



Perancangan Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada PT BFI Finance Indonesia Tbk

Euis Sitinur Aisyah^{*1}, Rif'at Syauqi Pahad², Syali Alivia Syahdarani³

¹Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Raharja, Tangerang, Indonesia

^{2,3}Program Studi Sistem Informasi Universitas Raharja, Tangerang, Indonesia

Email: ^{*1}euis@raharja.info, ²rifat@raharja.info, ³syali@raharja.info

Aisyah, E. S., Pahad, D. R., & Syahdarani, S. A. (2024). Perancangan Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada PT BFI Finance Indonesia Tbk. *Journal Cerita: Creative Education of Research in Information Technology and Artificial Informatics*, 10(1), 53-58

DOI: <https://doi.org/10.33050/cerita.v10i1.2976>

ABSTRAK

M-Beat (Mobile BFI Edustream and Training) merupakan salah satu platform atau aplikasi e-Learning pada BFI Finance yang diperuntukkan khusus untuk pembelajaran dan training para karyawan. Salah satu fitur yang ada pada M-Beat adalah fitur Interactive yang merupakan sebuah modul interaktif. Namun, saat ini hanya beberapa modul saja yang sudah interaktif dan masih terdapat modul yang berbentuk PDF. Hal tersebut dinilai belum sepenuhnya efektif karena modul yang masih berbentuk PDF tersebut cenderung monoton. Oleh karena itu, perlu diadakan pembuatan modul interaktif pada modul lainnya yang masih berbentuk PDF. Pada pembuatan modul interaktif ini, peneliti menggunakan aplikasi *PowerPoint* untuk pembuatan *storyboard*, dan *Articulate Storyline 360* untuk membuat modul menjadi interaktif.

Kata Kunci: Modul Interaktif, *Articulate Storyline*

ABSTRACT

M-Beat (Mobile BFI Edustream and Training Application) is a BFI Finance e-Learning platform dedicated to employee learning and training. One of the features of the M-Beat is the Interactive feature which is an interactive module. However, currently, only a few modules are already interactive. This is not yet fully effective because the modules still in PDF form are monotonous. Therefore, it is necessary to build interactive modules on other modules that are still in PDF form. In creating this interactive module, researchers used PowerPoint for storyboard creation, and Articulate Storyline 360 to make the module interactive.

Keywords: Interactive Module, *Articulate Storyline*

I. PENDAHULUAN

Dikarenakan pengaruh besar dari teknologi informasi dan komunikasi saat ini, bidang pendidikan telah berkembang sangat pesat. Untuk menyesuaikan perkembangan teknologi maka perlu diciptakannya pembelajaran yang efektif.

PT BFI Finance Indonesia Tbk merupakan perusahaan pembiayaan terlama di Indonesia. Kegiatan usaha pada BFI Finance meliputi tiga jenis pembiayaan. Pertama, pembiayaan modal kerja, investasi, dan multiguna. Kedua, pembiayaan sales dan *lease back*. Ketiga, pembiayaan tanpa agunan. Selain itu, BFI Finance juga memiliki *platform* atau aplikasi bernama M-Beat (*Mobile BFI Edustream and Training*), yang merupakan sebuah aplikasi *e-Learning* dari BFI Learning Institute yang diperuntukkan khusus bagi karyawan BFI. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur, antara lain: *Video Library*, *Game*, *Interactive*, *PDF*, *Live Streaming*, dan *Quiz*. Didalam fitur *Interactive*, terdapat modul interaktif dimana *user* dapat berinteraksi dengan modul dan memiliki game berupa kuis didalamnya. Namun, saat ini banyak modul yang masih dalam bentuk PDF. Hal tersebut belum sepenuhnya efektif, karena ada beberapa modul yang isinya dapat tersampaikan dengan baik jika menggunakan modul yang interaktif, dan modul masih berbentuk PDF dinilai cenderung monoton.

II. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Penulis melakukan pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi dengan cara mendatangi langsung ke bagian terkait di PT BFI Finance Indonesia Tbk, menggunakan aplikasi M-Beat, mengamati apa saja permasalahan yang terjadi dan apa saja yang perlu dikembangkan pada M-Beat.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan *stakeholder* yang terkait di PT BFI Finance Indonesia Tbk untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

3. Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan, membaca, dan memahami informasi dari berbagai

sumber yang berkaitan dengan topik penelitian ini melalui studi pustaka.

B. Metode Analisis

Metode penelitian yang dilakukan penulis yaitu menggunakan analisis SMART (*Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time Bound*). Metode analisis SMART dirancang untuk memudahkan dan mengenali dengan tepat apa tujuannya, kepada siapa itu ditujukan, dan bagaimana cara untuk mencapainya. Sehingga akan lebih mudah untuk melacak sejauh mana tujuan tercapai[1].

1. Specific

Specific adalah menjelaskan secara spesifik dan jelas tujuan yang ingin dicapai. Penelitian ini bertujuan untuk membuat modul interaktif dengan materi *Marketing Strategy* BFI Syariah. Modul ini akan sangat berguna bagi tim BFI Syariah karena strategi marketing sangat berperan penting untuk meningkatkan nilai suatu produk/jasa.

2. Measurable

Measurable adalah membuat daftar tugas yang harus dikerjakan dan kapan harus memulai dan menyelesaikan tugas tersebut agar proyek dapat berjalan sesuai dengan keinginan. Dalam pembuatan modul ini terdapat beberapa tugas seperti, Pembuatan *Storyboard*, Pengumpulan dan pembuatan Aset *Video*, Aset *Grafis*, Aset *Audio*, dan eksekusi materi interaktif.

3. Achievable

Achievable adalah mengevaluasi apakah tugas-tugas yang sudah ditetapkan dapat diselesaikan tepat waktu. Dalam pembuatan modul interaktif ini penulis menggunakan *PowerPoint* untuk membuat *storyboard*, menggunakan *Powtoon* untuk membuat Aset *video* dan *grafis*, dan juga menggunakan *Articulate Storyline* untuk membuat modul menjadi interaktif, dengan menggunakan aplikasi tersebut, pengerjaan setiap tugas dapat diselesaikan lebih cepat dan tepat waktu.

4. Relevant

Relevant adalah tujuan dari proyek harus relevan dengan nilai perusahaan. Dalam penelitian ini tujuan penulis membuat modul interaktif adalah untuk meningkatkan *knowledge* dan *value* dari tim BFI Syariah agar lebih memahami strategi marketing yang diterapkan di BFI Syariah.

5. Time Bound

Time Bound adalah membuat tenggat waktu yang jelas untuk setiap tugas, agar semua tugas dapat dimulai dan selesai sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan. Dalam

penelitian ini penulis membuat *Time Schedule* agar setiap tugas dapat selesai sesuai dengan waktu yang ditentukan, berikut adalah *Time Schedule* dalam penelitian ini:

Project : Mini Project LC
 Materi : BFI Finance Syariah Marketing Strategy
 Unit : BFI Syariah

Task	Oktober			November												Desember																	
	W4			W1				W2				W3				W4				W1			W2										
	27	28	31	1	2	3	4	7	8	9	10	11	14	15	16	17	18	21	22	23	24	25	28	29	30	1	2	5	6	7	8	9	
Pre-Production : Pembuatan Storyboard																																	
Create & Collect Material (Asset Grafis)				1	2	3	4	5	6	7	8																						
Create & Collect Material (Asset Video)				pindah jadwal																													
Create & Collect Material (Asset Audio)																																	
Review Asset Material & Storyboard																																	
Production : Eksekusi materi interaktif																																	
Create Quiz																																	
Production : QC Content oleh LC&Tech Spv																																	

C. Literature Review

1. Penelitian yang dilakukan oleh Juhaeni, Safaruddin, Zuha Prisma Salsabila dalam Jurnal Pendidikan Dasar Islam Vol. 8 No.2. Dengan judul “Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah”. Penelitian ini membahas tentang pengertian, bentuk, kelebihan dan kekurangan serta kegunaan Articulate Storyline sebagai media pembelajaran interaktif dan menjelaskan bahwa Articulate Storyline merupakan sebuah software dengan fitur dan fungsi yang Mirip dengan Microsoft PowerPoint, terdapat tambahan fitur berupa ikon animasi, Button dan Graded question. Sehingga memudahkan pengguna dalam membuat desain media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.[2].
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahimi Fitri, Subandi, Ida Hastuti dengan judul “Analisis Rekayasa Kebutuhan Perangkat Lunak Menggunakan SMART Requirement Dalam Membangun Sistem Informasi Lomba Karya Tulis Ilmiah Politeknik Negeri Banjarmasin”. Mayoritas proyek rekayasa perangkat lunak gagal karena masalah persyaratan dan spesifikasi. Jika kebutuhan perangkat lunak yang dispesifikasikan bersifat Specific, Measurable, Attainable, Reliable, dan Traceable (SMART), maka kebutuhan tersebut dianggap berkualitas. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi hasil rekayasa kebutuhan perangkat lunak dengan menggunakan SMART Requirement sehingga

kebutuhan tersebut dapat digunakan untuk membangun sistem informasi untuk lomba karya tulis ilmiah Politeknik Negeri Banjarmasin.[3].

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fina Suhailaha, Muhammad Muttaqina, Idad Suhada, Dindin Jamaluddina, dan Epa Paujiah dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan. Dengan judul “Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel”. Di tengah pandemi, ada beberapa tantangan dalam proses mengajar. Salah satunya adalah kurangnya media untuk menunjukkan materi sel kepada siswa dan kurangnya sumber daya manusia untuk memanfaatkan fasilitas yang ada di MA Pondok Qu'ran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat desain media untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline yang digunakan pada materi sel dapat diterima atau tidak oleh siswa.[4].

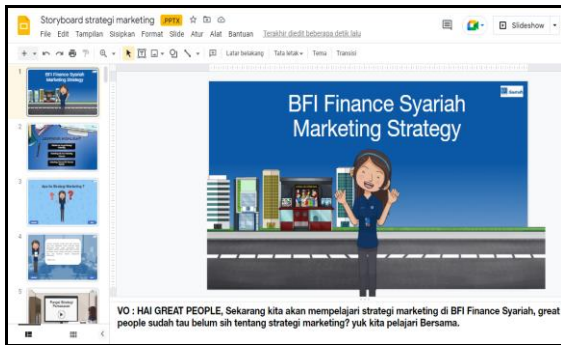
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan modul interaktif, terdapat beberapa tahapan yang diperlukan, yaitu pembuatan *storyboard*, aset grafis, aset *audio*, aset *video*, kuis, dan eksekusi modul interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.

A. Pembuatan Storyboard

Sketsa atau desain gambar yang disusun secara berurutan disebut dengan *storyboard*. [5]. Seperti membuat gambaran kasar sebelum membuat objek aslinya, sketsa ini dapat

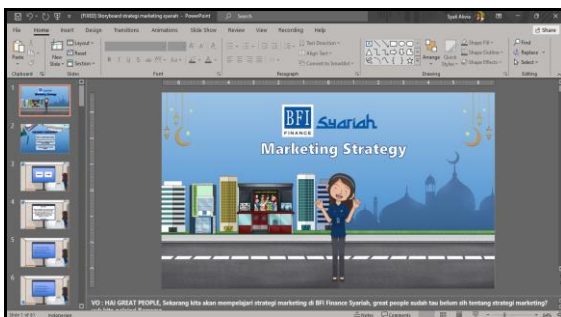
membantu dalam merancang sebuah cerita dengan menggambarkan sebuah alur secara garis besar dari awal hingga akhir.[6]. *Storyboard* juga berfungsi sebagai pedoman, sehingga proses implementasi modul interaktif menjadi lebih mudah dan cepat.



Gambar 1. Pembuatan *Storyboard*

B. Pembuatan Aset Grafis

Sebuah informasi akan menjadi lebih menarik secara *visual* jika adanya aset grafis. Contoh dari aset grafis adalah *font*, logo, *template*, *icon*, dan gambar (baik komponen *background*, *background* halaman, dan lain-lain). Berikut adalah contoh dari penambahan aset grafis pada *Storyboard* yang sudah dibuat:



Gambar 2. Pembuatan Aset Grafis

C. Pembuatan Aset Audio dan Video

Aset *Audio* dan *Video* berfungsi untuk membuat modul interaktif menjadi lebih informatif dan dapat menyampaikan pesan dengan baik. Aset *audio* yang digunakan pada modul interaktif ini adalah *voice over* yang berfungsi untuk membantu pengguna memahami materi dengan lebih baik yang disampaikan secara *audio*, sedangkan aset *video* dibuat agar modul dapat lebih informatif dan tersampaikan pesannya.



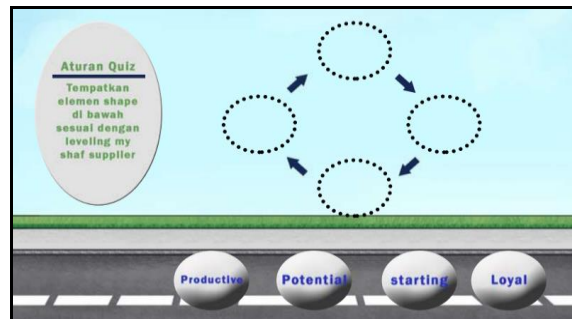
Gambar 3. Pembuatan Aset *Audio*



Gambar 4. Pembuatan Aset *Video*

D. Pembuatan Quiz

Quiz yang dibuat pada modul interaktif memiliki fungsi untuk menguji apakah *user* sudah memahami materi-materi yang disampaikan.



Gambar 5. Pembuatan *Quiz*

E. Eksekusi Modul Interaktif

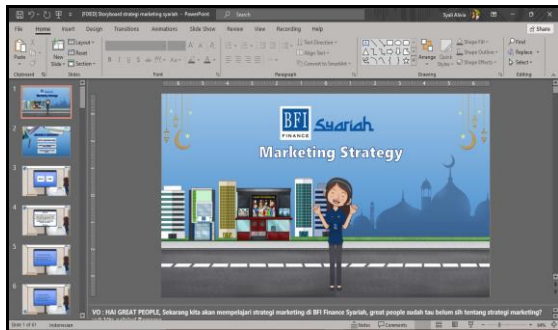
Media pembelajaran interaktif adalah jenis media pembelajaran yang memungkinkan interaksi antara pengguna atau individu dan media pembelajaran. Dalam prosesnya, media ini akan mempengaruhi satu sama lain dalam menyampaikan informasi.[7]

Modul interaktif adalah jenis media pembelajaran yang dirancang untuk mencapai sasaran kompetensi dengan menggunakan metode, materi, evaluasi, dan batasan yang disusun secara sistematis dan menarik.[8]. Dalam membuat modul interaktif ini penulis menggunakan Articulate Storyline karena fitur yang tersedia tidak jauh berbeda dengan

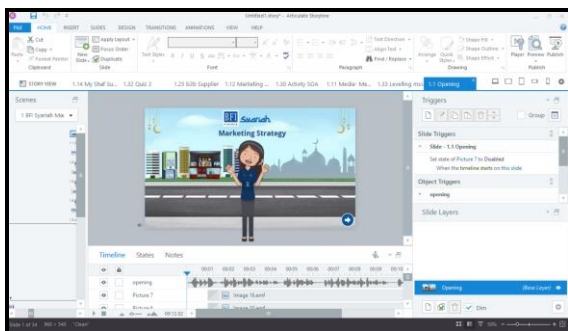
PowerPoint serta penggunaannya yang mudah. Dengan Articulate Storyline, pembuat dapat membuat konten yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi bagi penggunaannya[9]. Terdapat beberapa tahap dalam pembuatan modul interaktif ini, yaitu:

1. Penginputan *Storyboard* dan Aset Grafis

Storyboard yang sudah dibuat menggunakan *PowerPoint* selanjutnya dibuat ulang kedalam *Articulate Storyline* dan saat memindahkan isi dari *storyboard*, penulis juga memasukkan aset grafis yang ingin digunakan kedalam modul interaktif agar tampilan menjadi lebih menarik dengan adanya tambahan dan juga perubahan dari aset grafis. berikut adalah perubahan sebelum dan sesudah proses pemindahan modul:



Gambar 6. Sebelum Penginputan



Gambar 7. Sesudah Penginputan

2. Penginputan Aset *Audio* dan *Video*

Aset-aset ini berfungsi sebagai pendukung dari modul interaktif, agar pesan-pesan dapat tersampaikan dengan baik, dan dapat membantu *user* dalam menyelesaikan atau memahami materi yang akan disampaikan dalam modul interaktif. Berikut adalah contoh tampilan penginputan aset *audio* dan *video*:



Gambar 8. Penginputan Aset *Audio*



Gambar 9. Penginputan Aset *Video*

3. Penginputan *Trigger* dan *state button*

Trigger berfungsi untuk membuat *Button* Atau *object* menjadi interaktif, seperti membuka *slide* selanjutnya, kembali ke *slide* sebelumnya, *play media*, *stop media*, dan lain-lain.



Gambar 10. Penginputan *Trigger*

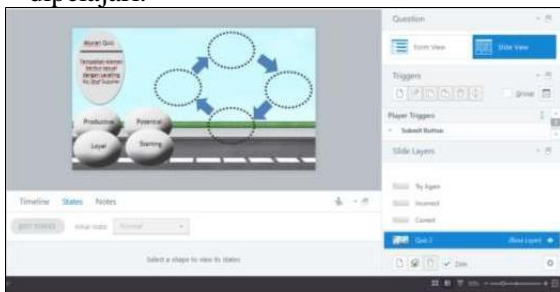
Selain *Trigger*, adapun *State* yang berfungsi sebagai keadaan atau kondisi suatu *button* atau *objec*. Contoh dari *state* ini adalah *normal*, *disable*, *visited*, dan *hover*. *Disable* adalah sebuah kondisi yang membuat *Button* atau *object* menjadi *non* aktif, *Visited* adalah sebuah kondisi *Button* atau *Object* akan berubah jika sudah di klik, *Hover* adalah kondisi saat kursor mengarah kepada sebuah *button* atau *object*.



Gambar 11. Penginputan State

4. Penginputan Quiz

Quiz ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman *user* terhadap materi yang sudah dipelajari, Quiz yang dibuat berupa *game puzzle* seputar materi yang sudah dipelajari.



Gambar 12. Penginputan Quiz

IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan modul interaktif ini memiliki banyak manfaat bagi karyawan, seperti meningkatkan efektivitas pelatihan dan pembelajaran untuk meningkatkan *knowledge* dan juga *value* dari setiap karyawan. Dengan menggunakan modul interaktif memungkinkan karyawan untuk belajar secara mandiri, memahami konten dengan lebih baik, dan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan *Articulate Storyline* dalam pembuatan modul interaktif ini dapat meningkatkan keterlibatan karyawan dalam proses pembelajaran, karena *Articulate Storyline* memiliki kemampuan untuk memadukan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik

DAFTAR PUSTAKA

[1] Gapila, C., Putra, R. W. Y., Leni, N., Ambarwati, R., & Simatupang, A. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Smart Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep

Matematis Ditinjau Dari Tipe Kepribadian. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.

- [2] Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- [3] Fitri, R., & Hastuti, I. (2019). Analisis Rekayasa Kebutuhan Perangkat Lunak Menggunakan Smart Requirement Dalam Membangun Sistem Informasi Lomba Karya Tulis Ilmiah Politeknik Negeri Banjarmasin.
- [4] Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19–25. <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v5i1.3208>
- [5] Hidayah, Cahyono, H., Siswanto, E., (2023). Pemanfaatan Media Storyboard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning.
- [6] Khulsum, U., & Hudiyo, Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA. 1.
- [7] Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- [8] Kusuma, A. M., & Mahardi, P. (2021). Analisis Deskriptif Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis Software Aplikasi Lector Inspire. Volume, 07.
- [9] Pasa, I. Y., Sahria, Y., & Anggoro, C. (2023). Articulate Storyline sebagai Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru SD Negeri Bedug. 01(03).