

PERANCANGAN *E-MAGAZINE* BERBASIS MULTIMEDIA PADA LEMBAGA DAKWAH KAMPUS UKMI AL-FAJR AMIK ROYAL

Edi Kurniawan¹, Abdul Karim Syahputra²

^{1,2}Sistem Informasi, STMIK Royal

email: ¹edikurniawan@royal.ac.id, ²abdulkarim.syahputra@royal.ac.id

Abstrak: *Majalah merupakan media cetak yang memberikan beragam informasi. Saat ini sudah banyak sekali jenis majalah yang beredar dimasyarakat. Seiring era komputerisasi dan berkembangnya teknologi informasi khususnya dibidang publikasi, memungkinkan para penerbit majalah untuk membuat majalah elektronik (e-magazine). Pendistribusian e-magazine dapat dikemas dalam media on-line ataupun media penyimpanan CD dan removable disk sehingga dapat mendukung program kampanye go green dalam mengurangi penggunaan kertas. Kelebihan majalah elektronik yaitu mampu dikembangkan agar menampilkan elemen-elemen multimedia (teks, video, suara dan gambar). Dengan kelebihanannya, e-magazine yang berbasis multimedia ini dapat diaplikasikan sebagai media publikasi dakwah islami dikalangan akademisi atau kampus seperti lembaga dakwah kampus UKMI (Unit Kegiatan Mahasiswa Islam) Al-Fajr AMIK Royal Kisaran. Salah satu tujuan penulisan penelitian ini adalah merancang sebuah e-magazine yang dapat memuat elemen-elemen multimedia pada UKMI Al-Fajr AMIK Royal Kisaran, sehingga dapat menambah daya tarik baru bagi pembaca. Implementasi dimulai dari proses memproduksi aplikasi, pengumpulan materi hingga proses editing. Disimpulkan: Perancangan aplikasi e-magazine ini menjadikan media Publikasi kertas yang ada sebelumnya pada UKMI Al-Fajr AMIK Royal Kisaran menjadi sebuah e-magazine berbasis multimedia.*

Kata kunci: *E-Magazine, Multimedia, Desain.*

PENDAHULUAN

Unit Kegiatan Mahasiswa Islam (UKMI Al-Fajr) AMIK Royal Kisaran adalah Lembaga Dakwah Kampus (LDK) yang didirikan sejak 21 Januari 2012 di Kampus AMIK Royal Kisaran. yang bergerak dalam bidang kemahasiswaan, keagamaan, yang bertujuan untuk membentuk mahasiswa/i yang kreatif, mandiri serta islami. UKMI Al-Fajr AMIK Royal Kisaran sendiri memiliki sebuah media publikasi dakwah berupa buletin cetak. Dalam proses dan penyajian buletin ini dinilai dari sisi kreatifitas dan desain visual masih bersifat sangat sederhana sehingga dapat berpengaruh pada minat pembaca, karena pembaca yang aktif akan terus menunggu hal-hal baru dan kreatif baik dari segi konten maupun penyajiannya.

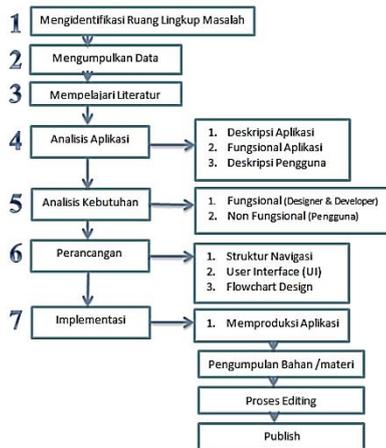
Sejalan dengan hal tersebut UKMI Al-Fajr AMIK Royal Kisaran perlu melakukan sebuah inovasi baru dalam hal media publikasi, yang awalnya menggunakan media publikasi analog (buletin kertas) sehingga dapat dikembangkan kembali menjadi media publikasi digital berupa e-magazine. Pendistribusian e-magazine ini dapat dikemas dalam media on-line ataupun media penyimpanan *offline* seperti *compact disk*

dan *removable disk* sehingga dapat mendukung program kampanye go green dalam mengurangi penggunaan kertas.

Dengan adanya e-magazine berbasis ini diharapkan dapat lebih menarik perhatian dan minat pembaca dari setiap informasi yang disajikan pada setiap kontennya. Selain itu e-magazine ini juga dapat menampilkan elemen-elemen multimedia berupa teks, suara, gambar, animasi, video di dalamnya sehingga konten dan informasi yang disajikan menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga dapat menjadikan sebuah media publikasi dakwah yang lebih dinamis dan dapat menambah daya tarik baru bagi para pembaca di lingkungan UKMI Al-Fajr AMIK Royal Kisaran.

METODOLOGI

Kerangka kerja penelitian ini dibuat sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian dan disusun ke dalam bentuk sebuah kerangka kerja (*framework*), dimana pada kerangka kerja yang dibuat dapat dilihat kegiatan-kegiatan dalam melakukan penelitian ini. Seperti yang terdapat pada gambar 1 berikut:

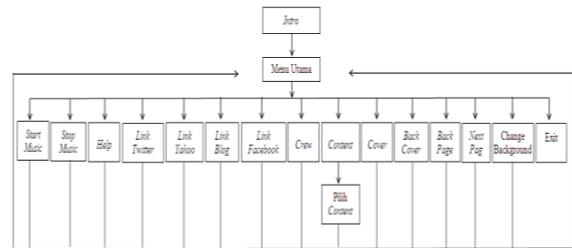


Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

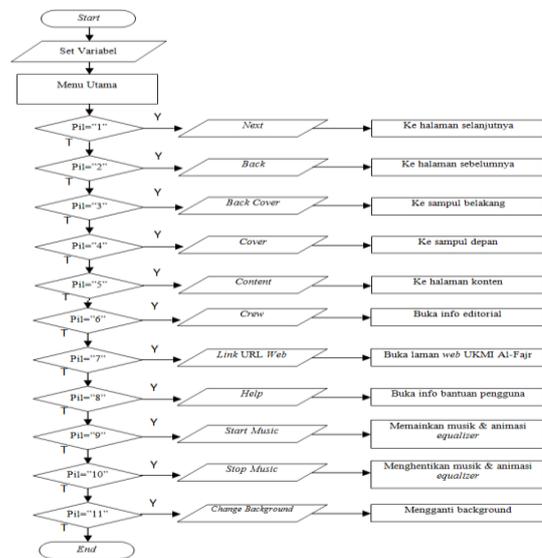
Berdasarkan kerangka kerja di atas maka masing-masing langkah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kerangka kerja ini dimulai dari identifikasi ruang lingkup masalah, yang bertujuan untuk menjaga konsistensi dari penelitian ini. Sehingga penelitian ini lebih terarah.
2. Tahap ini untuk mengetahui mengenai objek yang diteliti, pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan informasi. Dari data dan informasi yang dikumpulkan akan didapat data untuk pendukung penelitian, diperoleh melalui data dan media yang telah tersedia.
3. Mempelajari literatur dilakukan dengan cara membaca buku-buku, jurnal-jurnal, informasi mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penulisan penelitian.
4. Analisis aplikasi merupakan langkah menganalisa bagaimana aplikasi ini akan didesain dan disajikan meliputi: (1) Deskripsi aplikasi, (2) Fungsional aplikasi seperti menyajikan elemen-elemen multimedia seperti suara, gambar, animasi, teks dan lain-lain, sehingga e-magazine ini dapat dikemas menjadi lebih menarik dengan menyajikan sebuah visualisasi flipping book atau seperti membuka dan membolak-balikkan sebuah buku atau majalah. Dan terakhir (3) Mendeskripsikan pengguna dari aplikasi ini nantinya.
5. Analisis Kebutuhan: Tahap ini merupakan tahapan untuk mendeskripsikan kebutuhan perangkat hardware maupun software untuk keperluan produksi dan pasca produksi.
6. Perancangan : Tahap ini merupakan bagian untuk melakukan perancangan struktur

navigasi, user interface dan flowchart program.

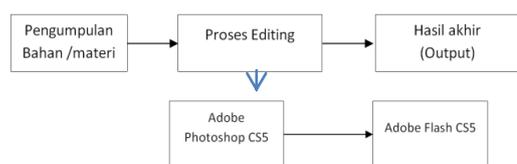


Gambar 2. Struktur Navigasi



Gambar 3. Flowchart Program

7. Implementasi: Merupakan tahapan yang digunakan untuk memproduksi aplikasi yang diawali dengan (1) pengumpulan bahan/materi yang ada, (2) proses editing dimana seluruh informasi dan berita yang akan dimuat didalam redaksi e-magazine dikumpulkan kemudian di-layouting dan dikombinasikan seluruh komponen multimedia didalamnya hingga tahap mempublish dalam bentuk aplikasi multimedia.



Gambar 4. Alur Proses Produksi Aplikasi



Gambar 5. Dokumentasi Proses Layouting.



Gambar 6. Dokumentasi Proses memproduksi Aplikasi Multimedia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

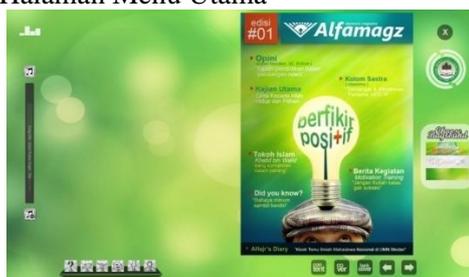
Didalam melakukan implementasi aplikasi *e-magazine* berbasis multimedia iniperlu dilakukan pengujian agar setiap bagian-bagian atau komponen-komponen yang ada pada program tersebut dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan hasil yang dirancang.

1. Halaman *Intro*



Gambar 7. Tampilan Halaman *Intro*.

2. Halaman Menu Utama



Gambar 8. Tampilan Halaman Menu Utama.

3. Halaman Navigasi *Next Page*



Gambar 9. Tampilan Navigasi *Next Page*

4. Halaman Navigasi *Next Page*



Gambar 10. Tampilan Navigasi *Next Page*

5. Halaman Navigasi *Back Cover*



Gambar 11. Tampilan Navigasi *Back Cover*

6. Halaman Navigasi *Start Music*



Gambar 12. Tampilan Navigasi *Start Music*

7. Halaman Navigasi *Stop Music*



Gambar 13. Tampilan Navigasi *Stop Music*

8. Halaman *Crew*



Gambar 14. Tampilan Halaman *Crew*

9. Halaman *Help*



Gambar 15. Tampilan Halaman *Help*

10. Navigasi URL *link Social Media*



Gambar 16. Navigasi URL *link Social Media*

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: berikut:

1. Perancangan aplikasi multimedia ini mampu membuat dan menjadikan media publikasi analog (buletin cetak) yang ada

DAFTAR PUSTAKA

Budianto, Iwan., 2010, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta :Andi.
 Madcoms., 2011, *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS 5*. Yogyakarta : Andi.
 Sunyoto, Andi., 2010, *Adobe Flash + XML : Rich Multimedia Application*. Yogyakarta : Andi.
 Suyanto, M., 2005, *Multimedia : Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta :Andi.

- sebelumnya pada UKMI Al-Fajr AMIK Royal Kisaran menjadi sebuah majalah elektronik (*e-magazine*) yang mampu memuat komponen multimedia didalamnya.
2. Apabila diimplementasikan, maka aplikasi ini dapat memberikan opsi baru bagi UKMI Al-Fajr AMIK Royal Kisaran dalam menyampaikan informasi dakwah islami melalui media publikasi digital seperti *e-magazine* berbasis multimedia ini.
 3. Dengan adanya penyajian komponen *flipping book* dan beberapa komponen multimedia didalamnya maka aplikasi ini terlihat lebih menarik dan atraktif.
 4. Dengan adanya perancangan program aplikasi *e-magazine* berbasis multimedia ini dapat memudahkan proses penyampaian informasi kepada para pembaca. Aplikasi ini dikemas sedekemian rupa agar terlihat lebih menarik dan atraktif dibandingkan dengan media publikasi sebelumnya yang hanya menggunakan kertas.
 5. Karena sifatnya digital, jadi lebih mudah dalam pendistribusiannya sehingga aplikasi ini dapat di *copy* melalui media penyimpanan seperti *flashdisk*, di *upload* di *internet* dan di bagikan melalui media sosial atau sejenisnya.
 6. Kemudian kelebihan yang lainnya yang dimiliki aplikasi ini adalah lebih tahan lama bila dibandingkan dengan menggunakan kertas.
 7. Karena tidak menggunakan media kertas, sehingga *e-magazine* ini dapat mendukung program kampanye *go green* dalam mengurangi penggunaan kertas.

Suyanto, M., 2004, *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. Yogyakarta :Andi.
 Wikipedia, http://id.wikipedia.org/wiki/Majalah_elektronik, 10 Juni 2018.
 Digital Library UPI, http://repository.upi.edu/2563/4/T_PK_110_2277_Chapter1.pdf, 10 juni 2018.
 Digital Library UNIKOM, http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/526/jbpt_unikompp-gdl-rdhendrace-26274-6-unikom_r-i.pdf, 10 Juni 2018.