

# Paper

## Desain Aplikasi Periklanan Untuk Memahami Karakter Siswa SMP Berbasis Web Mobile dengan Multimedia Interakif

Author: Nenna Irsa Syahputra, Divi Handoko



Program Studi Teknik Informatika

TEMA : DUNIA AKADEMIK DI ERA SOCIETY 5.0 : TANTANGAN DAN PELUANG



ISSN : 2964-1950

## **Desain Aplikasi Periklanan untuk Memahami Karakter Siswa SMP Berbasis Web Mobile dengan Multimedia Interaktif**

**Nenna Irsa Syahputra<sup>1</sup>, Divi Handoko<sup>2</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Harapan Medan, Indonesia

[1nennairsasyahputri@unhar.ac.id](mailto:nennairsasyahputri@unhar.ac.id), [2divihandoko@unhar.ac.id](mailto:divihandoko@unhar.ac.id)

### **Abstrak**

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Upaya periklanan menghindari hambatan-hambatan tersebut, periklanan harus mempertimbangkan penggunaan teori-teori persuasi yang dapat dipergunakan sebagai dasar pengembangan teknik-teknik periklanan yang efektif. Pengetahuan ilmiah berfungsi mendeskripsikan, menjelaskan, meramalkan, dan mengontrol. Pengkajian penelitian teknologi pembelajaran berdasarkan pendekatan sistem ditinjau dari konsep pendekatan sistem atau berpikir sistem. Pembentukan watak atau karakter tentunya harus dimulai dari pribadi/ diri sendiri, dalam keluarga (sebagai sel inti bangsa) terutama orang tua sebagai pendidiknya. Pembentukan karakter merupakan "mega proyek" yang sungguh tidak mudah, membutuhkan usaha, dan energi yang tidak sedikit. Dibutuhkan komitmen, ketekunan, keuletan, proses, metode, waktu, dan yang terpenting adalah keteladanan. Adapun aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *template mobile bootstrap* yang dapat di akses pada *internet*, *icon mobile* pada *handphone android*. Dan sistem interaktif pada desain template *web mobile* dirancang dengan teknik multimedia agar dapat terlihat semenarik mungkin dan agar dapat meningkatkan pengetahuan tentang bagaimana dapat mendidik karakter anak.

**Kata Kunci:** Multimedia, Periklanan, Karakter, Pendidikan, PHP

### **Abstract**

Multimedia is media that combines two or more media elements consisting of text, graphics, images, audio, video and animation in an integrated manner. In advertising efforts to avoid these obstacles, advertising must consider the use of persuasion theories which can be used as a basis for developing effective advertising techniques. Scientific knowledge functions to describe, explain, predict and control. Study of learning technology research based on a systems approach in terms of the concept of a systems approach or systems thinking. The formation of character or character must of course start from the individual/self, in the family (as the core cell of the nation) especially parents as educators. Character formation is a "mega project" that is not easy, requires a lot of effort and energy. It requires commitment, perseverance, tenacity, processes, methods, time, and most importantly, example. This application uses the PHP programming language and a bootstrap mobile template which can be accessed on the internet, using the mobile icon on an Android cellphone. And the interactive system in the mobile web template design is designed using multimedia techniques to make it look as attractive as possible and to increase knowledge about how to educate children's character.

**Keywords:** Multimedia, Advertising, Characters, Education, PHP

## **1. PENDAHULUAN**

*Advertising* pada hakikatnya adalah salah satu jenis komunikasi yang bertujuan mempengaruhi orang lain, mempengaruhi dalam arti mengubah sikap, sifat, pendapat dan perilaku orang-orang ataupun seseorang (komunikasi) sesuai dengan kehendak pemrakarsa komunikasi. Multimedia Interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game* dan lain-lain [1].

Pembentukan watak atau karakter tentunya harus dimulai dari pribadi/ diri sendiri, dalam keluarga (sebagai sel inti bangsa) terutama orang tua sebagai pendidiknya. Pembentukan karakter merupakan “mega proyek” yang sungguh tidak mudah, membutuhkan usaha, dan energi yang tidak sedikit. Dibutuhkan komitmen, ketekunan, keuletan, proses, metode, waktu, dan yang terpenting adalah keteladanan. Masalah keteladanan ini menjadi barang langka pada masa kini dan tentu sangat dibutuhkan dalam sebuah bangsa yang sedang mengalami krisis kepercayaan multidimensional [2].

Sulit untuk mengerti karakter apa yang dimiliki oleh anak-anak. Para orang tua sering tertipu dengan karakter anak mereka, satu saja sudah sulit bagaimana dengan mengenal karakter puluhan anak bahkan ratusan anak. Saat ini yang sering terjadi di sekolah ketika guru sebagai orang tua harus mengerti semua karakter anak yang didiknya satu persatu. Tidaklah mudah untuk mengatasi keadaan yang sering menjadi permasalahan yang penting bagi guru disekolah untuk dapat mengatur dan mengajarkan ilmu pengetahuan kepada pada murid agar murid-murid dapat mengerti dan menerima ilmu yang diberikan.

Pembelajaran merupakan proses interaksi guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran [3]. Multimedia interaktif adaptif yang dimaksud adalah multimedia interaktif yang terdiri dari presentasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi yang mampu mengadaptasi perbedaan gaya belajar mahasiswa yang menempuh mata kuliah pendahuluan fisika zat padat sehingga mereka belajar dalam lingkungan yang menyenangkan terdapat banyak definisi tentang gaya belajar atau learning style [4].

Guru sebagai pendidik harus penuh dengan keteladanan, apalagi bagi siswa SD keteladanan mutlak diperlukan. Dengan kata lain, dalam mendidik anak didik di SD harus penuh dengan keteladanan atau suri teladan yang baik. Untuk memberikan suri teladan yang baik, hanya bisa dilakukan oleh guru-guru yang berkualitas dan memiliki jiwa kepemimpinan yang tinggi. Selain tugas guru, mendidik anak agar memiliki budi pekerti atau karakter (akhlak) yang baik merupakan kewajiban dan bentuk tanggung jawab orang tua terhadap anaknya [5].

Aplikasi portabel merupakan aplikasi atau program komputer yang dapat dijalankan tanpa harus melakukan instalasi pada komputer lokal terlebih dahulu. Program-program ini dapat dengan mudah disimpan ke dalam media penyimpanan baik berupa cd, usb flash disk, ataupun secure card lainnya [6].

Banyaknya kategori karakter anak yang sering kita lihat pada setiap sekolah menengah pertama (SMP) dimana masa kembang anak dengan pemikiran yang masih belum dewasa, banyaknya jenis karakter yang sering ditemukan seperti karakter murid yang pintar, karakter murid pendiam, karakter murid yang bandel dan karakter murid yang pemalas. Banyak para guru sebagai orang tua disekolah hanya sedikit memiliki pengetahuan dalam mengenali setiap karakter muridnya, dimana karakter setiap siswa berbeda dan berbeda pula cara untuk mengatasinya.

Maka dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu guru dan orang tua untuk mengenal karakter murid dan anaknya. Agar dapat mengetahui cara mengatasi setiap karakter yang berada pada diri murid dan anaknya. Media yang akan dibangun dalam bentuk informasi yang berbasis multimedia, agar dapat menarik dalam segi interaktif. Dengan perancangan ini diharapkan dapat memberikan informasi yang dapat diberikan kepada setiap orang tua dan guru. Dengan sistem *web mobile* yang dapat menjangkau keseluruhan elemen masyarakat. Adapun aplikasi ini menggunakan bahasa *pemogramman PHP* dan *template mobile bootstrap* yang dapat di akses pada *internet*, *icon mobile* pada *handphone android*. Dan sistem interaktif pada desain *template web mobile* dirancangan dengan teknik multimedia agar dapat terlihat semenarik mungkin dan agar dapat meningkatkan pengetahuan tentang bagaimana dapat mendidik karakter anak

dengan ini akan memberikan sistem kuisioner pada aplikasi agar memberikan pengalaman bagi pengguna untuk dapat meningkatkan daya pengetahuan dan wawasan.

## 2. METODE PENELITIAN

Apabila proses pemecahan masalah dilakukan dengan benar maka akan dicapai hasil yang optimal. Untuk dapat menemukan sebuah solusi yang tepat maka diharapkan dapat menjadi sebuah tahap penyelesaian. Agar dapat membuat sebuah sistem periklanan karakter murid dibutuhkan sebuah sistem yang dapat digunakan oleh kalangan orang banyak. Adapun tahap penelitian dilakukan secara observasi dengan melihat brosur-brosur yang diberikan oleh sekolah negeri di kota medan.

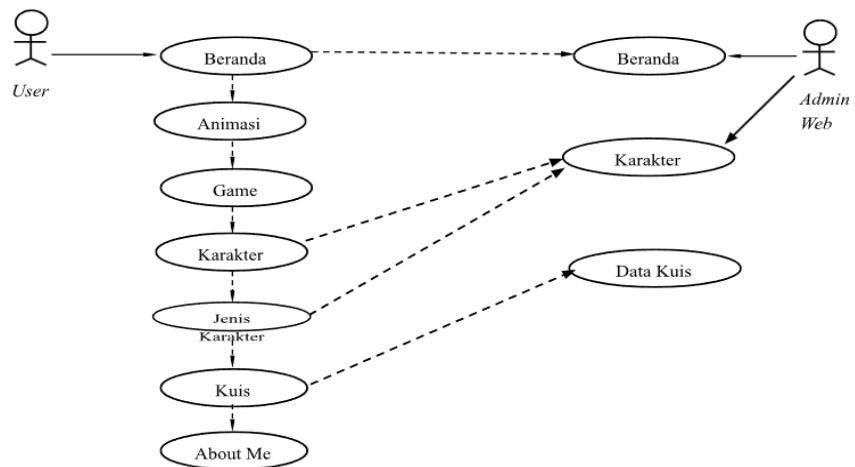
Adapun solusi atas penelitian ini membutuhkan sebuah perancangan sistem yang akan dibuat untuk dapat membuat implementasi pengujian sistem yang dirancang. Berikut adalah tahapan dalam perancangan sistem dibutuhkan antara lain yaitu:

1. Perancangan yang dibuat dengan dibutuhkan sebuah sistem yang berjalan dengan baik dari data yang diteliti hingga penyelesaian data yang diteliti.
2. Analisa sistem mencakup sebuah kekurangan yang harus dapat ditemukan penyelesaiannya agar dapat memberikan sebuah solusi yang tepat.
3. Perancangan sistem dibuat untuk dapat melengkapi data-data yang dibutuhkan oleh Pengguna dengan sistem yang dapat dipahami oleh Pengguna.
4. Pengujian yang dimaksudkan adalah pengumpulan data yang berkaitan dengan pembuatan perangkat lunak dengan pemograman bahasa PHP berbasis mobile, menggunakan *software dreamweaver cs5*.
5. Pengujian sistem yang telah diuji kelayakannya dapat digunakan oleh Pengguna agar mengetahui kekurangan yang masih belum dipahami dan dapat memberikan penambahan atas kekurangan sistem tersebut.

### 2.1 Perancangan Sistem

Perancangan bertujuan untuk memberikan gambaran logika sistem yang baru serta garis besar kepada pemakai sistem. Perancangan dan pembuatan aplikasi karakter murid tahapan paling penting dimana sistem harus sesuai dengan yang diinginkan dan siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya.

Perancangan sistem dengan tahapan yang berguna untuk memperbaiki efisiensi kerja suatu sistem yang telah ada. Adapun tahap perancangan sistem ini menggunakan UML (*Unified Model Language*) yang untuk menguraikan cara kerja sistem yang terdiri dari, *use case, activity diagram* dan *squences diagram* serta *class diagram*.



**Gambar 1.** Perancangan Use Case System

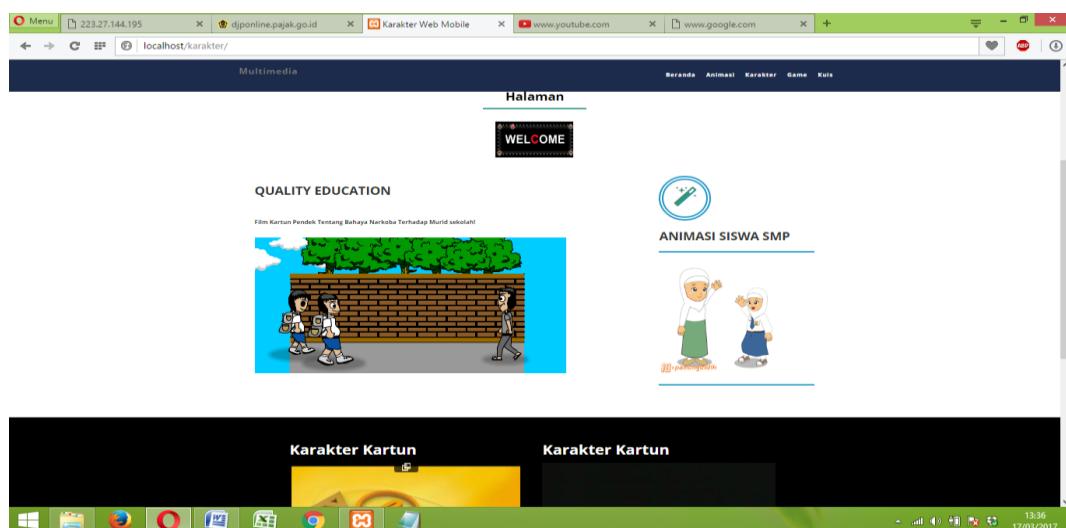
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Penelitian

Tahapan ini merupakan tahap implementasi sistem. Adapun tampilan pengujian aplikasi seminar yang akan ditampilkan adalah bentuk gambar yang telah memiliki pengujian aplikasi sistem berbasis web mobile ini sebagai berikut:

##### a. Halaman Beranda

Tampilan halaman beranda, dapat dilihat pada tampilan seperti gambar 2 di bawah ini:



**Gambar 2.** Halaman Beranda

##### b. Halaman Karakter

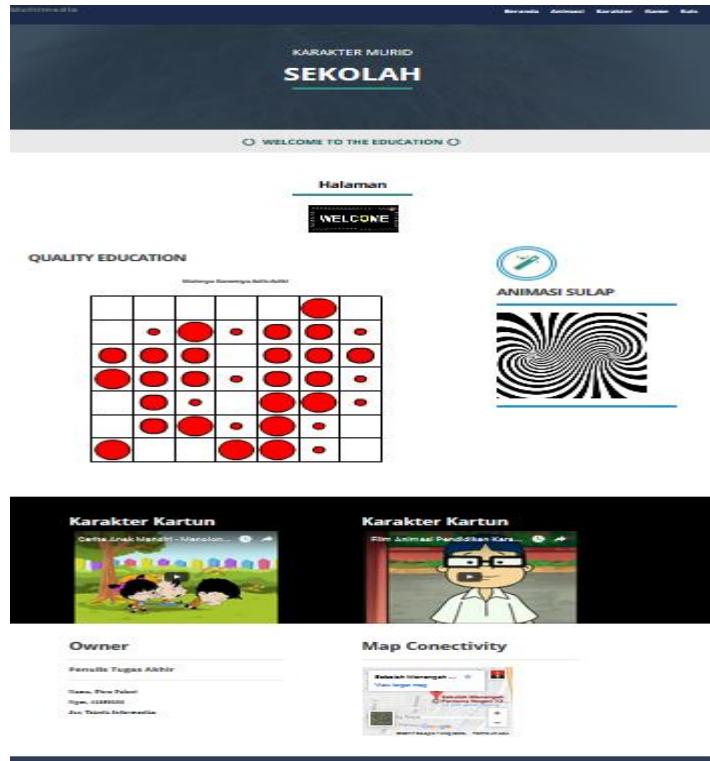
Tampilan halaman kategori karakter, dapat dilihat pada tampilan seperti gambar 3 dibawah ini:



**Gambar 3.** Halaman Kategori Karakter Pintar

c. Tampilan Game

Tampilan halaman game, halaman ini berfungsi untuk dapat mengakses halaman game dilihat pada tampilan seperti gambar 4 di bawah ini:



**Gambar 4.** Halaman Game

### 3.2. Pengujian

Adapun alur cerita program memiliki kesuksesan dan kesalahan dalam pengujian sistem sebagai berikut:

**Tabel 1.** Pengujian *Login Admin*

<b>Kasus dan Hasil Pengujian</b>			
<b>Kegiatan</b>	<b>Yang Diharapkan</b>	<b>Pengamatan</b>	<b>Kesimpulan</b>
(Data Normal) Username: admin Password: 12345	Masuk ke dalam menu admin	Masuk ke dalam menu admin	Berhasil
(Data Salah) Username: fitra Password: admin	Login ditolak dan menampilkan pesan gagal login	Login di tolak	Gagal

**Tabel 2.** Pengujian Halaman Sistem Admin

<b>Kasus dan Hasil Pengujian</b>			
<b>Kegiatan</b>	<b>Yang Diharapkan</b>	<b>Pengamatan</b>	<b>Kesimpulan</b>
Input	Memasukan data	Data masuk ke server database	Berhasil
Edit	Merubah data	Data masuk ke server database	Berhasil
Menampilkan Data	Tampilkan data yang telah dimasukkan	Tampil pada sistem aplikasi	Berhasil
Penghapusan Data	Data terhapus dalam database	Tidak Ada Akses Admin Menghapus data	Gagal

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan aplikasi mengenal karakter anak berbasis *web mobile* adalah sebagai berikut:

1. Memberikan sebuah informasi tentang pengenalan beberapa jenis karakter anak kepada guru dan orang tua agar dapat memahami sifat dan perilaku anak tersebut.
2. Membuat Pengguna mengetahui betapa pentingnya pendidikan karakter anak pada siswa SMP.

3. *Web mobile* memiliki *fitur* yang dapat memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melakukan mengakses dengan mudah tanpa mendapatkan kesulitan.
4. Sistem yang dibangun dengan menggunakan multimedia interaktif ini hanya melakukan pengumpulan data dan penelitian tentang karakter anak sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ramli, M, 2013, *Aplikasi Teknologi Multimedia Dalam Pendidikan, Volume 11 No.19 April 2013.*
- [2] Pariatin, Yenni dan Yuda Z. Ashari, 2014, *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pknuntuk Penyandang Tunarungu Berbasis Multimedia*, ISSN : 2302-7339 Vol. 11 No. 01 2014.
- [3] Novaliendry, Dony, 2013, *Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX Smrn 1 Rao)*, ISSN : 2086 – 4981, VOL. 6 NO. 2 September 2013.
- [4] Wiyono, K; Liliasari dan A. Setiawan, 2012, *Model Multimedia Interaktif Berbasis Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pendahuluan Fisika Zat Padat*, ISSN: 1693 1246, Januari 2012.
- [5] Sutarna, Nana, 2013, *Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar Dalam Perspektif Islam*, Vol. 13, No. 02 Juli-Desember 2013.
- [6] Rahadian, Fajar, 2011, *Sistem Pengelolaan Database Siswa Menggunakan Pemrograman Visual Studio .Net. situs*, Volume 1 No 1 – 2015, ISSN : 2461-0690