



SISTEM INFORMASI PENGENALAN NEW NORMAL LIFE BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Risang Abdurrahman Gustiwa^{1)*}, Lorange Saragih²⁾, Yuri Qois Dhiya'uddin³⁾, Annisa Defitriana Riyani⁴⁾, Salsabila Firda Yunita⁵⁾, Dasril Aldo⁶⁾

^{1,2,3,4,5,6)} Teknik Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Jawa Tengah

email: 19102178@ittelkom-pwt.ac.id¹⁾, 19102090@ittelkom-pwt.ac.id²⁾,
19102075@ittelkom-pwt.ac.id³⁾, 19102284@ittelkom-pwt.ac.id⁴⁾, 19102188@ittelkom-pwt.ac.id⁵⁾, dasril@ittelkom-pwt.ac.id⁶⁾

Abstrak

Sudah hampir 2 tahun Pandemi Covid-19 menyerang dunia, tak terkecuali Indonesia. Berbagai kalangan merasakan dampaknya, mulai dari bekerja, beribadah dan sekolah dari rumah, ditutupnya tempat wisata, dilarang mudik dan berkerumun serta tidak dibolehkan makan di tempat umum. Namun kita semua tidak bisa terlalu lama berdiam diri di rumah, sehingga perlu menerapkan pola hidup baru. Pada penelitian ini penulis mengumpulkan data-data pendukung baik dalam bentuk dokumen seperti jurnal maupun gambar yang berhubungan dengan New Normal Life serta multimedia interaktif. Metode yang dilakukan adalah analisis deskriptif kualitatif, dimana penulis mengolah serta menganalisis dari hasil kumpulan data-data pendukung kemudian dikemas dalam bentuk animasi multimedia interaktif. Dari penelitian ini animasi interaktif yang dihasilkan berisi informasi mengenai New Normal Life, aturan yang diterapkan, perlengkapan yang dibutuhkan serta peta sebaran penduduk Indonesia yang sudah melakukan vaksinasi menggunakan aplikasi Macromedia flash 8. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perlunya edukasi bagi berbagai kalangan mengenai penerapan pola hidup baru (New Normal Life) dalam melakukan berbagai aktivitas secara normal demi mencegah penularan virus covid-19.

Kata Kunci : New Normal Life, Pandemi, Covid-19, Multimedia Interaktif.

Abstract

It's been almost 2-year since the Covid-19 pandemic has hit the world, including Indonesia. Various groups feel the impact, starting from working, praying and studying from home, closing tourist attractions, being prohibited from going home and gathering, and not being allowed to eat in public places. But we all can't stay at home for too long, so we need to implement a new lifestyle. In this study, the authors collect supporting data in the form of documents such as journals and pictures related to New Normal Life and interactive multimedia. The method used is descriptive qualitative analysis, where the author processes and analyzes the results of the collection of supporting data, then packaged in the form of interactive multimedia animation. From this research, the interactive animation produced contains information about New Normal Life, the rules applied, the equipment needed, and a map of the distribution of the Indonesian population who has been vaccinated using the



Macromedia Flash 8 application. (New Normal Life) in carrying out various activities normally to prevent the transmission of the covid-19 virus.

Keywords: *New Normal Life, Pandemic, Covid-19, Interactive Animation.*

PENDAHULUAN

Teknologi informasi yang setiap tahunnya berkembang dengan cepat dalam berbagai aspek kehidupan membuat kebutuhan manusia terbantu termasuk dalam bidang pendidikan. Adanya kemudahan dalam proses mengelola, mengunduh, menyimpan data membuat kita perlu waspada dalam menyebarkan informasi agar tidak menimbulkan berita hoax. Peran teknologi informasi dalam dunia pendidikan dapat dinilai dari beberapa aspek, seperti dalam pengolahan data, penyajian informasi, serta penunjang proses belajar mengajar. Dengan adanya teknologi informasi yang memiliki berbagai manfaat membuat dunia Pendidikan dapat menerima informasi secara cepat, akurat dan transparan sehingga dunia pendidikan di Indonesia dapat mencetak generasi yang siap berkompetisi serta memiliki daya saing yang tinggi. Multimedia interaktif merupakan salah bidang yang juga berkembang pesat, saat ini dengan multimedia interaktif pembelajaran dapat dirancang lebih menarik sehingga lebih mudah dipahami. Apalagi dengan adanya pandemi covid-19, aktivitas seperti bekerja dan sekolah sempat dilakukan secara penuh dari rumah. Namun saat ini keadaan berangsur membaik sehingga berbagai kegiatan dapat dilakukan seperti semula, maka sebaiknya perlu disajikan sebuah multimedia interaktif mengenai informasi new normal life.

Penelitian terdahulu mengenai multimedia interaktif diantaranya, telah dilakukan oleh Wahyugi & Fatmariza (2021) dengan hasil penelitian bahwa pembelajaran yang didukung dengan multimedia interaktif dinilai efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Wahyugi and Fatmariza 2021). Penelitian selanjutnya oleh Mukmin B & Primasatya N (2020) dengan hasil penelitian pembelajaran tematik siswa sekolah dasar dengan memanfaatkan multimedia interaktif macromedia flash berbasis K13 di nilai tepat digunakan karena inovatif dan belum banyak yang memanfaatkan TIK di sekolah (Mukmin and Primasatya 2020). Kemudian pada penelitian lain yang dilakukan oleh Pratama Putra K dkk dengan hasil penelitian bahwa produk multimedia interaktif dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami tata surya (Kresna Putra Pratama, Pramono Adi, and Ulfa 2021). Beralih kepada sistem informasi yang saat ini penting digunakan apalagi di era pandemi covid-19. Penelitian yang dilakukan oleh Khadaffi Y dkk (2021) dengan hasil bahwa aplikasi smart school berbasis website ini cocok diterapkan sebagai media pembelajaran jarak jauh untuk siswa dan guru di era pandemi dan di nilai tetap efektif apabila dilakukan blended learning (gabungan pembelajaran luring dan daring) (Khadaffi and Kurnia 2021). Kemudian penelitian



lain yang oleh Putra H dkk (2020) dengan hasil sistem informasi aplikasi berbasis web dan android dapat berjalan sebagaimana fungsinya, diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu mengelola kegiatan webinar yang akan diselenggarakan (Putra, Hanim, and Kartika 2020). Selain itu penelitian lain oleh Thariq A & Yusliana Bakti R (2021) dengan hasil bahwa sistem yang dirancang untuk mendeteksi masker di era new normal covid-19 dapat digunakan dengan baik sehingga dapat memudahkan petugas keamanan dalam mengawasi pengunjung namun aplikasi ini masih memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki dan dikembangkan lagi agar lebih sempurna (Thariq and Yusliana Bakti n.d.). Selanjutnya penelitian oleh Rahmadoni J dkk (2021) menghasilkan rancangan dan evaluasi sistem informasi APD berhasil dibangun menyesuaikan dengan kebutuhan yang ada dengan rata-rata nilai predikat kategori baik sehingga diharapkan ke depannya dapat membantu para petugas Kesehatan (Rahmadoni et al. n.d.).

Dari berbagai upaya yang dilakukan oleh Pemerintah untuk mencegah covid-19 terus menyebar, sempat diberlakukan PPKM di wilayah Indonesia selama beberapa bulan sehingga kegiatan seperti sekolah, bekerja dan beribadah sempat terhenti. Kemudian terjadi krisis ekonomi dan PHK pada perusahaan akibatnya banyak orang yang kehilangan mata pencaharian. Maka dari perlunya kembali beraktivitas seperti semula namun dengan menerapkan protokol Kesehatan agar dapat mengurangi penularan. Sehingga harapannya dengan adanya video interaktif dengan tema new normal life ini dapat

membantu mengedukasi masyarakat betapa pentingnya mematuhi protokol kesehatan dalam melakukan aktivitas sehari hari karena pandemi ini belum berakhir.

METODE PENELITIAN

A. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan elemen-elemen yang terdapat dalam suatu organisasi yang didalamnya terdiri dari sekelompok orang, media, teknologi, prosedur-prosedur serta pengendalian yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, transaksi, serta menyediakan informasi dalam pengambilan suatu keputusan (Rahmawati and Bachtiar 2018). Menurut menyatakan bahwa : “Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam sesuatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dan suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan” (Dewi et al. 2021).

B. Multimedia

Multimedia merupakan gabungan antara berbagai media : “teks, grafik, gambar, video. Hal ini bisa diartikan juga sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan mengganungkan grafik, test, audio, gambar, dan video animasi. Dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi” (Firdaus and Rusdi 2020). Multimedia merupakan kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video (Anggun Puspitasari and Chamdani 2018).



C. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran berbasis komputer dan Inovasi Pendidikan yang memuat berbagai macam konten seperti gambar, video, teks, grafik, animasi dan efek suara yang disertai menu/instruksi sebagai sarana mendapatkan informasi (Riset et al. 2020). Multimedia interaktif merupakan suatu inovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Dengan multimedia interaktif pembelajaran akan lebih menarik karena peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran yang digunakan (Sakiah and Effendi 2021).

D. New Normal Life

Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-CoV-2) yang lebih dikenal dengan nama virus corona adalah jenis baru dari corona virus yang menular ke manusia. Virus ini bisa menyerang siapa saja, seperti lansia (golongan usia lanjut), orang dewasa, anak-anak, dan bayi, termasuk ibu hamil dan ibu menyusui. Infeksi virus corona atau yang biasa disebut Covid-19 (Corona Virus Disease 2019) dan pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Virus ini menular dengan sangat cepat dan telah menyebar ke hampir semua negara, termasuk Indonesia hanya dalam waktu beberapa bulan (Umboro, Apriliany, and Ersalena 2021). Pandemi Covid-19 membatasi aktivitas manusia di luar rumah untuk memutus rantai penyebarannya sehingga kegiatan bekerja, belajar, dan beribadah dilakukan dari rumah. Demi keberlangsungan proses pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 Menteri Pendidikan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020

Tentang Pencegahan Corona Virus Disease (COVID-19) Pada Satuan Pendidikan yang menyatakan bahwa meliburkan sekolah dan perguruan tinggi. Pandemi Covid-19 belum diketahui secara pasti kapan akan berakhir. Namun kegiatan pembelajaran harus terus berjalan dengan menerapkan kondisi “New Normal”. New Normal adalah perubahan perilaku untuk tetap menjalankan aktivitas secara normal namun dengan ditambah menerapkan protokol kesehatan guna mencegah terjadinya penularan Covid-19 (Anggrasari 2020).

METODE PENELITIAN

A. Jenis Data

Untuk memperoleh laporan Tugas akhir yang baik maka di perlukan data yang lengkap serta akurat sesuai yang di butuhkan. Data yang di butuhkan dalam tugas besar ini adalah Jenis Data Sekunder dimana penulis mengumpulkan data dari buku buku referensi yang bersalah dari perpustakaan, data dari internet yang dapat membantu dalam pengerjaan project ini.

B. Sumber Data

Dalam penelitian ini, peneliti harus melakukan teknik untuk mempermudah langkah-langkah dalam penelitian. Studi literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan buku-buku, jurnal, artikel laporan penelitian, dan situs-situs di internet yang berkaitan dengan covid19 serta informasi mengenai New Normal Life.

C. Metode Pengumpulan Data

Studi Pustaka(Penelitian Pustaka) Didalam mengumpulkan data mengenai New Normal life penulis melakukan penelitian keperpustakaan dengan tujuan



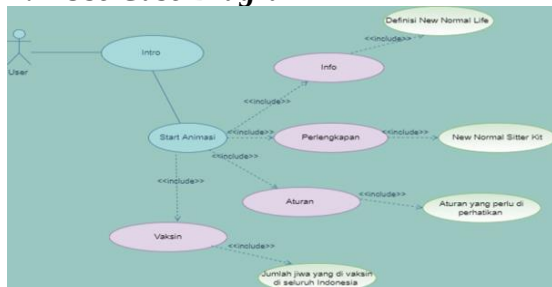
agar memperoleh data dan informasi dari beberapa sumber literature seperti website, artikel, televisi, jurnal, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan New Normal Life sebagai bahan referensi dalam penyusunan laporan tugas ini.

D. Metode Analisis

Metode analisis data yang di gunakan dalam project ini adalah analisis deskriptif kualitatif, dimana peneliti selain mengolah dan menyajikan data, juga melakukan analisis data kualitatifnya, karena dengan metode analisis inilah penulis berusaha untuk menggambarkan serta menganalisa secara deskriptif dari hasil kumpulan data yang penulis dapatkan, yaitu mendiskripsikan serta menjelaskan tentang New Normal Life.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case Diagram

Penjelasan dari Use Case di atas: Pertama- tama User menjalankan sistem, Selanjutnya terdapat intro dari sistem tersebut dan muncul tombol start, untuk memulai sistem untuk berjalan. Pada saat sistem sudah berjalan maka terdapat pilihan menu seperti: Info, Perlengkapan, Aturan, Vaksin dan masing masing tombol tersebut di tekan maka muncul lah informasi informasi mengenai New Normal Life.

B. Hasil Animasi



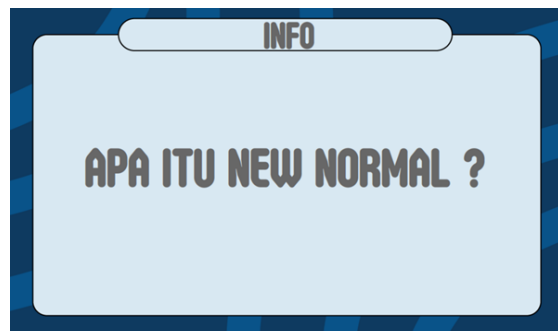
Gambar 2. Halaman Opening

Halaman opening merupakan halaman awal dalam animasi interaktif disini pengguna dapat melihat beberapa tulisan, gambar serta tombol sebelum masuk ke menu utama.

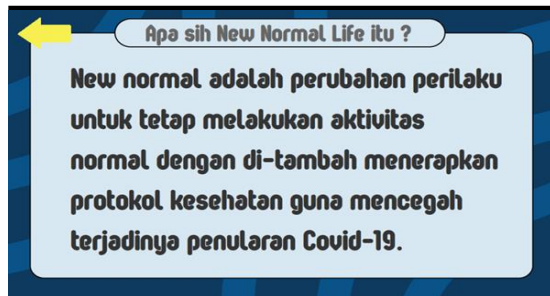


Gambar 3. Halaman Utama

Halaman menu merupakan halaman utama dari animasi interaktif ini, dimana pengguna dapat memilih berbagai pilihan dalam menu sesuai dengan keinginannya.



Gambar 4. Halaman Info 1



Gambar 5. Halaman Info

Halaman info merupakan halaman yang berisi tentang pengenalan new normal life yang dapat dibaca oleh pengguna. Jika ingin kembali ke menu utama dapat mengklik tombol panah.



Gambar 6. Halaman Perlengkapan

Halaman info merupakan halaman yang berisi tentang peralatan yang dibutuhkan saat memulai new normal life. Jika ingin kembali ke menu utama dapat mengklik tombol panah.



Gambar 7. Halaman Aturan



Gambar 7. Halaman Vaksin

Halaman info merupakan halaman yang berisi peta negara Indonesia yang terdiri dari beberapa pulau, disini user dapat melihat jumlah penduduk yang sudah di vaksin pada tiap pulau dengan cara mengarahkan kursor ke pulau yang dituju. Jika ingin kembali ke menu utama dapat mengklik tombol panah.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa peneliti dapat mengimplementasikan semua data-data yang diperlukan untuk membuat animasi interaktif dengan aplikasi Macromedia Flash 8 dan judul New Normal Life. Namun animasi yang sudah dibuat masih memiliki berbagai kekurangan diantaranya belum ada efek suara untuk menunjang animasi, transisi animasi yang masih sedikit serta masih kurangnya informasi yang disediakan. Untuk penelitian serupa ke depannya, mungkin dapat dibuat dengan desain yang lebih interaktif beserta dengan transisi animasi yang bervariasi agar pengguna lebih puas dalam melihatnya. New Normal menjadi solusi yang awal dalam menghindari penyebaran covid-19 supaya masyarakat dapat melakukan aktifitas seperti biasa tetapi dengan kehidupan



normal yang baru yaitu mematuhi protokol kesehatan yang telah diatur pemerintah yaitu memakai masker bila keluar rumah, mencuci tangan, dan tetap menjaga jarak serta menjauhi kerumunan, dengan hal ini masyarakat masih belum mengetahui lebih dalam apa itu New Normal dan apa yang harus dilakukan serta di terapkan selama New Normal. Dengan hal itu Pembangunan Sistem Informasi pengenalan New Normal Life berbasis Multimedia Interaktif ditujukan untuk memberikan informasi mengenai New Normal agar masyarakat tetap produktif dan aman dari penularan covid-19 ditengah masa pandemi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggrasari, Liya Atika. 2020. "Penerapan E-Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Di Era New Normal." *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 10(2):248. doi: 10.25273/pe.v10i2.7493.
- [2] Anggun Puspitasari, Mutiara, and M. Chamdani. 2018. "Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Penerapan Pendekatan Saintifik Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Tema Panas Dan Perpindahannya Di Kelas V SD Negeri 1 Kutosari Tahun."
- [3] Dewi, Reza Kumala, Qodhli Jafar Adrian, Heni Sulistiani, and Fatmawati Isnaini. 2021. "DASHBOARD INTERAKTIF UNTUK SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA PONDOK PESANTREN MAZROATUL'ULUM." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)* 2(2):116–21.
- [4] Firdaus, Fahri, and M. Rusdi. 2020. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI SISWA KELAS X MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 BATANG HARI MEMBENTUK KETELADANAN DALAM PERILAKU." 2(1).
- [5] Khadaffi, Yulian, and Wita Kurnia. 2021. "APLIKASI SMART SCHOOL UNTUK KEBUTUHAN GURU DI ERA NEW NORMAL (STUDI KASUS : SMA NEGERI 1 KRUI)." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)* 2(2):15.
- [6] Kresna Putra Pratama, Nanda, Eka Pramono Adi, and Saida Ulfa. 2021. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GEOGRAFI KELAS X MATERI TATA SURYA." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 4(2):119–232. doi: 10.17977/um038v4i22021p119.
- [7] Mukmin, Bagus Amirul, and Nurita Primasatya. 2020. "Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar." *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA* 5(2):211–26. doi: 10.29407/jpdn.v5i2.13854.
- [8] Putra, Hafid Yoza, Hafizah Hanim, and Afriyanti Dwi Kartika. 2020. "Pembangunan Aplikasi Web Dan Mobile Sistem Informasi Webinar Di



- Era New Normal.” *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi* 6(2):108–15. doi: 10.25077/teknosi.v6i2.2020.108-115.
- [9] Rahmadoni, Jefril, Adi Arga, Arifnur #2, and Ricky Akbar. n.d. “JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika) Rancangan Dan Evaluasi Sistem Informasi Inventori APD Untuk Covid-19 Dengan Metode PIECES.”
- [10] Rahmawati, Nurul Alifah, and Arif Cahyo Bachtiar. 2018. “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Berdasarkan Kebutuhan Sistem.” *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi* 14(1):76. doi: 10.22146/bip.28943.
- [11] Riset, Jurnal, Teknologi Dan, Inovasi Pendidikan, Ahmad Habib, I. Made Astra, and Erry Utomo. 2020. “Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru Dan Siswa Sekolah Dasar.” 3(1):25–35.
- [12] Sakiah, Nur Afifatus, and Kiki Nia Sania Effendi. 2021. “Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP.” *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)* 7(1):39–48. doi: 10.37058/jp3m.v7i1.2623.
- [13] Thariq, Ahmad, and Rizki Yusliana Bakti. n.d. “Sistem Deteksi Masker Dengan Metode Haar Cascade Pada Era New Normal COVID-19.” doi: 10.26418/justin.v9i2.44309.
- [14] Y. Syafitri and U. A. Sari, “Pemanfaatan Animasi Dua Dimensi untuk Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar,” *Expert J. Manaj. Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 5, no. 1, 2015, doi: 10.36448/jmsit.v5i1.714.
- [15] Umboro, Recta Olivia, Fitri Apriliany, and Vera Fitriya Ersalena. 2021. “Hadapi Pandemi Covid-19 Dengan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Di Era New Normal.” *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)* 4(3):331. doi: 10.33474/jipemas.v4i3.10195.
- [16] Wahyugi, Rahmad, and Fatmariza Fatmariza. 2021. “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3(3):785–93. doi: 10.31004/edukatif.v3i3.439.