

Ach Fuadi. 2024. Pengembangan media promosi pengenalan Program Studi Pendidikan Informatika berbasis Android. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing Medika Risnasari, S.ST., M.T

ABSTRAK

Pengembangan media promosi berbasis teknologi menjadi hal yang krusial dalam era digital untuk memperkenalkan Program Studi, khususnya untuk mengenalkan Program Studi Pendidikan Informatika kepada calon mahasiswa. Kurangnya media promosi yang efektif dan menurunnya jumlah mahasiswa yang mendaftar pada Program Studi Pendidikan Informatika menjadi tantangan yang perlu segera diatasi. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan program studi Pendidikan Informatika melalui pengembangan media promosi berbasis Android dengan berbantuan *Augmented Reality*. Untuk mencapai tujuan ini, digunakan metode *Design Sprint*, yang meliputi tahap-tahap seperti *understand*, *diverge*, *decide*, *prototyping*, dan *validate*. Pada tahap *validate* memanfaatkan pengujian ISO 25010 untuk menghasilkan sebuah data yaitu data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Proses ini menghasilkan sebuah aplikasi Android yang dirancang untuk memberikan informasi komprehensif mengenai program studi pendidikan informatika, termasuk detail profil, fasilitas, visi misi, dan prestasi dari mahasiswa. Aplikasi ini dirancang dengan fitur interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan memberikan pengalaman yang informatif bagi calon mahasiswa baru. Pengujian aplikasi dilakukan melalui uji kepada pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini mendapat respon positif dari pengguna, dengan tingkat kepuasan mencapai 90% dalam hal kemudahan pengguna, kemudahan belajar, dan kepuasan informasi yang disajikan. Respon tersebut menunjukkan bahwa mereka merasa tertarik dan termotivasi dengan penggunaan media promosi ini. Aplikasi ini juga terbukti meningkatkan minat calon mahasiswa untuk mencari tahu lebih lanjut tentang Program Studi Pendidikan Informatika. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi berbasis Android dapat secara efektif memperkenalkan dan mempromosikan program studi Pendidikan Informatika, Dengan demikian, aplikasi ini dapat menjadi solusi dalam strategi promosi program studi di era digital.

Kata kunci: *Design Sprint*, ISO 25010, Media Promosi, Pendidikan Informatika

Ach Fuadi. 2024. *Development of promotional media introduction of Android based informatics education study program*. Skripsi, Informatics Education Study Program. Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Supervisor Medika Risnasari, S.ST., M.T

ABSTRACT

The development of technology-based promotional media is crucial in the digital era to introduce study programs, especially to introduce the Informatics Education Study Program to prospective students. The lack of effective promotional media and the decreasing number of students registering for the Informatics Education Study Program are challenges that need to be addressed immediately. This research aims to introduce the Informatics Education study program through the development of Android-based promotional media with the help of Augmented Reality. To achieve this goal, the Design Sprint method is used, which includes stages such as understand, diverge, decide, prototyping, and validate. In the validate stage, ISO 25010 testing is used to produce data, namely quantitative and qualitative descriptive data. This process produces an Android application designed to provide comprehensive information about the informatics education study program, including details of student profiles, facilities, vision and mission, and achievements. This application is designed with interactive features to increase engagement and provide an informative experience for prospective new students. Application testing is carried out through user testing. Test results show that this application received a positive response from users, with a satisfaction level reaching 90% in terms of ease of use, ease of learning, and satisfaction with the information presented. This response shows that they feel interested and motivated by the use of this promotional media. This application has also been proven to increase prospective students' interest in finding out more about the Informatics Education Study Program. The findings of this research show that Android-based applications can effectively introduce and promote the Informatics Education study program. Thus, this application can be a solution in the study program promotion strategy in the digital era.

Keywords: Design Sprint, ISO 25010, Promotional Media, Informatics Education