

E-ISSN: 2528 - 6544

P-ISSN: 2620 - 3383

Vol.3 No.2 Februari 2019

Technomedia Journal

TMD

TMD

Technomedia Journal

iLearning Journal Center (iJC)

Perancangan Aplikasi Green Media Berbasis Smartphone Sebagai Sarana Media Education dan Entertainment Pada Perguruan Tinggi

Abdul Hayat¹
Siti Maesaroh²
Mira Ardiana³

Dosen STMIK Raharja^{1,2}

Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi, STMIK Raharja, Tangerang³

e-mail: abdul.hayat@raharja.info¹⁾, siti.maesaroh@raharja.info²⁾, mira.ardiana@raharja.info³⁾

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi pada era saat ini dimana sudah memasuki era disruptif 4.0 dirasa sangat diperlukan bagi banyak orang guna mendapatkan informasi yang baik sehingga menambah wawasan dan education terutama dalam lingkup Perguruan Tinggi. Tak ayal perlunya kebutuhan sarana informasi menjadi sebuah keharusan. Namun, latar belakang permasalahan sebelumnya tidak adanya sebuah wadah kreatifitas dan prestasi mahasiswa sehingga mengakibatkan banyaknya bakat yang dimiliki oleh mahasiswa tidak dapat tersalurkan dengan baik, kemudian kurangnya apresiasi mahasiswa mengenai berita seputar prestasi yang telah diraih Perguruan Tinggi. Terdapat 3 Metode Penelitian pada penelitian ini diantaranya observasi, analisa SWOT, dan literature review. Maka perkembangan melalui aplikasi Green Media dimana berisi konten media entertainment dan education merupakan satu paket yang harus dikemas secara baik, efektif dan efisien. Dengan tujuan mahasiswa dapat mengakses aplikasi Green Media dengan contoh mendengarkan siaran radio, menyaksikan film karya-karya mahasiswa, dan berita terbaru seputar Perguruan Tinggi, Sehingga dengan adanya penelitian ini diharapkan, mahasiswa pada Perguruan Tinggi dapat mengetahui seputar prestasi dan kreatifitas terbaru apa saja yang sedang diraih oleh Perguruan Tinggi saat ini.

Keywords: Green Media, Entertainment, dan Education.

ABSTRACT

The rapid development of technology in the current era where it has entered the era of disruptive 4.0 is felt very necessary for many people to get good information so that it adds insight and education, especially in the scope of Higher Education. No doubt the need for information facilities is a must. However, the background of the previous problems in the absence of a container of student creativity and achievement, resulting in a large number of talents possessed by students cannot be channeled properly, then a lack of appreciation of students regarding news about the achievements of the University. There are 3 Research

Methods in this study including observation, and literature review. Then the development through the Green Media application which contains entertainment media content and education is a package that must be packaged properly, effectively and efficiently. With the aim of students being able to access the Green Media application by example listening to radio broadcasts, watching films of student works, and the latest news about Higher Education, besides that the next goal can be used as a place to promote student talent. So that with the existence of this research it is expected that students in Higher Education can find out about the latest achievements and creativity that are currently being achieved by Higher Education today.

Keywords: *Green Media, Entertainment, dan Education.*

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi informasi khususnya multimedia sudah menjadi kebutuhan yang penting bagi masyarakat luas. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya masyarakat yang selalu mencari informasi yang direalisasikan melalui, media cetak, radio, televisi dan media online. Media audio visual adalah berbagai macam media yang mengandung suara yang bisa didengar serta mengandung gambar yang bisa dilihat, contohnya yaitu slide suara, berbagai ukuran film, rekaman video dan lainnya. Media ini dianggap lebih menarik dan lebih baik karena mengandung kedua komponen media [1].

Pada latar belakang permasalahan sebelumnya tidak adanya sebuah wadah kreatifitas dan prestasi mahasiswa sehingga mengakibatkan banyaknya bakat yang dimiliki oleh mahasiswa tidak dapat tersalurkan dengan baik, kemudian kurangnya apresiasi mahasiswa mengenai berita seputar prestasi yang telah diraih Perguruan Tinggi. Sehingga dengan adanya aplikasi yang berisi konten *entertainment dan education* pada Perguruan Tinggi dapat meningkatkan minat mahasiswa [2]. Untuk kelemahan pada aplikasi Green Media ini adalah aplikasi hanya dapat diakses secara online, sehingga mahasiswa yang ini mengakses aplikasi ini baik dalam mendengarkan radio maupun menonton film karya mahasiswa harus terkoneksi dengan internet. Selain itu untuk login pada aplikasi Green Media dengan cara memiliki akun yang hanya dapat dibuat menggunakan email Perguruan Tinggi sehingga hanya dapat digunakan pada Perguruan Tinggi perancang aplikasi.

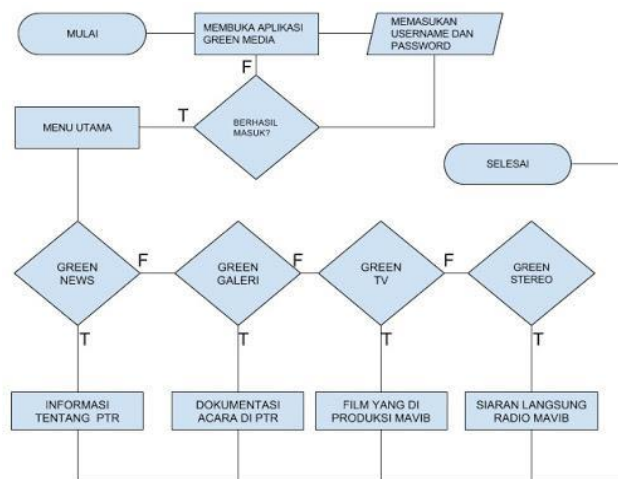


Gambar 1. Tampilan Logo dari Aplikasi *Green Media*

Green Media adalah sebuah aplikasi pada Perguruan Tinggi yang berisi konten media *entertainment dan education*. Green Media juga berisi informasi seputar Perguruan Tinggi yang dikemas dalam sebuah media yang lebih efektif dan efisien. Dimana terdapat menu Green Stereo berupa radio siaran langsung mahasiswa, Green Tv berupa hasil karya film-film yang dibuat mahasiswa, dan juga Green News berisi seputar berita-berita terbaru prestasi apa saja yang telah diraih mahasiswa dan Perguruan Tinggi. Dengan tujuan mahasiswa dapat mensharing karya, kegiatan, informasi dan sebagainya.

PERMASALAHAN

Pada sistem yang berjalan sebelumnya sudah cukup baik namun masih memiliki beberapa kekurangan seperti pada sisi mahasiswa, mahasiswa diharuskan hanya pada tempat tertentu agar dapat mendengarkan siaran Radio Green Stereo yang disiarkan oleh mahasiswa Perguruan Tinggi, selain itu untuk dapat menyaksikan short movie hasil karya mahasiswa dalam acara workshop harus pada link yang terpisah sehingga kurang efektif dan efisien, serta banyaknya bakat dan prestasi mahasiswa yang tidak tersalurkan.



Gambar 2 . Flowchart Sistem yang Berjalan

Penjelasan mengenai gambar diatas merupakan flowchart tampilan alur sistem aplikasi Green Media yang sedang berjalan saat ini. Adapun dari gambar diatas terdapat alur dimulai kemudian sistem dapat membuka aplikasi Green Media, apabila tidak memiliki akun sebelumnya maka dapat memasukan username dan password. Setelah sistem berhasil masuk maka dapat mengakses menu Green News dimana berisi informasi tentang Perguruan Tinggi, Green Galeri dimana berisi dokumentasi acara di Perguruan Tinggi, Green TV berisi film yang diproduksi mahasiswa pada Perguruan Tinggi, dan Green Stereo berisi siaran langsung mahasiswa Perguruan Tinggi maka sistem telah berhasil dikembangkan.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam melakukan perancangan dan pengembangan pada sebuah sistem terdapat beberapa hal sangat penting yang harus diperhatikan, diantaranya terdapat metode penelitian guna memecahkan berbagai rumusan permasalahan yang ada dalam tahapan penelitian ini.

Pada penelitian ini menggunakan beberapa metode penelitian diantaranya Teknik observasi, Analisa SWOT dan *Literature Review*. Pada Teknik observasi telah dilakukan secara langsung dengan melakukan monitoring saldo deposit pelanggan pada perusahaan.

A. Observasi

Menurut Rahardja, U., Handayani, I., dan Pahad, B. A., (2016), “Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan dalam sebuah penelitian dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian dengan tujuan mempelajari komponen-komponen penting yang dijadikan sebagai bahan penelitian. Sehingga memiliki tujuan akhir yaitu guna memperoleh jawaban dari segala permasalahan yang dihadapi pada sistem yang berjalan sebelumnya [3].

Penelitian ini dilakukan secara langsung pada Green Screen Perguruan Tinggi Raharja dan mahasiswa Perguruan Tinggi Raharja, yang diawali dengan melakukan siaran dan mendokumentasikan segala kegiatan yang dilakukan Perguruan Tinggi Raharja mulai dari Raharja Cup, Raharja Career, Raker, iLearning iDol dan lain-lain.

B. Analisa SWOT

Pada penelitian ini peneliti menggunakan analisa SWOT guna menganalisa situasi yang terjadi. Menurut Rahardja, U., Aini, Q., Azizah, N., & Santoso, N. P. L. (2018), Analisa SWOT adalah analisa yang dapat mengidentifikasi Strength (kekuatan) dan Weakness (Kelemahan) sebagai faktor internal. Opportunities (Peluang) dan Threats (Ancaman) sebagai faktor internal [4].

Strength (S)	Weakness (W)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebagai media informasi kepada seluruh Pribadi Raharja seputar Lagu <i>terupdate</i>, dan Kegiatan yang diadakan Perguruan Tinggi Raharja. 2. Sebagai media dokumentasi yang sangat baik dalam berbagai <i>event</i> kegiatan dan prestasi yang diraih. 3. Kontribusi dan nilai tambah, serta dapat memberikan nilai nuansa yang lebih meriah dan informatif. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi hanya dapat digunakan dengan koneksi internet. 2. Aplikasi hanya dapat diakses melalui Email Rinfo sehingga hanya Mahasiswa Perguruan Tinggi Raharja saja yang dapat mengakses.
Opportunities (O)	Threats (T)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat meningkatkan reputasi dan citra baik pada Perguruan Tinggi Raharja khususnya Jurusan Teknik Informatika dan Sistem Informasi. 2. Memudahkan dalam melakukan kerjasama pada event-event tertentu. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya ide yang lebih menarik dalam membuat konten update setiap minggunya.

Gambar 3. Analisa SWOT pada Aplikasi Green Media

C. Literature Review

Menurut Rahardja, U. (2019), Literature Review adalah kumpulan bahan yang dilakukan secara tertulis adapun berupa buku maupun sumber-sumber yang berasal dari penelitian sebelumnya, dimana mengulas perihal karya ilmiah atau jurnal dengan isi topik yang akan diteliti selanjutnya bersifat relevan atau berhubungan dengan topik penelitian yang telah ditulis oleh peneliti sebelumnya. Dikarenakan pada penelitian sebelumnya telah banyak mengulas perihal media televisi, radio, dan berita pada Perguruan Tinggi [5].

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jendi Suryadi, Muhammad Arief, dan Winoto, (2017), yang berjudul “**Multimedia Audio Visual And Broadcasting Bagian Detik TV PT. Agranet Multicitra Siberkom Jakarta Selatan**”. Penelitian ini mengulas tentang sebuah perkembangan penyampaian berita melalui penyiaran radio, media cetak, penyiaran televisi dan media online. Dimana penyiaran berita secara online harus dikemas dengan baik dan informatif merupakan sudah menjadi satu paket guna masyarakat yang menyaksikan mendapatkan informasi teraktual dan terkini. Satu paket penyiaran berita online tersebut meliputi kegiatan menjadi Reporter, Editing yang berkaitan dengan produksi dan kemasan dalam penayangan News di PT. AGRANET MULTICITRA SIBERKOM. Kemudian mengulas juga bagaimana untuk mengedit video feature guna membuat naskah dan menjadi video jurnalis (VJ) yang mana video tersebut telah digunakan dalam Program DetikTV [6].
2. Penelitian yang dilakukan oleh Martono, Triyono, dan Roesmita Anggis Septiani, (2018), yang berjudul “**Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Kota Tangerang Selatan Berbasis Audio Visual Sebagai Media Informasi dan Promosi**”. Penelitian ini mengulas tentang sebuah media dimana sebagai bentuk promosi berupa video profil berbasis multimedia. Dimana latar belakang Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Kota Tangerang Selatan merupakan salah satu instansi pemerintahan yang bergerak dan berkembang dalam bidang pendidikan dan belum memiliki sarana untuk memberikan gambaran keadaan sekolah kepada masyarakat. Diharapkan dengan dibuatnya video profil ini masyarakat lebih dengan mudah mendapatkan semua informasi dan memiliki gambaran mengenai keadaan sekolah. Tujuan dibuatnya penelitian ini adalah untuk membantu pihak sekolah bagaimana caranya mempromosikan dan memberikan informasi keadaan sekolah kepada masyarakat luas tetapi dengan cara yang lebih kreatif dan tetap efektif mengenai sasaran dengan biaya yang tidak mahal. Penelitian ini menggunakan metode pendataan yaitu observasi dan wawancara. Metodologi pendekatan masalah meliputi definisi masalah, analisa kebutuhan, perencanaan, pembuatan video profile, editing video, uji coba. Penelitian ini tentu saja sangat bermanfaat untuk pihak sekolah selain itu bermanfaat sebagai dokumentasi tentang sekolah [7].
3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Yusup, Qurotul Aini, Komala Dwi Pertiwi, (2016), yang berjudul “**Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi**”. Penelitian ini mengulas tentang sebuah Penyajian informasi dalam pembelajaran iLearning Plus pada kelas sistem operasi ini sangat mempermudah dosen untuk menjelaskan konten materi yang akan disampaikan kepada mahasiswa.

Karena dalam pembelajaran iLearning Plus proses belajar mengajar tidak bertatap muka, maka diperlukannya media audio visual sebagai penyajian informasi yang lebih efektif dalam kelas sistem operasi. Efektifitas media audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa berjalan dengan optimal. Karena media audio visual menggabungkan antara indera penglihatan serta indera pendengaran. Hal ini juga mempengaruhi efektifitas dalam meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran [8].

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadan, Eno Prasetyo, dan Budi Santoso, (2017), yang berjudul “**Peran Rapma FM Sebagai Radio Komunitas Kampus Universitas Muhammadiyah Surakarta**”. Penelitian ini mengulas tentang salah satu radio komunitas kampus yang ada di Surakarta yang berada dalam naungan Universitas Muhammadiyah Surakarta mulai menunjukkan perannya sebagai media informasi , hiburan, edukasi, dan mempengaruhi mahasiswanya. Tujuan dari penelitian ini ingin melihat bagaimana peran yang dilakukan Rapma FM sebagai radio komunitas kampus UMS. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan objek penelitian radio komunitas kampus Rapma FM. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, dokumentasi dan juga observasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan peran yang dilakukan Rapma Fm sebagai media informasi kampus yaitu diberikan dalam beberapa program acara seperti Sudut Kampus, 11N1, News Flash, Khasanah Petang dan beberapa program lainnya. Informasi yang diberikan disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa. Sebagai media hiburan Rapma Fm memberikan lagu-lagu dengan berbagai genre. Dalam mengedukasi Rapma Fm lebih menekankan edukasi sains dan teknologi dan juga keislaman. Kemudian dalam mempengaruhi, Rapma Fm menggunakan program acara yang ada dan iklan layanan masyarakat [9].
5. Penelitian yang dilakukan oleh Coleman, Franck, Francombe, De Campos, Hughes, dan Jackson, (2018), yang berjudul “**An audio-visual system for object-based audio: from recording to listening**”. Penelitian ini mengulas tentang sebuah saluran radio spasial berbasis objek *end-to-end*, dari rekaman suara hingga mendengarkan. Sebuah arsitektur sistem tingkat tinggi diusulkan, yang meliputi antarmuka *audio-visual* baru untuk mendukung pengambilan berbasis objek dan render yang dilacak pendengar, dan menggabungkan komponen yang diusulkan untuk objektifikasi, yaitu, merekam konten secara langsung ke dalam bentuk berbasis objek. Metadata berbasis teks dan *extensible* memungkinkan komunikasi antar komponen sistem. Pertama, reproduksi metadata yang dilacak pendengar secara otomatis diperkirakan dari dua pembicara bergerak dievaluasi menggunakan model lokalisasi binaural objektif. Kedua, pengambilan adegan berbasis objek dengan audio diekstrak menggunakan pemisahan sumber buta (untuk *remix* antara dua pembicara) dan *beamforming* (untuk meremix rekaman grup jazz) dievaluasi dengan obyektif obyektif dan eksperimen subjektif. Percobaan-percobaan ini menunjukkan bahwa komponen-komponen baru dari sistem

menambah kemampuan di luar keadaan seni. Akhirnya, kami membahas tantangan dan perspektif masa depan untuk alur kerja audio berbasis objek [10].

6. Penelitian yang dilakukan oleh Cui, Gallino, Moreno, dan Zhang, (2017), yang berjudul *“The operational value of social media information”*. Penelitian ini mengulas tentang sebuah nilai menggunakan informasi media sosial telah ditetapkan dalam berbagai konteks bisnis, bidang operasi dan manajemen rantai pasokan belum dieksplorasi kemungkinan itu dalam meningkatkan keputusan operasional perusahaan. Berkolaborasi dengan peritel pakaian online untuk menyusun kumpulan data yang menggabungkan (1) informasi operasional internal yang terperinci, termasuk data tentang penjualan, iklan, dan promosi, serta (2) informasi media sosial yang tersedia secara publik yang diperoleh dari Facebook. Kami menerapkan berbagai metode pembelajaran mesin untuk meramalkan penjualan harian. Kami menemukan bahwa menggunakan informasi media sosial menghasilkan peningkatan yang signifikan secara statistik dalam akurasi out-of-sample dari perkiraan, dengan peningkatan relatif mulai dari 12,85% menjadi 23,23% dibandingkan cakrawala perkiraan yang berbeda. Kami juga menunjukkan bahwa model pendongkrak nonlinier dengan fitur seleksi, seperti hutan acak, berkinerja lebih baik daripada model linier tradisional. Metode berkinerja terbaik (hutan acak) menghasilkan MAPE tanpa sampel sebesar 7,21% bila tidak menggunakan informasi media sosial dan 5,73% ketika menggunakan informasi media sosial digunakan. Dalam kedua kasus, ini secara signifikan meningkatkan akurasi perkiraan internal perusahaan (MAPE sebesar 11,97%). Menggabungkan hasil-hasil empiris ini, kami memberikan rekomendasi untuk perkiraan penjualan secara umum serta dengan informasi menggunakan media sosial [11].
7. Penelitian yang dilakukan oleh Xenos, Scheufele, Brossard, Choi, Cacciatore, dan Yeo, S., (2018), yang berjudul *“News Media Use and the Informed Public in the Digital Age”*. Penelitian ini mengulas tentang sebuah lingkungan kontemporer termasuk cara-cara baru yang terkenal untuk memperoleh informasi politik dan juga dapat dicirikan oleh perubahan dalam cara-cara sumber yang akrab menyampaikan informasi urusan publik. Tidak hanya temuan penelitian ini yang merupakan perubahan besar dalam kemanjuran edukatif relatif dari berita televisi dan penggunaan surat kabar dibandingkan dengan hasil Robinson dan Levy sebelumnya, mereka lebih lanjut menyarankan televisi berita itu sekarang adalah media tunggal paling efektif untuk membantu individu memperoleh politik informasi. Mengontrol untuk faktor lain, dalam analisis kami hubungan antara perhatian terhadap televisi berita dan pengetahuan politik tidak hanya lebih besar dari semua faktor media lainnya : itu juga setara dengan itu untuk elemen inti status sosial ekonomi (usia, pendidikan, dan pendapatan rumah tangga). Temuan ini di khususnya, bersama dengan yang lain dilaporkan di sini, menawarkan pengingat penting kepada kami sebagai peneliti untuk tidak melupakan bagaimana peran yang dimainkan oleh bentuk media yang lebih lama dapat terus bergeser dan tetap relevan seperti kita mengeksplorasi pertanyaan abadi lebih lanjut dalam terang perkembangan media baru [12].

Berdasarkan dengan 7 (tujuh) *literature review* pada metode penelitian tersebut, dijelaskan bahwa adanya sebuah wadah kreatifitas mahasiswa saat ini masih sangat diperlukannya pembaruan sistem. Maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan sebuah sistem berupa aplikasi yang berisi konten media *entertainment* dan *education* pada Perguruan Tinggi dimana belum adanya topik ini pada penelitian sebelumnya.

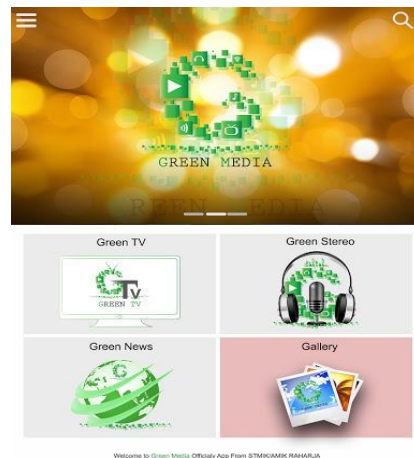
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada permasalahan sebelumnya terdapat kendala bagi mahasiswa guna sebagai wadah kreatifitas dan prestasi mahasiswa sehingga mengakibatkan banyaknya bakat yang dimiliki oleh mahasiswa tidak dapat tersalurkan dengan baik, kemudian kurangnya apresiasi mahasiswa mengenai berita seputar prestasi yang telah diraih Perguruan Tinggi. Sehingga dengan adanya aplikasi yang berisi konten *entertainment* dan *education* pada Perguruan Tinggi dapat meningkatkan minat mahasiswa. Maka dapat digunakan aplikasi *Green Media* dengan langkah-langkah pada hasil implementasi berikut.



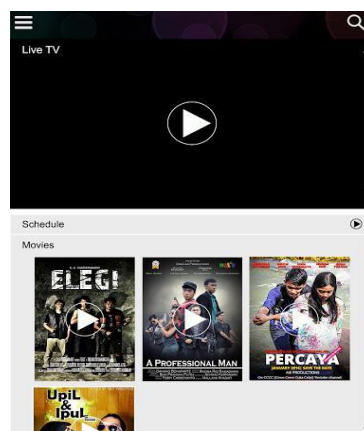
Gambar 4. Tampilan Awal Sign In Aplikasi Green Media

Gambar diatas menjelaskan langkah awal dalam mengakses aplikasi *Green Media*, dimana dapat dilakukan dengan cara melakukan *login* pada akun terlebih dahulu, apabila mahasiswa belum memiliki akun *Green Media* maka dapat dilakukan *Register* atau *Sign Up* terlebih dahulu dengan menggunakan *Email* domain Perguruan Tinggi. Dimana hanya dapat dibuat menggunakan dengan *Email* Rinfo sehingga hanya mahasiswa Perguruan Tinggi Raharja yang dapat mengakses aplikasi *Green Media*. Menurut, Marbun, M., Sihotang, H. T., & Nababan, M. A. (2018), *Login* adalah sebuah menu pembuka pada sebuah rancangan aplikasi dimana admin harus memasukkan *username* serta *password* yang telah ditentukan sebelumnya sehingga dapat masuk dalam mengakses aplikasi tersebut [13].



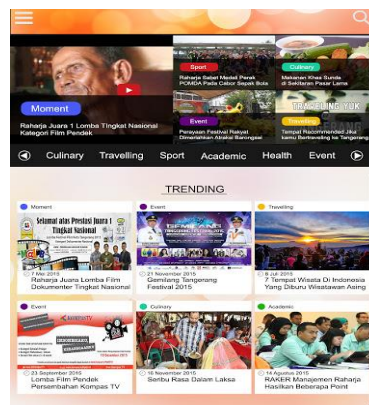
Gambar 5. Tampilan Awal Home Aplikasi *Green Media*

Pada gambar 5, terdapat halaman utama setelah melakukan *Login* pada aplikasi *Green Media* dimana warna pada logo tampilan *Green Media* dapat berubah menjadi 3 (tiga) warna dalam bentuk *swipe* diantaranya yaitu berwarna merah, *gold*, dan hijau. Pada bagian bawah menu halaman aplikasi terdapat menu yang dapat diakses oleh *user* yaitu *Green TV* dengan simbol berbentuk televisi dimana memiliki makna dapat menyaksikan film-film karya mahasiswa perguruan Tinggi. Setelah itu terdapat *Green Stereo* dengan simbol microphone dimana memiliki makna dapat mendengarkan siaran langsung dengan penyiar radio mahasiswa Perguruan Tinggi itu sendiri. Kemudian menu yang ketiga yaitu terdapat *Green News* dimana dapat mencari berita dan info-info terbaru seputar Perguruan Tinggi. Dan menu yang terakhir yaitu *Gallery* yaitu dimana *user* dapat mengakses foto-foto dokumentasi seputar acara-acara penting yang diadakan Perguruan Tinggi sehingga informasi dapat tersampaikan kepada mahasiswa secara efektif dan efisien serta dirancang dengan *interface* yang *user friendly*.



Gambar 6. Tampilan Green TV pada Aplikasi *Green Media*

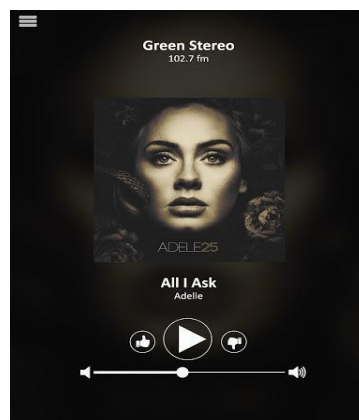
Pada gambar 6, merupakan tampilan setelah user menekan menu *Green TV* maka akan muncul tampilan seperti gambar diatas. Yaitu berupa video siaran langsung apabila sedang diadakannya acara-acara penting pada Perguruan Tinggi maka akan terdapat sesi wawancara kepada narasumber. Dimana acara tersebut merupakan hasil karya dari mahasiswa-mahasiswa komunitas *Broadcasting* pada Perguruan Tinggi. Setelah itu pada bagian bawah menu *Green TV* ini terdapat berbagai dokumentasi film-film pendek hasil karya mahasiswa Perguruan Tinggi setelah dilakukan penayangan pada acara Workshop. Sehingga hasil karya mahasiswa dapat tersusun dengan mudah dan banyak user yang mengapresiasi hasil karya tersebut tanpa perlu sulit dalam mencari *link* Youtube film pendek yang akan disaksikan tersebut. Menurut, Istihari, A. V., Erawan, E., Ghufon, M. S. D., & Si, M. (2018), Berbagai cara dilakukan untuk bisa menarik perhatian publik sebagai eksistensi dan bukti bahwa siaran televisi pada aplikasi sangat memudahkan karena pada permasalahan sebelumnya saat ini siaran televisi masih sulit diakses khalayak umum. Maka mencoba melakukan pendekatan dengan khalayak. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan media jejaring sosial yang lebih mudah diakses dan lebih dekat dengan masyarakat sebagai inovasi penyiaran program kegiatannya. Dari media sosial itu pula dapat terlihat langsung bagaimana respon masyarakat terhadap perkembangan stasiun televisi tersebut terutama pada konten informasi dan program berita [14].



Gambar 7. Tampilan Green News pada Aplikasi Green Media

Seperti yang telah peneliti bahas sebelumnya menu *Green News* dimana terdapat berbagai berita dan informasi dalam acara penting seputar Perguruan Tinggi seperti acara *iLearning iDol* yang rutin diadakan setiap semester dengan berbagai *guest star*, selain itu juga terdapat informasi seputar Rapat Kerja Tahunan dosen. dan saat ini telah mengalami pembaharuan sistem dimana terdapat berita dan informasi seputar wilayah Kota Tangerang. Pada menu *Green News* ini menyajikan berbagai jenis berita seperti kuliner yang enak dan tempat makan yang asik untuk dikunjungi pada wilayah Tangerang, kemudian *Travelling* seperti tempat-tempat wisata atau taman kota yang *recommended* untuk didatangi, pada tema sport terdapat berbagai komunitas olahraga dan tempat olahraga yang bagus untuk dikunjungi, dan masih banyak tema-tema lain yang disajikan guna melengkapi fasilitas menu *Green news* pada aplikasi *Green Media* ini. Sehingga informasi penting dapat tersampaikan

kepada khalayak umum dengan efektif dan efisien. Menurut, Istihari, Friendi Pradika, R., & Santoso, B. (2018), biasanya media online dibangun sebagai bagian dari pengembangan perusahaan media, atau dibangun oleh orang-orang media, Teknik pengumpulan data dengan cara dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan content analysis. Sedangkan konsep yang digunakan yaitu, dapat dipercaya (*believability*), akurasi (*accuracy*), bias, dan kelengkapan berita atau (*completeness*), Hasil penelitian ini menunjukkan dari sisi keakuratan berita sudah akurat dengan 91,41 %, dari sisi kepercayaan berita juga dapat dipercaya sebesar 92,70 %, dari sisi bias juga terbilang sedikit sekali berita yang bias hanya 6,48 %, sedangkan dari sisi kelengkapan berita sedikit lebih rendah nilainya dari *accuracy* dan *believability* hanya sebesar 88,82 %, akan tetapi sebagian besar beritanya tetap masih mengedepankan unsur 5W+1H [15].



Gambar 8. Tampilan *Green Stereo* pada Aplikasi *Green Media*

Pada tampilan diatas peneliti menjelaskan tampilan pada menu *Green Stereo* dimana berupa konten siaran langsung pada komunitas broadcasting di Perguruan Tinggi sehingga mahasiswa dapat dengan mudah mendengarkan siaran langsung radio tanpa harus mendengarkan melalui sound di tempat tertentu. Selain itu mahasiswa juga dapat mendengarkan update lagu-lagu terbaru dengan berbagai genre musik. Apabila siaran radio sedang off air maka akan menyajikan sebuah *playlist* tangga lagu terbaru dan terupdate. *User interface* dibuat sangat *user friendly* sehingga khalayak umum dapat dengan mudah mengakses *Green Stereo* dengan menggunakan koneksi internet.

Menurut Saputra, B. (2018), Radio sekarang ini hanya tersedia dalam bentuk radio konvensional dan web radio. Dalam segi penggunaan untuk mengakses web radio dirasa kurang efektif karena harus membuka *browser* dan mengetikan alamat *url* untuk dapat mendengarkan web radio tersebut. Salah satu teknologi yang berkembang adalah *streaming* radio. Radio *streaming* adalah suatu layanan penyiaran audio yang ditransmisikan melalui internet. Pengaksesan radio *streaming* dapat dilakukan melalui *handphone*, komputer, serta segala *gadget* dan teknologi yang dilengkapi dengan koneksi internet. dengan maraknya *smartphone android* yang saat ini sedang digandrungi anak muda untuk mengakses radio *streaming* bisa melalui *smartphone android*. Penelitian ini dilakukan untuk membangun sebuah aplikasi radio *streaming* berbasis android untuk mendengarkan siaran radio. Sistem

ini berbasis android dengan bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java dan database menggunakan MySQL. Setelah melakukan pengujian dengan metode black box dapat disimpulkan bahwa aplikasi berjalan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Dengan adanya aplikasi radio streaming berbasis android pengguna smartphone android dapat mendengarkan siaran radio melalui perangkat android mereka [16].



Gambar 9. Tampilan Galeri Kegiatan Kampus pada Aplikasi Green Media

Menurut Handayani, I., Febriyanto, E., & Bachri, E. W. (2018), Dengan berkembangnya Teknologi Informasi saat ini sangat memiliki peran penting dalam meningkatkan laju perputaran informasi di masyarakat. Dalam hal lain Teknologi Informasi juga sangat berperan besar dalam menjawab permintaan masyarakat akan informasi yang akurat dan cepat. Dalam Perkembangan Teknologi tidak hanya masyarakat yang menggunakannya tetapi institusi pendidikan juga ikut berperan dalam penggunaan Perkembangan Teknologi [17]. Pada Gambar 9, terdapat fasilitas menu Gallery dimana terdapat berbagai foto-foto dokumentasi tentang acara tertentu pada Perguruan Tinggi dengan contoh terdapat foto dokumentasi pada acara *Raharja Cup Season 10* dimana acara tersebut diadakan setiap tahunnya, kemudian dokumentasi *Raharja Career* yang diadakan setiap semester guna menghasilkan sistem karya-karya mahasiswa, dokumentasi acara *Prospek penerimaan mahasiswa baru*, *Rapat Kerja Manajemen* yang diadakan setiap tahunnya, dan tidak kalah pentingnya yaitu dokumentasi acara *Wisuda* yang diadakan bertempat di Hotel *Novotel Tangerang City*. Dimana foto-foto tersebut dapat terdokumentasi dengan rapih dan *user friendly* tentunya.

KESIMPULAN

Dari keseluruhan pembahasan yang telah teruraikan di atas, maka dengan ini penulis dapat menarik kesimpulan bahwa, pada sistem aplikasi *Green Media* adalah sebuah aplikasi yang berisi konten media *entertainment dan education*. Dimana berisi informasi yang dikemas dalam sebuah media yang lebih efektif dan efisien. *Green Media* juga merupakan sebuah wadah bagi mahasiswa pada Perguruan Tinggi dalam menyalurkan bakat dan karya yang dimiliki bagi setiap mahasiswa. Untuk mengakses aplikasi *Green media* harus melakukan login terlebih dahulu dimana akun hanya dapat dibuat menggunakan email 168| *Abdud, Siti, Mira – Perancangan Aplikasi Green Media Berbasis Smartphone*

domain Perguruan Tinggi yaitu Email Rinfo. Apabila telah berhasil masuk pada aplikasi Green Media maka mahasiswa dapat mengakses berbagai fasilitas yang disediakan oleh aplikasi Green Media seperti Green TV, Green Stereo, Green News, dan Gallery yang berisi berbagai dokumentasi acara dan kegiatan pada Perguruan Tinggi. Sehingga informasi dapat tersampaikan dengan jelas dan real time kepada mahasiswa menjadi lebih efektif dan efisien.

SARAN

Berdasarkan dari penjelasan yang telah penulis uraikan sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan saran dari penjelasan tersebut, antara lain:

- a. Pengembangan selanjutnya akan terdapat fitur fitur yang lebih lengkap dan memudahkan user dalam menggunakan website ini.
- b. Pengembangan selanjutnya juga dapat fasilitas download sehingga dapat diakses tanpa menggunakan koneksi internet

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Utami, I. P. (2018). Representasi Anak dalam Media Sosial Youtube (Analisis Semiotika Terhadap Representasi Anak dalam Video Audisi Biskuat Kreasi Semangat di Channel Youtube Biskuat Semangat).
- [2] Al Haris, F. H. S., Anwariningsih, S. H., & Barid, A. J. (2018). PEMODELAN APLIKASI UNIT KEGIATAN MAHASISWA (UKM) UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA. *JURNAL GAUNG INFORMATIKA*, 8(2).
- [3] Rahardja, U., Handayani, I., & Pahad, B. A. (2016). Pemanfaatan Rinfoform Sebagai Media Request Update Artikel Pada Iran. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 8(3), 191-200.
- [4] Rahardja, U., Aini, Q., Azizah, N., & Santoso, N. P. L. (2018). Efektivitas Akuntansi Online dalam Menunjang Proses Rekonsiliasi. *Nusantara Journal of Computers and its Applications*, 3(2).
- [5] Rahardja, U., Harahap, E. P., & Dewi, S. R. (2019). The Strategy of Enhancing Article Citation and H-Index on SINTA to Improve Tertiary Reputation. *TELKOMNIKA (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 17(1).
- [6] Suryadi, J., Arief, M., & Winoto, W. (2017). MULTIMEDIA AUDIO VISUAL AND BROADCASTING BAGIAN DETIK TV PT. AGRANET MULTICITRA SIBERKOM JAKARTA SELATAN. *CICES Journal*, 3(2), 231-239.
- [7] Martono, M., Triyono, T., & Septiani, R. A. (2018). Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Kota Tangerang Selatan Berbasis Audio Visual Sebagai Media Informasi dan Promosi. *Technomedia Journal*, 3(1), 110-120.
- [8] Yusup, M., Aini, Q., & Pertiwi, K. (2016). Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi. *Technomedia Journal*, 1(1), 126-138.
- [9] Ramadan, E. P., Santoso, B., & Sos, S. (2017). Peran Rapma FM sebagai Radio Komunitas Kampus Universitas Muhammadiyah Surakarta (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

- [10] Coleman, P., Franck, A., Francombe, J., Liu, Q., De Campos, T., Hughes, R., ... & Jackson, P. (2018). An audio-visual system for object-based audio: from recording to listening. *IEEE Transactions on Multimedia*.
- [11] Cui, R., Gallino, S., Moreno, A., & Zhang, D. J. (2017). The operational value of social media information. *Production and Operations Management*.
- [12] Xenos, M. A., Scheufele, D., Brossard, D., Choi, D. H., Cacciatore, M., Yeo, S., & Su, L. Y. F. (2018). News Media Use and the Informed Public in the Digital Age. *International Journal of Communication*, 12, 19.
- [13] Marbun, M., Sihotang, H. T., & Nababan, M. A. (2018). PERANCANGAN SISTEM PERAMALAN JUMLAH WISATAWAN ASING. *Jurnal Mantik Penusa*, 2(1).
- [14] Istihari, A. V., Erawan, E., Ghufron, M. S. D., & Si, M. (2018). INOVASI PENYIARAN PROGRAM BERITA SAMARINDA TV DALAM MENGHADAPI PERSAINGAN MEDIA SIARAN TELEVISI LOKAL DI SAMARINDA.
- [15] Friendi Pradika, R., & Santoso, B. (2018). Media Sosial Dan Jurnalistik Online (Analisis Isi Kredibilitas Berita pada Akun Instagram “Indozone. Id” Periode 1–31 Maret 2017) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- [16] SAPUTRA, B. (2018). APLIKASI RADIO STREAMING BINGEN RADIO BERBASIS ANDROID.
- [17] Handayani, I., Febriyanto, E., & Bachri, E. W. (2018). Aplikasi Stat Counter Sebagai Alat Monitoring Aktivitas Website PESSTA+ Pada Perguruan Tinggi. *SISFOTENIKA*, 8(2), 188-197.