

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Dalam era digital, cerita *transmedia Sirah Nabawiyah* menjadi semakin penting karena nilai sejarahnya yang tinggi. Namun, kurangnya sumber daya edukatif yang komprehensif dan menarik tentang topik ini bisa menghambat pemahaman dan apresiasi terhadap sejarah tersebut. Di sini, peran teknologi multimedia inovatif seperti *Chronolizer Transmedia Storytelling* jadi penting [1].

*METALABS (Multimedia Engineering Technology Research Labs)* adalah laboratorium penelitian teknologi multimedia di bawah Kelompok Keahlian *Multimedia Interactive Technology (MIT)* Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom. *METALABS* bertujuan dalam mengembangkan perancangan desain *UI/UX "Chronolizer Sirah Nabawiyah"* berbasis *website* untuk memberi manfaat bagi masyarakat.

*Website Chronolizer Transmedia Storytelling*, memungkinkan pengguna seperti mahasiswa magang, dan masyarakat umum memperoleh manfaat jangka panjang dalam memahami, menghargai sejarah dan nilai-nilai keislaman. Ini menunjukkan pentingnya pengembangan teknologi multimedia dalam pendidikan dan kesadaran sosial untuk generasi masa kini dan mendatang [2].

### 1.2 Rumusan Masalah

1. Merancang desain antarmuka *website* yang menarik perhatian pengguna.
2. Membuat desain *website* untuk mempermudah pengguna dalam mencari informasi mengenai sejarah islam berdasarkan *Sirah Nabawiyah*.

### 1.3 Tujuan

1. Merancang desain antarmuka *website* yang menarik untuk mahasiswa aktif prodi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia dalam mencari informasi tentang sejarah islam berdasarkan *Sirah Nabawiyah* melalui berbagai media seperti artikel, teks, gambar, dan video.
2. Mengembangkan *platform* edukatif yang mudah diakses oleh mahasiswa aktif prodi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia sebagai sumber informasi yang komprehensif dan menarik mengenai peristiwa *Sirah Nabawiyah*.

## 1.4 Batasan Masalah

1. Pembuatan prototipe *MVP Chronolizer Transmedia Storytelling* yang terdiri dari *Website*, Artikel, Teks, Gambar, dan Video YouTube tentang *Sirah Nabawiyah*.
2. Fokus pada tiga komponen besar yang berkaitan dengan *event*, *character*, dan *places* dalam *Sirah Nabawiyah*.
3. Bahwa yang dibangun hanya berbasis *Website*, tidak untuk *Mobile*.

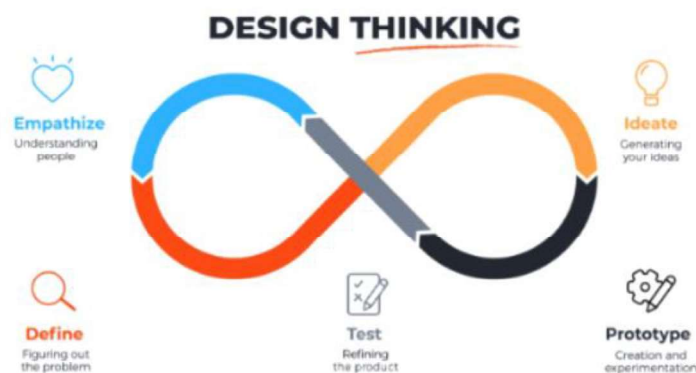
## 1.5 Definisi Operasional

1. **Design Thinking:** *Design Thinking* adalah metode pemecahan masalah yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Proses ini melibatkan beberapa tahapan, termasuk empati (memahami pengguna), mendefinisikan masalah, ideasi (*brainstorming* solusi), prototipe (membuat model solusi), dan pengujian (mengumpulkan umpan balik untuk perbaikan). Pendekatan ini sering digunakan untuk menciptakan solusi inovatif dalam desain produk, layanan, dan pengalaman pengguna.
2. **Sirah Nabawiyah:** *Sirah Nabawiyah* adalah kajian sejarah kehidupan Nabi Muhammad SAW, yang mencakup perjalanan hidup beliau sejak kelahiran, masa kenabian, hingga wafat. *Sirah Nabawiyah* memberikan pemahaman mendalam tentang ajaran Islam, perjuangan dakwah Nabi, serta berbagai peristiwa penting yang terjadi selama hidupnya. Studi ini penting untuk umat Islam sebagai sumber inspirasi dan teladan dalam menjalani kehidupan sehari-hari sesuai dengan prinsip-prinsip Islam.
3. **UI/UX Design:** *UI/UX Design* adalah disiplin dalam desain produk digital yang berfokus pada pengalaman pengguna (*User Experience*) dan antarmuka pengguna (*User Interface*). *UI Design* melibatkan pembuatan tampilan visual yang menarik dan intuitif, sementara *UX Design* berfokus pada peningkatan kegunaan dan kepuasan pengguna melalui penelitian dan pengujian. Tujuan utamanya adalah menciptakan produk yang mudah digunakan, efisien, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna.
4. **Transmedia Storytelling:** *Transmedia Storytelling* adalah teknik penyampaian cerita yang menggunakan berbagai media dan *platform* untuk menciptakan pengalaman naratif yang menyeluruh dan terintegrasi. Cerita disampaikan melalui kombinasi film, televisi, komik, buku, game, dan media digital lainnya, di mana masing-masing medium memberikan kontribusi unik terhadap keseluruhan cerita. Teknik ini memungkinkan penonton untuk

terlibat lebih dalam dengan narasi dan mengeksplorasi berbagai aspek cerita dari berbagai sudut pandang.

5. **Educational Technology:** *Educational Technology*, atau teknologi pendidikan, merujuk pada penggunaan teknologi digital dan perangkat lunak untuk mendukung proses belajar mengajar. Ini mencakup alat-alat seperti komputer, perangkat *mobile*, *platform e-learning*, dan aplikasi pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pendidikan. Tujuannya adalah untuk memperluas akses ke pendidikan, memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, serta mengadaptasi metode pengajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan individu siswa.

## 1.6 Metode Pengerjaan



Gambar 1-1 Metode Design Thinking

*Design Thinking* adalah metode inovasi yang berpusat pada manusia yang menggunakan alat desain untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknis, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis. *Design thinking* memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serangkaian metode yang sederhana dan jelas, ini dapat membantu kita mengamati dan mengembangkan empati untuk target pengguna. *Design thinking* berguna untuk mengatasi masalah yang tidak jelas dengan cara menciptakan ide, membuat solusi dari masalah yang ada, membuat *prototype*, dan juga testing. Berikut adalah tahapan dari proses *design thinking* sebagai berikut:

### 1. *Empathize* (Empati)

Tahap ini berfokus pada memahami kebutuhan, masalah, dan keinginan pengguna. Melalui observasi, wawancara, dan penelitian, desainer berusaha untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang pengalaman dan perspektif pengguna.

### 2. *Define* (Definisi)

Pada tahap ini, desainer mengumpulkan semua informasi dari tahap empati untuk mendefinisikan masalah utama yang perlu dipecahkan. Hasil dari tahap ini adalah pernyataan masalah yang jelas dan terfokus, yang menjadi dasar untuk tahap-tahap berikutnya.

### 3. *Ideate* (Ideasi)

Dalam tahap ini, desainer mengumpulkan ide-ide sebanyak mungkin untuk memecahkan masalah yang telah didefinisikan. Sesi *brainstorming* digunakan untuk menghasilkan berbagai solusi kreatif tanpa batasan. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan sebelum memilih solusi terbaik.

### 4. *Prototype* (Prototipe)

Tahap ini melibatkan pembuatan versi sederhana dan kasar dari solusi yang dipilih. Prototipe ini digunakan untuk menguji ide secara cepat dan mendapatkan umpan balik dari pengguna. Tujuannya adalah untuk memahami kekuatan dan kelemahan dari solusi yang diusulkan sebelum menginvestasikan lebih banyak waktu dan sumber daya.

### 5. *Test* (Uji Coba)

Pada tahap ini, prototipe diuji dengan pengguna nyata untuk melihat bagaimana solusi tersebut berfungsi dalam konteks nyata. Umpan balik yang diperoleh dari tahap ini digunakan untuk menyempurnakan dan mengulang proses desain, jika diperlukan. Tahap ini membantu memastikan bahwa solusi yang dikembangkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna.

Langkah-langkah diatas dilakukan berdasarkan metode design thinking yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

1.1 Jadwal Magang di PT. Sagara Asia Teknologi

NO	KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN															
		SEPTEMBER				OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	<i>Empathize</i> : Analisis Kebutuhan Pengguna	█	█	█	█					█	█	█					
2	<i>Define</i> : Menentukan Kebutuhan dan Masalah		█	█	█	█	█			█	█	█	█				
3	<i>Ideate</i> : Pengumpulan ide-ide untuk menyelesaikan masalah		█	█	█					█	█	█					
4	<i>Prototype</i> : Pembuatan prototipe awal untuk ide-ide yang dipilih			█	█	█	█	█			█	█	█	█	█		
5	<i>Testing</i> : Pengujian prototipe yang telah dibuat				█	█	█			█	█			█	█		
6	Pembuatan Dokumen Magang									█	█	█	█	█	█	█	█

**COLOR INFO**    █ Empathize    █ Define    █ Ideate    █ Prototype    █ Testing    █ Pembuatan Dokumen magang

Tabel 1.2 Jadwal Magang di METALABS

NO	KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN																											
		FEBRUARI				MARET				APRIL				MEI				JUNI				JULI							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	<i>Empathize</i> : Analisis Kebutuhan Pengguna			█	█	█	█							█	█	█	█												
2	<i>Define</i> : Menentukan Kebutuhan dan Masalah				█	█	█	█						█	█	█	█												
3	<i>Ideate</i> : Pengumpulan ide-ide untuk menyelesaikan masalah					█	█	█	█	█				█	█	█													
4	<i>Prototype</i> : Pembuatan prototipe awal untuk ide-ide yang dipilih						█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█								
5	<i>Testing</i> : Pengujian prototipe yang telah dibuat									█	█	█	█					█	█	█	█								
6	Pembuatan Dokumen PA																	█	█	█	█	█	█	█	█				

**COLOR INFO**    █ Empathize    █ Define    █ Ideate    █ Prototype    █ Testing    █ Pembuatan Dokumen PA