknik Komputer (D3), Manajemen Informatika (D3), Manajemen Informatika (D1), Komputerisasi Akuntansi (D3), dan Komputerisasi Akuntansi (D1) juga terdapat tombol Menu Utama dan tombol Keluar untuk kembali ke menu utama dan keluar dari perangkat lunak.



Gambar 15. Menu Program Studi

6. Menu Dosen Fakultas Ilmu Komputer

Pada menu Dosen Fakultas Ilmu Komputer berisikan informasi biodata Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang. Mahasiswa dapat mengetahui biodata Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang melalui tombol nama dosen atau tombol gambar dosen, dan juga terdapat tombol Menu Utama dan tombol Keluar untuk kembali ke menu utama dan keluar dari perangkat lunak.



Gambar 4.18. Menu Dosen Fakultas Ilmu Komputer

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan dapat diambil kesimpulan, antara lain :

1. Perangkat lunak yang dihasilkan adalah sebuah perangkat lunak Informasi berbasis *Multimedia*.
2. Perangkat lunak informasi ini nantinya digunakan untuk mahasiswa baru Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang.
3. Perangkat lunak informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang berbasis *Multimedia* ini sebagai alternatif media informasi yang sudah ada pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinna yosani, 2011, *Aplikasi Pembelajaran Tabel Manner Berbasis Multimedia*, Program Studi Bina Nusantara,
- Avellino, 2005, *Belajar Mudah Macromedia Flash*,
- Iwan Binanto, 2010, *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya* C.V Andi Offset, Yogyakarta
- Melwin, 2002, *Aplikasi Website Museum Nasional Tiga (DIII) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer*, Jakarta (STI&K), dari " Diakses pada tanggal 16 April 2012
- Sejarah Bina Darma "<http://blog.binadarma.ac.id/usman/?p=938>" diakses pada tanggal 12 Maret 2012
- Tomy, 2007, *Analisis dan Perancangan Kios Informasi Berbasis Multimedia satu (S1) Uneversita Bina nusantara*, Jakarta, dari 8 April 2012
- Usmanthea, 2011, *Cara Instan Menguasai Program Design*
C.V AgoGos, Jakarta Barat