

Implementation of Desktop Publishing Application for Flyer and Business Card Design with Participatory Action Research (PAR) Method



Raissa Amanda Putri^{1*}, Salsalina Br Sembiring²

¹STMIK Mikroskil; Medan; 20212; Indonesia; raissa@mikroskil.ac.id

² STMIK Mikroskil; Medan; 20212; Indonesia; salsalina@mikroskil.ac.id

*Correspondence: raissa@mikroskil.ac.id

<https://journal.aira.or.id/J-IbM>

Submission: 17-08-2021; Received : 19-08-2021; Accepted : 25-08-2021; Published : 25-08-2021

Abstract: Computers help and make it easier for students to carry out various activities including in terms of design to produce various products such as wall magazines, flyers, business cards, and so on. Conscience Belawan Private High School students have used computer applications such as Paint, Microsoft Office Word and Power Point, but have never used Microsoft Office Publisher. This community service aims to develop students' creativity by providing examples of flyer and business card designs using Microsoft Office Publisher. The result of this community service activity is that students are expected to be able to improve their ability to use computer applications and apply them in everyday life. In addition, students are expected to be able to increase their creativity and put it into design ideas.

Keywords: Design, Flyer, Business Card, Publisher

Implementasi Aplikasi Desktop Publishing untuk Desain Flyer dan Kartu Nama dengan Metode Participatory Action Research (PAR)

Abstrak: Komputer membantu dan mempermudah siswa dalam melakukan berbagai aktivitas termasuk dalam hal desain untuk menghasilkan berbagai produk seperti majalah dinding, flyer, kartu nama, dan sebagainya. Siswa SMA Swasta Nurani Belawan sudah pernah menggunakan aplikasi komputer seperti Paint, Microsoft Office Word dan Power Point, namun belum pernah menggunakan Microsoft Office Publisher. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas siswa dengan memberikan contoh – contoh desain flyer dan kartu nama menggunakan Microsoft Office Publisher. Hasil capaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa/i diharapkan dapat meningkatkan kemampuan penggunaan aplikasi komputer serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, diharapkan siswa/i dapat meningkatkan kreativitasnya dan menuangkannya dalam ide-ide desain.

Kata Kunci: Desain, Flyer, Kartu Nama, Publisher

Pendahuluan

Di era digital informasi saat ini, kemampuan penggunaan aplikasi komputer merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap siswa SMA. Komputer membantu dan mempermudah siswa dalam melakukan berbagai aktivitas termasuk dalam hal desain untuk menghasilkan berbagai produk seperti majalah dinding, flyer, kartu nama, dan sebagainya.

Siswa SMA Swasta Nurani Belawan sudah pernah menggunakan aplikasi komputer seperti Paint, Microsoft Office Word dan Power Point, namun belum pernah menggunakan Microsoft Office Publisher. Siswa sudah pernah membuat karya berupa majalah dinding, poster tetapi masih menggunakan Microsoft word, sehingga kekurangan dalam pembuatan adalah masalah waktu, kerapian dan kemudahan. Siswa SMA Swasta Nurani belum bisa mendesain flyer ataupun kartu nama.

Flyer merupakan salah satu media penyebaran informasi yang sederhana dalam segi bentuk. Biasanya flyer terdiri dari satu lembar dengan desain pada salah satu atau kedua belah sisinya. Selain itu penyebaran flyer juga dapat dikatakan mudah dan tidak membutuhkan ruang yang banyak ketika ditampilkan karena ukuran flyer pada umumnya berukuran A6 – A5(Santosa, Hanindharputri, & Nandaryani, 2020). Kartu nama merupakan perangkat bisnis yang menunjukkan identitas diri atau perusahaan(Mente, Neufville, & Savigny, 1994).

Publisher adalah aplikasi hebat untuk membuat publikasi yang kaya visual dan tampak profesional tanpa menginvestasikan banyak uang dan waktu dalam aplikasi penerbitan desktop yang rumit. Publisher membantu membuat hal-hal sederhana seperti kartu ucapan dan label, atau proyek yang lebih kompleks seperti buku tahunan, katalog, dan buletin email profesional (Microsoft, 2010). Dengan Microsoft Office Publisher pengguna dapat membuat kartu ucapan dan label, buku tahunan, katalog, buletin, dan desain lainnya(Tutor, 2017)

Pihak sekolah mengharapkan agar siswanya dapat menghasilkan suatu produk yang dapat menghasilkan sesuatu untuk pengembangan kemampuan dan keterampilan yang akan di kembangkan para siswa. Oleh karena itu tim pengabdian masyarakat STMIK Mikroskil membuat Pelatihan Desain Flyer Dan Kartu Nama dengan Metode Participatory Action Research (PAR) pada siswa SMA Swasta Nurani Belawan.

Kendala yang dihadapi oleh SMA Nurani Belawan adalah laboratorium komputer yang tersedia memiliki spesifikasi yang belum memadai, sehingga pada pelatihan ini tim pengabdian masyarakat STMIK Mikroskil menyewa 20 unit laptop dan 1 unit proyektor untuk digunakan dalam pelatihan.

Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mengembangkan kreatifitas siswa dengan memberikan contoh – contoh desain flyer dan kartu nama menggunakan Microsoft Office Publisher.

Metode

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah Metode PAR (Participatory Action Research). Participatory Action Research (PAR) mengacu pada metode penelitian, biasanya berkaitan dengan penilaian diri organisasi, di mana subjek penelitian berpartisipasi dengan peneliti profesional(Danley & Ellison,

1999). PAR adalah penelitian yang secara aktif melibatkan semua pihak dalam mengkaji tindakan yang sedang berlangsung(Watters, Comeau, & Restall, 2010). Dengan kata lain, PAR sering disebut juga dengan penelitian yang melibatkan masyarakat sebagai objek penelitiannya. Tujuan dari metode PAR yakni untuk melakukan perubahan dan perbaikan ke arah yang lebih baik.

Dalam pengabdian kepada masyarakat ini yang menjadi objek penelitian yaitu SMA Nurani Belawan dan subjek penelitiannya yaitu siswa dan siswi SMA Nurani Belawan.

Untuk kegiatan Pelatihan Desain Flyer Dan Kartu Nama dengan Metode Participatory Action Research (PAR) ini, langkah-langkah penyelenggaraan pelatihan meliputi tahapan sebagai berikut:

1. Pembuatan bahan ajar untuk kegiatan pelatihan
Pada tahap ini, proses yang dilakukan adalah membuat bahan ajar untuk kegiatan pelatihan. Serta mempelajari penggunaan aplikasi Microsoft Office Publisher yang akan digunakan dalam kegiatan pelatihan.
2. Melakukan uji coba pada laptop yang disewa apakah software Microsoft Office Publisher yang akan digunakan dapat dijalankan dengan baik.
3. Pelaksanaan pelatihan
Pelatihan dilakukan di ruangan kelas SMA Swasta Nurani Belawan pada hari Kamis, 12 Maret 2020 dari pukul 13:00 WIB sampai dengan 16:00 WIB. Materi yang dibawakan selama proses pelatihan adalah:
 - a. Pengenalan Aplikasi Microsoft Office Publisher.
 - b. Pengenalan Template.
 - c. Bagaimana mencari ide desain.
 - d. Penggunaan aplikasi.
Setelah selesai materi dibawakan, para siswa/i diminta untuk:
 - a. Membuat desain flyer sebagai media promosi sekolah.
 - b. Membuat desain kartu nama pribadi siswa.

Hasil

SMA Swasta Nurani bertempat di Jl. Kakap, Belawan Bahagia, Medan Kota Belawan, Kota Medan, Sumatera Utara 20411 memiliki siswa berjumlah 264 orang yang terdiri dari 36 siswa kelas 10, 68 siswa kelas 11, serta 60 orang siswa kelas 12(Kemendikbud, 2020). SMA Nurani belum dilengkapi dengan laboratorium komputer yang memadai, sehingga kemampuan siswa dalam hal penggunaan komputer masih sangat kurang.

Saat ini, siswa SMA Swasta Nurani Belawan belum pernah mendapatkan pelatihan penggunaan Microsoft office publisher sebelumnya. Para siswa hanya pernah mendapatkan pelatihan penggunaan aplikasi seperti Microsoft Office Power Point dan Paint. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah, para siswa pernah membuat karya berupa majalah dinding, poster tetapi masih menggunakan Microsoft word, sehingga kekurangan dalam pembuatan adalah masalah waktu, kerapian dan kemudahan.

Pihak sekolah berharap agar siswa dapat meningkatkan kemampuan dibidang komputer serta memanfaatkan kemampuan tersebut dalam berbagai kebutuhan hidup mereka dan kebutuhan sekolah, salah satunya membuat media promosi sekolah. Selain

itu, pelatihan pembuatan flyer dan kartu nama ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas siswa SMA Nurani Belawan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan oleh 2 orang dosen dengan status dalam tim dan deskripsi tugas sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi Tugas

No	Nama	Status Dalam Tim	Deskripsi Tugas
1	Raissa Amanda Putri, S.Kom.,M.T.I.	Ketua	Bertanggung jawab dalam membuat bahan ajar untuk pelatihan dan sebagai dosen pengajar pada saat pelatihan berlangsung
2	Salsalina Br Sembiring, S.Kom.,M.T.I.	Anggota	Bertanggung jawab dalam membuat bahan ajar untuk pelatihan dan sebagai dosen pengajar pada saat pelatihan berlangsung

Pelatihan ini dilaksanakan dalam waktu 1 (satu) kali tatap muka dengan durasi 3 (tiga) jam. Pelatihan ini akan diikuti oleh siswa/i SMA Nurani Belawan.

Tabel 2. Waktu Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

Tanggal	Pukul (Wib)	Kegiatan	Durasi (menit)
Kamis, 12 Maret 2020	13.00 - 13.05	Pembukaan	5
	13.05 - 14.00	Pengenalan Microsoft Office Publisher	55
	14.00 - 14.30	Pelatihan pembuatan flyer	30
	14.30 - 15.00	Pelatihan Pembuatan kartu nama	30
	15.00 - 16.00	Presentasi Hasil Karya Siswa	60

Setelah kegiatan pelatihan, disebarkan kuesioner kepada siswa/i peserta pelatihan yang berisi 12 pertanyaan. Hasil dari kuesioner tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

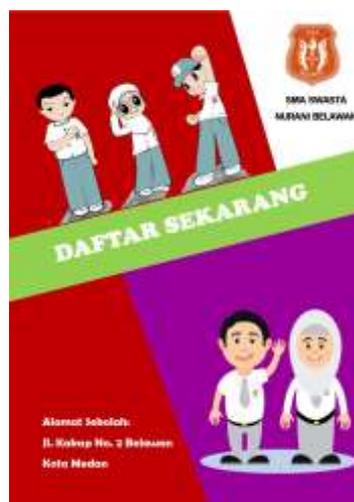
Tabel 3. Hasil Kuesioner Setelah Pelatihan

No	Pertanyaan	Cukup %	Bagus %	Sangat Bagus %
1.	Dokumen pendukung (handout, slide) cukup lengkap?	-	27.8	72.2
2.	Durasi waktu pelaksanaan yang cukup?	19.4	27.8	52.8
3.	Perlengkapan presentasi yang memadai?	2.8	30.6	66.7
4.	Panitia/ petugas bersikap ramah dan siap membantu?	-	36.1	63.9
5.	Panitia/ petugas tanggap terhadap situasi kegiatan?	-	22.2	77.8
6.	Pembicara Komunikatif?	5.6	25.0	69.4
7.	Pembicara Interaktif?	-	19.4	80.6
8.	Pembicara Menguasai materi?	5.6	27.8	66.7
9.	Penampilan Pembicara Baik?	-	25.0	75.0
10.	Materi Mudah dipahami?	-	36.1	63.9
11.	Materi Bermanfaat?	-	25.0	75.0
12.	Materi Up to date?	-	58.3	41.7

Dari tabel di atas terlihat bahwa secara keseluruhan peserta merasa kegiatan Pelatihan Desain Flyer Dan Kartu Nama dengan Metode Participatory Action Research (PAR) sudah sangat baik.

Diskusi

Setelah pelatihan siswa/i diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil karyanya. Berikut adalah contoh hasil karya dari siswa/i SMA Nurani Belawan.



Gambar 1. Hasil Desain Flyer Siswa



Gambar 2. Hasil Desain Kartu Nama Siswa

Adapun kriteria penilaian hasil kerja siswa didasarkan pada 5 indikator penilaian, yakni kreatifitas, orisinalitas, pemilihan template, kejelasan informasi, serta komposisi warna dan gambar. Capaian penilaian yaitu 81-100 nilai unggul, 71-80 sangat baik, 61-70 nilai baik, kecil dari 60 nilai cukup. Berdasarkan indikator penilaian tersebut didapatkan hasil nilai kerja siswa/i sebagai berikut:

Tabel 4. Lembar Penilaian Hasil Kerja Siswa

No.	Nama	Nilai
1	Bayu Pratama	90
2	Daniel Wilson Hutapea	85
3	Samuel Gultom	80
4	Manaol Hendra Putra	80
5	Fuad Al Azis Tanjung	80
6	Irpan Alfredo Sitanggang	85
7	Mhd. Haikal	90
8	Sherina F.L. Tobing	85
9	Enrico Cheisa	75
10	Iksan Nulhuda	80
11	Elvi Safitri Manulang	90
12	Mutia Nasution	85
13	Laras Sati	75
14	Rika	80
15	Fujiatun	90
16	Nuraini	90
17	Diana Surya Ningsih	85
18	Marlinda	90
19	Elsa Damayanti	90
20	Afrizul Adha	85
21	Atiqa Zahra	90
22	Novita Uli Simanjuntak	85
23	Rotua Agustina Panjaitan	75
24	Srijulianty Girsang	90
25	Windy Paramita	90
26	Teresia Yolanda Apri Yanti Butar Butar	85
27	Ervina Yuliana Manullang	85
28	Selly Laura Nadap Dap	90
29	Monika Lestari	90
30	Yohana Simanjuntak	75
31	Agustian	90
32	Riris Indriani S.	85
33	Deni Sudarta	85
34	Dian Nabilah	90
35	Maria Manalu	90
36	Ronald Partogi	85

Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu siswa/i memahami langkah – langkah penggunaan aplikasi Microsoft Office Publisher. Selain itu, siswa/i memahami cara mendesain flyer dan kartu nama menggunakan Microsoft Office Publisher.

Pengakuan/Acknowledgements

Terima kasih kami ucapkan kepada Bapak Enol Santoso, S.Pd selaku Kepala SMA Nurani Belawan, serta seluruh siswa dan siswi yang terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan Desain Flyer Dan Kartu Nama dengan Metode Participatory Action Research (PAR)”.

Daftar Referensi

- Danley, K. S., & Ellison, M. L. (1999). A handbook for participatory action researchers. *Psychiatry*. Retrieved from https://escholarship.umassmed.edu/psych_cmhsr://escholarship.umassmed.edu/psych_cmhsr/470%0Ahttps://escholarship.umassmed.edu/psych_cmhsr
- Kemendikbud. (2020). Sekolah Kita Kemendikbud. Retrieved from Kemendikbud website: <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/373739EA-EADF-4FB5-9090-1C6B4AA970A2>
- Mente, B. De, Neufville, R. De, & Savigny, D. (1994). *Japanese Etiquette & Ethics In Business*. McGraw Hill Professional.
- Microsoft. (2010). *Microsoft Publisher 2010 Product Guide*.
- Santosa, N. A., Hanindharputri, M. A., & Nandaryani, N. W. (2020). Desain Flyer Infografis Sebagai Sarana Sosialisasi Upaya Pencegahan Covid-19. *Jurnal Lentera Widya*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.35886/lenterawidya.v2i1.138>
- Tutor, T. (2017). *Microsoft Publisher 2016*.
- Watters, J., Comeau, S., & Restall, G. (2010). Participatory Action Research: An educational tool for citizen-users of community mental health services. *School of Medical Rehabilitation Endowment Fund, University of Manitoba*.