

**LAPORAN**  
**PENELITIAN DOSEN PEMULA**



**Pembangunan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Analisa Kesiapan Kerja  
Lulusan Perguruan Tinggi Pada Sektor Perbankan Syariah**

**AULIA FITRUL HADI , S.Kom, M.Kom / 1017049101 (Ketua)**

**PRADANI AYU WIDYA PURNAMA, S.Kom, M.Kom / 1008039301 (Anggota 1)**

**SEPSA NUR RAHMAN, S.Kom, M.Kom / 1028099201 (Anggota 2)**

**UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA “YPTK” PADANG**

**Jalan Raya Lubuk Begalung, Padang – Sumatera Barat**

**Mei, 2017**

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	i
<b>RINGKASAN</b> .....	ii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	1
1.3. Ruang Lingkup Masalah .....	2
1.4. Hipotesis .....	2
1.5. Tujuan Penelitian .....	2
<b>BAB II. LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Pengertian Macromedia Flash .....	3
2.2. Pengertian Multimedia .....	4
2.2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	6
2.2.2 Jenis-jenis Multimedia .....	6
2.2.3 Unsur-unsur Multimedia .....	6
2.3. Rekayasa Piranti Lunak .....	4
2.4. <i>Storyboard</i> .....	4
2.5. Sistem Perbankan Syariah .....	4
<b>BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN</b> .....	<b>9</b>
3.1. Tujuan Penelitian .....	9
3.2. Manfaat Penelitian .....	9
3.3. Luaran Penelitian .....	9
<b>BAB IV METODE PENELITIAN</b> .....	<b>11</b>
4.1. Kerangka Penelitian .....	11

4.2 Tahapan Penelitian.....	11
4.2.1 Studi Pendahuluan.....	11
4.2.2 Mempelajari Literatur .....	12
4.2.3 Pengumpulan Data .....	12
4.2.4 Analisa .....	12
4.2.5 Perancangan.....	13
4.2.6 Implementasi .....	13
4.2.7 Pengujian .....	13
4.2.8 Kesimpulan .....	13
<b>BAB V HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI.....</b>	<b>18</b>
5.1 Hasil Penelitian .....	18
5.1.1 Rancangan Sistem Multimedia .....	18
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>37</b>
6.1 Kesimpulan.....	37
6.2 Saran .....	37
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>38</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>40</b>

## RINGKASAN

Di dalam dunia perbankan, penerimaan karyawan baru penuh dengan banyaknya keraguan dan pertimbangan. Ini diiringi dengan kondisi kesiapan kerja para lulusan perguruan tinggi saat ini kurang efektif, contohnya dibagian customer service masih banyak yang belum tahu bagaimana tata cara menjadi customer service yang baik, sehingga bagian HRD harus melakukan lagi pelatihan untuk para calon pegawai baru tentunya membutuhkan waktu yang cukup lama dan biaya yang cukup besar untuk pelatihan tersebut. Dalam kasus ini multimedia memungkinkan para calon lulusan perguruan tinggi dapat mempelajari lebih dahulu tentang dasar-dasar ilmu yang ada pada perbankan. Pemakai dapat melihat foto, video bergerak, atau animasi, dan mendengar suara stereo, dan perekaman suara, atau musik. Dengan elemen-elemen multimedia tersebut, maka multimedia interaktif di harapkan dapat membantu para calon lulusan perguruan tinggi tersebut secara mudah dan praktis untuk mempelajari konsep ilmu tersebut. Dengan kemajuan teknologi yang ada, media informasi tidak hanya sekedar buku dan alat peraga manual saja, namun kemudian beralih ke arah multimedia digital. Penelitian ini menggunakan konsep multimedia dengan menggunakan aplikasi penunjang seperti Adobe Flash dapat membantu pembuatan media pengetahuan dan pelatihan berbasis multimedia.

Kata kunci : *Multimedia, Perbankan, Sarjana.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar Belakang Masalah**

Multimedia berasal dari teater, yaitu pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium di panggung yang mencakup monitor video, synthesized band, dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Pengertian kedua mensyaratkan adanya sinkronisasi berbagai media tadi dengan bantuan komputer, Membedakan dengan pengertian multimedia yang pertama yang memanfaatkan berbagai media yang terpisah dan berdiri sendiri (Rizqi, Reno dan Andre, 2015)

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks atau kombinasi dari yang sedikit dua media input atau output dari data yang berupa audio (suara dan musik). Multimedia yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu media untuk menyampaikan pengetahuan tentang bagaimana pelayanan atau cara kerja di bank syariah yang merupakan penggabungan dari beberapa unsur yaitu, teks, grafik dan animasi yang digabungkan ke dalam media presentasi berupa mickrosoft power point dan kemudian diproyeksikan ke layar monitor dan layar lebar melalui Overhead Projector (infocus) kepada para lulusan perguruan tinggi.

Pada saat ini, tingkat persaingan dunia kerja dirasakan semakin ketat. Dimana dunia kerja ini penganggurannya terus bertambah setiap tahun, khususnya pengangguran dari lulusan perguruan tinggi. Oleh karena itu, para calon sarjana dituntut untuk lebih kreatif, inovatif, memiliki kompetensi, keterampilan kerja, dan kepribadian yang baik. Hal ini karena, lowongan yang tersedia sebenarnya yang menjadi kendala utama bagi seorang sarjana untuk mendapatkan pekerjaan adalah kesiapan mereka untuk bekerja. Dalam hal ini kesiapan kerja para lulusan perguruan tinggi di bank syariah.

## **1.2.Perumusan Masalah**

Berdasarkan pada masalah yang telah dikemukakan sebelumnya maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi kesiapan lulusan perguruan tinggi dalam memasuki dunia kerja pada saat ini ?
2. Bagaimana sistem rekrutment dan pelatihan kerja dalam bidang perbankan syariah ?
3. Bagaimana teknologi multimedia dapat membantu lulusan perguruan tinggi untuk memasuki dunia kerja ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penulisan penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan rumusan permasalahan yang telah dijelaskan seperti diatas, maka penelitian ini memiliki batasan permasalahan yaitu:

1. Kondisi kesiapan lulusan perguruan tinggi saat ini hanya terpaku dengan kegiatan yang ada disekitar ruang lingkup pendidikan yang mereka terima di kampus.
2. Sistem rekrutmen dan pelatihan dalam bidang perbankan syariah saat ini mencakup seberapa jauh pengetahuan calon karyawan atau karyawan pada perusahaan tersebut mengenal kegiatan kerja pada sektor usaha mereka dan untuk karyawan perlu diadakan evaluasi semester untuk meningkatkan kualitas kerja dari karyawan tersebut.
3. Teknologi multimedia membantu lulusan perguruan tinggi untuk mengetahui bagaimana kegiatan pada dunia kerja khususnya di perbankan syariah secara umum, sehingga menjadi modal bagi lulusan pada saat seleksi penerimaan calon karyawan pada perbankan syariah tersebut.

## **1.3.Hipotesis**

Berdasarkan pada perumusan masalah dan batasan masalah diatas, maka dapat diambil beberapa hipotesis yaitu :

1. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang besar bagi para lulusan perguruan tinggi dalam kesiapan kerja.
2. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang besar bagi BANK SYARIAH dalam memberikan pelatihan pada para karyawan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1. Pengertian Macromedia Flash**

Macromedia Flash merupakan sebuah program pembuatan animasi, presentasi, game bahkan perangkat ajar dengan tampilan visual yang menarik (Wahyono, 2006).

Macromedia Flash merupakan salah satu program untuk membuat animasi populer, sehingga saat ini telah banyak digunakan untuk membuat media pembelajaran karena kelebihan-kelebihannya. Macromedia Flash merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan (Nurchayono, 2007).

Macromedia Flash adalah software yang dipakai luas oleh para profesional *web* karena kemampuannya yang mengagumkan dalam menampilkan multimedia, menggabungkan unsur teks, grafis, animasi, suara dan serta interaktivitas bagi pengguna program animasi internet Rizky Rahman J., Wawan Setiawan, dan Eka Fitrajaya R, 2008).

#### **3.2. Pengertian Multimedia**

Multimedia berasal dari teater, yaitu pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium di panggung yang mencakup monitor video, synthesized band, dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Pengertian kedua mensyaratkan adanya sinkronisasi berbagai media tadi dengan bantuan komputer, Membedakan dengan pengertian multimedia yang pertama yang memanfaatkan berbagai media yang terpisah dan berdiri sendiri (Rizqi, Reno dan Andre, 2015)

Dony Novaliendry, (2013) menyatakan bahwa “istilah multimedia sekarang ini digunakan untuk memberi gambaran terhadap suatu sistem yang menggunakan komputer dimana semua media seperti teks, grafik, suara, animasi dan video berada dalam satu software komputer”. Dari pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi, dimana hasil penggabungan unsur-unsur tersebut akan menampilkan informasi yang lebih interaktif.

### **2.2.1 Konsep Multimedia**

Menurut Hofstetter, multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan dan menggabungkan teks, grafik dan video dengan menggunakan link dan alat-alat lainnya yang memungkinkan pemakai untuk mengantar dan berinteraksi, membuat dan melakukan komunikasi.

Definisi ini berisikan empat komponen yang penting untuk multimedia. Pertama, harus ada komputer untuk melakukan koordinasi apa yang dilihat dan didengar, dan yang berinteraksi dengan pengguna. Kedua harus ada hubungan yang menghubungkan informasi. Ketiga, harus ada perangkat navigasi yang memungkinkan pengguna melintasi informasi yang terkoneksi melalui *web*. Yang terakhir, harus ada cara bagi pengguna untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dengan ide-ide pengguna. Jika satu dari komponen ini tidak ada atau hilang, maka tidak dapat disebut sebagai multimedia.

### **2.2.2 Jenis-jenis Multimedia**

Multimedia dapat di definisikan menjadi 2 kategori, yaitu:

a. Multimedia Content Production adalah penggunaan beberapa media (teks, audio, graphics, animation, video dan interactivity) yang berbeda dalam menyampaikan suatu informasi atau menghasilkan produk multimedia seperti video, audio, musik, film, game, entertainment, dll. Bisa juga dikatakan sebagai penggunaan beberapa teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (teks, audio, graphics, animation, video, dan interactivity) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi.

b. Multimedia Communication adalah penggunaan media (massa), seperti televisi, radio, media cetak dan internet untuk mempublikasikan atau menyiarkan atau mengkomunikasikan material periklanan, publikasi, entertainment, berita, pendidikan, dll. (Akhmad Bukhori, 2013) Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif (Binanto. I. 2010).

### **2.2.3 Unsur-unsur Multimedia**

Multimedia dapat di definisikan menjadi 2 kategori, yaitu:

#### **Teks**

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Kebutuhan teks bergantung pada kegunaan aplikasi multimedia.

#### **Gambar**

Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Gambar sering kali muncul sebagai backdrop (latar belakang) yang mempermanis teks.

#### **Audio**

Multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia, bukan multimedia. Masing-masing kemampuan membutuhkan teknologi, perangkat keras, dan perangkat lunak untuk menjalankannya. Ada tigabelas jenis objek bunyi yang bisa digunakan dalam produksi multimedia, yakni format waveform audio, aiff dat, ibf, mod, rni, sbi, snd, voc, au, MIDI soundtrack, compact disk audio, dan MP3 file.

#### **Video**

Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Ada empat macam video yang dapat digunakan sebagai objek link dalam aplikasi multimedia : live video feeds, videotape, videodisc, dan digital video.

#### **Animasi**

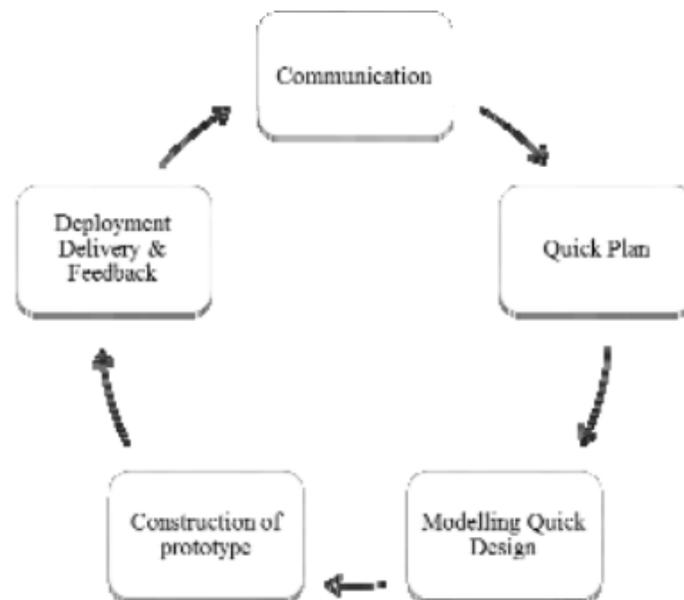
Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Ada Sembilan macam yaitu animasi sel, animasi frame, animasi sprite, animasi lintasan, animasi splin, animasi vector, animasi karakter, animasi computational, dan morphing.

### **3.3. Rekayasa Piranti Lunak**

Definisi piranti lunak komputer adalah suatu produk yang dibuat oleh seorang ahli piranti lunak yang akan melakukan support terhadap produknya dalam jangka waktu yang panjang. Hal tersebut meliputi program yang diekdekusi dalam komputer dari berbagai ukuran dan arsitektur, konten yang disajikan saat program komputer tersebut dieksekusi dan dokumen baik dalam bentuk hardcopy dan virtual yang mencakup semua bentuk media elektronik.piranti lunak

menjadi bagian yang sangat penting dalam hidup manusia sekarang ini, karena suatu program piranti lunak akan mempengaruhi kondisi komersial, budaya dan aktifitas sehari-hari manusia yang tidak lepas dari komputer. Oleh karena itu perlu adanya kerangka kerja proses, sebuah set metode dan kumpulan alat-alat yang disebut dengan rekayasa piranti.

Proses model dalam rekayasa piranti lunak yang digunakan adalah prototyping. Berikut adalah gambar alur kerja dari prototyping.



**Gambar 2.1 Prototyping model**

Paradigma *prototyping* ini dimulai dari tahap *communication*. Pada tahapan ini perancangan piranti lunak dan *user* akan bertemu dan mendefinisikan objektif dari piranti lunak secara keseluruhan, mengidentifikasi kebutuhan yang dibutuhkan dan membuat *outline* kerja. Setelah itu akan dibuat perencanaan cepat dan membuat model desain singkat. Desain singkat tersebut akan merepresentasikan aspek dari piranti lunak yang terlihat oleh *user*. Dari desain tersebut akan dibuat *prototype*. *Prototype* akan dibangun dan dievaluasi oleh *user*. Masukan dari *user* akan digunakan untuk mengembangkan piranti lunak. Iterasi dari *prototype* ini akan dilakukan terus hingga hasil yang diperoleh dapat memuaskan kebutuhan *user* dan secara tidak langsung hal ini akan membuat tim *developer* belajar untuk lebih mengerti kebutuhan apa yang diperlukan.

### **3.4. Storyboard**

Menurut Vaughan (2011, p295) *storyboard* adalah suatu ringkasan grafis yang menjelaskan proyek multimedia secara detail, menggunakan kata – kata dan gambaran kasar mengenai tiap – tiap tampilan gambar, suara, pilihan navigasi, isi dari teks, atribut dari proyek, *font*, bentuk dari tombol, umpan balik dan lain- lain. Pembuatan *storyboard* dalam membuat suatu proyek penting dilakukan, agar pembuatan proyek dapat lebih mudah dan lebih baik pada saat dikerjakan

### **2.5 Sistem Perbankan Syariah**

Perbankan syariah juga merupakan lembaga penting dalam mengimplementasikan financial inclusion di Indonesia. Jika kita flashback ke 2008, jumlah pemain industri perbankan syariah saat itu masih berjumlah 155, yaitu 3 Bank Umum Syariah (BUS), 28 Unit Usaha Syariah (UUS), dan 124 Bank Pembiayaan Rakyat Syariah (BPRS). Kini jumlah itu semakin meningkat seiring bertambahnya kesadaran masyarakat untuk menggunakan produk-produk keuangan non-bunga. Pada Desember 2013 saja Indonesia telah memiliki 11 Bank Umum Syariah (BUS), 23 Unit Usaha Syariah (UUS), dan 16 Bank Pembiayaan Rakyat Syariah (BPRS). Ini merupakan bukti konkrit bahwa perbankan syariah mampu bertahan dan tumbuh meskipun di tengah instabilitas ekonomi, seperti krisis 1998, 2008 dan krisis yang melanda Eropa 2011 silam. Perkembangan secara kuantitas ini sudah tersebar dari pusat hingga ke daerah sehingga bisa dijangkau oleh semua lapisan masyarakat. Keberadaan perbankan syariah sebagai salah satu bagian penting dari lembaga keuangan formal di negeri ini diharapkan mampu mengimplementasikan financial inclusion (Novia Nengsih, 2015).

Menurut Muhammad Al Ghifari dkk (2015), tujuan dari sistem ekonomi Islam yang secara khusus memberikan penekanan yang sama pada dimensi etika, moral, sosial, dan spiritual dalam upaya meningkatkan keadilan dan pembangunan masyarakat secara keseluruhan. Hal ini menurutnya, sangat berdeda dengan sistem keuangan konvensional yang memusatkan pada aspek transaksi keuangan dan ekonomi saja (hlm.42). Lebih lanjut beliau menjelaskan bahwa, pada tahap awal perbankan syariah tidak bisa disederhanakan dengan bank yang sekedar bebas dari bunga saja. Karena ini merupakan cara yang salah dalam mereduksi bank syariah yang hanya memfokuskan pada transaksi keuangan saja (Iqbal, 1997, hlm.42). Tujuan khusus adanya perbankan syariah selain memberikan jasa keuangan yang halal bagi masyarakat muslim,

sistem perbankan syariah diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi tercapainya tujuan sosial (kemanusiaan) dari sistem ekonomi Islam. Oleh karena itu, kemunculan lembaga perbankan yang menggunakan nama syariah bukan hanya berdasarkan faktor permintaan pasar semata atau orientasi keuangan dan ekonomi saja. Akan tetapi diwujudkan atas dasar nilai-nilai kemanusiaan, yang mampu memecahkan masalah perekonomian yang dialami masyarakat dan sanggup meningkatkan martabat manusianya. Dengan begitu kehadiran perbankan syariah dengan sendirinya akan mampu membawa perubahan perekonomian masyarakat muslim ke arah yang jauh lebih baik (Purwanda & Muttaqien, 2012, hlm.8). Perbankan syariah dalam peristilahan Internasional juga dikenal dengan Islamic Banking atau disebut juga dengan Interest-free banking. Dalam istilah ini Bank syariah tidak dapat dilepaskan dari asal usul sistem perbankan syariah itu sendiri, karena pada dasarnya bank syariah dikembangkan dengan menggabungkan antara masalah-masalah duniawi dengan agama. Sehingga dasar tersebut mengharuskan kepatuhan kepada syariat sebagai dasar kehidupan dengan tujuan mendapatkan ridha dari Allah untuk memperoleh kebaikan dunia dan akhirat. Oleh karena itu apa yang dijalankan dalam praktek perbankan pun merupakan salah satu aspek muamalah yang harus sesuai dengan syariat Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadits (Ginjar, 2013, hlm.11). Menurut Chapra (2001), bahwa salah satu aspek muamalah dalam ekonomi Islam yang wajib dihindari adalah praktek riba. Oleh sebab itu, sistem perbankan yang menjalankan praktek ribawi (bunga/interst) dilarang oleh syariat Islam karena merugikan salah satu pihak, bahkan cenderung mengarah pada ketidakadilan.

## BAB III

### TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

#### 3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penulisan ini adalah:

1. Membuat Aplikasi multimedia untuk kesiapan kerja lebih menarik, tidak membosankan, tidak ketinggalan jaman dan bermanfaat bagi para lulusan perguruan tinggi dan khususnya bagi BANK SYARIAH.
2. Melakukan gerakan *gogreen* atau ramah lingkungan.
3. Memberikan penilaian secara cepat, akurat terhadap mutu kerja karyawan perbankan syariah tersebut.

#### 3.2 Luaran Penelitian

Penelitian ini akan menghasilkan beberapa luaran yang bermanfaat bagi ilmu pengetahuan, pemerintah dan masyarakat. Adapun luaran tersebut dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini :

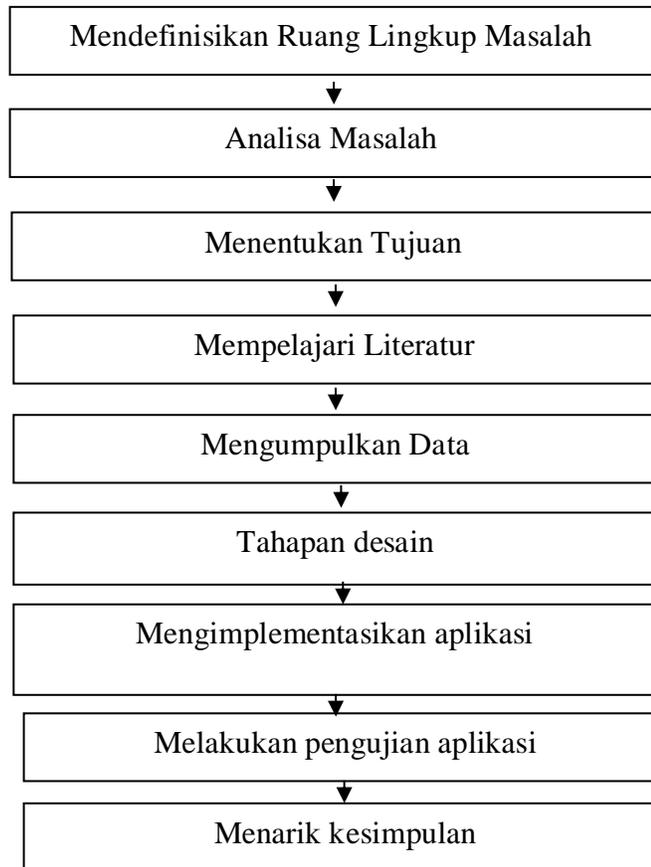
No	Jenis Luaran				Indikator Capaian		
	Kategori	Sub Kategori	Wajib	Tambahan	TS	TS+1	TS+2
1	Artikel ilmiah yang dibuat	Internasional bereputasi			Tidak Ada		
		Nasional terakreditasi			Tidak Ada		
		Nasional tidak terakreditasi			Tidak Ada		
2	Artikel ilmiah dibuat diprosiding	internasional terindeks			Tidak Ada		
		Nasional	V		Accepted/Published		
3	<i>Invited speaker</i> dalam temu ilmiah	Internasional			Tidak Ada		
		Nasional		V	Draft		
4	<i>Visiting lectured</i>	Internasional			Tidak Ada		
5	Hak Kekayaan Inclektual	Paten		V	Draft		
		Paten sederhana			Tidak Ada		
		Hak Cipta		V	Draft		

	(HKI)	Merek dagang			Tidak Ada		
		Desain produk industri			Tidak Ada		
		Indikasi geografis			Tidak Ada		
		Perlindungan Varietas Tanaman			Tidak Ada		
		Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu			Tidak Ada		
6	Teknologi Tepat Guna			Tidak Ada			
7	Model/Purwapura/ <b>Desain</b> /Karya Seni/Rekayasa Sosial		V	Draft			
8	Buku Ajar (ISBN)		V	Draft			
9	Tingkat Kesiapan Teknologi			Skala 2			

## BAB IV METODOLOGI PENELITIAN

### 4.1 Kerangka Kerja

Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam rangka penyelesaian masalah yang akan dibahas, seperti gambar 3.1 :



**Gambar 4.1 Kerangka Kerja Dalam Penelitian**

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

1. Mendefinisikan Ruang Lingkup Masalah

Ruang masalah yang akan diteliti harus ditentukan terlebih dahulu, karena tanpa mampu mendefinisikan serta menentukan batasan masalah yang akan diteliti, maka tidak akan didapat suatu solusi yang terbaik dari masalah tersebut.

1. Kondisi kesiapan lulusan perguruan tinggi saat ini hanya terpaku dengan kegiatan

yang ada disekitar ruang lingkup pendidikan yang mereka terima di kampus.

2. Sistem rekrutmen dan pelatihan dalam bidang perbankan syariah saat ini mencakup seberapa jauh pengetahuan calon karyawan atau karyawan pada perusahaan tersebut mengenal kegiatan kerja pada sektor usaha mereka dan untuk karyawan perlu diadakan evaluasi semester untuk meningkatkan kualitas kerja dari karyawan tersebut.
3. Teknologi multimedia membantu lulusan perguruan tinggi untuk mengetahui bagaimana kegiatan pada dunia kerja khususnya di perbankan syariah secara umum, sehingga menjadi modal bagi lulusan pada saat seleksi penerimaan calon karyawan pada perbankan syariah tersebut.

## 2. Analisis Masalah

Langkah analisis masalah adalah untuk dapat memahami masalah yang telah ditentukan ruang lingkup dan batasan pada pengimplementasian *multimedia* dengan menggunakan macro media flash 8. Dengan menganalisa masalah yang telah ditentukan tersebut, maka diharapkan masalah yang dipahami dengan baik dan benar, sesuai dengan pemecahan yang diharapkan.

## 3. Menentukan Tujuan

Berdasarkan pemahaman dari masalah, maka ditentukan tujuan yang akan dicapai dari penelitian.

1. Membuat Aplikasi multimedia untuk kesiapan kerja lebih menarik, tidak membosankan, tidak ketinggalan jaman dan bermanfaat bagi para lulusan perguruan tinggi dan khususnya bagi BANK SYARIAH.
2. Melakukan gerakan *gogreen* atau ramah lingkungan.
3. Memberikan penilaian secara cepat, akurat terhadap mutu kerja karyawan perbankan syariah tersebut

## 4. Mempelajari Literatur

Untuk mencapai tujuan yang akan ditentukan, maka perlu dipelajari beberapa literatur-literatur yang digunakan. Kemudian literatur-literatur yang dipelajari tersebut diseleksi untuk dapat ditentukan literatur mana yang akan digunakan dalam penelitian. Melalui studi literatur, dipelajari teori-teori yang berhubungan dengan *multimedia*, dan pengaplikasian dari macromedia flash. Sumber literatur berupa buku, jurnal, dan data-data dari situs internet yang sesuai dengan penelitian.

## 5. Mengumpulkan Data

Untuk mendukung penelitian ini, salah satu penunjangnya adalah Data, dalam pengumpulan data beberapa tahap :

- a. Pengumpulan data ke bank syariah Padang sebagai studi kasus.
- b. Melakukan wawancara dengan pihak bank langsung ke lapangan, sehingga dari hasil wawancara dengan pihak bank, sehingga penelitian ini bisa mencapai harapan yang diinginkan.

## 6. Tahapan Desain

Pada tahap desain, ditentukan unsur-unsur yang terkandung dalam multimedia yang akan dituangkan kedalam *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* merupakan acuan alur dalam pembuatan multimedia sebagai *storyboard* merupakan acuan desain antar muka dalam multimedia.

## 7. Mengimplementasikan Aplikasi

Pada tahapan ini diimplementasikan menggunakan macromedia flas versi 8 yang mana kedepannya dapat dibuat sebuah aplikasi siap pakai.

## 8. Melakukan Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan tahapan pembuatan assembly dengan menjalankan aplikasi atau program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahapan ini dilakukan dengan menjalankan aplikasi dan dilakukan pencarian kesalahan untuk diadakan perbaikan.

## 9. Menarik Kesimpulan

Menarik kesimpulan dilakukan agar penelitian ini mendapatkan hasil utama dari penelitian ini dan dapat memecahkan masalah yang diteliti.

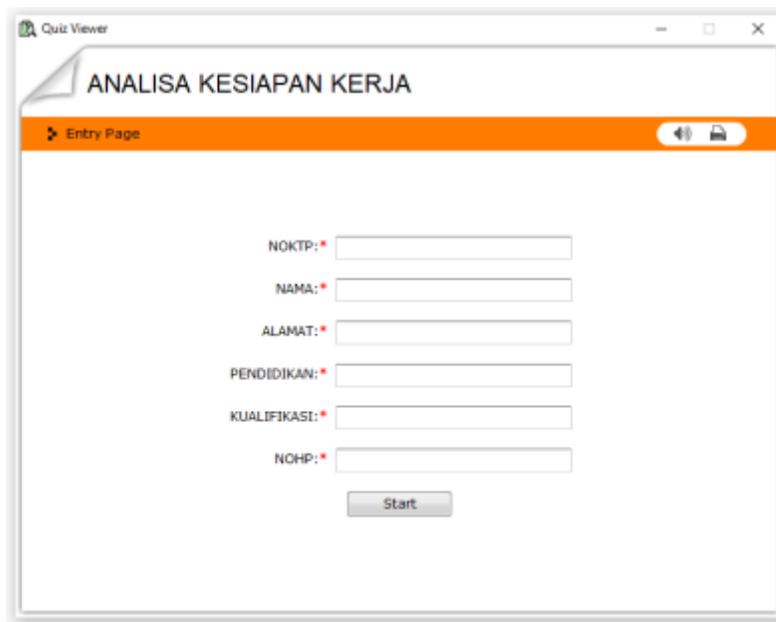
## BAB IV

### HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

#### 5.1 Hasil Penelitian

##### 5.1.1 Rancangan Sistem Multimedia

Aplikasi ini dibangun menggunakan macromedia flash 8 dan php mysql. Pada tahap perancangan ini penulis merancang beberapa bagian tahapan. Yang pertama interface dari aplikasi pada saat dijalankan.



The image shows a screenshot of a web application window titled "Quiz Viewer". The main heading is "ANALISA KESIAPAN KERJA". Below the heading is an orange navigation bar with "Entry Page" and a lock icon. The main content area contains a form with the following fields and labels:

- NOKTP: \*
- NAMA: \*
- ALAMAT: \*
- PENDIDIKAN: \*
- KUALIFIKASI: \*
- NOHP: \*

At the bottom of the form is a "Start" button.

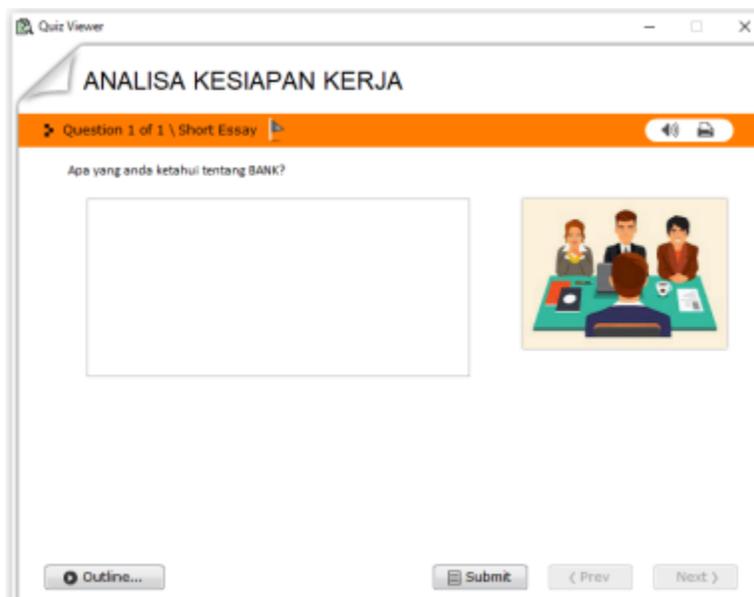
Gambar 2 Rancangan Tampilan Awal

Ini adalah rancangan awal pembangunan sistem. Tersedia beberapa pilihan yang harus diisi dan terpenuhi untuk lanjut kedalam sistem.



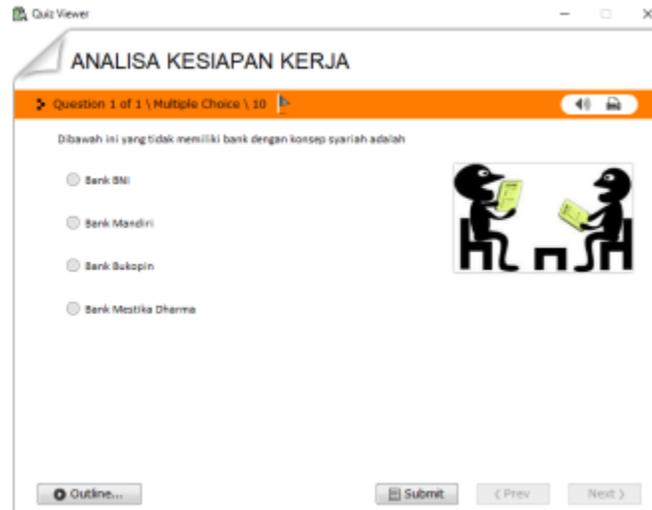
Gambar 3. Pengenalan Bank Dengan Multimedia

Pada halaman ini peserta bisa mempelajari sekilas tentang perbankan. Di halaman ini disediakan beraneka ragam visual tentang kegiatan perbankan syariah. Setelah peserta selesai, peserta akan melanjutkan ketahap ujian.



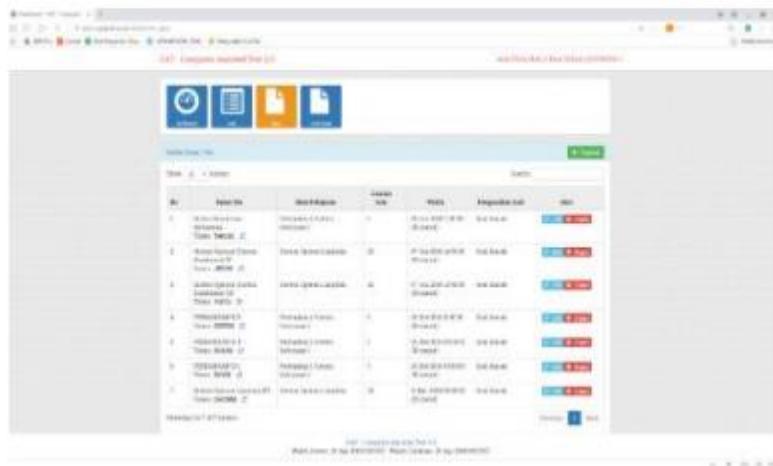
Gambar 4. Tampilan Soal Pertanyaan

Ini adalah tampilan soal dengan jenis isian. Disini pelamar diminta untuk mengisi wawasannya didalam kotak jawaban yang ada di dalam sistem.



Gambar 5. Tampilan Soal Pertanyaan Pilihan Ganda

Berisi tentang halaman yang menyuduhkan tampilan menu untuk memulai test



Gambar 6. Tampilan Ujian yang sedang aktif

Peserta ujian akan mendapatkan username dan password setelah melamar sebagai calon karyawan. Setelah itu peserta akan di suguhkan dengan tes yang ada. Dan akan di persilahkan untuk melaksanakan tes tersebut.

The screenshot shows a web application interface for 'Komputer Jaringan' with a summary table and a detailed results table.

Ujian	Nilai	Nilai Rata-rata	Nilai Maksimum	Nilai Minimum
Ujian 1	70	70	70	70
Ujian 2	70	70	70	70
Ujian 3	70	70	70	70
Ujian 4	70	70	70	70
Ujian 5	70	70	70	70
Ujian 6	70	70	70	70
Ujian 7	70	70	70	70
Ujian 8	70	70	70	70
Ujian 9	70	70	70	70
Ujian 10	70	70	70	70

Gambar 7. Hasil Ujian yang diperoleh pihak HRD

HRD akan memperoleh data hasil ujian yang telah dilaksanakan oleh calon karyawan beserta rekap nilainya. Hasil ujian akan di cetak dan diserahkan kepada pimpinan untuk diseleksi memasuki tahap wawancara.

Ujian yang telah dilewati dan diselesaikan oleh user dianalisa menggunakan rumus  $(R1+R2)/2$ . Misalkan nilai ujian 1 ditambah dengan nilai ujian ke 2 baru dibagi 2 sehingga didapatkan nilai rerata untuk kedua ujian tersebut.

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Pengembangan animasi yang akan dilakukan ialah dengan memberikan tutorial atau edukasi tentang dunia kerja perbankan syariah. Pada tahapan ini sistem akan disuguhkan dengan beberapa video yang menjelaskan tentang pekerjaan yang ada diperbankan syariah. Video akan mengedukasi tentang materi yang akan di uji pada halaman ujian. Sehingga sistem multimedia ini dapat membantu perbankan untuk mendapatkan calon tenaga kerja yang lebih kompeten di bidangnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Binanto. I. (2010). *Multimedia Digital, Dasar Teori dan Pengembangannya*. Andi : Yogyakarta.
- Bimantoro, L. (2011). *Visualisasi Rasi Bintang Berbasis Multimedia*, Fakultas Sains dan Teknologi, Jakarta : Universitas Islam Negeri Hidayatulloh Jakarta. Diakses pada tanggal 8 Agustus 2014 melalui [google.com](http://google.com) world wide web : <http://reporsitory.unjkt.ac.id/dspace/siplesearch>.
- Ghifani Muhammad Al dan luqman Hakim Handoko dan Endang Ahmad Yani, (2015). "Analisis Kinerja Perbankan Syariah Di Indonesia Dan Malaysia Dengan Pendekatan Maqashid Indeks". Volume 3. No 2.
- Maryati sri dan Bambang Eka Purnama (2013). "Pembuatan Vidio Profile Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Komputer Multimedia". Volume 5 No 1-2013.
- Nengsih Novia, (2015). "Peranan Perbankan Syariah Dalam Mengimlementasikan Keuangan Inklusif Di Indonesia". Volume 14 (2).
- Nurdin Ardiansyah, (2013). "Multimedia Flash 8". Jakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer Eresha.
- Novaliendry Dony (2013). "Aplikasi Game Geografi Berbasi Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO". Vol. 6 No. 2 September 2013, ISSN : 2086-4981.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). "Multimedia Interaktif dengan Flash. Graha Ilmu : Yogyakarta.
- Sofyan, A. F., & Purwanto, A. (2008). *Digital Multimedia*. Yogyakarta: ANDI.

## Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota

### Ketua Peneliti:

#### A. Identitas

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Aulia Fitrul Hadi, S.Kom., M.Kom.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	-
4	NIK	-
5	NIDN	1017049101
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Padang / 17 April 1991
7	E-Mail	<a href="mailto:Fitrulhadi@upiptk.ac.id">Fitrulhadi@upiptk.ac.id</a>
8	No. Telp / HP	081277874937
9	Alamat Kantor	Jl. Raya Lubuk Begalung, Padang, Sumatera Barat
10	No. Telp / Fax	0751-776666 / 0751-71913
11	Lulusan yang Telah dihasilkan	-
12	Matakuliah yang Diampu	1. Multimedia 2. Jaringan Komputer 3. Web Programming 4. Perbankan

#### B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang	Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang	-
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Teknik Informatika	-
Tahun Masuk / Lulus	2009 / 2013	2013 / 2015	-
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Analisa laju pertumbuhan penduduk kota padang dengan menggunakan metode divide and conquer, studi kasus : BKKBN Kota Padang	Analisa data mining untuk menentukan variabel-variabel yang mempengaruhi kelayakan kredit kepemilikan rumah menggunakan teknik klasifikasi	-

Nama Pembimbing/Promotor	1. Eka Praja Wiyata Mandala S.Kom., M.Kom. 2. Randy Permana, S.Kom.,M.Kom.	1. Prof. Dr. Sarjon Defit, S.Kom M.Sc 2. Dr. Ir. Gunadi Widi Nurcahyo, M.Sc.	-
--------------------------	---	---	---

**C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir(Bukan Skripsi/Thesis/Disertasi)**

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp.)
		Belum Ada		

**D. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral pada pertemuan / seminar ilmiah dalam 5 tahun terakhir**

No	Nama Pertemuan Ilmia / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
	Belum Ada		

**E. Penghargaan yang pernah diraih dalam 10 tahun terakhir**

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
	Belum Ada		

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian Biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam Pengajuan Penelitian Dosen Pemula

Padang, Mei 2017

Pengusul

AULIA FITRUL HADI, S.Kom.,  
M.Kom

## Anggota Peneliti 1:

### A. Identitas

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Pradani Ayu Widya Purnama, M.Kom
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	-
4	NIK	1371064803930009
5	NIDN	1008039301
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Padang, 08 Maret1993
7	E-Mail	<a href="mailto:Pradaniwidya@upiptyk.ac.id">Pradaniwidya@upiptyk.ac.id</a>
8	No. Telp / HP	085376642433
9	Alamat Kantor	Jl. Raya Lubuk Begalung, Padang, Sumatera Barat
10	No. Telp / Fax	0751-776666 / 0751-71913
11	Lulusan yang Telah dihasilkan	-
12	Matakuliah yang Diampu	1. Pemrograman Aplikasi 2. Kecerdasan Buatan (AI)

### B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang	Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang	-
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Teknik Informatika	-
Tahun Masuk / Lulus	2011 / 2014	2014 / 2016	-
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Penerapan Jaringan Syaraf Tiruan Untuk Menentukan Pola Kecerdasan Murid Play Group & TK Rahmah Abadi Dengan Menggunakan Metode Backpropagation	Analisa data mining untuk menentukan variabel- variabel yang mempengaruhi kelayakan kredit kepemilikan rumah menggunakan teknik klasifikasi	-
Nama	Eka Praja Wijata	Prof. Dr. Sarjon Defit,	-

Pembimbing/Promotor	Mandala, S.Kom, M.kom	S.Kom M.Sc	
	Musli Yanto, S.kom, M.kom	Dr. Ir. Gunadi Widi Nurcahyo, M.Sc.	

**C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir(Bukan Skripsi/Thesis/Disertasi)**

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp.)
		Belum Ada		

**D. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral pada pertemuan / seminar ilmiah dalam 5 tahun terakhir**

No	Nama Pertemuan Ilmia / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
	Belum Ada		

**E. Penghargaan yang pernah diraih dalam 10 tahun terakhir**

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
	Belum Ada		

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian Biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam Pengajuan Penelitian Dosen Pemula

Padang, Mei 2017

Pengusul

Pradani Ayu Widya Purnama, M.Kom

## Anggota Peneliti 2:

### A. Identitas

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Sepsa Nur Rahman, M.Kom
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Jabatan Fungsional	-
4	NIK	130501280992003
5	NIDN	1028099201
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Lubuk Alung, 28 September 1992
7	E-Mail	<a href="mailto:Sepsanurrahman@UPIYPTK.AC.ID">Sepsanurrahman@UPIYPTK.AC.ID</a>
8	No. Telp / HP	085375094506
9	Alamat Kantor	Jl. Raya Lubuk Begalung, Padang, Sumatera Barat
10	No. Telp / Fax	0751-776666 / 0751-71913
11	Lulusan yang Telah dihasilkan	-
12	Matakuliah yang Diampu	1. Sistem Operasi 2. Sistem Digital

### B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang	Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang	-
Bidang Ilmu	Sistem Komputer	Sistem Komputer	-
Tahun Masuk / Lulus	2011 / 2014	2014 / 2016	-
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Perancangan Sistem Informasi Media Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Berbasis Rfid	Pengaplikasian Algoritma C.45 Sebagai Media Pemisah Barang Berdasarkan Warna Dan Ukuran	-
Nama Pembimbing/Promotor	Retno Devita, S.Kom, M.kom  Mardhiah Masril, S.kom,	Prof. Dr. Sarjon Defit, S.Kom M.Sc  Dr. Rusdianto Roestam	-

	M.kom		
--	-------	--	--

**C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir(Bukan Skripsi/Thesis/Disertasi)**

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp.)
		Belum Ada		

**D. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral pada pertemuan / seminar ilmiah dalam 5 tahun terakhir**

No	Nama Pertemuan Ilmia / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
	Belum Ada		

**E. Penghargaan yang pernah diraih dalam 10 tahun terakhir**

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
	Belum Ada		

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian Biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam Pengajuan Penelitian Dosen Pemula

Padang, Mei 2017  
Pengusul

Sepa Nur Rahman, S.Kom, M.Kom

# 1. Bukti Jurnal Sudah Bisa Diakses Online

<http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SNTIKI/article/view/5849>

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SNTIKI/article/view/5849>. The page header features the SNTIKI logo (Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri) and ISSN numbers: 2579 7271 (Print) and 2579 5406 (Online). A navigation menu includes HOME, ABOUT, LOGIN, REGISTER, SEARCH, CURRENT, ARCHIVES, and ANNOUNCEMENTS. The breadcrumb trail is Home > 2018 > Hadi.

## PEMBANGUNAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA ANALISA KESIAPAN KERJA LULUSAN PERGURUAN TINGGI PADA SEKTOR PERBANKAN SYARIAH

*Aulia Fitriul Hadi, Pradani Ayu Widya Purnama, Septa Nur Rahman*

### ABSTRACT

*Di dunia perbankan, penerimaan karyawan baru penuh dengan banyak keraguan dan pertimbangan. Hal ini disertai dengan kondisi hesitan pekerjaan lulusan universitas yang saat ini tidak efektif, misalnya di banyak bagian layanan pelanggan masih banyak yang belum tahu bagaimana menajadi layanan pelanggan yang baik, sehingga HRD harus melakukan lebih banyak pelatihan untuk rekrutasi baru. Biaya yang panjang dan substansial untuk pelatihan. Dalam hal ini multimedia menawarkan calon lulusan perguruan tinggi untuk belajar ter lebih dahulu tentang dasar-dasar pengetahuan yang ada di perbankan. Pengguna dapat melihat foto, menonton video, atau animasi, dan mendengar suara stereo, dan rekaman suara, atau musik. Dengan elemen multimedia ini, multimedia interaktif diharapkan dapat membantu calon lulusan perguruan tinggi dengan mudah dan praktis mempelajari konsep sains. Dengan kemajuan teknologi yang tersedia, media informasi bukan hanya manual dan manual, tetapi kemudian beralih ke multimedia digital. Penelitian ini menggunakan konsep multimedia dengan menggunakan aplikasi pendukung seperti Adobe Flash yang dapat membantu penciptaan pengetahuan dan pelatihan media berbasis multimedia. Dan hasil dari pembangunan aplikasi ini menunjukkan 69 persen mempengaruhi kualitas seleksi calon karyawan baru di sektor perbankan syariah.*

**FULL TEXT:**

On the right side of the page, there is a 'TEMPLATE' icon, a 'USER' login section with fields for Username and Password, a 'Remember me' checkbox, and a 'Login' button. Below the login section are links for 'NOTIFICATIONS' (View, Subscribe) and 'LANGUAGE' (Select Language). A 'JOURNAL CONTENT' search bar is also visible. A Windows notification bubble is present in the bottom right corner of the browser window.

## Pembangunan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Analisa Kesiapan Kerja Lulusan Perguruan Tinggi Pada Sektor Perbankan Syariah

Aulia Fitriul Hadi<sup>1</sup>, Pradani Ayu Widya Purnama<sup>2</sup>, Sepsa Nur Rahman<sup>3</sup>  
Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Putra Indonesia "yptk" Padang  
Jl. Lubuk Begalung Padang, 0751-73000  
e-mail: fitriulhadi@upiypk.ac.id

### Abstrak

Di dunia perbankan penerimaan karyawan masih menjadi masalah yang belum teratasi sampai saat ini. Mulai dari salah memilih tenaga kerja hingga terbuangnya calon karyawan yang sebelumnya paling berpotensi dalam menduduki posisi yang ada pada perbankan tersebut. Itu dibutuhkan sistem yang mampu memberikan gambaran awal tentang kegiatan yang ada di perbankan. Karena selama ini calon tenaga kerja khususnya mereka yang baru menyelesaikan studinya tidak mengetahui seperti apa kegiatan yang ada pada bank. Hal ini sangat merugikan bank karena kehilangan calon karyawan terbaik mereka dan akibatnya menerima karyawan karyawan dari bank lain yang mencoba menjadikan bank hanya sebagai batu loncatan. Padahal karyawan karyawan ini bermasalah di bank lainnya. Harusnya dengan memilih karyawan baru yang masih memiliki semangat tinggi dalam bekerja dan tidak menjadikan bank sebagai batu loncatan menjadi cara yang paling baik dalam menemukan karyawan yang cocok dengan visi dan misi bank tersebut. Masalah para lulusan baru ini belum mengetahui tentang kegiatan yang ada pada bank. Dengan membangun sistem multimedia, para pelamar dapat mempelajari alur kerja perbankan sebelum mereka melaksanakan ujian masuk dan sistem multimedia ini menjadi penyetera ilmu bagi para pelamar yang memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda beda.

**Kata kunci:** Multimedia, Perbankan, Teknologi, Informasi, Edukasi

### Abstract

In the world of banking, employee acceptance is still a problem that has not been resolved to date. Starting from the wrong choice of workforce, the employee candidates who were actually the most potential in occupying positions in the bank were wasted. That is why a system is needed that is able to provide an initial picture of activities in the banking system. Because all this time prospective workers, especially those who have just finished their studies do not know what activities are in the bank. This is very detrimental to banks because they lose their best prospective employees and consequently receive employees from other banks who try to make the bank only as a stepping stone. Even though these employee employees have problems in other banks. It should be by choosing new employees who still have high enthusiasm in working and not making the bank a stepping stone to be the best way to find employees who are suitable with the vision and mission of the bank. The problem of these new graduates is not yet aware of the activities that exist in the bank. By building a multimedia system, applicants can learn the banking workflow before they carry out the entrance exams and this multimedia system is a knowledge equal for applicants who have different educational backgrounds.

**Keywords:** Multimedia, Banking, Technology, Information, Education

### 1. Pendahuluan

Perbankan adalah salah satu lapangan kerja yang paling di favoritkan para pencari kerja. Oleh karena itu banyak yang berbondong bondong dalam memasuki dunia kerja perbankan. Banyak bank yang setiap tahunnya selalu membuka lowongan untuk mengisi jabatan atau posisi yang kosong pada perusahaannya. Tentunya ini menyisakan tanda tanya kenapa banyak orang yang keluar masuk pada bank. Ternyata pemasalahannya adalah ketidakcocokan antara kebutuhan dan kemampuan yang dimiliki oleh karyawannya. Ini didapatkan dari kesalahan proses penyeleksian karyawan bank itu sendiri. Diantaranya mulai