

Pelatihan Pengembangan Kreatifitas Membuat Peluang Usaha di Bidang Multimedia pada SMA Santika Jakarta Timur

Sondang Sibuea¹, Yohanes Bowo Widodo², Dedi Setiadi³, Reni Febrianti⁴, Tata Sutabri⁵, Mohammad Ikhsan Saputro⁶, Galih Hadi Wijoyo⁷, Ardiansyah⁸, Sutrisno⁹, Muhammad Gusvarizon¹⁰

¹²³⁶Fakultas Komputer, Universitas Mohammad Husni Thamrin

⁵Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma Palembang

⁴⁷⁸⁹¹⁰Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mohammad Husni Thamrin

Correspondence author: ybowowidodo@gmail.com, Jakarta, Indonesia

DOI : <https://doi.org/10.37012/jpkmht.v4i2.1250>

Abstrak

Perkembangan dunia bisnis sejalan dengan pertumbuhan teknologi yang makin pesat. Ada hubungan yang saling terkait antara pemanfaatan teknologi dengan bisnis. Begitupun dalam ranah multimedia, banyak hal yang bisa dimanfaatkan untuk membuat peluang usaha. Analisis peluang usaha adalah cara yang disusun oleh calon wirausahawan untuk menentukan apa saja yang hendak dilakukan di dalam pembangunan bisnis. Tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan adalah sebagai berikut, 1) Meningkatkan pengetahuan siswa SMA Santika dalam menciptakan peluang usaha, 2) Meningkatkan pengetahuan siswa SMA Santika dalam ilmu Multimedia. Dosen dari Universitas Mohammad Husni Thamrin Fakultas Ekonomi dan Bisnis bersinergi dengan Fakultas Komputer mengadakan kegiatan Pelatihan kepada siswa SMA Santika Jakarta Timur. Materi yang diberikan oleh dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis berkaitan dengan kompetensinya, yaitu bagaimana mengembangkan kreatifitas membuat peluang usaha. Sedangkan materi yang diberikan oleh dosen Fakultas Komputer adalah agar siswa SMA Santika memahami Multimedia sebagai media untuk membuat Iklan, dan bagaimana membuat konten multimedia dengan memanfaatkan aplikasi yang sudah ada. Hasil produk Multimedia tersebut dapat ditawarkan kepada pelaku usaha untuk memasarkan usahanya melalui iklan berbasis Multimedia. Siswa SMA Santika dapat mengembangkan usaha antar lain pembuatan iklan apabila menguasai Ilmu Multimedia.

Kata Kunci : Peluang Usaha, Multimedia, Video Iklan

Abstract

The development of the business world is in line with the rapid growth of technology. There is an interrelated relationship between the use of technology and business. Likewise in the realm of multimedia, there are many things that can be used to create business opportunities. Business opportunity analysis is a method that is prepared by prospective entrepreneurs to determine what they want to do in business development. The objectives of implementing community service activities that will be carried out are as follows, 1) Increase the knowledge of Santika High School students in creating business opportunities, 2) Increase Santika High School students' knowledge in Multimedia science. Lecturers from the University of Mohammad Husni Thamrin, Faculty of Economics and Business, synergize with the Faculty of Computers to hold training activities for students of SMA Santika East Jakarta. The material given by the lecturer of the Faculty of Economics and Business is related to their competence, namely how to develop creativity to create business opportunities. While the material provided by the lecturer at the Faculty of Computers is for Santika High School students to understand Multimedia as a medium for creating advertisements, and how to create multimedia content by utilizing existing applications. The results of the Multimedia product can be offered to business actors to market their business through Multimedia-based advertising. Santika High School students can develop businesses, including making advertisements if they master Multimedia Science.

Keywords: Business Opportunity, Multimedia, Video Advertising

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia usaha saat ini semakin pesat seiring dengan semakin tingginya penggunaan teknologi di masyarakat. Teknologi semakin memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Hampir semua kegiatan bermasyarakat memiliki kaitan atau peranan teknologi di dalamnya. Hal ini membuat munculnya peluang-peluang baru di dunia bisnis yang berkaitan dengan teknologi.

Seiring dengan perubahan situasi terkini, yaitu munculnya wabah Covid-19, membuat situasi sosial maupun bisnis berubah drastis. Wabah virus tersebut membuat banyak hal harus disesuaikan. Hal ini juga merambah ke ranah usaha (bisnis). Kondisi ini membuat sistem bisnis berubah. Ada hal-hal baru yang harus disesuaikan. Diluar dari situasi buruk yang muncul tetap saja ada peluang yang bisa dimanfaatkan. Salah satu hal yang bisa dimanfaatkan adalah pengoptimalan penggunaan teknologi untuk diterapkan ke pola-pola bisnis konvensional. Salah satu bisnis yang masih bisa bertahan di era pandemi Covid-19 ini adalah bisnis di bidang multimedia.

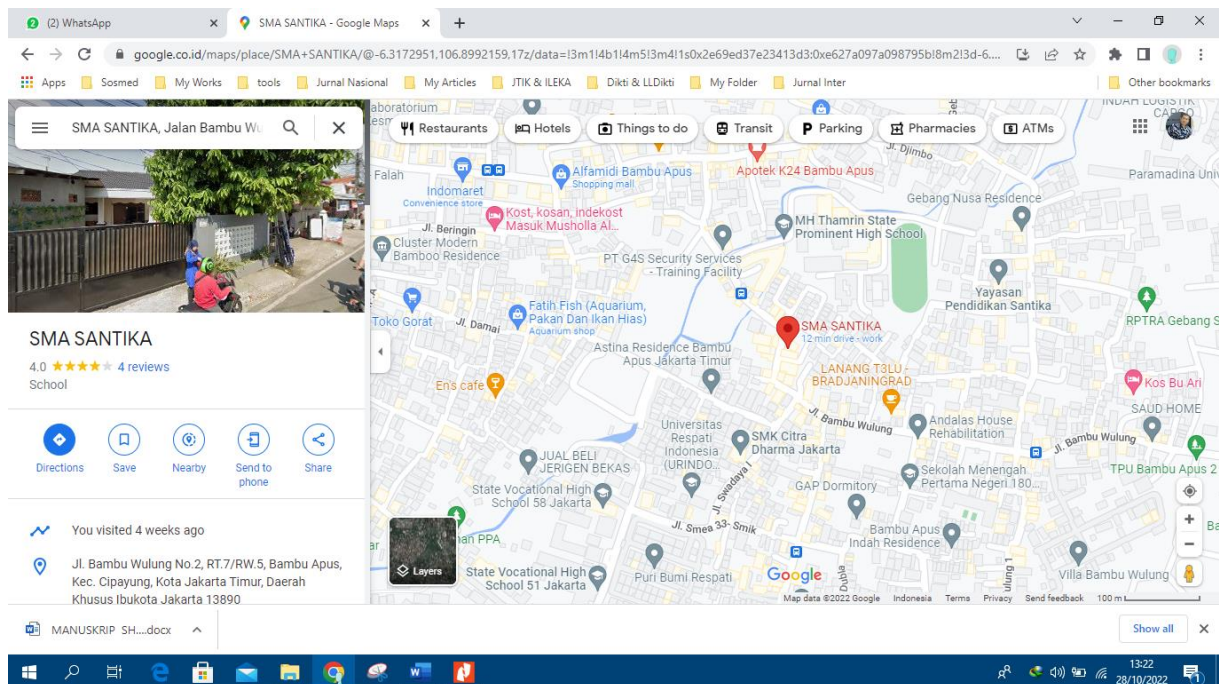
Hal ini juga menuntut untuk adanya literasi mengenai kewirausahaan di kalangan anak muda agar pola pikir mereka tidak hanya mencari kerja tapi membuka lapangan pekerjaan. Wirausaha adalah bagai suatu bibit pohon bagi perekonomian suatu negara, semakin banyak bibit nya maka akan semakin banyak pohon yang tumbuh dan membuat rimbun dan sejuk. Berdasarkan definisi yang dikutip dari (Hofstetter, 2001), multimedia mempunyai arti pemanfaatan komputer dalam menyajikan dan menggabungkan bentuk berupa animasi, video, gambar, suara dan juga teks melalui alat bantu dan juga jaringan sehingga melalui hal-hal tersebut dapat dilakukan kegiatan navigasi, interaksi, berkarya dan juga berkomunikasi. Pengertian multimedia lainnya terdapat di buku (Robin, 2001) yaitu suatu alat yang dapat digunakan untuk membuat kegiatan presentasi menjadi lebih interaktif dan dinamis melalui kombinasi antara video, grafik, audio, teks dan juga animasi. Dari definisi-definisi tersebut memberi peluang untuk munculnya peluang usaha, yaitu bisnis-bisnis lama untuk dikembangkan dengan sentuhan multimedia.

Bagaimana penerapan konsep multimedia di dalam bisnis terutama pada generasi muda dalam menciptakan peluang kerja, Maka, solusi yang dapat kita lakukan adalah dengan melatih siswa-siswa SMA untuk mengetahui teknologi Multimedia, dimana apabila mereka sudah mengetahui teknologi Multimedia, Mereka akan dapat membuat produk-produk Multimedia, dan selanjutnya dengan multimedia dapat mendatangi konsumen melalui konsep multimedia, bisa dengan memanfaatkan aplikasi jualan online atau marketplace, untuk mendapatkan

pelanggan semakin besar. Pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk menciptakan peluang bisnis dengan menguasai Teknologi Multimedia. Diharapkan dengan adanya penjelasan mengenai konsep multimedia dapat menciptakan peluang bisnis dan membuat pelaku usaha bisa tetap eksis dengan usahanya.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan pada SMA Santika, Jl. Bambu Wulung No. 2, RT.7/RW.5, Bambu Apus, Kec. Cipayung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13890. Peta lokasi kegiatan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Lokasi Kegiatan

Mitra tim Pengabdian Pada Masyarakat adalah siswa SMA Santika Jakarta Timur. Siswa SMA Santika adalah generasi muda yang akan segera terjun ke masyarakat sebagai tenaga kerja yang produktif. Saat ini harus diberikan penjelasan kepada generasi muda, bahwa untuk sukses dalam karir, tidak harus menjadi karyawan di perusahaan atau sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS) di pemerintahan, tetapi dengan membuka peluang usaha adalah suatu hal yang sangat menjanjikan untuk menjadi sukses.

Dari Permasalahan tersebut diatas, maka Tim pengabdian masyarakat menyimpulkan, permasalahan mitra adalah :

1. Kurangnya keahlian Siswa SMA yang akan segera terjun ke dunia kerja atau dunia usaha.

2. Kurangnya pengetahuan Siswa SMA dalam menciptakan peluang usaha.

Tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

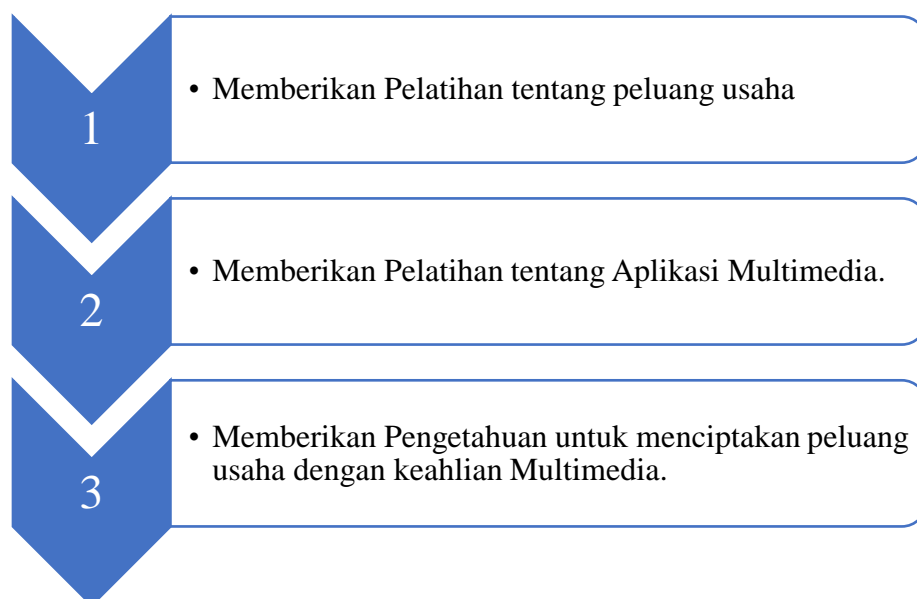
1. Meningkatnya pengetahuan siswa SMA Santika dalam menciptakan peluang usaha.
2. Meningkatnya pengetahuan siswa SMA Santika dalam ilmu Multimedia.

Melalui program Pengabdian masyarakat yang akan dilakukan oleh tim pelaksana PKM ini, permasalahan yang ada pada mitra dapat diatasi.

Multimedia mempunyai arti pemanfaatan komputer dalam menyajikan dan menggabungkan media berupa animasi, video, gambar, suara dan juga teks melalui alat bantu dan juga jaringan sehingga melalui hal-hal tersebut dapat dilakukan untuk menunjang kegiatan navigasi, interaksi, berkarya dan juga berkomunikasi. Dalam buku (Robin, 2001), Multimedia yaitu suatu alat yang dapat digunakan untuk membuat kegiatan presentasi menjadi lebih interaktif dan dinamis melalui kombinasi antara video, grafik, audio, teks dan juga animasi. Kegiatan bisnis dengan memanfaatkan multimedia artinya memberi sentuhan lebih dalam hal visual dan audio agar lebih menarik minat calon pembeli (Rahmi & Fauzi, 2020).

Solusi yang akan diberikan kepada pihak mitra adalah dengan memberikan Pelatihan Sistem Multimedia kepada Siswa SMA agar kelak dapat memanfaatkan keahlian Multimedia untuk menciptakan peluang bisnis.

Adapun skema solusi yang ditawarkan dapat dilihat lebih rinci pada gambar berikut :

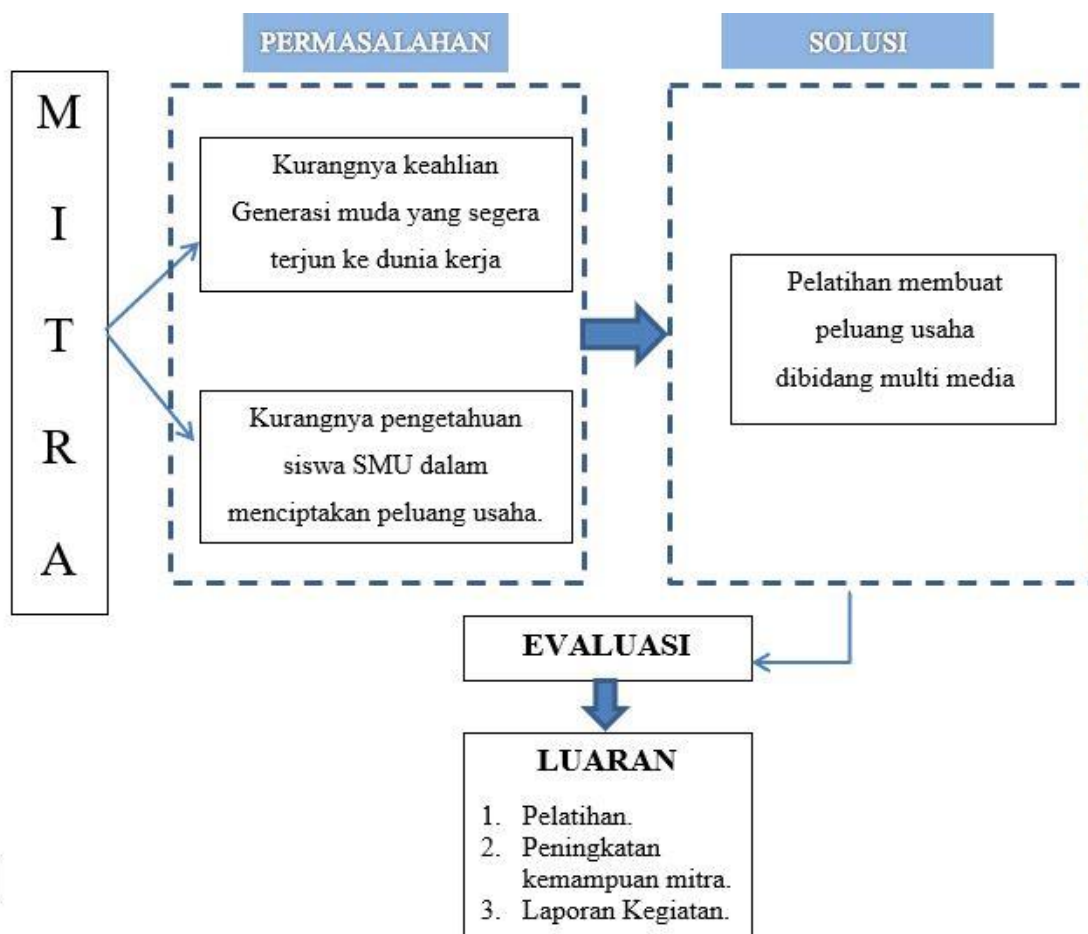


Gambar 2. Skema solusi yang ditawarkan

Metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dengan pembagian materi, presentasi, workshop, serta diskusi dan tanya jawab. Adapun susunan materi dalam kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan materi tentang multimedia.
2. Memberikan materi tentang sosial media
3. Memberikan materi tentang pemanfaatan multimedia dan sosial media dalam bisnis.
4. Memberikan materi tentang saha-usaha yang terkait dengan multimedia.

Adapun khalayak sasaran kegiatan pengabdian masyarakat yang dipilih adalah para Siswa SMA Santika, Jakarta Timur. Peserta kegiatan pengabdian masyarakat ini sebanyak 20 Siswa.



Gambar 3. Metode Pelaksanaan

Target luaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Rencana Target Capaian Luaran

No.	Jenis Luaran	Indikator pencapaian
1	Laporan Akhir Kegiatan	Ada
2	Materi Pelatihan Multimedia	Ada
3	Artikel untuk jurnal pengabdian masyarakat ber ISSN	Published
4	Peningkatan kemampuan Siswa	Ada

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan kegiatan penjajakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan menentukan solusi yang akan diberikan. Penjajakan juga dilakukan untuk mematangkan persiapan kegiatan pelatihan.



Gambar 4. Tahap Pejajakan/Permohonan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Santika berupa “Pelatihan Pengembangan Kreatifitas Membuat Peluang Usaha” dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 29 September 2022. Dimulai dengan sambutan dan pengarahan dari ibu kepala sekolah SMA Santika, ibu Eka Santi, S.Pd. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas 12 SMA Santika Jakarta Timur. Dilanjutkan dengan pemaparan dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis tentang Pengembangan Kreatifitas Membuat Peluang Usaha. Setelah itu dilakukan pemaparan materi yang dilakukan oleh dosen Fakultas komputer, membahas tentang salah satu aplikasi untuk melakukan pengolahan konten multimedia yaitu aplikasi Kine Master.



Gambar 5. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilaksanakan oleh tim pelaksana sesuai dengan rencana. Pelatihan Pengembangan Kreatifitas Membuat Peluang Usaha di Bidang Multimedia pada SMA Santika Jakarta Timur berjalan lancar dan hasilnya dapat diserap dengan baik oleh siswa SMA Santika peserta pelatihan. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sesuai dengan tujuan yaitu: 1) Meningkatnya pengetahuan siswa SMA Santika dalam menciptakan peluang usaha. 2) Meningkatnya pengetahuan siswa SMA Santika dalam ilmu Multimedia.

Rekomendasi yang dapat diberikan adalah agar siswa peserta pelatihan dapat menyampaikan materi pelatihan kepada rekan-rekan atau adik kelasnya agar makin banyak siswa yang memahami tentang bagaimana membuat peluang usaha di bidang Multimedia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada LPPM dan Rektorat Universitas Mohammad Husni Thamrin, karena kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terselenggara dengan baik dan lancar karena mendapatkan dana dari program Hibah Internal. Terima kasih juga kami tujukan kepada kepala sekolah SMA Santika, ibu Eka Santi, S.Pd. beserta jajaran guru dan staf SMA Santika yang telah bersedia menjadi mitra dan turut serta mensukseskan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

REFERENSI

1. Hofstetter, F.T. (2001). *Multimedia : Making it Work*. 8th Edition. New York : McGraw-Hill.
2. Rahmi, A., & Fauzi, M.F. (2020). Membangkitkan Bisnis Kuliner Terdampak Covid-19 Melalui Multimedia. *Prosiding Universitas AMIKOM Yogyakarta*, 510 -515.
3. Rakib, M., Syam, A., Marhawati, & Dewantara, H. (2020). Pelatihan Merancang Bisnis Online di Masa Pandemi Bagi Mahasiswa. *Jurnal Dedikasi*. 22(2), 129 – 134.
4. Robin, Linda. (2001). *Kitab Suci Komputer & Multimedia*. Yogyakarta : Alberta.
5. Sumarni, Y. (2020). Pandemi Covid-19 : Tantangan Ekonomi dan Bisnis. *Al-Intaj Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah*. 6(2), 46-58.