

# Perancangan Multimedia Informasi Iklan Layanan Masyarakat “Domestic Abuse” Di Dinas Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak Dan Keluarga Berencana Jawa Barat

Mamay Syani<sup>1\*</sup>, Reza Putra Nugraha<sup>2</sup>, Eryan Ahmad Firdaus<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Politeknik TEDC Bandung

<sup>3</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Pertahanan, Universitas Pertahanan

Email: msyani@poltektedc.ac.id<sup>1</sup>, rezaputra301@gmail.com<sup>2</sup>, eryan.firdaus@idu.ac.id<sup>3</sup>

---

**ABSTRAK** - Kekerasan merupakan sebuah masalah sosial di Indonesia yang sudah melekat dan tidak mudah untuk diatasi, nilai kekerasan dalam rumah tangga melonjak setelah terjadinya pandemi. Di Jawa Barat sendiri sudah terdaftar 2000 kasus kekerasan dalam rumah tangga yang terdaftar. Angka ini dapat ditekan jika masyarakat memiliki keberanian dan kewaspadaan akan adanya kekerasan dalam rumah tangga, sebagai korban maupun saksi. Media multimedia ini dirancang untuk mempermudah proses sosialisasi akan kekerasan dalam rumah tangga demi menumbuhkan rasa keberanian dalam masyarakat untuk melapor jika melihat ada seseorang yang mereka kenal sedang menjadi korban kekerasan dalam rumah tangga. Maka terciptalah aplikasi multimedia informasi iklan layanan masyarakat domestic abuse dengan studi kasus di dinas pemberdayaan perempuan perlindungan anak dan keluarga berencana Jawa Barat. Metodologi yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari 6 (Enam) tahap (*concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*). Aplikasi multimedia informasi iklan layanan masyarakat domestic abuse dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna yang diperoleh dari hasil observasi dan diimplementasikan menggunakan Adobe Animate CC 2019 dengan Bahasa pemrograman Action Script 3.0. Pengujian menggunakan metode black box testing menunjukkan aplikasi telah berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil uji User Acceptend Testing (UAT) dilakukan terhadap 5 responden korban kekerasan menunjukkan nilai rata-rata hasil uji untuk ketiga kategori (desain, fitur dan kepuasan pengguna) dengan 12 parameter uji yaitu 4,39 (87,8%).

**Kata Kunci:** Multimedia, Kekerasan Dalam Rumah Tangga, Multimedia Development Life Cycle.

**ABSTRACT** - *Domestic abuse is a social problem in Indonesia that always be inherent and not easy to deal with, the rate of domestic abuse exploded when pandemic happen in Indonesia. in West Java alone there already 2000 case about domestic abuse that already registered. This number can be pressed if society have the courage and awareness about domestic abuse among them, as a victim or as a witness of the abuse. This multimedia application was designed for facilitate the socialization process of domestic abuse in order to cultivate courage in society to report if they see someone they know is a victim of domestic abuse. So, an information multimedia application of domestic abuse public service advertisements with a case study at the West Java Women’s Empowerment, Child Protection and Family Planning Office was created. The methodology used is Multimedia Development Life Cycle (MDLC) that have 6 stages (concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution). The , multimedia application of domestic abuse public service advertisements was designed according to users need obtained from observation and implemented using Adobe Animate CC 2019 with Action Script 3.0 programming language.the testing of this application is using black box testing method show that this application running smoothly and fit to what the user wants. The result of this testing show that the average of the testing result from 3 category (design, feature, and user satisfaction) with 12 test parameters is 4,39 (87,8%).*

**Keywords:** *Multimedia, Domestic Abuse, Multimedia Development Life Cycle.*

---

## PENDAHULUAN

Kekerasan adalah sebuah masalah yang sering ditemui di Indonesia, kekerasan ini sering mengincar kaum yang lemah seperti anak-anak

dan perempuan. Kekerasan ini juga sering terjadi dalam lingkup kecil seperti keluarga. Ada banyak faktor yang menyebabkan kekerasan itu sendiri. Ketidak harmonisan dan masalah ekonomi adalah

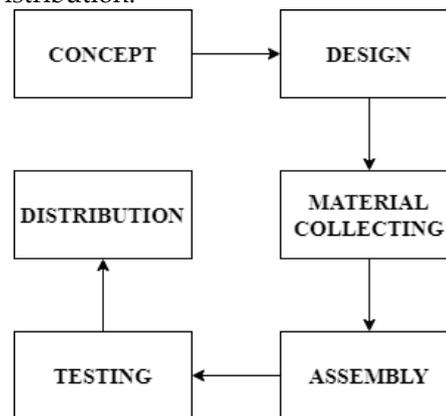
faktor paling besar yang menyebabkan kekerasan. Jawa Barat merupakan wilayah di Indonesia yang mempunyai open data yang berisi rekap data kekerasan pada perempuan dan anak-anak, data yang disajikan memiliki jarak tahun dari 2017 hingga 2021 yang di himpun oleh Dinas Komunikasi Informatika Provinsi Jawa barat melalui aplikasi berbasis web open data Jabar yang di rilis datanya oleh Dinas Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak Dan Keluarga Berencana Provinsi Jawa Barat. Data yang disajikan sangat spesifik, detail, dan dapat diunduh berupa format excel, csv dan API dalam bentuk tabel, grafik, dan peta, adapun kelemahan penyajian data tersebut, yaitu data tidak ditampilkan secara audio dan visual yang dimana membuat informasi tentang domestic abuse tidak dapat dikonsumsi oleh masyarakat awam.

Berdasarkan hasil observasi pada Dinas Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak dan Keluarga Berencana Jawa Barat bahwa sudah terdaftar 2001 kasus kekerasan dalam rumah tangga yang terdaftar, dengan 314 korban laki-laki dan 1819 lebih korban perempuan. Kekerasan ini memiliki banyak faktor yang terdiri dari faktor ekonomi, budaya, pergaulan, dan masih banyak lagi. Ditambah lagi dengan kurangnya kontribusi dan kesadaran masyarakat untuk melapor jika melihat atau menjadi korban kekerasan dalam rumah tangga. Jika hal ini tetap tidak di perhatikan maka berkemungkinan akan adanya kenaikan dari jumlah kasus kekerasan dalam rumah tangga. Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis mengangkat sebuah judul "Video Layanan Masyarakat Domestic Abuse". Yaitu sebuah multimedia informasi yang berbentuk audio dan visual dimana referensi yang diambil berdasarkan data yang akurat, yang diharapkan informasi dari tugas akhir ini dapat menyampaikan informasi yang tersaji lebih efektif ke segala lapisan masyarakat.

**METODE**

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan penyusun dalam penyusunan penelitian ini adalah metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Metode MDLC adalah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Metode MDLC memiliki enam tahapan sebagai berikut: Concept,

Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution.



**Gambar 1.** Multimedia Development Life Cycle

Tahap pengembangan MDLC terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

1. *Concept*  
 Pengonsepan merupakan tahap pertama yang harus dilakukan dalam melakukan penelitian menggunakan metodologi MDLC. Hal ini bertujuan untuk menentukan tujuan pembuatan dan pengguna produk. Pada penelitian ini tujuan dari pengonsepan adalah untuk membuat sebuah aplikasi multimedia iklan layanan masyarakat domestic abuse. Dengan target pengguna adalah masyarakat Jawa Barat.
2. *Design*  
 Perancangan bertujuan untuk membuat spesifikasi terperinci tentang arsitektur proyek. Pada penelitian ini penulis merancang dengan menggunakan tools *use case diagram, use case description, activity diagram, Storyboard* dan perancangan antar muka.
3. *Material Collecting*  
 Pengumpulan materi merupakan tahapan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk melakukan kajian tugas akhir. Data primer didapatkan melalui penelitian dilakukan dengan cara wawancara dengan Dinas Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak dan Keluarga Berencana Jawa Barat untuk mendapatkan data terkait dengan data jumlah kekerasan dalam rumah tangga Jawa Barat, dan data sekunder didapat melalui open data dari website Jawa Barat dan daerah dalam Jawa Barat.
4. *Assembly*  
 Tahap *assembly* merupakan tahap seluruh objek multimedia dibangun setelah melalui desain dan analisis yang dilakukan. Pada tahapan ini

penulis melakukan pembuatan aplikasi multimedia dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Animate, Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effect CC 2019 dan Adobe Premiere CS6

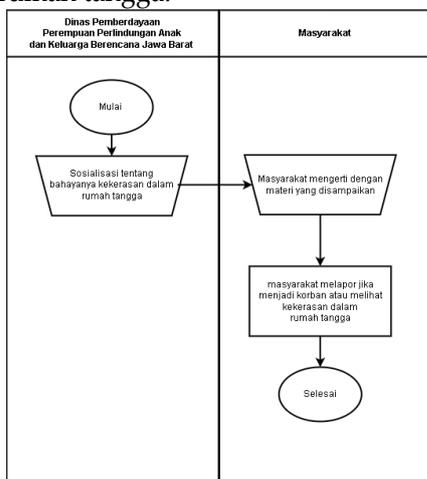
5. *Testing and Distribution*

Pengujian dilakukan dengan tujuan program yang dibangun dapat berjalan dengan baik dilingkungan pengguna. Tahap pertama pengujian dilakukan oleh penulis dan pembimbing tugas akhir dengan menggunakan metode black box testing. Tahap kedua pengujian dengan User Acceptend Testing (UAT) untuk memverifikasi media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. UAT akan dilakukan oleh korban kekerasan dalam rumah tangga yang berada di Jawa Barat melewati demo aplikasi dan kuisoner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

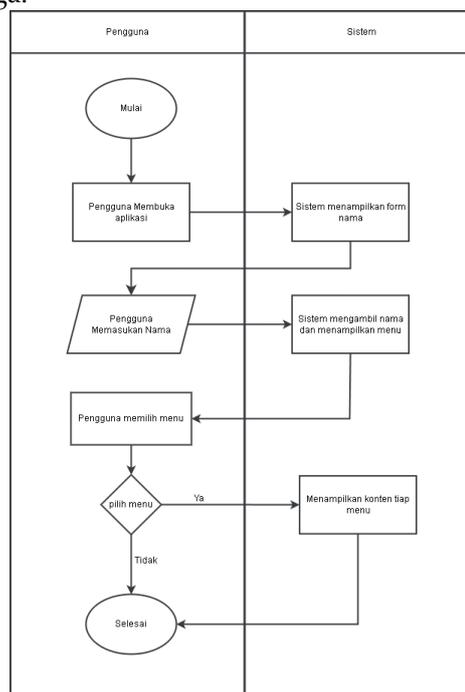
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, Dinas Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak dan Keluarga Berencana Jawa Barat akan melakukan sosialisasi kepada masyarakat kekerasan tentang pentingnya melapor tentang kekerasan dalam rumah tangga, selebihnya masyarakat akan lebih waspada akan kekerasan dalam rumah tangga diantara mereka. Permasalahan yang dihadapi adalah, sosialisasi ini dilakukan setelah adanya kekerasan pada korban hal ini tidak efektif jika sosialisasi hanya dilakukan jika adanya kekerasan yang terjadi. kurangnya media ini juga menjadi alasan kenapa kurangnya sosialisasi kekerasan dalam rumah tangga.



Gambar 2. Flowmap Sistem Yang Berjalan

4.2. Analisis Sistem Yang Di Bangun

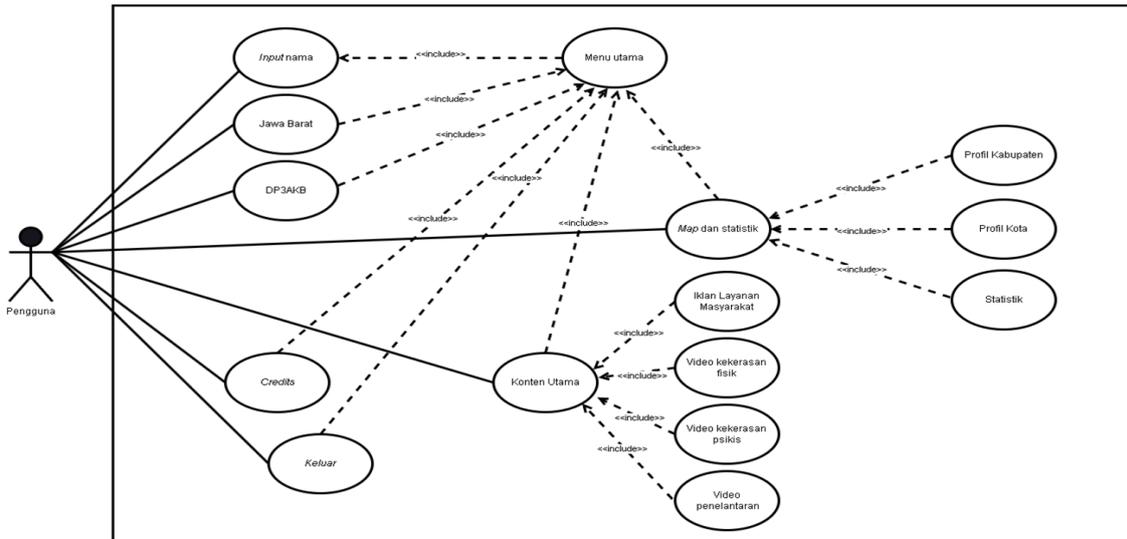
Aplikasi yang akan dibangun merupakan aplikasi multimedia tentang kekerasan rumah tangga. Aplikasi dibangun dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Animate CC 2019, Adobe After Effect CC 2019 dan Adobe Premiere CS6 untuk membuat konten video dalam aplikasi, Adobe Illustator CS6 untuk membuat aset gambar yang ditampilkan. Materi yang disampaikan berupa profil dinas, video iklan layanan masyarakat mengenai kekerasan dalam rumah tangga, dan statistic kekerasan dalam rumah tangga.



Gambar 3. Flowmap sistem yang akan di bangun

4.3. Perancangan Sistem

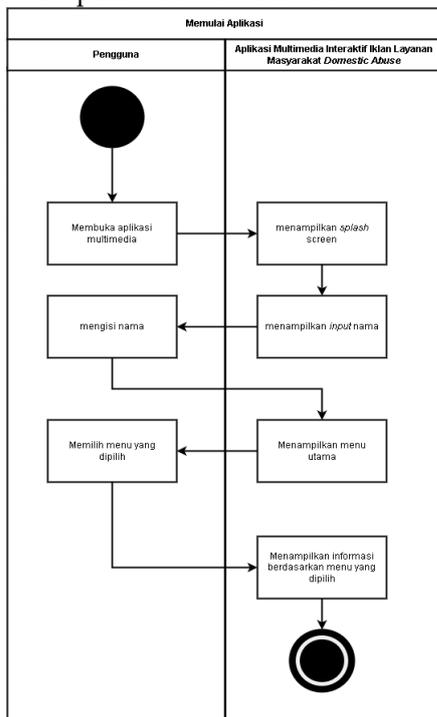
Perancangan sistem diperlukan sebagai gambaran dari media pembelajaran yang akan dibangun terarah dan sesuai dengan kebutuhan. Media pembelajaran ini dirancang menggunakan use case diagram, use case description, Storyboard dan perancangan antar muka. Use case diagram biasanya digunakan untuk menggambarkan serangkaian tindakan suatu sistem yang mengharuskan kolaborasi antara satu aktor atau beberapa aktor. Mengacu pada analisis kebutuhan pengguna aplikasi yang telah digambarkan sebelumnya, maka dibuat use case diagram.



Gambar 4. Use Case Diagram

1. Activity Diagram Memulai Aplikasi

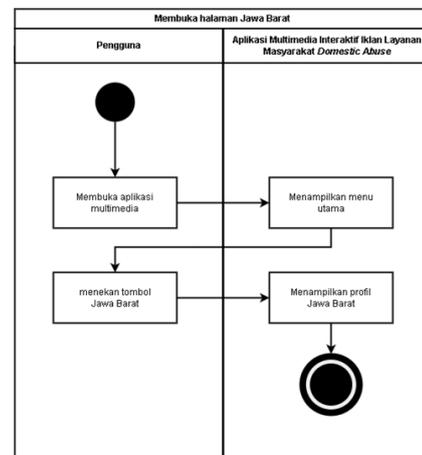
Saat pengguna membuka aplikasi, maka akan tayang loading screen yang berupa splash screen, lalu pengguna akan memasuki halaman input nama dan setelah pengguna mengisi nama dan menekan tombol lanjut maka akan dialihkan pada halaman utama.



Gambar 5. Activity diagram memulai aplikasi

2. Activity Diagram Halaman Jawa Barat

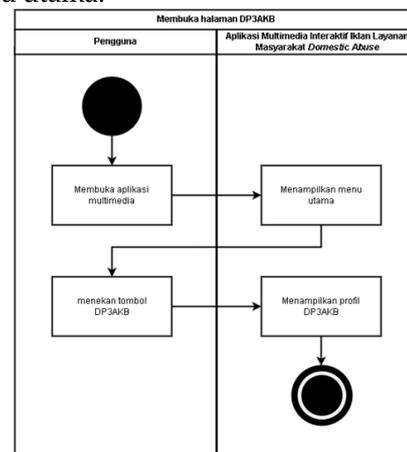
Salah satu menu yang tersedia adalah Jawa Barat yang berisi tentang profil Jawa Barat. Setelah membaca profil Jawa Barat, pengguna dapat kembali ke menu utama.



Gambar 6. Activity diagram Halaman Jawa Barat

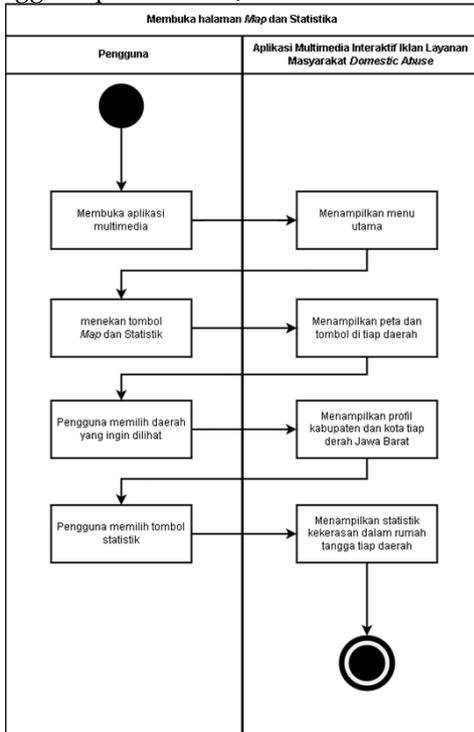
3. Activity Diagram Halaman DP3AKB

Lalu menu yang tersedia adalah DP3AKB yang berisi tentang profil DP3AKB (Dinas Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak dan Keluarga Berencana). Setelah membaca profil DP3AKB pengguna dapat kembali ke menu utama.



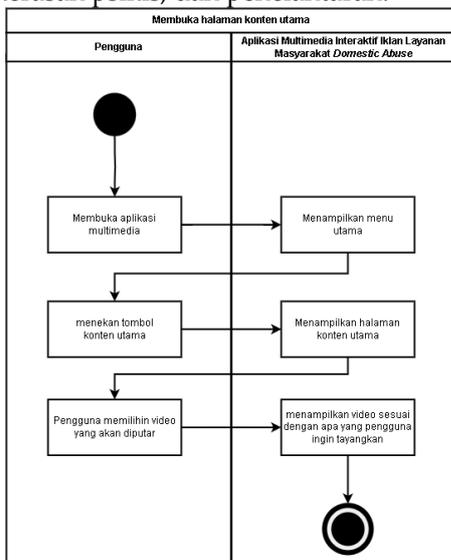
Gambar 7. Activity Diagram Halaman DP3AKB

4. *Activity Diagram Map dan Statistika*  
 Pada menu *map* dan statistika, pengguna dihadapkan dengan peta Jawa Barat dan terdapat tombol di tiap daerah. Pengguna dapat memilih tiap tombol, untuk melihat profil dan statistik kekerasan dalam rumah tangga tiap daerah di Jawa Barat.



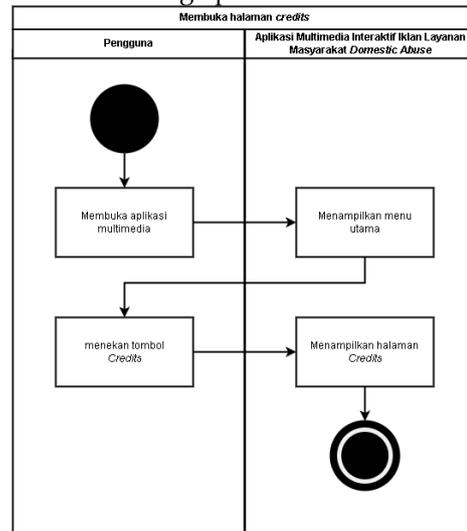
**Gambar 8.** Activity Diagram Map dan Statistika

5. *Activity Diagram Konten Utama*  
 Pada menu konten utama berisi 4 video yaitu, video iklan layanan masyarakat, kekerasan fisik, kekerasan psikis, dan penelantaran.



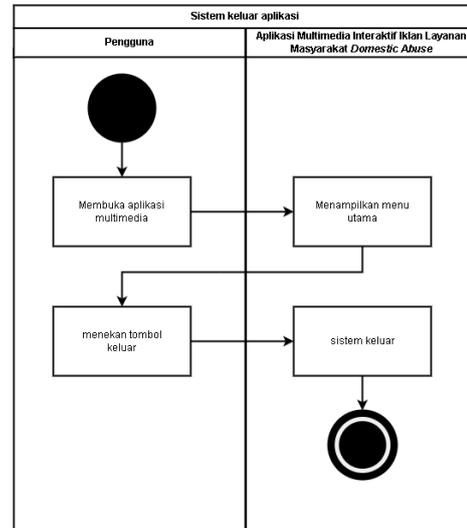
**Gambar 9.** Activity Diagram Konten Utama

6. *Activity Diagram Credits*  
 Setelah itu ada halaman *credits*, halaman ini berisi info tentang aplikasi ini.



**Gambar 10.** Activity Diagram Credits

7. *Activity Diagram Keluar*  
 Setelah selesai menggunakan aplikasi multimedia informasi iklan layanan masyarakat domestic abuse. Pengguna dapat keluar dari aplikasi lewat tombol exit yang berada di halaman utama.



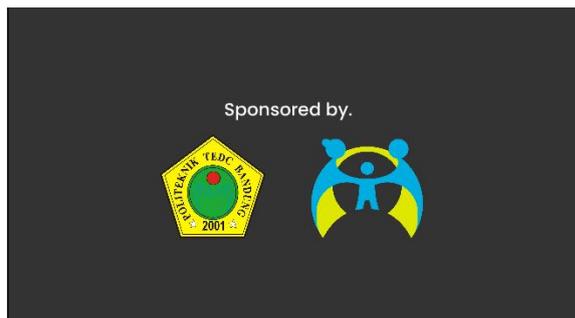
**Gambar 11.** Activity Diagram Keluar

**4.4. Tampilan Antarmuka Sistem**

Aplikasi Multimedia Iklan Layanan Masyarakat Domestic Abuse ini berjalan untuk aplikasi desktop. Aplikasi yang telah selesai dibuat akan memiliki interface seperti pada gambar dibawah ini.

**1. Halaman Loading**

Ini merupakan antar muka menunggu loading sebelum beralih pada halaman selanjutnya.



Gambar 12. Halaman Loading

2. Halaman Input Nama

Halaman ini merupakan antar muka dari halaman input nama, pengguna perlu memasukan nama mereka untuk dapat melanjutkan aplikasi tersebut, menu berikutnya adalah memasuki halaman menu utama.



Gambar 13. Halaman Input Nama

3. Halaman Menu Utama

Halaman ini merupakan antar muka dari menu utama, disini terdapat 6 tombol yang terdiri dari tombol Jawa Barat, DP3AKB, Map dan statistic, Konten utama, Credits, dan keluar. Nama yang tadi di masukan pengguna akan ditampilkandi menu utama dan dibagian bawahnya terdapat tanggal dan waktu, dibawah itu semua ada preview dari video iklan layanan masyarakat yang telah dibuat.



Gambar 14. Halaman Menu Utama

4. Halaman Jawa Barat

Halaman ini merupakan halaman Jawa Barat, yang berisi penjelasan singkat tentang Jawa Barat.



Gambar 15. Halaman Jawa Barat

5. Halaman DP3AKB

Halaman ini merupakan antar muka dari halaman halaman DP3AKB, yang berisi penjelasan singkat tentang DP3AKB Jawa Barat.



Gambar 16. Halaman DP3AKB

6. Halaman Konten Utama

Halaman ini merupakan antar muka dari halaman konten utama, jika pengguna membuka konten utama, maka ia akan diarahkan pada video pertama yaitu iklan layanan masyarakat.



Gambar 17. Halaman Konten Utama

7. Halaman Konten Utama Iklan Layanan Masyarakat Kekerasan Fisik

Halaman ini merupakan antar muka dari video kekerasan fisik, disini pengguna akan belajar

tentang kekerasan fisik dan cara penanggulangannya.



Gambar 18. Halaman Konten Utama

## 8. Halaman Iklan Layanan Masyarakat Kekerasan Psikis

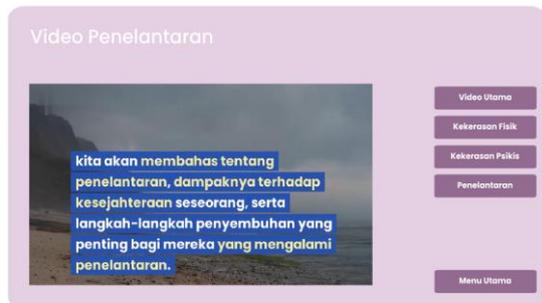
Halaman ini merupakan antar muka dari video kekerasan fisik, disini pengguna akan belajar tentang kekerasan fisik dan cara penanggulangannya.



Gambar 19. Halaman Iklan Layanan Masyarakat Kekerasan Psikis

## 9. Halaman Iklan Layanan Masyarakat Penelantaran

Halaman ini merupakan antar muka dari video penelantaran, disini pengguna akan belajar tentang penelantaran dan cara penanggulangannya.

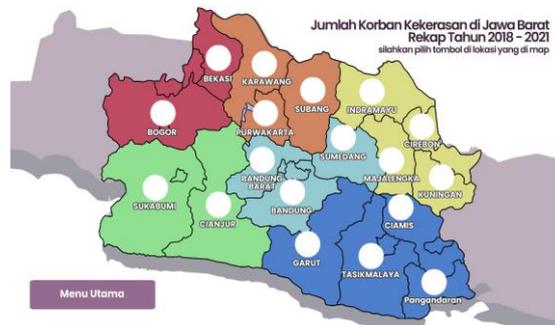


Gambar 20. Halaman Iklan Layanan Masyarakat Penelantaran

## 10. Halaman Map Dan Statistik

Halaman ini merupakan antar muka map dan statistik, di halaman ini terdapat peta Jawa

Barat dengan tombol di tiap daerahnya, setiap tombol akan mengarah kehalaman khusus mereka yang berisi profil dan statistik kekerasan di daerah tersebut.



Gambar 21. Halaman Map Dan Statistik

## 11. Halaman Map Dan Statistik Profil Kota

Halaman ini merupakan antar muka dari menu profil kota di halaman map dan statistik, menu ini dapat diakses jika pengguna menekan tombol pada salah satu daerah di halaman map dan statistik jika daerah tersebut memiliki 2 pemerintahan kota dan kabupaten.



Gambar 22. Halaman Map Dan Statistik Profil Kota

## 12. Halaman Map Dan Statistik Profil Kabupaten

Halaman ini merupakan antar muka dari menu profil kabupaten di halaman map dan statistik, menu ini dapat diakses jika pengguna menekan tombol pada salah satu daerah di halaman map dan statistik.



Gambar 23. Halaman Map dan Statistik Profil Kabupaten

13. Halaman Statistik Kekerasan

Halaman ini merupakan antar muka dari menu statistic kekerasan tiap daerah di halaman *map* dan statistik, menu ini dapat diakses jika pengguna menekan tombol pada salah satu daerah di halaman *map* dan statistik lalu memilih menu statistik pada daerah yang dipilih.



Gambar 24. Halaman Statistik Kekerasan

4.5. Pengujian Sistem

Tahap pengujian bertujuan untuk menemukan kesalahan dan pengujian yang baik memiliki peluang tinggi untuk menemukan kesalahan. Pengujian aplikasi multimedia informasi iklan layanan masyarakat domestic abuse menggunakan black box testing dan UAT. Pengujian aplikasi mencakup skenario pengujian, hasil pengujian dan analisis hasil uji berdasarkan data hasil pengujian.

1. Pengujian *Black Box*

Tujuan dari black box testing adalah menemukan kesalahan dalam kategori fungsi yang salah atau hilang, kesalahan antar muka, kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal, kesalahan perilaku atau kinerja dan kesalahan inisialisasi atau terminasi.

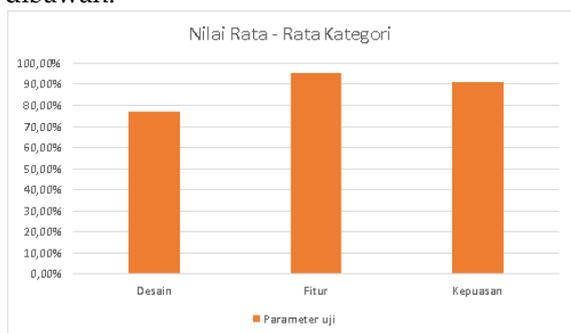
Tabel 1. Pengujian *Black Box*

No	File Pengujian	Pernyataan		Hasil Pengujian
		Skenario	Diharapkan	
1.	Tampilan <i>loading</i>	Tapilan awal saat pengguna menjalankan aplikasi.	Dapat melihat tampilan awal saat program berjalan berupa <i>loading</i> .	[√] Sesuai [ ] Tidak Sesuai
2.	<i>Input</i> Nama	Setelah melewati <i>loading screen</i> , pengguna akan memasuki tampilan <i>input</i> nama, disini pengguna harus mengisi nama lalu menekan tombol masuk	Menampilkan halaman <i>input</i> nama, dan dapat mengisi nama	[√] Sesuai [ ] Tidak Sesuai
3.	Menu utama	Setelah selesai menekan tombol masuk, pengguna dapat melihat antar muka menu utama dan memilih menu yang tersedia.	Menampilkan halaman menu utama, sistem tanggal dan jam berjalan, dan nama yang tadi dimasukan ditampilkan.	[√] Sesuai [ ] Tidak Sesuai
4.	Jawa barat	Pengguna menekan tombol Jawa Barat pada menu utama.	Menampilkan profil Jawa Barat.	[√] Sesuai [ ] Tidak Sesuai
5.	Dp3akb	Pengguna menekan tombol DP3AKB pada menu utama.	Menampilkan profil DP3AKB.	[√] Sesuai [ ] Tidak Sesuai
6.	<i>Map</i> dan statistik	Pengguna menekan tombol <i>Map</i> dan Statistik pada menu utama.	Menampilkan peta Jawa Barat dengan tombol di tiap daerahnya.	[√] Sesuai [ ] Tidak Sesuai
7.	<i>Map</i> dan statistik bagian profil kota	Pengguna didalam halaman <i>Map</i> dan Statistik menekan salah satu daerah di peta Jawa Barat.	Menampilkan profil kota tiap daerah jika ada.	[√] Sesuai [ ] Tidak Sesuai
8.	<i>Map</i> dan statistik bagian profil kabupaten	Pengguna didalam halaman <i>Map</i> dan Statistik menekan salah satu daerah di peta Jawa Barat.	Menampilkan profil kabupaten tiap daerah	[√] Sesuai [ ] Tidak Sesuai
9.	<i>Map</i> dan statistik bagian statistik.	Pengguna didalam halaman <i>Map</i> dan Statistik menekan salah satu daerah di peta Jawa Barat lalu	Menampilkan statistik kekerasan pada tiap daerah	[√] Sesuai [ ] Tidak Sesuai

No	File Pengujian	Pernyataan		Hasil Pengujian
		Skenario	Diharapkan	
		menekan tombol statistik.		
10.	Konten utama	Pengguna menekan tombol konten utama pada menu utama.	Menampilkan video iklan layanan utama dan tombol untuk pindah ke video lain.	[√] Sesuai [ ] Tidak Sesuai
11.	Konten utama bagian video iklan layanan utama	Pengguna menekan tombol konten utama pada menu utama.	Menampilkan video iklan layanan utama.	[√] Sesuai [ ] Tidak Sesuai
12.	Konten utama bagian video kekerasan fisik	Dalam menu konten utama, pengguna menekan tombol video kekerasan fisik	Menampilkan video iklan video kekerasan fisik.	[√] Sesuai [ ] Tidak Sesuai
13.	Konten utama bagian video kekerasan psikis	Dalam menu konten utama, pengguna menekan tombol video kekerasan psikis	Menampilkan video iklan video kekerasan psikis.	[√] Sesuai [ ] Tidak Sesuai
14.	Konten utama bagian video penelantaran	Dalam menu konten utama, pengguna menekan tombol video penelantaran	Menampilkan video iklan video penelantaran.	[√] Sesuai [ ] Tidak Sesuai
15.	Credits	Pengguna menekan tombol <i>credits</i> pada menu utama.	Menampilkan halaman <i>credits</i> .	[√] Sesuai [ ] Tidak Sesuai
16.	Keluar	Pengguna menekan tombol keluar pada menu utama.	Keluar aplikasi	[√] Sesuai [ ] Tidak Sesuai

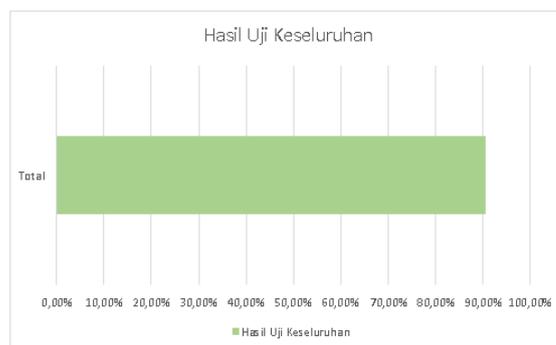
2. Pengujian *User Acceptance Test* (UAT)

Hasil dari pengujian UAT menunjukkan aplikasi telah sesuai dengan apa yang diharapkan, semua fitur dapat berjalan dengan semestinya. Sementara nilai rata-rata UAT untuk setiap kategori dapat dilihat pada grafik dibawah.



Gambar 25. Nilai Rata-Rata Perkategori

Pada Gambar 33 menunjukkan nilai tertinggi dari parameter ketiga kategori yang diuji. Berdasarkan dari ketiga kategori yang diuji, nilai tertinggi untuk kategori desain sebesar 4 (80%), fitur sebesar 5 (100%) dan kepuasan pengguna sebesar 4,6 (92%).



Gambar 26. Hasil Uji Keseluruhan

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pengamatan dalam penulisan dan pengujian aplikasi multimedia informasi iklan layanan masyarakat domestic abuse kesimpulan yang diperoleh sebagai berikut: (1) Aplikasi multimedia iklan layanan masyarakat domestic abuse dibangun berdasarkan konsep MDLC yang terdiri dari 5 tahap, aplikasi ini dibangun berdasarkan pada kebutuhan pengguna yang diperoleh dari hasil observasi. Pengujian dilakukan kepada sejumlah korban atau saksi dari kekerasan dalam rumah tangga, dan implementasi akan dilakukan di DP3AKB Jawa barat. (2) Perancangan semua konten dalam aplikasi ini diawali dengan observasi untuk mencari data di

DP3AKB Jawa Barat, untuk data lainnya dicari melalui website open data di tiap daerah Jawa Barat. Setelah semua data terkumpul lalu di rancang aplikasi ini yang menggunakan Adobe Animate CC 2019 dan konten video menggunakan Adobe After Effect CC 2019 dan Adobe Premiere CS6. (3) Hasil pengujian menggunakan black box testing telah berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sedangkan hasil uji UAT berdasarkan ketiga kategori (desain, fitur dan kepuasan pengguna) dan 12 parameter uji diperoleh nilai tertinggi kategori desain dengan rata rata 4 (80%), pada kategori fitur dengan rata-rata 5(100%) dan pada kategori kepuasan pengguna dengan rata-rata 4,6 (92%). Adapun saran yang penulis sampaikan untuk pengembangan aplikasi ini kedepannya adalah Aplikasi dapat dikembangkan pada perangkat Android sehingga pengguna dapat mengakses aplikasi ini dari rumah mereka. Aplikasi dapat terhubung dengan database dan di upload ke internet. Menyempurnakan desain aplikasi terutama pada warna sesuai dengan hasil pengujian UAT kategori desain yang memperoleh nilai terkecil.

## REFERENSI

- [1] Janner Simarmata, Romindo Romindo, Suryani Suryani. (2022). Pembelajaran Berbasis Multimedia. Edited By M. J. F. Sirait. Yayasan Kita Menulis.
- [2] Pressman, R. S. (2010). Software Engineering A Practitioner's Approach Seventh Edition. New York: Mcgraw Hill.
- [3] Y. S Yafitri, "Analisa Dan Perancangan Berbasis Uml Pada Sistem Informasi Simpan Pinjam Koperasi Swamitra Bandar Lampung," J. Sist. Inf., Vol. 4, No. 1, Pp. 88–100,2013.
- [4] Jogiyanto. (2005.). Analisis & Desain : Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktik Aplikasi Bisnis / Jogiyanto. Yogyakarta :: Andi Offset.
- [5] Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. Lantanida Journal. Vol. 4 No. 1, P. 38 & 46.
- [6] Santoso, K., & Saepuloh, A., (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Studi Kasus Di PT. Rumah Sakit Padjadjaran Jatinangor). Information System Journal. Vol. 1 No.2, P. 59-60.

- [7] Purnama, B. E. (2012). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer.Doc. Jurnal Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi., 4(2), 60–67.