
Workshop Audio Recording System Pada Sekawan Training Center

Akbar Juliansyah^{1*}, Gargazi², Wirawan Putrayadi³, Edi Haryanto⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Teknologi Infromasi, Undikma

¹akbarjuliansyahstmm@gmail.com

Abstract

Data, Voice / Voice and Video are basic needs for information for people in the digital era. This is based on the trend of triple play technology, which is a technology trend that accommodates three services that are presented in a customer service. The development of meeting the basic needs of the digital community cannot be separated from the development of the infrastructure that can be passed. This should be the basis for understanding the digital community that, in meeting the basic need for information, there is always a new technique being born. And the birth of this new technology can change a paradigm and even be disruptive. Voice as a need for digital society cannot be separated from the use of communication technology. Communication that is shared by users who interact with each other, that is, interact and communicate with each other. Sekawan Trining Center is an institution that is very interested in the use of techniques in supporting organizational operations wherever they are located. Although the technique is developing rapidly, this is also accompanied by an increase in the costs that must be incurred in its implementation. For this reason, the utilization of existing techniques can be maximized to reduce costs that may arise. There are also technology platforms that use analog communication media to enable systems that can be used to connect with technologies that can be used to access digital data. The solution that can be applied to overcome this is an Audio Recording System.

Keywords : Voice, Audio Recording, Analog

Abstrak

Data, Voice/Suara dan Video merupakan kebutuhan dasar akan informasi bagi masyarakat di era digital. Hal ini didasarkan pada tren teknologi triple play yaitu sebuah tren teknologi yang mengakomodasi tiga buah layanan yang disajikan dalam sebuah layanan pelanggan. Perkembangan pemenuhan kebutuhan dasar masyarakat digital tersebut tidak lepas dengan berkembangnya infrastruktur untuk dapat dilaluinya. Hal ini yang harus menjadi dasar pemahaman masyarakat digital bahwa, dalam memenuhi kebutuhan dasar akan informasi tersebut selalu ada sebuah teknologi baru yang dilahirkan. Dan kelahiran teknologi baru tersebut dapat merubah suatu paradigma bahkan bersifat disruptif. Suara sebagai kebutuhan masyarakat digital tidak terlepas dari penggunaan teknologi komunikasi. Komunikasi memang diperlukan untuk menjalin suatu interaksi dalam masyarakat, syarat terjadinya interaksi harus adanya kontak dan komunikasi. Sekawan Trining Center adalah sebuah Lembaga yang sangat concern terhadap pemanfaatan teknologi dalam mendukung operasional organisasi dimanapun berada. Meskipun teknologi semakin berkembang dengan cepat, namun hal ini juga dibarengi dengan bertambahnya cost yang harus dikeluarkan dalam implementasinya. Untuk itu pemanfaatn teknologi existing tetap dapat dimaksimalkan untuk menekan cost yang mungkin saja akan timbul. Salah satu isu yang berkembang pemanfaatan teknologi lama berupa media komunikasi analog untuk dapat menerapkan sistem perekaman suara tanpa harus mengganti dengan teknologi yang baru atau menghasilkan data digital. Solusi yang dapat diterapkan dalam mengatasi hal tersebut adalah menerapkan Audio Recording System. Metode Pelaksanaan Program dilakukan dengan memberikan Pelatihan atau Bimbingan Teknis kepada para pekerja yang bertanggung jawab dalam mengopeasikan sistem.

Kata Kunci: Suara, Perekaman Suara, Analog

**Penulis Korespodensi : Akbar Juliansyah*

I. PENDAHULUAN

Data, Voice/Suara dan Video merupakan kebutuhan dasar akan informasi bagi masyarakat di era digital. Hal ini didasarkan pada tren teknologi triple play yaitu sebuah tren teknologi yang mengakomodasi tiga buah layanan yang

disajikan dalam sebuah layanan pelanggan. Triple Play menawarkan layanan suara, video dan data bersama-sama dalam satu koneksi pelanggan. (Pajdušáková and Adamec, no date). Data, Voice dan Video tidak hanya dibutuhkan secara

real-time namun diharapkan dapat di akses kembali diwaktu mendatang.

Berkembangnya komunikasi dari ponsel sederhana menjadi smartphone adalah perkembangan yang mendukung pemenuhan kebutuhan Voice dan Video bagi masyarakat digital. Hal tersebut tentunya meningkatkan fungsionalitas dan interaktivitas pengguna. Dengan meningkatnya komunikasi melalui smartphone, telah mengurangi biaya transmisi data melalui serangkaian teks, suara atau video yang disediakan oleh provider. (Hingmire *et al.*, 2015)

Perkembangan pemenuhan kebutuhan dasar masyarakat digital tersebut tidak lepas dengan berkembangnya infrastruktur untuk dapat dilaluinya. Hal ini yang harus menjadi dasar pemahaman masyarakat digital bahwa, dalam memenuhi kebutuhan dasar akan informasi tersebut selalu ada sebuah teknologi baru yang dilahirkan. Dan kelahiran teknologi baru tersebut dapat merubah suatu paradigma bahkan bersifat disruptif.

Namun yang harus digaris bawahi adalah, seberapa jauh pun teknologi berkembang akan selalu berdampak terhadap manfaat yang dapat dirasakan oleh penggunanya. Namun untuk melihat seberapa jauh manfaat tersebut, tidak hanya dapat dihitung berdasarkan manfaat tangible saja, namun masih banyak factor yang terkait yang harus diformulasikan secara menyeluruh sehingga didapatkan pendekatan nilai yang dapat diterima dengan baik (Juliansyah, A., 2017)

Suara sebagai kebutuhan masyarakat digital tidak terlepas dari penggunaan teknologi komunikasi. Komunikasi memang diperlukan untuk menjalin suatu interaksi dalam masyarakat, syarat terjadinya interaksi harus adanya kontak dan komunikasi. Kontak tidak hanya terjadi secara berhadapan langsung, kontak dapat terjadi melalui perantara, perantara tersebut bias melalui peralatan. Oleh karena itu, orang dapat mengadakan hubungan komunikasi dengan orang lain tanpa harus bertemu, (Soekanto and Sukanto, 2007)

Sekawan Institut bernama lengkap Lembaga Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi “Sekawan Nusa Tenggara” (disahkan oleh KEMENKUMHAM melalui pengadilan tinggi kota Mataram), merupakan lembaga *non-profit* yang berorientasi pada kegiatan pendidikan, penelitian, dan pemberdayaan masyarakat. Lembaga ini bertujuan untuk memberikan kontribusi pemikiran dan kepakaran untuk pembangunan daerah khususnya pada bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Sekawan Institut didirikan pada tanggal 12 Desember 2018, oleh pemuda NTB berlatar belakang akademisi (dosen) dan praktisi di bidang ilmu komputer, teknologi informasi dan komunikasi, desain komunikasi visual dan multimedia. (“Sekawan Institute,” no date)



Gambar 1. sekawan website

Sekawan Trining Center adalah sebuah Lembaga yang sangat concern terhadap pemanfaatan teknologi dalam mendukung operasional organisasi dimanpun berada. Meskipun teknologi semakin berkembang dengan cepat, namun hal ini juga dibarengi dengan bertambahnya cost yang harus dikeluarkan dalam implementasinya. Untuk itu pemanfaatan teknologi existing tetap dapat dimaksimalkan untuk menekan cost yang mungkin saja akan timbul.

Salah satu isu yang berkembang pemanfaatan teknologi lama berupa media komunikasi analog untuk dapat menerapkan sistem perekaman suara tanpa harus mengganti dengan teknologi yang baru atau menghasilkan data digital. Untuk mengatasi hal tersebut maka diterapkanlah integrasi sistem dalam pemaksimalan perangkat teknologi yang ada sebelumnya. Agar dapat di terapkan secara maksimal para pekerja harus diberikan bimbingan teknis dalam pengoperasiannya.

Audio recording system (ARS) merupakan solusi dalam menyimpan data suara kedalam bentuk file computer yang dapat diputar sebuah komunikasi yang dapat diputar kembali di kemudian hari. Beberapa penelitian telah memaparkan penggunaannya dalam fungsi yang sejenis. ARS dapat dikembangkan menjadi aplikasi pencatatan wawancara dengan mengkonversi suara menjadi teks kalimat, user atau pengguna hanya perlu menggunakan suara untuk melakukan aktivitas mengetik selayaknya orang normal pada umumnya. (I Komang Setia Buana, 2020)

Sehingga pelaksanaan dengan metode daring/online memberikan banyak manfaat yaitu bisa mendengarkan di rumah, tidak dibatasi oleh tempat, bisa mendengarkan kapan saja di mana saja, dan tidak dibatasi oleh waktu atau ruang (Handayani, 2020)

Adapun tujuan dari program kegiatan ini adalah :

- Memberikan Informasi dan bimbingan teknis penggunaan Audio Recording System (ARS)
- Memberikan pelatihan off the job training dalam meningkatkan kemampuan peserta menggunakan ARS
- Memberikan informasi terkait pemaksimalan (efisiensi) perangkat telekomunikasi elektronik berbasis analog

Penyampaian materi dilakukan dengan menggunakan konsep seminar online atau webinar. Seminar adalah suatu pertemuan yang bersifat masal atau diikuti oleh banyak orang yang membahas suatu pendapat berdasarkan topik kajian melibatkan proses diskusi dan memberikan solusi yang ilmiah. (Durahman and Muhammad Noer, 2019). Adapun Ruang Lingkup kegiatan ini :

- a) penyampaian bimbingan teknis penggunaan Audio Recording System (ARS)
- b) pelatihan pengoperasian ARS
- c) Diskusi dalam pemaksimalan (efisiensi) perangkat telekomunikasi elektronik berbasis analog

II. METODE

Metode pelatihan yang dilakukan dalam program ini adalah *off the job training* dengan manajemen pealtihan sebagai berikut :

1. Perencanaan Program Pelatihan (Planning).

Perencanaan program pelatihan perlu memperhatikan metode terkait bagaimana cara melakukannya, resources tentang seberapa banyak sumberdaya diperlukan, serta target berupa sasaran capaian dalam kurun waktu yang ditentukan (Intyas and Abidin, 2018).

Tahap ini menyiapkan lokasi dan undangan kepada peserta diluar tempat kerja dengan mengundang karyawan lama dan bertanggung jawab terkait sistem. Selain itu disiapkan pula perlengkapan penunjang demo sistem atau alat peraga yang mendukung uji coba simulasi ketika pelatihan dilaksanakan

2. Perkembangan Bentuk Program Pelatihan (Organizing)

(Ragawanti, 2014) menyatakan bahwa karyawan mendapatkan pelatihan keahlian dan pengetahuan yang diperlukan guna menyelesaikan pekerjaan mereka dalam lokasi dan waktu diluar perusahaan dan waktu kerja. (Triasmoko. dkk, 2014) menyatakan bahwa sistem ceramah, simulasi, pelatihan laboratorium dan studi kasus merupakan metode pelatihan *off the job training*.

Dalam kegiatan Pelathan ini digukan ceramah dan diselengi dengan simulasi yang menggambarkan kegiatan harian mengoperasikan ARS

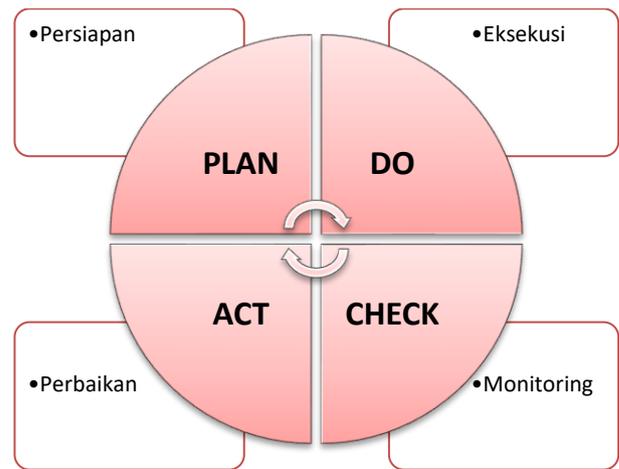
3. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan (Actuating).

Teknis pelaksanaan kegiatan pelatihan karyawan *off the job training* hanya perlu mengikuti SOP yang telah disusun oleh lembaga penyelenggara. Hal dimaksud jumlah peserta, administrasi maupun yang lainnya perlu dipahami dan ditaati sebab telah menjadi SOP (standar operasional pekerjaan) dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan karyawan. (Musfah, 2015) menyatakan bahwa pelaksanaan dari suatu kegiatan tertentu tergantung SOP.

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan secara daring menggunakan salah satu

media video call, yaitu Zoom (Hadi, Syafi'i and Isgandi, 2020). Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pelatihan kepada anggota sekawani dalam memahami konsep system perekaman audio secara digital menggunakan audacity.

Adapun langkah-langkah dalam menyusun konsep pelatihannya menggunakan konsep *Plan, Do, Check, Act* yaitu siklus peningkatan proses (Process Improvement) yang berkesinambungan atau secara terus menerus seperti lingkaran yang tidak ada akhirnya (Dewi and Restuputri, 2020). Adapun flowchart yang digunakan sebagai berikutsebagai berikut :



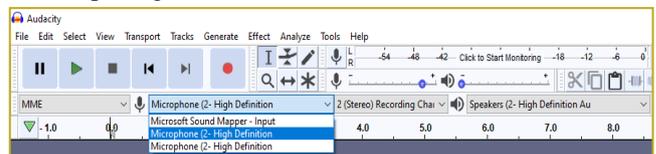
Gambar 2. Proses Pelaksanaan Pelatihan Daring

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun mekanisme perekaman dilakukan dengan mengkonfigurasi perangkat analog-digital kedalam perangkat perekam suara.

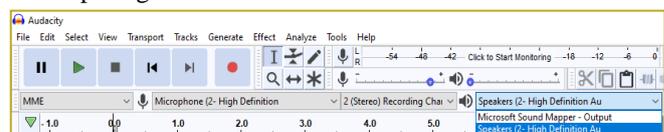
Selain itu, dengan memanfaatkan aplikasi audacity sebagai media perekaman suara menjadi data digital dilakukan dengan cara :

1. Membuka aplikasi dan menjalankan aplikasi audacity
2. Memastikan perangkat telah terhubung dengan baik
3. Melakukan setting terkait microphone masukan seperti tampilan gambar dibawah ini.



Gambar 3 Setting microphone pada audacity

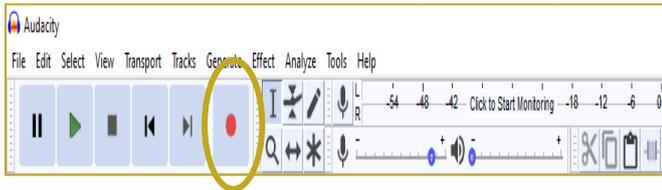
4. Melakukan setting terkait speaker output yang ditentukan seperti gambar berikut



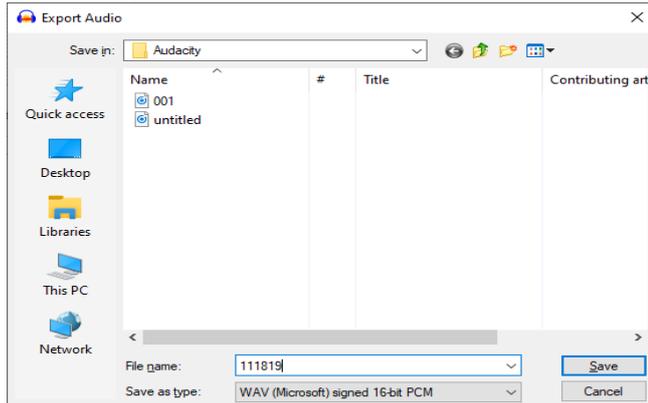
Gambar 4. Setting speaker output pada audacity

- Melakukan proses perekaman dengan menekan symbol record yang ditunjukkan pada gambar dibawah ini

Gambar 5. Tombol rekam pada audacity

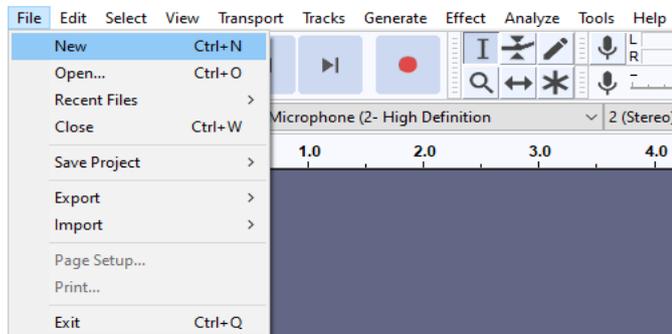


- Melakukan proses penyimpanan suara kedalam media sesuai gambar berikut ini



Gambar 6. Folder penyimpanan file perekaman

- Melakukan perekaman selanjutnya dengan cara membuat file kerja baru dan dilanjutkan dengan langkah 5 sesuai gambar berikut



Gambar 7. Mekanisme perekaman baru pada audacity



Gambar 8. Pelatihan melalui zoom meeting

IV. KESIMPULAN

Pelatihan atau workshop dalam bentuk *on the job training* akan lebih dapat dipahami jika pelaksanaan dilakukan secara live atau tatap muka sehingga para peserta dapat melihat secara langsung unjuk kerja dari system yang diberikan pealtihan. Namun meskipun dilakukan secara online, konsep terkait ARS dan tata cara melakukan rekaman suara analog menjadi digital telah dipahami oleh peserta

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan Terimakasih kami sampaikan kepada LPPM Universitas Pendidikan Mandalika (UNDIKMA) yang telah mendukung terlaksananya pengabdian ini, serta rekan rekan dari Sekawan Training Center yang berkenan bergabung dan mengikuti kegiatan workshop hingga akhir. Selain itu ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Sekawan Training Center yang telah memfasilitasi kegiatan ini

DAFTAR PUSTAKA

- Faeq Hamad Abed Mahidy Alhalboosi. (2018). Human Resource Development. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34328.65285>
- Hingmire, A. *et al.* (2015). Implementation of Voice, Video and Text Data over Wi-Fi. International Journal of Engineering Research and General Science Volume 3, Issue 2.
- Intyas, C.A. dan Z. Abidin. 2018. Manajemen Agribisnis Perikanan. UB Press, Malang.
- Juliansyah, A. (2017). Perhitungan Manfaat Tangible Penerapan Cash Management System Pada Bank Daerah. Seminar Nasional TIK dan Ilmu Sosial (SocioTech) 2017 ISBN: 978-602-17488-2-4.
- Musfah, J. 2015. Manajemen Pendidikan Teori, Kebijakan, dan Praktik. Kencana, Jakarta.
- Nadeak,B.2019. Manajemen Pelatihan dan Pengembangan. Jakarta Timur : UKI PRESS
- Pajdušáková, D & Adamec, Bohumil. (2008). Triple Play Service and IPTV Services Offered within it.

Advances in Electrical and Electronic Engineering.
7.

- Prasetyo, A. A. dkk. 2019. Implementasi Manajemen Pelatihan Guna Meningkatkan Kinerja Karyawan Di Pt. Tunas Agro Persada, Demak. *J. Agroland* 26 (3) : 241 – 251. ISSN : 0854-641X E-ISSN :2407-7607
- Ragawanti, E., B. Swasto dan A. Prasetya. 2014. Pengaruh on the job training dan off the job training terhadap kinerja karyawan (studi pada karyawan tetap PR. Sejahtera Abadi). *Jurnal Administasi Bisnis*. 8(2) : 1 – 9.
- Setiawan, F. 2017 Pengaruh On The Job Training Dan Off The Job Training Terhadap Kinerja Karyawan (Studi pada Karyawan PT. Suntory Garuda Beverage Sidoarjo). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*|Vol. 51 No. 1 Oktober 2017|
- Soekanto, Soerjono. 1982. *Sosiologi : Suatu Pengantar*. Jakarta : CV Rajawali
- Triasmoko, D., M. D. Mukzam dan G. E. Nurtjahjono. 2014. Pengaruh pelatihan kerja terhadap kinerja karyawan (penelitian pada karyawan PT. Pos Indonesia (Persero) cabang Kota Kediri). *Jurnal Administrasi Bisnis*. 12(1) : 1 – 10.