

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai negara dengan penduduk muslim terbesar di dunia, memiliki potensi untuk menjadi yang terdepan dalam industri keuangan Syariah. Meningkatnya kesadaran masyarakat terhadap halal matter serta dukungan stakeholder yang kuat, merupakan faktor penting dalam pengembangan ekosistem industri halal di Indonesia. Termasuk di dalamnya adalah Bank Syariah. Bank Syariah Indonesia memainkan peranan penting sebagai fasilitator halal di Indonesia menggunakan Learning Management System di dalamnya yang dapat mempercepat proses pengembangan pegawai karena dapat diakses melalui seluruh kantor cabang BSI di seluruh Indonesia pada waktu yang tidak terbatas. Tetapi proses pembelajaran terasa membosankan jika materi hanya diisi dengan pembicara yang berbicara secara online berjam-jam. Maka dari itu Penulis berniat membuat video pembelajaran yang membuat para pegawai tidak bosan, juga bisa menonton di mana saja. Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme pelatihan dan pembelajaran berbasis TI hampir menjadi kebutuhan, terlebih di masa pandemi saat ini. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan e-Learning ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*contents*) dan sistemnya. Pembuatan konten interaktif pada Learning Management System di Bank Syariah Indonesia menjadi kesatuan penting dalam proses pengembangan pegawai. Terdapat beberapa akademik yang ada di Bank Syariah Indonesia ini, salah satunya Sharia Banking Academy yang di dalamnya terdapat materi Spiritual Mindset. Pada akademik Sharia Banking Academy penulis membuat konten interaktif agar para pegawai di Bank Syariah Indonesia menjadi tidak bosan ketika mendapatkan materi, salah satunya dengan pembuatan Video Learning yang tentunya interaktif dan mudah dimengerti untuk pengembangan para pegawai.

### 1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara meningkatkan minat pegawai untuk melihat video pembelajaran?
2. Bagaimana proses produksi *Video Learning* Interaktif?

### 1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pengerjaan Tugas Akhir yang akan menjadi isi dari sub bab ini yaitu mengembangkan pengetahuan syariah kepada para pegawai dengan cara yang berbeda, yaitu interaktif. Pada subbab ini dituliskan beberapa tujuan lainnya yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan pengetahuan Syariah kepada pegawai Bank Syariah Indonesia.
2. Menarik para pegawai Bank Syariah Indonesia dengan konten yang interaktif.
3. Meningkatkan efektifitas pembelajaran dengan adanya kuis interaktif sehingga tidak membuat bosan ketika melihat atau mendengar materi.

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

1. Pembuatan Video Learning

Proses pembuatan video learning dari tahap produksi hingga tahap pra produksi.

2. Penampilan Video Learning

Video interaktif dapat ditampilkan melalui perangkat komputer dan smartphone.

3. Pembahasan materi

Pembahasan hanya seputar lingkup Syariah Banking tentang Refreshment Spiritual Mindset untuk pelatihan pegawai di akademi *Syariah Banking Academy*.

4. Tahap pengujian

Tahap pengujian hingga tahap review untuk materi Spiritual Mindset dari Dean Syariah Banking Academy

### 1.5 Definisi Operasional

1. Video Interaktif

Video Interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya berisi suara, teks dan gambar yang biasanya berisi animasi animasi tambahan yang membuat menarik dan terkesan interaktif..

2. Refreshment

*Refreshment* menurut Kamus Bahasa Inggris yaitu “*activity that refreshes and recreates*” artinya suatu kegiatan penyegaran dan menciptakan kembali.

### 3. Learning Management System

*Learning Management System* merupakan proses desain kurikulum pelatihan pengembangan pegawai dan operasional pelatihan dalam struktur *Corporate University*.

## 1.6 Metode Pengerjaan

MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) Metode MDLC adalah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Metode MDLC memiliki enam tahapan sebagai berikut: *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing* dan *Distribution*[1].

#### 1. *Concept*

Tahap ini merupakan tujuan dari pembuatan aplikasi dan siapa pengguna dari aplikasi yang di rancang tersebut dan juga menganalisa kebutuhan pada sistem.

#### 2. *Design*

Tahap ini merupakan tentang storyboard pada aplikasi yang dirancang dan tampilan serta bahan-bahan materi yang ada pada program atau aplikasi.

#### 3. *Material Collecting*

Tahap pengumpulan bahan-bahan yang akan digunakan terlebih dahulu. Kemudian bahan yang telah dikumpulkan akan di lanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu assembly.

#### 4. *Assembly*

Tahap pembuatan atau penggabungan ini adalah menggabungkan bahan-bahan yang telah terkumpul berdasarkan perancangan yang telah disusun pada tahap design, berdasarkan storyboard dan struktur navigasi untuk aplikasi yang dirancang.

#### 5. *Testing*

Pada tahap ini melakukan testing atau pengujian setelah menggabungkan semua materi-materi yang telah dilakukan pada tahap assembly. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dirancang tersebut berfungsi dengan baik atau tidak (*Malfunction*).

#### 6. *Distribution*

Tahap distribution ini merupakan tahap dimana tempat penyimpanan hasil pengujian aplikasi. Akan melakukan compress jika aplikasi tersebut melebihi kapasitas pada media penyimpanan yang disediakan.

### 1.7 Jadwal Pengerjaan

*Timeline* disusun berdasarkan dengan jadwal selama proses produksi berlangsung.

**Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan**

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4			
		m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4
1	Mempersiapkan materi																
2	Melakukan riset lokasi produksi																
3	Mempersiapkan peralatan dan kebutuhan pra produksi																
4	Pelaksanaan produksi																
5	Pengumpulan dan memilah video hasil produksi																
6	Proses penyuntingan video hasil produksi																
7	Review hasil editing video																

8	Finalisasi penambahan elemen video																	
9	<i>Breakdown</i> evaluasi video tapping																	