

PENINGKATAN KETRAMPILAN PENGGUNAAN PERANGKAT LUNAK PADA SOS CHILDREN'S VILLAGES MEDAN

^{1*}Adil Setiawan, ²Fhery Agustin

Universitas Potensi Utama ^{1,2}

*Email: adiol65@gmail.com ¹, fheryagustin@gmail.com ²

ABSTRAK

Perangkat Komputer merupakan alat yang digunakan sebagai sebuah pengolah data elektronik yang mampu bekerja serta dapat dikendalikan pada berbagai macam instruksi yang sesuai dan biasa sering disebut program, program digunakan untuk membantu manusia dalam pekerjaan sehingga menjadi lebih mudah, cepat dan akurat. Berbagai kendala yang dihadapi oleh Pekerja untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di kerjaan pada SOS Children sehingga seringkali masi menggunakan manual dalam melakukan pendataan Siswa siswi di sana, sehingga membutuhkan aplikasi perangkat lunak yangakan mampu memudahkan pekerjaan para pekerja. Perangkat Lunak mampu digunakan sebagai alat mempermudah pekerjaan manusia sehingga dapat menjawab perkembangan jaman saat ini, selain dengan menggunakan perangkat lunak kita mampu menyimpan data yang banyak dalam bentuk yang kecil, misal mengimpannya dalam bentuk flashdish ataupun yang lainnya. Ada beberapa perangkat Lunak yang mampu digunakan sebagai pembantu manusia seperti dreamweaver yang mampu membuat website sehingga dapat digunakan sebagai media menyampaikan informasi ke masyarakat.

Kata kunci: SOS Children, Perangkat Lunak, Komputer

ABSTRACT

A computer device is a tool that is used as an electronic data processor that is able to work and can be controlled on a variety of appropriate instructions and is commonly called a program, the program is used to help humans in work so that it becomes easier, faster and more accurate. Various obstacles faced by workers to solve problems that exist at work at SOS Children so that they often still use manuals to collect data on students there, so they need software applications that will be able to facilitate workers' work. Software can be used as a tool to simplify human work so that it can respond to current developments, in addition to using software we are able to store large amounts of data in small forms, for example storing it in flashdish or other forms. There are several software that can be used as human assistants such as Dreamweaver which is able to create a website so that it can be used as a medium to convey information to the public.

Keywords: SOS Children, Software, Computers

1. PENDAHULUAN

Peningkatan Ketrampilan dalam Penggunaan Perangkat lunak Pada SOS Children's Villages adalah upaya dalam meningkatkan suatu kualitas pembelajaran Siswa, maka sangat dibutuhkan suatu kreasi pada mengembangkan sebuah kurikulum, kreasi pembelajaran, media pembelajaran dan sarana dan prasarana dalam pendidikan. Adapun demikian dengan adanya setiap pembelajaran yang dikembangkan agar lebih optimal maka diperlukan pula media pembelajaran yang efektif dan selektif sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan sehingga mudah dipahami dan dapat didalamnya peningkatkan prestasi belajar siswa.

Beberapa Permasalahan yang dialami oleh siswa, dimana disana siswa mengalami kesulitan dalam hal membuat website maupun membuat aplikasi yang dapat digunakan bagi mereka sendiri maupun bagi masyarakat luas. Ada banyak hal yang mampu meningkatkan kemampuan dari siswa, serta dukungan perangkat lunak yang luas seperti microsoft Word¹, Microsoft Excel², Microsoft

Power Point³, Adobe Reader⁴, Adobe Photoshop⁵, Corel Draw⁶, PhotoScape⁷, CCleaner⁸, WinRAR⁹ dan dreamweaver¹⁰. Berikut ini tahap untuk menjawab permasalahan yang dialami oleh siswa. Dengan menggunakan perangkat lunak sesuai dengan kegunaannya. Seperti di sini penulis akan membawakan aplikasi dreamweaver. Sering kali kita lihat berbagai website, biasanya isinya terdapat pada website yaitu elemen layout sedangkan untuk halaman website memiliki beberapa elemen layout sebagai bantuan mendesain. Adapun untuk langkah - langkah sebagai cara mendesain website dinamis yang akan saya paparkan berikut ini. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Potensi Utama bertanggung jawab mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan teknologi dan atau kesenian, serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.

2. RUMUSAN MASALAH

Adapun Rumusan masalah yang ada adalah Berdasarkan uraian dilatar belakang di atas, dalam pengabdian masyarakat ialah:

1. Bagaimana Peningkatan Keterampilan dalam Penggunaan Perangkat lunak Pada SOS Children's Villages?
2. Apakah dengan Peningkatan Keterampilan dalam Penggunaan Perangkat lunak mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi Siswa di SOS Children's Villages?

3. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini akan melakukan Peningkatan Keterampilan dalam Penggunaan Perangkat lunak Pada SOS Children's Villages Pengabdian kepada masyarakat ini akan melewati beberapa tahap. Berikut ini merupakan tahapan dari Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat sebagai berikut:

1. Adapun Analisa kebutuhan dalam proses ini peneliti melakukan studi Pustaka tentang membuat sebuah website dengan menggunakan aplikasi Macromedia Dreamweaver sehingga memudahkan dalam menjelaskan Pada SOS Children's Villages.
2. Mempersiapkan Aplikasi Macromedia Dreamweaver sehingga dapat digunakan untuk membuat website dengan menggunakan perangkat lunak Macromedia Dreamweaver.
3. Menjalankan suatu proses untuk menyelesaikan masalah yang ada pada Penyebaran informasi ke masyarakat yang tadinya manual akan dibuat menjadi secara otomatis dengan menggunakan Macromedia Dreamweaver, menjelaskan tentang aplikasi untuk setiap tool yang akan digunakan, satu persatu.
4. Merancang Website yang dimana pada tahap ini dilakukan proses merancang Website yang meliputi berbagai tahapan diantaranya perancangan website dan mendesain website.
5. Pada Pembuatan Website ini juga dilakukan tahapan untuk menyelesaikan pengerjaan Website sehingga mampu memudahkan Siswa dalam menyebarkan informasi ke dalam website sehingga lebih mudah di baca oleh semua kalangan serta juga dengan cara yang lebih efektif dan efisien.

Pada kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dipraktikkan secara langsung Pada Siswa SOS Children's Villages. Penyampaian materi dan praktek langsung membuat cara Peningkatan Keterampilan dalam Penggunaan Perangkat lunak Pada SOS Children's Villages serta dengan menjelaskan dengan cara pembuatan aplikasi website. Pelatihan ini dilakukan dengan menggunakan Komputer dan setiap Siswa yang ikut serta masing-masing mengikuti dengan Komputer masing-masing dan pelatihan berlangsung selama 1 hari, Alhamdulillah selesai dengan tepat waktu.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung pada hari Selasa, 09 Februari 2021 dari jam 09.00 WIB s.d selesai, dengan dihadiri 12 orang peserta. Pada Kegiatan memiliki jadwal materi dan praktek untuk pembuatan Website sebagai berikut :

Tabel 1. Judul Tabel

No	Waktu	Materi	Bentuk Kegiatan	Capaian Materi
1	09.00-09.10 WIB	Melakukan Perkenalan Kepada Peserta	Ceramah	Peserta Mengenal Pemateri
2	09.10-09.25 WIB	Menjelaskan Macromedia Dreamweaver	Ceramah	Peserta Mengetahui Macromedia Dreamweaver
3	09.25-09.40 WIB	Menampilkan halaman kerja Macromedia Dreamweaver	Ceramah, Praktek dan Diskusi	Peserta Mengetahui Aplikasi rancangan Web
4	09.40-10.10 WIB	Menjelaskan Langkah-Langkah Pembuatan Web	Ceramah, Praktek dan Diskusi	Peserta Mengetahui Langkah-Langkah Pembuatan Desain kalender
5	10.10-10.30 WIB	Menjelaskan Langkah Pembuatan web	Ceramah, Praktek dan Diskusi	Peserta Mengetahui Langkah Pembuatan Web
6	10.30-10.50 WIB	Menjalankan Aplikasi Pembuatan Web	Ceramah, Praktek dan Diskusi	Peserta Mengetahui Cara Menjalankan Aplikasi
7	10.50-11.10 WIB	Menjelaskan Cara Kerja Aplikasi	Ceramah, Praktek dan Diskusi	Peserta Memahami Cara Menggunakan Aplikasi
8	11.10-11.25 WIB	Latihan Pembuatan Aplikasi web	Ceramah, Praktek dan Diskusi	Peserta Mampu Membuat Aplikasi web
9	11.10-11.35 WIB	Penutup	Ceramah	Peserta dapat Memanfaatkan Dreamweaver untuk Pembuatan web

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

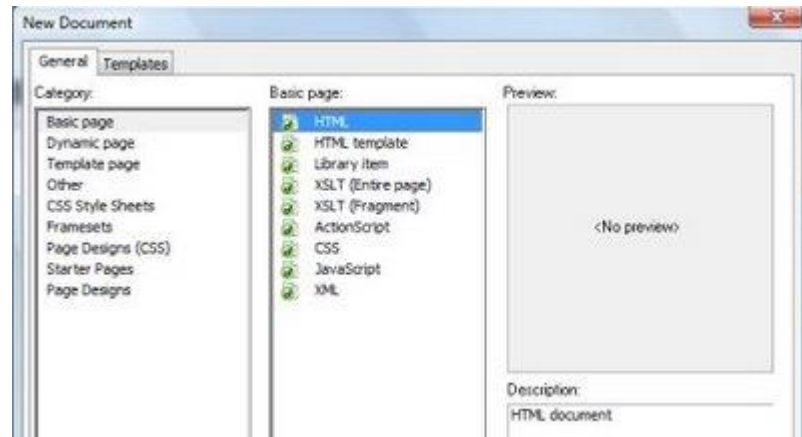
Pembahasan hasil pelaksanaan pengabdian yang dilakukan Pada SOS Children's Villages, yang mampu membantu siswa dalam pembuatan website karna di sana kebanyakan bukan siswa berjurusan komputer jadi informasi serta praktik pelatihan pengenalan perangkat lunak dalam pembuatan website ini sangat bermanfaat bagi siswa, sealian menambah wawasan juga menambah bekal ilmu yang dapat digunakan di kemudian hari. Berikut ini cara pembuatannya:

- a. Berikut gambar tampilan awal aplikasi, selanjutnya berikut ini adalah tampilan awal pada Aplikasi Macromedia Dreamweaver. Macromedia Dreamweaver adalah salah satu bagian dari software yang digunakan untuk mendesain web.



Gambar 1. Tampilan Awal aplikasi

- b. Pada bagian awal, pilihlah File --> New, setelah itu maka akan tampil sebuah tampilan jenis dokumen new yang akan kita gunakan sebagai membuat tahap awal sebuah dokumen web.



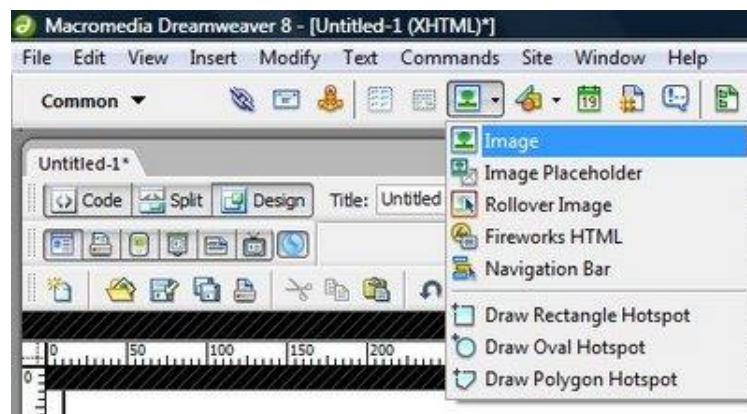
Gambar 2. Menu pilihan web

- b. Berikut ini adalah sebuah bentuk layar yang isinya terdapat 3 item, yaitu *code*, *split*, dan *design*. Berikut tampilan layar desain dreamweaver :



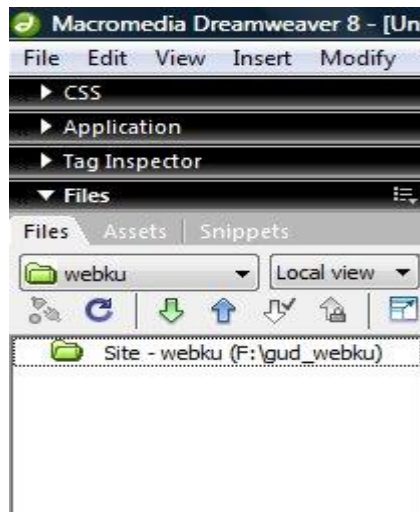
Gambar 3. Tampilan Layar Desain Dreamweaver

- c. Adapun Pada sebelah kiri dan atas dibawah bagian menu File, terdapat menu yaitu **menu dropdown** yang memiliki beberapa pilihan - pilihan. Adapun Pilihan - pilihan ini berguna untuk memilih beberapa menu dalam mendesain web menggunakan dreamweaver.



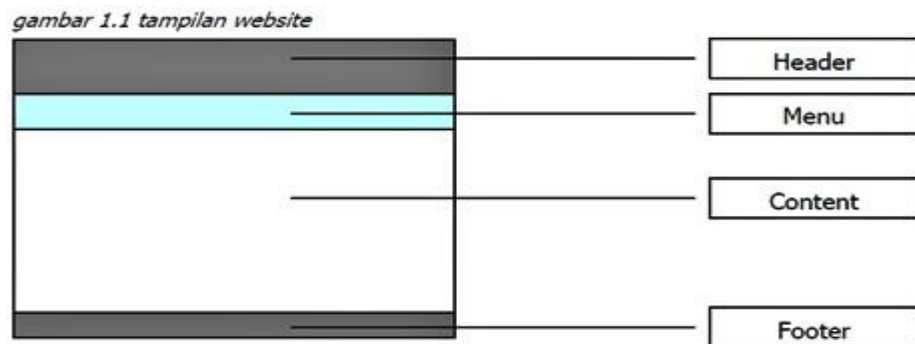
Gambar 4. Tampilan Menu Dropdown

- d. Menu ini disebut **Panel**. Merupakan bagian dari suatu fungsi panel yang mampu dalam kegunaan untuk mengubah file-file isi halaman web lalu selanjutnya di create.



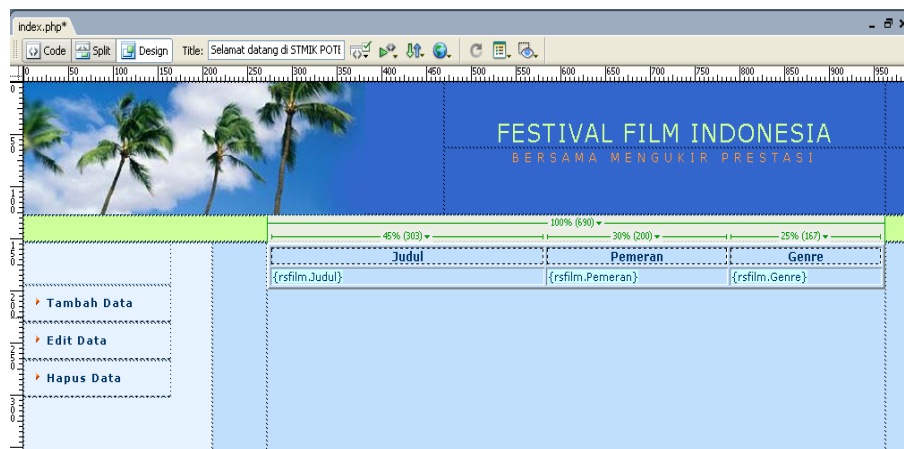
Gambar 5. Tampilan Panel

- e. Selanjutnya pada isi website kita dengan mudah mengisi tampilan dari web dengan rancangan web dasar sebagai berikut :



Gambar 6. Tampilan Web dasar

G. Tampilan Rancangan Website yang sedang dirancang



Gambar 7. Tampilan Rancangan Web

Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Adapun Beberapa faktor yang dapat mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah Adanya keaktifan dari peserta dalam setiap kegiatan, hingga setiap acara menjadi berjalan lancar. Sedangkan Adapun faktor penghambatnya adalah Keterbatasan ruangan dalam kegiatan dan laptop yang digunakan masih menggunakan speak rendah sehingga agak sedikit lama dalam setiap pengerjaannya. Dengan demikian kegiatan pengabdian Masyarakat seperti terlihat pada gambar dibawah ini :



5. KESIMPULAN

Dari Penjelasan Diatas dapat disimpulkan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam Peningkatan Ketrampilan dalam Penggunaan Perangkat lunak Pada SOS Children's Villages:

1. Pada umumnya siswa sangat tertarik dan antusias dalam melakukan pelatihan, dikarenakan siswa belajar hal baru.
2. Pengetahuan dan pemahaman siswa dalam pembuatan perangkat lunak sederhana menggunakan dreamweaver menjadi meningkat.
3. Keterampilan siswa dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan dreamweaver meningkat terutama dalam teknik pembuatan perangkat lunak menggunakan dreamweaver.
4. Masyarakat semakin terdorong untuk membuat produk baru dikarenakan adanya kemudahan dalam bertransaksi dan memasarkan produknya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada LPPM Universitas Potensi utamayang telah memberikan bantuannya dalam hal materi maupun non material, yang telah menyokong dan memberikan segala fasilitas sehingga terwujudnya kegiatan pengabdian Kepada Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] WH Kvale, G. (2016). Software as ideology: A multimodal critical discourse analysis of Microsoft Word and SmartArt. *Journal of Language and Politics*, 15(3), 259-273. O (2011). *WHO Report 2011: Global Tuberculosis Control*
- [2] Brown, S., Hutton, B., Clifford, T., Coyle, D., Grima, D., Wells, G., & Cameron, C. (2014). A Microsoft-Excel-based tool for running and critically appraising network meta-analyses—an overview and application of NetMetaXL. *Systematic reviews*, 3(1), 1-11,

- [3] Benghalem, B. (2015). The effects of using microsoft power point on EFL learners' attitude and anxiety. *Advances in Language and Literary Studies*, 6(6), 1-6.
- [4] Sterling, C. (2010). *Managing Software Debt: Building for Inevitable Change* (Adobe Reader). Addison-Wesley Professional.
- [5] Afshari-Jouybari, H., & Farahnaky, A. (2011). Evaluation of Photoshop software potential for food colorimetry. *Journal of Food Engineering*, 106(2), 170-175.
- [6] Enterprise, J. (2014). *Buku Pintar CorelDraw X6*. Elex Media Komputindo.
- [7] Bedi, P., Mittal, A., Gangwar, M., & Dua, A. (2020). Identifying Forged Images Using Image Metadata. In *Proceedings of ICETIT 2019* (pp. 1071-1081). Springer, Cham.
- [8] Han, X., Yu, X., Pasquier, T., Li, D., Rhee, J., Mickens, J., ... & Chen, H. (2020). SIGL: Securing Software Installations Through Deep Graph Learning. *arXiv preprint arXiv:2008.11533*.
- [9] WANG, X. N., CHEN, X. H., SHI, S. P., & JIN, L. (2011). Study on WinRAR Key Recovery based on Reverse Engineering [J]. *Information Security and Communications Privacy*, 5.
- [10] Omarova, A., & Gruzina, E. (2018). APPLICATION OF THE PROGRAM ADOBE DREAMWEAVER IN THE EDUCATIONAL PROCESS. *Актуальные проблемы современности*, (1), 183-187.