

## PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP PERKEMBANGAN ORGANISASI UKM MULTIMEDIA ITB TUBAN

Oleh:

**Elsa faizatus syafara**

Institut Teknologi Dan Bisnis Tuban

Alamat: JL. Mloyo Kusumo, Lebak, Sumurgung, Kec. Montong, Kabupaten Tuban,  
Jawa Timur (62357).

Korespondensi Penulis: [elsfztsyfra@gmail.com](mailto:elsfztsyfra@gmail.com)

**Abstract.** *The development of technology today is something that cannot be avoided. Human interaction with technology continues to increase, and without realizing it, humans become part of the ongoing digital transformation. One of the impacts is seen in the dissemination of information through various digital platforms, including social media. In the context of an organization, the use of information technology plays an important role, as is the case with the Multimedia Student Activity Unit (UKM) at the Tuban Institute of Technology and Business (ITB). Technology is used to support various activities and operations in the organization, from documentation to publication of activities. This study aims to encourage the optimization of the application of information technology in the ITB Tuban Multimedia UKM organization. Through a qualitative approach, this study highlights the importance of competent human resource support in implementing technology. In order for organizational goals to be achieved more efficiently and effectively, increasing member capacity is crucial. One of the proposed strategies is through skills training in the field of information technology. Thus, it is hoped that Multimedia UKM can adapt to technological developments while increasing the productivity of its organization.*

**Keywords:** *Information Technology, Organization, Multimedia, Organizational Development, Application Of Information Technology.*

# **PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP PERKEMBANGAN ORGANISASI UKM MULTIMEDIA ITB TUBAN**

**Abstrak.** Perkembangan teknologi saat ini merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari. Interaksi manusia dengan teknologi terus meningkat, dan tanpa disadari, manusia menjadi bagian dari transformasi digital yang terus berlangsung. Salah satu dampaknya terlihat dalam penyebaran informasi melalui berbagai platform digital, termasuk media sosial. Dalam konteks organisasi, pemanfaatan teknologi informasi memainkan peranan penting, seperti yang terjadi pada Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Multimedia di Institut Teknologi dan Bisnis (ITB) Tuban. Teknologi digunakan untuk mendukung berbagai aktivitas dan operasional dalam organisasi tersebut, mulai dari dokumentasi hingga publikasi kegiatan. Penelitian ini bertujuan untuk mendorong optimalisasi penerapan teknologi informasi dalam organisasi UKM Multimedia ITB Tuban. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini menyoroti pentingnya dukungan sumber daya manusia yang kompeten dalam implementasi teknologi. Agar tujuan organisasi dapat tercapai secara lebih efisien dan efektif, peningkatan kapasitas anggota menjadi hal yang krusial. Salah satu strategi yang diusulkan adalah melalui pelatihan keterampilan di bidang teknologi informasi. Dengan demikian, diharapkan UKM Multimedia dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi sekaligus meningkatkan produktivitas organisasinya.

**Kata Kunci:** Teknologi Informasi, Organisasi, Multimedia, Perkembangan Organisasi, Penerapan Teknologi Informasi.

## **LATAR BELAKANG**

Di era digital saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi memegang peranan penting dalam mendukung proses pendidikan. Teknologi telah menjadi alat utama untuk meningkatkan efisiensi, produktivitas, serta daya saing suatu institusi atau organisasi. Pemanfaatan teknologi memungkinkan proses kerja berjalan lebih cepat, lebih akurat, dan lebih terstruktur. Perkembangan teknologi juga memberikan dampak signifikan terhadap kemajuan organisasi di berbagai sektor, termasuk dalam bidang media. Teknologi informasi sendiri mencakup berbagai perangkat yang digunakan untuk mengolah, menyimpan, memanipulasi, serta mengelola data dan informasi secara efektif.

Berbagai organisasi berupaya meningkatkan kinerja seluruh elemen yang ada guna memastikan keberlangsungan organisasi dalam jangka panjang. Keberhasilan suatu organisasi secara signifikan dipengaruhi oleh kualitas sumber daya manusia yang dimilikinya. Oleh karena itu, pengelolaan sumber daya manusia yang maksimal perlu

difokuskan pada upaya meningkatkan peran serta karyawan dalam mewujudkan tujuan organisasi. UKM Multimedia merupakan salah satu wadah bagi mahasiswa ITB Tuban untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan di berbagai bidang multimedia. Selain itu, organisasi ini juga berperan sebagai unit pendukung di lingkungan kampus yang aktif memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi dalam berbagai kegiatannya.

Namun, penerapan teknologi informasi dalam organisasi UKM Multimedia perlu didukung oleh kompetensi para anggotanya dalam mengoperasikan teknologi tersebut. Kinerja anggota memegang peranan penting dalam mendukung peran UKM Multimedia sebagai unit pendukung kampus ITB Tuban, khususnya dalam upaya memperkenalkan kampus melalui berbagai media yang ditampilkan. Dengan demikian, informasi mengenai ITB Tuban dapat tersebar lebih luas dan menjangkau masyarakat secara lebih efektif.

## **KAJIAN TEORITIS**

Pemanfaatan teknologi informasi membuka peluang baru bagi organisasi untuk merumuskan strategi bisnis yang lebih inovatif dan adaptif (Riskiono & Reginal, 2018). Teknologi ini memiliki peran penting dalam mendukung berbagai entitas, seperti perusahaan, lembaga pendidikan, organisasi nirlaba, dan instansi pemerintah, dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat, serta meningkatkan efisiensi dan produktivitas operasional (Darwis et al., 2019; Nurmanto & Gunawan, 2020). (Desy Ria & Budiman, 2021)

Untuk memaksimalkan peran teknologi informasi dalam mendukung strategi bisnis (Setiawansyah et al., 2020), diperlukan tata kelola yang baik, terorganisir, dan berkelanjutan (Saputra & Permata, 2018; Surahman et al., 2020). Tata kelola teknologi informasi merupakan bagian integral dari tata kelola organisasi secara keseluruhan, yang mencakup pengelolaan sistem informasi, evaluasi kinerja, serta manajemen risiko. Salah satu kerangka kerja yang umum digunakan dalam implementasi tata kelola ini adalah COBIT (*Control Objectives for Information and Related Technology*). (Desy Ria & Budiman, 2021)

Penyediaan layanan teknologi informasi yang tepat waktu, aman, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna merupakan faktor kunci dalam mendukung proses evaluasi dan pencapaian kinerja organisasi, termasuk di lingkungan institusi

# **PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP PERKEMBANGAN ORGANISASI UKM MULTIMEDIA ITB TUBAN**

perpustakaan. Kinerja optimal hanya dapat dicapai apabila terdapat keselarasan antara perencanaan, strategi, dan implementasi teknologi informasi (Megawaty et al., 2020; Setiawansyah et al., 2020). (Desy Ria & Budiman, 2021)

Perkembangan pesat teknologi informasi telah mengubah cara manusia berinteraksi, baik antarnegara, antarorganisasi, maupun antarindividu. Dengan adanya teknologi digital, hambatan geografis dalam komunikasi hampir tidak lagi menjadi masalah (Daryanto, 2013). Di tengah globalisasi, pelaku bisnis menghadapi persaingan yang semakin sengit. Agar tetap relevan dan produktif, mereka dituntut untuk memanfaatkan teknologi guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam menjalankan kegiatan sehari-hari. Teknologi informasi kini tidak hanya berperan sebagai pendukung proses produksi, tetapi juga memiliki peran utama dalam pengelolaan data dan informasi. Kemampuan ini menjadikan teknologi sebagai faktor strategis yang berperan langsung dalam meningkatkan kinerja dan produktivitas, baik pada tingkat individu maupun organisasi (Matandra, 2018).(Malikhah Ikhah, 2023).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan menyajikan temuan dalam bentuk uraian yang rinci, menyeluruh, dan mendalam untuk menggambarkan kondisi nyata di lapangan serta memperkuat penyajian data. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, narasi, atau gambar yang mengandung makna lebih dalam dibandingkan hanya sekadar angka atau statistik (Sutopo, 2006:40).(bohari, 2024)

Metode kualitatif merupakan salah satu pendekatan penelitian yang bertumpu pada data lapangan, seperti hasil wawancara, kuesioner, atau polling, yang dianalisis secara mendalam untuk memahami fenomena tertentu. Dalam pendekatan ini, kerangka konseptual biasanya disusun setelah peneliti melakukan studi pendahuluan, sehingga sifatnya fleksibel dan dapat berkembang seiring berjalannya proses penelitian. Metode ini juga tergolong sebagai penelitian ilmiah karena menekankan pada pengumpulan dan analisis data secara sistematis. Di samping itu, pemanfaatan teknologi dalam proses penelitian memberikan berbagai keuntungan, baik dari segi efisiensi biaya maupun peningkatan kualitas produk dan layanan, terutama bagi organisasi atau perusahaan yang menerapkannya.

Pendekatan kualitatif deskriptif memberikan ruang bagi peneliti untuk mengeksplorasi berbagai perspektif dari para informan, sehingga memungkinkan terciptanya pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap konteks sosial dan budaya di mana suatu fenomena terjadi. Keistimewaan metode ini terletak pada kemampuannya dalam menangkap dinamika yang bersifat kontekstual dan subjektif, yang tidak dapat direpresentasikan melalui pendekatan kuantitatif.

Dalam hal ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data, sehingga kepekaan, kemampuan menafsirkan, dan keterlibatan emosional menjadi faktor penting dalam menentukan validitas serta keabsahan temuan. Oleh karena itu, keberhasilan penelitian kualitatif sangat bergantung pada keterampilan membangun hubungan dengan narasumber, kemampuan observasi partisipatif, serta kepekaan terhadap makna yang tersirat. Pendekatan ini pun sangat tepat digunakan dalam studi-studi sosial, pendidikan, komunikasi, maupun perilaku konsumen yang menuntut pemahaman mendalam terhadap latar belakang, motivasi, serta makna di balik tindakan individu atau kelompok.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kemajuan teknologi kini menjadi hal yang tak dapat dihindari. Manusia senantiasa berinteraksi dengan teknologi dan, tanpa pengecualian, akan terus mengikuti perkembangannya. Hal yang sama berlaku untuk berbagai informasi yang disebarkan melalui teknologi, seperti media sosial. Kondisi ini mengharuskan mahasiswa memiliki kemampuan untuk memilah dan memilih informasi yang tersedia, yang begitu mudah diakses. Selain itu, kemajuan teknologi dan pengetahuan perlu diimbangi dengan perkembangan desain yang berkualitas. Desain grafis muncul sebagai jawaban terhadap kebutuhan komunikasi antar manusia melalui media visual, yang telah ada sejak abad ke-19 hingga saat ini (Dewojati, 2015). (Widi Artawan Ketut, 2023)

Penelitian menunjukkan bahwa UKM Multimedia ITB Tuban telah memanfaatkan berbagai perangkat teknologi informasi. Namun demikian, terdapat kendala terkait keterampilan anggota dalam mengoperasikan teknologi tersebut secara maksimal. Meskipun ketersediaan alat sudah memadai, pemahaman yang mendalam mengenai fotografi, videografi, desain grafis, serta prinsip-prinsip UI/UX masih perlu ditingkatkan. Berikut ini adalah hasil dari penelitian

# PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP PERKEMBANGAN ORGANISASI UKM MULTIMEDIA ITB TUBAN

## Manfaat Teknologi Informasi Yang Digunakan UKM Multimedia

Dalam menjalankan kegiatan operasionalnya, UKM Multimedia memanfaatkan berbagai teknologi yang mendukung proses kegiatan di UKM tersebut. Teknologi ini digunakan untuk pengambilan gambar, perekaman video, serta pengeditan dan desain grafis. Multimedia merupakan suatu metode pembelajaran, termasuk dalam bentuk teknologi, yang dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran.

Ariesto Hadi Sutopo (2012) menyatakan bahwa sistem multimedia memiliki berbagai keunggulan, di antaranya:

- a. Meningkatkan produktivitas dengan menghindari kehilangan file.
- b. Memberikan akses ke dokumen dan memungkinkan tampilan simultan di layar.
- c. Menyediakan informasi multidimensi dalam organisasi.
- d. Mengurangi waktu dan biaya dalam pencitraan.
- e. Menyediakan kecepatan layanan. (Syahrir1 et al., 2023)

Beberapa perangkat lunak yang digunakan oleh UKM Multimedia antara lain:

### a. Canva

Canva telah menjadi aplikasi yang paling banyak digunakan untuk pelatihan desain grafis, seperti pembuatan infografis, mind mapping, background presentasi, dan berbagai desain lainnya. Aplikasi ini sangat cocok untuk anggota UKM Multimedia yang masih pemula karena berbasis drag-and-drop. Menurut Supradaka (2022), bagi seseorang yang ingin memiliki desain berkualitas namun belum menguasai *software* seperti Corel Draw, Adobe Illustrator, atau Adobe Photoshop, Canva hadir sebagai solusi yang efektif. (Syahrir1 et al., 2023)

### b. Capcut

*Software* Capcut mempermudah pengguna dalam membuat dan mengedit video. Aplikasi ini mudah digunakan baik di handphone maupun laptop, sehingga memudahkan anggota UKM Multimedia dalam mengerjakan proyek-proyek mereka. (bohari, 2024)

### c. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator digunakan untuk desain grafis, membuat logo, dan ilustrasi visual lainnya. Anggota UKM Multimedia menggunakan Illustrator karena kualitas yang dihasilkan sangat tinggi, meskipun di-zoom, hasilnya tetap bagus dan tidak pecah-pecah. Adobe Illustrator merupakan salah satu perangkat lunak pengolah gambar yang berbasis vektor. Menurut Tjiharjadi dan Sanwill (2006), *software* ini dirancang untuk menghasilkan ilustrasi grafis yang presisi dan dapat diperbesar tanpa kehilangan kualitas. (Wijaya, n.d.)

d. Adobe Premiere

Anggota UKM Multimedia menggunakan Adobe Premiere untuk editing video, sehingga hasilnya terlihat berkelas dan profesional. Adobe Premiere Pro merupakan perangkat lunak editing video yang dirancang khusus untuk menyusun dan mengolah rangkaian gambar, audio, serta video. (Ryaas Aditya Pratama et al., n.d.)

e. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop digunakan untuk mengedit foto dokumentasi, mendesain konten visual, dan lain-lain. UKM Multimedia juga memanfaatkan Photoshop untuk mengedit desain dari aplikasi lain agar terlihat lebih menarik. Pembelajaran media grafis berbasis Adobe Photoshop adalah jenis pelatihan khusus yang dibimbing oleh instruktur berkompeten, dengan memanfaatkan perangkat lunak dan penggunaan komputer sebagai sarana utama. (musmualiadi, 2018)

f. Adobe After Effects

After Effects membantu anggota UKM Multimedia dalam membuat intro atau outro video, animasi teks dan logo, transisi, serta efek sinematik, sehingga video proyek terlihat lebih berkelas dan menarik. Media video animasi yang dikembangkan dengan Adobe After Effects menunjukkan kualitas yang baik. (Rahayu et al., 2021)

Beberapa alat teknologi yang digunakan adalah :

a. Kamera Digital atau Mirrorless

Kamera digital atau mirrorless merupakan perangkat utama dalam pengambilan gambar dan video. Alat ini berperan penting dalam mendokumentasikan

## **PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP PERKEMBANGAN ORGANISASI UKM MULTIMEDIA ITB TUBAN**

berbagai kegiatan yang dilakukan di UKM Multimedia, sekaligus berkontribusi dalam meningkatkan kualitas visual dari hasil dokumentasi tersebut.

b. Tablet

Tablet merupakan perangkat yang mendukung berbagai proses kreatif, seperti pengeditan, pembuatan desain, dan sketsa, serta pengelolaan konten digital secara efisien. Kehadiran tablet memudahkan anggota UKM Multimedia dalam menyelesaikan proyek-proyek secara lebih praktis dan fleksibel. Kemudahan akses, layanan internet yang semakin terjangkau, serta kepraktisan penggunaan menjadikan perangkat tersebut semakin bermanfaat. (Nurdiana et al., 2017)

c. PC (Komputer)

PC atau komputer berfungsi sebagai pusat pengolahan data di UKM Multimedia, khususnya dalam proses editing video, pengolahan gambar, dan pembuatan desain grafis. Penggunaan PC memungkinkan performa yang lebih tinggi dan stabil, terutama saat menangani data berukuran besar. Menurut World Economic Forum (2018), perkembangan teknologi komputer memiliki potensi untuk mendorong kemajuan sosial dan ekonomi di sebuah negara (ibnu nugroho indra, 2024).

d. Laptop

Laptop memiliki fungsi yang serupa dengan PC atau komputer, namun menawarkan fleksibilitas lebih tinggi, terutama dalam mendukung pengerjaan proyek UKM Multimedia di luar ruangan atau saat kegiatan lapangan.

e. Hardisk

Hardisk digunakan oleh UKM Multimedia sebagai sarana penyimpanan data. Hard disk merupakan perangkat utama dalam sistem komputer yang berfungsi untuk menyimpan sistem operasi, aplikasi, dan berbagai dokumen penting. Namun, pada komputer modern, telah hadir jenis penyimpanan baru yang disebut solid state drive (SSD). Walaupun memiliki fungsi serupa dengan hard disk, SSD mampu memberikan performa yang lebih unggul karena kecepatan transfer datanya yang jauh lebih tinggi." (Sutono, 2014: 2)(Nur Shiddiq et al., n.d.)

f. G-Drive (Google Drive)



Perkembangan teknologi internet yang mempengaruhi berbagai bidang seharusnya dimanfaatkan secara maksimal, terutama oleh individu untuk penyimpanan dokumen yang aman dan mudah diakses kapan saja. Google Drive adalah layanan penyimpanan dari Google, telah tersedia sejak April 2012. (Rio Trilaksono et al., 2018)

Menurut Andi Prastowo, efektivitas multimedia dapat dilihat dari berbagai keunggulan yang ditawarkannya. (Setyaningsih, 2023)

- a. Multimedia bersifat lebih komunikatif karena penyampaian informasi melalui gambar dan animasi membuat materi lebih mudah dipahami dibandingkan metode penyajian konvensional.
- b. Karena seluruh informasi disimpan secara digital, multimedia memungkinkan pembaruan, penambahan, atau penyesuaian konten dengan mudah sesuai kebutuhan.
- c. Sifat interaktif dari aplikasi multimedia, terutama dalam konteks pendidikan, membantu menjembatani komunikasi antara guru dan siswa di luar jam pelajaran, sehingga dapat mengatasi keterbatasan waktu tatap muka.
- d. multimedia memberikan ruang yang luas bagi ekspresi kreativitas; para perancang atau pengembang memiliki keleluasaan dalam menyajikan informasi secara menarik, estetis, dan efisien, berkat beragam alat dan bahasa pemrograman yang tersedia dalam perangkat lunak multimedia.

Penerapan teknologi informasi dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Multimedia memberikan kontribusi signifikan terhadap kelancaran dan perkembangan kegiatan organisasi. Salah satu manfaat utamanya adalah peningkatan efisiensi kerja. Berkat teknologi, berbagai tugas seperti pengeditan video, desain grafis, hingga manajemen proyek dapat diselesaikan dengan lebih cepat, terstruktur, dan tepat waktu. Selain itu, teknologi informasi juga memfasilitasi kolaborasi antar anggota, baik dalam lingkup tim maupun antardivisi. Melalui berbagai platform digital, anggota dapat berkomunikasi, berbagi file, serta bekerja sama secara daring tanpa hambatan geografis.

Pemanfaatan teknologi ini juga membuka akses yang lebih luas terhadap berbagai sumber belajar. Anggota dapat mengikuti pelatihan daring, menggali pengetahuan baru di bidang media, serta langsung mempraktikkan keterampilan yang diperoleh. Semua ini sangat mendukung pengembangan kreativitas, sekaligus mendorong pembuatan

## **PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP PERKEMBANGAN ORGANISASI UKM MULTIMEDIA ITB TUBAN**

portofolio digital yang bernilai sebuah aset penting bagi mahasiswa yang ingin terjun ke industri kreatif atau media profesional. Dapat disimpulkan bahwa teknologi pembelajaran memiliki peran yang signifikan sebagai media dalam proses belajar-mengajar. Penggunaan teknologi tidak hanya meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas, dan efektivitas pembelajaran, tetapi juga memperkuat interaktivitas serta keterlibatan mahasiswa, dan mendukung penerapan pembelajaran berbasis proyek (Said et al., 2023)

### **Aspek Yang Perlu Ditingkatkan**

Di era sekarang, peran teknologi informasi diakui sangat krusial. Informasi yang akurat dan real-time dapat mempercepat proses pengambilan keputusan dalam upaya menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh suatu organisasi (Padli Nasution M. Irwan, n.d.). UKM Multimedia menyadari bahwa masih terdapat sejumlah kekurangan, terutama dalam hal penguasaan alat, serta pemahaman terkait pengeditan dan desain gambar maupun video. Untuk meningkatkan kompetensi di bidang fotografi, videografi, dan desain, salah satu langkah strategis yang dapat dilakukan adalah dengan mempelajari secara lebih mendalam teknik-teknik produksi, desain, dan penyuntingan videografi. Mencari referensi dari karya videografi lain dapat menjadi cara yang efektif untuk memahami proses kreatif, gaya desain, dan teknik editing yang digunakan. Selanjutnya, memperkuat pemahaman melalui praktik langsung dan penerapan teknik-teknik yang telah dipelajari akan sangat membantu dalam mengembangkan keterampilan di bidang media.

Kelemahan dalam bidang multimedia mendorong para pembimbing untuk lebih kreatif dalam menuangkan ide-ide mereka dalam pembuatan media. Hal ini bertujuan agar mahasiswa di ITB Tuban semakin tertarik dengan media yang disajikan. Keterbatasan yang ada sebaiknya tidak dianggap sebagai hambatan, melainkan sebagai peluang untuk terus berinovasi, khususnya dalam produksi media berbasis multimedia. Multimedia pembelajaran dikembangkan berdasarkan asumsi bahwa proses komunikasi dalam pembelajaran akan menjadi lebih bermakna. Hal ini karena multimedia menggabungkan berbagai elemen media seperti teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam satu wadah pembelajaran. (Kuswanto et al., 2017)

Salah satu tantangan yang dihadapi organisasi UKM Multimedia adalah kurangnya pemahaman mengenai teknologi informasi, keterampilan dalam penggunaan alat, serta kemampuan editing. Namun, pembimbing telah berupaya mencari solusi dengan mendorong pengembangan ide-ide kreatif sebagai sarana untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan anggota UKM dalam bidang multimedia.

### **Target Setelah Melakukan Peningkatan**

Target dari peningkatan keterampilan anggota UKM Multimedia dalam bidang videografi, fotografi, dan media secara umum memberikan manfaat yang signifikan, antara lain:

a. Meningkatkan kemampuan teknologi informasi

Peningkatan keterampilan ini membantu anggota dalam menguasai penggunaan alat-alat teknologi informasi, khususnya yang berkaitan dengan media digital.

b. Pengembangan kreativitas dan keterampilan

UKM Multimedia menjadi wadah untuk mengasah kreativitas dalam berbagai bidang, seperti desain grafis, videografi, fotografi, animasi, serta proses editing. Hal ini mendorong anggota untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi diri secara lebih luas.

c. Pembangunan portofolio untuk karier

Pengalaman yang diperoleh selama bergabung dengan UKM Multimedia dapat digunakan untuk membangun portofolio yang kuat. Portofolio ini menjadi nilai tambah yang penting dalam dunia kerja, khususnya di industri kreatif dan media.

Peningkatan keterampilan di UKM Multimedia membantu anggotanya menjadi lebih terampil dalam memanfaatkan teknologi informasi, mengasah kreativitas di bidang media, serta memperoleh pengalaman yang dapat menjadi nilai lebih di industri media.

### **Dampak Penerapan Teknologi Informasi Terhadap Organisasi**

Pemanfaatan teknologi informasi telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan produktivitas Usaha Kecil dan Menengah (UKM). Meskipun banyak manfaat yang diperoleh, terdapat juga dampak negatifnya, seperti ketergantungan pada sistem teknologi, kesulitan dalam beradaptasi dengan teknologi terbaru, dan penggunaan teknologi yang berlebihan yang dapat mengurangi partisipasi anggota organisasi dalam

# **PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP PERKEMBANGAN ORGANISASI UKM MULTIMEDIA ITB TUBAN**

interaksi sosial, sehingga memicu perilaku antisosial (Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam & Tinggi Agama Islam As-Sunnah Deli Serdang, 2018).

Penggunaan teknologi informasi dapat mengakibatkan berkurangnya interaksi sosial di antara pekerja, karena aktivitas yang dilakukan melalui sistem komputerisasi membuat komunikasi antar mereka menjadi lebih jarang, sehingga hubungan langsung di antara sesama pekerja semakin terbatas. (Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Budaya Organisasi Anisya Putri Andita & Fauziah Yusuf, 2021)

Setiawan (2017) mengungkapkan bahwa kemajuan teknologi digital mempermudah akses data dan mempercepat proses kerja, yang pada akhirnya meningkatkan efisiensi operasional. Dalam konteks UKM di bidang multimedia, penggunaan perangkat digital mendukung proses produksi konten yang lebih cepat dan berkualitas, serta memperluas jangkauan audiens melalui berbagai platform digital. Dampak yang terjadi dari keberhasilan atau kegagalan dapat dirasakan langsung oleh organisasi. Setiap dampak yang dirasakan memberikan efek yang berbeda terhadap organisasi, khususnya terhadap kinerja organisasinya (Alvianto et al., 2022)

Meskipun teknologi informasi memberikan banyak manfaat bagi UKM, terutama dalam meningkatkan produktivitas dan efisiensi, kita harus tetap waspada terhadap potensi dampak negatif yang bisa muncul. Ketergantungan pada teknologi, kesulitan dalam mengikuti perkembangan teknologi terbaru, dan berkurangnya interaksi sosial akibat penggunaan teknologi yang berlebihan, merupakan tantangan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, penerapan teknologi di UKM, terutama di sektor multimedia, perlu dilakukan secara hati-hati, dengan tetap memperhatikan aspek sosial dan pentingnya keterlibatan anggota dalam berinteraksi langsung. Dengan pendekatan yang bijak, teknologi informasi dapat dimanfaatkan secara maksimal, tanpa mengorbankan hubungan sosial dan dinamika antar individu dalam organisasi.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Penerapan teknologi informasi terbukti berperan penting dalam mendukung pengembangan UKM Multimedia di Institut Teknologi dan Bisnis Tuban, khususnya dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan organisasi. Namun, hasil penelitian menunjukkan masih terdapat kekurangan dalam hal pemahaman dan

keterampilan anggota di bidang media. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan kapasitas melalui pelatihan atau bimbingan agar anggota UKM mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dalam kegiatan organisasi.

Penting untuk digaris bawahi bahwa penggunaan teknologi informasi dalam UKM Multimedia tidak hanya berperan dalam meningkatkan efektivitas operasional, tetapi membuka peluang untuk memperluas jangkauan dan pengaruh UKM Multimedia dalam bidang media. Oleh karena itu, selain pelatihan dan pembimbingan, diperlukan pengembangan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi terkini, serta penyediaan fasilitas yang memungkinkan anggota untuk berinovasi dan kreatif. Dengan pendekatan yang lebih menyeluruh, UKM Multimedia dapat meningkatkan kualitas hasil karya, memaksimalkan proses kreatif, dan menghasilkan karya sehingga memperkuat daya saing di pasar media yang semakin kompetitif.

Agar penerapan teknologi informasi dalam UKM Multimedia ITB Tuban dapat berjalan secara optimal, disarankan untuk menyelenggarakan program pelatihan yang berkelanjutan guna meningkatkan keterampilan dan pemahaman anggota di bidang teknologi dan media. Selain itu, perlu dilakukan evaluasi secara rutin terhadap efektivitas penggunaan teknologi yang ada, serta pengembangan strategi yang adaptif dan responsif terhadap perkembangan teknologi digital, agar organisasi mampu menghadapi tantangan ke depan dengan lebih siap dan kompeten.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Rismaya Nikmatul Hida Saskia Putri, S.Pd., M.M., selaku dosen pembimbing dan pengampu mata kuliah Pengelolaan Organisasi, atas bimbingan, masukan, serta arahan yang sangat berharga selama proses penulisan jurnal ini.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada UKM Multimedia atas dukungan data dan informasi relevan yang telah membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini. Tak lupa, saya mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan yang senantiasa memberikan bantuan, dukungan, serta motivasi moral yang sangat berarti selama proses penyusunan jurnal ini, hingga selesai dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan dan keterbatasan yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan

# **PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP PERKEMBANGAN ORGANISASI UKM MULTIMEDIA ITB TUBAN**

masukan, kritik, serta saran yang konstruktif yang dapat menjadi bahan untuk perbaikan, pengembangan, dan penyempurnaan di masa yang akan datang

## **DAFTAR REFERENSI**

- Alvianto, M. N. H., Adam, N. P., Sodik, I. A., Sedyono, E., & Widodo, A. P. (2022). Dampak Dan Faktor Kesuksesan Penerapan Enterprise Resource Planning Terhadap Kinerja Organisasi: Systematic Literature Review. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 7(3), 172–180. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v7i3.2021.172-180>
- bohari, agustian teguh. (2024). *ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI CAPCUT PADA PRAKTIKUM MATA KULIAH MULTIMEDIA SEJARAH*.
- Desy Ria, M., & Budiman, A. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI PERPUSTAKAAN. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 122–133. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- ibnu nugroho indra. (2024). *Pengaruh Teknologi Digital terhadap Peningkatan Pendapatan UMKM*.
- Kuswanto, J., Walusfa, Y., Artikel, S., korespondensi, A., Ratu Penghulu No, J., Sari, K., Baru, T., Raja Tim, B., Ogan Komering Ulu, K., & Selatan, S. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>
- Malikhah Ikhah, P. N. A. P. K. G. (2023). Analisis Kompetensi Sdm Dan Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Produktivitas Kerja Pelaku Usaha Di Desa Pematang Serai Kabupaten Langkat. *Maneggio: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 6(1). <https://doi.org/10.30596/maneggio.v6i1.14586>
- musmualiadi, purmadi ary. (2018). *pengaruh media desain grafis berbasis adobe photoshoop terhadap kreativitas belajar siswa*.
- Nur Shiddiq, J., Iskandar Ps, W. V, Estate, M., Percut Sei Tuan, K., & Deli Serdang, K. (n.d.). *PENGERTIAN HARDWARE DAN MACAM MACAM HARDWARE BESERTA FUNGSI DARI HARDWARE*.

- Nurdiana, N., Rusnandi, E., & Mastryana, T. (2017). *VISUALISASI MATA MANUSIA BERBASIS MULTIMEDIA*.
- Padli Nasution M. Irwan. (n.d.). *KEUNGGULAN KOMPETITIF DENGAN TEKNOLOGI INFORMASI*.
- Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Budaya Organisasi Anisya Putri Andita, P., & Fauziah Yusuf, N. (2021). Peran Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Budaya Organisasi. In *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi (JIIA)* (Vol. 11, Issue 2). <http://ejournal.unis.ac.id/index.php/JIIA>
- Rahayu, N. D., Zulherman, & Yatri, I. (2021). Animated Video Media Based on Adobe after Effects (AEF) Application: An Empirical Study for Elementary School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012116>
- Rio Trilaksono, A., Sistem Informasi, J., Swadharma, S., & Jalan Malaka No, J. (2018). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GOOGLE DRIVE SEBAGAI MEDIA PENYIMPANAN DI KALANGAN MAHASISWA EFFECTIVENESS OF GOOGLE DRIVE USE AS A STORAGE MEDIA IN STUDENTS. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 1.
- Ryaas Aditya Pratama, M., Kurnia Sastradipraja, C., Studi Manajemen Informatika DIII, P., PiksiGanesha, P., & Jend Gatot Soebroto No, J. (n.d.). *PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTASI MULTIMEDIA KANTOR DPRD KABUPATEN BANDUNG BARAT MENGGUNAKAN SOFTWARE ADOBE PREMIERE PRO 1*.
- Said, S., Program, D., Ekonomi, S. P., & Bima, S. (2023). PERAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA ABAD 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2).
- Setyaningsih, E. (2023). *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran*. <https://journal.uns.ac.id/ijolii>
- Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, P., & Tinggi Agama Islam As-Sunnah Deli Serdang, S. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on Culture Daryanto Setiawan. *SIMBOLIKA*, 4(1). <http://ojs.uma.ac.id/index.php/simbolika>

**PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP  
PERKEMBANGAN ORGANISASI UKM MULTIMEDIA ITB  
TUBAN**

- Syahrir<sup>1</sup>, A. P., Zahirah<sup>2</sup>, S. P., & Salamah<sup>3</sup>, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 732–742.
- Widi Artawan Ketut. (2023). *Implementasi Pemanfaatan Teknologi Multimedia Terkini*.
- Wijaya, N. (n.d.). *Pelatihan Membuat Desain Logo Vector Menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Flash di SMK Bina Cipta Palembang*.