

BAB II

Prosedur Kerja

2.1 Deskripsi Penugasan Kerja

Pada program kerja Pengembangan Sarana Dan Prasarana Sistem Informasi Di Desa Melung ada beberapa pekerjaan yang dikerjakan dalam program kegiatan MBKM dan pengalaman apa yang didapatkan dari pekerjaan tersebut.

2.1.1 Media pembelajaran untuk anak TK dan PAUD, menggunakan Multimedia Interaktif.

Table 2.1 Deskripsi pekerjaan Media pelajaran untuk anak TK dan PAUD menggunakan Multimedia Interaktif.

No.	Lingkungan Pekerjaan	Penanggung Jawab	Sub Pekerjaan	Pengalaman dan Keterampilan
1	Survey	Usama Waliyyudin	Melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah TK Pertiwi Melung untuk dapat mengetahui permasalahan dan potensi apa saja yang ada di sekolah tersebut.	Meningkatkan kemampuan dalam mendapatkan informasi dan dapat membandingkan dengan masalah sebelumnya. Lalu dapat menyimpulkan permasalahan yang dialami.
2	Koordinasi	Usama Waliyyudin	Menyampaikan program kerja yang akan dilaksanakan dan koodinasi waktu untuk	Meningkatkan kemampuan dalam melakukan koordinasi

			bertemu dengan Kepala Sekolah TK dan PAUD desa melung	terhadap suatu pelaksanaan kegiatan
3	Konfirmasi dan Negosiasi	Usama Waliyyudin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konfirmasi serta negosiasi waktu pelaksanaan. 2. Pemilihan ruangan yang dibutuhkan. 3. Menentukan sasaran program kerja 	Meningkatkan kemampuan dalam bernegosiasi dengan satu pihak agar tercapai tujuan yang diharapkan.
4	Membuat Materi Pembelajaran	Usama Waliyyudin	Membuat animasi multimedia interaktif menggunakan Macromedia Flash, berisi tentang materi pembelajaran dengan tema Tanah Airku dengan sub tema Negaraku dan Budaya Indonesia.	Meningkatkan kemampuan pribadi dalam membuat animasi multimedia interaktif dan penguasaan materi yang akan dipresentasikan.
5	Persiapan alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan kreativitas	Dimas Bayu Sajiwo	Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat kolase bendera Indonesia dan membatik di tisu.	Meningkatkan kemampuan untuk mempersiapkan segala sesuatu dengan baik.

6	Persiapan tempat kegiatan	Dimas Bayu Sajiwo	Penataan kelas agar pada pelaksanaan lomba tertata rapi	Meningkatkan kemampuan untuk melakukan penataan tempat.
7	Persiapan snack	Salsabila Firda Yunita	Membeli snack dan membagikan kepada anak-anak untuk kegiatan	Meningkatkan kemampuan untuk melakukan persiapan konsumsi.
8	Pematerian	Usama Waliyyudin	Menjelaskan materi dengsn tema Tanah airku.	Meningkatkan keterampilan <i>public speaking</i> , menambah kemampuan berinteraksi dengan anak.
9	Pendamping peserta	Salsabila Firda Yunita	Mendampingi peserta pada saat pematerian.	Menambah pengalaman dan pengetahuan tentang kemampuan siswa.
10	Pemandu Kegiatan kreativitas	Salsabila Firda Yunita	Memandu cara membuat kolase bendera dan membatik menggunakan tisu.	Menambah pengalaman dalam memandu kegiatan anak

2.1.2 Website Desa Melung

Tabel 2.2 Deskripsi pekerjaan program kerja pengembangan Website

No.	Lingkup Pekerjaan	Penanggung Jawab	Sub Pekerjaan	Pengalaman dan Keterampilan
1	Pengumpulan data	Alfonsus Simbolon	Melakukan wawancara dengan Kepala Desa Melung	Meningkatkan kemampuan untuk melakukan wawancara,

			mengenai Website Desa dan keluhan pada Website Desa sebelumnya.	kemampuan untuk berargumen.
2	Diskusi Internal	Alfonsus Simbolon	Membuat perencanaan sistem dan desain Website, dan merencanakan fitur yang akan di sediakan.	Dapat membuat sebuah proyeck sesuai dengan di rencanakan.
3	Koordinasi	Alfonsus Simbolon	Menyampaikan bayangan Website yang akan dibuat kepada kepala Desa, dan kepala Desa memberikan masukan agar Website berita dan agenda dapat di isi oleh ketua RW, PKK, Karang taruna dan lembaga Desa lainnya.	Meningkatkan kemampuan berbicara dan menyampaika n pendapat serta meningkatkan kemampuan melakukan koordinasi
4	Diskusi	Dipo Mulya Hayri	Berdiskusi dengan kepala desa dan sekretaris desa perihal Website yang pertama yaitu melung.desa.id bagaimana kedepanya website yang baru akan digunakan	Meningkatkan kemampuan berbicara dan berargumen.
5	Perancangan	Alfonsus Simbolon	Membuat rancangan website ini menggunakan pendekatan berorientasi objek dengan menggunakan metode Unified Modeling Language (UML).	Dapat mengaplikasikan sebuah ide dan pikiran
6	Desain Sistem	Usama Waliyyudin	Memprogram desain Sistem Website susai kebutuhan dan	Dapat mengimple ntasikan ilmu yang didapatkan

			yang di rancang, di sini meliputi membuat sistem Back end, pemrograman menggunakan PHP, Javascript dan API	saat Kuliah, menambah ilmu ilmu baru, menambah pengalaman an menambah kemampuan untuk menjadi seorang Web Developer khususnya sebagai Back end
7	Database	Salsabila Firda Yunita	Membuat Database untuk menyimpan data data yang akan di simpan di Website, data base yang di gunakan adalah MySQL PHP Myadmin	Dapat mengimple mentasikan ilmu yang didapatkan saat Kuliah, menambah ilmu ilmu baru, menambah pengalaman 14 an menambah kemampuan untuk menjadi seorang Web Developer
8	Uji Coba Sistem Website	Usama Waliyyudin	Uji coba sistem website apakah sudah berfungsi semua?, apakah sistem mengalami error atau bug?, apakah sistem sesuai dengan kebutuhan?.	Dapat mengasah kemampuan untuk menjadi seorang Tester
9	Desain Front end	Alfonsus Simbolon	Membuat Desain grafis tampilan yang akan di gunakan di Website menggunakan CSS, JavaScript, Bootstrap dan, dan fonts	Dapat mengasah kreatifitas untuk mendesain tampilan yang menarik agar User tidak mudah bosan mengunjungi Website.
10	Uji Coba Website	Ainur Rafi Ramdhani	Menguji Sitem Website apakah sudah berfungsi dengan baik?, apakah database sudah terhubung	Meningkatkan ketelitian untuk melihat kesalahan, ketidak kesesuaian.

			dengan baik?, apakah desain website sudah baik?, dan mencoba fungsi setiap menu yang di sediakan di Website	
11	Membuat Keamanan pada Website	Usama Waliyyudin	Memrogram keamanan data pada website seperti data penduduk, username dan password Website	Meningkatkan pengetahuan tentang keamanan jaringan dan Website
12	Memperbaiki Website yang error	Alfonsus Simbolon	Meningkatkan Website agar lebih baik dari sebelumnya agar tidak terjadi kesalahan atau error pada sistem Website	Meningkatkan ketelitian mencari kesalahan di Source Code
13	Mendemokan Website	Alfonsus Simbolon	Menampilkan, memberitahu setiap fungsi menu pada Website dan meminta masukan pada Kepala Desa dan Sekretasi Desa	Meningkatkan Publik Speaking
14	Hosting Website	Usama Waliyyudin	Membeli Hosting, Domain dan Database agar Website dapat Online	Menambah pengalaman mengonlinekan sebuah Website
15	Input data Website	Salsabila Firda Yunita	Menginput data penduduk, beberapa foto dan Video, artiker, produk hukum dan aparat Desa	Menambah pengalaman agar lebih teliti saat mengolah data
16	Koordinasi Presentasi Website	Alfonsus Simbolon	Menentukan waktu yang tepat agar di adakan Presentasi Demo Website	Meningkatkan publik speaking
17	Presentasi Website	Alfonsus Simbolon	Mempresentasikan Website kepada	Meningkatkan Publik Speaking,

			Warga Desa Melung	kepercayaan diri dan ketelitian
18	Koordinasi Presentasi Website ke 2	Alfonsus Simbolon	Menentukan Waktu yang tepat untuk mempresentasi Halaman Admin atau Dashboard	Meningkatkan kemampuan negosiasi
19	Presentasi Website ke 2	Alfonsus Simbolon	Mempresentasikan cara penggunaan Halaman Admin atau Dashboard	Meningkatkan kemampuan publik speaking dan kepercayaan diri
20	Koordinasi Presentasi Website ke 3	Alfonsus Simbolon	Mempresentasikan cara penggunaan fungsi menu pada halaman admin	Meningkatkan kemampuan negosiasi
21	Presentasi Website ke 3	Alfonsus Simbolon	Mempresentasikan cara penggunaan fungsi menu pada halaman admin	Meningkatkan kemampuan publik speaking dan kepercayaan diri
22	Perbaikan Website	Alfonsus Simbolon	Memperbaiki Website sesuai masukan dari perangkat Desa	Meningkatkan kemampuan lebih teliti

2.1.3 Pengajuan Proposal Pemasangan Internet Indihome di SD Negeri Melung dan SMP Negeri 3 Kedungbanteng.

Tabel 2.3 Deskripsi pekerjaan Pengajuan Proposal Pemasangan Internet IndiHome di SD Negeri Melung dan SMP Negeri 3 Kedungbanteng.

No.	Lingkungan Pekerjaan	Penanggung Jawab	Sub Pekerjaan	Pengalaman dan Keterampilan
1	Survey	Usama Waliyyudin	Melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri Melung dan SMP Negeri 3 Kedungbanteng	Meningkatkan keterampilan dalam melakukan wawancara.

			untuk dapat mengetahui permasalahan dan potensi apa saja yang ada di sekolah tersebut.	
2	Koordinasi	Dipo Yana Mulya H	Menyampaikan program kerja yang akan dilaksanakan dan koodinasi waktu untuk bertemu dengan Kepala Sekolah SD Negeri Melung dan SMP Negeri 3 Kedungbanteng	Meningkatkan kemampuan dalam melakukan koordinasi terhadap suatu pelaksanaan kegiatan
3	Konfirmasi dan Negosiasi	Usama Waliyyudin	Konfirmasi serta negosiasi pengajuan pemasangan Internet dengan pihak IndiHome	Meningkatkan kemampuan dalam bernegosiasi dengan satu pihak agar tercapai tujuan yang diharapkan.
4	Survey lokasi Bersama pihak IndiHome	Usama Waliyyudin	Melakukan survey untuk mengecek merencanakan pemasangan tiang	Meningkatkan kemampuan dan menambahkan wawasan tentang pemasangan
5	Pembuatan Pemetaan Jalur kabel	Usama Waliyyudin	Melakukan pembuatan KMZ dengan google earth	Meningkatkan kemampuan dalam pemetaan.
6	Foto hasil survei	Dimas Bayu Sajiwo	Memotret tiang dan ODP serta	Meningkatkan kemampuan

			mendokumentasikan kegiatan survey	dokumentasi dengan baik
--	--	--	-----------------------------------	-------------------------

2.2 Teori Dasar Pendukung

2.2.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi berasal dari bahasa Yunani “sistema” yang berarti kesatuan. Maka sistem adalah kumpulan komponen yang saling berhubungan yang bekerja bersama untuk menghasilkan satu metode, prosedur teknik yang digabungkan dan diatur sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan yang berfungsi untuk menjangkau tujuan. Tanpa adanya informasi yang baik dan akurat, maka sistem yang dirancang atau yang di pakai oleh organisasi akan tidak baik

2.2.2 E-Government

E-government bukanlah sebuah perubahan fundamental jangka pendek pada pemerintah dan bukan sebagai awal dimulainya era industrialisasi. Itu berarti adalah bahwa e-government adalah modernisasi penggunaan teknologi yang linier bukan perubahan yang sangat mendasar dalam pemerintahan tertentu akan berjalan dalam jangka panjang dan tidak buktikan bahwa ini adalah awal dari proses pertumbuhan dan perubahan sosial

2.2.3 Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

2.2.4 Media Pembelajaran

Penggunaan media pengajaran pada metode belajar mengajar bisa meningkatkan kemauan dan ketertarikan baru, menimbulkan tekad,

merangsang kegiatan belajar juga memberikan dampak psikologis bagi siswa (Junaidi, 2019).

2.2.4 Multimedia

Menurut Dewi Tresnawati, Eri Satria dan Yudistira Adinugraha, pengertian dari multimedia adalah sebuah kombinasi dari teks, seni, suara, gambar, animasi, video, yang disampaikan melalui komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif (Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, 2018).

2.2.5 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi menggunakan pengontrol yang bisa dioperasikan oleh pengguna, sebagai akibatnya pengguna dapat menentukan apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya. multimedia interaktif merupakan kombinasi dari berdasarkan banyak sekali media media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, analogi, karya, dan lain-lain dikemas sebagai file digital (terkomputerisasi), dipakai untuk menyebarkan pesan kepada publik (Manurung, 2021).

2.2.6 Macromedia Flash

Macromedia Flash adalah aplikasi yang memungkinkan untuk merancang dan membangun alat presentasi, publikasi atau aplikasi lain yang memerlukan ketersediaan media interaktif menggunakan proyek yang dibangun dengan Flash, yang dapat berupa teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek lainnya. Menurut Dwi Astiti, Macromedia Flash adalah sebuah program animasi grafis web yang dibuat oleh Macromedia corp, penyedia perangkat lunak yang mengkhususkan diri dalam animasi web (Andikos, 2019).

2.2.7 Proposal

Pengertian proposal adalah suatu dokumen yang berisi tentang rancangan kegiatan yang ditulis secara terstruktur. Nantinya proposal itu akan diberikan kepada pihak yang berkepentingan untuk ditinjau. Proposal bisa dibuat dalam berbagai macam bentuk, tetapi umumnya

proposal dibuat dalam bentuk dokumen cetak tertulis yang sudah berisi mengenai rincian suatu rencana kegiatan.

2.2.8 Internet

internet adalah suatu interkoneksi sebuah jaringan komputer yang dapat memberikan layanan informasi secara lengkap. Dan, terbukti bahwa internet dilihat sebagai media maya yang dapat menjadi rekan bisnis, politik, sampai hiburan. Semuanya tersaji lengkap di dalam media ini.

2.2.9 Indihome

IndiHOME adalah sebuah produk layanan dari PT Telekomunikasi Indonesia (Telkom) yang terdiri dari tiga (3) layanan komunikasi dan data dalam satu paket yaitu telepon rumah (*voice*), *internet on fiber (high speed internet)*, dan layanan televisi kabel (USee TV dan IP TV).