

Pembuatan Video Pembayaran Administrasi di Sekolah Charitas Batam

Sabariman¹, Jonathan Sukianto², Diny Anggraini Adnas³

Universitas International Batam

email: sabariman@uib.ac.id¹, 2231094.jonathan@uib.edu², diny.anggraini@uib.ac.id³

Abstrak

Sekolah Charitas merupakan institusi pendidikan swasta yang dikelola di bawah naungan Yayasan Charitas. Sekolah ini menghadapi masalah bahwa masih rendahnya pemahaman orang tua terhadap prosedur pembayaran secara online, yang menyebabkan keterlambatan transaksi dan peningkatan beban kerja staf administrasi. Sebagai Solusi, dilakukan perancangan dilakukan perancangan video tutorial menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, yang mencakup enam tahap: konsep, desain, pengumpulan materi, penyusunan, pengujian, dan distribusi. Seluruh proses produksi dilakukan secara sistematis, dengan memanfaatkan perangkat lunak *Adobe Premiere Pro* dan media social sebagai saluran distribusi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa video yang dihasilkan mampu meningkatkan pemahaman orang tua siswa dan siswi, mengurangi kesalahan teknis dalam pembayaran, serta memperkuat komunikasi antara sekolah dan wali murid. Video tersebut juga memberikan nilai tambah dalam mendukung efisiensi sistem administrasi sekolah. Tujuan kegiatan ini dilaksanakan untuk mendukung transformasi digital dalam layanan administrasi sekolah melalui pembuatan video edukatif pembayaran administrasi. Kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak positif bagi mitra, tetapi juga menjadi media pembelajaran praktis bagi mahasiswa dalam pengembangan keterampilan komunikasi visual dan penerapan teknologi dalam pendidikan.

Kata Kunci: Video Dokumentasi, MDLC, Adobe Premiere

Abstract

Charitas School is a private educational institution managed under the auspices of the Charitas Foundation. The school faces a problem in which many parents have a limited understanding of online payment procedures, resulting in delayed transactions and increased workload for administrative staff. As a solution, a tutorial video was designed and developed using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of six stages: concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The entire production process was carried out systematically, utilizing Adobe Premiere Pro software and social media platforms as the primary channels for distribution. The results of this activity procedures reduced technical errors during transactions, and strengthened communication between school and parents. Furthermore, the video contributed added value by enhancing the efficiency of the school's administrative system. This project was conducted with the primary objective of supporting digital transformation in administrative services through the development of educational video content. In addition to benefiting the school as a partner institution, this activity also provided a valuable experiential learning opportunity for university students to enhance their skills in visual communication and the application of technology in the field of education

Keywords: Documentary Video, MDLC, Adobe Premiere

Sekolah Charitas Batam merupakan salah satu institusi pendidikan swasta yang berada di Kota Batam dan dikelola di bawah naungan Yayasan Charitas. Yayasan ini telah lama berkiprah dalam dunia pendidikan dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Kristiani sebagai fondasi dalam membentuk peserta didik yang unggul secara intelektual, berintegritas tinggi, serta memiliki karakter moral dan social yang baik. Sekolah ini menyediakan layanan pendidikan dari jenjang Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), hingga Sekolah Menengah Pertama (SMP), yang didukung oleh tenaga pengajar profesional serta fasilitas pembelajaran yang memadai (Sekolah Charitas, 2025).

Seiring berkembang teknologi dan meningkatnya ekspektasi Masyarakat terhadap layanan pendidikan yang cepat, efisien, dan modern, Sekolah Charitas Batam turut melakukan transformasi digital, khususnya dalam hal administrasi sekolah. Salah satu aspek yang terdampak langsung adalah sistem pembayaran administrasi siswa dan siswi, seperti Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP), biaya kegiatan, dan pembayaran lainnya (Nasution et al., 2022). Meski telah mulai beralih ke sistem digital, masih ditemukan kendala berupa kurangnya pemahaman dari orang tua dalam melakukan pembayaran secara mandiri. Kondisi ini menimbulkan

berbagai permasalahan seperti keterlambatan pembayaran, kesalahan transaksi, serta bertambahnya beban kerja staf administrasi dalam melakukan verifikasi manual.

Situasi serupa juga dialami oleh berbagai institusi pendidikan lainnya. Beberapa sekolah di wilayah Batam dan sekitarnya telah mencoba mengadopsi sistem pembayaran digital dengan bekerja sama dengan platform pihak ketiga atau menggunakan metode transaksi sederhana. Namun, belum semua institusi menyediakan panduan yang jelas dan mudah dipahami bagi orang tua yang tidak terbiasa dengan teknologi digital. Ketidaksiapan dalam hal literasi digital menyebabkan sistem yang tersedia belum dimanfaatkan secara optimal dan berkelanjutan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang untuk mendukung Upaya transformasi digital di Sekolah Charitas Batam melalui pembuatan video edukatif yang berfungsi sebagai panduan pembayaran administrasi sekolah. Media video dipilih karena memiliki kekuatan visual dan daya tarik yang tinggi, serta mampu menyampaikan instruksi secara sistematis dan mudah dipahami. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu pihak sekolah dalam mengedukasi orang tua mengenai prosedur pembayaran

administrasi secara digital, sekaligus mengurangi potensi kesalahan dan meningkatkan efisiensi operasional bagian administrasi sekolah.

Rumusan Masalah

Dengan berkembangnya teknologi digital, sistem pembayaran di sektor pendidikan mulai beralih dari metode konvensional menuju sistem berbasis online. Sekolah Charitas Batam merupakan salah satu institusi yang telah mengadopsi sistem pembayaran administrasi secara digital. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan permasalahan berupa kurangnya pemahaman dari orang tua dalam menggunakan sistem ini secara mandiri. Hal ini berdampak pada keterlambatan pembayaran, kesalahan proses transaksi, serta meningkatnya beban kerja staf administrasi dalam melakukan verifikasi dan penanganan manual terhadap laporan pembayaran.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media komunikasi yang informatif dan mudah dipahami, guna menghubungkan literasi digital antara pihak sekolah dan orang tua. Oleh karena itu, pembuatan panduan pembayaran administrasi sekolah menjadi penting sebagai sarana edukasi visual edukatif yang mampu mengarahkan orang tua dalam memahami prosedur pembayaran digital

dengan jelas, sekaligus mengurangi beban kerja bagian administrasi sekolah melalui edukasi mandiri.

Metode Perancangan

Kegiatan kerja praktik ini menggunakan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* sebagai metode utama dalam proses perancangan dan pembuatan video edukasi mengenai pembayaran administrasi di Sekolah Charitas Batam. *MDLC* dipilih karena merupakan model pengembangan multimedia yang sistematis dan terdiri enam tahap, yaitu: Konsep, Desain, Pengumpulan Materi, Penyusunan, Pengujian, dan Distribusi (Fatimah et al., 2024)

1. Konsep

Tahap pertama adalah konsep, di mana ditetapkan tujuan utama pembuatan video, yaitu menyampaikan panduan visual yang jelas dan mudah dipahami mengenai proses pembayaran administrasi bagi orang tua siswa dan siswi. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan data melalui wawancara informal dengan staf administrasi. Data ini digunakan untuk memahami kendala yang dihadapi dalam praktik pembayaran digital dan karakteristik target audiens. Pemahaman ini menjadi dasar dalam merancang strategi

komunikasi visual yang sesuai (Farhani et al., 2024).

2. Desain

Tahap desain melibatkan pembuatan *Storyboard* kasar yang menggambarkan alur penyampaian informasi dalam video. Elemen visual seperti pilhan warna, tipografi, gaya narasi, dan ritme pengeditan disesuaikan dengan identitas Sekolah Charitas Batam. Penyusunan timeline produksi juga dilakukan agar proses dapat berjalan secara terstruktur dan tepat waktu (Pratama et al., 2024).

3. Pengumpulan Materi

Pada tahap Pengumpulan Materi, dilakukan perekaman footage yang menampilkan langkah - langkah pembayaran administrasi, baik secara digital melalui perangkat maupun langsung di sekolah. Elemen grafis pendukung seperti logo sekolah, ilustrasi, music latar, dan teks penjelas turut dikumpulkan untuk meningkatkan daya tarik visual dan memperjelas pesan yang disampaikan (Rosalina & Liesdiani, 2024).

4. Penyusunan

Tahap penyusunan mencakup proses penyuntingan seluruh materi yang telah dikumpulkan. Elemen-elemen audio-visual dirangkai mengikuti *Storyboard*, termasuk penambahan teks informatif, efek transisi,

sinkronisasi audio, serta penyempurnaan ritme visual agar video mudah diikuti oleh orang tua siswa dan siswi (Aslamiyah et al., 2023).

5. Pengujian

Selanjutnya, tahap pengujian dilakukan untuk mengevaluasi kualitas dan efektivitas video. Prototipe awal di tinjau oleh beberapa perwakilan audiens target. Masukan yang diterima dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan terhadap aspek visual, narasi, dan penyampaian pesan (Pratama & Chrissy, 2023).

6. Distribusi

Tahap terakhir adalah distribusi, yaitu berlangsung penyebaran video melalui platform media social seperti *Youtube* dan *Instagram Reels*. Strategi distribusi dilakukan dengan menambahkan judul, deskripsi, dan *Tag* relevan, serta mempertimbangkan waktu publikasi agar jangkauan audiens maksimal (Nugraha, 2024).

Seluruh kegiatan dilaksanakan di Sekolah Charitas Batam, Kota Batam, Provinsi Kepulauan Riau, selama periode April hingga Juni 2025, dengan estimasi waktu pelaksanaan selama 3 bulan. Kegiatan ini mencakup proses pra-produksi, produksi, hingga distribusi konten video.

Untuk mencapai hasil yang baik dalam proses pembuatan konten video pembayaran administrasi secara online dirancang menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Metode ini dipilih untuk mendukung proses produksi yang sistematis dan terstruktur, serta menghasilkan luaran berupa video panduan yang efektif dari segi visual, narasi, dan pengalaman pengguna. Tahapan dalam *MDLC* yang di terapkan dalam kegiatan ini mencakup Konsep, Desain, Pengumpulan Materi, Penyusunan, Pengujian, dan Distribusi.

1. Konsep

Tahap konsep merupakan tahap awal pada dalam pengembangan multimedia yang fokus pada penetapan tujuan dan target audiens. Dalam kegiatan ini, tujuan utama adalah menghasilkan video tutorial pembayaran administrasi yang dapat memandu orang tua siswa dan siswi Sekolah Charitas Batam secara jelas dan mudah dalam proses pembayaran secara *Online*.

Penentuan audiens dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan staf administrasi untuk mempertimbangkan karakteristik pengguna yaitu orang tua dari berbagai latar belakang usia dan tingkat literasi digital. Oleh karena itu, konten

disusun dengan gaya komunikasi yang sederhana dan mudah dipahami, agar efektif menjangkau seluruh kalangan pengguna.

2. Desain

Tahap desain merupakan proses awal perancangan visual dan naratif video. Penulis Menyusun *Storyboard* kasar sebagai panduan struktur alur video, mulai dari pembukaan, penjelasan langkah-langkah teknis, hingga penutup. *Storyboard* ini menggambarkan urutan tampilan visual dan narasi untuk setiap segmen (Lihat Gambar 1).

Scene	Visual	Narasi
Scene 1: 00:00:00 - 00:07:00		Opening Panduan dari Sekolah Charitas Batam dengan text
Scene 2: 00:07:00 - 00:27:00		Pembukaan dari salah satu administrasi Sekolah Charitas Batam yang menjelaskan cara melakukan pembayaran SPP Via Online
Scene 3: 00:27:00 - 02:13:00		Penjelasan pembayaran SPP dengan Voice-over, BGM, dan logo Sekolah Charitas Batam
Scene 4: 02:13:00 - 02:39:00		Ucapan penutup dari administrasi Sekolah Charitas Batam

Gambar 1. *Storyboard*

Desain video mencakup pemilihan warna, gaya teks, ritme editing, serta kesesuaian dengan identitas visual Sekolah Charitas Batam.

3. Pengumpulan Materi

Tahap pengumpulan materi dilakukan untuk pengumpulan semua elemen multimedia yang akan digunakan dalam proses produksi. Proses ini mencakup:

- a. Pengambilan video menggunakan kamera dari perangkat handphone untuk efisiensi.
- b. Teks video menggunakan font standar dari aplikasi *Adobe Premiere Pro 2021*.
- c. Narasi suara (*Voice-over*) direkam menggunakan aplikasi *Voice Recorder*, disesuaikan dengan naskah yang telah ditulis dan dibacakan oleh perwakilan sekolah.
- d. Musik latar (*BGM*) diambil dari *Youtube Audio Library* dan dipastikan bebas hak cipta.

4. Penyusunan

Tahap ini merupakan proses penyusunan seluruh bahan multimedia menjadi video yang utuh dan siap ditayangkan. Proses editing dilakukan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro 2021* karena merupakan salah satu aplikasi pengeditan video profesional yang umum digunakan dalam industri kreatif karena menyediakan beragam fitur pendukung dalam proses penyuntingan konten multimedia (Mujahidah et al., 2024). Beberapa penerapan Teknik penyuntingan seperti:

1) *Audio Transition*:

- a. *Audio Fade* digunakan untuk menghasilkan transisi suara yang halus saat awal atau akhir *Clips*, khususnya pada bagian pembukaan dan penutup video.
- b. *Audio Gain* berfungsi untuk menyesuaikan volume suara secara manual agar lebih seimbang, seperti menurunkan volume music latar pada bagian tertentu.

2) *Video Effects*:

- a. *Dip to Black* digunakan sebagai efek transisi antar *Clips* untuk memberikan kesal jeda visual yang halus, biasanya ditempatkan di antara dua segmen video.
- b. *Gaussian Blur* berfungsi memberikan efek kabur pada elemen visual tertentu, seperti latar belakang atau fokus transisi, guna memfokuskan elemen utama dalam tampilan video.

5. Pengujian

Tahap pengujian dilakukan dengan Preview internal terhadap hasil video untuk mengevaluasi kelayakan konten dari segi visual, alur narasi, dan teknis audio. Setelah pengecekan internal, video dikirimkan kepada pihak Sekolah Charitas Batam untuk mendapatkan umpan balik terkait efektivitas konten dan daya tarik visual.

Masukan yang diterima dijadikan dasar untuk melakukan revisi sebelum video diterbitkan secara resmi.

6. Distribusi

Tahap distribusi merupakan proses akhir dari produksi video. Pada tahap ini, video diunggah dalam format *1080 x 1920 Pixels* ke akun *Instagram* resmi Sekolah Charitas Batam melalui fitur *Instagram Reels* (Lihat Gambar 2).



Gambar 2. Hasil video diupload di
Instagram Reels

Distribusi vertical melalui media social dipilih agar sesuai dengan kebiasaan penggunaan perangkat *Handphone* oleh audiens target. Strategi distribusi mempertimbangkan waktu tayang dan pengoptimalan deskripsi serta *Tags* agar menjangkau lebih banyak penonton.

Simpulan

Kegiatan kerja praktik di Sekolah Charitas Batam berhasil mencapai tujuan

utamanya, yaitu memproduksi video tutorial yang efektif dalam menyampaikan informasi pembayaran administrasi secara digital. Berdasarkan observasi dan uji coba, video ini mampu meningkatkan pemahaman orang tua mengurangi kesalahan teknis pembayaran, dan memperkuat komunikasi antara sekolah dan orang tua.

Metode *MDLC* yang digunakan terbukti sesuai dengan tantangan di lapangan, karena mampu mengakomodasi proses produksi video secara sistematis dan efisien. Apapun dampak utama dari kegiatan ini meliputi peningkatan literasi digital, efisiensi administrasi, dan dukungan terhadap transformasi digital sekolah.

Untuk kegiatan PkM selanjutnya, disarankan:

- Memperluas distribusi video melalui berbagai sarana komunikasi digital sekolah
- Melakukan evaluasi rutin terhadap efektivitas konten melalui umpan balik pengguna.
- Mengembangkan konten serupa untuk kebutuhan informasi sekolah lainnya agar manfaat kegiatan dapat diperluas dan berkelanjutan.

Daftar Pustaka

Aslamiah, S., Santosa, K., Solehatin, & Pertiwi, D. A. A. (2023). Augmented Reality Development Using

- Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Method in Learning Media. *Journal of Soft Computing Exploration*, 4(1), 30–38.
- Farhani, D. S., Sumaryana, Y., & Mufizar, T. (2024). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Berbasis Android dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *JITET (Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)*, 12(2), 1133–1144. <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i2.4140>
- Fatimah, D. D. S., Mubarak, M. S., & Apriani, A. (2024). Penggunaan Multimedia Development Life Cycle dalam Rancang Bangun Media Pembelajaran Toleransi Beragama. *Jurnal Algoritma*, 21(1), 189–197. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.21-1.1524>
- Mujahidah, A. M., Rochman, F., & Pribadi, J. D. (2024). Development of Ad Videos as Instagram Reels Content Using the Adobe Premiere Pro Application at PT. Air the Best Langga, Kepanjen Branch. *JOURNAL OF HUMANITIES SOCIAL SCIENCES AND BUSINESS (JHSSB)*, 4(1), 12–31. <https://doi.org/10.55047/jhssb.v4i1.1406>
- Nasution, N., Arrahmi, A., Wahyuni, B., & Nugraha, V. P. (2022). Fenomena Digitalisasi Pembayaran Iuran Sekolah dan Implikasinya Terhadap Akuntabilitas Keuangan Sekolah (Studi Interpretif Pada Sekolah Saga Lifeschool). *Jurnal Akuntansi Dan Bisnis Krisnadwipayana*, 9(2), 723–734. <https://doi.org/10.35137/jabk.v9i2.682>
- Nugraha, M. R. (2024). Pengembangan Game Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Berbasis Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Informatif And Digital Expert (INDEX)*, 6(1), 24–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.36423/index.v6i1.1643>
- Pratama, J., & Chrissy, J. (2023). Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran di SMK Al-Azhar Batam Menggunakan MDLC. *Social Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 51–59. <https://doi.org/10.37253/se.v2i1.7629>
- Pratama, J., Syahputra, B., & Stephanie. (2024). 3D Model Bedroom Concept Using Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan komunikasi (JTIK)*, 15(1), 14–27.

Rosalina, A., & Liesdiani, M. (2024). Game Edukasi untuk Siswa Diskalkulia Menggunakan Model MDLC. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2164–2173. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6609>

Sekolah Charitas. (2025). *Sekolah Charitas – Komunitas Pendidikan yang Transformatif, Bersaudara, dan Cinta Kasih*. <https://www.sekolahcharitas.sch.id/public/>