

PENERAPAN MEDIA DALAM PENGENALAN PERANGKAT KOMPUTER SERTA PROGRAM APLIKASI PADA LKP MEKAR SARI PULO BANDRING

Irianto¹, Sudarmin², Afrisawati³

^{1,2,3}Sitem Informasi, STMIK Royal Kisaran

email: irianto@royal.ac.id

Abstract:In the education world many challenges always faced by the lecturers in delivering the material, this dikarnakan presentation factor in delivering the material is too monotonous and saturated and resulted in the students are not able to absorb everything that is delivered by teachers. This is experienced in LKP mekar sari pulo bandring as a course institution that operates as an extracurricular lesson in which most students are saturated in learning to use the old method. Media is one way to overcome both introduce the computer device and application program.

Keywords:*Device, Aplication Program, Media*

Abstrak:Dalam dunia pendidikan banyak tantangan yang selalu dihadapi oleh para tenaga pengajar dalam menyampaikan materi, ini dikarnakan faktor penyajian dalam menyampaikan materi terlalu monoton dan jenuh dan mengakibatkan siswa tidak mampu menyerap semua yang disampaikan tenaga pengajar. Hal ini lah yang dialami pada LKP mekar sari pulo bandring sebagai lembaga kursus yang beroperasi sebagai pelajaran ekstrakurikuler yang mana kebanyakan siswa jenuh dalam belajar menggunakan metode lama. Media merupakan salah satu cara untuk mengatasinya baik mengenalkan perangkat komputer maupun program aplikasinya.

Kata kunci:Perangkat, Program Aplikasi, Media

PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan pelaksanaan pengalaman ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya langsung pada masyarakat secara kelembagaan melalui metodologi ilmiah sebagai penyebaran Tri Dharma Perguruan Tinggi serta tanggung jawab yang luhur dalam usaha mengembangkan kemampuan masyarakat, sehingga dapat mempercepat laju pertumbuhan tercapainya tujuan pembangunan nasional.

Dalam Kehidupan masyarakat modern dewasa ini sadar maupun tidak sadar kita selalu menggunakan teknologi

komputer sebagai sarana dalam mendukung aktifitas maupun tugas-tugas yang dilakukan. Dengan adanya komputer kita bisa mengerjakan dengan mudah, cepat maupun terpusat, oleh karena itu efektifitas dan efisiensi bisa dicapai yang akhirnya produktivitas menjadi lebih tinggi dalam menyelesaikan berbagai jenis pekerjaan yang dilakukan. Menyahuti akan kebutuhan masyarakat akan kebutuhan maka LKP Mekar Sari memasukkan pengajaran yang berhubungan dengan perakitan dan instalasi komputer serta media.

METODE

Dalam mendidik siswa pada LKP mekar sari banyak masalah yang dihadapi diantaranya adalah bagaimana mengenalkan komputer secara luas serta cara penggunaannya, bukan hanya menggunakan satu program namun harus mengerti perangkat apa yang terpenting didalamnya.

Untuk mengatasi hal tersebut diatas maka disini disimpulkan untuk mengenalkan perangkat apa saja yang harus dijaga supaya komputer akan tetap aman tidak terlalu terbebani, untuk itu dalam memberi pembekalan yang akan disampaikan melalui media agar para peserta didik yang mengikuti kegiatan LKP mekar sari diluar sekolah atau ekstrakurikuler dapat dengan mudah menerima pendidikan ini.

Kata *computer* secara umum pernah dipergunakan untuk mendefinisikan orang yang melakukan perhitungan aritmetika, dengan atau tanpa mesin pembantu. Menurut *Barnhart Concise Dictionary of Etymology*, kata tersebut digunakan dalam bahasa Inggris pada tahun 1646 sebagai kata untuk "orang yang menghitung" kemudian menjelang 1897 juga digunakan sebagai "alat hitung mekanis". Selama Perang Dunia II kata tersebut menunjuk kepada para pekerja wanita Amerika Serikat dan Inggris yang pekerjaannya menghitung jalan artileri perang dengan mesin hitung.

PEMBAHASAN

Sekalipun demikian, definisi di atas mencakup banyak alat khusus yang hanya bisa memperhitungkan satu atau beberapa fungsi. Ketika mempertimbangkan komputer modern, sifat yang paling membedakan mereka dari alat penghitung yang terdahulu ialah dengan pemrograman yang benar, semua komputer dapat mengemulaisifat

apa pun (meskipun barangkali dibatasi oleh kapasitas penyimpanan dan kecepatan yang berbeda), dan, memang dipercaya bahwa mesin sekarang bisa meniru alat perkomputeran yang akan diciptakan manusia pada masa depan (meskipun niscaya lebih lambat). Dalam suatu pengertian, batas kemampuan ini adalah tes yang berguna karena mengenali komputer "maksud umum" dari alat maksud istimewa yang lebih awal. Definisi dari "maksud umum" bisa diformulasikan ke dalam syarat bahwa suatu mesin harus dapat meniru Mesin Turing universal. Mesin yang mendapat definisi ini dikenal sebagai Turing-lengkap, dan yang pertama kali muncul pada tahun 1940 di tengah kesibukan perkembangan di seluruh dunia. Lihat artikel sejarah perkomputeran untuk lebih banyak detail periode ini.

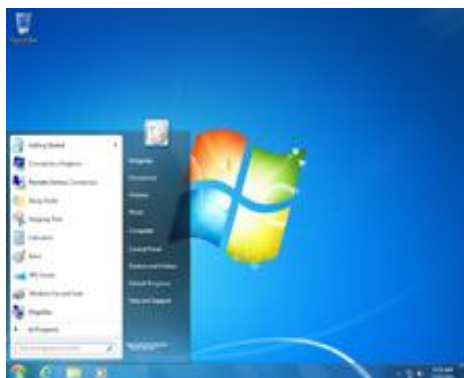
Program Aplikasi

Program Aplikasi adalah software atau perangkat lunak komputer yang dibuat untuk melakukan tugas tertentu. Jika sistem operasi komputer (misalnya Windows) berfungsi untuk melakukan operasi dasar, program aplikasi tertentu bisa kita tambahkan (install) untuk melengkapi kemampuan sistem operasi komputer untuk melakukan tugas-tugas yang lebih spesifik. Berikut ini adalah bentuk program aplikasi yang sering dipakai dipasaran.

Windows

Microsoft Windows atau yang lebih dikenal dengan sebutan Windows adalah keluarga sistem operasi yang dikembangkan oleh Microsoft, dengan menggunakan antarmuka pengguna grafis. Sistem operasi Windows telah berevolusi dari MS-DOS, sebuah sistem operasi yang berbasis modus teks dan command-line. Windows versi pertama, Windows Graphic Environment 1.0 pertama kali diperkenalkan pada 10 November 1983, tetapi baru keluar pasar pada bulan November tahun 1985, yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan

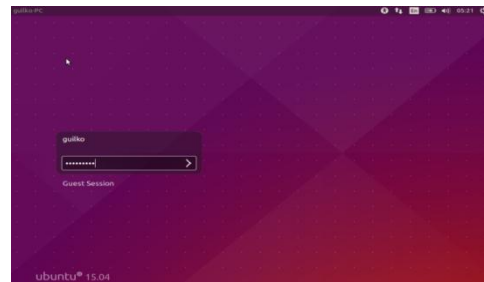
komputer dengan tampilan bergambar. Windows 1.0 merupakan perangkat lunak 16-bit tambahan (bukan merupakan sistem operasi) yang berjalan di atas MS-DOS (dan beberapa varian dari MS-DOS), sehingga ia tidak akan dapat berjalan tanpa adanya sistem operasi DOS. Versi 2.x, versi 3.x juga sama. Beberapa versi terakhir dari Windows (dimulai dari versi 4.0 dan Windows NT 3.1) merupakan sistem operasi mandiri yang tidak lagi bergantung kepada sistem operasi MS-DOS.(Wikipedia)



Gambar 3. Tampilan Windows

Ubuntu

Ubuntu merupakan salah satu distro yang ada pada sistem operasi Linux. Ubuntu merupakan turunan dari distro linux lainnya yaitu debian. Ubuntu saat ini telah mencapai versi 17.04, maksudnya adalah ubuntu versi ini diluncurkan pada tahun 2017 pada bulan 04 (April) dan akan terus muncul versi terbaru berikutnya. Jika ingin membuat Dual OS antara Windows dan Ubuntu, maka sebaiknya buat terlebih dahulu partisi baru untuk menyimpan file sistem Ubuntu. Intinya itu harus ada partisi khusus untuk menyimpan file sistem dari Windows dan Ubuntu ini kalau ingin menggunakan Dual OS. Jangan meletakkan file sistem kedua OS ini dalam satu partisi. Intinya partisi baru wajib dibuat agar file sistem bisa tertata dengan rapi.



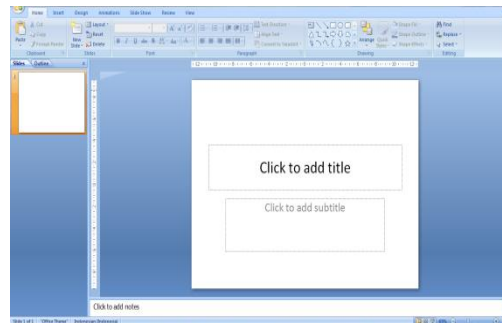
Gambar 4. Tampilan Ubuntu

Media

Dalam pemaparan atau mengenalkan suatu perangkat komputer dan program aplikasinya, media merupakan salah satu penarik yang dapat diandalkan agar penyajian dan pemahaman dapat membuat tutor ataupun peserta didik dapat menerima materi secara menarik, berikut adalah software aplikasi yang di gunakan :

Power Point

Merupakan aplikasi komputer yang termasuk kelompok dari keluarga microsoft yang paling sering di gunakan dalam penyajian, bentuk tampilan yang simpel dan mudah di gunakan merupakan salah satu software GUI yang tidak asing dikalangan pengguna komputer.

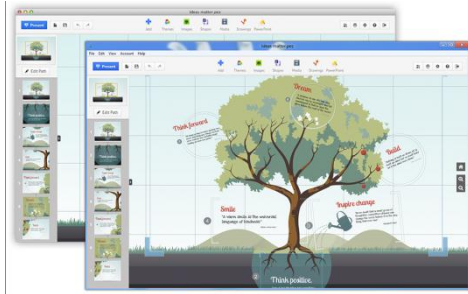


Gambar 5. Tampilan Power Point

Prezi

Adalah Prezi sebuah aplikasi yang bisa melihat dan mengedit hasil presentasi dari perangkat apapun. Semua hasil presentasi yang Anda buat akan tersimpan di Cloud, tapi Prezi juga bisa digunakan secara offline. Prezi menyediakan alat editing gambar yang cukup canggih. Berbagi dan berkolaborasi dengan orang lain juga

terasa lebih mudah dengan aplikasi menarik ini.



Gambar 6. Tampilan Prezzi

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan LKP mekar sari pulo bandring sukses dilakukan sebagaimana yang diharapkan. Para peserta sebagai peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan pengenalan komputer, program aplikasi dan media mampu menguasai materi dan mengimplementasikan melalui aplikasi praktikum dan sejumlah program. Penguasaan materi seperti power point dalam membentuk dan mendesain tampilan slide. Pengembangan selanjutnya peserta bisa melanjutkan pembelajaran tentang salah satu aplikasi media, misalnya Keynote, LibreOffice, slides atau yang lainnya. Pembuatan slidedapat dilakukan bukan hanya pada windows, namun juga ubuntu.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak terlepas dari kerjasama dan bantuan materi, tenaga, dan fikiran dari berbagai pihak. Untuk itu, Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada: 1) Ketua Yayasan Royal Teladan Asahan, sebagai penyandang dana, 2) Bapak Azhari. A.Md, Pimpinan LKP Mekar Sari, sebagai mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat, 3) Tim pengabdian

kepada masyarakat yang telah bekerjasama dengan baik, sehingga kegiatan dapat berjalan lancar dan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- MediaCom. *“Belajar Mudah Merakit Komputer”*, Yogyakarta, Raya Fahreza,
- Kunci Aksara. *“Merakit Komputer Semudah Membalikan Telapak Tangan (2014)”*, Yogyakarta, Allawi Duratun Fatwa
- Suryadi H.S *“Pengelolaan Instalasi Komputer”*
- R.H Sianipar. 2015.*HTML 5 dan CSS3*.Bandung : Informatika
- Husein Alatas. 2015. *Proyek Membangun Responsive Web Desain dengan Bootstrap 3 dan 4* : Yogyakarta : Lokomedia