

ISSN 2722-9734  
ISSN (ONLINE) 2774-8766  
Volume 2, Nomor 1, Juni 2021

# JUDIMAS

Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat



**JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat)**  
**ISSN : 2722-9734**  
**ISSN (ONLINE) : 2774-8766**  
**Volume 2, Nomor 1, Juni 2021, hlm. 1 - 104**

---

---

**Pelindung dan Penyandang Dana**  
Ketua Yayasan Harapan Bersama Pontianak

**Penanggung jawab**  
Ketua STMIK Pontianak

**Editor-In-Chief**  
Dr. David, S.Kom.,M.Cs.,M.Kom., STMIK Pontianak

**Associate Editor**  
Prof. Dra.Sri Hartati, M.Sc.,Ph.D, Universitas Gadjah Mada  
Prof. Dr. Ir. Edi Abdurachman, MS., M.Sc., Universitas Bina Nusantara  
Prof. Drs. Slamir M.Comp.Sc.,Ph.D, Universitas Jember  
Prof. Ir. Zainal Arifin Hasibuan, MLS., Ph.D, Universitas Indonesia  
Andrew Fiade, M.Kom, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

**Section Editor**  
Dr. Susanti Margaretha Kuway, S.Kom., M.Kom, STMIK Pontianak  
Dr. Gusti Syarifudin, ST., MMSI., M.Kom, STMIK Pontianak  
Dr Gat, S.Kom., M.Kom, STMIK Pontianak  
Ir. Junaedi ,M.Sc, Universitas Tanjungpura  
I Dewa Ayu Eka Yuliani, S.Kom.,M.Kom, STMIK Pontianak

**Editor**  
Wahyu Sindu Prasetya, S.Kom.,M.Kom, STMIK Pontianak  
Handy Kusuma, S.Kom., MMSI, STMIK Pontianak  
Ponti Harianto Soetardi, S.Kom.,M.Cs, STMIK Pontianak

JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat) diterbitkan oleh LPPM STMIK Pontianak dan IndoCEISS. Frekuensi Terbit Tengah Tahunan (2 kali dalam setahun, yaitu Bulan Juni dan Desember)

**Alamat Redaksi:**  
STMIK Pontianak  
Jl. Merdeka 372, Pontianak, Kalimantan Barat  
No. Telp 0561-735555, No. Fax 0561-737777  
Website : <http://sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/judimas>  
E-mail : [jurnal.judimas@gmail.com](mailto:jurnal.judimas@gmail.com)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat) Volume 2, Nomor 1, Juni 2021 dapat diterbitkan. JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat) merupakan publikasi dalam bentuk artikel pengabdian kepada masyarakat. Judimas diterbitkan dua kali dalam satu tahun, Juni dan Desember. Berisi hasil-hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pemikiran, penerapan ataupun hasil-hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan sebelumnya berbagai bidang ilmu diantaranya bidang sistem informasi, teknik informatika dan bidang-bidang terkait lainnya. JUDIMAS mencakup pengembangan dan penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi hasil penerapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk, model, konsep dan atau implementasi pengabdian kepada masyarakat sebagai upaya peningkatan partisipasi masyarakat pada pembangunan, dan pemberdayaan masyarakat.

Pada terbitan kali ini, terdapat sepuluh tulisan yang dimuat pada jurnal ini oleh penulis Universitas Potensi Utama dan Universitas Bina Insani. Untuk kedepannya dengan semakin eksisnya jurnal ini, diharapkan banyak pihak-pihak lain baik di Kalimantan Barat ataupun dari luar daerah yang menyumbangkan tulisannya untuk diterbitkan pada JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat) ini.

Jurnal ini memuat berbagai makalah, pada makalah pertama mengulas tentang Pelatihan Pembuatan Aplikasi Multimedia Berbasis Mobile Android. Makalah kedua memuat Pengenalan Dasar-Dasar MYOB Accounting Dalam Pengolahan Data Akuntansi Pada SMK 2 BM Swasta Medan Putri. Makalah ketiga mengulas tentang Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Pada SDN No.101763 Klumpang Kampung. Makalah keempat mengulas tentang Pemanfaatan Internet Untuk Meningkatkan Pembelajaran Siswa Selama Masa Pandemi Covid-19. Makalah kelima mengulas Pelatihan Pemanfaatan Adobe After Effect Dalam Pembuatan Iklan. Makalah keenam memuat topik Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha. Makalah ketujuh mengulas tentang Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja SMK Bina Satria Medan. Makalah kedelapan berisikan artikel mengenai Pelatihan Perhitungan dan Pelaporan Pajak Penghasilan Orang Pribadi. Makalah kesembilan memuat topik mengenai Peningkatan Kinerja Pelayanan Berobat Dalam Penggunaan Sistem Rekam Medis Pada Praktek Mandiri Bidan Supiani. Makalah terakhir memuat topik Penerapan Wizard Dalam Perancangan Website.

Untuk terbitan JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat) edisi volume 2 nomor 1 telah dilakukan beberapa penyesuaian dengan merujuk kepada hasil kesepakatan CORIS (Cooperation Research Inter-University), yang beranggotakan STMIK Pontianak, STMIK Tasikmalaya, ITB STIKOM Bali, Universitas Potensi Utama Medan, Universitas Dipa Makassar, Universitas Amikom Yogyakarta, Universitas Klabat Manado, Universitas Dian Nuswantoro, Universitas Raharja, STMIK Adhi Guna Palu, STMIK Sepuluh Nopember Jayapura dan Universitas Bina Nusantara yang bekerja sama dengan IndoCEISS (Indonesian Computer, Electronics and Instrumentation Support Society). Sejumlah penyesuaian yang dilakukan meliputi teknik penulisan dan penyuntingan jurnal, format halaman dan tata letak informasi untuk sebuah jurnal yang baik, penggunaan bahasa jurnal, dan manajemen jurnal.

Tak lupa dewan redaksi mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung terbitnya JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat) Volume 2, Nomor 1 ini. Dewan redaksi berupaya menerbitkan JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat) ini sesempurna mungkin, akan tetapi tidak tertutup kemungkinan masih banyak kekurangannya dengan demikian Dewan redaksi membutuhkan kritik dan saran dari pembaca JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat) untuk mendukung proses pengembangannya dan perbaikan jurnal menuju jurnal yang berkualitas.

Pontianak, Juni 2021

Dewan Redaksi  
JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat)

# JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat)

ISSN : 2722-9734

ISSN (ONLINE) : 2774-8766

Volume 2, Nomor 1, Juni 2021, hlm. 1 - 104

---

---

## DAFTAR ISI

Pelatihan Pembuatan Aplikasi Multimedia Berbasis Mobile Android <i>Jafar Shadiq, Intan Dwi Fatmaningtyas, Dwi Ismiyana Putri, Ahmad Safei, Rayhan Wahyudin Ratu Lolly (Universitas Bina Insani)</i>	1 - 12
Pengenalan Dasar-Dasar MYOB Accounting Dalam Pengolahan Data Akuntansi Pada SMK 2 BM Swasta Medan Putri <i>Mikha Dayan Sinaga, Nita Sari Br Sembiring, Charles Jhony Mantho Sianturi, Erwin Ginting (Universitas Potensi Utama)</i>	13 - 22
Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Pada SDN No.101763 Klumpang Kampung <i>Linda Wahyuni, Hardianto, Rika Rosnelly (Universitas Potensi Utama)</i>	23 - 32
Pemanfaatan Internet Untuk Meningkatkan Pembelajaran Siswa Selama Masa Pandemi Covid 19 <i>Rita Novita Sari, Ratna Sri Hayati, Ivi Lazuly (Universitas Potensi Utama)</i>	33 - 42
Pelatihan Pemanfaatan Adobe After Effect Dalam Pembuatan Iklan <i>Asbon Hendra Azhar, Ratih Adinda Destari, Bob Subhan Riza (Universitas Potensi Utama)</i>	43 - 52
Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha <i>Rofiqoh Dewi, Wiwi Verina, Muhammad Barkah Akbar (Universitas Potensi Utama)</i>	53 - 62
Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja SMK Bina Satria Medan <i>Dahri Yani Hakim Tanjung, Sri Lestari Rahayu (Universitas Potensi Utama)</i>	63 - 73
Pelatihan Perhitungan dan Pelaporan Pajak Penghasilan Orang Pribadi <i>Layon Hocben Hutagaol, Iren Meita, Avincennia Vindy Fitriana, Nelly Nur Fitriani (Universitas Bina Insani)</i>	74 - 84
Peningkatan Kinerja Pelayanan Berobat Dalam Penggunaan Sistem Rekam Medis Pada Praktek Mandiri Bidan Supiani <i>Soeheri, Mas Ayoe Elhias Nasution, Rahmad Doni (Universitas Potensi Utama)</i>	85 - 94
Penerapan Wizard Dalam Perancangan Website <i>Muhammad Fauzi, Yudi, Frinto Tambunan, Frans Ikorasaki (Universitas Potensi Utama)</i>	95 - 104

## Pelatihan Pembuatan Aplikasi Multimedia Berbasis Mobile Android

### *Android-based Mobile Multimedia Application Development Training*

**Jafar Shadiq<sup>1</sup>, Intan Dwi Fatmaningtyas<sup>2</sup>, Dwi Ismiyana Putri<sup>3</sup>, Ahmad Safei<sup>4</sup>, Rayhan  
Wahyudin Ratu Lolly<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Bina Insani Jl. Siliwangi No.6 Rawa Panjang  
Bekasi Timur 17114 Indonesia, Telp. (021) 824 36 886 / (021) 824 36 996.

Fax. (021) 824 009 24;

e-mail: [jafarshadiq@binainsani.ac.id](mailto:jafarshadiq@binainsani.ac.id), [intandwi@binainsani.ac.id](mailto:intandwi@binainsani.ac.id),

[dwiismiyana@binainsani.ac.id](mailto:dwiismiyana@binainsani.ac.id), [syafei456@gmail.com](mailto:syafei456@gmail.com), [rayhan.wahyudin21@gmail.com](mailto:rayhan.wahyudin21@gmail.com)

#### **Abstrak**

*Covid-19 menuntut penggunaan teknologi sebagai alat media pembelajaran online. Teknologi yang menjadi pengembang dengan biaya rendah yaitu dengan sistem operasi Teknologi Android Sasaran utama kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah mahasiswa Program Studi Sistem Komputer semester tiga dan lima pada Fakultas Sains dan Teknologi di Universitas Pembangunan Panca Budi dalam menggunakan teknologi Android, dimana pembelajaran mengenai Android sudah dilakukan namun belum maksimal dalam membangun sebuah Aplikasi Mobile. Metode yang digunakan dengan memberikan pelatihan dan demonstrasi dalam pembuatan Aplikasi Multimedia menggunakan Android Studio dengan dukungan media online berupa Zoom, YouTube, dan Link Google Drive. Hasil respon umpan balik terhadap pertanyaan materi yang disampaikan oleh narasumber adalah 67% baik sekali, respon peserta terhadap materi yang disampaikan sebesar 41% baik, hubungan materi dengan kebutuhan peserta sebesar 59% baik sekali, keterkaitan antara materi dengan aplikasi yang dapat diserap oleh peserta sebesar 54% baik sekali, keterkaitan materi dengan kebutuhan sebesar 42% baik, teknik penyajian pemateri sebesar 56% baik sekali, waktu yang digunakan oleh pemateri sebesar 44% memberi respon baik, kejelasan materi sebesar 59% jelas, minat peserta sebesar 47% baik, dan tingkat kepuasan secara keseluruhan sebesar 51% memberi respon puas terhadap kegiatan pelatihan.*

**Kata kunci**— Aplikasi Multimedia, Android Studio, Mobile

#### **Abstract**

*Covid-19 demands the use of technology as an online learning media tool. The technology that becomes a low-cost developer is the Android Technology operating system. The main target of this community service activity is the 3rd & 5th semester Computer System Study Program students at the Faculty of Science and Technology at the Panca Budi Development University in using Android technology, where learning about Android has been carried out but not maximized in building a Mobile Application. The method used is to provide training and demonstrations in making Multimedia Applications using Android Studio with online media support in the form of Zoom, YouTube, and Google Drive links. The results of the feedback response to material questions submitted by the resource person were 67% very good, participant responses to the material presented were 41% good, the relationship between material and participant needs was 59% very good, the relationship between material and applications that could be absorbed by participants was 54% very good, the linkage of the material with needs is 42% good, the presentation technique of the presenter is 56% very good, the time spent by the presenter is 44%*

*giving a good response, the clarity of the material is 59% clear, the interest of the participants is 47% good, and overall satisfaction level of 51% gave a satisfied response to the training activities.*

**Keywords**—*Multimedia Application, Android Studio, Mobile*

### 1. PENDAHULUAN

Pada era *covid-19* diberbagai negara menerapkan adanya isolasi, dimana isolasi merupakan pemisahan antara orang sakit yang memiliki penularan penyakit maupun orang yang tidak terinfeksi [1]. Selain adanya isolasi diterapkan juga karantina, dimana karantina yaitu pembatasan dari pergerakan seseorang yang diduga terkena penyakit yang menular namun tidak terasa sakit, baik itu tidak terinfeksi atau karena dalam masa inkubasi [1].

Dengan adanya isolasi ataupun karantina sehingga saat ini semakin banyak pengguna atau *user* yang menggunakan teknologi. Dari orang tua hingga anak kecil menggunakan teknologi sebagai alat media pembelajaran *online* dimasa pandemi *Covid-19*. Tidak seperti dulu, masih jarang yang menggunakan teknologi dalam kehidupan manusia. Kini teknologi semakin berkembang dengan pesat, salah satunya adalah android yang berfungsi untuk membuat aplikasi berbasis android yang dijalankan pada telepon selular. Dengan adanya sistem android, pengguna telepon genggam atau telepon selular dapat mengunduh ataupun melakukan kreasi pada aplikasi android yang akan terpasang pada telepon seluler (*smartphone*) [2].

*Smartphone* merupakan alat atau telephone yang memiliki fitur dengan kemampuan melebihi telephone pada umumnya, hal ini bisa dilihat dengan keberadaan fitur tambahan selain untuk komunikasi [3]. Semakin banyaknya pengguna perangkat *mobile* maka semakin besar pula peluang dalam menggunakan perangkat teknologi pendidikan dengan memanfaatkan teknologi *mobile learning* sebagai salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran yang inovatif [4]. Namun dengan keterbatasan informasi terkait dengan pembelajaran menjadi suatu permasalahan yang harus dicari solusinya. Sudah selayaknya tersedia fasilitas dari media maupun sarana yang dapat memperoleh informasi terkait pembelajaran melalui Multimedia pembelajaran.

Android adalah subset perangkat lunak yang digunakan pada perangkat mobile untuk meliputi *middleware*, aplikasi inti, dan sistem operasi yang dirilis oleh Google [5]. Pada rencananya, Google juga akan bersinergi dengan sejumlah perguruan tinggi di Indonesia, untuk membuat kurikulum pemrograman yang bisa dipelajari selama satu semester oleh para mahasiswa tingkat akhir [6]. Dalam android kita dapat menggunakan sebagai bahan pembelajaran seperti pembuatan Multimedia berbasis android perlu dikomunikasikan antar semua tim sehingga aplikasi berfungsi dengan baik. Untuk meminimalisir yang akan terjadi maka tim perlu merancang *design* dan mengumpulkan media terlebih dahulu. Pembuatan Multimedia berbasis android menggunakan *tools* yang tersebar cukup banyak di internet baik itu yang gratis maupun berbayar. Salah satunya adalah aplikasi berbasis android adalah android studio. Android studio merupakan *platform* android yang dibangun menggunakan alat yaitu sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) [7].

Penulis Ryzki Fajar dalam penelitiannya membuat rancang bangun aplikasi Multimedia menggunakan *Real Time Streaming Protocol* (RTSP) berbasis android. Perancangan ini diharapkan dapat dilakukan dengan mudah. Kata kunci: *Real Time Streaming Protocol* (RTSP), Multimedia, Android. Perkembangan adanya teknologi kamera pengawas atau *video surveillance system* saat ini berkembang pesat dan menjadi suatu alat yang sangat pokok dan penting, karena sebagai kebutuhan dalam masyarakat sekarang yang menginginkan keamanannya terjaga dalam kondisi apapun. Dengan kebutuhan sistem video yang meningkat di kurun waktu sehingga diperlukan tingkat performansi, kehandalan dan kualitas layanan pada multimedia yang tugasnya menjalankan *video surveillance system* saat sekarang sampai dahulu telah mengalami perkembangan [8].

Penulis lain Ahmad Roihan, dkk pun melakukan penelitian yang menggunakan aplikasi Android Studio dalam implementasi metode *realtime*, *live data* dan *parsing JSON* berbasis *mobile* dengan android studio dan PHP *native*. Pembuatan aplikasi multimedia yang berbasis android pada jaman ini sudah mencapai kemajuan yang besar terutama dalam pengembangan aplikasi yang bersangkutan dengan mahasiswa dalam seminar. Sistem yang berhubungan dengan data mahasiswa menjadi bagian yang penting untuk pengolahan data. Penggunaan sistem komputerisasi tidak menyita tenaga, akan menghemat waktu, dan menghasilkan keakuratan dalam penyajian data menggunakan sistem basis data atau database yang berfungsi sebagai media penyimpanan data [9].

PkM dilakukan oleh para dosen guna memanfaatkan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) untuk kemajuan dan kesejahteraan masyarakat [10]. Sesuai dengan pernyataan permendikbud maka tujuan dari Kegiatan PkM Aplikasi Multimedia Berbasis Mobile (Android) untuk memberikan kemampuan dalam menguasai bahasan Android dengan rician penguasaan yaitu 1) Mampu memahami konsep dasar Android. 2) Mampu memahami konsep Android. 3) Memahami pembuatan aplikasi berbasis mobile. 4) Peserta dapat mengimplementasikan pada aplikasi. 5) Wujud implementasi kerjasama yang telah dilakukan oleh Univeristas Bina Insani dengan Universitas Pembangunan Panca Budi yang pada akhirnya dapat mendorong mahasiswa dalam belajar. Disamping itu adapun manfaat yang diperoleh bagi kedua perguruan tinggi yakni melaksanakan kewajiban salah satu Tridharma perguruan tinggi melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM), meningkatkan kemampuan dosen melalui proses saling membagi keahlian dengan peserta yang memiliki kompetensi yang berbeda.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Berdasarkan pendahuluan dan permasalahan yang dihadapi mengenai kemampuan dalam memahami konsep android solusi yang diusulkan oleh Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Fakultas Informatika Universitas Bina Insani adalah mengadakan pelatihan pembuatan Aplikasi Multimedia Berbasis Mobile (Android) pada Program Studi Sistem Komputer di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi dengan fasilitas Zoom secara online yang dilaksanakan selama 1 (satu) hari. Adapun metode pelaksanaan yang digunakan dalam pelaksanaan PkM yang dapat dijelaskan melalui *workflow* berikut:



Gambar 1. *Workflow* PkM Aplikasi Multimedia Berbasis *Mobile* (Android)

Kegiatan PkM Online “Aplikasi Multimedia Berbasis Mobile (Android) Pada Program Studi Sistem Komputer Fakultas Sains Dan Teknologi Di Universitas Pembangunan Panca Budi” melalui aplikasi Zoom dengan fasilitas Universitas Bina Insani dengan jumlah *trainer* sebanyak 1 (satu) orang, 1 (satu) orang moderator, dan 3 (tiga) orang *supporting* untuk kegiatan PkM tersebut. Adapun jumlah peserta pelatihan dari Program Studi Sistem Komputer Fakultas Sains Dan Teknologi sebanyak 110 (seratus sepuluh) peserta *dengan link google form*

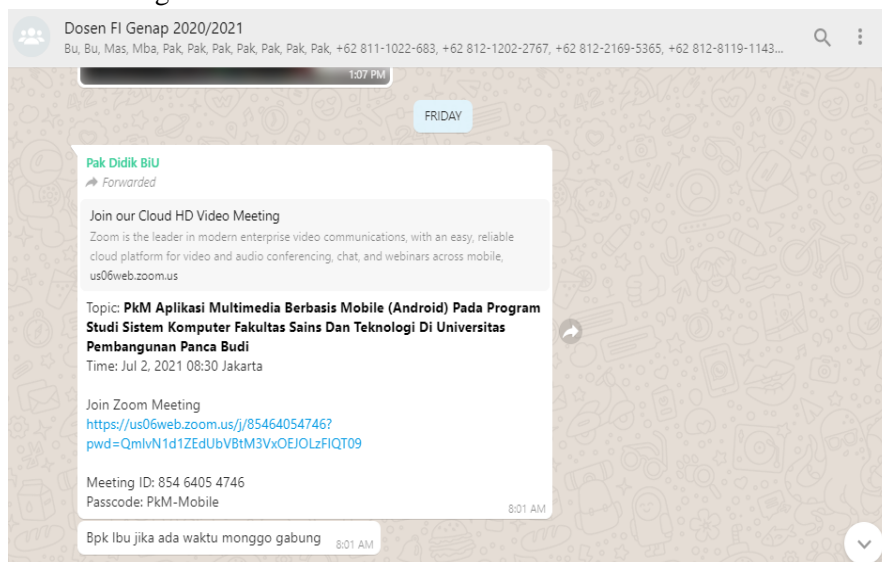
---

<https://bit.ly/DaftarHadirPkMMedan>. Mengingat dimana saat ini pandemi COVID-19 dan adanya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), maka webinar ini dilaksanakan secara online atau daring di rumah masing-masing. Kegiatan Pelatihan “Aplikasi Multimedia Berbasis *Mobile* (Android)” diinformasikan melalui media-media yang dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Media *Online Zoom Meeting*

Untuk dapat mengikuti kegiatan pelatihan Aplikasi Multimedia Berbasis *Mobile* (Android). Peserta pelatihan dapat mengakses link:

<https://us06web.zoom.us/j/85464054746?pwd=QmlvN1d1ZEdUbVBtM3VxOEJOLzFIQT09> sebagaimana melalui *Group* WhatsApp disampaikan oleh pihak Fakultas Informatika sebagai fasilitator kegiatan.



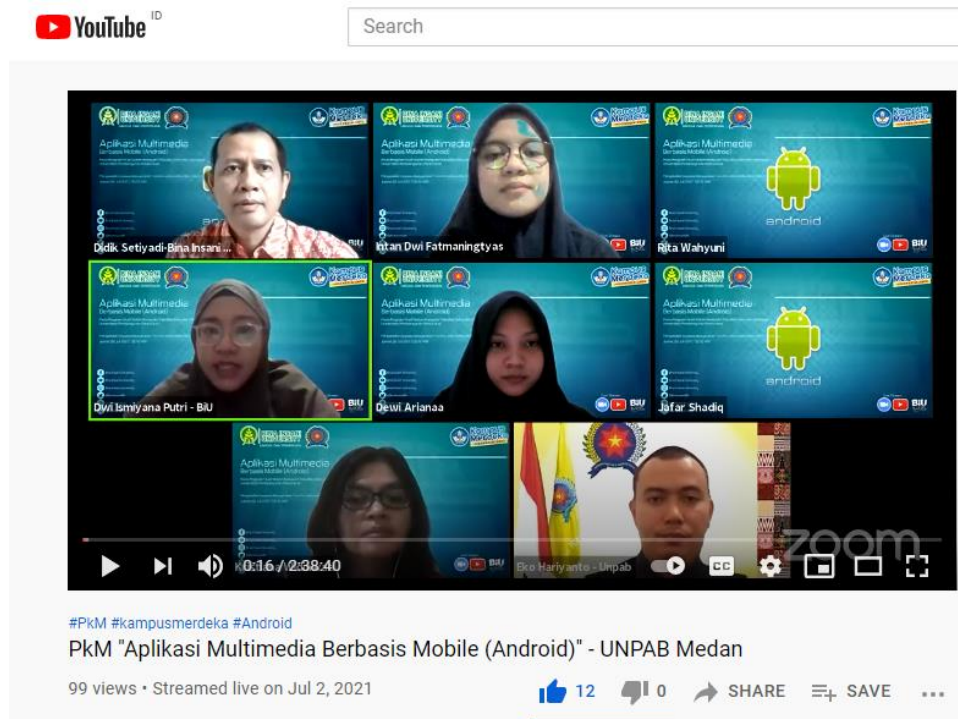
Gambar 2. Undangan Pelatihan via Zoom Meeting



Gambar 3. Kegiatan PkM via Zoom Meeting

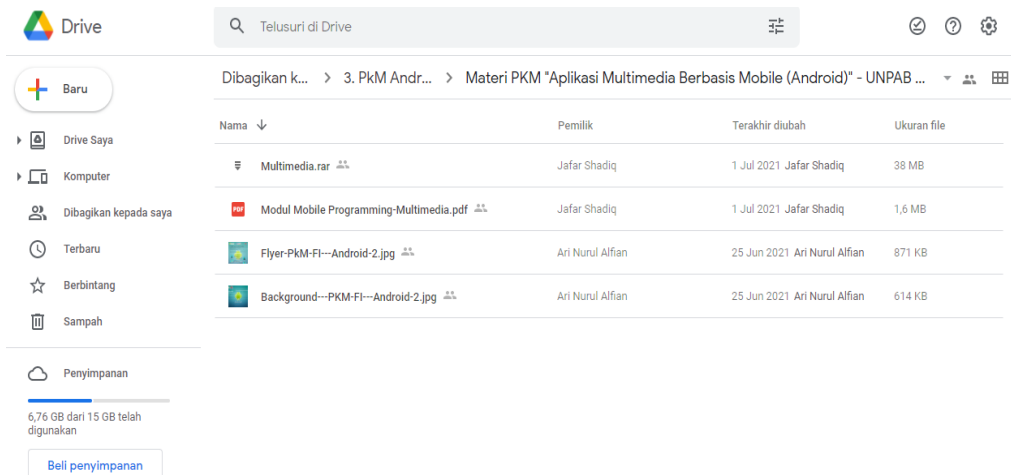
### 2. Media *Online Youtube*

Kegiatan PkM Pelatihan Online “Aplikasi Multimedia Berbasis *Mobile* (Android)” juga disiarkan secara Live melalui saluran/chanel resmi youtube Universitas Bina Insani via link: <https://www.youtube.com/watch?v=9Blkv5a65Mc> yang dijelaskan pada Gambar 3.

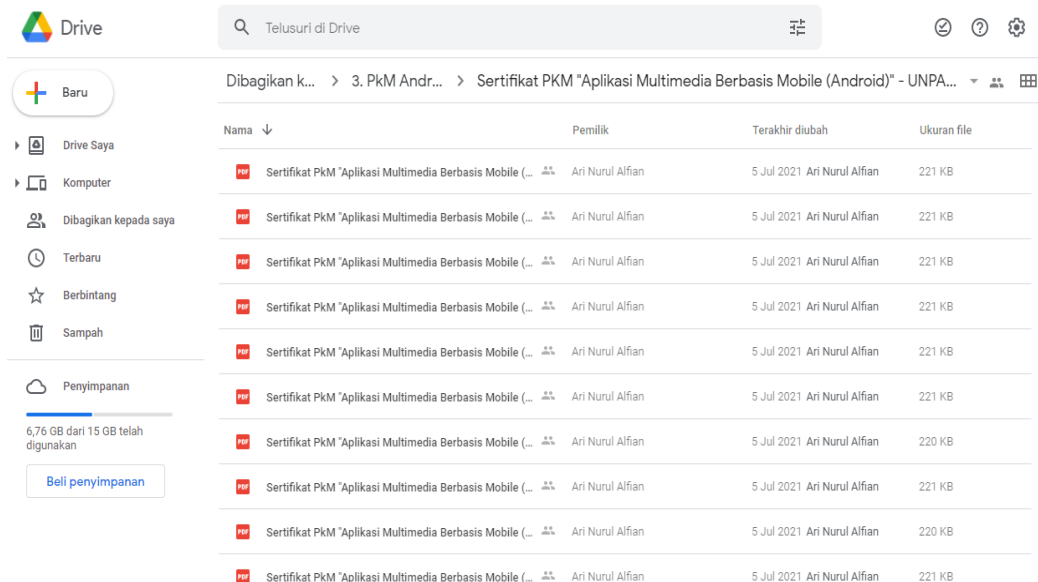


Gambar 4. Kegiatan PkM Aplikasi Multimedia Berbasis *Mobile* (Android)

Seluruh Materi Kegiatan PkM Pelatihan *Online* “Aplikasi Multimedia Berbasis *Mobile* (Android)” dibuatkan dalam *Google Drive* pada link: <https://s.id/CGdNM> yang dijelaskan pada Gambar 4, dan data penerima sertifikat pada link <https://s.id/CGdD9> yang dijelaskan pada Gambar 5.



Gambar 5. Link Google Drive Materi PkM Online



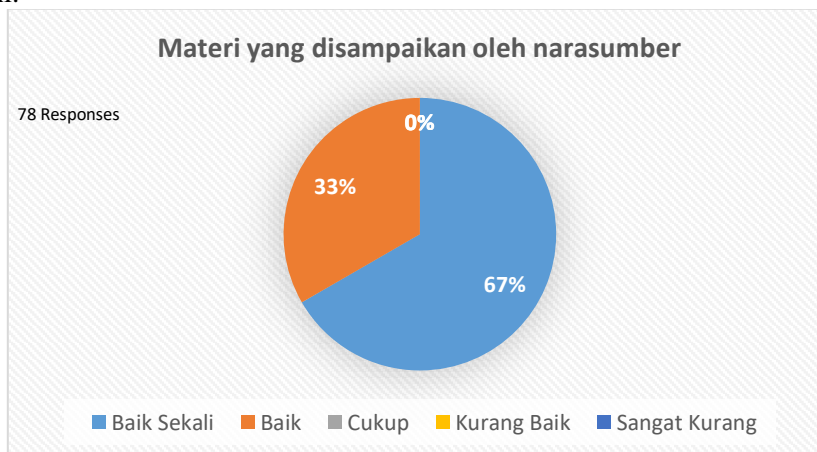
Gambar 6. Link Google Drive Sertifikat Peserta

### 3. HASIL PELAKSANAAN

Setelah selesai mengikuti pelatihan ini diharapkan seluruh peserta dapat memahami konsep Aplikasi Multimedia Berbasis *Mobile* (Android). Kegiatan ini juga sebagai target capaian dari implementasi kerjasama Universitas Bina Insani dengan Universitas Pembangunan Panca Budi dan untuk mendukung isian borang kriteria 9 Akreditasi Perguruan Tinggi dan Akreditasi Program Studi. Wujud dari target pencapaian kegiatan PkM dapat dilihat melalui jumlah peserta pendaftar dan respon *feedback* dari peserta setelah mengikuti kegiatan PkM yang diberikan melalui *link Google Form* <https://forms.gle/d4EPfevbE4z9t3Gn6> ada sebanyak 78 (tujuh puluh delapan) responses. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

#### 1. Materi yang Disampaikan oleh Narasumber

Setelah mengikuti kegiatan pelatihan secara *online* peserta memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap kegiatan PkM melalui *Google Form* <https://forms.gle/d4EPfevbE4z9t3Gn6> diperoleh sebanyak 78 (tujuh puluh delapan) responses dan ini sudah memenuhi kuota dari peserta yang memberikan umpan balik terhadap materi yang disampaikan oleh narasumber dan adapun hasilnya terdapat 67% yang memberikan respon baik sekali dan 33% yang memberikan respon baik. Hasil dapat dilihat pada Gambar 7 berikut ini.



Gambar 7. Hasil *Feedback* terhadap materi yang disampaikan narasumber

## 2. Respon Peserta Pelatihan Terhadap Materi yang Disampaikan

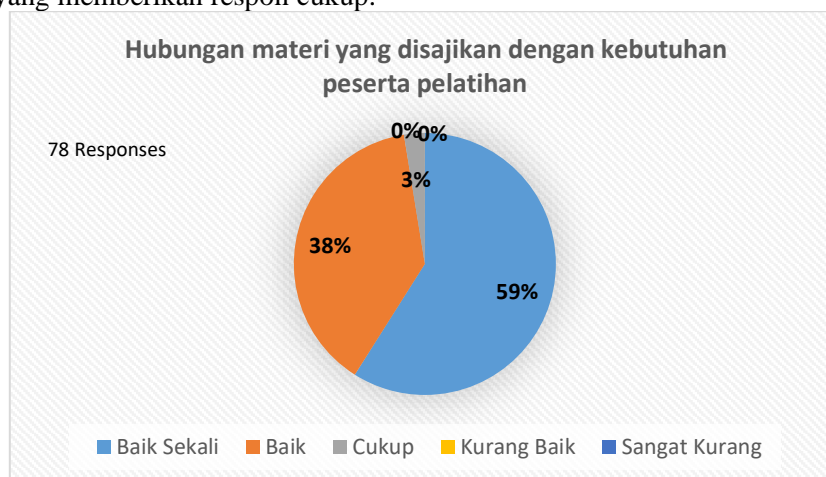
Setelah mengikuti kegiatan pelatihan secara online peserta memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap kegiatan PkM melalui *Google Form* <https://forms.gle/d4EPfevbE4z9t3Gn6> diperoleh sebanyak 78 (tujuh puluh delapan) peserta yang memberikan respon peserta pelatihan terhadap materi yang disampaikan dan adapun hasilnya terdapat 47% yang memberikan respon baik sekali, 41% yang memberikan respon baik, dan 12% memberikan respon cukup.



Gambar 8. Hasil *Feedback* terhadap respon peserta terhadap materi yang disampaikan

## 3. Hubungan Materi yang Disajikan dengan Kebutuhan Peserta Pelatihan

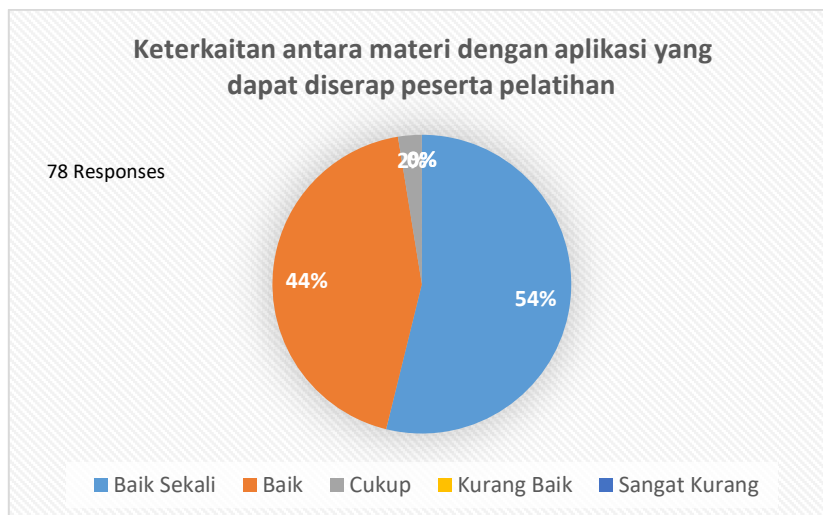
Berdasarkan hasil umpan balik (*feedback*) maka untuk pertanyaan mengenai hubungan materi yang disajikan dengan kebutuhan peserta pelatihan adapun hasilnya ada 59% yang memberikan respon baik sekali, dan ada 38% dari 78 responses yang memberikan respon baik dan 3% yang memberikan respon cukup.



Gambar 9. Hasil *Feedback* terhadap Hubungan materi yang disajikan dengan kebutuhan peserta

## 4. Keterkaitan Antara Materi dengan Aplikasi yang dapat Diserap Peserta Pelatihan

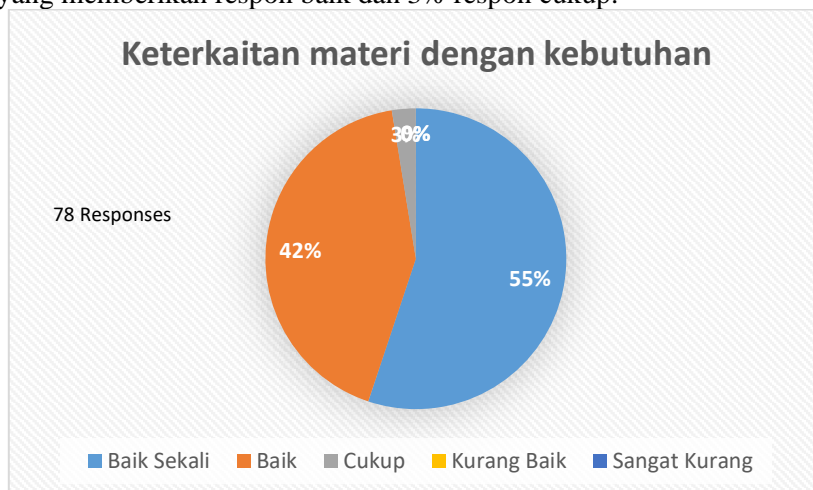
Berdasarkan hasil umpan balik (*feedback*) dari 78 responses maka untuk pertanyaan mengenai keterkaitan antara materi dengan aplikasi yang dapat diserap oleh peserta pelatihan hasilnya ada 54% yang memberikan respon baik sekali, ada 44% yang memberikan respon baik dan 3% yang memberikan respon cukup.



Gambar 10. *Feedback* terhadap keterkaitan antara materi dengan aplikasi yang dapat diserap peserta pelatihan

5. Keterkaitan Materi dengan Kebutuhan

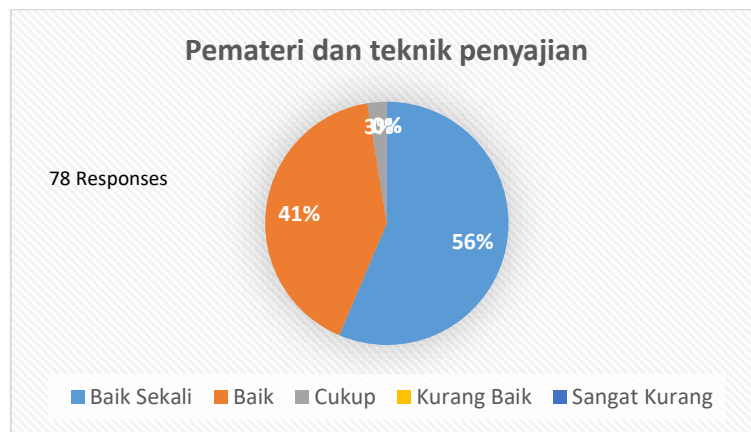
Berdasarkan hasil umpan balik (*feedback*) dari 78 responses maka untuk pertanyaan mengenai keterkaitan materi dengan kebutuhan hasilnya ada 55% yang memberikan respon baik sekali, ada 42% yang memberikan respon baik dan 3% respon cukup.



Gambar 11. Hasil *Feedback* keterkaitan materi dengan kebutuhan

6. Pemateri dan Teknik Penyajian

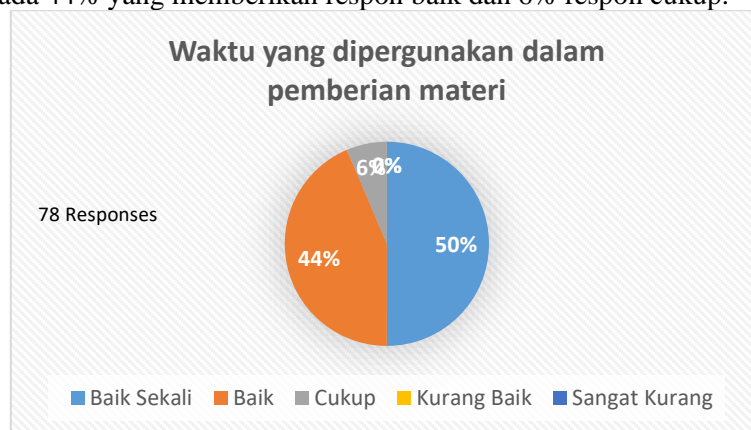
Berdasarkan hasil umpan balik (*feedback*) dari 78 responses maka untuk pertanyaan mengenai pemateri dan teknik penyajian hasilnya ada 56% yang memberikan respon baik sekali, ada 41% yang memberikan respon baik, dan 3% memberikan respon cukup.



Gambar 12. Hasil *Feedback* pemateri dengan teknik penyajian

#### 7. Waktu yang Dipergunakan dalam Pemberian Materi

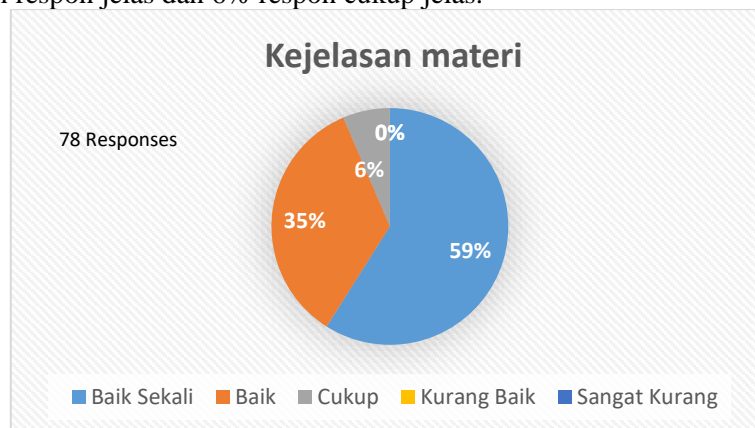
Berdasarkan hasil umpan balik (*feedback*) dari 76 responses maka untuk pertanyaan mengenai waktu yang dipergunakan dalam pemberian materi hasilnya ada 50% yang memberikan respon baik sekali, ada 44% yang memberikan respon baik dan 6% respon cukup.



Gambar 13. Hasil *Feedback* waktu yang dipergunakan dalam pemberian materi

#### 8. Kejelasan Materi

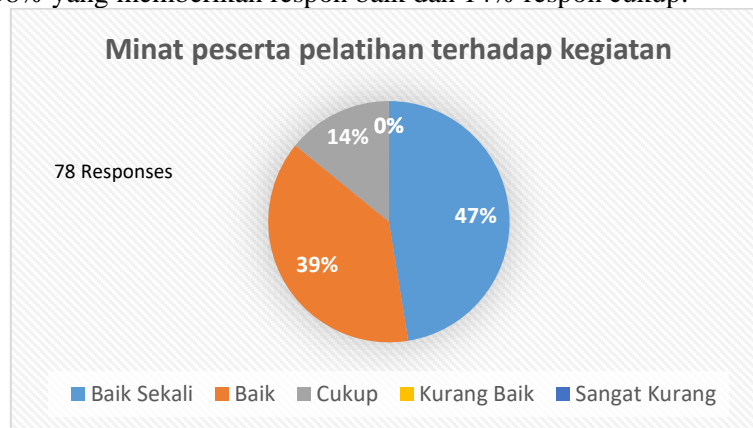
Berdasarkan hasil umpan balik (*feedback*) dari 78 responses maka untuk pertanyaan mengenai kejelasan materi hasilnya 59% yang memberikan respon sangat jelas, ada 35% yang memberikan respon jelas dan 6% respon cukup jelas.



Gambar 14. Hasil *Feedback* kejelasan materi

9. Minat peserta pelatihan terhadap kegiatan

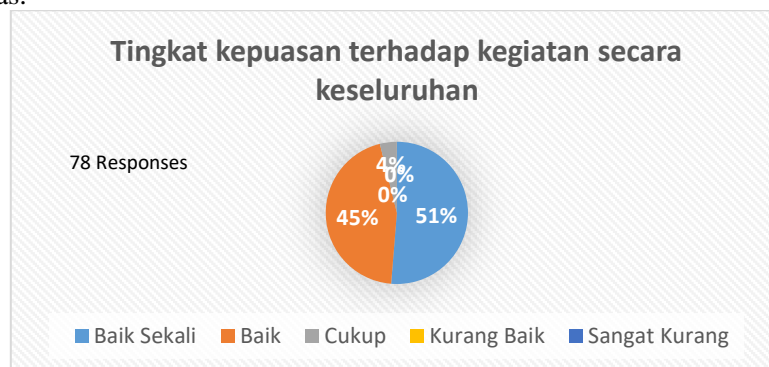
Berdasarkan hasil umpan balik (*feedback*) dari 78 responses maka untuk pertanyaan mengenai minat peserta pelatihan terhadap kegiatan hasilnya ada 47% yang memberikan respon baik sekali, ada 38% yang memberikan respon baik dan 14% respon cukup.



Gambar 15. Hasil *Feedback* minat peserta pelatihan terhadap kegiatan

10. Tingkat kepuasan terhadap kegiatan secara keseluruhan

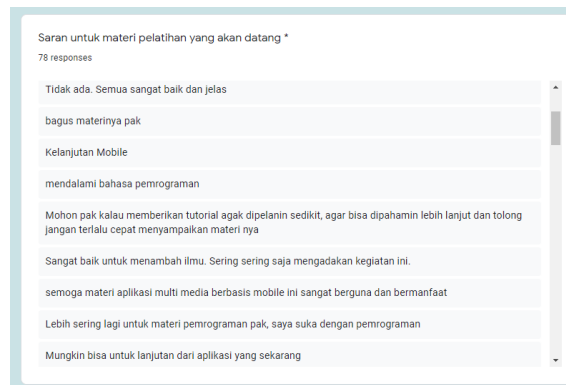
Berdasarkan hasil umpan balik (*feedback*) dari 78 responses maka untuk pertanyaan mengenai tingkat kepuasan terhadap kegiatan secara keseluruhan hasilnya ada 51% yang memberikan respon sangat puas, ada 45% yang memberikan respon puas dan 4% respon cukup puas.



Gambar 16. Hasil *Feedback* tingkat kepuasan terhadap kegiatan secara keseluruhan

11. Saran untuk Materi Pelatihan yang akan Datang

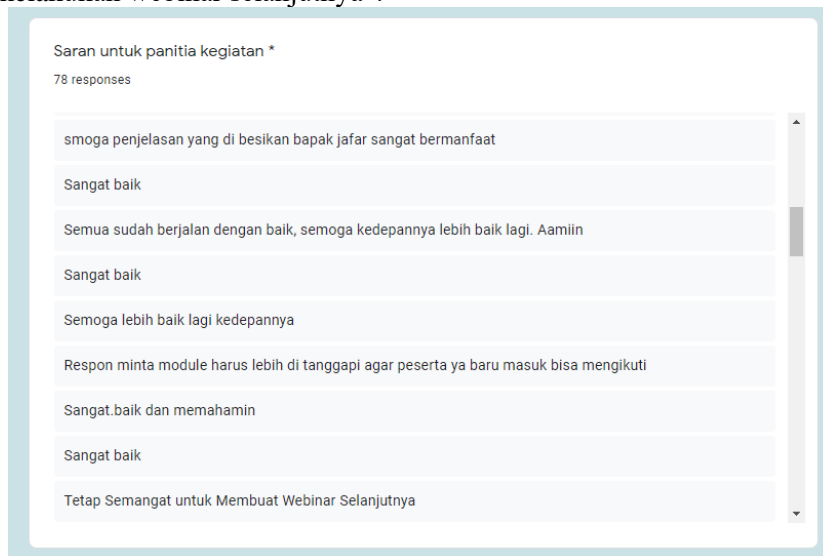
Berdasarkan hasil umpan balik (*feedback*) dari 78 responses maka untuk pertanyaan mengenai saran untuk materi pelatihan yang akan datang adalah, “materinya bagus”, ”penyampaian materi jangan terlalu cepat” serta “sangat baik untuk menambah ilmu”.



Gambar 17. Hasil *Feedback* saran untuk materi pelatihan yang akan datang

## 12. Saran untuk Panitia Kegiatan

Berdasarkan hasil umpan balik (feedback) dari 78 responses maka untuk pertanyaan mengenai saran untuk panitia kegiatan adalah, “sudah cukup bagus” serta “tetap semangat dalam melakukan webinar selanjutnya”.



Gambar 18. Hasil *Feedback* saran untuk panitia kegiatan

## 4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Aplikasi Multimedia berbasis Mobile (Android) pada Program Studi Sistem Komputer Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi yang dilaksanakan secara daring dapat memberikan hasil dari respon umpan balik terhadap pertanyaan materi yang disampaikan oleh narasumber adalah 67% baik sekali, respon peserta terhadap materi yang disampaikan sebesar 41% baik, hubungan materi dengan kebutuhan peserta sebesar 59% baik sekali, keterkaitan antara materi dengan aplikasi yang dapat diserap oleh peserta sebesar 54% baik sekali, keterkaitan materi dengan kebutuhan sebesar 42% baik, teknik penyajian pemateri sebesar 56% baik sekali, waktu yang digunakan oleh pemateri sebesar 44% memberi respon baik, kejelasan materi sebesar 59% jelas, minat peserta sebesar 47% baik, dan tingkat kepuasan secara keseluruhan sebesar 51% memberi respon puas terhadap kegiatan pelatihan. Wujud implementasi kerjasama yang telah dilakukan oleh Univeristas Bina Insani dengan Universitas Pembangunan Panca Budi yang pada akhirnya dapat mendorong mahasiswa hal ini juga dapat terlihat pada peserta dengan harapan adanya webinar lanjutan mau pada bidang lain ataupun teknologi yang sesuai dengan keilmuan pada Universitas Bina Insani.

## 5. SARAN

Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian pada masyarakat ini maka selanjutnya perlu mengadakan pelatihan kepada mahasiswa/i dengan materi yang sudah dikembangkan, serta adanya kesinambungan program pasca kegiatan pengabdian ini sehingga para peserta pelatihan Mahasiswa/i benar-benar dapat mempraktekkan keterampilannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Y. Putra, I. D. Fatmaningtyas, I. Muis, and R. Wahyuni, "Pelatihan HTML untuk ASN dan non ASN Pemerintah Kota Bekasi Pada Masa Pandemi Covid-19 Basic HTML for ASN and non ASN Bekasi City Government," vol. 4, pp. 14–25.
- [2] Y. Pratama, "Pembuatan Aplikasi Streaming Audio Video Dan Informasi Kajian Studi Kasus Yayasan Pemuda Hijrah Indonesia," p. 634, 2017.
- [3] I. Solikin, "Implementasi Penggunaan Smartphone Android untuk Control PC (Personal Computer)," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 2, pp. 249–252, 2018, doi: 10.30591/jpit.v3i2.766.
- [4] H. R. P. Negara, S. Syaharuddin, K. R. A. Kurniawati, V. Mandailina, and F. H. Santosa, "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor," *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 2, no. 2, p. 42, 2019, doi: 10.31764/jpmb.v2i2.887.
- [5] T. O. Mayasari, E. R. Widasari, and H. Fitriyah, "Desain Interaksi Aplikasi Pengendali Smart Home Menggunakan Smartphone Android," *J-Ptiik.Ub.Ac.Id*, vol. 1, no. 2, pp. 139–147, 2017.
- [6] M. As *et al.*, "Pelatihan Android Untuk Siswa/ Siswi SMK Nasional Malang," pp. 50–56, 2018.
- [7] I. Al Fikri, "Aplikasi Navigasi Berbasis Perangkat Bergerak dengan Menggunakan Platform Witude untuk Studi Kasus Lingkungan ITS," *J. Tek. ITS*, vol. 5, no. 1, pp. 48–51, 2016, doi: 10.12962/j23373539.v5i1.14511.
- [8] R. F. Ramadhan *et al.*, "Rancang Bangun Aplikasi Video Streaming Menggunakan Real Time Streaming Protocol ( RTSP ) Berbasis Android," *J. FTIK*, vol. 1, pp. 1133–1142, 2020.
- [9] A. Roihan, A. A. Wisanto, Y. Sulaeman, F. M. Nur, and S. Williandi, "Implementasi Metode Realtime , Live Data Dan Parsing JSON Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Android Studio Dan PHP Native," vol. 5, no. 2, 2019.
- [10] Permendikbud, "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2014, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.

## Pengenalan Dasar-Dasar MYOB Accounting Dalam Pengolahan Data Akuntansi Pada SMK 2 BM Swasta Medan Putri

### *Introduction to MYOB Accounting Basics in Accounting Data Processing at SMK 2 BM Swasta Medan Putri*

Mikha Dayan Sinaga<sup>1)</sup>, Nita Sari Br Sembiring<sup>2)</sup>, Charles Jhony Mantho Sianturi<sup>3)</sup>,  
Erwin Ginting<sup>4)</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Potensi Utama

Jalan K.L Yos Sudarso Km.6,5 No.3A Tanjung Mulia

e-mail: [mikhadayan88@gmail.com](mailto:mikhadayan88@gmail.com), [nita.sembiring86@gmail.com](mailto:nita.sembiring86@gmail.com), [79sianturi@gmail.com](mailto:79sianturi@gmail.com),  
[erwinginting82@gmail.com](mailto:erwinginting82@gmail.com)

#### Abstrak

*Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran siswa-siswi SMK dalam bidang akuntansi, maka diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, media pembelajaran dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Penggunaan komputer dalam proses belajar tidak dapat terelakkan lagi di era digital saat ini. Kebutuhan komputer meningkat dengan pesat dalam bidang ilmu apapun tidak terkecuali bidang ilmu akuntansi. Komputer dapat sangat membantu seluruh pengerjaan akuntansi yang biasanya dikerjakan secara manual. Hal ini dapat terrealisasi dengan bantuan software-software akuntansi, salah satunya ialah MYOB Accounting. Dewasa ini, banyak siswa-siswi yang belum begitu mengenal MYOB sebagai salah satu software yang mampu menyelesaikan pekerjaan di bidang akuntansi. Siswa-siswi juga belum mengetahui secara pasti bagaimana cara untuk memanfaatkannya. Akuntansi selalu berisi hitungan angka-angka yang tidak jarang berjumlah sangat banyak, sehingga mampu memberikan tingkat error yang tinggi apabila dikerjakan secara manual. Untuk mencari alternatif solusi pemecahan masalah di atas, maka diadakan pelatihan pengenalan MYOB serta manfaatnya dalam bidang akuntansi. Dengan tujuan untuk melatih siswa-siswi SMK 2 BM Swasta Medan Putri agar dapat menggunakan MYOB dan menerapkannya dalam bidang akuntansi.*

**Kata Kunci**—Pembelajaran, MYOB Accounting, Komputer, Students

#### Abstract

*To improve the learning quality of SMK students in the accounting field, various breakthroughs are needed, both in curriculum development, learning innovation, learning media and fulfillment of educational facilities and infrastructure. The use of computers in the learning process is inevitable in today's digital era. The need for computers is increasing rapidly in any field of science, including the field of accounting. Computers can be very helpful in all accounting work which is usually done manually. This can be realized with the help of accounting software, one of which is MYOB Accounting. Today, many students are not very familiar with MYOB as a software that is able to complete work in the accounting field. Students also do not know exactly how to use it. Accounting always contains a count of numbers that are often very large, so they can provide a high error rate when done manually. To find alternative solutions to the problems above, a training on the introduction of MYOB and its*

*benefits in accounting was held. With the aim of training students of SMK 2 BM Swasta Medan Putri to be able to use MYOB and apply it in the accounting field.*

**Keywords**— *Learning, MYOB Accounting, Computers, Students*

## 1. PENDAHULUAN

Akuntansi adalah suatu aktivitas dalam mengidentifikasi, mengukur, mengklasifikasi dan mengikhtisar sebuah transaksi ekonomi atau kejadian yang dapat menghasilkan data kuantitatif terutama yang bersifat keuangan yang dipergunakan dalam pengambilan keputusan. Berdasarkan pengertian akuntansi tersebut maka akuntansi tidak akan terlepas dari perhitungan angka atau pun arus uang keluar dan masuk <sup>[1][2]</sup>. Hal ini menuntut orang yang berkecimpung di dunia akuntansi harus memiliki kemampuan yang baik dalam hal perhitungan. Pada waktu dulu, perhitungan akuntansi dilakukan dengan cara manual. Tetapi pada dewasa ini telah banyak alat bantu yang diciptakan untuk melakukan perhitungan akuntansi, ada yang berupa software dan ada juga yang berupa hardware <sup>[3][4][5]</sup>.

MYOB merupakan singkatan dari Mind Your Own Bussiniess yang berarti mengelola transaksi keuangan kita sendiri, secara umum fungsi MYOB sama seperti program Akuntansi Lainnya yaitu mengerjakan siklus akuntansi sampai dengan menghasilkan laporan keuangan yang disediakan oleh MYOB Accounting. MYOB sebuah program yang mempunyai fungsi pengolahan data berupa perhitungan <sup>[6][7]</sup>. Program ini memungkinkan penggunaannya untuk membuat lembar kerja dengan berbagai fitur kalkulasi akurat dan mudah dioperasikan <sup>[8][9]</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa MYOB dapat digunakan dalam dunia akuntansi. Dengan memanfaatkan software ini maka tingkat kesalahan menjadi lebih kecil serta dapat meningkatkan akurasi perhitungan yang lebih baik jika dibandingkan dengan cara manual<sup>[10][11]</sup>.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Potensi Utama bertanggung jawab mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan teknologi dan atau kesenian, serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.

Dewasa ini, banyak siswa-siswi yang belum begitu mengenal MYOB sebagai salah satu software yang mampu menyelesaikan pekerjaan di bidang akuntansi. Siswa-siswi juga belum mengetahui secara pasti bagaimana cara untuk memanfaatkannya. Akuntansi selalu berisi hitungan angka-angka yang tidak jarang berjumlah sangat banyak, sehingga mampu memberikan tingkat error yang tinggi apabila dikerjakan secara manual.

Melalui pengenalan software MYOB serta manfaatnya dalam dunia akuntansi dapat meningkatkan pengetahuan siswa/i SMK 2 BM Swasta Medan Putri terhadap fungsi dan pengaruh MYOB dalam bidang akuntansi. Sehingga pengetahuan yang diperoleh dari kegiatan ini dapat bermanfaat bagi mereka dimasa yang akan datang.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilakukan dalam kegiatan Pengabdian kepada masyarakat pada program pengenalan MYOB Accounting dalam mengolah data-data akuntansi adalah sebagai berikut, yaitu:

- a. Dalam tahap ini kita mempersiapkan proposal dan surat keterangan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ke pihak sekolah SMK 2 BM Swasta Medan Putri, setelah pihak kepala sekolah menyetujui kegiatan tersebut serta memberi surat izin, maka tim pelaksana mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan seperti slide untuk presentasi, LCD Proyektor, laptop, dan panduan menggunakan aplikasi *MYOB Accounting*.
- b. Sosialisasi mengenai pelatihan aplikasi *MYOB Accounting* ini dilakukan dengan cara berkumpul di ruangan kelas yang dihadiri 15 orang siswa/i. Lalu para peserta diberi penjelasan mengenai apa manfaat penggunaan aplikasi *MYOB Accounting*, bagaimana cara

penggunaan aplikasi *MYOB Accounting* dalam mempermudah pengolahan data-data akuntansi.

- c. Penggunaan aplikasi *MYOB Accounting* sebagai aplikasi yang dapat mengolah data akuntansi pada siswa/I SMK 2 BM Medan Putri. Di sini pertama kita menyiapkan bahan atau alat yang dibutuhkan, kemudian beberapa dari kami mempraktekkan langsung dan memberikan pelatihan yang diikuti oleh para siswa secara langsung setahap demi setahap. Adapun materi yang diberikan disesuaikan dengan tingkat kesiapan siswa dalam penerimaan materi. Demonstrasi pelatihan aplikasi bagi siswa diawali dengan pengenalan aplikasi, masing- masing siswa harus memiliki aplikasi tersebut di laptop atau komputer.



Gambar 1. Tampilan Halaman awal *MYOB Accounting*

Setelah membuka program MYOB maka akan muncul menu Welcome to MYOB Accounting v18 maka akan muncul beberapa pilihan utama dalam menu MYOB

- Open digunakan untuk membuka file yang telah kita miliki atau kerjakan dalam MYOB.
- Create a new company file digunakan jika kita pertama kali menggunakan program MYOB dan jika ingin membuat file baru kita klik pilihan ini.
- Explore digunakan untuk menggunakan Akun-akun yang telah disediakan oleh program MYOB.
- What's New digunakan jika kita ingin mengupdate versi terbaru dan fitur-fitur terbaru dari MYOB Accounting.
- Exit digunakan jika kita ingin keluar dari program MYOB Accounting.

Kalau dalam pembelajaran maka kita akan memilih Create a new company file untuk membuat file baru setelah itu akan muncul menu pembuka pembuatan file baru. Klik <Next>.



Gambar 2. Tampilan *Create a New Company File*

Setelah Introduction maka akan muncul Company Information yang harus kita isi dengan:

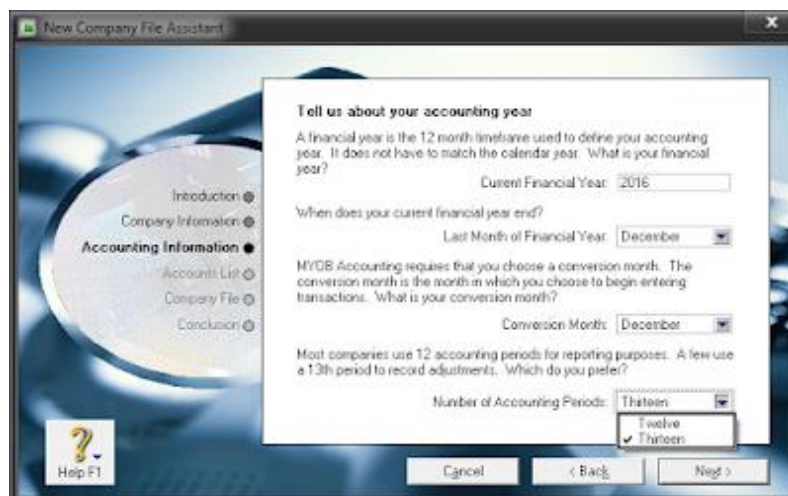
- Company Name: Isikan nama perusahaan atau nama kita sendiri.
- UEN (Unique Entity Number) Type: Pilih Local Company.
- GST (General & Service Tax/NPPKP): Isikan nomor pokok pengusaha kena pajak (NPWP).
- Address: Isikan alamat perusahaan.
- Klik **Next**>.



Gambar 3. Tampilan Isian Data Perusahaan Baru

Setelah kita mengisikan Company Information maka pilihan selanjutnya akan muncul Accounting Information (periode pembukuan yang digunakan) maka diisi dengan:

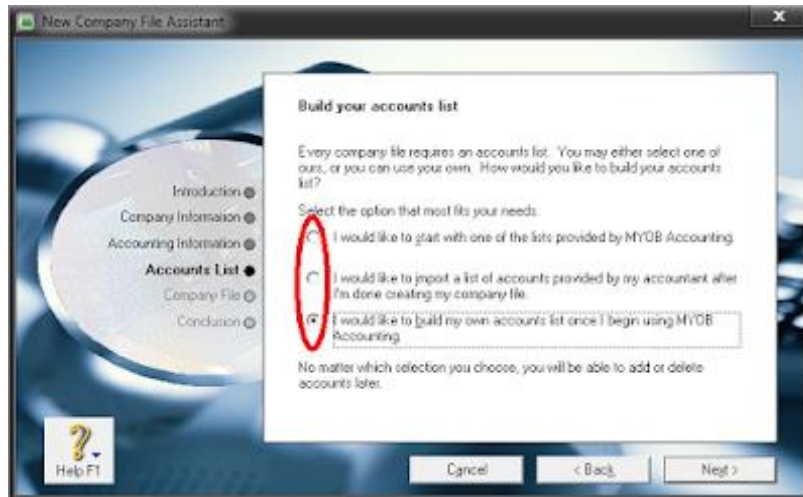
- Current Financial Year: Tahun pembukuan Akuntansi bisa kita isi dengan tahun 2016.
- Last Month of Financial Year: Bulan tutup buku, bisa kita isi dengan bulan Desember.
- Conversion Month: saldo awal piutang dan saldo awal utang, bisa kita isi dengan bulan Desember.
- Number Accounting of Periods: pilih Thirteen (13 Bulan).
- Klik **Next**>.
- Klik **Next**>.



Gambar 4. Tampilan Informasi Akuntansi

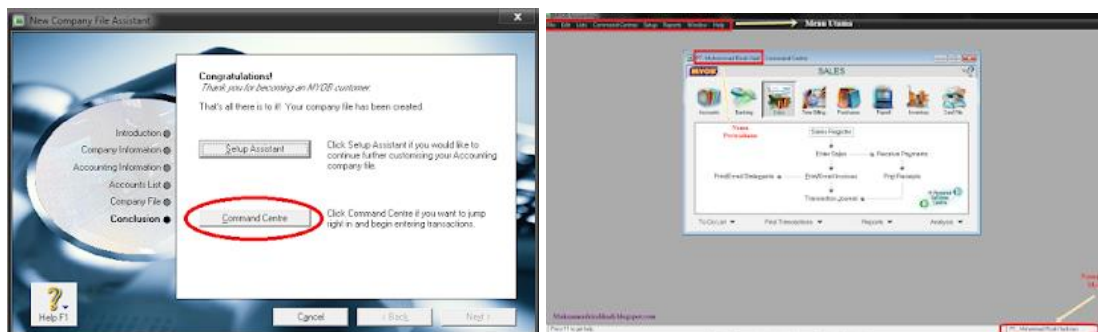
Selanjutnya kita akan memilih jenis akun yang digunakan dalam pilihan Accounts List yang menyediakan tiga pilihan.

- Pilihan pertama untuk memilih akun-akun yang sudah disediakan oleh menu MYOB.
- Pilihan kedua untuk mengimpor sendiri daftar akun yang sudah kita buat pada program pengolah angka, misalnya dari program microsoft office excel.
- Pilihan ketiga untuk membuat sendiri akun-akun MYOB, pilihan ini dipakai saat kita pertama kali masuk pelajaran ataupun masuk program MYOB untuk pertama kali agar menambah kebiasaan kita dalam mengolah sendiri aplikasi pengolah angka MYOB.
- Klik <Next>.



Gambar 5. Tampilan *Account List*

Company File memberitahukan tentang penyimpanan alamat file yang kita inginkan, jika menginginkan menyimpan ditempat yang diinginkan klik change pilih rektori folder yang diinginkan, klik <Next>. Pilih Command Centre untuk proses pembuatan file baru MYOB.

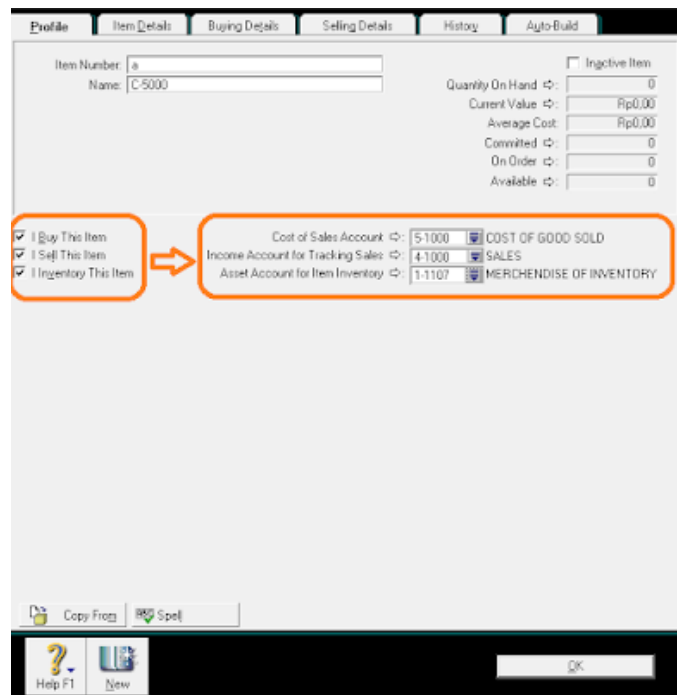


Gambar 6. Tampilan *Company File*

Membuat item baru barang dagang

- Klik New pada tampilan jendela Item List
- Profile: kita isikan dengan data yang dibeli dan yang dijual
- Item Number: Kode Barang
- Name: Nama Barang
- I Buy This Item: aktifkan jika barang tsb dibeli
- I Sell This Item: aktifkan jika barang tsb dijual
- I Inventory This Item: aktifkan jika barang tsb di stock
- Cost of Sales Account: akun HPP (Harga Pokok Penjualan)

- Tracking Sales: akun Penjualan
- Item Inventory: akun Persediaan Barang Dagang.

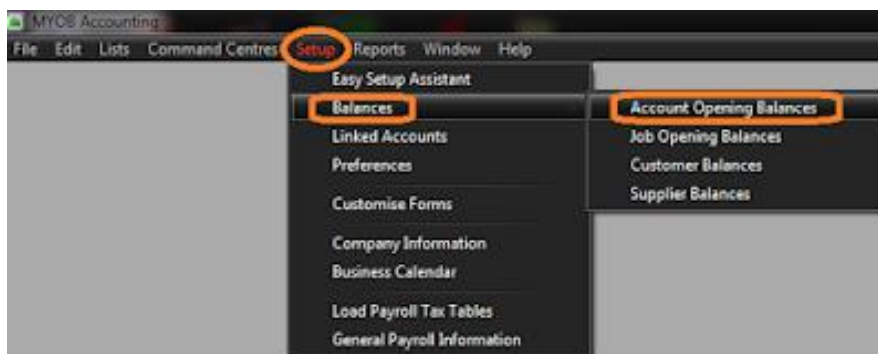


Gambar 7. Tampilan Barang Dagang Baru

#### Neraca Saldo Awal

Neraca saldo awal pada myob akan menentukan jumlah modal yang telah dikeluarkan pemilik dan hutang yang dipergunakan pemilik untuk membiayai kegiatan perusahaan. Neraca saldo awal pada program myob akan menentukan sejauh mana alokasi penghasilan yang telah didapatkan perusahaan. Langkah-langkah membuat daftar pelanggan pada myob accounting plus versi 18 akan mempermudah dalam pembuatan buku besar pembantu piutang dan hutang.

Neraca saldo awal dimasukkan dari menu Setup – Balances – Account – Opening Balances.



Gambar 8. Menu Opening Balances

Untuk memasukkan neraca saldo awal di MYOB sesuai dengan alokasi modal dan hutang. Harus dipastikan nilai Amount left to be allocated menunjukkan angka 0.

Acct #	Name	Opening Balance
<b>Asset</b>		
1-1100	PETTY CASH	Rp5.000.000,00
1-1101	CASH IN BANK	Rp93.711.471,25
1-1102	MARKATEBEL SECURITIES	Rp53.040.000,00
1-1103	ACCOUNT RECEIVABLE	Rp161.150.000,00
1-1104	ALLOWANCE FOR UNCOLLECTION	(Rp6.848.875,00)
1-1105	EMPLOYEE RECEIVABLE	Rp500.000,00
1-1106	OTHER RECEIVABLE	Rp0,00
1-1107	MERCHENDISE OF INVENTORY	Rp191.850.000,00
1-1108	OFFICE SUPPLIES	Rp28.700.000,00
1-1109	VAT-IN	Rp6.446.000,00
1-1110	PREPAID INCOME TAX	Rp42.790.000,00
1-1111	PREPAID RENT	Rp90.000.000,00
1-2100	Payroll Cheque Account	Rp0,00
1-2100	LAND	Rp200.000.000,00
1-2101	VEHICLES	Rp135.000.000,00
1-2102	ACCUM DEPREC. VEHICLES	(Rp63.281.250,00)
1-2103	EQUIPMENT	Rp817.000.000,00
1-2104	ACCUM DEPREC. EQUIPMENT	(Rp531.625.000,00)
1-3100	BUILDING IN PROCESS	Rp758.000.000,00
<b>Liability</b>		
2-1100	ACCOUNT PAYABLE	Rp73.000.000,00
2-1101	INSURANCE LIABILITY	Rp2.836.240,00
2-1102	WAGES & SALARIES PAYABLE	Rp0,00
2-1103	LAT	Rp0,00
2-1104	VAT-OUT	Rp21.115.000,00
2-1105	INCOME TAX PAYABLE	Rp0,00
2-1106	DIVIDEND PAYABLE	Rp0,00
2-1107	OTHER CURRENT LIABILITIES	Rp0,00
2-2101	BANK LOAN	Rp300.506.888,76
2-3010	GST Collected	Rp0,00
2-3030	GST Paid	Rp0,00
Amount left to be allocated:		Rp0,00
This will be the Opening Balance of the HISTORICAL BALANCING Account.		

Acct #	Name	Opening Balance
<b>Equity</b>		
3-1000	COMMON STOCK	Rp125.000.000,00
3-1001	RETAINED EARNING	Rp1.030.305.281,28
3-1002	DIVIDEND	Rp0,00
<b>Income</b>		
4-1000	SALES	Rp1.418.120.000,00
4-1001	SALES DISCOUNT	(Rp21.271.800,00)
4-1002	SALES RETURNS	(Rp32.616.760,00)
<b>Cost of Sales</b>		
5-1000	COST OF GOOD SOLD	Rp709.860.000,00
<b>Expense</b>		
6-1100	WAGES & SALARIES EXPENSE	Rp50.000.000,00
6-1101	UNCOLLECTIBLE ACCOUNTS	Rp0,00
6-1102	DEPRECIATION EXPENSE - VEHICLE	Rp0,00
6-1103	ADVERTISING EXPENSE	Rp1.375.000,00
6-1104	RENT EXPENSE	Rp0,00
6-2100	WAGES & SALARIES EXPENSE	Rp165.000.000,00
6-2101	LAT	Rp7.470.000,00
6-2102	MAINTENANCE EXPENSE	Rp1.221.000,00
6-2103	NEWSPAPER & TABLOID EXPENSE	Rp858.000,00
6-2104	INCOME TAX EXPENSE	Rp0,00
6-2105	DEPREC. EXPENSE - EQUIPMENT	Rp0,00
6-2106	SUPPLIES EXPENSE	Rp0,00
6-2107	OTHER GENERAL & ADMIN. EXPEN	Rp325.000,00
6-5200	Employment Expenses	Rp0,00
<b>Other Income</b>		
8-1000	INTEREST REVENUE	Rp3.552.000,00
8-1001	DIVIDEND REVENUE	Rp6.600.000,00
8-1002	GAIN ON SALES OF MARKETABLE S	Rp27.800.000,00
8-1003	OTHER INCOME	Rp354.000,00
<b>Other Expense</b>		
9-1000	BANK CHARGES	Rp165.000,00
Amount left to be allocated:		Rp0,00
This will be the Opening Balance of the HISTORICAL BALANCING Account.		

Gambar 9. Tampilan Neraca Saldo Awal

Berikut 5 Ketentuan dalam memasukkan Neraca Saldo Awal

1. Mengisikan Saldo Awal cukup mengetikkan angka saldonya
2. Akun yang diisikan dengan nilai minus berupa saldo kontra balance, maksudnya segala sesuatu yang harusnya berada di debit menjadi kredit (Penyisihan Piutang tak tertagih dan Akumulasi Penyusutan) dan yang seharusnya di kredit menjadi debit (Potongan Penjualan dan Retur Penjualan).
3. Amount Left to be allocated: HARUS NOL
4. Jika yang muncul diisikan saldo tsb hanya akun Neraca-nya (Harta, Utang dan Modal) maka kesalahan terletak pada saat menentukan periode awal pada pilihan Number Account of Periods pada pembuatan file baru.
5. Jika akun kelompok Pendapatan, Harga Pokok dan Biaya tidak muncul maka kesalahan saat mengisi Accounting Information diperiode pembukuan.

Saldo awal piutang usaha

1. Saldo awal piutang usaha dapat dimasukkan dengan beberapa cara:
2. Menu setup > balances > customer balance > add sales dst.
3. Menu setup > easy setup assistant > sales > historical sales > add sales dan seterusnya.
4. File > import data > sales > service sales > dan seterusnya.

Saldo awal utang usaha

1. Saldo awal utang usaha dapat dimasukkan dengan beberapa cara:
2. Menu setup > balance > supplier balance > add purchases dst.
3. Menu setup > easy setup assistant > purchases > historical purchases > add purchases dan seterusnya.
4. File > import data > purchase > service purchase > dan seterusnya.

Mencatat Transaksi Bulan Desember 2016 yang sering digunakan

1. Pembelian kredit

- Transaksi ini dicatat melalui modul Purchases – Enter Purchases – Bill
- 2. Pembelian Tunai  
Transaksi ini dicatat melalui modul Banking – Spend Money (ctrl + H)
- 3. Penjualan Kredit  
Transaksi ini dicatat melalui Modul Sales – Enter Sales – Invoice
- 4. Penjualan Tunai  
Transaksi ini dicatat melalui Modul Sales – Enter Sales

### 3. HASIL PELAKSANAAN

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ada beberapa yang dihasilkan yaitu:

#### a) Pelaksanaan

Dalam Pelaksanaan tim pengabdian kepada masyarakat melakukan pelatihan pengenalan dasar-dasar *MYOB Accounting* untuk para siswa/i SMK 2 BM Swasta Medan Putri yang berjumlah 15 orang. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 13 April 2020. Tahapan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Tahapan persiapan : Analisis situasi dan kondisi awal. Di mana siswa/i belum mempunyai pengetahuan dalam menggunakan Aplikasi *MYOB Accounting*.
2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan setelah melihat fenomena dan analisis situasi dan kondisi kegiatan pengabdian ini diarahkan pada pemberian pelatihan pengenalan dasar-dasar *MYOB Accounting* dengan metode demonstrasi bagi siswa/i dengan menggunakan aplikasi *MYOB Accounting* yang akan dilakukan oleh tim pelaksana. Pelatihan ini menjawab permasalahan dimana para siswa/i masih belum memahami cara menggunakan aplikasi *MYOB Accounting*. pelatihan ini dilaksanakan tim dari univeristas Potensi utama fakultas teknik dan ilmu komputer yang dipandu oleh 1 orang pemateri. Dalam pelaksanaanya pemateri memaparkan pengetahuan tentang aplikasi *MYOB Accounting* dengan menggunakan Slide yang sebelumnya sudah dipersiapkan seperti gambar 10.



Gambar 10. Foto kegiatan pelatihan

Para siswa/i sangat antusias mengikuti pelatihan tersebut dengan mengikuti arahan yang dilakukan oleh pemateri. Para siswa/i menggunakan komputer untuk mengikuti arahan dari pemateri. Pelatihan ini diikuti dengan serius namun tetap menyenangkan. Beberapa siswa meminta bantuan dan masukan tentang pengolahan data akuntansi dengan aplikasi *MYOB Accounting*.

3. Riview Pelaksanaan Kegiatan Pelaksanaan rangkaian kegiatan ini telah berjalan dengan baik. Riview tentang kegiatan ini adalah dari segi kelebihan, siswa/i semakin bertambah pengetahuan dan pengalaman menggunakan aplikasi *MYOB Accounting*. Mereka menjadi lebih termotivasi dan akan mendalami penggunaan aplikasi *MYOB Accounting* sehingga dapat digunakan dalam duni kerja nantinya. Jika dipersentasikan 85% siswa/i sudah bisa menggunakan aplikasi *MYOB Accounting* ini.
4. Diakhir kegiatan para siswa/i dan tim pelaksana melakukan sesi bincang-bincang seputar ilmu pengetahuan khususnya bidang komputer.

#### 4. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dan pemahaman siswa-siswi SMK 2 BM Swasta Medan Putri tentang *MYOB Accounting* menjadi meningkat. Keterampilan siswa-siswi SMK 2 BM Swasta Medan Putri dalam memanfaatkan *MYOB Accounting* dalam pengerjaan bidang akuntansi menjadi lebih baik.

#### 5. SARAN

Saran untuk kegiatan yang telah dilaksanakan ini adalah perlu pelaksanaan yang lebih konkrit untuk dapat mengembangkan pengetahuan yang lebih luas lagi tentang *MYOB Accounting*. Diperlukan pelatihan lanjutan untuk menambah pengetahuan dan wawasan para peserta pelatihan dalam keterampilan siswa-siswi SMK 2 BM Swasta Medan Putri dalam memanfaatkan *MYOB Accounting*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Darmayasa, I. Nyoman, and Yuyung Rizka Aneswari. "Paradigma interpretif pada penelitian akuntansi Indonesia." *Jurnal Akuntansi Multiparadigma* 6.3 (2015): 350-361.
- [2]. Riyadi, Selamat, and Veti Apriana. "Penerapan Aplikasi Myob Untuk Pengolahan Data Akuntansi Studi Kasus: PT. Quantum Electrindo Lestari." *Jurnal Mantik Penusa* 3.2, Des (2019).
- [3]. Muawanah, Umi. "Konsep Dasar Akuntansi dan Pelaporan Keuangan." (2008).
- [4]. Romney, Marshall B., and Paul John Steinbart. "Sistem informasi akuntansi." (2016).
- [5]. Puspasari, Aprilia, et al. "Penerapan MYOB Accounting V. 8 Dalam Penyusunan Laporan Keuangan PT. Sumber Megah Perkasa." *SPEED-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 12.3 (2020).
- [6]. Yuliantoro, Heri Ribut. "Penyusunan Laporan Keuangan Menggunakan MYOB Accounting Versi 18 Pada Toko Sepatu." *Jurnal Akuntansi Keuangan Dan Bisnis* 8 (2015): 37-46.
- [7]. Astuti, Elly. "Pelatihan MYOB Accounting Version 19 Pada Himpunan Mahasiswa Pendidikan Akuntansi." *Sarwahita* 16.01 (2019): 10-16.
- [8]. Yana, Enceng. "Pengembangan Bahan Ajar Praktikum Akuntansi Dengan MYOB Accounting Berorientasi Pada Metode Drill." *Jurnal Edunomic Vol* 5.2 (2017): 97.
- [9]. Zainal, Vetri Yanti, Nurdin Hidayat, and Sari Narulita. "Pelatihan Komputer Akuntansi (MYOB Versi 18) Bagi Siswa Kelas Xii Ak SMK Yadika Natar Tahun 2017." *Adiguna: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 2.2 (2017): 25-27.
- [10]. Novianti, Eka. "Analisa Perbedaan Manajemen Aktiva Tetap Dalam Myob Dan Accurate V4." *Business Economic, Communication, and Social Sciences (BECOSS) Journal* 1.1 (2019): 19-37.
- [11]. Yusdita, Elana Era, and Elly Astuti. "Aplikasi Program Akuntansi pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran Akuntansi Kabupaten Ponorogo." *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 11.2 (2020): 190-195.

- [12]. Al Cassany, S. (2021). Pelatihan Myob Accounting pada UKM Mahasiswa Akuntansi AMIK Indonesia. *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 17-25.
- [13]. Zulfiar, E., Faisal, F., Busra, B., & Mawaddah, N. (2020, February). Peningkatan Kapasitas Guru Akuntansi SMK Negeri 1 Lhokseumawe Dalam Penggunaan Aplikasi MYOB Accounting. In *Prosiding Seminar Nasional Politeknik Negeri Lhokseumawe* (Vol. 3, No. 1, p. 176).

Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Pada SDN  
No.101763 Klumpang Kampung

*Learning Media Implementation Training At SDN  
No.101763 Klumpang Kampung*

Linda Wahyuni<sup>1</sup>, Hardianto<sup>2</sup>, Rika Rosnelly<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Potensi Utama; Jl.K.L.Yos Sudarso Km.6,5 No.3 A Medan Telp:0616640525

<sup>3</sup>Jurusan Ilmu Komputer, FTIK, Medan

e-mail: [\\*1lindawahyuni391@gmail.com](mailto:*1lindawahyuni391@gmail.com), [2hardiantoandre08@gmail.com](mailto:2hardiantoandre08@gmail.com),  
[3rikarosnelly@gmail.com](mailto:3rikarosnelly@gmail.com)

**Abstrak**

*Media pembelajaran pada saat ini sangat diperlukan pada dunia pendidikan baik di sekolah maupun diperkuliahan, seperti aplikasi macromedia flash yang di implementasikan berbagai jenis animasi contohnya animasi gerak, suara, video dan lain sebagainya. Pada Penelitian yang dibahas adalah menggunakan animasi motion tweening, animasi yang mengalami perubahan bentuk dan pergeseran benda. Media pembelajaran yang diimplementasikan memberikan manfaat bagi guru dan siswa yang mengikuti pelatihan, dimana masih banyaknya guru dan siswa yang belum memahami mengenai pembuatan animasi menggunakan Macromedia Flash. Dari hasil pelatihan diperoleh manfaat dari kegiatan pengabdian ini diantaranya adalah meningkatkan keterampilan guru dan siswa-siswi dalam berkreasi didalam membuat animasi dan mampu mengimplementasikan di sekolah. Metode pembelajaran dilakukan didalam ruangan kelas siswa-siswi dengan menggunakan tutorial pengenalan pembuatan animasi dengan slide dan presentasi di depan, Disertai dengan komputer yang berhubungan dengan materi pelatihan pembuatan animasi.*

**Kata kunci**—Macromedia Flash, Animasi, Audio visual.

**Abstract**

*Learning media at this time are very much needed in the world of education both in schools and lectures, such as macromedia flash applications that are implemented in various types of animation, for example motion animation, sound, video and so on. The research discussed is using motion tweening animation, animation that changes shape and shifts objects. The implemented learning media provides benefits for teachers and students who take part in the training, where there are still many teachers and students who do not understand about making animation using Macromedia Flash. From the results of the training, the benefits of this service activity include improving the skills of teachers and students in being creative in making animations and being able to implement them in schools. The learning method is carried out in students' classrooms using an introduction to animation making tutorial with slides and presentations in front, accompanied by computers related to animation making training materials.*

**Keywords**—Macromedia Flash, Animation, Audio Visual.

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah dalam menyampaikan materi dalam bentuk teori maupun praktek dapat berupa animasi, video, dan suara. Media pembelajaran yang akan diimplementasikan menggunakan animasi, Animasi yang akan

diimplementasikan dapat membantu guru dan siswa-siswi dalam berkreasi untuk menciptakan suatu animasi yang beragam jenis.

Animasi juga dapat digunakan sebagai pendukung dari proses belajar mengajar guru dengan siswa-siswinya sehingga menghilangkan rasa kejenuhan yang sering dimiliki oleh masing-masing siswa-siswi. Animasi yang diimplementasikan juga dapat meningkatkan motivasi, dan meningkatkan pemahaman siswa-siswi pada materi yang diajarkan.

Pemanfaatan multimedia khususnya pada aplikasi macromediaflash dapat berperan penting khususnya di bidang pendidikan. Dimana sangat membantu siswa-siswi dan guru dalam proses belajar mengajar. Terbukti dengan banyaknya media pembelajaran di bidang pendidikan pada Pengabdian Kepada Masyarakat ini menyimpulkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran Macromedia Flash sangat membantu baik dari segi teori maupun Praktek. [1]

Dari pelatihan yang sudah dilakukan terdapat beberapa masalah mengenai kurangnya pengetahuan siswa-siswi didalam memahami penggunaan Macromedia Flash di dalam membuat animasi, sehingga aplikasi media pembelajaran yang akan diimplementasikan sangat membantu di dalam menambah imajinasi khususnya siswa-siswi di dalam berkreasi, didampingi dengan guru yang sudah menguasai materi aplikasi Macromedia Flash [2].

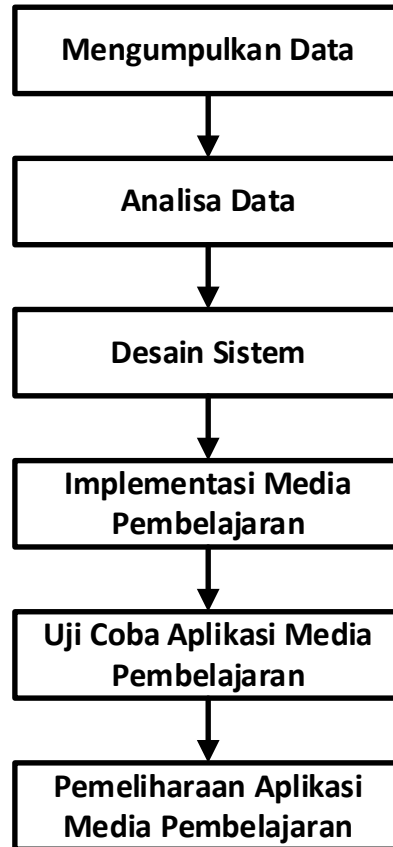
Animasi macromedia flash dapat berperan serta membantu siswa-siswi dan guru dalam memecahkan masalah terhadap proses belajar mengajar. [3] dengan implementasi Macromedia flash yang dapat membuat animasi dengan menampilkan suara, gambar, video dan lain sebagainya [4].

Media pembelajaran animasi ini diimplementasikan agar mengurangi tingkat kebosanan siswa-siswi dan mengurangi penggunaan buku cetak, sehingga dapat lebih menghemat dan kualitas dari sekolah dapat lebih terjamin [5].

Didalam implementasi media pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangan media animasi, dimana kelebihan yang di tunjukan berdampak positif terhadap kemajuan dari siswa-siswi dan guru yang mengajarkan sehingga mendukung kemajuan dari sekolah. Sedikit kekurangan dari media animasi tersebut dimana belum lengkapnya sarana dari sekolah. Tujuan dari implementasi media pembelajaran sangat membantu pihak sekolah didalam memajukan dan memberikan dampak yang baik untuk kedepannya bagi pihak sekolah.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Adapun metode pelaksanaan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan ilmu pengetahuan para guru serta siswa-siswi, Sehingga saat kegiatan dari pengabdian kepada masyarakat ini sudah berakhir pun, para guru dan siswa-siswi lebih mandiri lagi didalam pengembangan ilmu pengetahuannya. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian adalah metode demonstrasi. Metode demonstrasi digunakan untuk menyajikan materi dengan memperagakan melalui langkah-langkah mengenai suatu proses pembuatan media pembelajaran berbasis animasi. Kemudian dilanjutkan dengan siswa dan guru ikut mempraktikan secara langsung pembuatan media pembelajaran berbasis animasi tersebut sesuai mata pelajaran yang diajarkan masing-masing. Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat dapat dilihat pada gambar 1. Sebagai berikut :



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Pembuatan Animasi

- a. Metode pelaksanaan pelatihan pembuatan animasi diawali dengan mengumpulkan data baik yaitu data yang berhubungan dengan pembuatan animasi macromediaflash
- b. Kemudian setelah proses pengumpulan data selesai dilaksanakan akan dilakukan analisa terhadap pembuatan animasi macromediaflash
- c. Setelah Proses menganalisa animasi macromediaflash selesai yaitu mengenai kelemahan dan kelebihan dari aplikasi tahap berikutnya mendesain aplikasi media pembelajaran.
- d. selanjutnya setelah tahap mendesain atau merancang selesai akan dilakukan uji coba aplikasi media pembelajaran.
- e. Kemudian setelah uji coba aplikasi media pembelajaran selesai dilakukan tahap berikutnya dilakukan pemeliharaan aplikasi media pembelajaran

### 3. HASIL PELAKSANAAN

Macromedia Flash 8 merupakan versi terbaru yang merupakan pengembangan dari Macromedia Flash MX 2004. Animasi yang dihasilkan Macromedia Flash 8 adalah animasi berupa file movie. Movie yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks, mengimpor file suara, video, maupun file gambar dari aplikasi lain. Animasi Flash Profesional 8, mampu membuat tampilan website dan presentasi menjadi unik dan menarik, dilengkapi dengan gambar kreatif dan video. Penggunaan Macromedia Flash 8 sebagai software yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis edutainment, didasarkan pada beberapa kelebihan yang dimilikinya.

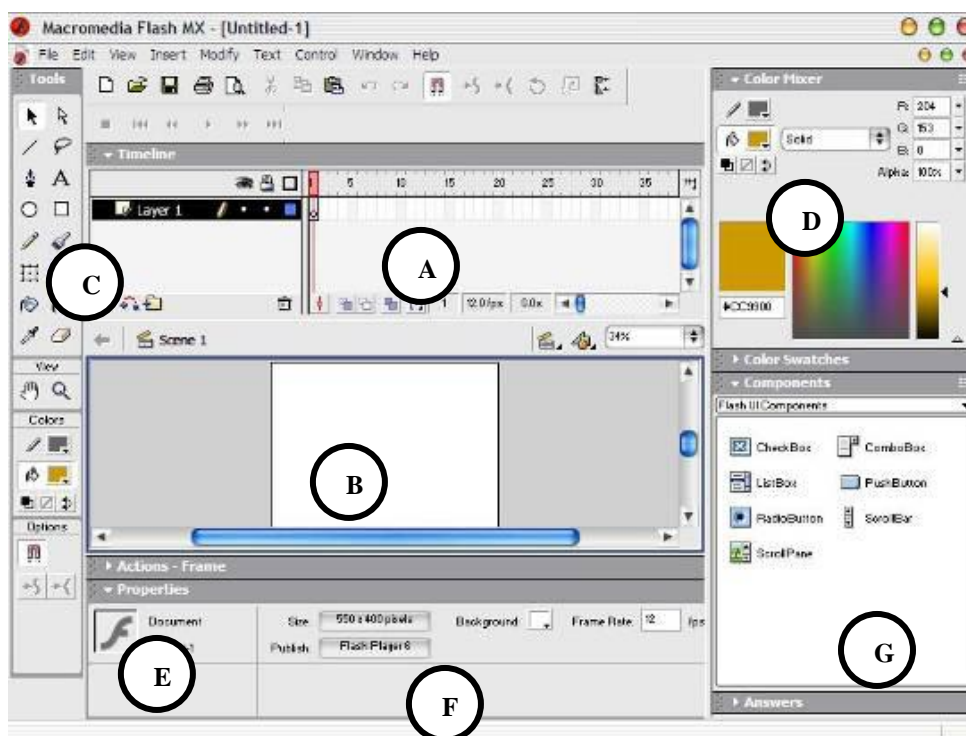
Media pembelajaran siswa sekolah dasar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi guru tentang berbagai mata pelajaran kepada siswa, sehingga dapat menggugah pikiran, emosi, perhatian dan minat siswa, dan pada akhirnya memungkinkan siswa melakukan kegiatan mengajar.

Mata pelajaran sekolah yang membosankan dan kurang beragamnya penggunaan media pembelajaran, kurang mampu menarik minat siswa. Oleh karena itu, perlu disajikan materi yang dapat menarik minat siswa, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis pendidikan untuk menyajikan matematika. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi pembelajaran yang dapat memadukan unsur pendidikan dan hiburan adalah pemanfaatan teknologi informasi berbasis komputer. Pemanfaatan teknologi informasi berbasis komputer diharapkan dapat menjadi cara yang inovatif untuk menyediakan materi pembelajaran. Komputer digunakan untuk keperluan belajar. Dengan menggunakan media komputer sebagai penyajian, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif dan menarik. Melalui interaksi semacam ini, siswa dapat dengan mudah memilih bagian topik yang ingin mereka pelajari atau bagian dari materi yang belum mereka pahami. Dalam pembuatan media pembelajaran berupa software pembelajaran, bentuk ekspresi dari software pembelajaran ini sudah tepat dan unggul.

Pada pelatihan Pembuatan Animasi diharapkan peserta dapat membuat:

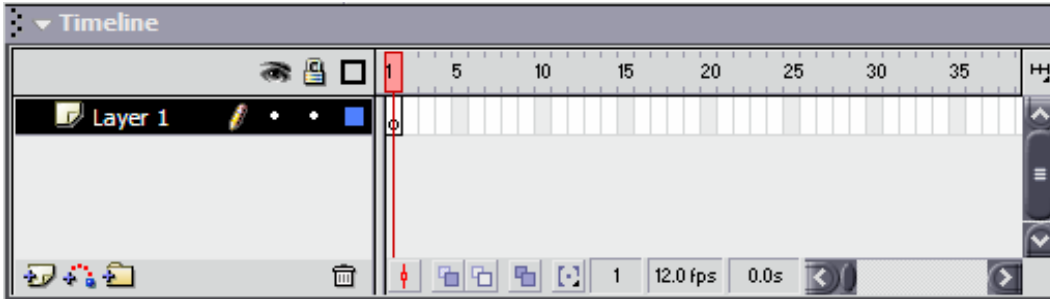
- Animasi objek bergerak dengan pergeseran tempat
- Animasi objek bergerak membesar atau mengecil
- Animasi objek bergerak dengan berputar
- Animasi perubahan bentuk
- Mengimpor suara
- Memasukan suara pada animasi

Adapun hasil implementasi media pembelajaran dapat ditampilkan dalam uraian gambar sebagai berikut :



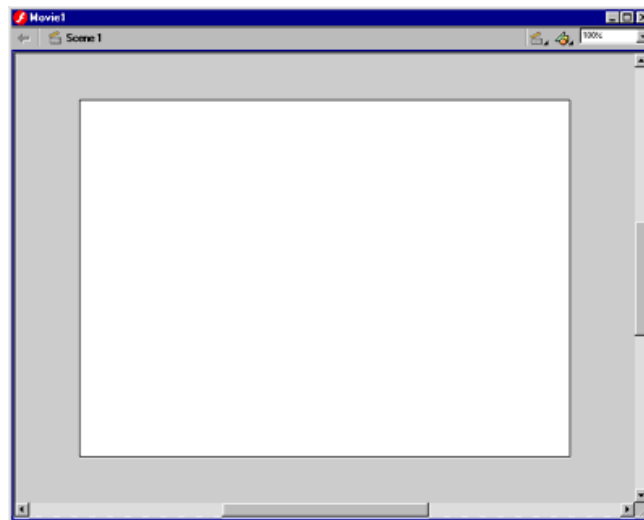
Gambar 2. Tampilan Macromedia Flash MX

Berikut Pada Gambar 3 adalah tampilan dari Timeline



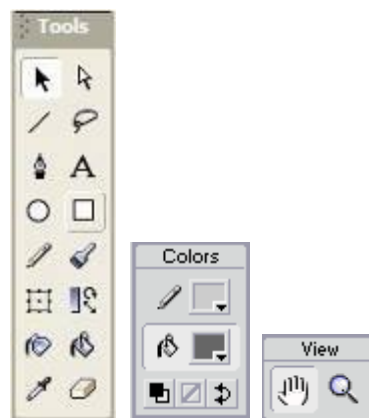
Gambar 3. Timeline Window

Berikut Pada Gambar 4 adalah tampilan dari stage.



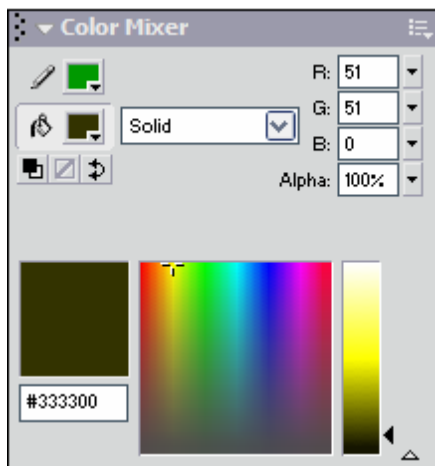
Gambar 4. Stage untuk Bekerja

Berikut Pada Gambar 5 adalah tampilan dari Window Tools box



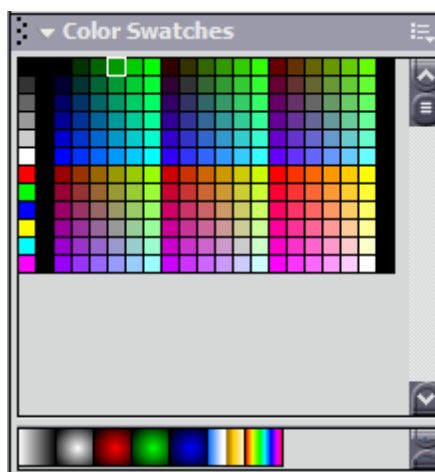
Gambar 5. Window Tools box

Berikut Pada Gambar 6 adalah tampilan Window Color Mixer



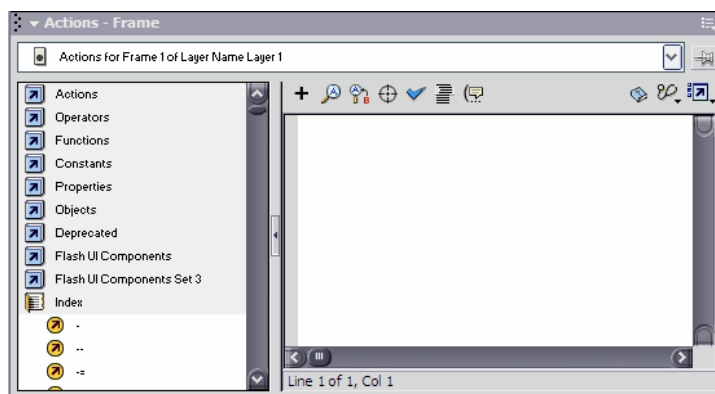
Gambar 6. Window Color Mixer

Berikut Pada Gambar 7 adalah tampilan dari Window Color Swatches



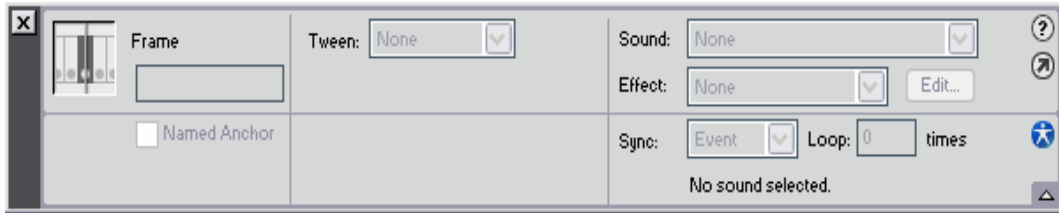
Gambar 7. Window Color Swatches

Berikut Pada Gambar 8 adalah tampilan Window Actions-Frame



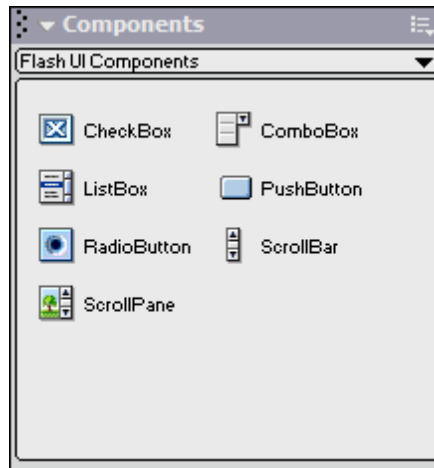
Gambar 8. Window Actions – Frame

Berikut Pada Gambar 9 adalah tampilan Window Properties



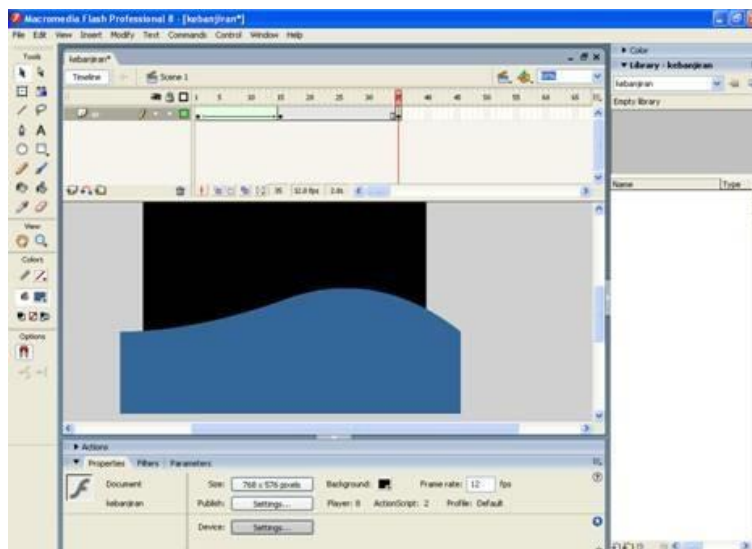
Gambar 9. Window Properties

Berikut Pada Gambar 10 adalah tampilan dari Windows Components



Gambar 10. Windows Components

Pada dasarnya penggunaan animasi ombak merupakan animasi yang sederhana untuk memahami fungsi dari motion tween yang diaplikasikan pada gerak animasi secara halus dari satu keyframe ke menuju keyframe yang lain, tampilan animasi ombak dapat dilihat pada gambar 11 sebagai berikut :



Gambar 11. Animasi ombak bergerak

Animasi motion tweening animasi yang mengalami pergeseran tempat yang dapat ditunjukkan pada gambar 12 berikut ini.



Gambar 12. Animasi motion tweening

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas penggerak. Animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi gerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak beraksi dan berkata. Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu.

Tahap pertama pada kegiatan ini yaitu peneliti melakukan studi pendahuluan melalui observasi, wawancara, dan angket terhadap siswa dan guru SDN No.101763 Klumpang Kampung tujuannya untuk menemukan permasalahan terkait dengan pembelajaran yang terjadi pada Sekolah Dasar tersebut. Peneliti selanjutnya dapat menganalisis masalah untuk membuat inovasi baru yaitu dengan membuat media pembelajaran yang dapat membantu siswa dan guru belajar.

Selain wawancara, peneliti juga melakukan analisis terhadap kebutuhan sekolah dengan memberikan angket untuk siswa dan guru yang menjadi bagian dari studi pendahuluan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui gambaran kebutuhan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8. Dari data tersebut, diketahui bahwa kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 sangat diperlukan. Tahap selanjutnya yaitu pengembangan produk dan perancangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 yang disusun oleh peneliti yang nantinya menjadi sebuah media pembelajaran yang edikatif dan layak digunakan untuk kelas II Sekolah Dasar pada tema sesuai mata pelajaran yang berpedoman pada kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013.



Gambar 13. Foto Kegiatan Pelatihan Pembuatan Animasi

Dengan dikembangkannya media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 tersebut siswa akan merasa senang dan antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Karena pada media interaktif berbasis macromedia flash 8 isinya materi yang ditambah dengan tampilan bergambar dan ada musik sesuai dengan tema mata pelajaran. Uji validasi media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi maka akan dilakukan perbaikan berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran maupun ahli materi.

#### 4. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa para peserta pelatihan dapat berkreasi secara mandiri didalam mengembangkan animasi sehingga dapat diimplementasi di rumah atau di tempat pekerjaannya. Komputer sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena komputer sebagai alat bantu dalam mengerjakan semua tugas baik membuat animasi, desain, dan lain sebagainya. Penggunaan teknologi informasi yang berbasis komputer, diharapkan dapat menjadi salah satu cara inovatif dalam penyampaian materi pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika. Dalam pembuatan media pembelajaran yang berupa software pembelajaran yang cocok dan unggul dalam penyajian. Terdapat beberapa software aplikasi untuk mendukung pembelajaran matematika yang menarik salah satunya, yaitu Macromedia Flash 8.

#### 5. SARAN

Saran untuk kegiatan yang telah dilaksanakan ini adalah perlu pelaksanaan yang lebih konkrit untuk dapat mengembangkan pengetahuan yang lebih luas lagi tentang animasi. Diperlukan pelatihan lanjutan untuk menambah pengetahuan dan wawasan para peserta pelatihan dalam pengembangan masyarakat di SDN No. 101763 Klumpang Kampung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Abbas, M. L. H. (2019). Penerapan Animasi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Pada Materi Tekanan. *Ed-Humanistics: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1).
- [2]. Ari kunto satriaji. (2018). Implementasi Media Animasi Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*.
- [3]. Margarita, L., & Wahyuno, E. (2014). Penggunaan Media Animasi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Siswa Tunarungu Kelas II SDLB. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 1(2), 137-139.
- [4]. Hartiti, R. (2013). Penerapan Media Animasi Flash dalam Pembelajaran Motif Batik Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Menganti. *Jurnal Seni Rupa*, 1(1).
- [5]. Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97-102.
- [6]. Palimbong, Y. W. (2021). *Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMAN 11 Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).

# Pemanfaatan Internet Untuk Meningkatkan Pembelajaran Siswa Selama Masa Pandemi Covid 19

## *Using the Internet to Improve Student Learning During the Covid 19 Pandemic*

Rita Novita Sari<sup>1</sup>, Ratna Sri Hayati<sup>2</sup>, Ivi Lazuly<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Potensi Utama; Jl.K.L.Yos Sudarso Km.6,5 No.3 A Medan Telp:0616640525  
E-mail:[rita.ns89@gmail.com](mailto:rita.ns89@gmail.com)<sup>1</sup>, [ratnayach@gmail.com](mailto:ratnayach@gmail.com)<sup>2</sup>, [ivilazuly@gmail.com](mailto:ivilazuly@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

*Belajar mengajar adalah kegiatan yang dilakukan sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah guna membantu siswa/i untuk memperoleh Pendidikan yang baik. Sebelum masa pandemi, proses belajar mengajar dilaksanakan secara luring (tatap muka) di ruang kelas bersama para siswa/i dan guru. Semenjak pandemi Covid 19 masuka ke Indonesia, proses belajar mengajar dilaksanakan secara daring, yaitu dirumah. Kegiatan proses belajar mengajar ini dilaksanakan untuk memutus mata rantai penuluaran Covid 19 yang ada di Indonesia. Pemanfaatan media internet dalam proses belajara mengajar dalam dunia pendidikan di masa pandemi merupakan suatu jalan keluar, dimana para siswa dan guru tidak dapat melangsungkan pembelajaran secara tatap muka. Dengan menggunakan Google Classroom guru dapat memberikan materi, tugas dan Latihan dengan mengupload melalui Google Classroom, para siswa dapat mengunduh materi, tugas dan Latihan yang telah diupload dari Google Classroom.*

**Kata Kunci**—Internet, Google Classroom, Pembelajaran

### Abstract

*Teaching and learning are activities carried out in accordance with the curriculum set by the government to help students to obtain a good education. Before the pandemic, the teaching and learning process was carried out offline (face to face) in classrooms with students and teachers. Since the Covid 19 pandemic entered Indonesia, the teaching and learning process was carried out online, namely at home. This teaching and learning process is carried out to break the chain of transmission of Covid 19 in Indonesia. The use of internet media in the teaching and learning process in the world of education during a pandemic is a way out, where students and teachers cannot carry out face-to-face learning. By using Google Classroom teachers can provide materials, assignments, and exercises by uploading them via Google Classroom, students can download materials, assignments and exercises that have been uploaded from Google Classroom.*

**Keywords**—Internet, Google Classroom, Learning

## 1. PENDAHULUAN

Belajar mengajar adalah kegiatan yang dilakukan sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah guna membantu siswa/i untuk memperoleh Pendidikan yang baik. Sebelum masa pandemi, proses belajar mengajar dilaksanakan secara *luring* (tatap muka) di

---

ruang kelas bersama para siswa/i dan guru. Semenjak pandemi *Covid 19* masuk ke Indonesia, proses belajar mengajar dilaksanakan secara *daring*, yaitu dirumah. Kegiatan proses belajar mengajar ini dilaksanakan untuk memutus mata rantai penularan *Covid 19* yang ada di Indonesia. Kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan secara *daring* banyak memerlukan sebuah media pembelajaran untuk memudahkan proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu siswa/i dan guru dalam proses belajar mengajar agar dapat berinteraksi dan berkomunikasi. Selain dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan adanya media pembelajaran juga dapat siswa/i dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini berkembang dengan sangat pesat khususnya perkembangan dibidang teknologi informasi. Dengan kemajuaun perkembangan dibidang teknologi informasi dapat membantu membuat pembahuruan dalam dunia Pendidikan dimana hasilnya dapat bermanfaat pada proses belajar mengajar. Kemajuan teknologi informasi dalam dunia Pendidikan mengharuskan dunia Pendidikan membuat kemajuan yang ada seperti media – media yang sudah pernah diciptakan yaitu dengan melaksanakan proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media. Media yang dapat digunakan yang berhubungan dengan kemajuan teknologi informasi dan dapat membantu proses belajar mengajar antara guru dengan siswa/i adalah media internet. Dengan menggunakan media internet dapat menambah wawasan dan pengetahuan para siswa dan guru. Dalam dunia Pendidikan media internet sangat bermanfaat dalam proses belajar mengajar di masa pandemi, dimana para siswa dapat berkomunikasi dengan guru dan dapat memperoleh informasi dengan mudah.

Pemanfaatan media internet dalam proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan di masa pandemi merupakan suatu jalan keluar, dimana para siswa dan guru tidak dapat melangsungkan pembelajaran secara tatap muka. Biasanya sekolah melaksanakan proses belajar mengajar secara tatap muka dengan memberikan materi, tugas dan Latihan secara langsung, sekarang dikarena masa pandemi guru dan para siswa melaksanakan proses belajar mengajar secara *online* yaitu dengan memanfaatkan media internet salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Dengan menggunakan *Google Classroom* guru dapat memberikan materi, tugas dan Latihan dengan mengupload melalui *Google Classroom*, para siswa dapat mengunduh materi, tugas dan Latihan yang telah diupload dari *Google Classroom*.

Pemanfaatan internet juga dapat membantu para siswa dapat memperoleh materi pelajaran, tidak hanya memperoleh materi pelajaran dari buku pelajaran tetapi dapat menambah ilmu pengetahuan sebagai media tambahan untuk pembelajaran dapat diartikan pemanfaatan internet bagi proses pembelajaran para siswa/i. Pemanfaatan internet juga dapat disebut sebagai media yang akan membantu guru dan para siswa dalam belajar pada.

Oleh karena itu, pematari ingin memberikan pelatihan kepada guru dan juga siswa dengan memanfaatkan media internet untuk melakukan proses belajar mengajar dimasa pandemi. Selama masa pandemi sekolah SMK PAB 3 Medan Estate melaksanakan proses belajar mengajar dengna menggunakan media *WhatsApp*. Dimana dengan menggunakan *WhatsApp* memiliki beberapa kekeurangan dan kerumitan salah satunya materi yang diberikan oleh guru tidak dapat dikases jika kita belum mendownload atau materi terhapus. Dikarenakan hal tersebut pematari mengajarkan kepada guru dan para siswa dalam menggunakan *Google Classroom* yang memberi kemudahan kepada guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Adapun uraian latar belakang di atas maka yang sehingga diperoleh rumusan masalah pada kegiatan ini adalah bagaimana menambah *skill* baru bagi guru dan para siswa dengan memanfaatkan *internet* dalam proses belajar; bagaimana agar siswa/siswi memperoleh materi pembelajaran yang dibutuhkan melalui internet selama pembelajaran *daring*; serta bagaimana guru dan para siswa menggunakan *Google Classroom*.

Tujuan dari pelaksanaan Pengabdian kepada masyarakat ini adalah menambah *skill* baru bagi guru dan para siswa dengan memanfaatkan *internet* dalam proses belajar mengajar; menambah agar siswa/siswi memperoleh materi pembelajaran yang dibutuhkan melalui

internet selama pembelajaran daring; serta menambah pengetahuan guru dan para siswa dalam menggunakan *Google Classroom*.

Sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pematari banyak membaca referensi penelitian yang telah dilaksanakan untuk menambah pengetahuan pematari. Penelitian telah memanfaatkan media internet sebagai media tambahan dalam proses belajar mengajar pada sekolah SMA Yaspib Bontolempangan [1]. Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dimana penelitian ini bertujuan untuk menampilkan hubungan pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran. Hasil yang didapat pada penelitian ini dengan memanfaatkan internet sebagai media tambahan dalam proses belajar mengajar para siswa/i dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan internet para siswa dapat menambah pengetahuan yang lebih *up to date* dan para siswa juga lebih aktif [1].

Selanjutnya penelitian yang menggunakan *Google Classroom* sebagai multimedia pembelajaran untuk guru [2]. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan manfaat dari *Google Classroom* sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan *Google Classroom* para guru dapat membuat tugas dan para siswa dapat mengakses tugas yang diberikan oleh guru baik secara daring maupun konvensional. Jumlah responden yang menilai menggunakan *Google Classroom* sangat menyenangkan sebesar 59,6% dan responden yang menilai bahwa *Google Classroom* dapat membantu tugas peserta sebesar 56,6% [2].

Penelitian selanjutnya menghasilkan secara optimal dapat memanfaatkan media internet dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran PPKn [3]. Optimal yang dimaksud pada penelitian ini dikarenakan antara guru dengan para siswa dapat berkomunikasi dan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Dengan memanfaatkan internet siswa dapat mempelajari, dan memperkaya ilmu khususnya tentang materi PPKn [3].

Penelitian yang dilakukan oleh Shampa Iftakhar tentang *Google Classroom* membantu untuk memonitoring siswa untuk belajar. Guru dapat melihat seluruh aktivitas siswa selama pembelajaran di *Google Classroom*. Interaksi antara guru dan siswa terekam dengan baik [4].

Penelitian yang memanfaatkan internet sebagai media informasi dalam kegiatan proses belajar mengajar dilakukan pada matakuliah Pendidikan Pancasila [5]. Hasil dari penelitian ini adalah dengan memanfaatkan media internet dapat meningkatkan proses belajar mengajar pada mahasiswa dan tenaga pendidik. Hal itu dikarenakan dengan adanya internet dapat memudahkan mahasiswa untuk mengakses dan mempelajari pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *library research*. Dimana peneliti membaca sumber literatur melalui internet, kemudian menganalisa dan memberikan gagasan atau ide – ide yang menarik [5].

Selanjutnya terdapat penelitian penggunaan internet adalah rentang usia penggunaan internet pada usia 15 – 19 tahun, dan media internet yang digunakan untuk memperoleh informasi baik informasi tentang pelajaran atau pun informasi tentang pribadi adalah berupa e-mail, social networking, search engine [6]. Dengan memanfaatkan internet kita juga dapat berkomunikasi, berdiskusi, dan mencari informasi yang akurat, dan mengevaluasi data dan informasi yang akan meningkatkan kemampuan kita dalam berpikir [6].

Selanjutnya ada penelitian yang menjelaskan media yang digunakan untuk melaksanakan proses belajar mengajar secara daring adalah dengan menggunakan *Google Classroom* [7]. Dengan menggunakan *Google Classroom* melalui berbagai jenis platform yang ada baik yang terdapat didalam *personal computer* maupun pada *gadget* [7].

Penelitian selanjutnya menggunakan *Google Classroom* untuk memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar [8]. Dengan menggunakan *Google Classroom* proses belajar mengajar dilakukan dengan *blended learning*, dimana dengan menggunakan itu memberi kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara tepat, cepat dan akurat kepada para siswa. guru dapat menggunakan fitur – fitur yang sudah tersedia pada *Google Classroom* salah satunya fitur assignments, grading, communication, time-cost, archive course, mobile application, dan privacy. Pada penelitian yang dilakukan oleh Hakim juga dapat memberikan solusi terhadap metode pembelajaran yang selama ini dilakukan dengan tatap muka (konvensional). Dimana pada metode ini seluruh kegiatan proses belajar mengajar tidak terlalu

berjalan dengan baik dikarenakan guru masih melakukan pemberian materi dan tugas, setelah itu para siswa/i akan ditinggalkan untuk mengerjakan tugas [8].

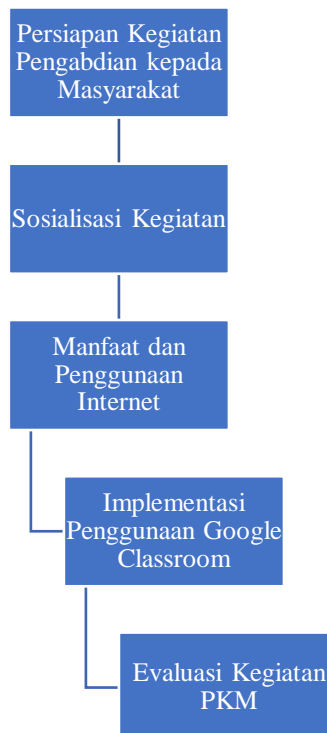
## 2. METODE PELAKSANAAN

### 2.1 Waktu dan Lokasi kegiatan PKM

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Jumat, 30 April 2021 dari jam 13.00 s.d selesai. Pada saat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menggunakan hardware dan software untuk mendukung kegiatan agar berjalan dengan baik dan lancar di saat Pandemi covid 19 masih mewabah, seperti laptop, *Mouse*, Sistem Operasi *Windows* dan internet. Lokasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang pemateri pilih untuk dijadikan tempat melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sekolah SMK PAB 3 Medan Estate. Kelas yang menjadi tempat pemateri memaparkan materi adalah kelas XII (Dua Belas) jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, dimana 1 kelas terdiri dari 34 siswa/i tetapi dikarenakan pandemi covid 19 sehingga terjadi pembatas/pengurangan kehadiran siswa/i menjadi 17 orang siswa-siswi. Sekolah SMK PAB 3 Medan Estate yang menjadi lokasi tempat pengabdian kepada masyarakat yang pemateri pilih beralamat di jalan Jl. Mesjid No.1 Medan Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang, 20371 Telp. (061) 7347662.

### 2.2 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah metode pelatihan dan simulasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), sesuai dengan judul yaitu Pemanfaatan Internet Untuk Meningkatkan Pembelajaran Siswa Selama Masa Pandemi Covid 19. Pada tahap awal guru dan para siswa akan diberikan pemaparan mengenai manfaat dari penggunaan media internet dan penerapan dari media internet dan penggunaan *Google Classroom*. Berikut merupakan metode pelaksanaan abdimas:



Gambar 1. Prosedur Kerja PKM

#### a. Persiapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Pada tahap ini pemateri melakukan persiapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di sekolah SMK PAB 3 Medan Estate secara *luring* (tatap muka) dengan membatasi kapasitas jumlah kehadiran siswa/i dan menerapkan protokol Kesehatan. Pemateri juga mempersiapkan.

b. Sosialisasi Kegiatan

Tahap ini merupakan tahap awal dalam melakukan prosedur kerja yang dilakukan. Dimulai dari mendatangi tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu di SMK PAB 3 Medan Estate, meminta izin kepada pihak sekolah untuk mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pada saat meminta izin kepada pihak sekolah pemateri beserta tim menyampaikan maksud dan tujuan mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, kapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dan berapa hari akan dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

c. Manfaat dan Kegunaan Internet

Pada tahap ini pemateri akan menjelaskan maksud dan tujuan dalam mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat kepada para siswa/i sebelum pemateri menjelaskan materi yang akan dibawakan. Setelah menjelaskan maksud dan tujuan mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya pemateri akan menjelaskan materi yaitu mengenai pemanfaatan internet, penggunaan dari internet, seberapa penting peranan internet di masa pandemi covid 19. Apakah

d. Implementasi Pembuatan *Google Classroom*

Pada materi ini pemateri menggunakan media internet untuk membantu proses belajar mengajar dengan menggunakan *Google Classroom* dengan menampilkan melalui proyektor. Pemateri mengajarkan kepada guru dan para siswa bagaimana membuat *Google Classroom*, mengenal fitur – fitur yang ada di *Google Classroom*, cara bergabung kelas di *Google Classroom*, membuat tugas, pertanyaan/quis dan membuat pengumuman

e. Evaluasi Kegiatan PKM

Kegiatan PKM yang selesai dilaksanakan, kemudian dilakukan evaluasi untuk melihat keberhasilan dan kebermanfaatannya yang dirasakan siswa-siswi dari pelaksanaan kegiatan PKM yang mereka ikuti.

### 3. HASIL PELAKSANAAN

Dimasa pandemi Covid 19 semua kegiatan yang semula dilakukan dirumah sekarang harus dilakukan diluar rumah, termasuk kegiatan Pendidikan. Seluruh sekolah harus melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar yang semula *luring* (tatap muka) sekarang harus dilaksanakan secara *daring*. Hal ini membuat pihak sekolah harus memikirkan bagaimana agar proses belajar mengajar tetap dapat berjalan seperti biasa walau harus dilaksanakan dirumah siswa/i masing – masing. Perkembangan teknologi informasi yang kian pesat adalah internet sangat membantu dalam dunia Pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar antara guru dengan para siswa. Hal yang sama seperti sekolah SMK PAB 3 Medan Estate di masa pandemic ini pihak sekolah sangat membutuhkan internet sebagai media yang sangat penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Pemanfaatan internet dapat dikatakan sebagai alat bantu komunikasi anatar guru dengan para siswa dalam menambah wawasan tentang materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pada masa pandemi ini proses belajar mengajar dituntut untuk tetap aktif antara guru dengan mahasiswa. Dalam proses belajar mengajar, guru memiliki kendala yaitu bagaimana mempermudah dan memfasilitasi siswa untuk meningkatkan minat belajar para siswa dimasa pandemi. Pemanfaatan internet sebagai media tambahan dalam proses belajar mengajar

membuat para siswa menganalisis informasi yang relevan dengan materi pelajaran dan melakukan pencarian sesuai dengan kehidupan nyatanya. Guru dan para siswa dapat berkomunikasi dan berdiskusi mengenai materi atau tugas yang diberikan dengan menggunakan *Google Classroom*

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan untuk memberikan pelatihan kepada guru dan para siswa manfaat dan penggunaan internet serta implementasi penggunaan *Google Classroom* dalam membantu proses belajar mengajar di masa pandemi ini. Berdasarkan prosedur kerja yang ada pada di gambar 1. Prosedur Kerja PkM, Maka prosedur kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat diawali dengan sosialisasi kegiatan, Pemaparan Manfaat dan kegunaan Internet, Implementasi Pembuatan *Google Classroom*, dan pada tahap terakhir adalah Evaluasi Kegiatan PkM.

### 3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan PkM bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa-siswi SMK tentang apa itu internet dan kegunaan internet. Dan membuat *Google Classroom* untuk guru dan par siswa. Prosedur Kerja Kegiatan. Berikut uraian pelaksanaan kegiatan PkM adalah sebagai berikut:

#### a. Persiapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Sebelum kegiatan dilaksanakan maka dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut:

- 1) Melakukan studi pustaka tentang manfaat dan kegunaan internet dan media internet apa yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar di masa pandemi.
- 2) Menentukan mitra yang akan dijadikan tempat melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.
- 3) Penentuan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.
- 4) Penentuan dan persiapan materi yang akan berikan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

#### b. Sosialisasi Kegiatan

Tahap ini merupakan tahap awal dalam melakukan prosedur kerja yang dilakukan. Dimulai dari mendatangi tempat mitra yaitu di SMK PAB 3 Medan Estate yang bertujuan untuk mensosialisasikan latar belakang dan tujuan dari pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat. Setelah mitra menyetujui tujuan dilaksanakannya PkM, maka selanjutnya adalah konfirmasi mengenai sarana dan prasarana yang dibutuhkan pada saat kegiatan berlangsung. Termasuk peralatan-peralatan yang dibutuhkan seperti ruang kelas, Laboratorium Komputer, dan peralatan lain yang dibutuhkan.

#### c. Pemaparan Materi

Pemaparan manfaat dan kegunaan internet serta media internet yang bisa digunakan untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar di masa pandemi. Selain pemaparan materi mengenai mnafaat dan kegunaan dari internet, pemateri juga menjelaskan apa itu *Google Classroom* bagaimana cara menggunakan *Google Classroom*, bagaimana membuat kelas, mengupload materi ajara dan bagaimana cara berkomunikasi antar guru dengan para siswa pada *Google Classroom*.

Google Classroom adalah salah satu platform yang dapat membantu para guru dan murid dalam pembelajaran secara online. Apalagi di situasi pandemi seperti ini yang kurang memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka. Penggunaan Google Classroom merupakan solusi yang bagus bagi murid dan guru yang ingin melakukan pembelajaran secara produktif dan tidak membosankan. Aplikasi ini terbukti populer dikalangan sekolah karena mampu membantu para guru untuk mengelola mulai dari tugas,

materi, dan diskusi terhadap murid. Fitur-fitur yang diberikan oleh Google Classroom sendiri sudah sangat lengkap untuk digunakan sebagai sarana manajemen pembelajaran. Fitur-fiturnya juga tidak sulit dari sisi penggunaannya. Bagi pengguna yang masih awam dan pemula pasti sudah langsung bisa menggunakannya. Hal lainnya ini dikarenakan didukung tampilan Google Classroom yang ramah dan simpel.



Gambar 2. Pemaparan materi Pemanfaatan Internet

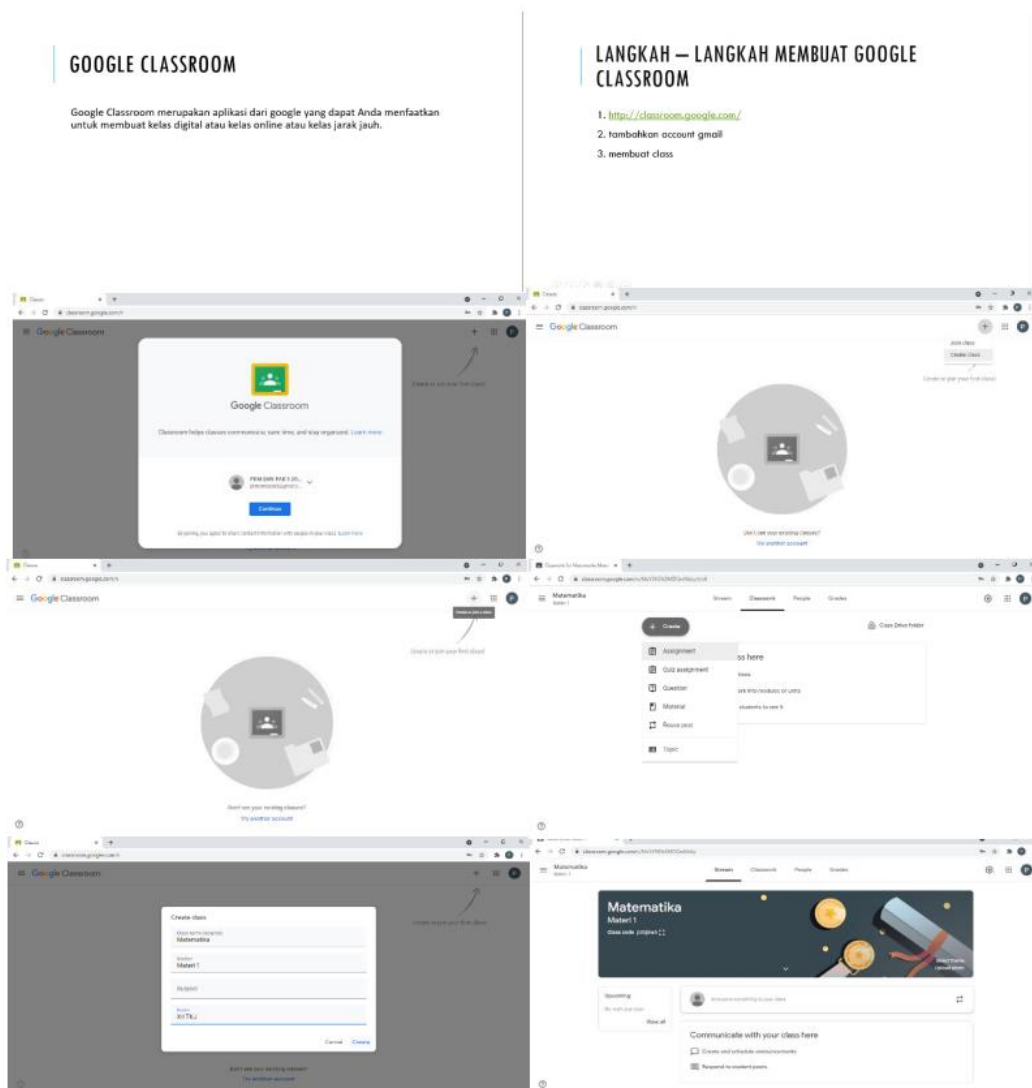
Google Classroom dapat diakses melalui browser atau aplikasi mobile. Baik pengguna smartphone Android maupun iOS dapat menginstal Google Classroom melalui Play Store atau Apps Store. Guru dan siswa dengan gangguan mobilitas tetap dapat mendengarkan pelajaran melalui smartphone di mana pun mereka berada. Siswa dan guru juga dapat mengakses Google Classroom melalui berbagai browser, seperti Google Chrome, Microsoft Edge, dan Mozilla Firefox. Oleh karena itu, penggunaan Google Classroom dapat diakses dari mana saja tanpa batasan.

Untuk menggunakan Google Classroom ini, siswa dan guru harus memiliki akun Google terlebih dahulu. Saat mendaftar akun Google ini, Anda dapat mendaftar melalui smartphone atau laptop Anda. Melalui aplikasi atau browser, konfigurasinya hampir sama dan sederhana. Pada kegiatan PKM ini menjelaskan cara mendaftar akun Google Classroom melalui browser atau website, yaitu:

- 1) Buka Browser (Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge)
- 2) Ketikkan Google Classroom di Search Engine atau ketikkan <https://classroom.google.com/>
- 3) Pilih Akun Google dan Daftarkan pada tahap Sign Up
- 4) Klik Continue untuk melanjutkan
- 5) Selanjutnya, untuk Guru, Klik tanda (+) di pojok kanan atas
- 6) Pilih Create Class untuk membuat kelas pertama Anda
- 7) Selanjutnya lakukan Konfigurasi mengenai informasi kelas
- 8) Isi Nama Kelas yang akan dibuatkan, Klik Class Name dan masukkan detailnya.
- 9) Dalam menambahkan informasi deskripsi singkat, tingkat kelas, atau jadwal kelas, Klik Section dan masukkan detailnya.
- 10) Dalam menambahkan Subject atau mata pelajaran yang akan diajar. Klik Subject dan Masukkan detailnya.
- 11) Dalam menambahkan lokasi kelas. Klik Room dan Masukkan detailnya.
- 12) Klik Create, untuk membuat Kelas
- 13) Halaman Kelas akan terlampir

- 14) Perhatikan Class Code yang digunakan siswa agar bisa bergabung ke kelas yang telah dibuat.
- 15) Untuk Membuat Tugas Kelas, Klik Classwork pada menu atas.
- 16) Klik Create, Pilih jenis tugas yang akan dibuat
- 17) Pilih Assignment jika ingin membuat tugas, Klik Assignment
- 18) Klik Title, Masukkan detail Judul Tugas.
- 19) Klik Instruction, Masukkan Informasi tentang tugas maupun Instruksi.
- 20) Klik Add, untuk menambahkan materi pelajaran yang disiapkan atau Tekan Create jika baru ingin membuatnya
- 21) Selanjutnya di Jendela kanan atas, Atur Points, Tenggat Waktu, Topik, dan Rubrik.

Langkah selanjutnya adalah mengkonfigurasi siswa untuk masuk ke Google Classroom. Siswa dapat menggunakan smartphone dan laptop untuk masuk ke Google Classroom. Dalam PKM ini, peneliti menggunakan browser Goolge Chrome. Langkah awal adalah membuka <https://classroom.google.com/> lalu daftarkan akun seperti yang telah dilakukan diatas. Masuk Klik tanda (+) dan tekan Join Class. Masukkan kode yang diberikan oleh Guru untuk dapat masuk ke dalam Google Class. Jika sudah maka siswa sudah bisa masuk ke dalam Google Class dan mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru.



Gambar 3. Pemaparan Materi Pembuatan *Google Classroom*

Pemanfaatan internet dalam menunjang pendidikan di masa pandemi bukan merupakan hal yang baru, dikarenakan sebelum wabah pandemi covid 19 menyebar ke seluruh penjuru dunia. Beberapa sekolah sudah menggunakan internet sebagai sarana untuk belajar tidak hanya dari buku saja, mengatasi keterbatasan tenaga pendidik. Di masa pandemi saat ini dituntut untuk tidak melakukan kegiatan di luar rumah, internet merupakan solusi yang terbaik untuk membantu proses belajar.

d. Evaluasi Kegiatan PkM

Kegiatan PkM yang selesai dilaksanakan, kemudian dilakukan evaluasi untuk melihat keberhasilan dan kebermanfaatan yang dirasakan oleh guru dan para siswa-siswi dari pelaksanaan kegiatan PkM yang mereka ikuti. Pemateri akan melihat apakah guru dan para siswa dapat membuat dan menggunakan *Google Classroom*. Apakah ada kesulitan dalam menggunakannya dan bagaimana guru dan para siswa dapat berinteraksi dengan menggunakan *Google Classroom*.

3.2 Faktor Pendukung dan Penghambat

Setelah melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pemateri. Dengan kemajuaan teknologi informasi yang banyak memberikan kemudahan, solusi dan kebermanfaatan terdapat beberapa kendala yang menjadi penghambat. Begitu juga dengan pemanfaatan internet sebagai media dalam kegiatan proses belajar mengajar juga menemui beberapa kendala. Khususnya kendala yang dihadapi pada saat melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada sekolah SMK PAB 3 Medan Estate. Dimana pada sekolah SMK PAB 3 Medan Estate penyediaan fasilitas laboratorium computer masih terbatas, dikarenakan dana untuk menyediakan fasilitas tersebut sangat terbatas dan sekolah SMK PAB 3 Medan Estate tidak menerima bantuan dari pemerintah berupa penyediaan fasilitas laboratorium dan internet untuk sekolah swasta. Selain itu keterbatasan yang lain adalah waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang terbatas.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil kegiatan dapat disimpulkan berapa hal yaitu pemanfaatan media internet dalam meningkatkan proses belajar mengajar dimasa pandemi sangat membantu guru dan para siswa. Dengan menggunakan *Google Classroom* dapat membantu guru dan para siswa dalam berkomunikasi pada saat proses belajar mengajar.

#### 5. SARAN

Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, maka selanjutnya perlu:

- a. Agar para siswa/siswi mempraktekkan ilmu yang diperoleh untuk membuat *Google Classroom* untuk proses belajar mengajar.
- b. Dukungan pihak sekolah diharapkan dapat ditingkatkan terutama dari segi kelengkapan sarana dan prasarana komputer untuk mendukung peningkatan sumber daya manusia di bidang penggunaan komputer.
- c. Untuk tindak lanjut dari kegiatan pelatihan diharapkan pihak sekolah dapat mengalokasikan waktu untuk siswa/siswi dalam menggunakan fasilitas komputer agar ilmu yang sudah didapat selama pelatihan dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dengan sebaik-baiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sul kifli, S., Kaharuddin, K., & Firdaus, F. (2019). Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran Tambahan Siswa SMA Yaspib Bontolempangan. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 242-248.
- [2] Durahman, D. (2018). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Multimedia Pembelajaran Bagi Guru Madrasah Pada Diklat Di Wilayah Kerja Kemenag Kabupaten Cianjur. *Tatar Pasundan: Jurnal Diklat Keagamaan*, 12(34), 215-221.
- [3] Suharmanto, A. (2017). Pemanfaatan Internet Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di SMA Negeri 1 Sleman. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Hukum*.
- [4] Iftakhar, S. (2016). Google classroom: what works and how. *Journal of Education and Social Sciences*, 3(1), 12-18.
- [5] Tobing, S. M. (2019). Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(1), 64-73.
- [6] Nasution, D., Rahayu, E., & Rohminatin, R. (2019). Internet sehat dan aman (insan). *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 2(2), 179-182.
- [7] Gunawan, F. I., & Sunarman, S. G. (2018, February). Pengembangan kelas virtual dengan google classroom dalam keterampilan pemecahan masalah (problem solving) topik vektor pada siswa SMK untuk mendukung pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*.
- [8] Hakim, A. B. (2016). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. *I-Statement: Information System and Technology Management*. vol, 2, 1-6.

# Pelatihan Pemanfaatan Adobe After Effect Dalam Pembuatan Iklan

## *Training Utilizing Adobe After Effect In Advertising*

Asbon Hendra Azhar<sup>1</sup>, Ratih Adinda Destari<sup>2</sup>, Bob Subhan Riza<sup>3</sup>

Universitas Potensi Utama

Jalan K.L Yos Sudarso Km.6,5 No.3A Tanjung Mulia

E-mail : [asbon.upu@gmail.com](mailto:asbon.upu@gmail.com)<sup>1</sup>, [adindaalkarim0384@gmail.com](mailto:adindaalkarim0384@gmail.com)<sup>2</sup>, [bob@potensi-utama.ac.id](mailto:bob@potensi-utama.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

*Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi menuntut setiap orang untuk memiliki kreativitas dan skill dalam dirinya. Kreativitas dan skill dalam bidang teknologi merupakan satu kesatuan yang berjalan secara beriringan dan sangat diperlukan dalam dunia kerja. Untuk itu perlu ditanamkan sejak dini dalam mengarahkan dan mengembangkan skill dan kreativitas seorang pelajar. Dengan diberikannya arahan dan bimbingan kepada pelajar sejak dini akan membantu para pelajar dalam hal pembelajaran serta persaingan pada dunia kerja. Adobe After Effect merupakan suatu keahlian terampil yang jarang dimiliki oleh setiap orang dan perlu dikenalkan kepada para pelajar untuk membantu mereka melakukan sebuah kreativitas yang nantinya akan dihargai oleh perusahaan ataupun perguruan tinggi. Dimana setiap perusahaan pasti memerlukan seorang yang kreatif untuk membantu pekerjaan dalam bidang desain, animasi dan multimedia, begitu juga dengan perguruan tinggi. Perguruan tinggi sangat membutuhkan pengajar yang ahli dalam bidang multimedia.*

**Kata Kunci**—*Adobe After Effect, Pelajar, Skill*

### **Abstract**

*Along with the development of the times and technology requires everyone to have creativity and skills in him. Creativity and skills in the field of technology are a unity that go hand in hand and are indispensable in the world of work. For this reason, it needs to be instilled from an early age in directing and developing the skills and creativity of a student. By providing direction and guidance to students from an early age, it will help students in terms of learning and competition in the world of work. Adobe After Effects is a skillful skill that is rarely owned by everyone and needs to be introduced to students to help them do a creativity that will later be appreciated by companies or universities. Where every company needs a creative person to help work in the fields of design, animation, and multimedia, as well as universities. Universities really need teachers who are experts in the multimedia field.*

**Keywords**—*Adobe After Effects, Student, Skill.*

## 1. PENDAHULUAN

Peranan teknologi informasi saat ini dipergunakan bagi organisasi, perusahaan dan kebutuhan perseorangan. Bagi organisasi atau perusahaan, pemanfaatan teknologi informasi dapat memberikan keunggulan kompetitif, sedangkan bagi perseorangan teknologininformasi dapat mendukung pencapaian keunggulan pribadi [1]. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi di dunia semakin berkembang salah satunya pada dunia Editing video. Efek video

dibuat untuk menambah kesan dari dramatis kepada penonton. Sehingga mereka tertarik untuk melihatnya. Maka dari itu pembuatan efek harus sekreatif mungkin. Selain itu belajar editing video juga dibuat untuk mengembangkan kreatifitas seseorang. Oleh karenanya dilakukan pelatihan yang didalamnya terdapat pembelajaran efek-efek khusus. Untuk belajar membuat efek tersebut sabiknya kita mengetahui apa itu Adobe After Effect, proses pembuatan efek khusus dan aplikasi pendukung apa saja yang dapat digunakan untuk membuat efek tersebut [2].

Adobe After Effect adalah program pengolah video editing [2]. Fungsi Adobe After Effect adalah untuk mengolah dan menambahkan efek-efek khusus dalam pembuatan video pada acara-acara seperti pernikahan, maupun pembuatan iklan di industri per-TV-an (broadcast). Adobe After Effect adalah aplikasi yang diproduksi oleh Adobe yang dapat digunakan untuk menyunting media secara multi (lebih dari satu), diantaranya video, gambar, dan audio. Kegunaan Adobe After Effect sangatlah luas, baik itu untuk proses awal (beginning) ataupun akhir (finishing). Dengan menerapkan beberapa efek di Adobe After Effect dapat menghasilkan suatu media dari mentah menjadi matang sehingga sesuai dengan keinginan. Mudah dalam penerapan efek video, filter, suara, teks, warna, dan lain-lain yang sangat dibutuhkan untuk penyuntingan sekaligus penyelesaian akhir pada suatu proyek. Didalam Adobe After Effect pun kalian dapat membuat suatu animasi untuk gambar dan teks dilengkapi pengaturan keyframe yang dapat memudahkan proses kerja [2].

Pemanfaatan Adobe After Effect dengan Motion Graphics dapat digunakan sebagai Media Sosialisasi dan Promosi [3]. Adobe After Effect merupakan salah satu software compositing yang populer dan telah digunakan secara luas dalam pembuatan video, multimedia, film dan web. After Effect terutama dipakai dalam penambahan efek khusus seperti efek petir, hujan, salju, ledakan bom, dan efek khusus lainnya. After Effect telah membantu para praktisi perfilman Hollywood dalam menghasilkan film-film dengan efek khusus yang spektakuler. Spawn, Titanic, Deep Rising, The Jackal adalah beberapa judul film yang telah memanfaatkan potensi After Effect. Selain untuk iklan, ternyata penggunaan Software After Effect juga dapat sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif [4]. Bahkan desain video Company Profile suatu perusahaan atau industri dapat Menggunakan software Adobe After Effect [5].

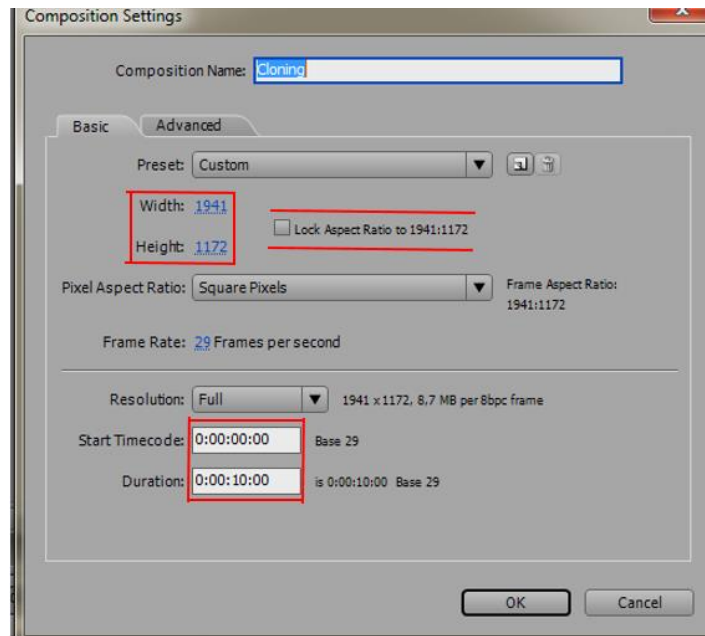
Pelaksana pengabdian kepada masyarakat melakukan Pelatihan Pemanfaatan Adobe After Effect Dalam Pembuatan Iklan, yang diharapkan dapat menjadi masukan serta pengetahuan siswa/i dalam memahami dan mempelajari Pengetahuan dan keahlian dalam membuat desain animasi menggunakan Adobe After seperti materi yang akan disampaikan pada pelatihan ini, sehingga nantinya siswa/i bisa meningkatkan Pengetahuan dan keahlian dalam membuat desain animasi menggunakan Adobe After Effect serta Meningkatkan Pengetahuan dan keahlian dalam memberikan effect pada sebuah film menggunakan Adobe After Effect.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat maka dilakukan persiapan-persiapan dan metode yang mendukung kegiatan ini, yaitu :

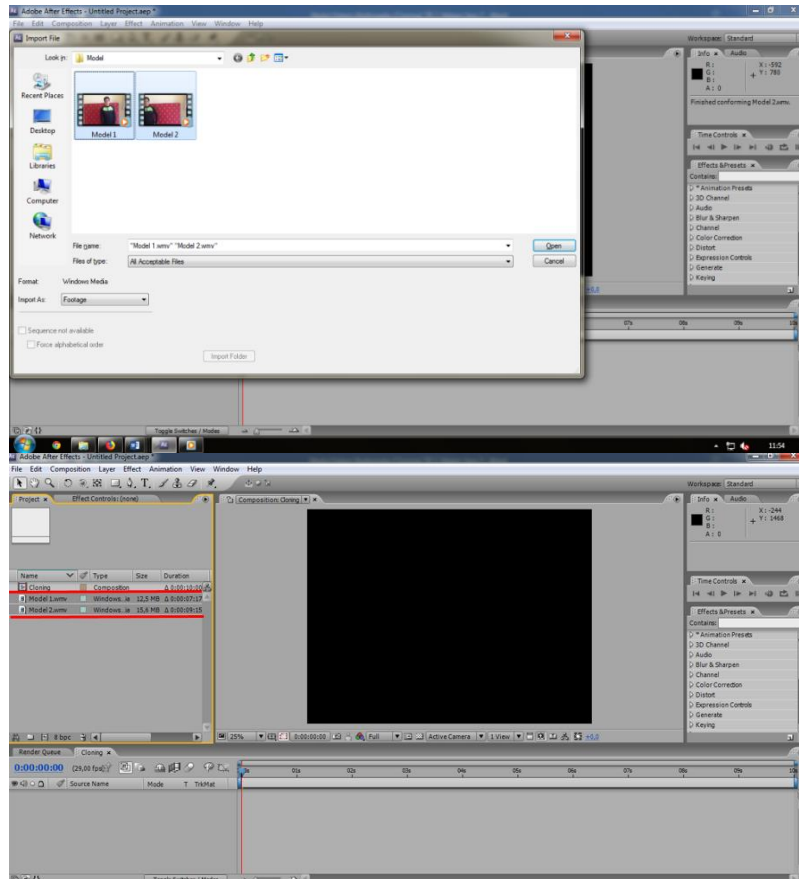
- a. Melakukan studi kasus yang terjadi pada masyarakat terutama di kalangan siswa mengenai Effect Video yang sering dibuat dalam Adobe After Effect yang mana ide tersebut dituangkan dalam sebuah pelatihan yang diberikan kepada siswa/I SMA Budi Agung Medan yang nantinya mereka belajar berkeaktivitas dan berinovasi serta mampu berwirausaha dengan memanfaatkan teknologi Adobe After Effect tersebut.
- b. Selanjutnya dilakukan pencarian studi pustaka tentang berbagai pembuatan Effect Video yang sering dibuat dalam Adobe After Effect dan studi pustaka terkait teknologi informasi sebagai media pembelajaran.
- c. Melakukan persiapan alat (laptop & lcd projector) dan tutorial dalam proses pelatihan.
- d. Melakukan uji coba pembuatan video terlebih dahulu sebelum melakukan pelatihan. Kemudian membuat proposal kegiatan, yang nantinya proposal tersebut digunakan untuk

- meminta izin kepada program studi dan LPPM, yang kemudian dibuatkan surat permohonan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ke SMA Budi Agung Medan.
- e. Menentukan dan melakukan persiapan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
  - f. Pelatihan Pemanfaatan Adobe After Effect Dalam Pembuatan Video dilakukan dengan cara mengumpulkan siswa/I SMA di Medan. Pelatihan diawali dengan pengenalan mengenai apa itu Adobe After Effect lalu memberikan materi tentang bagaimana cara membuat Video dengan menggunakan Adobe After Effect sehingga menghasilkan Video yang baik dan bagus.
  - g. Menggunakan Effect Video adalah salah satu materi yang diberikan kepada siswa/I SMA Budi Agung Medan, dimana materi yang diberikan bagaimana memberikan Effect Video didalam sebuah Video dimana misalnya mau membuat project untuk tune televisi atau periklanan televisi maka harus menggunakan (PAL D1/DV Square Pix, 768 x 576), apabila untuk pembelajaran dapat menggunakan ukuran (Medium, 320 x 240) Pixel Aspect Ratio gunakan "SquarePixels", berikut tampilannya :
    1. Buka Adobe After Effects Project
    2. Pilih Composition – New Composition  
Atur Composition Setting seperti pada gambar di bawah ini :



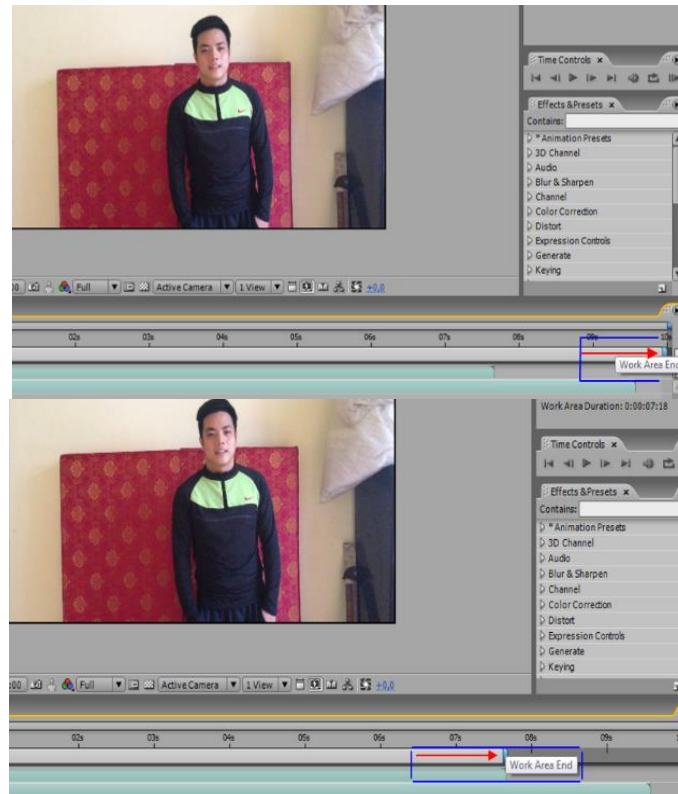
Gambar 1. Menu Awal

3. Import File (Ctrl+I) Pilih Model 1 dan Model 2 yang telah disediakan.



Gambar 2. Pengabungan Model 1 dan 2

4. Geser “work area end”:



Gambar 3. Proses work area end

Kemudian pada :



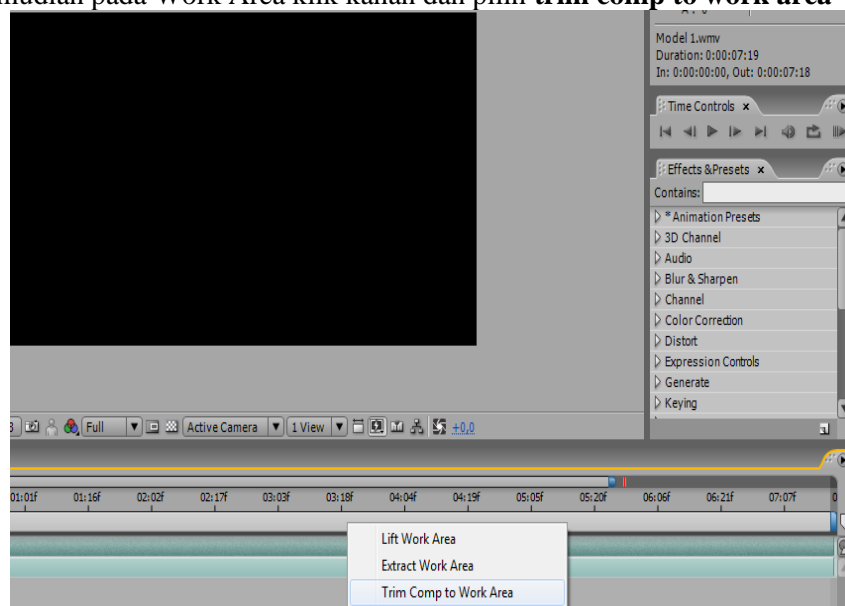
Gambar 4. Pembuatan Effects dan Presets

Tarik menjadi:



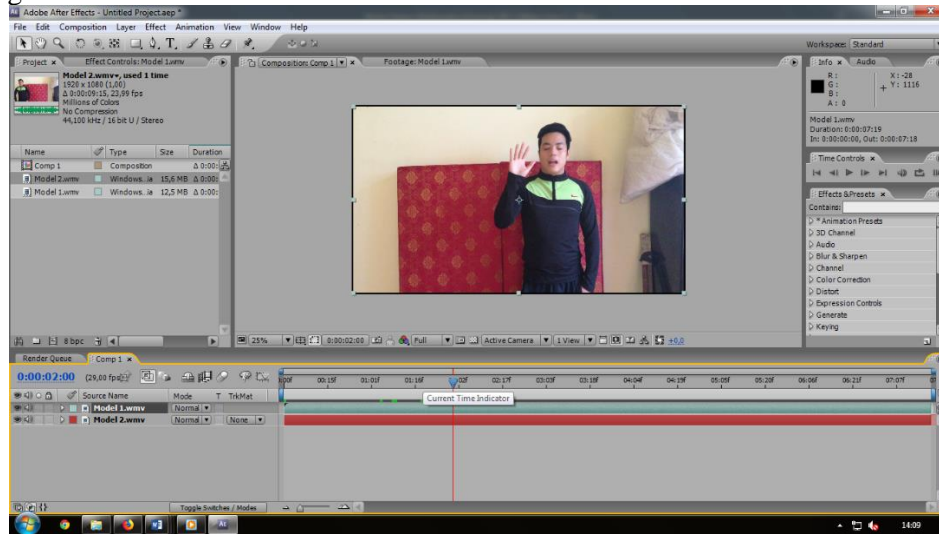
Gambar 5. Pembuatan Effects dan Presets

Kemudian pada Work Area klik kanan dan pilih **trim comp to work area**



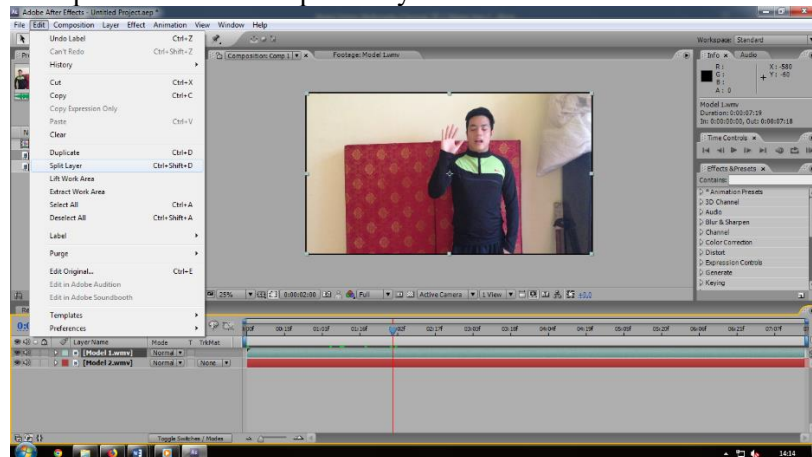
Gambar 6. Proses Pembuatan di Halaman Work Area

5. Aktif pada layer name model 1, dan current time indicator berhentikan seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 7. Tampilan Menu Layer

6. Kemudian pilih edit dan klik split to layer atau "Ctrl+Shift+D"



Gambar 8. Tampilan Menu Edit

Setelah di pilih akan menjadi :



Gambar 9. Tampilan Menu Edit

7. Masih aktif pada Model 1 dan pastikan current time indicator “0:00:02:01”. Lalu lakukan penyeleksian gambar menggunakan pen tool. Setelah di seleksi akan menjadi seperti gambar di bawah ini :



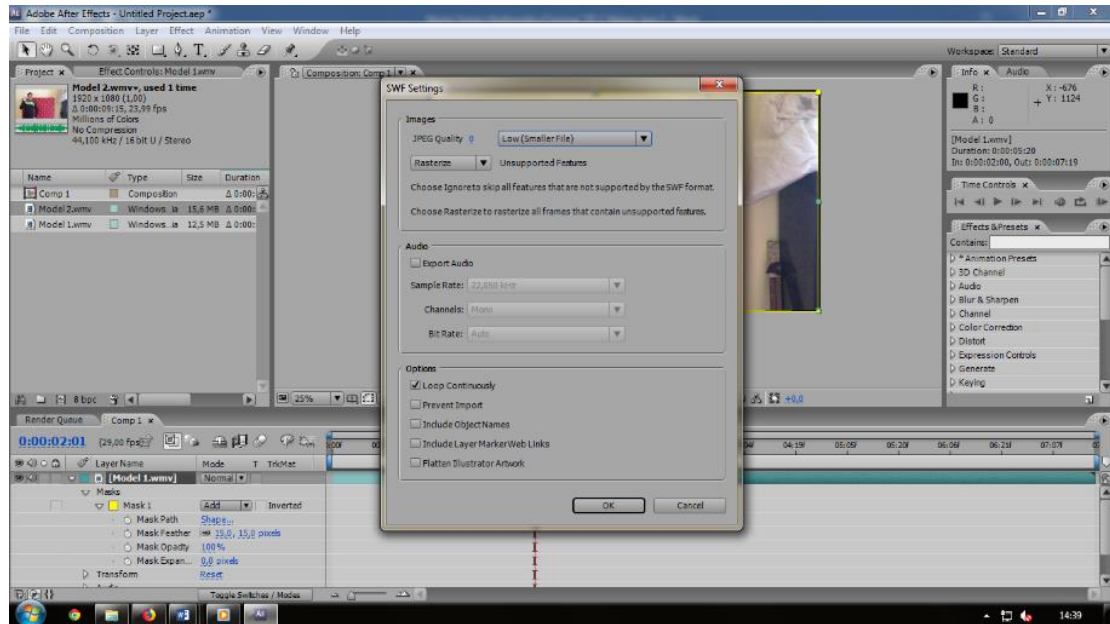
Gambar 10. Tampilan Di Menu Mask

- Lalu pada Model 1 – Mask – Mask Feather – Lalu ubah angkanya sesuai dengan gambar di bawah ini :



Gambar 11. Tampilan Di Menu Mask

8. Simpan dengan cara : File – Export – Adobe Flash (SWF) – Ketik Nama File – Lalu Atur SWF Setting seperti gambar di bawah ini :



Gambar 12. Tampilan Export

### 3. HASIL PELAKSANAAN

Berdasarkan permasalahan pada mitra PKM yang telah diuraikan sebelumnya, pada kegiatan ini terdapat solusi sebagai berikut yaitu melakukan Pelatihan terhadap siswa-siswi terhadap menguasai software editing Adobe After Effect dengan cakupan materi memotong video, menambahkan effect animasi, serta motion graphic. Melakukan Evaluasi tes yang diberikan dan diharapkan siswa-siswi apakah mampu menyelesaikannya. Memberikan metode praktikum dan metode pemberian teori merupakan metode yang digunakan dalam Pengabdian kepada masyarakat ini.

Pelatihan dilakukan dengan menggunakan metode teoritis, dilanjutkan dengan praktikum langsung. Kegiatan pelatihan keterampilan akan dilaksanakan melalui media pemberian materi, tanya jawab, dan tentunya praktik langsung, serta didukung dengan modul. Modul pelatihan yang berisikan materi diberikan kepada peserta sebagai alat untuk kegiatan praktek. Untuk memahami keterampilan setiap siswa yang mengikuti pelatihan, perintah yang diinstruksikan serta setelahnya akan dievaluasi. Adapun materi yang diberikan berupa pengenalan Adobe after effect, Pengenalan tools after effect, Membuat contoh bumper atau opening, Membuat animasi dan Evaluasi.



Gambar 15. Pelatihan Adobe After Dalam Pembuatan Iklan

Berdasarkan hasil evaluasi dan temuan yang didapat selama menjalankan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan program ini dapat memberikan dampak pengaruh yang sangat besar dan menjadi tujuan tim PKM yang menargetkan sasaran yaitu siswa-siswi SMA di Medan. Dalam kegiatan ini, bentuk pelatihan ini sangat efektif, dapat memberikan review dan wawasan lain serta pengetahuan baru di bidang teknologi informasi di luar proses pembelajaran yang diterima di luar kampus. Selama kegiatan pengabdian masyarakat ini kami mendapatkan hasil yaitu pengetahuan dan pemahaman siswa-siswi SMA dalam merancang dan membuat video menjadi meningkat. Keterampilan dan kreatifitas siswa-siswi SMA dalam pembuatan video semakin meningkat terutama dalam memberikan effect pada video yang dibuat.

#### 4. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dan pemahaman siswa-siswi SMA Di Medan dalam merancang dan membuat video menjadi meningkat. Keterampilan dan kreatifitas siswa-siswi SMA Di Medan dalam pembuatan video semakin meningkat terutama dalam memberikan effect pada video yang dibuat.

#### 5. SARAN

Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, maka selanjutnya perlu mengadakan pelatihan serupa pada effect yang berbeda serta wilayah jangkauan SMA di Medan yang lebih luas; mengadakan pelatihan membuat video edukasi untuk siswa-siswi, sehingga mereka bisa belajar dengan kegiatan yang menyenangkan; Serta adanya

kesinambungan dan monitoring program pasca kegiatan pengabdian ini sehingga siswa-siswi SMA di Medan benar-benar dapat mengimplementasikan pembuatan video.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Aziz, A. (2012). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Bisnis Pos. *Buletin Pos dan Telekomunikasi*, 10(1), 35-50.
- [2]. Supriyadi, S. (2019). Pemanfaatan Plugin After Effect Untuk Produksi Film. *Jurnal Komunikasi*, 10(1), 33-41.
- [3]. Putri, Y. D. (2017). Pembuatan Motion Graphic sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 1(02), 85-92.
- [4]. Yenti, F. (2020). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Software After Effect CC. *Jurnal Ilmu Pendidikan Ahlussunnah*, 3(2), 167-181.
- [5]. Aini, D. N., & Khabibah, U. (2015). Desain Video Company Profile Menggunakan Adobe Premiere Dan Adobe After Effect Pada Gallery Cenderamata Keramik Malang. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 1(1), 31-40.
- [6]. Andi. (2013). Beragam Animasi Iklan Menggunakan After Effects CS6. Semarang: Wahana computer
- [7]. Chad Fahs dan Lynda Weinman. (2010). *Adobe After Effect 7*, Berkeley: USA, hal 427

# Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha

## *Graphic Design Training Using Photoshop Software as a Business Opportunity*

**Rofiqoh Dewi<sup>1</sup>, Wiwi Verina<sup>2</sup>, Muhammad Barkah Akbar<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Potensi Utama, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Medan

e-mail: [dezie.wie@gmail.com](mailto:dezie.wie@gmail.com)<sup>1</sup>, [wiwiverina.azzahra@gmail.com](mailto:wiwiverina.azzahra@gmail.com)<sup>2</sup>,

[Muhammad.barkah.akbar@gmail.com](mailto:Muhammad.barkah.akbar@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

*Desain Grafis pada saat sekarang ini menjadi salah satu dari beberapa software yang sudah banyak digunakan untuk perkembangan pengetahuan karena sangat mudah digunakan dalam berbagai aspek pekerjaan. Pekerjaan dengan memanfaatkan desain grafis sangat besar peluangnya untuk dimanfaatkan oleh siswa dengan kondisi pandemik saat ini, karena selain mudah digunakan dalam pekerjaan dasar untuk kalangan siswa, banyak pengguna sosial media seperti instagram dan facebook yang menginginkan feed instagram dan facebook yang bagus. Untuk itu tidak urung banyak pengguna sosial media yang membutuhkan jasa edit foto seperti edit foto wisuda dan edit foto berwisata sehingga dapat dimanfaatkan sebagai peluang usaha di kalangan siswa untuk mengambil job tersebut sehubungan pekerjaan tersebut dapat dilakukan dimana saja dengan tools yang mudah dipahami. Dalam dunia kerja sekarang jika sumber daya manusia (SDM) tidak memiliki kemampuan atau skil tambahan maka akan sulit bersaing dalam memperoleh kerja. Melalui pengenalan ini para siswa/i juga diharapkan dapat mengenal tools-tools yang ada pada software photoshop. Dengan pengenalan Photoshop ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengetahuan baru kepada para siswa/i SMA Swasta Budi Agung Medan tentang pembuatan desain grafis sebagai salah satu peluang usaha.*

**Kata kunci**—Adobe Photoshop, Peluang Usaha

### **Abstract**

*Graphic Design is currently one of the few software that has been widely used for the development of knowledge because it is very easy to use in various aspects of work. Jobs by utilizing graphic design have a very large opportunity to be used by students with the current pandemic conditions, because apart from being easy to use in basic work for students, many social media users such as Instagram and Facebook want good Instagram and Facebook feeds. For this reason, it is inevitable that many social media users need photo editing services such as graduation photo editing and travel photo editing so that it can be used as a business opportunity among students to take the job because the work can be done anywhere with easily accessible tools. In today's world of work, if human resources (HR) do not have additional abilities or skills, it will be difficult to compete in obtaining work. Through this introduction, students are also expected to get to know the tools that exist in Photoshop software. With the introduction of Photoshop, it is hoped that it can provide new insights and knowledge to the students of Budi Agung Medan Private High School about making graphic design as a business opportunity.*

**Keywords**—Adobe Photoshop, Business Opportunity

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi banyak digunakan untuk melakukan pengolahan data, baik pada saat pemrosesan, penyusunan, penyimpanan maupun pada saat melakukan manipulasi data untuk memperoleh informasi yang akurat, relevan dan tepat sasaran yang dapat dikonsumsi untuk keperluan bisnis, government ataupun keperluan personal [1].

Untuk itu sangat diperlukan suatu kemampuan (skill) yang memadai guna mendukung mutu siswa/siswi khususnya siswa/siswi dengan salah satu cara yaitu memberikan pengetahuan mengenai Design Grafis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop agar dapat meningkatkan kemampuan softskill siswa/siswi [2].

Pemanfaat adobe photoshop yang akan dilakukan tersebut yaitu melalui retouching atau dikenal dengan manipulasi foto. Sekarang ini tanpa kita sadari sangat banyak kita temukan foto-foto yang menarik dan unik dari hasil manipulasi foto yang dilakukan oleh orang-orang kreatif [3].

Desain grafis saat ini sudah sangat berkembang dan hampir banyak digunakan oleh semua bidang pekerjaan. Desain grafis dibutuhkan dalam dunia periklanan, pengemasan, pertelevisian, percetakan, property, internet dan sebagainya. Hasil akhir dari desain grafis dapat berbentuk video promosi, spanduk, iklan, kemasan produk, logo perusahaan, video tron dan masih banyak lagi lainnya. Oleh karena itu salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan dan keahlian terhadap perkembangan teknologi desain grafis kepada siswa/siswi yaitu memberikan pendidikan dan pelatihan [4].

Salah satu peluang usaha yang saat ini semakin berkembang adalah bidang desain grafis yang dapat dilakukan oleh semua pihak. Untuk itu pelatihan ini diberikan kepada siswa/siswi untuk membantu mereka apabila sudah menyelesaikan sekolah menengah atas dan diharapkan mampu menciptakan ekonomi kreatif [5]. Untuk mendukung terciptanya peluang usaha dalam bidang desain grafis dibantu dengan salah satu software yaitu photoshop yang merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang sangat banyak digunakan oleh perusahaan dan aplikasi ini merupakan software hasil karya 2 saudara kandung yaitu Thomas dan adiknya John Knoll dimana mereka sudah mengeluarkan rilis software photoshop sebanyak lebih dari 13 kali di mulai dari tahun 1987.

Kegiatan Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha memberikan pengetahuan kepada siswa/I tentang desain grafis dengan pemanfaatan software photoshop yang mampu menciptakan usaha. Dalam kegiatan pelatihan ini akan dikenalkan tools-tools photoshop dan bagaimana cara menggunakan untuk membuat sebuah desain atau karya digital.

Identifikasi permasalahan dari kegiatan ini dibuat berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada Bab Pendahuluan dan Abstrak sebelumnya di atas, untuk itu berikut uraian rumusan masalah pada kegiatan Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha yaitu bagaimana meningkatkan kualitas SDM siswa-siswi SMK untuk dapat bersaing setelah lulus sekolah dan bagaimana memanfaatkan software photoshop CS 6 dalam dunia desain grafis.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan yang dilakukan sebelum dan saat pelaksanaan kegiatan berlangsung yaitu:

- a. Melakukan studi pustaka tentang pengenalan *Software Adobe Photoshop CS 6* serta penerapannya dalam dunia desain grafis.
- b. Melakukan persiapan data-data yang berkaitan dengan *Software Adobe Photoshop CS 6*.
- c. Membuat jadwal kegiatan sedemikian rupa selama pelaksanaan kegiatan pelatihan berlangsung agar dapat dilakukan dengan maksimal.
- d. Mempersiapkan materi berikut dengan contoh kasus usaha yang mudah digunakan dan diminati oleh pengguna sosial media.

- e. Menyiapkan contoh hasil karya edit foto menggunakan *Software Adobe Photoshop CS 6* dan contoh-contoh pengguna software tersebut yang sukses menjadikan hal tersebut sebagai peluang usaha.
- f. Mengarahkan siswa yang akan dijadikan sampel langsung dalam pengeditan foto yang bisa dijadikan peluang usaha melalui *Software Adobe Photoshop CS 6*.

Metode pelaksanaan dilakukan dengan cara tatap muka antara pemateri dan siswa melalui tahapan berikut:

- a. Pengenalan dasar photoshop
- b. Pengenalan jenis usaha yang dapat dihasilkan melalui software photoshop
- c. Pemaparan tools umum yang sering digunakan dalam mengedit foto.
- d. Praktek editing foto yang sering menjadi peluang untuk usaha di kalangan siswa.
- e. Sampling siswa dalam melakukan praktek editing photoshop.

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha ini menggunakan beberapa alat dan bahan untuk mendukung kelancaran kegiatan seperti:

- a. Laptop dan PC, alat ini diperlukan untuk melakukan praktek yang mencontohkan salah satu usaha yang sangat mudah dan sering di cari oleh para pengguna sosial media dalam jasa pengeditan foto sebagai salah satu peluang usaha yang dapat dimanfaatkan oleh kalangan siswa.
- b. Proyektor, alat ini digunakan untuk menampilkan bahan dan modul dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan.
- c. Modul dan bahan, modul berisikan tentang langkah-langkah dalam pembuatan sampling usaha menggunakan photoshop dalam hal ini salah satu sampling pengeditan foto yang dilakukan adalah membuat siluet dimana siluet ini sangat mudah digunakan dan juga masih banyak diminati oleh pengguna social media dengan event wisuda, lamaran maupun pernikahan dan bahan digunakan sebagai contoh pengaplikasian praktek agar hasil yang diperoleh lebih maksimal.
- d. Lab komputer, digunakan untuk siswa agar dapat mengikuti praktek dengan baik sehingga msiswa dapat memperoleh ilmu pengeditan foto dengan maksimal.
- e. Mempersiapkan masker dan hand sanitizer untuk memenuhi protocol kesehatan agar mencegah terjadinya penularan Virus Covid 19.

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha ini dilakukan dengan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

- a. Berdiskusi dengan tim pelaksana kegiatan terkait tema kegiatan serta lokasi kegiatan di sekitar kota medan.
- b. Memutuskan lokasi kegiatan dan judul kegiatan pelatihan yang akan dilakukan serta jadwal pelaksanaan kegiatan.
- c. Meramu proposal kegiatan yang akan diberikan kepada Ketua Program Studi untuk dikoreksi dan ditanda-tangani oleh fakultas jika kegiatan tersebut disetujui.
- d. Mengumpulkan proposal kegiatan yang sudah disetujui oleh ka. Prodi dan fakultas ke bagian LPPM untuk disahkan oleh Ketua LPPM.
- e. Berdiskusi dengan tim kegiatan pelatihan terkait pembuatan modul pelatihan yang akan di share kepada siswa-siswi.
- f. Mengambil surat permohonan izin dari LPPM untuk diserahkan ke pihak sekolah tempat lokasi kegiatan dilakukan.
- g. Mengambil surat balasan izin pelaksanaan kegiatan dari pihak sekolah untuk diberikan ke pihak LPPM.
- h. Mengambil berkas-berkas pendukung yang diberikan oleh LPPM untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan.

- i. Mengambil berkas pendukung dari pihak sekolah sebagai pertanda selesainya pelaksanaan kegiatan pelatihan.
- j. Berdiskusi dengan tim kegiatan pelatihan terkait pembuatan laporan akhir dan jurnal kegiatan pelatihan.
- k. Menyerahkan Jurnal dan laporan kegiatan pelatihan yang telah dibuat kepada pihak LPPM sebagai tanda kegiatan telah selesai dilaksanakan dengan baik sesuai dengan prosedur yang diarahkan.

Adapun target sasaran pada kegiatan Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang adalah siswa-siswi sekolah menengah atas (SMA).

Kegiatan ini memiliki relevansi dengan kebutuhan siswa-siswi agar mempunyai kemampuan lebih atau skil tambahan diluar dari pengalaman yang di dapat dari sekolah.

### 3. HASIL PELAKSANAAN

Pelaksanaan pelatihan yang dilakukan dengan cara tatap muka antara pemateri dan siswa melalui tahapan pertama yaitu memberikan dasar Pengenalan dasar photoshop. Siswa-siswi diberikan wawasan terkait software Adobe Photoshop. Adobe Photoshop atau yang biasa dikenal dengan Photoshop adalah software pengedit gambar buatan Adobe Systems yang mengkhususkan diri pada pengeditan gambar atau image. Photoshop digunakan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek. Photoshop banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan periklanan, sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar dalam perangkat lunak pengolah gambar atau foto. Bersama dengan Adobe Acrobat, Photoshop juga merupakan produk produksi terbaik dari Adobe Systems.

Selanjutnya tim PKM menyampaikan wawasan mengenai peluang usaha desain grafis dengan Photoshop. Bisnis desain grafis merupakan salah satu peluang bisnis yang sangat populer dan luar biasa saat ini. Bahkan di zaman modern ini, perkembangan bisnis ini sangat pesat. Karena banyak faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah permintaan bisnis desain grafis di dalam dan luar negeri. Selain itu, kemajuan teknologi komputer dengan cepat berpartisipasi dalam layanan desain grafis yang hidup. Keuntungan dari bisnis desain grafis sangat besar. Apalagi jika mendapatkan konsumen dari luar negeri seharga satu dolar. Pangsa pasar bisnis desain grafis sangat luas. Dengan bantuan jasa desainer grafis, konsumen bisa mendapatkan banyak keuntungan. Misalnya, proses fasilitasi komunikasi dan pemasaran produk. Tak heran, banyak perusahaan kecil, menengah dan besar menggunakan jasa desain grafis profesional untuk mendesain dan memasarkan produk dan bisnisnya.

Menyaksikan peluang bisnis yang sangat besar saat ini, khususnya di bisnis desain grafis online, berbagai pengusaha desain grafis, baik sebagai bisnis sampingan atau bisnis utama dari bisnis desain grafis, berlomba-lomba memberikan layanan untuk berbagai kreasi desain grafis. Contoh jasa desain grafis antara lain jasa desain majalah, jasa desain sampul e-book, jasa desain ilustrasi, desain iklan, pembuatan logo amplop atau kop surat, jasa desain logo, jasa desain brosur, dan jasa desain grafis lainnya. Orang yang mendirikan bisnis desain grafis online dan offline biasanya memiliki latar belakang pendidikan di bidang periklanan atau disiplin desain komunikasi visual. Sehingga mereka bisa mendesain bisnis logo, desain ilustrasi buku atau majalah, dan contoh bisnis desain grafis lainnya. Namun, masih banyak masyarakat yang tidak memiliki latar belakang pendidikan desain komunikasi visual. Namun, mereka memiliki minat, pengalaman kerja dan semangat untuk bisnis desain grafis. Bisnis desain grafis erat kaitannya dengan bisnis percetakan dan periklanan. Terakhir, banyak perusahaan di bidang desain grafis juga memberikan layanan tambahan, seperti periklanan dan percetakan, untuk melindungi konsumen. Metode produksi metode ini memungkinkan pelanggan untuk menghemat lebih banyak waktu dan energi. Tidak perlu lapor ketika mencari bisnis percetakan dan periklanan murah.

Selanjutnya pemaparan tools umum yang sering digunakan dalam mengedit foto serta Praktek editing foto yang sering menjadi peluang untuk usaha di kalangan siswa. Photoshop juga memiliki banyak sekali opsi dan peralatan yang mampu memberikan efek spesial pada gambar.

Ada 2 metode yang biasanya editor foto melakukan editing. Pertama dengan melakukan editing secara keseluruhan, dan yang kedua dengan metode sebagian. Pada photoshop terdapat beberapa tools seperti selection tools, Layer tools dan filter tools.

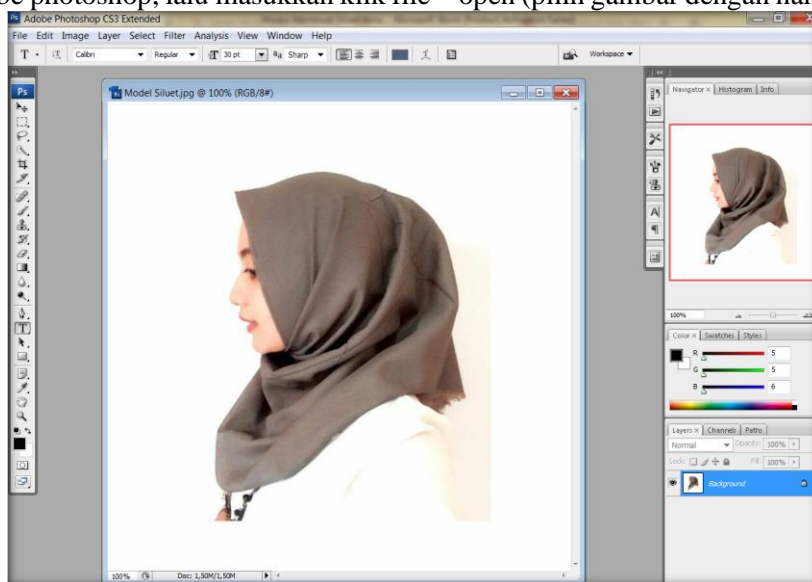
Berdasarkan wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha ini berlangsung yaitu memberikan hasil sebagai berikut:

- a. Tumbuhnya minat atau keinginan dari para siswa/i untuk bisa memiliki kemampuan atau skill tambahan yang dapat diaplikasikan dalam dunia kerja kelak.
- b. Meningkatnya pengetahuan siswa/i tentang cara-cara membuat desain dengan bantuan Software Adobe Photoshop CS 6.
- c. Menjadikan Software Adobe Photoshop CS 6 sebagai peluang dasar siswa dalam berwirausaha.

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pelatihan serta keterbatasan perangkat komputer yang dimiliki oleh siswa/i untuk mengulang latihan dirumah.

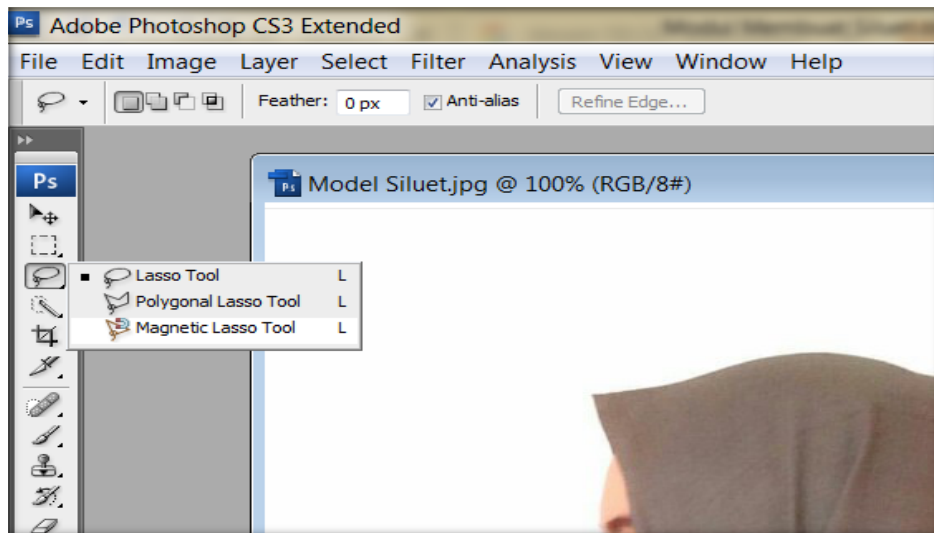
Berikut ini Pembahasan Materi Pelatihan praktek, sebagai berikut:

- a. Sediakan gambar, pada modul ini gambar yang disediakan yaitu “Model Siluet.jpeg”.
- b. Buka adobe photoshop, lalu masukkan klik file – open (pilih gambar dengan nama file di atas).



Gambar 1. Model Siluet

- c. Pilih “Magnetic Lasso Tool (tekan huruf L di keyboard) untuk melakukan seleksi pada foto yang akan menjadi object untuk edit”.



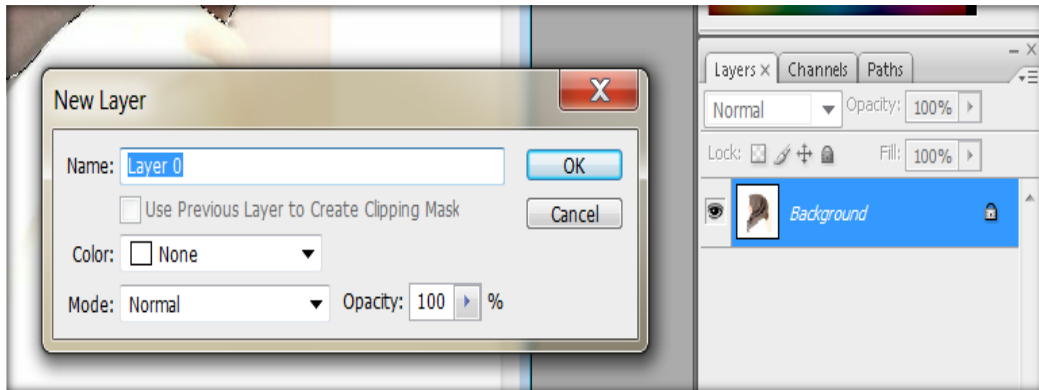
Gambar 2. Tools Magnetic Lasso Tool

- d. Seleksi objek gambar yang akan dijadikan siluet menggunakan “Magnetic Lasso Tool”, seperti pada gambar di bawah.



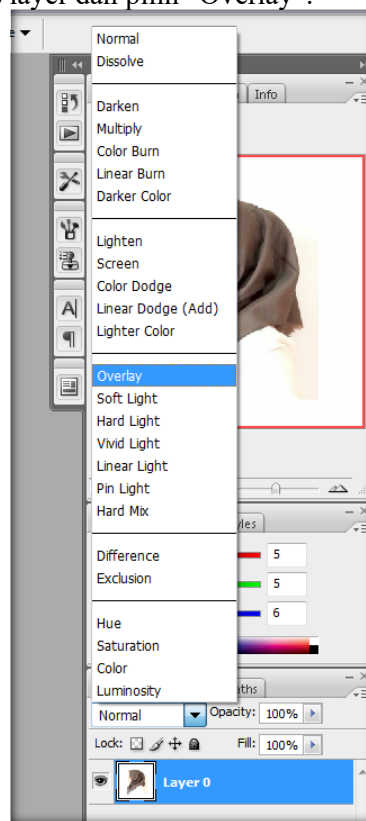
Gambar 3. Hasil Setelah Menggunakan Magnetic Lasso Tool

- e. Double klik background untuk membuat layer baru lalu klik ok.



Gambar 4. Buat Layer Baru

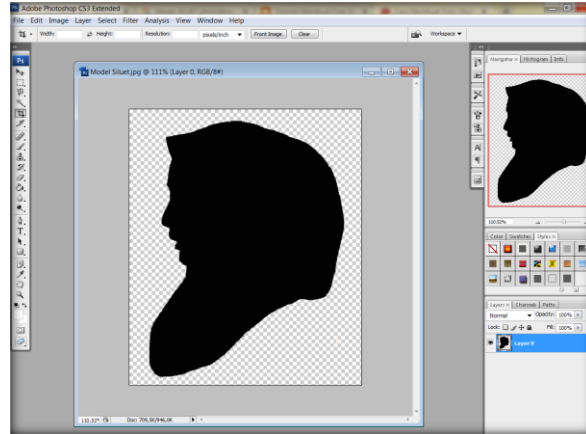
f. Klik normal yang ada di atas layer dan pilih “Overlay”.



Gambar 5. Pemilihan Overlay

g. Setelah itu, hasilnya akan terlihat seperti ini.

# Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha



Gambar 6. Hasil Siluet

- h. Simpan hasil siluet di drive: D
- i. Foto-foto Kegiatan Pelaksanaan Kegiatan Kepada Masyarakat.



Gambar 7. Penulis Memaparkan Materi



Gambar 7. Foto Kegiatan Bersama Siswa

Berikut ini adalah jadwal kegiatan Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Waktu	Materi	Bentuk Kegiatan	Capaian Materi
1	09.00-09.10 WIB	Pembukaan dan pengenalan profil pemateri.	Ceramah	Peserta mengenal pemateri
2	09.10-09.25WIB	Pengenalan dasar photoshop	Ceramah	Peserta mengetahui kegunaan photoshop
3	09.25-09.40WIB	Pengenalan jenis usaha yang dapat dihasilkan melalui software photoshop	Ceramah	Peserta mampu memahami editing foto yang dapat

				dijadikan peluang usaha
4	09.40-10.10 WIB	Pemaparan tools umum yang sering digunakan dalam mengedit foto.	Ceramah, Praktek	Peserta mengenal tools editing photoshop
5	10.10-10.30 WIB	Praktek editing foto yang sering menjadi peluang untuk usaha di kalangan siswa.	Ceramah, Praktek	Peserta mampu melakukan praktek editing foto
6	10.30-10.50 WIB	Sampling siswa dalam melakukan praktek editing photoshop	Praktek	Peserta dapat secara mandiri menguasai photoshop
7	10.50-11.10 WIB	Penutup	Ceramah	Peserta dapat menyimpulkan peluang usaha editing photoshop

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil kegiatan dapat disimpulkan berapa hal sebagai berikut:

- a. Setelah pelatihan tumbuhnya minat para siswa/i dalam menempah skill pribadi mereka masing-masing.
- b. Meningkatnya kemauan para siswa/i untuk mulai belajar tentang penggunaan *Software Adobe Photoshop CS 6*.
- c. Siswa-siswi mulai tertarik untuk lebih mempersiapkan diri masing-masing dengan membekali kemampuan dalam mendesain dengan *Software Adobe Photoshop CS 6*.
- d. Siswa-siswi dapat mengetahui peluang-peluang usaha yang dibuat melalui *Software Adobe Photoshop CS 6*.

#### 5. SARAN

Saran untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya adalah agar siswa-siswi mempraktekkan ilmu yang diperoleh selama pelatihan dan dukungan pihak sekolah diharapkan dapat ditingkatkan terutama dengan memberikan teori-teori ataupun praktik penggunaan *Software Adobe Photoshop CS 6*. Untuk tindak lanjut dari kegiatan pelatihan diharapkan pihak sekolah dapat mengalokasikan waktu untuk mengadakan ekstrakurikuler tentang membuat desain dengan *Software Adobe Photoshop CS 6*

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Evin, C. B., & Rumpak, A. D. (2019). Analisis Pengembangan Desain Grafis Dalam Aplikasi Photoshop Sebagai Peluang Bisnis Mahasiswa Institut Bisnis Dan Multimedia ASMI. *Jurnal SISTEM INFORMASI*, 1(2), 33-40.
- [2] Novijayanto, E., Wulandari, W., Krismonika, Y., & Asnawati, A. (2020). Pelatihan Komputer Grafis (Adobe Photoshop) Sebagai Upaya Peningkatan Softskill Siswa SMKS 21 Qhaway Sahab Kota Bengkulu. *Jurnal PADAMU NEGERI (Pengabdian pada Masyarakat Bidang Eksakta)*, 1(1).
- [3] Enterprise, Jubilee. (2013). Kiat Praktis Membuka Usaha Bermodalkan Photoshop. Elex Media Komputindo.
- [4] Saputro, A., Santika, R. R., & Putra, B. C. (2019). Pelatihan Digital Imaging Dan Photoshop Untuk Guru Dan Staf Kiddie Planet Preschool Di Jakarta Utara.
- [5] Ziveria, M., Samosir, R. S., & Rusli, M. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-11.

- [6] Gunawan, S., Lamada, M., Nurabdiansyah, N., & Octavia, S. A. (2021, January). PKM Workshop Desain Grafis. In *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- [7] Vendyansyah, N., & Gultom, P. I. (2021). Pelatihan Dan Pembimbingan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa. *Mnemonic: Jurnal Teknik Informatika*, 4(1), 20-25.

## Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja SMK Bina Satria Medan

### *The Influence of Social Media on the Behavior of Teenagers at SMK Bina Satria Medan*

<sup>1\*</sup>Dahri Yani Hakim Tanjung, <sup>2</sup>Sri Lestari Rahayu

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Potensi Utama Medan<sup>1,2</sup>

Jl. KL Yos Sudarso Km 6,5 No 3A, Tj. Mulia Medan

\*E-mail: [notashapire@gmail.com](mailto:notashapire@gmail.com)<sup>1</sup> [aiyu.lestari13@gmail.com](mailto:aiyu.lestari13@gmail.com)<sup>2</sup>

#### **Abstrak**

*Secara garis besar media sosial bisa dikatakan sebagai sebuah media online, dimana para penggunanya (user) dapat berbagi, berpartisipasi, dan menciptakan akun berupa blog, forum, dan jejaring sosial menggunakan aplikasi berbasis internet yang didukung oleh teknologi Informasi untuk menciptakan ruang dunia virtual. Munculnya berbagai macam media sosial memberikan pengaruh langsung baik positif maupun negative. Bagi siswa SMK yang termasuk kategori remaja merupakan bagian dari pengguna media social dengan tingkat persentase yang tinggi. Karena masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak sehingga rasa keingin tahuan sangat tinggi tidak menutup kemungkinan media sosial bisa menjadi candu sehingga kehilangan waktu untuk aktifitas lain yang lebih penting. Banyak yang bisa mereka lihat dan dapatkan dari menggunakan media social baik itu yang bersifat positif dan tidak sedikit juga bersifat negative yang bisa mereka tiru sehingga banyak dampak yang dihasilkan dari penggunaan media social bagi remaja tanpa pantauan langsung dari keluarga atau orangtua. Oleh sebab itu, dengan adanya pelatihan ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan terhadap siswa bahwa media social sangat memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan perilaku remaja sehingga mereka dapat mengatur waktu dan diri dalam menggunakan media social agar tidak menurunkan semangat dan capaian belajar siswa agar tetap mencapai cita-citanya.*

**Kata kunci**—Pengaruh Media Sosial, Perilaku, Remaja

#### **Abstract**

*Broadly speaking, social media can be said as an online media, where users (users) can share, participate, and create accounts in the form of blogs, forums, and social networks using internet-based applications supported by information technology to create virtual world spaces. The emergence of various kinds of social media has a direct influence, both positive and negative. For vocational students who belong to the category of teenagers, they are part of social media users with a high percentage level. Because adolescence is a period of transition from children so that curiosity is very high, it is possible that social media can become an addiction so that they lose time for other more important activities. There is a lot they can see and get from using social media, whether it's social media or social media. positive and not a little negative that they can imitate so that there are many impacts resulting from the use of social media for teenagers without direct monitoring from family or parents. Therefore, with this training, it can provide insight and knowledge to students that social media has a major influence on the development of adolescent behavior so that they can manage their time and*

*themselves in using social media so as not to reduce enthusiasm and student learning achievements to continue to achieve their goals. his wish.*

**Keywords**—*Effect of social media, Behavior, Teenagers*

## 1. PENDAHULUAN

Secara garis besar media sosial bisa dikatakan sebagai sebuah media online, dimana para penggunanya (user) dapat berbagi, berpartisipasi, dan menciptakan akun berupa blog, forum, dan jejaring sosial menggunakan aplikasi berbasis internet yang didukung oleh teknologi Informasi untuk menciptakan ruang dunia virtual. Menurut Crish Garret dalam penelitian yang dikutip oleh R. Aditya, 2015 bahwa media sosial adalah alat, jasa dan komunikasi yang memfasilitasi hubungan antara orang dengan satu sama lain dan memiliki peminat yang banyak tidak terkecuali para remaja, bahkan usia dibawah umur sudah memiliki akun media sosial pribadi[1]. Munculnya berbagai macam media sosial memberikan pengaruh langsung baik positif maupun negatif.

Perkembangan media sosial sangat pesat karena semua orang bisa memiliki media sendiri. Jika untuk media tradisional seperti Koran, televisi, atau radio dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka berbeda sekali dengan media social [2]. Pengguna media sosial secara mudah bisa mengakses menggunakan jaringan internet dengan biaya yang kecil dan dilakukan sendiri dengan mudah[3].

Berdasarkan penelitian Wijaya & Godwin (2012) yang dikutip oleh [4] bahwa Media sosial memiliki beberapa dampak positif dan negative dari penggunaannya seperti memberikan pengaruh pada kehidupan dunia nyata pada remaja secara prososial serta antisosial. Secara prososial, media sosial menjadi media mencari teman, tempat bertukar informasi, memperluas wawasan serta berbisnis online yang dapat memberikan keuntungan materi. sedangkan secara antisosial, media social dapat mengakibatkan pertengkaran di media sosial, bullying, penyebaran foto-foto yang tidak pantas, status-status yang tidak membangun dan lain sebagainya.

Masa remaja merupakan masa transisi seorang anak untuk tumbuh menjadi dewasa dimana kisaran usia remaja adalah 12-15 tahun. sebab pada saat itu, seseorang telah meninggalkan masa kanak-kanak namun ia juga belum memasuki masa dewasa[5]. Kalangan remaja yang menjadi hiperaktif di media sosial ini juga sering memposting kegiatan sehari-hari mereka yang seakan menggambarkan gaya hidup mereka yang mencoba mengikuti perkembangan jaman. Namun apa yang mereka posting di media sosial tidak selalu menggambarkan keadaan social life mereka yang sebenarnya. Ketika para remaja tersebut memposting sisi hidupnya yang penuh kesenangan, tidak jarang kenyataannya dalam hidupnya mereka merasa kesepian[6][7]

Berdasarkan penelitian McDool et al (2016) dalam [4] menyebutkan bahwa satu jam saja remaja menggunakan media sosial dalam sehari akan mengakibatkan kerugian karena adanya perundungan atau bullying terhadap orang lain atau remaja lain, penurunan aktivitas tatap muka serta peningkatan terjadinya perbandingan sosial. Remaja cenderung terpengaruh serta mudah percaya terhadap isi media sosial dan akan mempengaruhi konsep diri remaja.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Potensi Utama bertugas untuk mengkoordinir kegiatan pengabdian kepada masyarakat, mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan teknologi dan mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan keterampilan masyarakat dalam pengetahuan teknologi tersebut. Melalui pelatihan yang diadakan untuk siswa/siswi pada SMK SWASTA BINA SATRIA dengan materi Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Remaja bertujuan untuk memberikan pengetahuan terhadap anak-anak remaja yang saat ini tidak bisa lepas dari gadget dan media sosial. Agar dapat memilah dan dapat dengan bijak didalam menggunakan media sosial.

Media social (Social Networking) adalah sebuah media online dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, sosial network atau jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual[6]. Media sosial mengajak semua kalangan tertarik untuk mengenal lebih dalam tentang jejaring social dalam waktu cepat dan tidak terbatas. Sehingga tidak dipungkiri bahwa hadirnya media social seperti candu yang memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan penggunanya baik itu pengaruh positif bahkan ada juga yang memberikan pengaruh negative.

Keberadaan media sosial yang pada dasarnya merupakan bentuk yang tidak jauh berbeda dengan keberadaan keja dari komputer. 3 (tiga) bentuk bersosial seperti pengenalan, dan komunikasi dan kerja sama dapat dianalogikan atau dipersamakan dengan cara kerja dari komputer yang dapat membentuk adanya sistem yang ada antara masyarakat dengan individu [8].

Dengan memperhatikan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya kami mengadakan pengabdian kepada masyarakat tepatnya pada SMK Bina Satria Medan yang membahas mengenai pengaruh baik dan buruk dari media social terhadap perilaku remaja sehingga tidak menurunkan semangat dan capaian belajar siswa agar tetap mencapai cita-citanya. Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah bagaimana perkembangan Media Sosial dalam lingkungan anak remaja serta bagaimana pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pelatihan yang dilakukan merupakan bagian dari tri dharma perguruan tinggi berupa kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada hari Kamis, 08 Agustus 2018 pukul 13.00 WIB sampai dengan selesai dimana peserta pelatihan merupakan siswa-siswi SMK Bina Satria Medan. Kegiatan berupa penyampaian materi serta penjelasan mengenai pengaruh media sosial. Salah satu yang sedang populer / Viral adalah Instagram, Facebook dan Youtube yang merupakan aplikasi paling banyak digunakan dan digemari anak-anak remaja. Siswa-siswi mengetahui perkembangan social media dan juga pengaruh positif dan negative dari penggunaan social media tersebut. Siswa-siswi diharapkan dapat menggunakan media social sesuai kebutuhan agar tidak menjadi candu sehingga kehilangan waktu untuk aktifitas lain yang lebih penting. Metode pelaksanaan yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilihat gambar flowchart di bawah ini.



Gambar 1. Flowchart Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

## 2.1 Analisis Masalah

Kalangan remaja yang mempunyai media sosial biasanya memposting tentang kegiatan pribadinya, curhatannya, serta foto-foto bersama teman. Dalam media social siapapun dapat dengan bebas berkomentar serta menyalurkan pendapatnya tanpa rasa khawatir. Hal ini dikarenakan dalam internet khususnya media sosial sangat mudah memalsukan jati diri atau melakukan kejahatan. Padahal dalam perkembangannya di sekolah, remaja berusaha mencari identitasnya dengan bergaul bersama teman sebayanya. Namun saat ini seringkali remaja beranggapan bahwa semakin aktif dirinya di media social maka mereka akan semakin dianggap keren dan gaul. Sedangkan remaja yang tidak mempunyai media sosial biasanya dianggap kuno atau ketinggalan jaman dan kurang bergaul.

Pemberian materi Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja bertujuan untuk memberikan pengetahuan terhadap anak-anak remaja yang saat ini tidak bisa lepas dari gadget dan media agar dapat memilah dan dapat dengan bijak didalam menggunakan media social

## 2.2 Analisa Kebutuhan

Untuk dapat menunjang terlaksananya kegiatan pelatihan tersebut, maka diperlukan perangkat sebagai berikut:

1. Kebutuhan Hardware berupa 1 perangkat Laptop dan 1 LCD Proyektor yang digunakan untuk membantu menampilkan materi.
2. Kebutuhan Modul Adapun materi modul yang disampaikan meliputi sejarah media social, perkembangan serta dampak positif dan negative dari social media tersebut.

## 2.3 Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan yang dilakukan dengan cara pemaparan materi secara rinci ditambah dengan menampilkan video pendek dari pengaruh social media baik pengaruh positif maupun pengaruh negative serta di sesi terakhir memberikan kesempatan kepada peserta pelatihan untuk tanya jawab.

Tabel 1. Bentuk Kegiatan dan Keterangannya

No	Materi	Bentuk Kegiatan	Capaian Materi
1	Melakukan Perkenalan Kepada Peserta	Ceramah	Peserta Mengenal Pemateri
2	Menjelaskan Pengertian dan perkembangan Media Sosial	Ceramah dan diskusi	Peserta Mengetahui Pengertian dan perkembangan Media Sosial
4	Menjelaskan jenis-jenis Media Sosial yang ada di Indonesia	Ceramah dan diskusi	Peserta Mengetahui jenis-jenis Media Sosial yang ada di Indonesia
5	Menjelaskan pengaruh positif dan negative media sosial terhadap anak remaja	Ceramah dan diskusi	Peserta mengetahui pengaruh media sosial terhadap anak remaja
6	Penutup	Ceramah	Peserta dapat mengetahui perkembangan dan pengaruh media sosial terhadap anak remaja

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilakukan oleh Tim Dosen Universitas Potensi Utama adalah pemaparan tentang pengaruh social media terhadap remaja bagi Siswa-siswi SMK Bina Satria untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh yang di hasilkan dari social media terhadap perkembangan masa remaja baik pengaruh positif maupun negative. Adapun pengaruh positif dari media social tersebut adalah:

- a. Memperluas jaringan pertemanan. Berkat situs media sosial ini remaja menjadi lebih mudah berteman dengan orang lain di seluruh dunia. Meskipun sebagian besar diantaranya tidak pernah mereka temui secara langsung.
- b. Remaja akan termotivasi untuk belajar mengembangkan diri melalui teman-teman yang mereka jumpai secara online, karena mereka berinteraksi dan menerima umpan balik satu sama lain.
- c. Memudahkan dalam memperoleh informasi. Remaja menjadi mudah untuk memperoleh informasi yang ada di internet karena adanya blog ataupun website. Selain itu sosial media juga bisa digunakan sebagai lahan informasi untuk bidang pendidikan, kebudayaan, dan lain-lain.
- d. Situs jejaring sosial membuat anak dan remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian dan empati. Misalnya memberikan perhatian saat ada teman mereka berulang tahun, mengomentari foto, video dan status teman mereka, menjaga hubungan persahabatan meski tidak dapat bertemu secara fisik.
- e. Memudahkan remaja untuk sharing atau berbagi. Dengan adanya blog, remaja mudah berbagi mengenai pengalaman hidupnya dan berbagai hal lainnya yaitu dengan mempostingnya ke blog.
- f. Bisa di jadikan tempat iklan bagi remaja yang melakukan usaha online. Saat ini sosial media telah memberikan layanan iklan. Seperti blogger, facebook, twitter dan lainnya bisa menempatkan iklan di situs tersebut.

Sedangkan dampak negative dari media social adalah:

- a. Remaja menjadi kecanduan untuk menggunakan jejaring sosial tanpa tahu waktu. Kebanyakan apabila seorang remaja menggunakan jejaring sosial, mereka bisa saja berjam-jam untuk menggunakannya.
- b. Remaja menjadi malas berkomunikasi di dunia nyata. Tingkat pemahaman bahasa pun menjadi terganggu. Jika remaja tersebut terlalu banyak berkomunikasi di dunia maya.
- c. Situs jejaring sosial akan membuat remaja lebih mementingkan diri sendiri. Mereka menjadi tidak sadar akan lingkungan di sekitar mereka, karena kebanyakan menghabiskan waktu di internet. Hal ini dapat mengakibatkan menjadi kurang berempati di dunia nyata.
- d. Menjadikan seorang remaja menjadi malas belajar karena sering menggunakan jejaring sosial untuk bermain game yang ada di situs tersebut. Facebook menyediakan layanan game yang membuat remaja menjadi kecanduan game.
- e. Menyebabkan kurangnya sopan santun remaja saat ini. Dengan adanya media sosial, semakin banyak para remaja yang menggunakan bahasa yang tidak sepatasnya. Dan bagi remaja yang masih polos, tentu akan menganggap bahwa bahasa tersebut adalah bahasa modern anak zaman sekarang.
- f. Bagi remaja, tidak ada aturan ejaan dan tata bahasa di situs jejaring sosial. Hal ini membuat mereka semakin sulit untuk membedakan antara berkomunikasi di situs jejaring sosial dan di dunia nyata.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan pengenalan dan kata sambutan kepada peserta pelatihan oleh tim pengabdian masyarakat dari Universitas Potensi Utama. Kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi yang disampaikan oleh pemateri.

Disela penyampaian materi juga diputarkan video yang berhubungan dengan pengaruh positif serta pengaruh negative dari penggunaan media social khususnya bagi para remaja. kemudia dilakukan diskusi dengan para peserta terhadap tanggapan video tersebut. Dilanjutkan dengan penyampaian materi kembali dan sesi terakhir ditutup dengan Tanya jawab kepada para peserta. Respon dari para peserta sangat antusias dengan mengajukan beberapa pertanyaan dan diskusi tentang media social dan pengaruhnya.



Gambar 1. Penyampaian materi dan diskusi bersama peserta pelatihan

Setelah selesai penyampaian materi serta tanya jawab dan diskusi di penghujung acara dilakukan foto bersama antara para peserta pelatihan dengan tim pengabdian masyarakat dari Universitas Potensi Utama Medan



Gambar 2. Foto-foto bersama peserta pelatihan

Dengan adanya kegiatan ini, maka tim pengabdian kepada masyarakat telah menyiapkan materi untuk disampaikan kepada peserta. Diawali dengan pembukaan materi dengan perkenalan dan bertanya kepada para peserta seputar media social sebelum masuk ke materi utama.



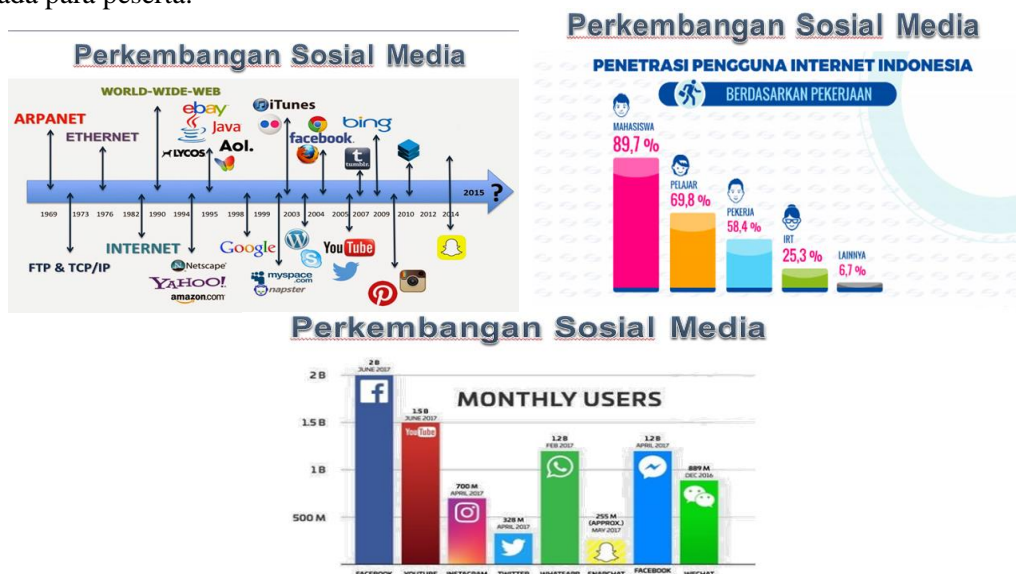
Gambar 2. Pembukaan Materi

Selanjutnya menjelaskan tentang pengertian dasar dari media social dan remaja yang sebagai sasaran utama dari pengaruh media social serta diselingi dengan tanya jawab kepada para peserta pelatihan.



Gambar 3. Materi tentang Media Sosial dan Remaja

Selanjutnya menjelaskan tentang perkembangan media social dari masa ke masa sampai dengan sekarang, jenis-jenis dari media social yang pernah ada serta tingkat persentase pengguna media social dari berbagai kalangan dan tidak lupa diselingi dengan tanya jawab kepada para peserta.



Gambar 4. Materi tentang Perkembangan Media Sosial

Penjelasan materi selanjutnya tentang beberapa alasan remaja gemar bahkan menjadi candu saat menggunakan media social dan diselingi dengan sesi tanya jawab terhadap para peserta



Gambar 5. Alasan Remaja Menggunakan Media Sosial

Materi selanjutnya menampilkan video pendek tentang pengaruh media social terhadap remaja dan diakhir dari video tersebut merupakan motivasi agar para remaja pengguna media social dapat dengan bijak menggunakannya agar tidak salah langkah dan memanfaatkan waktu untuk kegiatan yang lebih penting dibandingkan dengan menghabiskan waktu bermain dalam media sosial.



Gambar 6. Video Pendek Tentang Pengaruh Media Sosial

Setelah menyaksikan video pendek tentang pengaruh media social kemudian menjelaskan dampak positif dan negative dari penggunaan media social dan tidak lupa diselingi dengan tanya jawab kepada para peserta.

### Dampak Positif Sosial Media



### Dampak Negatif Sosial Media



Gambar 7. Dampak Positif dan Negatif Media Sosial

Diakhir materi dijelaskan sedikit mengenai beberapa tips sederhana dalam menggunakan media social dan diharapkan para peserta pelatihan dapat mengambil manfaat dan pelajaran dari materi yang disampaikan agar kedepannya dapat menggunakan media social dengan bijak sesuai dengan kebutuhan dan waktu.



Gambar 8. Tips Sederhana Penggunaan Media Sosial

Hasil evaluasi dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Bina Satria Medan adalah:

- Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman siswa-siswa SMK Bina Satria tentang Perkembangan Media Sosial.
- Meningkatkan pemahaman siswa-siswi tentang pengaruh media social bagi Kalangan remaja baik dari segi positif maupun sisi negatif.
- menambah pengetahuan siswa-siswa mengenai tips dalam bersosial media dengan bijak agar tidak membuang waktu sia-sia dan menjadi candu.

Dari 25 siswa yang telah mengikuti pelatihan, menunjukkan bahwa 23 orang diantaranya sangat antusias dengan materi yang dibahas terutama mengenai pengaruh positif dan negative dari media social tersebut. Adapun perbandingan kondisi peserta pelatihan sebelum dan setelah mengikuti pelatihan dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Perbandingan Peserta sebelum dan Sesudah mengikuti Pelatihan

<b>Kondisi</b>	<b>Respon Sangat Baik dan Antusias</b>	<b>Kurang Merespon dan kurang tertarik</b>
Sebelum Pelatihan	0	0
Sesudah Pelatihan	23	2

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa pelatihan yang telah dilaksanakan dapat memberikan pengetahuan baru dan wawasan kepada para siswa-siswa betapa pentingnya mengendalikan diri dan waktu dalam bersosial media. Dan dari sekian banyak siswa yang mengikuti pelatihan ada juga beberapa siswa yang kurang tertarik dengan materi yang dibahas, dilihat dari ekspresi yang tidak memperhatikan dan tidak merespon pemateri disaat pelatihan sedang berlangsung. Dan dari pelatihan ini diharapkan para peserta pelatihan dapat dengan bijak dalam bermedia social, tidak mudah terpengaruh dengan sisi negative yang bisa dilihat dari media social.

#### 4. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat yang telah selesai dilaksanakan dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa-siswa SMK Bina Satria tentang Perkembangan Media Sosial.
2. Para siswa memahami perkembangan social media khususnya terhadap perilaku remaja sekarang ini.
3. Siswa-siswi SMK Bina Satria memahami pengaruh positif dan negatif dari social media bagi anak remaja seusia mereka.
4. Para siswa memahami bagaimana menggunakan social media dengan bijak.

#### 5. SARAN

Saran untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan mahasiswa memiliki wawasan yang baik dan dapat bijak menyikapi penggunaan media sosial saat ini. Sehingga siswa-siswi setelah mengikuti penyampaian materi tersebut, mereka dapat memiliki pemahaman yang baik tentang bagaimana menyikapi media sosial dengan bijak saat ini sehingga mereka dapat mengambil manfaat dari media sosial daripada menyelesaikan masalah dari media sosial, sehingga mereka dapat terus menjadi baik di sekolah dan dapat Lulus dengan nilai yang baik.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Berisi ucapan terima kasih kepada lembaga mitra pengabdian, kepada pihak penyelenggara pengabdian kepada masyarakat ini yaitu Universitas Potensi Utama dan SMK Bina Satria Medan yang telah memberi ijin dan mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian dengan baik dan lancar. Dan seluruh peserta pelatihan yang bersemangat dalam

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Aditya, "Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Minat Fotografi Pada Komunitas Fotografi Pekanbaru," *Jom FISIP, Univ. Riau*, vol. 2 No 2, no. 9, p. 14, 2015.
- [2] Tri Murti Lubis, Syarifah Lisa Andriati, and Detania Sukarja, "Penyuluhan Hukum Dampak Media Sosial Bagi Remaja," *ABDIMAS Talent. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 13–18, 2019, doi: 10.32734/abdimastalenta.v4i1.2370.

- [3] N. Nurwita, F. Susanti, D. N. R. Permada, B. Oktrima, and L. Irawati, "Dampak Buruk Pemakaian Media Sosial Terhadap Semangat Dan Capaian Belajar Siswa Smp Arraisiyah Pamulang," *J. ABDIMAS Tri Dharma Manaj.*, vol. 1, no. 1, p. 66, 2020, doi: 10.32493/abmas.v1i1.p66-76.y2019.
- [4] T. H. Sari, W. Delvira, D. Wirdaniza, and S. S. Ashali, "Peningkatan Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Media Sosial Terhadap Kesehatan Fisik Dan Mental Dengan Pendekatan Peer Group Di Smpn 21 Pekanbaru," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 43, no. 1, p. 7728, 2020, [Online]. Available: [https://online210.psych.wisc.edu/wp-content/uploads/PSY-210\\_Unit\\_Materials/PSY-210\\_Unit01\\_Materials/Frost\\_Blog\\_2020.pdf](https://online210.psych.wisc.edu/wp-content/uploads/PSY-210_Unit_Materials/PSY-210_Unit01_Materials/Frost_Blog_2020.pdf)<https://www.economist.com/special-report/2020/02/06/china-is-making-substantial-investment-in-ports-and-pipelines-worldwide>
- [5] Y. N. E. Sary, "Perkembangan Kognitif Dan Emosi Psikologi Masa Remaja Awal," vol. 1, no. 1, pp. 6–12, 2017.
- [6] W. S. R. Putri, N. Nurwati, and M. B. S., "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja," *Pros. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 1, 2016, doi: 10.24198/jppm.v3i1.13625.
- [7] Winda Fronika, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Sikap Remaja," *Fak. Ilmu Pendidik. Univ. Negeri Padang Email*, pp. 1–15, 2019, [Online]. Available: <file:///C:/Users/User/Downloads/fvm939e.pdf>.
- [8] F. N. Eleanora and A. Sari, "Penyuluhan Pengaruh Media Sosial Di Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Atas Cenderawasih 1 Jakarta," vol. 3, no. 3, pp. 216–221, 2020.

# Pelatihan Perhitungan dan Pelaporan Pajak Penghasilan Orang Pribadi

## *Personal Income Tax Calculation and Reporting Training*

Layon Hocben Hutagaol<sup>1</sup>, Iren Meita<sup>2</sup>, Avincennia Vindy Fitriana<sup>3</sup>, Nelly Nur Fitriani<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Bina Insani

e-mail: <sup>1</sup> [layonhocben02@binainsani.ac.id](mailto:layonhocben02@binainsani.ac.id), <sup>2</sup> [irenmeitaaa@gmail.com](mailto:irenmeitaaa@gmail.com),  
<sup>3</sup> [avincennia@binainsani.ac.id](mailto:avincennia@binainsani.ac.id), <sup>4</sup> [nurfitrianinelly2@gmail.com](mailto:nurfitrianinelly2@gmail.com)

### **Abstrak**

Salah satu cara pemerintah dalam hal ini Dirjen Pajak dalam mengoptimalkan penerimaan pajak adalah dengan melakukan program inklusi kesadaran pajak. Inklusi pajak sebagai cara untuk memberikan pemahaman bahwa elemen penting fondasi negara Indonesia. Inklusi pajak dimulai dari perguruan tinggi, agar dapat meningkatkan kesadaran pajak peserta didik, guru, dan dosen. Sebagaimana dengan niat dari pemerintah untuk mengoptimalkan pajak dan mengadakan inklusi pajak, kampus Universitas Bina Insani melalui Pengabdian kepada Masyarakat ingin memberikan pelatihan perhitungan pajak penghasilan orang pribadi kepada para mahasiswa, agar kelak banyaknya mahasiswa yang mempunyai usaha dan menjadi karyawan dapat melaksanakan sadar pajak dengan memberikan yang terbaik bagi negeri melalui pajak penghasilan mereka. Dengan adanya pelatihan pajak ini, para peserta lebih memahami mengenai perpajakan secara umum dan fungsi-fungsinya, perhitungan pajak penghasilan orang pribadi serta pelaporan pajak penghasilan orang pribadi.

**Kata kunci**—PPh 21, Pajak, Penghasilan, Pelaporan, Perhitungan

### **Abstract**

One of the government's ways, in this case the Director General of Taxes, in optimizing tax revenues is to conduct a tax awareness inclusion program. Tax inclusion to provide an understanding that an important element of the foundation of Republic of Indonesia. Tax inclusion starts from universities, to increase tax awareness of students, teachers, and lecturers. As with the government's intention to optimize taxes and provide tax inclusion, the Bina Insani University campus through Community Service wants to provide training on calculating individual income taxes to students, so that in the future many students who have businesses and become employees can implement tax awareness by providing the best for the country through their income taxes. With this tax training, participants have a better understanding of taxation in general and its functions, calculation of personal income tax and reporting of personal income tax.

**Keywords**—PPh 21, Tax, Income, Reporting, Calculation

## 1. PENDAHULUAN

Pajak adalah kontribusi wajib kepada negara yang terutang oleh Orang Pribadi atau badan yang bersifat memaksa berdasarkan undang-undang, dengan tidak mendapatkan imbalan secara langsung dan digunakan untuk keperluan negara bagi kemakmuran rakyat [1]. Pajak merupakan penghasilan negara yang diperoleh dari wajib pajak. Penghasilan tersebut di atas dapat diterima oleh Subjek pajak dalam negeri orang pribadi/perorangan atau badan. Pajak Penghasilan Pasal 21 adalah pajak atas penghasilan berupa gaji, upah, honorarium, tunjangan dan pembayaran lain dengan nama dan dalam bentuk apa pun sehubungan dengan pekerjaan atau jabatan jasa, dan

kegiatan yang dilakukan oleh orang pribadi subyek pajak dalam negeri [2]. Sistem pemungutan pajak penghasilan saat ini dilakukan secara *self-assessment*, dimana wajib pajak diberi kepercayaan dan tanggung jawab penuh dari pemerintah untuk menghitung, membayar dan melaporkan sendiri jumlah pajak yang terhutang [3]. Perhitungan PPh yang terutang atas penghasilan yang diterima oleh orang pribadi juga dibedakan antara 1) Orang pribadi yang menerima penghasilan sebagai karyawan/pegawai dan penghasilan lainnya selain penghasilan dari usaha/[ekerjaan bebas dan; 2) Orang pribadi yang menerima penghasilan yang salah satunya adalah penghasilan dari usaha atau pekerjaan bebas.

Jenis penghasilan orang pribadi yang melakukan kegiatan usaha atau pekerjaan bebas adalah penghasilan sehubungan usaha dagang, industri, jasa, pekerjaan bebas dan usaha lainnya, dan/atau penghasilan dari pekerjaan dalam hubungan kerja atau karyawan, dan/atau, penghasilan dalam negeri lainnya kecuali yang termasuk penghasilan pajak final (bunga deposito, tabungan, penjualan saham di bursa efek, hadiah undian, pesangon, dan honorarium), dan penghasilan yang dikenakan pajak tersendiri (penghasilan istri atau satu pemberi kerja dan penghasilan anak dari pekerjaan).

Wajib pajak orang pribadi karyawan dan non karyawan mengalami peningkatan berdasarkan data tahun akhir 2019 Pajak yakni untuk Wajib Pajak orang pribadi karyawan sebanyak 73,2% dan wajib Pajak orang pribadi non karyawan sebanyak 75,31%. Optimalisasi dirasakan masih diperlukan oleh pemerintah ditambah semakin berkembangnya juga industri digital belakangan ini. Beberapa penghasilan yang dikenakan Pajak Penghasilan Pasal 21 antara lain [4], yaitu: a) Penghasilan yang didapat maupun didapatkan dengan terencana; b) Penghasilan yang didapatkan ataupun diterima dengan tidak teratur; c) Upah borongan, upah satuan, upah harian, dan upah mingguan; d) Uang pesangon, Uang tebusan pensiun, uang jaminan hari tua, ataupun uang tabungan hari tua, lain sebagainya dan; e) Hadiah, uang saku, honorarium, penghargaan, beasiswa, komisi, dan pembayaran lainnya yang mendapat imbalan karena pekerjaan dan jasa dari wajib pajak yang ada di dalam negeri.

Sistem pemungutan pajak di Indonesia dibagi menjadi berikut ini [5], yaitu 1) Sistem *Official Assessment*. Sistem ini merupakan sistem pemungutan pajak yang memberi wewenang kepada pemerintah untuk menentukan besarnya pajak yang terutang. Ciri-ciri *official assessment system* adalah sebagai berikut: a) Wewenang untuk menentukan besarnya pajak terutang berada pada fiskus; b) Wajib pajak bersifat pasif; c) Utang pajak timbul setelah dikeluarkan surat ketetapan pajak oleh fiskus; d) Utang pajak timbul setelah dikeluarkan surat ketetapan pajak oleh fiskus atau pemerintah; 2) Sistem *Self-Assessment*. Sistem ini merupakan pemungutan pajak yang memberi wewenang, kepercayaan, tanggung jawab kepada Wajib Pajak untuk menghitung, memperhitungkan, membayar, dan melaporkan sendiri besarnya pajak yang harus dibayar dan; 3) Sistem *Witholding*. Sistem ini merupakan sistem pemungutan pajak yang memberi wewenang kepada pihak ketiga untuk memotong atau memungut besarnya pajak yang terutang oleh Wajib Pajak.

Salah satu cara pemerinah dalam hal ini Dirjen Pajak dalam mengoptimalkan penerimaan pajak adalah dengan melakukan program inklusi kesadaran pajak. Inklusi pajak sebagai cara untuk memberikan pemahaman bahwa elemen penting fondasi negara kita adalah perpajakan menurut Sri Mulyani Menteri Keuangan Republik Indonesia. Inklusi pajak dimulai dari perguruan tinggi, agar dapat meningkatkan kesadaran pajak peserta didik, guru, dan dosen.

Terdapat pengaruh pengetahuan pajak terhadap kepatuhan wajib pajak [5]. Hal ini juga didukung dimana keinginan seseorang untuk sadar akan perpajakan dimulai sejak dini terlebih di perguruan tinggi karena apabila tidak adanya pengetahuan tentang literasi perpajakan sedikit pengaruhnya dalam keinginan untuk mengikuti pendidikan atau inklusi pajak [6].

Pentingnya inklusi pajak yang dapat dimulai dari sekolah dan perguruan tinggi, terlebih untuk memberikan kesadaran pajak sejak dini sebelum para siswa atau mahasiswa terjun ke dunia usaha atau pekerjaan. Inklusi yang paling dekat adalah Wajib Pajak Orang Pribadi dikarenakan semakin berkembangnya industri usaha digital di Indonesia.

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah kurangnya pengenalan dan pengetahuan perhitungan pajak penghasilan orang pribadi itu sendiri. Mitra yang merupakan mahasiswa, menyatakan bahwa mereka kesulitan dalam memaparkan materi terkait perpajakan terlebih pajak penghasilan orang pribadi karena belum terlalu mengenal tentang perhitungan pajak penghasilan orang pribadi. Oleh sebab itu, Mitra dalam PKM ini mengharapkan untuk dapat diberikan materi Pelatihan Perhitungan Pajak Penghasilan Orang Pribadi.

Sebagaimana dengan niat dari pemerintah untuk mengoptimalkan pajak dan mengadakan inklusi pajak, kampus Universitas Bina Insani melalui Pengabdian kepada Masyarakat yang bermitra dengan Universitas Flores memberikan pelatihan perhitungan pajak penghasilan orang pribadi kepada para mahasiswa, agar kelak banyaknya mahasiswa yang mempunyai usaha dan menjadi karyawan dapat melaksanakan sadar pajak dengan memberikan yang terbaik bagi negeri melalui pajak penghasilan mereka.

Keberhasilan dari solusi yang ditawarkan dapat diukur dengan mengukur tingkat keberhasilannya melalui pengukuran pemahaman sebelum dan sesudah dilakukannya pelatihan. Berdasarkan pelatihan dan juga pengukuran pengukuran hasil pelatihan tersebut, luaran yang dapat dihasilkan dari kegiatan ini adalah berupa laporan pelaksanaan dan publikasi hasil pelatihan di jurnal pengabdian. Tujuan dari kegiatan ini dibagi menjadi dua, yaitu secara khusus dan secara umum. Secara Khusus kegiatan PKM ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai perhitungan dan pelaporan pajak penghasilan orang pribadi. Secara umum dari pemahaman mereka kelak diharapkan dapat digunakan dalam perkuliahan mereka kelak, dan dapat dibagikan kepada teman-teman yang membutuhkan informasi tentang Perhitungan dan Pelaporan Pajak PPh OP.

### 2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pelatihan dilakukan secara daring melalui aplikasi ZOOM dengan jumlah peserta dan narasumber sebanyak orang per kelas dengan narasumber 3 orang dosen dari Program Studi Akuntansi yang berasal dari Universitas Bina Insani dan Universitas Flores, dan dipandu oleh moderator dari dosen Universitas Bina Insani. Pada saat berlangsung pelatihan, narasumber secara bergantian akan memberikan materi pelatihan.

Tahapan atau langkah-langkah dalam melaksanakan pelatihan adalah sebagai berikut:

- a. Pelatihan materi ke-1, materi yang diberikan yaitu:
  - 1) Pengenalan Pajak Dasar
  - 2) Tujuan pemungutan pajak
  - 3) Fungsi pemungutan pajak
  - 4) Sanksi dan Denda pajak
- b. Pelatihan materi ke-2, materi yang diberikan yaitu:
  - 1) Objek pajak penghasilan Orang Pribadi
  - 2) Perhitungan Pajak Penghasilan Orang Pribadi
  - 3) Formulir yang digunakan dalam melaporkan SPT
- c. Pelatihan materi ke-3, materi yang diberikan yaitu:
  - 1) Menyampaikan pengenalan Pelaporan Pajak Penghasilan Orang Pribadi
  - 2) Mempresentasikan cara pelaporan SPT PPh Orang Pribadi melalui Aplikasi pajak(e-SPT, DJPonline dan Penerbitan Ebiling)
  - 3) Presentasi cara penggunaan Form 1770 SS, 1770 S dan 1770

Pada akhir sesi pelatihan ini, tim dosen Akuntansi telah menyiapkan angket kepuasan yang diisi oleh masing-masing peserta pelatihan. Angket ini menjadi dasar kendali dan hasil dari kegiatan PKM yang dilaksanakan. Adapun pelaksanaan kegiatan PKM ini terangkum pada tabel jadwal.

### 3. HASIL PELAKSANAAN

Dari Kegiatan PKM diharapkan bahwa para peserta yang hadir dapat memahami tentang pengetahuan perhitungan dan pelaporan pajak penghasilan orang pribadi. Acara tersebut telaksana pada tanggal 05 Juli 2021 pada hari Senin, dimana kegiatan berjalan dengan lancar ini terdapat 321 orang pendaftar. Mereka adalah mahasiswa dari Universitas Flores dan peserta umum.

Kegiatan PKM ini dibawakan oleh dosen-dosen akuntansi Universitas Bina Insani Para Dosen memberikan pelatihan melalui sistem online dengan aplikasi Zoom dan Live YouTube dengan link berikut <https://www.youtube.com/watch?v=dqhW7A6cSA4> (Pelatihan Perhitungan dan Pelaporan Pajak Penghasilan Orang Pribadi - YouTube), para peserta diberikan materi oleh masing masing dosen mengenai Pengenalan Perpajakan, Perhitungan Pajak Penghasilan Orang Pribadi dan Pelaporan Pajak Penghasilan Orang Pribadi, juga disertai contoh soal yang telah disediakan. Kegiatan PKM memberikan sertifikat kepada peserta yang mengisi absensi dan mengisi angket kepuasan serta kuesioner pretest dan postest.

Setiap kegiatan PKM diadakan pengambilan pendapat mengenai kepuasan peserta terhadap kegiatan PKM, oleh karenanya kami menyebarkan angket kepuasan peserta. Angket ini berguna agar kedepannya kegiatan PKM dapat lebih berinovasi dalam membuat kegiatan PKM. Setiap angket yang disebar memiliki skala pengukuran yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1. Skala Angket**

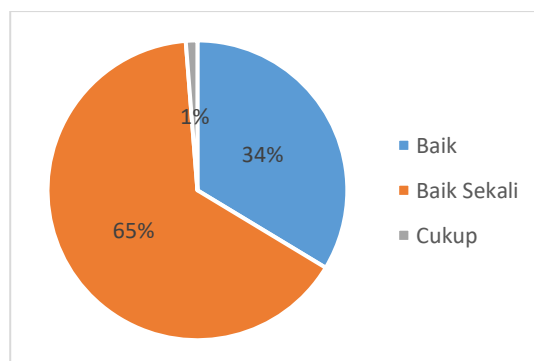
BS	Baik Sekali
B	Baik
C	Cukup
KB	Kurang Baik
SK	Sangat Kurang

#### Hasil Kepuasan Peserta

Kepuasan peserta diukur melalui angket yang disebar menggunakan google form dengan link berikut <https://bit.ly/angketPKMpphop>. Seluruh peserta telah mengisi angket tersebut di akhir acara. Berikut hasil angket kepuasan peserta pada kegiatan ini:

##### a. Materi yang disampaikan oleh narasumber

Kepuasan peserta atas materi yang disampaikan oleh narasumber dapat dijelaskan pada gambar 1.



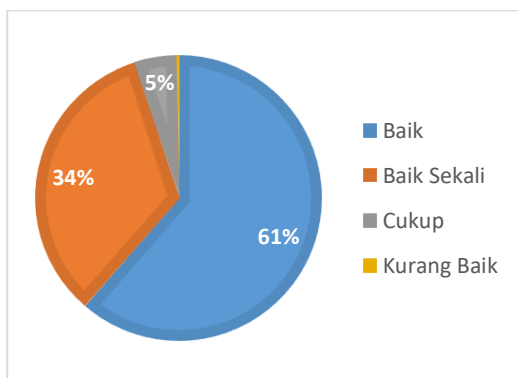
Gambar 1. Pertanyaan 1

Sebanyak 65% peserta memberikan berpendapat bahwa materi yang disampaikan oleh narasumber baik sekali, 34% peserta berpendapat baik, dan 1% peserta berpendapat cukup.

##### b. Respon peserta pelatihan terhadap materi yang disampaikan

---

Respon peserta pelatihan terhadap materi yang disampaikan dapat dijelaskan pada gambar 2.

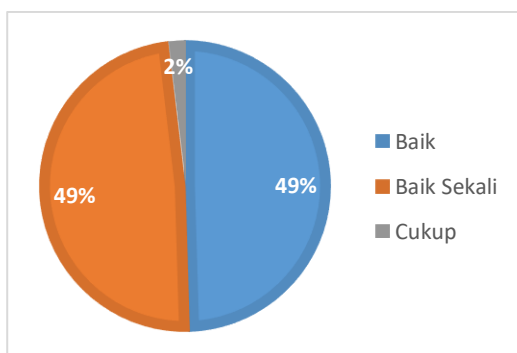


Gambar 2. Pertanyaan 2

Sebanyak 34% peserta memberikan berpendapat baik sekali, 61% peserta berpendapat baik, dan 5% peserta berpendapat cukup.

**c. Hubungan materi yang disajikan dengan kebutuhan peserta pelatihan**

Hubungan materi yang disajikan dengan kebutuhan peserta pelatihan dapat dijelaskan pada gambar 3.

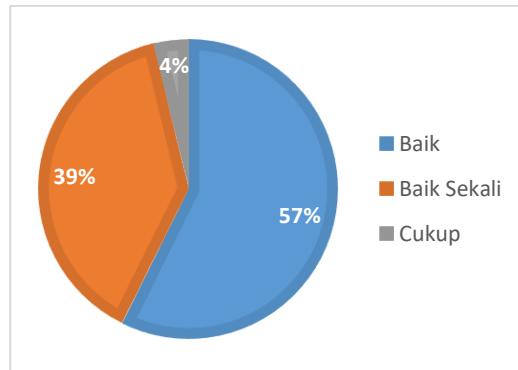


Gambar 3. Pertanyaan 3

Sebanyak 49% peserta memberikan berpendapat bahwa hubungan materi yang disajikan dengan kebutuhan peserta pelatihan baik sekali, 49% peserta berpendapat baik, dan 2% peserta berpendapat cukup.

**d. Keterkaitan antara materi dengan aplikasi yang dapat diserap peserta pelatihan**

Keterkaitan antara materi dengan aplikasi yang dapat diserap peserta pelatihan dapat dijelaskan pada gambar 4.

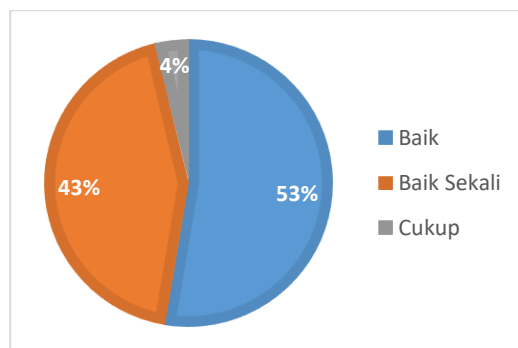


Gambar 4. Pertanyaan 4

Sebanyak 39% peserta memberikan berpendapat bahwa Keterkaitan antara materi dengan aplikasi yang dapat diserap peserta pelatihan baik sekali, 57% peserta berpendapat baik, dan 4% peserta berpendapat cukup.

**e. Keterkaitan materi dengan kebutuhan**

Keterkaitan materi dengan kebutuhan dapat dijelaskan pada gambar 5.

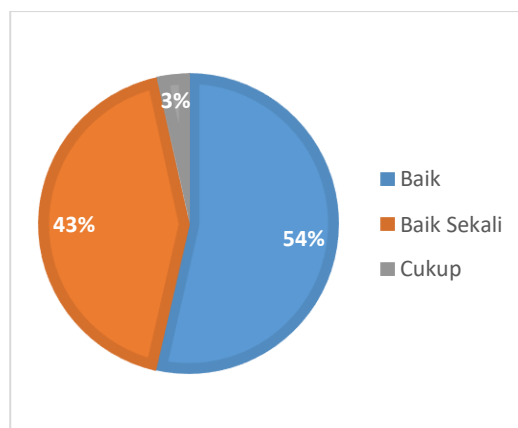


Gambar 5. Pertanyaan 5

Sebanyak 43% peserta memberikan berpendapat bahwa keterkaitan materi dengan kebutuhan baik sekali, 53% peserta berpendapat baik, dan 4% peserta berpendapat cukup.

**f. Pemateri dan teknik penyajian**

Pemateri dan teknik penyajian dapat dijelaskan pada gambar 6.

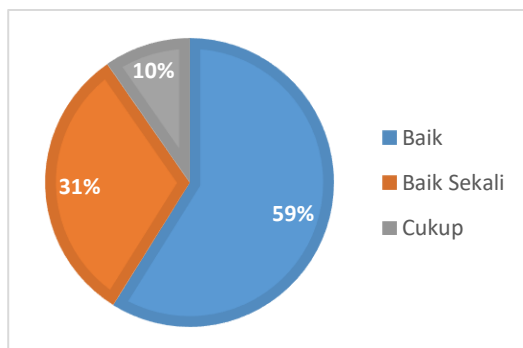


Gambar 6. Pertanyaan 6

Sebanyak 43% peserta memberikan berpendapat bahwa pemateri dan teknik penyajian baik sekali, 54% peserta berpendapat baik, dan 3% peserta berpendapat cukup.

**g. Waktu yang dipergunakan dalam pemberian materi**

Waktu yang dipergunakan dalam pemberian materi dapat dijelaskan pada gambar 7.

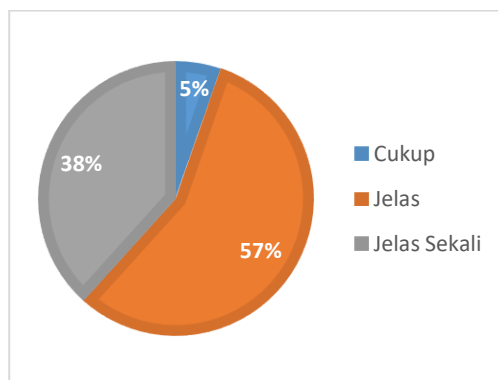


Gambar 7. Pertanyaan 7

Sebanyak 31% peserta memberikan berpendapat bahwa waktu yang dipergunakan dalam pemberian materi baik sekali, 59% peserta berpendapat baik, dan 10% peserta berpendapat cukup.

**h. Kejelasan materi**

Kejelasan materi dapat dijelaskan pada gambar 8.

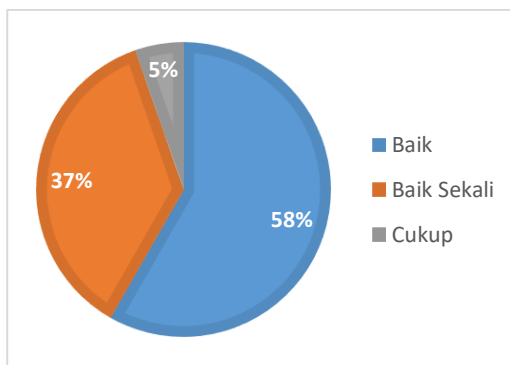


Gambar 8. Pertanyaan 8

Sebanyak 38% peserta memberikan berpendapat bahwa kejelasan materi jelas sekali, 58% peserta berpendapat jelas, dan 5% peserta berpendapat cukup.

**i. Minat peserta pelatihan terhadap kegiatan**

Minat peserta pelatihan terhadap kegiatan dapat dijelaskan pada gambar 9.

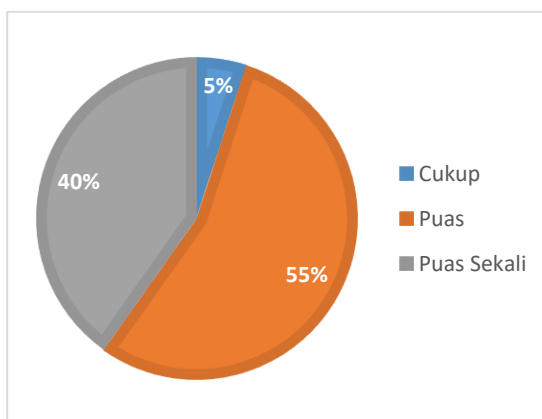


Gambar 9. Pertanyaan 9

Sebanyak 37% peserta memberikan berpendapat bahwa minat peserta pelatihan terhadap kegiatan baik sekali, 58% peserta berpendapat baik, dan 5% peserta berpendapat cukup.

**j. Tingkat kepuasan terhadap kegiatan secara keseluruhan**

Tingkat kepuasan terhadap kegiatan secara keseluruhan dapat dijelaskan pada gambar 10.



Gambar 10. Pertanyaan 10

Sebanyak 40% peserta memberikan berpendapat bahwa tingkat kepuasan terhadap kegiatan secara keseluruhan puas sekali, 55% peserta berpendapat puas, dan 5% peserta berpendapat cukup.

**k. Saran untuk materi pelatihan yang akan datang**

Saran untuk materi pelatihan yang akan datang dari 321 peserta diringkas dalam table berikut:

Tabel 2. Saran dari Peserta

No.	Saran untuk materi pelatihan yang akan datang
1	Fasilitas Pajak Orang Pribadi di masa pandemic COVID 19
2	Perhitungan pajak untuk wajib badan
3	Peluang dan tantangan UMKKM di masa Pandemi Covid 19
4	Insentif pajak pada masa pandemi
5	Rencana Pengenaan PPN pada institusi pendidikan swasta dan makanan pokok
6	PPH Pasal 24
7	Pelatihan Akuntansi Biaya
8	Pelatihan perhitungan dan pelaporan pajak penghasilan untuk WP badan

Kegiatan PKM ini berfokus pada pemberian pelatihan tentang Perhitungan dan Pelaporan Pajak Penghasilan Orang pribadi. Materi yang disampaikan oleh tiga narasumber yang berkaitan dengan Perhitungan dan Pelaporan Pajak Penghasilan Orang pribadi. Pelatihan ini bermanfaat bagi para Mahasiswa dan para Peserta Umum, agar lebih mengenal tentang perhitungan dan Pelaporan Pajak Penghasilan Orang pribadi, dimana untuk mendukung program pemerintah memberikan edukasi pajak kepada masyarakat di dunia pendidikan. Berdasarkan angket kepuasan dari para peserta didapatkan hasil bahwa para peserta puas dengan materi PKM ini. Dan diharapkan kelak agar diadakan pelatihan serupa karena masih banyak peserta merasa ingin tahu lebih lanjut mengenai Perpajakan.

Selama proses kegiatan dilakukan monitoring terhadap kemampuan peserta dalam memahami perhitungan dan pelaporan pajak orang pribadi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan, peserta memiliki tambahan ilmu pengetahuan tentang pajak orang pribadi. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai pertanyaan yang diajukan oleh peserta untuk menggali lebih dalam materi yang disampaikan. Berikut ringkasan pertanyaan dari peserta kegiatan:

Tabel 3. Pertanyaan Peserta

No.	Pertanyaan
1	Apa akibat bagi wajib pajak yang tidak rutin membayar pajak?
2	Bagaimana cara menyetor pajak yang terutang?
3	Apa akibatnya bagi wajib pajak dan negara jika wajib pajak tidak melaporkan pajak?
4	Jika orang pribadi tidak memiliki penghasilan, apakah orang pribadi tersebut wajib melaporkan pajak?
5	Apakah pelaporan SPT OP dilakukan di awal tahun?
6	Jika ada perubahan PTKP, dampak apa yang dirasakan?
7	Jika penghasilan OP lebih dari satu dan total penghasilan di bawah 60 juta apakah pengisian formulir menggunakan SPT 1770 ss atau SPT 1770 s?

### Capaian Hasil Standar Akreditasi Program Studi (APS) 9 Kriteria dan MoU

Pelaksanaan PKM Pelatihan Perhitungan dan Pelaporan Pajak Orang Pribadi merupakan salah satu bentuk realisasi kriteria pada Akreditasi Program Studi (APS) 9 Kriteria. Selain sebagai bentuk realisasi APS 9 kriteria, kegiatan tersebut juga sebagai bentuk realisasi kerja sama antara Universitas Bina Insani dan Universitas Flores.

Narasumber dalam kegiatan ini adalah dosen akuntansi Universitas Bina Insani yaitu Layon Hocben Hutagaol, S.E., M.Ak dan Iren Meita S.E., Ak., M.Ak serta dosen akuntansi Universitas Flores yaitu Yulita Londa, SE., M.Si., Akt., CA. Sedangkan untuk moderator dalam kegiatan ini adalah dosen akuntansi Universitas Bina Insani yaitu Avincennia Vindy Fitriana, S.Pd., M.Sc. Selain dosen, dalam kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa yaitu Nelly Nur Fitriani dan Hafsa Aliyah Syifa. Tugas dari mahasiswa adalah mempersiapkan flyer, sebagai MC, merekap hasil kuesioner, dan membantu jalannya kegiatan. Keterlibatan mahasiswa tersebut juga sebagai bentuk realisasi APS 9 kriteria. Kegiatan ini dibuka oleh Kepala LPPM Universitas Bina Insani yaitu Kristiana Widiawati, S.Pd., M.M dan Rektor Universitas Flores yaitu Berikut foto kegiatan:



penghasilan orang pribadi serta pelaporan pajak penghasilan orang pribadi. Kegiatan ini memberikan beberapa manfaat diantaranya Bagi Prodi Akuntansi, yaitu pemenuhan kewajiban PKM bagi dosen Prodi Akuntansi dan meningkatkan keahlian dosen melalui proses *sharing* keahlian dengan mitra. Bagi Mitra PKM, yaitu peserta memiliki pengetahuan Perpajakan secara umum, peserta memiliki pengetahuan Perhitungan Pajak PPh OP dan peserta memiliki pengetahuan Pelaporan Pajak PPh OP.

### 5. SARAN

Melihat antusias para pendaftar pada acara PKM sangat tinggi, semoga menjadikan ide akan adanya acara PKM yang membuka wawasan mengenai dunia perpajakan lainnya misalnya pajak badan, pajak UMKM, dan pajak perpajakan kepada mahasiswa. Tidak hanya terbatas pada Pelatihan dengan Zoom kelak pelatihan setelah pandemi selesai dapat diadakan dengan tatap muka.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2007 tentang Perubahan Ketiga atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1983 tentang Ketentuan Umum dan Tata cara Perpajakan (KUP).
- [2] Republik Indonesia. 2016. Peraturan Direktorat Jenderal Pajak Nomor Per-16/PJ/2016 tentang Definisi Pajak Penghasilan Pasal 21
- [3] Peraturan Direktur Jenderal Pajak Nomor PER-32/PJ/2015 tentang Pedoman Teknis Tata Cara Pemotongan, Penyetoran, dan Pelaporan Pajak Penghasilan Pasal 21 dan/atau Pajak Penghasilan Pasal 26 Sehubungan Dengan Pekerjaan, Jasa, dan Kegiatan Orang Pribadi
- [4] Resmi, S. (2014). *Perpajakan Teori dan Kasus*. Salemba Empat. Jakarta.
- [5] Waluyo. (2011). *Perpajakan Indonesia*. Jakarta: Penerbit Salemba Empat
- [6] Kristo J. M., Subardjo. A. (2019). Pengaruh Pengetahuan Pajak , Kesadaran Wajib Pajak, Dan Sanksi Pajak Terhadap Kepatuhan Wajib. Vol 8 No 2 (2019): Jurnal Ilmu dan Riset Akuntansi.
- [7] Roviresa, A. A. (2020). Pengaruh Tingkat Literasi Perpajakan Dan Persepsi Perpajakan Terhadap Niat Mengikuti Pendidikan Inklusi Perpajakan (*Doctoral dissertation*, Universitas Andalas).

# Peningkatan Kinerja Pelayanan Berobat Dalam Penggunaan Sistem Rekam Medis Pada Praktek Mandiri Bidan Supiani

## *Increasing Performance of Treatment Services in the Use of Medical Record Systems*

<sup>1</sup>Soeheri, <sup>2</sup>Mas Ayoe Elhias Nasution, <sup>3</sup>Rahmad Doni

Universitas Potensi Utama <sup>1,2,3</sup>

\*E-mail: [adio165@gmail.com](mailto:adio165@gmail.com)<sup>1</sup>, [masayoe02@gmail.com](mailto:masayoe02@gmail.com)<sup>2</sup>, [rahmad.doni@gmail.com](mailto:rahmad.doni@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

*Sistem rekam medis merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam pelayanan medis, dimana dengan penggunaan sistem rekam medis data pasien akan tersimpan dan tersusun rapi dalam waktu yang lama, kemudian dengan adanya penggunaan system ini mengurangi biaya penyimpanan berkas dan meminimalisir ruang penyimpanan berkas. Sebelum penggunaan system rekam medis ini diberikan pihak klinik bidan supiani dalam mendata pasien dengan melakukan pencatatan di sebuah kertas biografi pasien yang mana di kertas tersebut akan tersimpan riwayat berobat dan jenis penyakit yang pernah diderita oleh pasien. Sistem manual tersebut menyebabkan kerumitan dalam pelayanan yang diberikan pada pasien, karena pasien akan menunggu sangat lama dikarenakan administrasi akan melakukan pencarian dan pembongkaran data apabila pasien tersebut sudah pernah berkunjung atau berobat, apabila baru mau berobat administrasi harus mencari no urut dan mencatat nama pasien dan biodata pasien sehingga menimbulkan waktu yang cukup lama dalam proses administrasi. Dengan adanya system rekam medis yang kami berikan pada paraktek umum bidan supiani, sangatlah membantu dalam hal perekaman data, penyimpanan berkas dan sampai pelayanan untuk pasien menjadi lebih cepat dan efisien. Satu hal lagi pihak paraktek umum bidan supiani dapat melaukan rekapitulasidalam satu hari siapa saja yang berkunjung untuk berobat. Hal ini sangat memberikan kontribusi yang sangat besar bagi pihak praktek umum bidan sehingga dapat meningkatkan pelayanan berobat pasien.*

**Kata kunci**—Praktek umum Bidan Supiani, Sistem Rekam medis

### **Abstract**

*The medical record system is an application that is used in medical services, where with the use of a medical record system, patient data will be stored and arranged neatly for a long time, then with the use of this system it reduces file storage costs and minimizes file storage space. Prior to the use of this medical record system, the midwife supiani clinic was given to record patients by making notes on a patient biographical paper in which the patient's history of treatment and type of illness will be stored. The manual system causes complications in the services provided to patients, because patients will wait very long because the administration will search and unload data if the patient has visited or taken treatment, if he just wants treatment, the administration must look for serial numbers and record the patient's name and biodata. With the medical record system that we provide to the general practice of midwife supian, it is very helpful in terms of data recording, file storage and until services for patients become faster and more efficient. One more thing, the general practitioner midwife supiani can*

*recapitulate in one day anyone who visits for treatment. This is a very large contribution to the general practice of midwives so that they can improve patient treatment services.*

**Keywords**—*General Practice Midwife Supiani, Medical Record System*

## 1. PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pelayanan untuk pasien sangatlah dibutuhkan dalam bidang medis [1], karena pasien yang akan melakukan berobat harus menunggu dalam waktu yang cukup lama untuk mencari rekam medis pasien yang tersimpan dalam lemari penyimpanan, kemudian apabila pasien baru harus mencatat biodata pasien terlebih dahulu secara manual, hal ini akan menyebabkan antrian yang cukup panjang sehingga pasien akan menunggu dalam waktu yang lama juga. Peningkatan kualitas ini yang diberikan ini adalah meminimalisir waktu dan memudahkan pihak manajemen dalam melakukan penyimpanan data pasien secara aman dan terintegrasi. Tentunya diperlukan inovasi pelayanan kesehatan dalam meningkatkan kualitas pelayanan [1]. Permasalahan-permasalahan yang ada dalam praktek umum bidan mandiri dapat terselesaikan dengan baik.

Permasalahan yang dialami oleh praktek umum bidan supiani, dimana administrasi mengalami kendala dalam membuat system rekam medis ataupun aplikasi lainnya yang dapat membantu dalam system kerja mereka. Ada banyak hal yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mereka dalam menggunakan dan memberikan pelayanan ke pasien. Maka dalam hal ini banyaknya masalah pada mitra klinik praktek umum bidan Supiani tidak sebanding dengan banyaknya masyarakat yang membutuhkan bantuan dalam kesehatan sehingga membuat penumpukan dalam sebuah klinik yang tergolong masih tradisional dalam pendaftaran dan mengecek pasien-pasien secara satu persatu dan pencatatnya masih secara manual dengan mencatat pada sebuah buku maka akan terjadinya sistem informasi yang kurang efektif dan efisien, serta media penyimpanan data banyak menggunakan kertas sehingga membutuhkan tempat yang cukup banyak dan kurang praktis dalam pencarian data. Dari permasalahan diatas dapat dibuat suatu sistem dimana digunakan untuk memudahkan bagi staff dalam menangani masyarakat yang ingin berobat agar tidak menumpuk.

Adapun tahapan yang digunakan untuk membantu pihak praktek umum bidan supiani, dimana penulis dan teman membuat system rekam medis yang dibutuhkan sesuai dengan permasalahan yang sudah kami tabulasi dari pihak paraktek umum bidan supiani. Penulis membangun sistem rekam medis, melakukan instalasi aplikasi pada praktek umum bidan supiani kemudian melakukan pelatihan penggunaan aplikasi rekam medis [2][3][4]. Dengan adanya system rekam medis ini akan memberikan kontribusi yang cukup besar pada praktek umum bidan supiani sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan yang diberikan pihak praktek umum kepada pasien, sehingga pelayanan yang diberikan dapat maksimal dan bermanfaat bagi semua orang yang terlibat dalam kegiatan pelayanan berobat pada praktek umum mandiri bidan supiani.

Rekam medis merupakan salah satu sumber informasi sekaligus sarana komunikasi yang dibutuhkan baik oleh penderita, maupun pemberi pelayanan kesehatan dan untuk pertimbangan dalam menentukan suatu kebijakan tata laksana/pengelolaan atau tindakan medis [3][4]. Rekam medis mencatat semua hal yang berhubungan dengan perjalanan penyakit penderita dan terapinya selama dalam perawatan di unit pelayanan kesehatan [2][4].

Berdasarkan kondisi mitra PKM tersebut maka dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan pelatihan penggunaan aplikasi rekam medis dalam upaya meningkatkan kualaitas pelayanan berobat sehingga waktu dalam pelayanan lebih efisien dan efektif, meminimalisir biaya dan ruang penyimpanan data pasien dalam waktu yang cukup lama serta

memudahkan pihak administrasi dalam memberikan pelayanan dalam mencari, menyimpan, dan melakukan rekapitulasi data pengunjung berobat dalam satu periode [5][6][7].

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian masyarakat yang dilakukan ini guna untuk meningkatkan kualitas layanan kepada pasien guna merekam data dan menyimpan data pasien dalam waktu yang cukup lama. Aplikasi rekam medis ini sangat berguna oleh pihak manajemen praktek umum bidan mandiri tersebut dalam melakukan rekapitulasi data pasien dalam satu periode. Berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam proses pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan survey ke praktek umum mandiri bidan supiani, tentang kebutuhan dan permasalahan yang ada dalam system rekam medis.
- b. Melakukan analisa kebutuhan data dan system untuk membangun sebuah aplikasi rekam medis.
- c. Melakukan perancangan dan mendisain sebuah system atau aplikasi rekam medis
- d. Membangun sebuah system rekam medis, dan melakukan pengujian system.
- e. Melakukan input data pasien ke system rekam medis
- f. Melakukan pelatihan penggunaan aplikasi rekam medis kepada pihak manajemen praktek umum mandiri bidan supiani.
- g. Melakukan pemasangan instalasi aplikasi macromedia, xampp, browser, dan aplikasi rekam medis pada praktek umum mandiri bidan supiani.
- h. Melakukan uji layanan kepada pasien dan implementasi aplikasi rekam medis pada praktek umum mandiri bidan supiani.

Pada kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan di lakukan langsung pada praktek umum bidan supiani, disini tim melakukan penjelasan, pelatihan, pemasangan instalasi aplikasi dan implementasi program rekam medis tersebut. Pelatihan dan pemasangan aplikasi rekam medis melibatkan pihak manajemen praktek umum mandiri bidan supiani.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung pada hari Sabtu, 06 Maret 2021 dari jam 09.00 WIB s.d selesai, dengan dihadiri 4 orang peserta. Pada Kegiatan memiliki jadwal materi dan praktek untuk implementasi dan pelatihan menggunakan aplikasi rekam medis sebagai berikut :

Tabel 1. Jadwal Materi dan Praktek PKM

No	Tanggal	Materi	Bentuk Kegiatan	Capaian Materi
1	31 Januari 2021	Melakukan survei ke lokasi praktek umum mandiri bidan supiani tentang permasalahan dan kebutuhan yang dihadapi oleh manajemen	Tanya jawab	Mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang di butuhkan
2	6 Maret 2021	Melakukan pemasangan instalasi aplikasi macromedia, xampp, browser, dan aplikasi rekam medis pada praktek umum mandiri bidan supiani.	Ceramah	Peserta Mengetahui kebutuhan perangkat lunak
3	6 Maret 2021	Melakukan pelatihan penggunaan aplikasi rekam medis kepada pihak manajemen praktek umum mandiri bidan supiani.	Ceramah, Praktek dan Diskusi	Peserta Mengetahui cara menggunakan aplikasi rekam medis
4	6 Maret 2021	Melakukan uji layanan kepada pasien dan implementasi aplikasi rekam medis pada praktek umum mandiri bidan supiani.	Ceramah, Praktek dan Diskusi	Peserta Mengetahui cara menggunakan kepada pasien
5	6 Maret 21	Penutup	Ceramah	Peserta dapat mengetahui

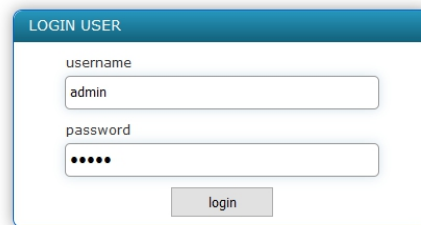
### 3. HASIL PELAKSANAAN

Pembahasan hasil pelaksanaan pengabdian yang dilakukan Pada praktek umum mandiri bidan supiani, yang mampu membantu pihak manajemen bidan dalam memberikan pelayanan rekam medis kepada pasien, sehingga waktu tunggu dan waktu pelayanan yang diberikan jauh lebih efisien dan efektif.

Berikut gambar tampilan awal aplikasi, selanjutnya berikut ini adalah tampilan awal pada Rekam Medis. Rekam medis adalah suatu aplikasi yang dapat menyimpan data pasien dan kronologi riwayat penyakit dan diagnosa yang diberikan oleh dokter pada saat melakukan perobatan.

Langkah pertama Administrasi melakukan login terlebih dahulu

a. Login



Gambar 1. Tampilan Login

b. Dashboard rekam Medis setelah melakukan login maka akan masuk di menu dashboard atau menu utama pada tampilan system informasi rekam medis



Gambar 2. Tampilan Dashboard rekam Medis

c. Menu Obat

Menu Obat ini adalah menu yang berisikan data stok obat yang ada dalam penyimpanan dan obat yang diberikan dokter terhadap pasien



Gambar 3. Tampilan Menu Obat

d. Tambah data obat

Di menu ini merupakan bagian dari menu obat, di menu ini administrasi dapat menambahkan atau menghapus stok obat yang ada

Gambar 4. Tampilan Data Obat

e. Menu Pasien

Menu pasien adalah menu yang dilakukan registrasi pada pasien pertama kali melakukan kunjungan berobat pada praktek bidan mandiri

pasien id	nama_pasien	tanggal_lahir	alamat	jenis_kelamin	umur	nama_dk	berat	tinggi	tanggal_daftar	
PASIEEN-1	Sigit Dwi Prasetyo	30/09/2015	Griya Bekasi Prima Blok T 12/3 Mendang Cika	Laki-Laki	25	Sumidi	50	153	30/09/2015	ubah hapus Card
PASIEEN-2	Cheluh Ayu Ines Larasati	01/09/2015	Dr. Prof. Dr. Soepomo No. 176, Jembatan Jakarta Timur	Perempuan	23	Si Mulyono	50	145	30/09/2015	ubah hapus Card
PASIEEN-3	soeheri nasrawati	02/22/2000	medan	Laki-Laki	21	as	3	134	02/15/2021	ubah hapus Card

Gambar 5. Tampilan Menu Pasien

Tambah data Pasien

Di menu tambah pasien ini administrasi dapat menambah pasien baru apabila ada pasien baru yang mau melakukan perobatan atau mengubah data pasien tersebut

Gambar 6. Tampilan Tambah Data Pasien

f. Menu data Dokter/bidan

Dimenu data dokter atau bidan adalah menu yang berisikan dokter jaga atau bidan jaga yang ada di klinik tersebut

# Peningkatan Kinerja Pelayanan Berobat Dalam Penggunaan Sistem Rekam Medis Pada Praktek Mandiri Bidan Supiani



Gambar 7. Tampilan menu Dokter/Bidan

- g. Menu tambah Data Dokter Bidan  
Menu tambah dokter ini apabila ada tambahan dokter pada klinik tersebut



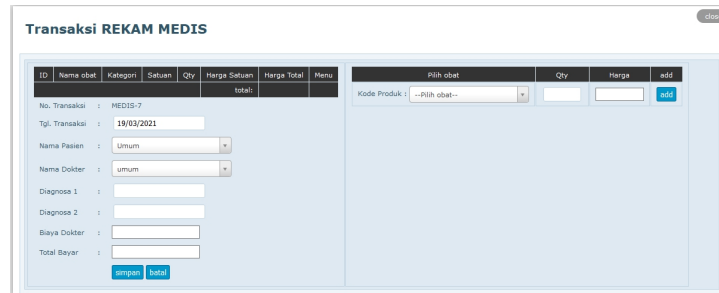
Gambar 8. Tampilan Input Data Dokter

- h. Data Rekam medis  
Di menu data rekam medis ini berisikan transaksi kegiatan brobat yang dilakukan pasien kepada dokter sehingga tau kapan pasien melakukan kunjungan dan dokter akan memberikan diagnose dan obat apa saja yang diberikan kepada pasien.



Gambar 9. Tampilan Data Rekam Medis

- i. Tambah data Rekam Medis  
Di menu tambah data rekam medis ini apabila ada peserta baru pasien dengan diagnose yang berbeda atau dengan diagnose yang berbeda.



Gambar 10. Tampilan Tambah Data Rekam Medis

j. Menu Riwayat Kunjungan

Menu riwayat kunjungan ini berisikan daftar kunjungan pasien yang berobat pada paraktek bidan mandiri, sehingga mengetahui jumlah pasien yang berkunjung dalam setiap harinya.



Gambar 11. Tampilan Riwayat Kunjungan

k. Menu Stok Obat

Pada menu ini adalah laporan data stok obat yang tersedia pada praktek bidan, sehingga administrasi dapat mengetahui obat apa yang ready untuk diberikan kepada pasien berdasarkan diagnose dari dokter



Gambar 12. Tampilan Stok Obat

l. Menu Laporan


Pada menu ini adalah laporan kunjungan pasien, sehingga administrasi dapat mengetahui laporan kunjungan pasien per tanggal.



Gambar 13. Tampilan Menu Laporan

m. Akun User

Pada menu ini adalah berisikan data akun pengguna aplikasi rekam medis.



username	password	nama	level	
212320787457438944044801853	212320787457438944044801853	administrator	admin	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>
9097363288860705430402943568	9097363288860705430402943568	Admin3 Larasatus	pengisian	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>
98a0093a8147844628404011a4f747f	827089e8a870619c34a24893854c7d	siko	user	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>
ee13db19032e46078a00a090c23e8	ee13db19032e46078a00a090c23e8	Sigit Dwi Prasetyo	user	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>
soehani	9048075844f692af22c7813ac27f	soehani	admin	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>

Gambar 14. Tampilan Akun User

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu lokakarya serta masih kurangnya ketersediaan alat PC di praktek bidan Supiani untuk merealisasikan hasil kegiatan pasca lokakarya dan pelatihan ini.



Gambar 15. Foto Dokumentasi Kegiatan

#### 4. KESIMPULAN

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam Peningkatan pelayanan kepada pasien yang ingin melakukan perobatan pada praktek umum mandiri bidan Supiani adalah sebagai berikut:

- a. Sistem yang berjalan pada paraktek bidan supiani masih sangat manual, masih melakukan dengan pencataan dalam buku besar dan di tulis ulang dalam blangko rekam medis.
- b. Aplikasi rekam medis ini yang diberikan diharapkan dapat membantu kegiatan pelayanan rekam medis di praktek bidan supiani, sehinnnga memudahkan pelayanan dan meminimalisasi biaya administrasi.
- c. Meminimalisir antrian dan memudahkan adminstrasi dalam pencarian data pasien dan juga mengetahui rekapitansi jumlah pasiennya dalam satu bulan.

#### 5. SARAN

Saran yang dapat penulis berikan untuk pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya adalah memberikan pelatihan penggunaan aplikasi serta dikembangkan lagi sistem informasinya agar lebih baik. Aplikasi dapat digunakan ke beberapa klinik yang belum memiliki rekam medis yang sudah terkomputerisasi.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada LPPM Universitas Potensi Utama yang telah memberikan bantuannya dalam hal materi maupun nonmaterial, yang telah mendukung dan memberikan segala fasilitas sehingga terwujudnya kegiatan pengabdian Kepada Masyarakat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraeny, C. (2013). Inovasi Pelayanan Kesehatan dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan di Puskesmas Jagir Kota Surabaya. *Jurnal Kebijakan Publik dan Manajemen Publik*, 1(1), 85-93.
- [2] Al Faruq, U. (2015). Rancang bangun aplikasi rekam medis poliklinik universitas trilogi. *Jurnal Informatika Ahmad Dahlan*, 9(1).
- [3] Syifani, D., & Dores, A. (2018). Aplikasi Sistem Rekam Medis di Puskesmas Kelurahan Gunung. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, 9(1), 22-31.
- [4] Ihsan, M. F. (2021). Aplikasi Rekam Medis Dan Pencatatan Laporan Dokter Dan Bidan Berbasis Web Pada Puskesmas Alalak Selatan Banjarmasin (Doctoral dissertation, Universitas Islam Kalimantan MAB).
- [5] Paramitha, A. I. I. (2019). Pelatihan Sistem Informasi Rekam Medis Di Puskesmas Pembantu Pejукutan, Nusa Penida Bali. *Dharma Raflesia: Jurnal Ilmiah Pengembangan dan Penerapan IPTEKS*, 17(2).
- [6] Jayanta, J., Pramiyati, T., & Mahfud, H. (2019). PKM Simbumil: Implementasi Rekam Medis Elektronik Untuk Ibu Hamil Di Puskesmas Mandalawangi-Pandeglang. *SENABDIKOM*, 1(1), 87-92.
- [7] Widodo, M. D., & Renaldi, R. (2021). Pelaksanaan Sistem Informasi Kesehatan Daerah (Sikda) Generik Di Unit Rekam Medis Puskesmas Siak Hulu Tahun 2020. *JHMHS: Journal of Hospital Management and Health Science*, 2(1), 133-138.
- [8] Salahudin, M., & Rosa, A. S. (2013). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. *Bandung: Informatika*.

- [9] Meriza, F. (2013). *Perancangan Dan Implementasi Rekam Medis Pasien Poli Umum Di Rumah Sakit Aisyiyahmuhammadiyah Padang Menggunakan Php Dan MySQL* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ANDALAS).
- [10] Lestari, E., Tania, K. D., & Rahmi, L. (2011). Sistem Informasi Rekam Medik Pada Rumah Sakit Bersalin Graha Rap Tanjung Balai Karimun. *Palembang: Universitas Sriwijaya*.
- [11] Sukamto, S. W., & Suyanto, B. (2012). Sistem Terpadu Rekam Medik Rumah Sakit Dengan Smart Card. *J Inform*, 6(1), 567.
- [12] Yuliani, N., & Habibah, U. (2016). Analisis Kebutuhan Tenaga Kerja Rekam Medis Bagian Pendaftaran Pasien Rawat Jalan Di Upt Puskesmas Pucang Sawit Surakarta. *Jurnal INFOKES Universitas Duta Bangsa Surakarta*, 3(2).
- [13] Markam, H., & Yulia, N. (2021). PKM Peningkatan Pengetahuan Kelompok Bidan Praktek Mandiri Tentang Electronic Integrated Antenatal Care di Kebon Jeruk, Jakarta Barat. *Jurnal Manajemen Informasi Kesehatan Indonesia (JMiki)*, 9(1), 25.

# Penerapan Wizard Dalam Perancangan Website

## *Application of Wizard in Website Design*

Muhammad Fauzi<sup>1)</sup>, Yudi<sup>2)</sup>, Frinto Tambunan<sup>3)</sup>, Frans Ikorasaki<sup>4)</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Potensi Utama

Jalan K.L Yos Sudarso Km.6,5 No.3A Tanjung Mulia

e-mail: [mfauzixx@gmail.com](mailto:mfauzixx@gmail.com), [yudinkom@gmail.com](mailto:yudinkom@gmail.com), [frintoaja@gmail.com](mailto:frintoaja@gmail.com),  
[ikorasaki222@gmail.com](mailto:ikorasaki222@gmail.com)

### **Abstrak**

*Website merupakan media informasi yang bersifat digital, website dibuat dalam bentuk grafis user interface dengan beberapa bahasa pemrograman yang dirangkum untuk pemusatan tahap desain web, dalam halan ini timbul permasalahan tentang sulitnya belajar bahasa pemrograman, membutuhkan waktu yang cukup banyak maka dari itu penulis mengenalkan wizard sebagai perancangan website yang bahkan orang awam juga bisa membuatnya, abdimas ini dilaksanakandi SMK penerbangan medan oleh beberapa orang dalam 1 tim yang terbagi atas tugasnya masing-masing. Agar perancangan website menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih efisien dan sistem lebih terstruktur, dimana website dibuat secara wizard dan system tersebut disediakan vendor dalam aplikasi perancang website seperti dreamweaver, dreamweaver sendiri adalah sebuah system yang mendukung beberapa script untuk desain web baik secara manual maupun tersistem, dreamweaver juga membantu dalam koneksi database mysql untuk penginputan data dan login dalam sebuah website. Hasilnya pelatihan diharapkan dapat menambah wawasan bagi peserta tentang perancangan website, dan diharapkan semua vendor aplikasi memiliki cara yang sama agar pemrograman yang lain juga bisa dipelajari oleh banyak orang.*

**Kata Kunci**—Website, Wizard, Dreamweaver, MySQL, Script.

### **Abstract**

*The website is a digital information medium, a website created in the form of a graphical user interface with several programming languages that are summarized for the concentration of the web design stage, in this case a problem arises about the difficulty of learning programming languages, it takes quite a lot of time, therefore the author introducing a wizard as a website design that even ordinary people can also make by this servant is carried in SMK Penerbangan Medan by several people in 1 team which is divided into each. To make website design easier, faster, more efficient and a more structured system, where websites are created in a wizard and the system is provided by vendors in website design applications such as Dreamweaver, Dreamweaver itself is a system that supports several scripts for web design. either manually or manually. systemically, Dreamweaver also helps in connecting the MySQL database for data input and logging in to a website. The results are expected to add insight for the participants about website design training, and it is hoped that all application vendors have the same way so that other programming can also be learned by many people.*

**Keywords**— Website, Wizard, Dreamweaver, MySQL, Script.

### 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran dalam masa pandemik dalam bentuk daring dianggap belum signifikan untuk dijadikan solusi pembelajaran efektif [1]. Siswa dan siswi menjadi kurang kooperatif dalam pelaksanaannya mengakibatkan kejenuhan yang mendalam bagi para pelajar, belum lagi beberapa faktor menjadi penyebab daring tidak berjalan sesuai rencana, banyak diberitakan siswa kesulitan dalam hal perangkat dan akses jaringan [1]. Pembelajaran online terlebih pada masa WFH akibat penyebaran Covid-19 terbukti efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran [2]

Dalam hal penggunaan internet untuk mendukung proses belajar mengajar baik langsung maupun tidak langsung, Sekolah dituntut untuk mempunyai sebuah website [3]. Dengan fasilitas yang sudah dimiliki setiap sekolah, sangat memungkinkan bagi SMK Penerbangan Medan untuk menggunakan website walaupun sifatnya sederhana. SMK Penerbangan Medan pihak sekolah sedang dalam melakukan usaha agar pembelajaran lebih efektif dan fungsional, maka fungsi *website* dikembangkan dalam pendidikan dan menjadi pokok utama dalam penyampaian materi pembelajaran. Seperti kita ketahui internet sudah tersebar luas diseluruh Indonesia walaupun di beberapa daerah jaringan belum tersedia dengan Pemakaian *website* dalam proses pembelajaran dimaksimalkan untuk menambah pemahaman siswa terhadap informasi atau materi pembelajaran yang diberikan.

*Website* merupakan salah satu program berbasis interaktif yang dirancang khusus untuk penyampaian presentasi dan informasi yang mampu menjadikannya sebagai media interaktif yang menarik [4]. Dengan begitu dibutuhkan kegiatan yang dapat memberikan bantuan berupa pelatihan bagi para siswa atau guru yang ingin menambah wawasan. SMK penerbangan medan terbuka untuk Pelatihan yang ditujukan untuk kemudahan dalam penyampaian materi untuk guru dan perancangan untuk siswa [5]. Website memiliki cakupan yang luas, Beberapa hal yang menjadikan *website* ini menarik untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran adalah berbagai kemampuan menampilkan informasi berupa teks, gambar/foto, video serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya [6]. Oleh karena itu penulis merasa perlu dibuat pelatihan khusus di SMK Penerbangan Medan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran.

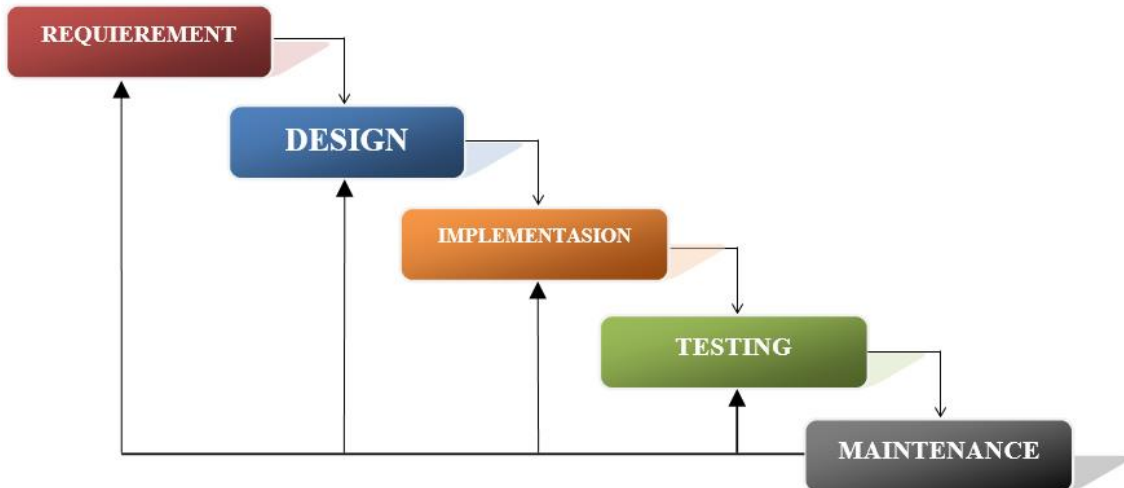
Bekaitan dengan uraian dalam latar belakang, berdasarkan analisis situasi dapat diidentifikasi permasalahan yang ada pada SMK Penerbangan Medan adalah kurangnya kemampuan guru dan siswa dalam bidang komputer terutama dalam hal pembuatan bahan ajar berbasis web atau berbasis multimedia [4][5]. Dalam tinjauan pustaka kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini terdiri dari Kegiatan pelatihan untuk peningkatan wawasan siswa dan peningkatan ketrampilan guru sekolah dengan menggunakan metode pelatihan sudah pernah dilaporkan oleh beberapa tim pengabdian kepada masyarakat sebelumnya. kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pengenalan media berbasis web melalui pelatihan pembuatan website dengan menggunakan Wizard dari software Dreamweaver [4].

### 2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilakukan dalam pelaksanaan abdimas ini adalah sebagai berikut:

- a. Dalam tahap ini menyiapkan proposal dan surat tugas pengabdian masyarakat ke pihak SMK penerbangan Medan, setelah pihak sekolah menyetujui dan memberikan surat izin, maka tim abdimas mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan seperti proyektor, laptop dan materi yang akan disampaikan.
- b. Pelatihan dilakukan dengan cara berkumpul di sebuah ruangan untuk presentasi yang dihadiri 10 orang siswa sebagai perwakilan kelas. Lalu para siswa diberi pelatihan perancangan website dengan wizard
- c. *Wizard* merupakan pembangunan dan perancangan *website* secara sistematis dan terstruktur yang sudah disediakan oleh *vendor* seperti aplikasi *dreamweaver*. Pembangunan *website* ini lebih kearah multimedia dimana fokus diarahkan ke desain dalam keseluruhan perancangannya, bahkan desain *disupport* dan dirancang menggunakan aplikasi seperti

*photoshop* untuk memaksimalkan hasil desainnya. Penambahan media seperti interaktif video (*video conference*), gambar, lagu dan kuis bisa diterapkan dalam 1 area kerja *website*. Pengerjaan *website* tidak terlalu memakan waktu, apalagi dalam hal *script*, yang perlu kita pahami adalah penempatan fitur-fitur yang akan kita berikan didalam system kita. Koneksi *database* dan *interface* yang mudah untuk dipahami. Proses pembangunan bisa dilihat dalam bagan alur seperti dibawah ini:



Gambar 1. Bagan Alir Tahapan Pembangunan *Website* Menggunakan Wizard

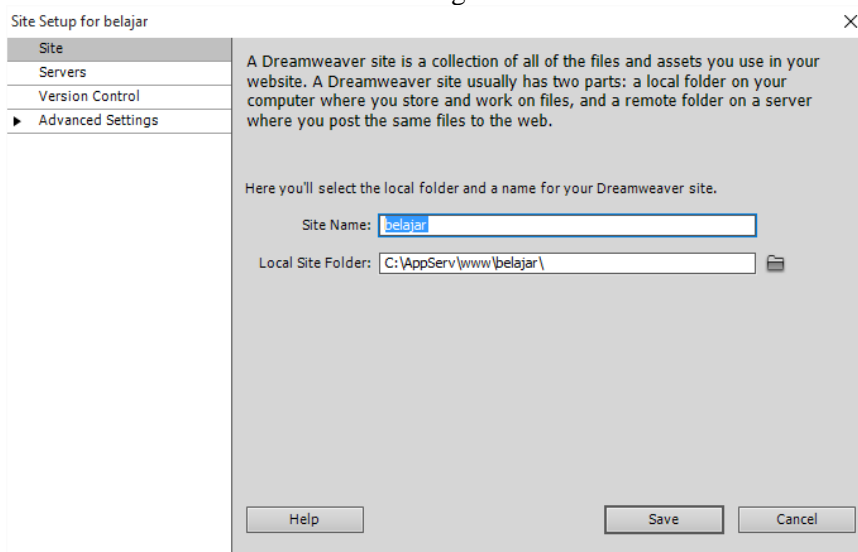
- a. Requirement  
Merupakan syarat spesifikasi perangkat dalam pembangunan *website* tanpa syarat maka *website* tidak akan berjalan sesuai kehendak dan prosedur. Syarat diperlukan untuk kelancaran pembangunan *website* dimana spesifikasi menentukan berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk pembangunan.
- b. Design  
Merupakan tahap dimana rancangan *website* dibangun sesuai dengan kebutuhan, mulai dari *database*, menu, fitur-fitur hingga interface yang memudahkan pengguna dalam membangun *website*.
- c. Implementasi  
Merupakan tahapan penerapan dalam pembangunan *website*, *website* akan diuji dengan kebutuhan system yang akan dibuat, penginputan data, tehnik dan metode yang digunakan.
- d. Testing  
Merupakan tahapan peluncuran penggunaan system aplikasi *website* kedalam *system hosting internet*, pengolahan data, dan pencetakan data laporan, uji coba eror dan kelancaran system, hingga tahap pemakaian permanen bagi pengguna.
- e. Maintenance  
Merupakan tahap dimana *programmer* melakukan perawatan terhadap *system* yang berjalan, memperbaiki atau merubah *website* sesuai kebutuhan yang diperbaharui hingga melindungi *system* dari peretasan pihak yang tidak bertanggung jawab.

Dengan Dreamweaver, siswa dan guru bisa membuat dan mengatur tampilan *website* menggunakan metode drag-and-drop di dashboard, yaitu memindahkan sejumlah elemen yang dibutuhkan. Bahkan Dreamweaver juga dapat digunakan sebagai editor kode konvensional – mengatur kode hanya dengan teks, lalu mengupload *website* langsung ke server. Walaupun demikian, para guru dan siswa tetap bisa membuat *website* dengan menggunakan visual editornya. Ada fitur drag-and-drop untuk memasukkan elemen HTML, dan bisa langsung melihat perubahan yang diterapkan ke *website* terutama dengan Wizard.

Perancangan website dimulai dengan pembangunan database yang akan digunakan dan Dreamweaver CS 6, sebelumnya database dihimpun dari riset yang dilakukan sebelumnya agar pengolahan menu sesuai dengan kebutuhan, terdapat beberapa tabel seperti, login, tabel guru, pelajar, mapel, jadwal. Sebelumnya database dibangun dengan aplikasi mysql, aplikasi pengolahan data. Terlebih dahulu membuat database seperti dibawah ini :

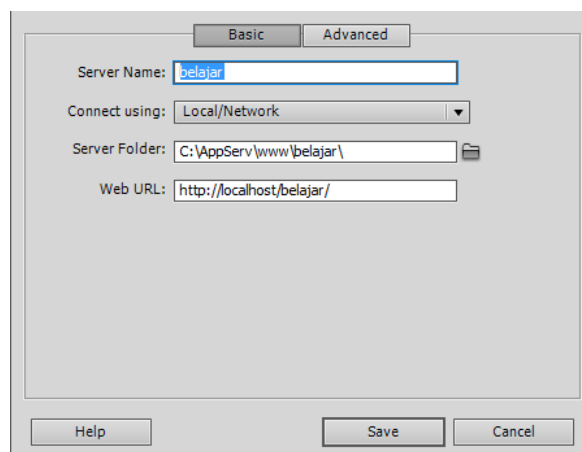
Table	Action	Rows	Type	Collation	Size	Overhead
<input type="checkbox"/> guru	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8_general_ci	16 KiB	-
<input type="checkbox"/> login	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8_general_ci	16 KiB	-
<input type="checkbox"/> mapel	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8_general_ci	16 KiB	-
<input type="checkbox"/> pelajar	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8_general_ci	16 KiB	-
<input type="checkbox"/> roster	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8_general_ci	16 KiB	-

Gambar 2. Perancangan Tabel website



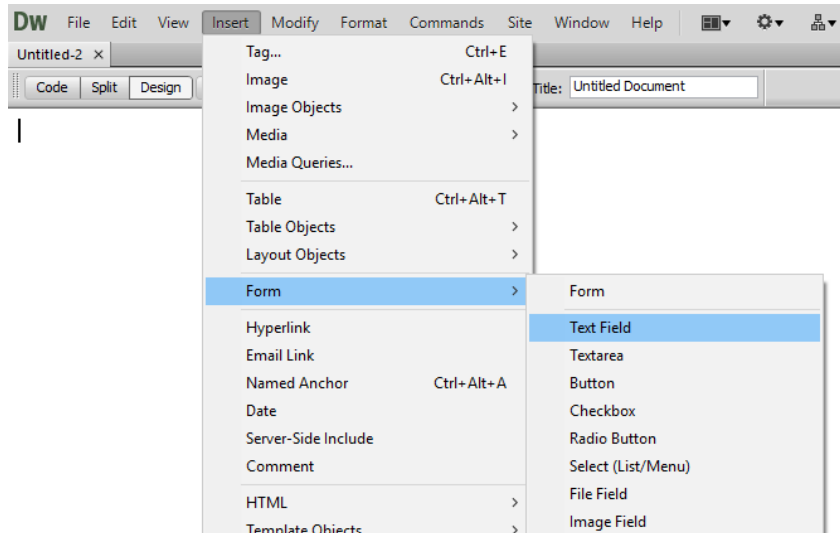
Gambar 3. Koneksi Rootsite

Settingan koneksi server menggunakan beberapa ketentuan agar koneksi *database* berhasil,



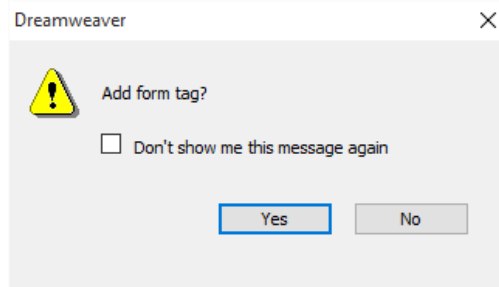
Gambar 4. Koneksi Rootsite Server

Setelah itu langsung selesaikan desain, perancangan *form* dapat dilakukan melalui *menu* bar di aplikasi *dreamweaver*, cara ini disebut wizard dikarenakan perancangan tidak memakan waktu yang lama dan tidak sulit dilakukan asal tidak salah dalam pengkoneksian *database*.



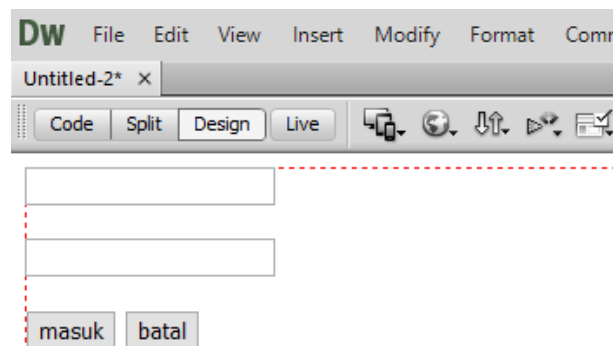
Gambar 5. Perancangan form textfield dengan wizard

Lalu akan muncul jendela konfirmasi *add form tag*, agar *textfield* dan *button* berada dalam 1 *form session* untuk memudahkan fungsi *input*, pilih *yes* maka *textfield* akan dibuat dalam sebuah kotak garis disebut *form*. Lakukan hal yang sama pada *text* selanjutnya dan *button*



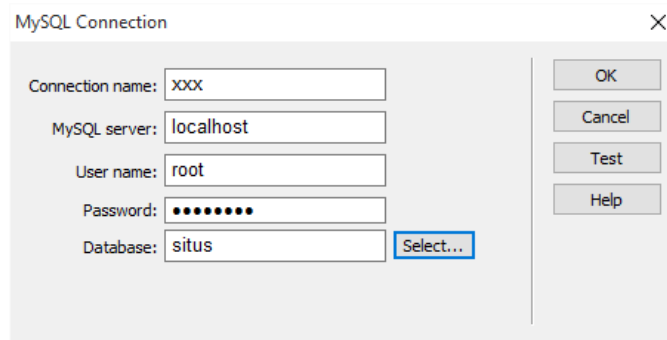
Gambar 6. Konfirmasi tag form

Maka hasilnya akan seperti ini :

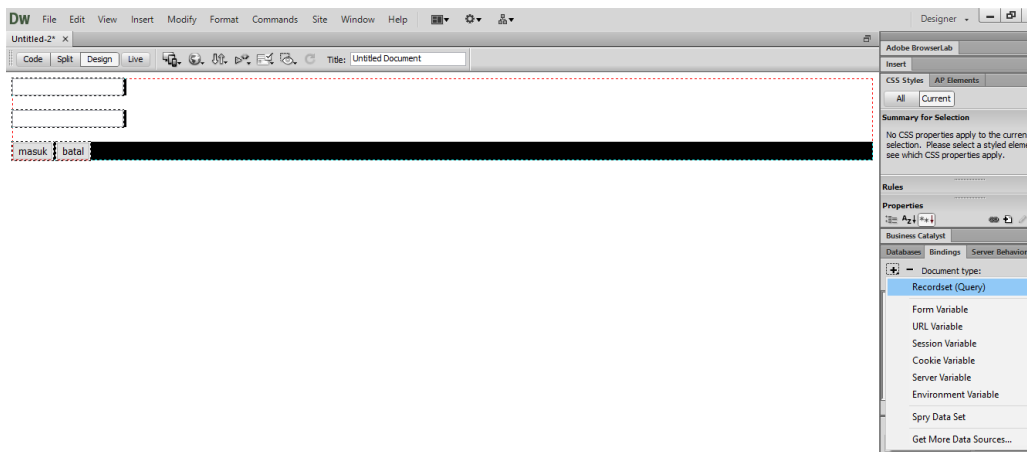


Gambar 7. Desain Form

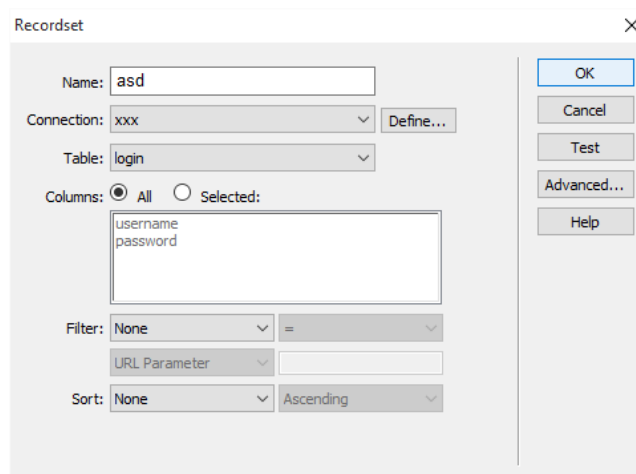
Lalu klik tanda + di tab *database* sebelah kanan, dan pilih *Mysql Connection* maka akan keluar jendela konfirmasi koneksi *database* seperti dibawah ini, dan isikan form sesuai dengan tampilan dibawah ini dengan catatan untuk connection name jangan pernah sama dengan penamaan yang lainnya, *select* berfungsi untuk memilih *database* yang telah dibuat sebelumnya di *mysql*, pilih *database* maka koneksi akan terjalin dengan *database* di *mysql*. Klik ok lalu pindah ke tab binding disebelahnya dan lakukan hal yang sama dengan tadi, klik tanda + pilih *recordset query*. Maka akan keluar jendela settingan untuk pemanggilan tabel database *login* dan isi seperti, pilih tabel *login* karena kita akan menggunakan tabel *login* seperti pada gambar gambar 9 dan 10:



Gambar 8. Koneksi tabel database



Gambar 9. Binding



Gambar 10. Settingan tabel

Lalu klik ok, otomatis tabel akan terkoneksi kedalam *form*, lalu block *form* dan pindah ke tab *server behavior* dan klik tanda +, pilih *user authentication > login user* dan keluar jendela informasi penerapan *login*, lalu buah dibagian *validate using connection* dan ubah tabelnya ke *login* ( klik tanda panah dan pilih *login* ) lalu isi textfield if *login success go to* dengan “home.php” dan if *login fails* dengan “index.php” ini berfungsi sebagai halaman perpindahan (link) jika *login* berhasil, dan jika gagal maka akan tetap di halaman *login* untuk mengulang *username* dan *password* , sebelumnya anda harus membuat 1 halaman baru lagi yaitu halaman home.php untuk perpindahan halamannya simpan dalam folder *rootsite* yang sama.

Setelah selesai membuat site dan database serta tabel, tim PKM melanjutkan materi dengan membuat koneksi antara Dreamweaver dengan database MySQL. Tujuannya adalah memperkenalkan belajar CRUD (Create Read Update Delete) Dengan Wizard DreamWeaver. Pengembangan aplikasi database tentunya tidak terlepas dari CRUD (Create, Read, Update dan Delete) baik berbasis desktop maupun web. Sebenarnya banyak cara untuk membuat halaman CRUD dengan PHP dan MySQL, bisa dengan code manual maupun menggunakan generator kode. Menulis kode manual memang akan bisa lebih ampuh dan juga lebih mudah untuk mengembangkan serta penggunaan ulang, akan tetapi ketika project menumpuk kadang kita kelamaan dalam menulis kodenya dan hasilnya project selesai dengan waktu yang lebih lama. Selain itu, dengan coding manual akan disibukkan untuk meneliti baris demi baris kode yang mengakibatkan waktu habis untuk itu dan validasi sistem akan terlupakan. Pelatihan ini membuat sebuah form entry data, dikarenakan tabel data hanya terdiri dari 2 atribut atau field saja, yang brarti secara otomatis tersimpan angka dimulai dari satu dan seterusnya, dan nama, maka yang perlu dientry datanya hanya atribut nama saja.

### 3. HASIL PELAKSANAAN

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ada beberapa yang dihasilkan yaitu:

a. Pelaksanaan

Dalam Pelaksanaan tim pengabdian kepada masyarakat melakukan pemanfaatan aplikasi *Dreamweaver* untuk siswa – siswa SMK penerbangan Medan yang berjumlah 10 orang. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 10 maret 2021 di SMK penerbangan medan jl. Bilal ujung no. 3/145. Tahapan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1) Tahapan persiapan : melakukan presentasi tentang pemahaman dan pemanfaatan *website* dalam materi belajar.
- 2) Tahap Pelaksanaan Kegiatan setelah presentasi tahapan persiapan para siswa diarahkan pada pelatihan perancangan *website* dengan dibagi beberapa grup kecil bagi para siswa dengan aplikasi *Dreamweaver*. Pelatihan ini membuka pikiran dan menambah wawasan siswa dalam pemanfaatan *website* dalam dunia pendidikan, pelatihan ini dilaksanakan para dosen dari univeristas Potensi utama fakultas teknik dan ilmu komputer. Dalam pelaksanaanya pemateri menjabarkan tehknik dan perancangan pembuatan *website* melalui aplikasi *Dreamweaver* dengan presentasi yang sebelumnya sudah dipersiapkan.



Gambar 11. Foto kegiatan pelatihan

Kegiatan ini membuat siswa-siswi menjadi kooperatif dan saling bekerja sama dalam mengikuti pelatihan tersebut. Para siswa menggunakan perangkat dari sekolah seperti pc untuk mengikuti tahapan proses yang diberikan pemateri. Pelatihan ini berjalan dengan hikmat. Para siswa dibantu pemateri dalam penjelasan elbih lanjut bahwa melalui *Dreamweaver* pekerjaan menjadi lebih mudah dalam proses perancangan *website*.

- b. Review kegiatan pelatihan berjalan lancar tanpa hambatan dari segi pemanfaatan dan pembelajaran membuat siswa bersemangat untuk belajar lebih banyak lagi, para siswa di dorong dalam pengembangan *website* dan siswa memahami hampir keseluruhan tahapan proses, dikarenakan kurangnya perangkat yang tersedia pelatihan menjadi sedikit ramai menyebabkan tia perangkat di pegang lebih dari 1 orang. Diakhir kegiatan para siswa dan tim pelaksana melakukan foto bersama (gambar 12).



Gambar 12. Foto Bersama

#### 4. KESIMPULAN

Media interaktif *Dreamweaver* menjadi tema pokok sebagai perancangan *website* secara dinamis dan efektif dalam tahapan wizard, proses yang tidak memakan waktu dalam pembangunannya menjadikan siswa SMK Penerbangan medan lebih aktif dalam pelatihannya dan serius mengikuti arahan pemateri, Para siswa SMK penerbangan yang semula tidak begitu memiliki minat dalam pengetahuan *website* menjadi terdorong agar membuat suatu yang lebih baik dari sebelumnya, membuka wawasan secara luas tentang teknologi informasi dan ilmu komputer dan juga bisa menghasilkan uang dari pengetahuan tersebut, yaitu dengan merancang sebuah *website* interaktif untuk pembelajaran materi sekolah, atau menjualnya dengan web

developer. Dengan hal ini, siswa SMK penerbangan diprioritaskan dalam ilmu komputer yang bakal mampu meningkatkan kemampuan siswa dengan potensi besar yang dimilikinya. Para dosen juga bersedia menjadi penanggung jawab dalam sebuah forum diskusi untuk siswa jika ada kendala seputar *website*.

## 5. SARAN

Dalam penulisan ini, penulis memiliki beberapa saran khususnya untuk penulis, yaitu: 1) kurangnya penjelasan secara tertulis membuat beberapa pertanyaan pada proses perancangan *web wizard*, 2). Untuk sekolah, disarankan untuk membuat konektivitas wifi disekitar sekolah khususnya dilab computer agar internet dapat diakses pelajar sesuai kebutuhannya. Karena untuk mengakses *website* informasi diperlukan jaringan internet. 3) Guru, disarankan untuk mulai memahami pembelajaran materi dengan media interaktif *website* agar lebih terbantu dalam aspek pengajaran dan informasi mapel yang dibawakan. Penulis sadar masih banyak hal di jurnal ini jauh dari sempurna, banyak sistem yang perlu diperbaiki mungkin dari cara penulisan hingga langkah-langkah pembuatan *website*, untuk kedepannya penulis berharap dapat membuat sistem yang lebih baik dari sebelumnya.

## . DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70.
- [2]. Darmalaksana, W., Hambali, R., Masrur, A., & Muhlas, M. (2020). Analisis pembelajaran online masa wfh pandemic covid-19 sebagai tantangan pemimpin digital abad 21. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1-12.
- [3]. Supriyono, H., Sujalwo, S., Sapetra, A., & Rahayu, E. T. (2015). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis web bagi guru SMP dan SMA Muhammadiyah Kartasura. *Warta LPM*, 18(2), 98-109.
- [4]. Airlangga, P., Harianto, H., & Hammami, A. (2020). Pembuatan dan Pelatihan Pengoperasian Website Desa Agrowisata Gondangmanis. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9-12.
- [5]. Sumartono, S., Martono, B., & Hidayat, S. (2020). PPM Pelatihan Pembuatan dan Pengelolaan Web SMA Dharma Wanita 4 Taman, Sidoarjo. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK)*, 4(1), 27-34.
- [6]. Hariyanto, D., Yuniati, N., & Mutaqin, M. (2010). Pelatihan Pembuatan Website Sebagai Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Software Berbasis Open Source Bagi Guru-Guru Smk Bidang Ti Se-Propinsi DIY. *INOTEKS*, 14(2).
- [7]. Salim, R. R. M., Marpaung, S. H., & Saragih, Y. M. (2020). Pelatihan Desain Website Sekolah Pada Sma Methodist Berastagi Dengan Adobe Dreamweaver. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1).
- [8]. Huzaeni, H., Mahdi, M., & Ismaniar, I. (2020, February). Pelatihan Web Design Bagi Siswa SMK Negeri 5 Kecamatan Blang Mangat Kota Lhokseumawe. In *Prosiding Seminar Nasional Politeknik Negeri Lhokseumawe* (Vol. 3, No. 1).
- [9]. Putra, G. T. S., Kesiman, M. W. A., & Darmawiguna, I. G. M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 2(2), 125-141.
- [10]. Elly, E., Ratnasari, A. D., & Ariwibowo, S. (2020). Pelatihan Perancangan Website Sekolah Menggunakan Adobe Dreamweaver CS6 pada SMA Husni Thamrin. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(3).
- [11]. Komputer, W. (2010). *Shortcourse Series Mendesain Web Dinamis dan Menarik dengan Adobe Dreamweaver CS4*. Penerbit Andi.

- [12]. Suryana, T. (2021). Pelatihan Pembuatan Website Dengan Menggunakan Html Dan Dreamwever.
- [13]. Hernawati, K. (2010). Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru Sekolah Menengah di Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Pembuatan Sumber Belajar Matematika Berbasis Web.
- [14]. Setiawan, A., & Agustin, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Penggunaan Perangkat Lunak Pada Sos Children's Villages Medan. *PUBLIDIMAS (Publikasi Pengabdian Masyarakat)*, 1(1), 33-39.

## **Pedoman Penulisan JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat)**

1. Topik yang akan dipublikasikan oleh JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat) berhubungan dengan hasil-hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pemikiran, penerapan ataupun hasil-hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan sebelumnya berbagai bidang ilmu diantaranya bidang sistem informasi, teknik informatika dan bidang-bidang terkait lainnya.
2. Naskah ditulis dalam bahasa Indonesia baku atau bahasa Inggris, belum pernah dipublikasikan serta bebas dari unsur plagiat. Naskah dilengkapi surat pernyataan tertulis dikirim melalui OJS masing – masing Jurnal anggota CORIS (Cooperation Research Inter University).
3. Redaksi berhak menolak naskah yang tidak memenuhi kriteria/persyaratan teknis, mengadakan perubahan susunan naskah, memperbaiki bahasa dan berkonsultasi dengan penulis sebelum naskah dimuat.
4. Naskah diketik dengan komputer menggunakan Microsoft Word, di atas kertas ukuran 21 cm x 29,7 cm (A4), margin atas bawah kanan kiri 3 cm, spasi 1, huruf Times New Roman ukuran font untuk judul artikel adalah 18 point, dan font pada isi makalah 11 point. Naskah ditulis dengan layout 1 kolom.
5. Jumlah halaman berkisar antara 10 sampai 14 halaman, dan jumlah gambar tidak boleh melebihi 30% dari seluruh tulisan
6. Judul makalah maksimal 12 kata dalam bahasa Indonesia atau 10 kata dalam Bahasa Inggris. Judul harus mencerminkan dengan tepat masalah yang dibahas di makalah, dengan menggunakan kata-kata yang ringkas, lugas, tepat, jelas dan mengandung unsur-unsur yang akan dibahas.
7. Nama penulis ditulis di bawah judul sebelum abstrak tanpa disertai gelar akademik atau gelar lain apapun. Instansi penulisa dituliskan Program Studi, Jurusan, Fakultas, dan nama Perguruan Tinggi penulis bernaung dan alamat *email* untuk korespondensi dengan ukuran 11 point bold.
8. Sistematika penulisan naskah, terdiri dari:
  - a. Abstrak dan kata kunci

Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dengan panjang masing-masing 150 - 200 kata dan dicetak miring dengan Times New Roman 11 point, diketik dengan jarak 1 spasi. Abstrak disusun dengan kalimat-kalimat ringkas, jelas, runtut, sistematis, dapat menggambarkan apa serta mengapa kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan, bagaimana pelaksanaannya, dan apa hasil penting yang dicapai dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
  - b. Pendahuluan

Pendahuluan ditulis dengan Times New Roman 11 point. Pendahuluan menguraikan:

    - 1) latar belakang permasalahan yang diselesaikan, dan isu-isu yang terkait dengan masalah yang diselesaikan.
    - 2) tinjauan pustaka yang memuat uraian sistematis tentang informasi hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Bagian ini memuat kelebihan dan kelemahan yang mungkin ada pada penelitian-penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan argumen bahwa penelitian yang akan dikerjakan ini bersifat menyempurnakan atau mengembangkan penelitian terdahulu.
    - 3) landasan teori berupa rangkuman teori-teori yang diambil dari pustaka yang mendukung kegiatan pengabdian kepada masyarakat, serta memuat penjelasan tentang konsep dan prinsip dasar yang diperlukan untuk pemecahan permasalahan. Landasan teori dapat berbentuk uraian kualitatif, model matematis, atau tools yang langsung berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

c. Metode Pelaksanaan

Bagian ini Menguraikan bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat seperti kegiatan seminar atau workshop. Mencantumkan lokasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan dilengkapi data pendukung seperti karakteristik peserta/audien dan jumlah peserta jika kegiatannya adalah seminar atau workshop. Sebutkan dengan jelas jika menggunakan alat (hardware/software) sebagai pendukung pelaksanaan kegiatan.

d. Hasil dan Pembahasan

Menguraikan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa analisis kualitatif dan/atau kuantitatif dengan penekanan pada jawaban atas permasalahan[2]. Isi dari pembahasan ini memuat segala sesuatu tentang kegiatan yang dilakukan dalam makalah. Mulai dari konsep, perancangan, hipotesis (bila ada), percobaan, data pengamatan, dan hasil dari data pengamatan yang ada. Kegiatan pengabdian pada masyarakat lebih diarahkan pada pemanfaatan dan penerapan hasil penelitian maupun hasil pendidikan di Perguruan Tinggi, untuk pemberdayaan dan kesejahteraan masyarakat. Bagian ini diharapkan memberikan penjelasan ilmiah yang secara logis dapat menerangkan alasan diperolehnya hasil-hasil tersebut yang dideskripsikan secara jelas, lengkap, terinci, terpadu, sistematis, serta berkesinambungan.

Untuk memperjelas penyajian, hasil penelitian disajikan secara cermat agar mudah dipahami, misalnya dapat ditunjukkan dalam bentuk tabel, kurva, grafik, gambar, foto, atau bentuk lainnya sesuai keperluan secara lengkap dan jelas. Perlu diusahakan agar saat membaca hasil penelitian dalam format tersebut, pembaca tidak perlu mencari informasi terkait dari uraian dalam pembahasan. Penulisan tabel dan gambar serta penamaannya mencontoh standar penulisan dan penamaan tabel dan gambar IEEE. Contoh penulisan tabel dan gambar dapat dilihat di Tabel 1 dan Gambar 1. Sebaiknya gambar dan tabel dalam format grayscale.

Tabel dan gambar harus diberi identitas yang berupa nomor urut dan judul tabel atau gambar yang sesuai dengan isi tabel atau gambar, serta dilengkapi dengan sumber kutipan.

Judul tabel ditulis dalam Times New Roman 11 point, ditempatkan di atas tabel, tanpa diakhiri tanda titik. Tabel tidak boleh dipenggal, kecuali kalau tidak mungkin diketik dalam satu halaman. Pada halaman lanjutan tabel dicantumkan nomor tabel dan ditulis kata Lanjutan tanpa judul. Bagan, grafik, peta, foto, semuanya disebut gambar. Judul gambar dalam Times New Roman 11 point, tepat di bawah gambar, tanpa diakhiri oleh tanda titik. Keterangan gambar dituliskan pada tempat yang kosong pada halaman yang sama. Skala dan satuan pada grafik harus dibuat se jelas mungkin. Setiap tabel dan gambar harus dirujuk dalam makalah.

Persamaan harus diberi nomor urut pada bagian sebelah kanan.

e. Kesimpulan dan Saran

1) Kesimpulan

Berisi berbagai kesimpulan yang di ambil berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan. Berisi pernyataan singkat tentang hasil yang disarikan dari pembahasan.

2) Saran

Berisi saran untuk pengembangan atau lanjutan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berikutnya.

f. Daftar Pustaka

Pustaka Buku yang digunakan harus maksimal 10 tahun terakhir dari waktu penyusunan artikel dan untuk pustaka Jurnal/Proceeding maksimal 5 tahun terakhir.

Daftar pustaka disusun menurut urutan kemunculan rujukan. Urutan dimulai dengan penulisan nama penulis, tahun, judul, penerbit, dan kota terbit. Penulisan nama penulis adalah nama keluarga (nama belakang) diikuti nama kecil (nama depan). Untuk kutipan dari internet berisi nama penulis, judul artikel, alamat website, dan tanggal akses. Daftar Pustaka hanya memuat

pustaka yang benar-benar diacu dalam makalah ditulis Times New Roman 11 point, dan disusun sbb:

1. Urutan Daftar Pustaka berdasarkan berdasarkan urutan kemunculan rujukan.
2. Daftar Pustaka hanya memuat pustaka yang benar-benar diacu dalam makalah ditulis Times New Roman 11 point, dan disusun sbb:
  - 1) Urutan Daftar Pustaka berdasarkan berdasarkan urutan kemunculan rujukan.
  - 2) Tulisan untuk suatu sumber pustaka diketik satu spasi. Jarak di antara sumber pustaka tetap dua spasi.
  - 3) Sumber referensi dari Internet harus berasal dari artikel ilmiah-resmi.
  - 4) Setiap pustaka ditulis menurut:
    - a) **Buku:** nama pengarang, tahun penerbitan, *judul*, edisi (jika perlu), jilid (jika perlu), nama penerbit, kota penerbit
    - b) **Majalah/Jurnal Ilmiah/Prosiding:** nama penulis, tahun penerbitan, *judul*, nama majalah/jurnal ilmiah/prosiding, edisi (jika perlu), nama penerbit, kota penerbit
    - c) **Laporan Penelitian:** nama peneliti, tahun, judul, jenis penelitian, nama lembaga, kota
    - d) **Internet:** nama penulis, tanggal akses, *judul artikel*, alamat URL secara lengkap. Publikasi di web **selain** e-book, e-journal, dan e-proceeding tidak diperbolehkan untuk dijadikan rujukan penelitian ilmiah.

g. Biodata Penulis

Pada bagian akhir paper memuat biodata penulis yang mencakup nama lengkap, tempat tanggal lahir, alamat koresponden (rumah/kantor dan email), tahun lulus dan bidang ilmu untuk S1, S2 atau S3, spesialisasi dan minat keilmuan serta hal-hal lain yang dianggap perlu dicantumkan.

Judul Naskah dalam Bahasa Indonesia Maksimum 15 Kata  
Ditengah, Times New Roman 18 pt

<spasi>

*Judul Naskah dalam Bahasa Inggris Maksimum 10 Kata,  
Center, Times New Roman 18 pt, Italic*

<spasi>

**Penulis Pertama<sup>1</sup>, Penulis Kedua<sup>2</sup>, Penulis Ketiga<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Afiliasi Penulis Pertama dan Kedua

<sup>3</sup>Afiliasi Penulis Ketiga

e-mail: <sup>1</sup>penulis\_pertama@afiliasi.xx.xx, <sup>2</sup>penulis\_kedua@afiliasi.xx.xx,  
<sup>3</sup>penulis\_ketiga@afiliasi.xx.xx

<spasi>

### **Abstrak**

*Abstrak dalam bahasa Indonesia dicetak miring dengan Times New Roman 11 pt. Panjang abstrak 150-200 kata. Abstrak harus jelas, deskriptif dan harus memberikan gambaran singkat masalah yang diteliti mengingat keterbatasan jumlah kata yang diperbolehkan. Abstrak berisikan alasan pemilihan topik atau pentingnya topik penelitian dan pengabdian, latar belakang, metode penelitian dan kesimpulan. Abstrak harus diakhiri dengan komentar tentang pentingnya hasil atau kesimpulan singkat. Kesimpulan adalah sesuatu yang sudah terjadi, bukan sesuatu yang masih diharapkan. Kata kunci tidak lebih dari 5 kata.*

<spasi>

**Kata kunci:** kata kunci1, kata kunci2, kata kunci3, kata kunci4, kata kunci5

<spasi>

<spasi>

### **Abstract**

*Abstract should be written in English using times new Roman 11 pt Italic. The length of abstract is 150-200 words. Abstract should be clear, descriptive, and should provide a brief overview of the problem studied and should be maintained as short as possible considering the number of words allowed. Abstract topics include reasons for the selection or the importance of research topics, background of research, research methods and a summary of the results. Abstract should end with a comment about the importance of the results or conclusions brief. Keywords should contain no more than 5 phrases.*

<spasi>

**Keywords:** keywords1, keywords2, keywords3, keywords4, keywords5

<spasi>

<spasi>

## 1. PENDAHULUAN

<spasi>

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, metodologi (jika ada) serta tinjauan pustaka yang memuat kajian pustaka dan landasan teori yang relevan. Disajikan secara sistematis sehingga didapatkan gambaran tentang dasar pembuatan makalah ini dan hasil yang diharapkan. Sumber keterangan ditunjuk dengan menuliskan di dalam kurung siku. Semua kutipan harus selalu dituliskan nomor urut kutipan dengan format *IEEE style* [1].

<spasi>

<spasi>

## 2. METODE PELAKSANAAN

<spasi>

Menguraikan bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat seperti kegiatan seminar atau workshop. Mencantumkan lokasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan dilengkapi data pendukung seperti karakteristik peserta/audien dan jumlah peserta jika

kegiatannya adalah seminar atau workshop. Sebutkan dengan jelas jika menggunakan alat (hardware/software) sebagai pendukung pelaksanaan kegiatan.

<spasi>

<spasi>

### 3. HASIL PELAKSANAAN

<spasi>

Menguraikan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa analisis kualitatif dan/atau kuantitatif dengan penekanan pada jawaban atas permasalahan[2]. Isi dari pembahasan ini memuat segala sesuatu tentang kegiatan yang dilakukan dalam makalah. Mulai dari konsep, perancangan, hipotesis (bila ada), percobaan, data pengamatan, dan hasil dari data pengamatan yang ada. Kegiatan pengabdian pada masyarakat lebih diarahkan pada pemanfaatan dan penerapan hasil penelitian maupun hasil pendidikan di PT, untuk pemberdayaan dan kesejahteraan masyarakat.

Isi didukung dengan gambar dan tabel yang dirujuk dalam naskah[3]. Penulisan tabel dan gambar serta penamaannya mencontoh standar penulisan dan penamaan tabel dan gambar IEEE. Contoh penulisan tabel dan gambar dapat dilihat di Tabel 1 dan Gambar 1. Sebaiknya gambar dan tabel dalam format grayscale.

<spasi>

**Tabel 1.** Sasaran Peserta Berdasarkan Tingkat Sekolah

No	Sasaran Peserta	Jumlah	Persentase
1	Guru Penjas SD	18	47 %
2	Guru Penjas SMP	12	31 %
3	Guru Penjas SMA	5	14 %
4	Mahasiswa	3	8 %
Jumlah		38	100 %

<spasi>



**Gambar 1.** Foto Kegiatan

<spasi>

Sedangkan penomoran persamaan dilakukan di sebelah kanan persamaan dan diketikkan di dalam tanda kurung. Contoh penulisan persamaan adalah sebagai berikut seperti pada persamaan (1) di bawah ini:

$$x_{1,2} = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a} \quad \dots(1)$$

<spasi>

### 4. KESIMPULAN

<spasi>

Berisi berbagai kesimpulan yang di ambil berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan. Berisi pernyataan singkat tentang hasil yang disarikan dari pembahasan.

<spasi>

## 5. SARAN

<spasi>

Berisi saran untuk pengembangan atau lanjutan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berikutnya.

<spasi>

### DAFTAR PUSTAKA

<spasi>

- [1] Penulis, Judul Buku. Edisi. Kota Terbit : Nama Penerbit, Tahun Terbit.
- [2] Penulis, "Judul Paper," in Nama Seminar of Conf., Kota pelaksanaan seminar., Abbrev. State (jika ada), Tahun, pp. xxx-xxx.
- [3] Penulis, "Judul Paper", Abbrev. Judul Periodical, vol. X, no. X, pp. xxx-xxx, Abbrev.Month, year.
- [4] Nama Handbook/ Manual, Edisi, Nama Perusahaan, Kota Perusahaan, Negara, Tahun, pp. xx-xx
- [5] Penulis, "Judul Laporan," Abbrev. Name of Co., City of Co., Abbrev. State, Rep. xxx, Tahun.
- [6] Penulis, "Judul patent," Nama Negara. Patent x xxx xxx, Abbrev. Month, day, year.
- [7] Judul Standar, Nomor standar, tanggal.

#### Contoh Penulisan Daftar Pustaka

- [1] U. Sekaran, & R. Bougie, Research Methods for Business: A Skill Building Approach, Sixth Edition ed., United Kingdom: John & Wiley & Sons, Ltd., 2013.
- [2] C. Luo, H. Gao, C. Gao, & W. Ma, "An Importance-Performance Analysis of E-Service Quality", 2015 International Conference on Logistics, Informatics and Service Sciences (LISS), IEEE, 2015, pp. 1-6.
- [3] J. Iden, & T.R. Eikebrokk, "Using The ITIL Process Reference Model for Realizing IT Governance: An Empirical Investigation", Information Systems Management, Vol. 31, No. 1, pp. 37-58, 2014.

Daftar pustaka diharapkan lebih mengutamakan penggunaan artikel dari jurnal ilmiah yang diterbitkan tidak lebih dari 5 tahun sebelumnya. Penggunaan materi dari halaman web sangat tidak disarankan.

#### Catatan Penting:

Tidak disarankan untuk menggunakan sumber dari website/ Internet

**FORM PENILAIAN REVIEWER**  
**JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat)**  
**ISSN : 2722-9734**  
**ISSN (ONLINE) : 2774-8766**

Judul :  
 Penulis :

NO	UNSUR	KETERANGAN	MAKS	NILAI	KETERANGAN	MASUKAN
1	Keefektifan Judul Artikel	Maksimal 14 (dua belas) kata dalam Bahasa Indonesia	2		a. Tidak lugas dan tidak ringkas (0)	
					b. Kurang lugas dan kurang ringkas (1)	
					c. Ringkas dan lugas (2)	
2	Pencantuman Nama Penulis dan Lembaga Penulis		1		a. Tidak lengkap dan tidak konsisten (0)	
					b. Lengkap tetapi tidak konsisten (0,5)	
					c. Lengkap dan konsisten (1)	
3	Abstrak	Dalam Bahasa Indonesia jumlah 150-200 kata. Isi terdiri dari latar belakang, metode pelaksanaan, hasil, dan kesimpulan. Isi tertuang dengan kalimat yang jelas.	2		b. Abstrak kurang jelas dan ringkas (0)	
					b. Abstrak Cukup jelas dan ringkas (1)	
					c. Abstrak yang jelas dan ringkas (2)	
4	Kata Kunci	Maksimal 5 kata kunci terpenting dalam paper	1		a. Tidak ada (0)	
					b. Ada tetapi kurang mencerminkan konsep penting dalam artikel (0,5)	
					c. Ada dan mencerminkan konsep penting dalam artikel (1)	
5	Sistematika Pembaban	Terdiri dari pendahuluan, tinjauan pustaka, metode pelaksanaan, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan saran, daftar pustaka	1		a. Tidak lengkap (0)	
					b. Lengkap tetapi tidak sesuai sistem (0,5)	
					c. Lengkap dan bersistem (1)	
6	Pemanfaatan Instrumen Pendukung	Pemanfaatan Instrumen Pendukung seperti Foto-foto Kegiatan dan tabel	1		a. Tak termanfaatkan (0)	
					b. Kurang informatif atau komplementer (0,5)	
					c. Informatif dan	

					komplementer (1)	
7	Cara Pengacuan dan Pengutipan		1		a. Tidak baku (0) b. Kurang baku (0,5) c. Baku (1)	
8	Penyusunan Daftar Pustaka	Penyusunan Daftar Pustaka	1		a. Tidak baku (0) b. Kurang baku (0,5) c. Baku (1)	
9	Peristilahan dan Kebahasaan		2		a. Buruk (0) b. Baik (1) c. Cukup (2)	
10	Analisis situasi dan Sintesis	Kondisi eksisting mitra, persoalan yang dihadapi mitra	4		a. Sedang (2) b. Cukup (3) c. Baik (4)	
11	Permasalahan Mitra dan Kesesuaian pelaksanaan	kecocokan permasalahan dan program serta kompetensi tim	4		a. Tidak ada (0) b. Kurang (1) c. Sedang (2) d. Cukup (3) e. Tinggi (4)	
12	Dampak Ilmiah dan Solusi yang ditawarkan	ketepatan metode pendekatan untuk mengatasi permasalahan, rencana kegiatan, kontribusi partisipasi mitra	7		a. Tidak ada (0) b. Kurang (1) c. Sedang (3) d. Cukup (5) e. Besar (7)	
13	Nisbah Sumber Acuan Primer berbanding Sumber lainnya	Sumber acuan yang langsung merujuk pada bidang ilmiah tertentu, sesuai topik penelitian dan sudah teruji. Sumber acuan primer dapat berupa: tulisan dalam makalah ilmiah dalam jurnal internasional maupun nasional terakreditasi, hasil penelitian di dalam disertasi, tesis, maupun skripsi	3		a. < 40% (1) b. 40-80% (2) c. > 80% (3)	
14	Derajat Kemutakhiran Pustaka Acuan	Derajat Kemutakhiran Pustaka Acuan	3		a. < 40% (1) b. 40-80% (2) c. > 80% (3)	
15	Target luaran	Jenis luaran dan spesifikasinya sesuai kegiatan yang dilaksanakan tim	4		a. Sedang (2) b. Cukup (3) c. Baik (4)	
16	Penyimpulan	Tingkat ketercapaian hasil pelaksanaan dengan	3		a. Kurang (1) b. Cukup (2)	

		tujuan			c. Baik (3)	
17	Unsur Plagiat				a. Tidak mengandung plagiat (0)	
					b. Terdapat bagian-bagian yang merupakan plagiat (-5)	
					c. Keseluruhannya merupakan plagiat (-20)	
<b>TOTAL</b>						

**Catatan:**

**Plagiat :**

Reviewer,

(Nama Reviewer)

**FORMULIR BERLANGGANAN**  
**JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat)**  
ISSN : 2722-9734, ISSN (ONLINE) : 2774-8766  
**STMIK PONTIANAK**

Nama : .....  
Universitas/Instansi : .....  
Alamat Pengiriman : .....  
Telp. /Fax/Email : .....

Telah mengirimkan uang sebesar Rp. ....  
Rincian : Rp. .... [Judimas Edisi]  
Rp. .... [Biaya Kirim]



Pilihan Berlangganan :  
2 [dua] edisi – Akademisi Rp. 100.000,-\*)  
2 [dua] edisi – Umum (Non Akademisi) Rp. 120.000,-\*)

\*) Biaya berlangganan belum termasuk biaya kirim sebesar Rp. 20.000,- / 2 edisi

Untuk berlangganan, kirimkan formulir ini beserta bukti transfer pembayaran:

- a. Via surat ke alamat:  
**Redaksi JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat)**  
**STMIK Pontianak**  
**Jl. Merdeka No. 372 Pontianak, Kalimantan Barat**  
**Telp. 0561-735555**
- b. Via fax ke **0561-737777**
- c. Via Email ke alamat : **[jurnal.judimas@gmail.com](mailto:jurnal.judimas@gmail.com)**

Untuk informasi lebih lanjut dapat menghubungi telepon 0561-735555 atau mengirimkan email ke [jurnal.judimas@gmail.com](mailto:jurnal.judimas@gmail.com)  
Pembayaran dapat dilakukan melalui transfer rekening:

**Bank Central Asia an. Yayasan Harapan Bersama Pontianak**  
**No. Rek. 0299018191**

a/n.

**Berita : JUDIMAS (Biaya Berlangganan)**

