

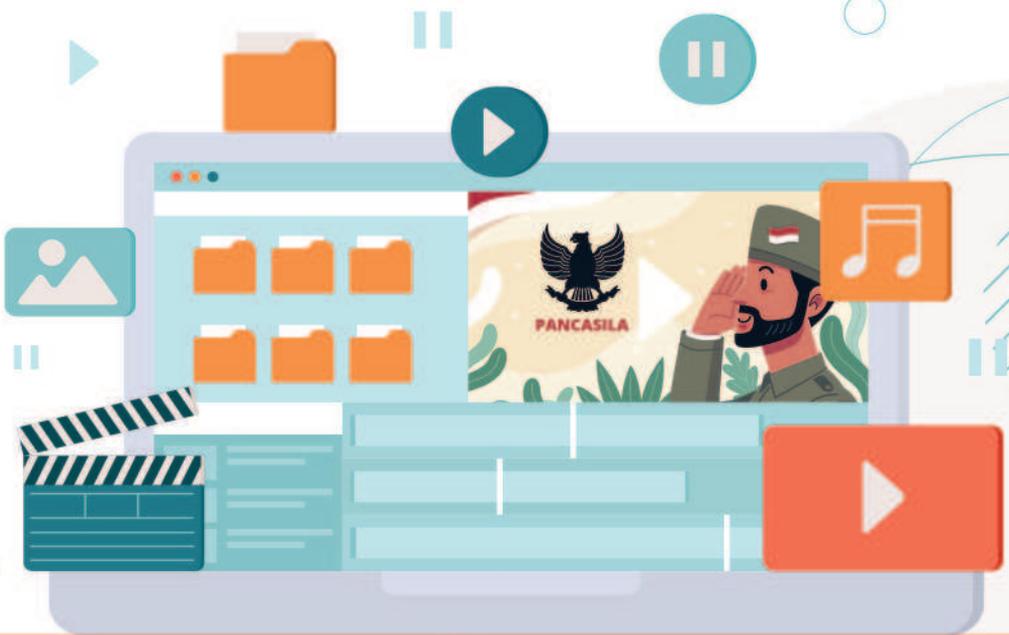


Sekolah Tinggi
Teknologi
Informasi NIIT

I-Tech

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
(PPKn)



Mayang Muzi | Anisa Nur Aliffia Rahayu | Firby Diaputri Ardimo
Rendhy Yulian Lubis | Mohammad Imam Shalahudin, S.T., M.Si.

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
(PPKn)

Media pembelajaran interaktif adalah sarana dalam menyampaikan materi atau menyampaikan materi pada proses belajar. Proses pembelajaran yang baik dan tepat tidak lepas dari pemilihan media hal ini untuk mengoptimalkan penggunaan dari media pembelajaran, sehingga bisa dikatakan media pembelajaran adalah perantara yang dipakai dalam melakukan proses pembelajaran dan menjadi alat bantu dalam penyampaian materi kepada siswa. Pada kasus kali ini kita lakukan observasi di salah satu Sekolah Dasar dan kita dapat disana guru belum memakai sarana atau media pembelajaran interaktif saat melakukan proses belajar mengajar tetapi hanya dengan cara memberikan paparan materi melalui metode ceramah serta papan tulis.

Terkadang hal tersebut berakibat para siswa/i cuma mengikuti bahan ajar yang disamakan bapak/ibu guru, karena jika dengan hanya teknik mendengarkan pada akhirnya siswa/i merasa kurang semangat serta bosan pada materi ajar yang telah diberikan dan mungkin menjadi tidak tertarik ketika pembelajaran dilaksanakan, salah satu kasus adalah untuk mapel Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau PPKn. Saat ini pada era revolusi industri 4.0, sekolah suka tidak suka harus menyesuaikan media pembelajaran yang disampaikan kepada siswa sesuai dengan karakteristik era revolusi industri 4.0 yaitu dengan menggabungkan antara media audio dan visual, karena dengan adanya media audio dan visual, para siswa/i akan lebih cepat menangkap pelajaran ketika banyak indra yang terlibat.

Penggunaan software tidak bisa dihindari lagi dalam pembuatan media pembelajaran yang bisa memperlihatkan audio dan visual dalam tahap belajar dan mengajar. Adobe Flash CS6 merupakan perangkat yang akan digunakan dalam membuat bahan ajar yang bersifat multimedia interaktif hal ini diharapkan memudahkan guru dalam memberikan materi dan siswa/i dapat pengalaman belajar akan lebih baik dengan adanya interaksi antara guru, siswa dan media pembelajaran.



0858 5343 1992
eurekamediaaksara@gmail.com
Jl. Banjaran RT.20 RW.10
Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-487-864-6



**PERANCANGAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
(PPKn)**

Mayang Muzi
Anisa Nur Aliffia Rahayu
Firby Diaputri Ardimo
Rendhy Yulian Lubis
Mohammad Imam Shalahudin, S.T., M.Si.



eureka
media aksara

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN (PPKn)**

Penulis : Mayang Muzi
Anisa Nur Aliffia Rahayu
Firby Diaputri Ardimo
Rendhy Yulian Lubis
Mohammad Imam Shalahudin, S.T., M.Si.

Editor : Arisantoso, S.T., M.Kom

Desain Sampul : Ardyan Arya Hayuwaskita

Tata Letak : Herlina Sukma

ISBN : 978-623-487-864-6

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, MARET 2023**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi :
Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992
Surel : eurekaediaaksara@gmail.com
Cetakan Pertama : 2023

**Eureka Media Aksara bekerjasama dengan
Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT**

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh
isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun,
termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman
lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Penulis ucapkan Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah melaksanakan dan merampungkan penulisan buku dengan judul **“Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn)”**.

Pelaksanaan dan penyusunan Buku ini, penulis meyakini bahwa terselenggaranya penulisan buku ini tidak selesai dan berjalan dengan baik jika hanya dilandaskan atas keahlian dan kemampuan yang dimiliki, namun atas berkat dorongan dari berbagai pihak yang sudah meluangkan waktu dalam membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan buku ini, tentunya penulis menyampaikan rasa terima kasih pada semua pihak yang telah membantu, pihak Kampus, program studi, dosen pembimbing, dan pihak sekolah serta pihak-pihak lainnya yang telah membantu penyusunan buku ini dan pada akhirnya dapat hadir di depan para pembaca.

Media pembelajaran interaktif adalah sarana dalam menyampaikan materi atau menyampaikan materi pada proses belajar. Proses pembelajaran yang baik dan tepat tidak lepas dari pemilihan media hal ini untuk mengoptimalkan penggunaan dari media pembelajaran, sehingga bisa dikatakan media pembelajaran adalah perantara yang dipakai dalam melakukan proses pembelajaran dan menjadi alat bantu dalam penyampaian materi kepada siswa. Pada kasus kali ini kita lakukan observasi di salah satu Sekolah Dasar dan kita dapati disana guru belum memakai sarana atau media pembelajaran interaktif saat melakukan proses belajar mengajar tetapi hanya dengan cara memberikan paparan materi melalui metode ceramah serta papan tulis. Terkadang hal tersebut berakibat para siswa/i cuma mengikuti bahan ajar yang disamaikan bapak/ibu guru, karena jika dengan hanya teknik mendengarkan pada akhirnya siswa/i merasa kurang semangat serta bosan pada materi ajar yang telah diberikan dan mungkin menjadi tidak tertarik ketika pembelajaran dilaksanakan, salah satu

kasus adalah untuk mapel Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau PPKn.

Saat ini pada era revolusi industri 4.0, sekolah suka tidak suka harus menyesuaikan media pembelajaran yang disampaikan kepada siswa sesuai dengan karakteristik era revolusi industri 4.0 yaitu dengan menggabungkan antara media audio dan visual, karena dengan adanya media audio dan visual, para siswa/i akan lebih cepat menangkap pelajaran ketika banyak indra yang terlibat. Penggunaan software tidak bisa dihindari lagi dalam pembuatan media pembelajaran yang bisa memperlihatkan audio dan visual dalam tahap belajar dan mengajar. Adobe Flash CS6 merupakan perangkat yang akan digunakan dalam membuat bahan ajar yang bersifat multimedia interaktif hal ini diharapkan memudahkan guru dalam memberikan materi dan siswa/i dapat pengalaman belajar akan lebih baik dengan adanya interaksi antara guru, siswa dan media pembelajaran.

Penulis tentunya menyadari buku ini belumlah sempurna. Sehingga penulis meminta saran atau masukan yang membangun guna kesempurnaan buku ini ke depan. Semoga dengan hadirnya buku ini tentunya membawa manfaat khususnya bagi murid di sekolah dasar dan juga perkembangan ilmu pengetahuan.

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 LANDASAN TEORI	3
A. Multimedia	3
B. Multimedia Interaktif	4
C. Elemen Multimedia Interaktif	5
D. Media Pembelajaran-MP	6
E. Media Pembelajaran Interaktif-MPI	7
F. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif	8
G. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif-MPI	11
H. Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif-MPI	12
I. Prinsip Pengembangan MPI	13
J. Prosedur Pengembangan MPI	14
K. Contoh Desain MPI	14
L. Alat Bantu Pengembangan Multimedia	17
M. Penerapan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran PPKn	17
N. Mata Pelajaran PPKn	18
O. Metode	18
P. Metode Luther	19
BAB 3 ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	22
BAB 4 IMPLEMENTASI SISTEM	23
A. Proses Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif	23
B. Concept	24
C. <i>Design</i>	29
D. <i>Material Collecting</i>	56
BAB 5 PENUTUP	64
DAFTAR PUSTAKA	65
TENTANG PENULIS	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Menu utama media pembelajaran interaktif.....	15
Gambar 2	Menu KD & indikator.....	15
Gambar 3	Materi media pembelajaran.....	16
Gambar 4	Materi Lambang Negara.....	16
Gambar 5	Ilustrasi Metode Luther yang dikembangkan oleh Sutopo (2003).....	19
Gambar 6	Use Case Diagram.....	25
Gambar 7	Diagram Aktivitas.....	26
Gambar 8	Sequence Diagram Petunjuk.....	27
Gambar 9	Sequence Diagram KI dan KD.....	27
Gambar 10	Sequence Diagram Materi Tujuan Pancasila sebagai Dasar Negara.....	28
Gambar 11	Sequence Diagram Materi Arti Lambang Pancasila sebagai Dasar Negara.....	28
Gambar 12	Sequence Diagram Materi Penerapan Pancasila dalam Kehidupan.....	29
Gambar 13	Sequence Diagram Quiz.....	29
Gambar 14	Ilustrasi Opening Media Pembelajaran Interaktif.....	57
Gambar 15	Ilustrasi Home atau Menu Utama.....	57
Gambar 16	Background untuk Petunjuk, KI & KD.....	57
Gambar 17	Tombol yang akan digunakan untuk Media Pembelajaran Interaktif.....	58
Gambar 18	Ilustrasi Menu KI dan KD.....	58
Gambar 19	Icon Menu Materi.....	58
Gambar 20	Ilustrasi dan Background Materi 1,2 dan 3.....	59
Gambar 21	Ilustrasi Tujuan Pancasila sebagai Dasar Negara.....	59
Gambar 22	Ilustrasi Arti Lambang Pancasila sebagai Dasar Negara.....	59
Gambar 23	Ilustrasi Penerapan Pancasila dalam Kehidupan sila Pertama.....	60
Gambar 24	Ilustrasi Penerapan Pancasila sila Kedua.....	60
Gambar 25	Ilustrasi Penerapan Pancasila sila Ketiga.....	60
Gambar 26	Ilustrasi Penerapan Pancasila.....	61
Gambar 27	Ilustrasi Penerapan Pancasila.....	61

Gambar 28	Ilustrasi Background Quiz	61
Gambar 29	Ilustrasi Background Nilai (Sumber: Internet)	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Konsep Media Pembelajaran Interaktif	24
Tabel 2 Definisi Use Case.....	25
Tabel 3 Storyboard Media Pembelajaran Interaktif.....	30

BAB

1

PENDAHULUAN

Media pembelajaran interaktif adalah sarana dalam menyampaikan materi atau menyampaikan materi pada proses belajar. Proses pembelajaran yang baik dan tepat tidak lepas dari pemilihan media hal ini untuk mengoptimalkan penggunaan dari media pembelajaran, sehingga bisa dikatakan media pembelajaran adalah perantara yang dipakai dalam melakukan proses pembelajaran dan menjadi alat bantu dalam penyampaian materi kepada siswa.

Pada kasus kali ini kita lakukan observasi di salah satu Sekolah Dasar dan kita dapat disana guru belum memakai sarana atau media pembelajaran interaktif saat melakukan proses belajar mengajar tetapi hanya dengan cara memberikan paparan materi melalui metode ceramah serta papan tulis. Terkadang hal tersebut berakibat para siswa/i cuma mengikuti bahan ajar yang disampaikan bapak/ibu guru, karena jika dengan hanya teknik mendengarkan pada akhirnya siswa/i merasa kurang semangat serta bosan pada materi ajar yang telah diberikan dan mungkin menjadi tidak tertarik ketika pembelajaran dilaksanakan, salah satu kasus adalah untuk mapel Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau PPKn.

Guru seharusnya mampu untuk menyajikan media pembelajaran yang diminati oleh siswa, dengan percontohan pembuatan perancangan media pembelajaran interaktif tersebut, tentunya siswa diharapkan akan mampu mencerna dan menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

BAB

2

LANDASAN TEORI

A. Multimedia

Asal kata dari multimedia adalah multi, apabila di terjemahkan dalam bahasa latin yaitu banyak, sedangkan medium atau media diterjemahkan dalam bahasa latin yaitu perantara dan memiliki fungsi untuk penyampaian pesan atau yang lainnya. Dari arti dua kata tersebut, dapat diartikan bahwa multimedia adalah perpaduan beberapa macam media diantaranya media teks, media animasi, media gambar, dan media video yang dibuat sedemikianrupa dengan menghasilkan berupa file digital dengan bantuan komputer dalam menyampaikan informasi dan/atau pesan (Munir, 2015:2).

Dikutip dari Hofstetter (2001) multimedia adalah pendayagunaan komputer dalam menyuguhkan dan memadukan berbagai media seperti media teks, media suara, media gambar, media animasi dan media video melalui alat bantu dan internet sehingga pengguna bisa menjalankan, berkomunikasi dan berkreasi. Terdapat 3 (tiga) jenis Multimedia diantaranya:

1. Multimedia interaktif,
2. Multimedia hiperaktif, dan
3. Multimedia linear (vaughan, 2011).

BAB 3

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Perancangan dimulai dari pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran di sekolah dasar negeri. Hasil dari informasi mengenai proses pembelajaran dan karakteristik siswa yaitu guru masih menjelaskan materi dengan menggunakan cara ceramah dan papan tulis dalam menjelaskan materi. Hal ini mengakibatkan siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, karena hanya mendengarkan pada akhirnya sebagian siswa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan dan mungkin menjadi bosan ketika pembelajaran dilaksanakan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau PPKn. Untuk mengatasi permasalahan yang ada, maka penulis memberikan usulan pembuatan rancangan aplikasi media pembelajaran interaktif agar memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar yang didalamnya terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif, kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) serta beberapa beberapa materi, dan *quiz* dengan menggunakan warna yang cerah. Aplikasi media pembelajaran yang dirancang secara baik, kreatif dan memanfaatkan teknologi multimedia diharapkan dapat memberikan pengalaman yang baik dan memberikan dampak positif.

BAB

4

IMPLEMENTASI SISTEM

A. Proses Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif

Penggunaan teknologi digital pada saat ini sangatlah dibutuhkan terutama pada bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan teknologi maka diperlukan pengembangan untuk program atau media pembelajaran dalam bentuk aplikasi. Penelitian Thomson, 1980, menyatakan bahwa komputer adalah media penyampaian materi ajar yang baik. Materi ajar yang disampaikan melalui komputer sama dengan apa yang dibutuhkan peserta didik di SDN Jambuluwuk 02 sekarang, maka diperlukannya analisis kebutuhan.

Penelitian dilakukan sebagai dasar dari tindakan yang akan diambil. Kepala sekolah SDN Jambuluwuk 02 memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian di kelas III dan kemudian wawancara dengan salah satu guru untuk mengetahui permasalahan yang ada di SDN Jambuluwuk 02. Selain itu peneliti juga melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

Hasil dari wawancara tersebut adalah dibutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang didalamnya terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif, kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) serta beberapa beberapa materi, dan *quiz* dengan menggunakan warna yang cerah.. Selain itu guru juga menginginkan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Peneliti mengembangkan

BAB

5

PENUTUP

Bedasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, maka kesimpulan dan saran sbb:

A. Kesimpulan

1. Aplikasi media pembelajaran interaktif mata pelajaran PPKn berhasil dibuat.
2. Aplikasi media pembelajaran di SDN Jambuluwuk 02 dapat memberikan kemudahan untuk guru dalam menjelaskan materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
3. Aplikasi MPI dapat digunakan oleh guru dan siswa dimanapun dan kapanpun.

B. Saran

Perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif ini belum mengaplikasikan *quiz* dengan permainan atau *game* sederhana dengan harapan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi. (2019). Penerapan Media Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, (Jurnal Kapita Selekta Geografi).
- Fatmariza, Wahyugi Rahmad. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar, (Jurnal Ilmu Pendidikan), 3(3).
- Farida, Fitria Dwi Prasetyaningsih. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash PKN. Semarang. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/9362>
- Binanto. (2019). Tinjau Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia Yang Sesuai Untuk Mahasiswa Tugas Akhir.
- Supriyadi. (2016). Adobe Flash Untuk Mendukung Pembelajaran, (Jurnal Komunikasi), 7(2).
- Harahap, Eka Purnama, et.al (2018). Aplikasi Panduan dan Pembayaran Tiket Masuk Mendaki Gunung Menggunakan Metodologi Sistem Multimedia Luther-Sutopo Berbasis Android, (Jurnal Sains dan Teknologi Informasi), 4(2).
- Imbar, Kunto, et.al (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran Wanarti, Isma Anggraini, et.al (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fisika Berbasis Whiteboard Animation Video Materi Suhu Dan Kalor <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SNPF/article/view/1382/1157>
- Falahuddin, A. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Lokakarya regional Ikatan Widyaaiswara Indonesia (IWI) Provinsi Banten, 1(4),104-117.

TENTANG PENULIS

Penulis 1 **Mayang Muzi**



(Mayang Muzi) adalah perempuan kelahiran Bogor pada tanggal 17 Juli 2000 Merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Bogor, tinggal bersama orang tua hingga lulus Sekolah Menengah Kejuruan.

Riwayat pendidikan dimulai dari TK Bhakti Taruna (tahun 2006), SDN Muarasari 1 (tahun 2012), SMP Amaliah Ciawi (tahun 2015), SMA/SMKK (tahun 2018), dan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK Dharma Negara Bandung (tahun 2023).

Selama duduk dibangku perkuliahan membuat saya semakin cinta akan hidup sosial, dan saya semakin yakin kalau hidup harus berguna untuk orang lain dengan cara menjadi relawan kemanusiaan. Dalam mengisi waktu luang selama perkuliahan, saya sering mencari kesibukan untuk menambah ilmu dan pengalaman saya. Sesekali juga saya dipercaya untuk mengerjakan suatu proyek seperti membuat Aplikasi media pembelajaran interaktif dan juga membuat Aplikasi UI/UX pada suatu perusahaan.

Penulis 2 (Anisa Nur Aliffia Rahayu)



Anisa Nur Aliffia Rahayu adalah perempuan kelahiran Jakarta pada tanggal 18 Juli 2001 Merupakan anak pertama (anak tunggal) dari 1 bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Tangerang Selatan, tinggal bersama orang tua hingga sekarang. Riwayat pendidikan dimulai dari TKLB Santi Rama (tahun 2007), SDLB Tunarungu Santi Rama (tahun 2013), SMPLB Tunarungu Santi Rama (tahun 2016), SMALB Tunarungu Santi Rama (tahun 2019), dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta (tahun 2019).

Saya sudah pernah mengikuti pelatihan TIK Khusus Penyandang Disabilitas yang bertema **“Digital ICT Camp for Youth with Disabilities bidang pendalaman Digital Tools”** pada tahun 2022. Setelah menyelesaikan pendidikan wajib saya melanjutkan kuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Sistem Informasi pada tahun 2019. Selama berkuliah saya aktif mengikuti berbagai organisasi kemahasiswaan, salah satunya Komunitas Multimedia. Dalam mengisi waktu luang selama perkuliahan, saya sering mencari kesibukan untuk menambah ilmu dan pengalaman saya. Sesekali juga saya dipercaya untuk mengerjakan suatu proyek magang (PKL) untuk membuat Aplikasi pada suatu perusahaan.

Penulis 3
(Firby Diaputri Ardimo)



Penulis yang bernama Firby Diaputri Ardimo adalah perempuan kelahiran di Kediri pada 14 Mei 2001 adalah anak pertama dari empat bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Jakarta, tinggal bersama orangtua hingga sekarang. Riwayat pendidikan dimulai dari SDLB Negeri 02 Jakarta (tahun 2004-2013), SMPLB Negeri 02 Jakarta (tahun 2016), SMALB Negeri 02 Jakarta (tahun 2019), dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta (tahun 2019). Saya pernah mengikuti pelatihan TIK Khusus Penyandang Disabilitas yang bertema **“Pelatihan TIK Nasional Secara Daring Khusus Angkatan Kerja bidang pengenalan Digital Office”** pada tahun 2022. Setelah menyelesaikan pendidikan wajib saya melanjutkan kuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Sistem Informasi pada tahun 2019. Selama berkuliah saya aktif mengikuti berbagai organisasi kemahasiswaan, salah satu nya Komunitas Multimedia. Dalam mengisi waktu luang selama perkuliahan, saya sering mencari kesibukan untuk menambah ilmu dan pengalaman saya. Sesekali juga saya dipercaya untuk mengerjakan suatu proyek magang (PKL).

Penulis 4 (Rendhy Yulian Lubis)



Penulis yang bernama Rendhy Yulian Lubis lahir di Jakarta pada 13 Juli 2001 adalah anak kedua dari tiga bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Depok, tinggal bersama orangtua hingga sekarang. Riwayat pendidikan dimulai dari TKLB Santi Rama (tahun 2007), SDLB Tunarungu Santi Rama (tahun 2013), SMPLB Tunarungu Santi Rama (tahun 2016), SMALB Tunarungu Santi Rama (tahun 2019), dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta (tahun 2019). Saya pernah mengikuti pelatihan TIK Khusus Penyandang Disabilitas yang bertema “ **Digital TIK Khusus Angkatan Kerja bidang pengenalan Digital Office** ” pada tahun 2022. Setelah menyelesaikan pendidikan wajib saya melanjutkan kuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Sistem Informasi pada tahun 2019. Selama berkuliah saya aktif mengikuti berbagai organisasi kemahasiswaan, salah satunya Komunitas Multimedia. Dalam mengisi waktu luang selama perkuliahan, saya sering mencari kesibukan untuk menambah ilmu dan pengalaman saya. Sesekali juga saya dipercaya untuk mengerjakan suatu proyek magang (PKL) untuk membuat Perancangan Media Promosi Desain Bentuk Rokok, Logo Rokok dan Promosi Penjualan Rokok Pada Perusahaan Rokok Putra Maju Jaya Sidoarjo.

Penulis 5

(Mohammad Imam Shalahudin, ST, M.Si)



Mohammad Imam Shalahudin adalah laki laki kelahiran Surabaya pada tanggal 10 Mei 1971 Merupakan anak ketiga dari 4 bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Surabaya tinggal bersama orang tua hingga lulus Perguruan Tinggi.

Riwayat pendidikan dimulai dari TK Aisyiah (Tahun 1978), SD Muhammadiyah 4 Surabaya (Tahun 1984), SMP Muhammadiyah 5 Surabaya (Tahun 1987), SMAN 4 Surabaya (Tahun 1990), S1-UPN Jawa Timur (Tahun 1997). S2-IPB - Bogor (Tahun 2009).

Saat ini aktif sebagai tenaga pengajar (Dosen) di beberapa Perguruan Tinggi dan menjadi Dosen Home-Base di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Sistem Informasi dan menjabat sebagai Kepala Badan Penjaminan Mutu Internal (BPMI), serta aktif membimbing mahasiswa penelitian di bidang Artificial Intelligent (Kecerdasan Buatan), Media Pembelajaran Interaktif, Selain aktif mengajar penulis juga aktif pada organisasi Nahdlatul Ulama sebagai pengurus anak ranting (PARNU) Telaga Kahuripan, Kecamatan Kemang - Kabupaten Bogor.