

Abstrak

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) merupakan wadah yang menjadi tempat berhimpunnya mahasiswa dengan kesamaan minat, hobi, kegiatan, dan kreativitas. Tujuan dibentuknya Unit Kegiatan Mahasiswa ini adalah untuk memfasilitasi mahasiswa dalam pengembangan diri. Multimedia merupakan salah satu dari produk teknologi informasi yang ada saat ini. Kelebihan dari multimedia adalah menarik daya imajinasi dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara gambar, suara dan gerakan. Perkembangan teknologi promosi dan informasi khususnya teknologi multimedia juga dapat digunakan dalam bidang pemasaran, yaitu untuk mempromosikan atau mengiklankan suatu Unit Kegiatan Mahasiswa kepada mahasiswa baru Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) memberikan manfaat tertentu untuk mahasiswa terutama dalam hal pengembangan kemampuan dan keterampilan yang tidak didapatkan dalam proses belajar di kelas. Pemberian informasi ini dapat dilakukan melalui aplikasi multimedia. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam sistem ini adalah metode Prototype. Dimana tahapan Prototype terdiri dari komunikasi, perencanaan, representasi, konstruksi yang disertai pengujian perangkat lunak menggunakan teknik pengujian BlackBox Testing disebut juga pengujian perilaku yang mana pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

Kata Kunci : *Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM), Multimedia, Prototype, BlackBox Testing*

