



**DESAIN DAN IMPLEMENTASI PEMANFAATAN MEDIA  
INFORMASI SEBAGAI PENUNJANG PELAYANAN  
MASYARAKAT DI KELURAHAN KAUMAN KABUPATEN  
BATANG**

Eny Jumiati<sup>1</sup>, Wachid Darmawan<sup>2</sup>, Hari Agung Budijanto<sup>3</sup>, Yongki Hendi Septanto<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, STMIK Widya Pratama Pekalongan

<sup>2</sup> Manajemen Informatika, STMIK Widya Pratama Pekalongan

<sup>3</sup> Sistem Informasi, STMIK Widya Pratama Pekalongan

<sup>4</sup> Teknik Informatika, STMIK Widya Pratama Pekalongan

<sup>1</sup>enyjumiati003@gmail.com, <sup>2</sup>wachid.dw@gmail.com, <sup>3</sup>hariab40@gmail.com\*

**ABSTRAK**

Pelayanan di Kantor Kelurahan Kauman yang berada di Jl Dr. Wahidin No.2 Kabupaten Batang meliputi pelayanan umum dan pelayanan kependudukan. Berdasarkan wawancara dengan sekretaris desa, disebutkan salah satu kendala yang dihadapi oleh petugas yang ada di kelurahan Kauman adalah tidak jelasnya pengumuman yang ada di papan informasi. Dengan adanya permasalahan tersebut maka perlu dibuat media informasi untuk menunjang pelayanan kepada masyarakat agar informasi yang disampaikan dapat di terima dengan baik dan menarik. Metode yang digunakan untuk pembuatan media informasi menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang terdiri dari: konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Dengan adanya media informasi tersebut dapat membantu masyarakat saat mencari informasi yang di perlukan di Kelurahan Kauman. Selain itu masyarakat bisa mendapatkan informasi mengenai prosedur dan tata cara dalam mengajukan pelayanan kependudukan bagi masyarakat yang berada di wilayah Kelurahan Kauman. Perkembangan selanjutnya diharapkan dapat dibuka untuk semua device, agar lebih mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi yang ada di Kelurahan Kauman.

Kata Kunci : Media Informasi, Kelurahan Kauman, Multimedia

**ABSTRACT**

*Services in Kauman Village Office that located at Jl. Dr. Wahidin No. 2 Batang Regency include public services and population services. Based on an interview with the village secretary, it was stated that one of the obstacles faced by the officers in kauman's exit was the unclear announcement on the information board. With this problem, it is necessary to create an information media to support services to the community so that the information conveyed can be received properly and interestingly. The method used for the creation of information media uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which consists of: concept, design, material collection, manufacture, testing, and distribution. With this information media, it can help the public when looking for the information needed in Kauman Village. In addition, the public can get information about procedures and procedures for applying for population services for people in the Kauman Village area. Further developments are expected to be opened to all devices, in order to make it easier for the public to access information in Kauman Village.*

*Keywords: Information Media, Kelurahan Kauman, Multimedia*



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

## 1. Pendahuluan

Kantor kelurahan Kauman berada di Jalan Dr. Wahidin No. 2 Batang. Kelurahan Kauman merupakan salah satu wilayah terluas di Kabupaten Batang. Luas wilayahnya sekitar 303,29 Ha, dengan jumlah penduduk sebanyak 14.472 jiwa [1]. Seperti halnya kantor-kantor publik lainnya, di Kelurahan Kauman juga terdapat pelayanan kepada masyarakat. Pelayanan yang dilakukan di Kelurahan Kauman ada 2 jenis, yaitu: pelayanan umum dan pelayanan kependudukan. Untuk pelayanan umum, seperti: pengajuan permohonan Surat Keterangan Catatan Kepolisian (SKCK), Surat Izin Keramaian, Surat Keterangan Usaha. Sedangkan pelayanan kependudukan, meliputi: pengajuan permohonan Akta Kelahiran, Kartu Tanda Penduduk (KTP), Kartu Keluarga, dan Akta Kematian. Dengan banyaknya layanan di perlukan media untuk memberikan informasi kepada masyarakat agar masyarakat tidak bingung.

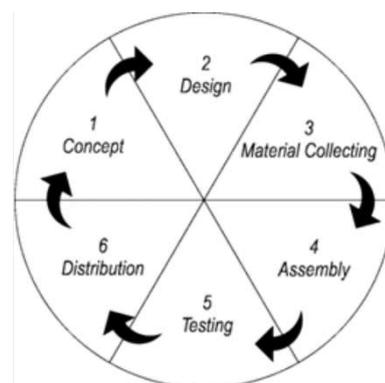
Papan informasi yang di sediakan oleh pihak Kelurahan Kauman kurang mendapatkan perhatian masyarakat dan lebih senang untuk menanyakan langsung kepada petugas. Karena informasi yang disampaikan di papan pengumuman masih kurang jelas, seperti: informasinya sudah lama (tidak diupdate), informasi yang ada tumpang tindih dengan informasi lainya dan tidak tertata dengan baik. Dengan permasalahan tersebut maka perlu media informasi alternatif yang menarik dan mudah dipahami untuk menunjang pelayanan kepada masyarakat yang ada di Kelurahan Kauman. Salah satu media informasi yang dapat digunakan adalah media informasi berbasis multimedia [2]. Dengan adanya media informasi tersebut dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat dengan baik dan lebih menarik dengan adanya sentuhan animasi [3], [4], [5], [15].

Penggunaan media informasi dalam kegiatan kemasyarakatan sangat di perlukan sebagai bentuk sosialisasi [6] secara tidak langsung dari pemerintah ke masyarakat [7], [8]. Dengan media informasi masyarakat lebih cepat dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan [9], [10], [11], [12], [13], [14], . Banyak media informasi yang dapat digunakan dalam kehidupan bermasyarakat, salah satu cara menarik perhatian masyarakat adalah media informasi berbasis multimedia [5], [4], [2], [16], [17].

Berdasarkan permasalahan yang ada di Kelurahan Kauman, maka penelitian ini akan membuat media informasi untuk menunjang pelayanan yang ada di Kelurahan Kauman berbasis multimedia, seperti yang dilakukan oleh Karimah [14], [18]. Dengan adanya media informasi tersebut diharapkan dapat membantu masyarakat dalam mendapatkan informasi pelayanan yang di butuhkan.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan media informasi pelayanan kepada masyarakat Kelurahan Kauman berbasis multimedia tersebut menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) menurut Sutopo [2].



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) Menurut Sutopo

Selain menggunakan metode MDLC, juga menggunakan tahapan: praproduksi, produksi dan pasca produksi yang digunakan untuk

membuat video animasinya. Selain metode tersebut, penelitian ini juga menggunakan alat bantu untuk mengembangkan aplikasi media informasi tersebut menggunakan *struktur navigasi* dan *flowchart diagram*, keduanya akan digunakan untuk menjelaskan alur program yang akan dibuat.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Media informasi pelayanan kepada masyarakat di Kelurahan Kauman menggunakan Metode MDLC, diantaranya:

#### 3.1. Concept

Aplikasi yang akan dibuat adalah media informasi untuk menunjang pelayanan kepada masyarakat di Kelurahan Kauman. Tujuan dari pembuatan media informasi ini adalah untuk membantu masyarakat di Kelurahan Kauman dalam mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan. Bentuk dari aplikasi yang dibuat berbasis multimedia. Media informasi akan berisi menu utama yang akan memudahkan masyarakat dalam memilih jenis pelayanan yang dibutuhkan, dapat mengetahui jam operasional serta mengetahui nomor telpon petugas Kelurahan yang bisa dihubungi jika ada di rumah.

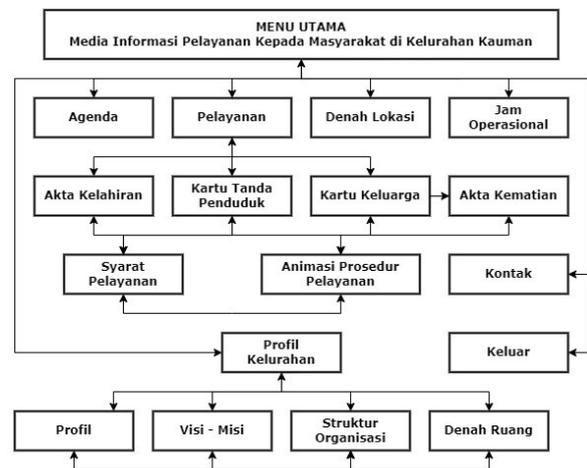
Pada menu pelayanan sendiri nanti akan ada empat sub menu berdasarkan pelayanan yang ada di Kelurahan, seperti membuat: akte kelahiran, kartu tanda penduduk, kartu keluarga dan akte kematian. Dalam sub menu yang ada nanti akan ada penjelasan dari syarat-syarat yang dibutuhkan serta ada video animasinya. Video animasi digunakan untuk menjelaskan alur pelayanan yang ada di Kelurahan Kauman serta dapat mempermudah pemahaman masyarakat.

Aplikasi media informasi dapat digunakan oleh masyarakat yang ada di Kelurahan Kauman atau masyarakat pendatang. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mendapatkan informasi terkait jenis pelayanan apa saja yang ada di Kelurahan Kauman.

### 3.2. Design

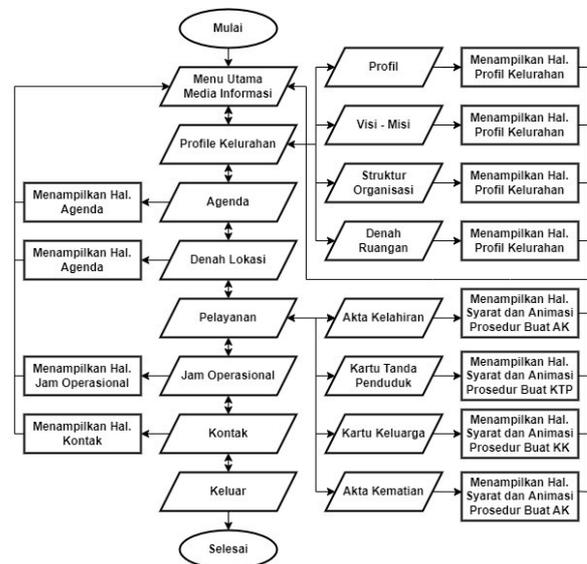
Untuk membuat aplikasi media informasi yang tepat maka dibutuhkan alat bantu pengembangan sistem. Yang bertujuan untuk menentukan alur program yang dibutuhkan atau menterjemahkan pada tahap konsep yang sudah dibuat.

#### 3.2.1. Struktur Navigasi



Gambar 2. Struktur Navigasi Media Informasi Pelayanan di Kelurahan Kauman

#### 3.2.2 Flowchart Diagram



Gambar 3. Flowchart Diagram Media Informasi Pelayanan di Kelurahan Kauman

#### 3.2.3. Alur Sistem Media Informasi Pelayanan Kantor Kelurahan Kauman

3.2.3.1 Jika aplikasi dijalankan maka yang muncul pertama kali adalah halaman menu utama

3.2.3.2 Dari Menu utama ada sub Menu Profil Kelurahan, yang berisi tentang profil, visi misi, struktur organisasi dan denah

3.2.3.3 Kemudian sub menu agenda, untuk menampilkan halaman agenda

3.2.3.4 Sub menu Denah Lokasi, untuk menampilkan halaman Denah Lokasi

3.2.3.5 Sub menu Pelayanan, untuk menampilkan halaman Pelayanan yang meliputi: Akta Kelahiran, Kartu Tanda Penduduk, Kartu Keluarga dan Akta Kematian

3.2.3.6 Sub menu Jam operasional, untuk menampilkan halaman Jam Operasional

3.2.3.7 Sub menu Kontak, untuk menampilkan halaman kontak yang dapat dihubungi.

3.2.3.8 Dan Keluar, untuk keluar dari sistem

Pada gambar 2 dan 3 menjelaskan alur program dengan menggunakan *struktur navigasi* dan *flowchart diagram* dari aplikasi media informasi pelayanan di Kelurahan Kauman. Dalam alur program tersebut ada tujuh menu utama, seperti: profil kelurahan, agenda, pelayanan, denah lokasi, jam operasional, kontak dan keluar. Sedangkan di menu pelayanan ada empat sub menu yang berisi akta kelahiran, kartu tanda penduduk, kartu keluarga dan akta kematian. Didalam sub menu tersebut ada syarat-syarat yang perlu disiapkan oleh masyarakat untuk membuat akte kelahiran, membuat kartu tanda penduduk, membuat kartu keluarga dan membuat akta kematian. Selain itu juga disertakan vidio animasi tentang prosedur pelayanan yang ada di Kelurahan Kauman.

### 3.3. Material Collecting

Material yang digunakan untuk membuat aplikasi media informasi pelayanan kepada masyarakat di Kelurahan Kauman adalah gambar, audio dan vidio animasi. Material

gambar didapatkan dari internet secara langsung maupun melakukan modifikasi, bahkan membuat sendiri. Untuk material audio didapatkan dari internet, sedangkan material vidio animasi dibuat sendiri.

### 3.4. Assembly

Sebelum membuat aplikasi media informasi, dilakukan pembuatan ataupun modifikasi material gambar menggunakan CorelDraw X7 dan juga Adobe PhotoShop CS6. Setelah material gambar sudah siap dilanjutkan membuat aplikasi media informasinya menggunakan Adobe Flash CS 6. Berikut gambaran hasil dari aplikasi media informasi pelayanan di Kelurahan Kauman.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama Media Informasi Pelayanan di Kelurahan Kauman



Gambar 5. Tampilan Profil Media Informasi Pelayanan di Kelurahan Kauman



Gambar 6. Tampilan Pelayanan Media Informasi Pelayanan di Kelurahan Kauman



Gambar 7. Tampilan Pelayanan Akta Kelahiran Media Informasi Pelayanan di Kelurahan Kauman



Gambar 8. Tampilan Denah Lokasi Media Informasi Pelayanan di Kelurahan Kauman



Gambar 9. Tampilan Jam Operasional Media Informasi Pelayanan di Kelurahan Kauman



Gambar 5. Tampilan Kontak Media Informasi Pelayanan di Kelurahan Kauman



Gambar 5. Tampilan Keluar Aplikasi Media Informasi Pelayanan di Kelurahan Kauman

### 3.5. Testing

Setelah aplikasi media informasi tersebut selesai dibuat, selanjutnya dilakukan pengujian terhadap aplikasi tersebut menggunakan pengujian *Graphical User Interfaces* (GUI). Tujuan utama dari pengujian tersebut adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari relasi antar tombol yang ada. Selain itu juga melakukan pengujian terhadap *interface* yang ada diaplikasinya. Secara keseluruhan hasil dari pengujian GUI adalah aplikasi dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan perintah atau *source code* yang sudah diberikan.

### 3.6. Distribution

Setelah aplikasi tersebut selesai pada tahap pengujian, selanjutnya aplikasi ini akan di distribusikan ke Kelurahan Kauman agar bisa digunakan oleh masyarakat sekitar.

## 4. Kesimpulan

Aplikasi media informasi pelayanan kepada masyarakat di Kelurahan Kauman ini berbasis multimedia. Aplikasi media informasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan perintah yang diinginkan berdasarkan pengujian GUI. Aplikasi media informasi sudah bisa digunakan masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang pelayanan dan lain sebagainya yang ada di Kelurahan Kauman. Untuk perkembangan selanjutnya diharapkan aplikasi tersebut bisa di akses untuk semua device atau bisa berbasis website

agar bisa di buka di *handphone* atau *smartphone*.

## 5. Daftar Pustaka

- [1] B. P. S. K. Batang, *Kecamatan Batang Dalam Angka 2019*. Batang: CV Niaga, 2019.
- [2] I. Binanto, *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010.
- [3] A. Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2002.
- [4] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, 1st ed. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- [5] M. F. AR, *Sejarah Media: Transformasi, Pemanfaatan dan Tantangan*. Malang: Universitas Brawijaya Press, 2018.
- [6] F. Abraham, "Pemanfaatan Media Online Terhadap Interaksi Sosial Masyarakat," *J. Penelit. Pers dan Komun. Pembang.*, vol. 18, no. 2, pp. 171–184, 2014.
- [7] A. Kuswanti and S. Oktarina, "Pemanfaatan Media Informasi di Era Digital Bagi Kemandirian Ibu Rumah Tangga," *J. Ext. Dev.*, vol. 1, no. 1, pp. 47–55, 2019.
- [8] D. Suri, "Pemanfaatan Media Komunikasi dan Informasi dalam Perwujudan Pembangunan Nasional," *J. Komun. Pembang.*, vol. 17, no. 2, pp. 177–187, 2019, doi: 10.46937/17201926848.
- [9] S. Hartati and R. Wijaya, "Implementasi Web Government Sebagai Media Informasi Potensi Desa Sukaraja," *Technol. Accept. Model*, vol. 7, pp. 61–66, 2016.
- [10] F. Darnis and R. A. Azdy, "Pemanfaatan Media Informasi Website Promosi (e-Commerce) sebagai Upaya Peningkatan Pendapatan UMKM Desa Pedado," *Semin. Nas. Has. Pengabd. Kpd. Masy.*, pp. 275–278, 2019.
- [12] Fikri, Muhammad. 2018. *Sejarah Media : Transformasi, Pemanfaatan, dan Tantangan*. Malang: UB Press
- [13] A. R. Amin, "Mengenal Budaya Mentimun Melalui Pemanfaatan Media Informasi," *Jupiter*, vol. 14, no. 1, pp. 66–71, 2015.
- [14] Karimah, Nisrina. 2018. *Kiosk Pelayanan Masyarakat Berbasis Multimedia di Kelurahan Jenggot*. Skripsi, Pekalongan: STMIK Widya Pratama.
- [15] Linda, Robin. 2001. *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash*. Jakarta: Elexmedia Komputindo.
- [16] Sutopo, Ariesto Hadi. 2004. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [17] Turban. 2002. *Aplikasi Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Paradigma.
- [18] Valentin, Indriyanti. 2016. *Kiosk Informasi Pelayanan Masyarakat Berbasis Multimedia Pada Kantor Kecamatan Pekalongan Barat*. Skripsi, Pekalongan: STMIK Widya Pratama.