



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Eka Prasetya



Sosialisasi Pengabdian Masyarakat Dalam Menunjang Media Presentasi Menggunakan Multimedia Interaktif pada PT. Global Andalas Cargotama

Dinur Syahputra¹, Fithrie Soufitri², Fani Syahrina Lubis³

¹Program Studi Informatika, Universitas Battuta, Indonesia

²Program Studi Sistem Informasi, Universitas Battuta, Indonesia

³Program Studi Sistem Informasi, Universitas Battuta, Indonesia

Keywords:

Sosialisasi;
Media Presentasi;

Abstract. *Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multimedia berarti banyak media (berbagai macam media), dalam industri elektronika, multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video. Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan dan penerapan komputer dalam bidang industri. Meningkatkan kualitas dan mutu presentasi. Meningkatkan proses presentasi yang ada, agar bisa terlaksana proses presentasi yang menarik. Membuat para karyawan lebih mudah untuk menjelaskan dan menyampaikan materi presentasi melalui media animasi. Agar para karyawan dapat memiliki gambaran tentang Universitas Battuta yang merupakan salah satu perguruan tinggi yang berperan aktif dan selalu berinovasi dalam pengembangan multimedia interaktif.*

Corresponding author*

Email: dinsyahui12@gmail.com



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Eka Prasetya



1.1. Pendahuluan

Pada saat sekarang ini, perkembangan teknologi semakin maju. Seiring dengan semakin majunya Teknologi Komunikasi dan Informasi (*Information and Communication Technology*) telah merubah model dan pola presentasi pada dunia industri saat ini.

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multimedia berarti banyak media (berbagai macam media), dalam industri elektronika, multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video. Sistem presentasi yang digunakan pada saat ini sudah menggunakan komputer, tetapi masih kurang efisien karena ada beberapa masalah. Adapun masalah yang ditemukan pada saat presentasi masih tergolong standar.

Mencermati hal tersebut di atas, untuk mempermudah dalam proses presentasi dan agar presentasinya menarik, maka tim pelaksana tertarik untuk membuat suatu sistem aplikasi yang dapat membantu proses penyampaian presentasi secara interaktif. Yang dimana menjadi landasan Kami selaku tim pelaksana mengusulkan kegiatan “Sosialisasi Pengabdian Masyarakat dalam menunjang Media Presentasi menggunakan Multimedia Interaktif pada PT. Global Andalas Cargotama (PT. GAC).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka diperoleh rumusan masalah yaitu perlu adanya pemahaman kepada masyarakat khususnya karyawan tentang bagaimana membuat sebuah aplikasi yang dapat di gunakan sebagai media presentasi dengan menggunakan multimedia interaktif.

2.1. Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan dan penerapan komputer dalam bidang industri.
2. Meningkatkan kualitas dan mutu presentasi.
3. Meningkatkan proses presentasi yang ada, agar bisa terlaksana proses presentasi yang menarik.



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Eka Prasetya



2.2. Manfaat Kegiatan

Adapun manfaat dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah:

1. Membuat para karyawan lebih mudah untuk menjelaskan dan menyampaikan materi presentasi melalui media animasi.
2. Agar para karyawan dapat memiliki gambaran tentang Universitas Battuta yang merupakan salah satu perguruan tinggi yang berperan aktif dan selalu berinovasi dalam pengembangan multimedia interaktif.

2.3. Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang dilakukan berupa pelatihan secara langsung dalam pembuatan *Media Presentasi menggunakan Multimedia Interaktif*, dengan jumlah 20 peserta. Sedangkan ketua pelaksana mengkoordinasi seluruh peserta dengan menjelaskan dan memvisualisasikan dalam bentuk slide presentase bagaimana tahapan-tahapan dalam pembuatan Media Presentasi Berbasis Multimedia Interaktif. Output yang dihasilkan adalah karyawan mampu membawakan materi presentasi menggunakan media animasi.

2.4. Waktu dan Tempat Kegiatan

Hari / Tanggal	: Sabtu, 17 Desember 2022
Tempat	: PT. Global Andalas Cargotama
Waktu	: 10.30 - 13.00 Wib.
Peserta	: Karyawan PT. Global Andalas Cargotama

3.1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia, yang diterapkan dengan menjalankan program yang dibangun menggunakan aplikasi macromedia flash 8 dan memilih materi yang diinginkan dengan menjalankan tombol- tombol fungsi seperti Pendahuluan, SK /KD, Indikator, Materi yang terdiri dari Pengertian Multimedia dan Komponen-Komponen Multimedia, Evaluasi dan Pustaka.



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Eka Prasetya



PENGANTAR

SK / KD

Indikator

Materi

Evaluasi

Pustaka

Pengertian Multimedia

MULTIMEDIA

MULTI [latin nouns] :
banyak; bermacam-macam

MEDIUM [latin] : sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu.

MEDIUM [American Heritage ElectronicDictionary, 1991] : alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi

DEFINISI MULTIMEDIA

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video.

HOME ? EXIT

Gambar 1. Materi Multimedia

PENGANTAR

SK / KD

Indikator

Materi

Evaluasi

Pustaka

Pengertian Multimedia

MULTIMEDIA

MULTI [latin nouns] :
banyak; bermacam-macam

MEDIUM [latin] : sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu.

MEDIUM [American Heritage ElectronicDictionary, 1991] : alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi

DEFINISI MULTIMEDIA

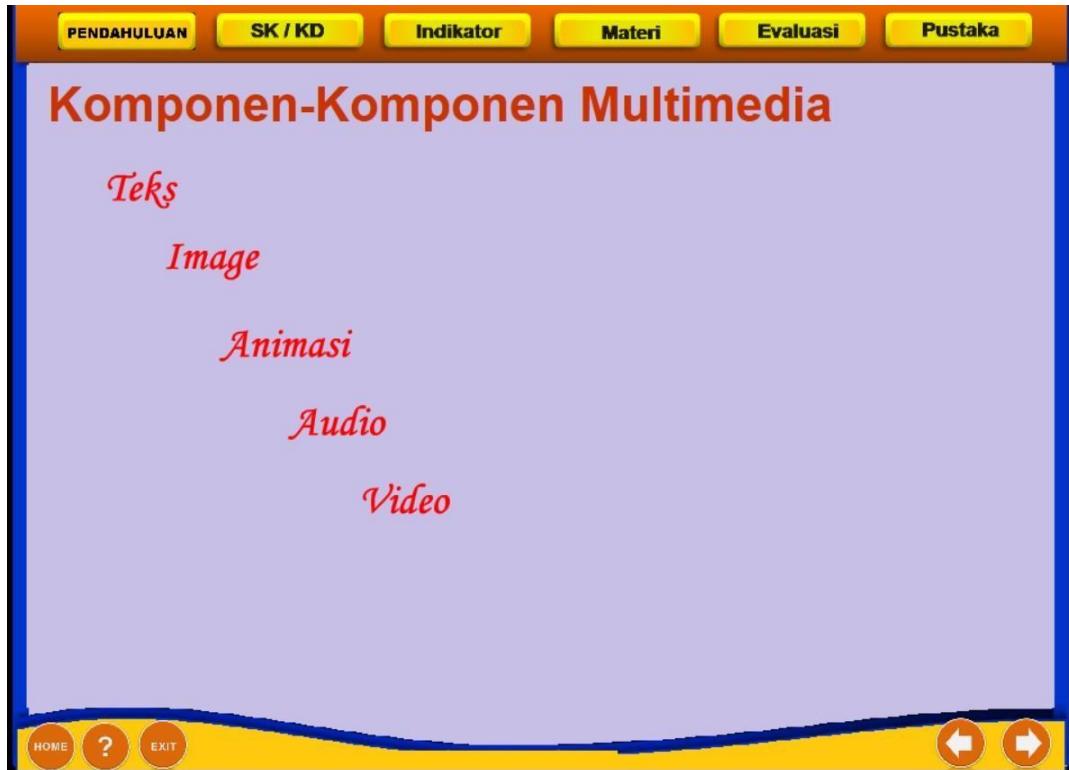
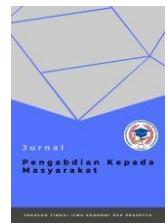
Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video.

HOME ? EXIT

Gambar 2. Definisi Multimedia



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Eka Prasetya



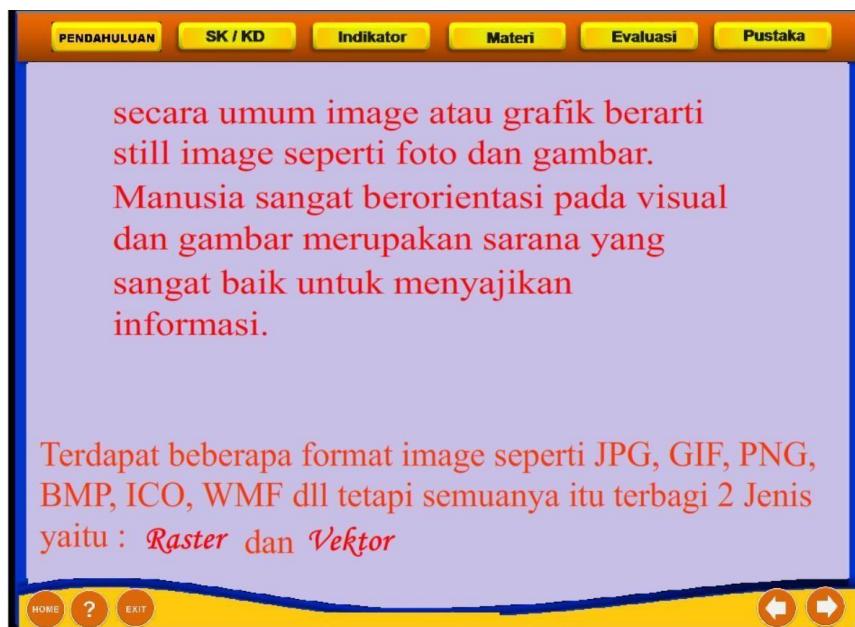
Gambar 3. Komponen – Komponen Multimedia



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Eka Prasetya



Gambar 4. Contoh Animasi Teks



Gambar 5. Keterangan Image



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Eka Prasetya



AN I

animasi adalah pembentukan gerakan dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan gerakan transisi, efek-efek, juga suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut atau animasi merupakan penayangan frame-frame gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan.

Gambar 6. Keterangan Animasi

A

penyajian audio atau suara merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (sound effect). Salah satu bentuk bunyi yang bisa digunakan dalam produksi multimedia adalah Waveform Audio yang merupakan format file audio yang berbentuk digital. Kualitas produknya bergantung pada sampling rate (banyaknya sampel per detik). Waveform (.wav) merupakan standar untuk Windows PC.

Gambar 7. Tentang Audio



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Eka Prasetya



3.2. Dokumentasi Kegiatan



4. Kesimpulan

Dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa, Video presentasi yang dibuat bukan berupa video film tetapi video animasi interaktif, yang didalamnya terdapat pilihan-pilihan menu yang dapat dipilih oleh user untuk menjalankan animasinya.



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Eka Prasetya



Pembuatan animasi interaktif multimedia ini dibuat untuk meningkatkan keinginan Karyawan dalam mempresentasikan melalui Multimedia.

Daftar Pustaka

- Bonnie Soeherman dan Marion Pinontoan, (2008), *Designing Information System*, Cetakan Pertama, Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Nurdin Ardiansyah (2013). Macromedia Flash Profesional 8. Ebook : macro-media- flash-8-nurdin.pdf (wordpress.com)
- Ally Leung (2014). *Proceedings Of The International Conference On Multimedia, Communication And Computing Application, Xiamen, China, 15–16 October 2014*. Advanced Science and Industry Research Center, Hong Kong
- Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8-18.