



UNIVERSITAS
MANDIRI BINA PRESTASI

e-ISSN: 2985-5977
p-ISSN: 2985-5896



ULINA

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

Volume 2, Nomor 2, Juli 2024



Universitas Mandiri Bina Prestasi (UMB)

📍 Jl. Letjend Djamin Ginting No. 285 - 287, Padang Bulan, Medan Baru,
Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia - 20155

🌐 <https://ejournal.umbp.ac.id/index.php/ulina/>

✉ ulina@umbp.ac.id

ULINA
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Volume 2, Nomor 2, Juli 2024

DEWAN REDAKSI

PENANGGUNG JAWAB

Dr. Sarman Sinaga, S.E., M.M.-
Wanra Tarigan, S.T., M.Kom.-
Iswanto Sembiring, S.T., S.Kom., M.Pd.-
Sariadin Siallagan, S.T., M.Cs.-

PIMPINAN REDAKSI

Erwin Daniel Sitanggang, S.Kom., M.Kom.-

ANGGOTA REDAKSI

Anjar Pinem, S.Kom., M.Kom.-, Universitas Mandiri Bina Prestasi (UMBP).
Saroja Simanjuntak, S.E., M.Si.-, Universitas Mandiri Bina Prestasi (UMBP).
Ganda Tua Sitompul, S.Ak., M.Sc.-, Universitas Mandiri Bina Prestasi (UMBP).
Erwin Panggabean, S.T., M.Kom.-, STMIK Pelita Nusantara.
Jepri Banjarnahor, S.Kom., M.Kom.-, Universitas Prima Indonesia (UNPRI).

PENINJAU SEJAWAT

Wanra Tarigan, S.T., M.Kom.-, Universitas Mandiri Bina Prestasi (UMBP).
Jaidup Banjarnahor, S.T., M.Kom.-, Universitas Mandiri Bina Prestasi (UMBP).
Ratna Wati Simbolon, S.Kom., M.Kom.-, Universitas Mandiri Bina Prestasi (UMBP).
Marice Hotnauli Simbolon, S.Kom., M.Kom.-, Universitas Mandiri Bina Prestasi (UMBP).
Sri Aprianti Tarigan, S.E., M.E.-, Institut Bisnis Informasi Teknologi dan Bisnis.
Mardaus Purba, S.T., M.M.-, Politeknik Mandiri Bina Prestasi.
Beny Irawan, S.T., M.Kom.-, Institut Kesehatan Medistra Lubuk Pakam.

ALAMAT REDAKSI

Universitas Mandiri Bina Prestasi (UMBP)
Jalan Letjend. Djamin Ginting No. 285-287, Padang Bulan, Medan Baru, Kota Medan,
Sumatera Utara, Indonesia - 20155
Email: ulina@umbp.ac.id

ULINA
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Volume 2, Nomor 2, Juli 2024

Daftar Isi

Pendampingan dan Pengenalan Formula Crystal Report Pada Aplikasi Visual Studio.NET <i>Hari Ramadhan.....</i>	<i>1-7</i>
Meningkatkan Kreativitas Usaha Sablon Baju DTF <i>Muh. Farid Ammar, Lisma, Arya Ahmad, Nur Syamsi, Atmayani, Irfan, Muh. Ari Rusdianto, Sapar.....</i>	<i>8-14</i>
Pelatihan Desain Grafis dengan Adobe Photoshop dan Canva <i>Marice Hotnauli Simbolon, Monang Tarigan, Saut Maruli Tua Banjarnahor, Daniel Napitupulu, Aldy Saragih, Indri Novita Rubiah Sijabat.....</i>	<i>15-22</i>
Reorganisasi Bank Sampah Berkah Abadi <i>Prama Widayat, Ryan Pahlawan, Safrul Rajab.....</i>	<i>23-27</i>
Pelatihan ICT Untuk Industri Rumahan <i>Marice Hotnauli Simbolon, Bertha Nerpy Siahaan, Sartana Sartana, Putri Fadillah Hadi Mirsa, Pinondang Hutapea, Ewin Susanti Halawa, Bambang Christoffer</i>	<i>28-35</i>

Pendampingan dan Pengenalan Formula Crystal Report Pada Aplikasi Visual Studio.NET

Muhammad Hari Ramadhan

Universitas Potensi Utama
Jln. KL.Yos Sudarso KM. 6,5 No. 3-A, Tanjung Mulia, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Indonesia - 20241
haryollezo@gmail.com

Abstrak

Tidak sedikit perancang - perancang sistem yang memilih aplikasi Crystal Report dalam menyajikan data disebut laporan. Dengan alasan Crystal Report kemampuan dan keunggulan untuk melakukan proses kalkulasi dalam menghitung jumlah, bagi, pengurangan maupun perkalian. Rumus yang dirangkum didalam suatu formula agar Crystal Report dapat melakukan kalkulasi terhadap data yang ditampilkan dengan tujuan agar laporan yang dihasilkan didalam suatu dokument tersusun dan terlihat lebih rapi. Namun dibutuhkan pemahaman dalam membuatnya terlebih lagi kepada siswa maupun siswi kelas RPL untuk tingkat XII Sekolah Menengah Kejuruan Tritech Informatika – Medan. Pada Aplikasi Visual Studio.NET, para siswa maupun siswi diajarkan teknik dan cara perancang sistem yang berbasis dekstop, Namun dibutuhkan pemahaman dalam menyajikan data disebut laporan khususnya kepada siswa maupun siswi dan siswi. oleh karena itu pemateri ikut dalam membantu mendampingi siswa dan siswi khususnya kelas RPL dalam Pengenalan Formula Crystal Report Pada Aplikasi Visual Studio.NET. Dimana pelaksanaan kegiatan pendampingan ini bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan dalam hal penyajian data didalam suatu laporan dan juga mendapatkan wawasan dan pengetahuan mengenai ruang lingkup kalkulasi untuk menghitung jumlah, bagi, pengurangan maupun perkalian terhadap data yang disajikan pada Crystal Report serta pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di sekolah Sekolah Menengah Kejuruan Tritech Informatika – Medan.

Kata Kunci: Penjumlahan, Pengurangan, Formula, Crystal Report, Visual Studio.NET.

1. Pendahuluan

Crystal Report pada umumnya sudah banyak digunakan dilingkungan programming dalam menampilkan data [1] yang telah di entry sebelumnya dan dapat digunakan sebagai dokumentasi dalam bentuk hard copy. Selain *Crystal Report* dapat [2] menampilkan data, *Crystal Report* memiliki kemampuan [3] dalam hal kalkulasi diantaranya adalah menghitung jumlah [4], bagi, pengurangan maupun perkalian [5].

Crystal Report pada dasarnya adalah program yang tidak [6] menyatu pada aplikasi lain namun dapat digunakan terhadap tools tertentu [7] sehingga terlihat menyatu dalam pembuatan laporan – laporan [8] agar pengguna sistem dapat lebih terbantu [9]. Dimana tentunya *Crystal Report* haruslah sesuai dengan kriteria atau spesifikasi dari Aplikasi *Visual Studio.NET*.

Ada banyak rumus yang dirangkum didalam suatu formula agar *Crystal Report* dapat melakukan kalkulasi [10] terhadap data yang ditampilkan dengan tujuan agar laporan yang dihasilkan didalam suatu dokument [11] tersusun dan terlihat lebih rapi. Namun dibutuhkan pemahaman dalam membuatnya terlebih lagi kepada siswa maupun siswi kelas RPL untuk tingkat XII Sekolah Menengah Kejuruan Tritech Informatika - Medan. Dimana siswa maupun siswi kelas RPL untuk tingkat XII Sekolah Menengah Kejuruan Tritech Informatika - Medan ini akan diberikan Pendampingan dan Pengenalan Formula *Crystal Report* Pada Aplikasi *Visual Studio.NET*.

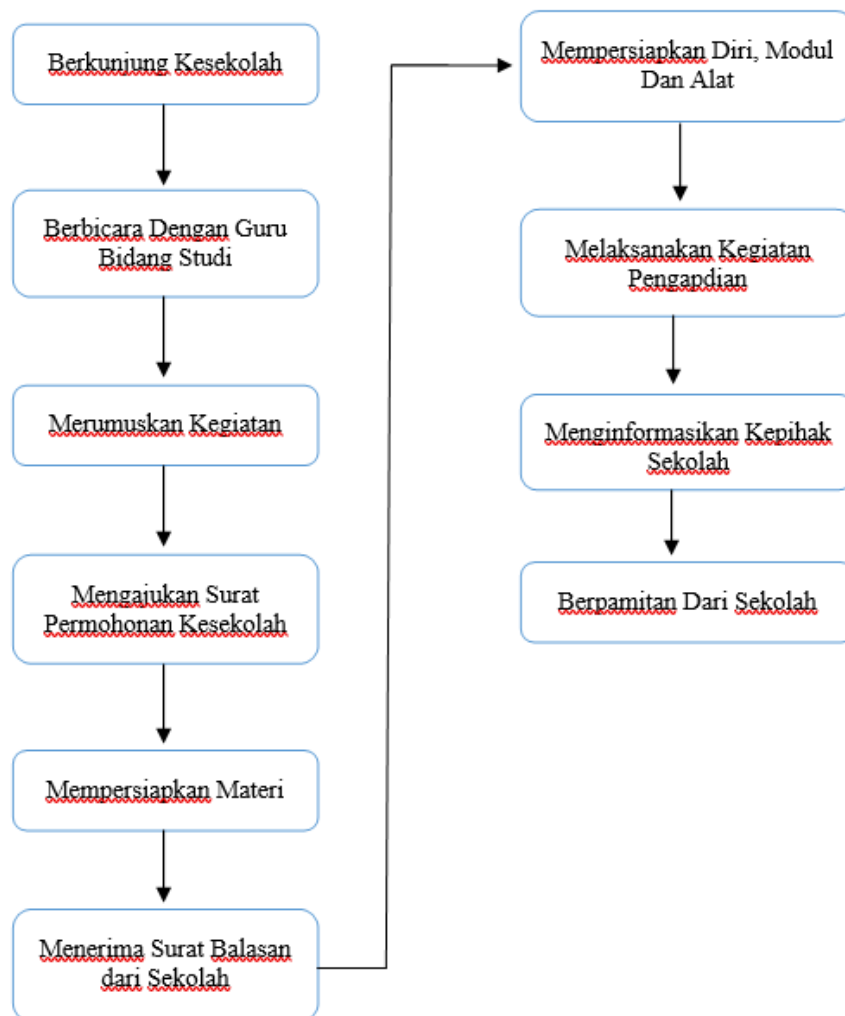
Adapun tujuan pemateri dalam pelaksanaan kegiatannya kali ini diantaranya adalah untuk menjalankan salah satu kegiatan pokok pengabdian kepada masyarakat. Dimana untuk kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat kali ini dilaksanakan Di Sekolah Menengah Kejuruan Tritech Informatika - Medan khususnya untuk siswa maupun siswi kelas RPL untuk tingkat XII. Selanjutnya dengan adanya kegiatan Pendampingan dan Pengenalan Formula *Crystal Report* Pada Aplikasi *Visual Studio.NET* ini, siswa kelas RPL untuk tingkat XII akan mendapatkan wawasan dan pengetahuan mengenai ruang lingkup kalkulasi untuk menghitung jumlah [4], bagi, pengurangan maupun perkalian [5] terhadap data yang disajikan pada *Crystal Report*.

Pemateri juga berharap, mudah - mudahan dengan diadakannya kegiatan dan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat kali ini dapat membantu siswa maupun siswi kelas RPL dalam hal menambah pengetahuan serta kemampuannya dalam hal penyajian data didalam suatu laporan [12]. Selajutnya pemateri juga berharap dapat

membantu guru pendidik khususnya dalam bidang pemrograman [13] sistem dalam hal pengantaran materi kepada peserta didik. Sehingga akan lebih baik lagi jika guru pendidik dapat menyesuaikan maupun menambah materi ajar dalam hal penyajian data pada suatu laporan [12].

2. Metode Pelaksanaan

Dalam melaksanakan kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat pemateri melaksanakannya dalam beberapa tahap. Yang mana pada tahap pertama pemateri mengunjungi Sekolah Menengah Kejuruan Tritech Informatika - Medan. Selanjutnya yang akan menjadi peserta didik didalam pelaksanaan Pendampingan dan Pengenalan Formula *Crystal Report* Pada Aplikasi *Visual Studio.NET* ini adalah siswa dan siswi kelas XII RPL dan dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 25 Mei 2024. Adapun proses pelaksanaan yang dilaksanakan oleh pemateri adalah sebagai berikut.



Gbr. 1. Proses Pelaksanaan Pendampingan dan Pengenalan Formula Crystal Report Pada Aplikasi Visual Studio.NET Di Sekolah Menengah Kejuruan Tritech Informatika - Medan

1. Berkunjung ke Sekolah Menengah Kejuruan Tritech Informatika - Medan, Dimana Sekolah yang dikunjungi oleh pemateri berlokasi Dijalan Bhayangkara No.484, Indra Kasih, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara.

2. Berbicara dan Salam sapa dengan Guru Bidang Studi Bapak Dedi Leman M.Kom dengan tujuan merangkum hal - hal yang akan disampaikan pada materi dan hal yang menjadi harapan bagi guru pendidik dan juga pemateri.
3. Pemateri Merumuskan Kegiatan Untuk Pendampingan dan Pengenalan Formula *Crystal Report* Pada Aplikasi *Visual Studio.NET* kepada peterta didik Di Sekolah Menengah Kejuruan Tritech Informatika - Medan.
4. Pemateri melakukan kunjungan kembali ke Menengah Kejuruan Tritech Informatika - Medan dengan maksud Mengajukan Surat Permohonan Untuk Pelaksanaan Pelatihan dan Sebagai kelengkapan Dokument.
5. Selanjutnya, pemateri mempersiapkan materi yang akan disampaikan ke peserta didik kelas XII RPL yang akan dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 25 Mei 2024.
6. Pemateri Menerima surat balasan dari Sekolah Menengah Kejuruan Tritech Informatika - Medan yang secara garis besar isi dari surat memberikan ijin kepada pemateri untuk melaksanakan kegiatan Pengapdian Kepada Masyarakat Disekolah tersebut.
7. Selanjutnya, Pemateri Mempersiapkan diri dan Hal –Hal yang dibutuhkan, Seperti Modul pelatihan, Laptop, dan Sebagainya.
8. Selanjutnya, pada hari sabtu tanggal 25 Mei 2024 pemateri melaksanakan kegiatan Pengapdian Kepada Masyarakat Di Sekolah Menengah Kejuruan Tritech Informatika - Medan.
9. Setelah pelaksanaan kegiatan Pengapdian Kepada Masyarakat, Selanjutnya pemateri Menemui Guru Kelas dan Menginformasikan bahwa untuk Pendampingan dan Pengenalan Formula *Crystal Report* Pada Aplikasi *Visual Studio.NET* telah selesai terlaksana.
10. Pemateri Berpamitan Pimpinan Sekolah Menengah Kejuruan Tritech Informatika - Medan dan mengucampak terima kasih atas pemberian ijin kepada pemateri untuk pelaksanaan Pendampingan dan Pengenalan Formula *Crystal Report* Pada Aplikasi *Visual Studio.NET* Disekolah tersebut.

3. Hasil dan Pelaksanaan

3.1. Hasil

Referensi Adapun hasil dari yang dihasilkan dari proses Pendampingan dan Pengenalan Formula *Crystal Report* Pada Aplikasi *Visual Studio.NET* yang diberikan kepada siswa maupun siswi kelas RPL untuk tingkat XII diawali dengan formula penjumlahan.

Main Report					
Laporan Mutasi Items					
No	Namaltens	Awal	Masuk	Keluar	Akhir
1	Buku Tulis	45	2	0	47
2	Pena	64	0	4	64
3	Penghapus Pensil	87	7	0	94
4	Pensil Wama	91	0	2	91
5	Pensil	78	0	2	78
6	Buku Gambar	64	0	0	64
7	Pengaris Kayu	59	0	0	59
8	Jangka	91	12	0	103
9	Rol Segitiga	72	0	0	72
10	Crayon Wama	57	0	0	57

Gbr. 2. Formula Penjumlahan Pada *Crystal Report* Terhadap Aplikasi *Visual Studio.NET*

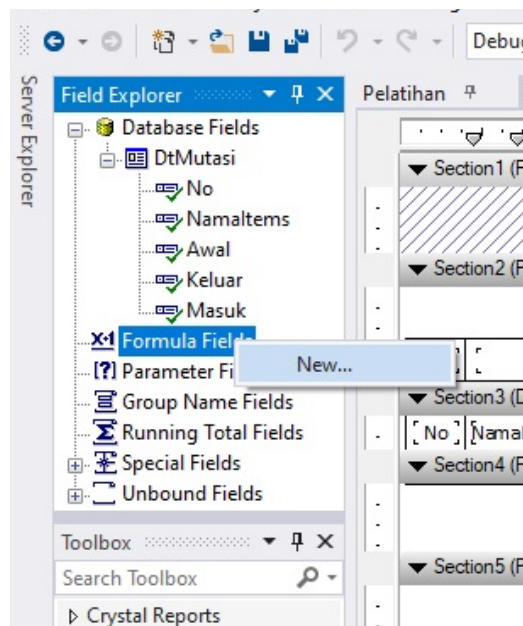
Selanjutnya siswa maupun siswi kelas RPL untuk tingkat XII tidak hanya dikenalkan dengan formula penjumlahan saja akan tetapi siswa maupun siswi kelas RPL juga diperkenalkan untuk formula pengurangan juga. Adapun hasil dari formula pengurangan yang diperkenalkan adalah sebagai berikut.

Main Report					
Laporan Mutasi Items					
No	Namaltens	Awal	Masuk	Keluar	Akhir
1	Buku Tulis	45	2	0	45
2	Pena	64	0	4	60
3	Penghapus Pensil	87	7	0	87
4	Pensil Wama	91	0	2	89
5	Pensil	78	0	2	76
6	Buku Gambar	64	0	0	64
7	Pengaris Kayu	59	0	0	59
8	Jangka	91	12	0	91
9	Rol Segitiga	72	0	0	72
10	Crayon Wama	57	0	0	57

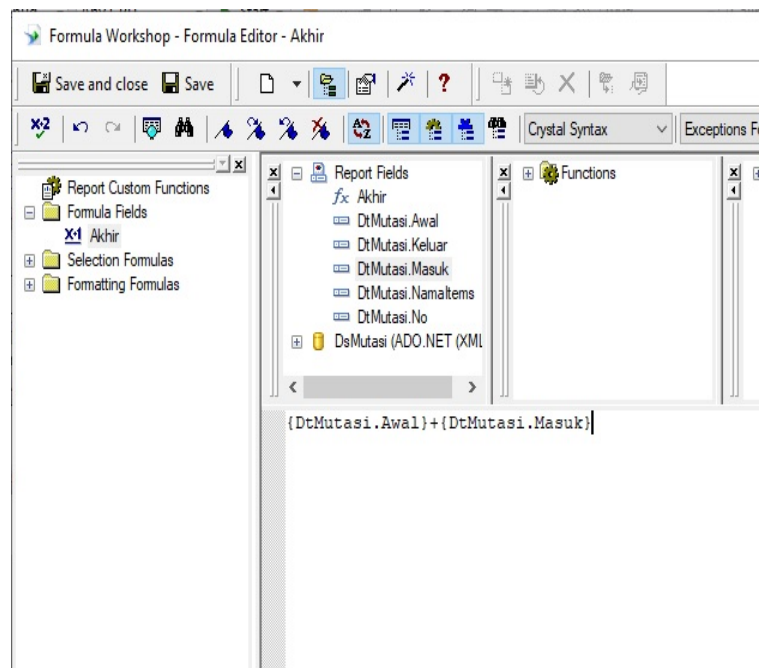
Gbr. 3. Formula Pengurangan Pada *Crystal Report* Terhadap Aplikasi *Visual Studio.NET*

3.2. Pembahasan

Untuk tahap pertama ini, pemateri mengajak siswa maupun siswi kelas RPL untuk membuat formula penjumlahan. Dimana untuk membuat formula penjumlahan akan di uraikan langkah demi langkah secara garis besar.



Gbr. 4. Create New Formula Pada Aplikasi *Visual Studio.NET*



Gbr.5. Membuat Formula Penjumlahan Pada Formula Editor Aplikasi *Visual Studio.NET*



Gbr. 6. Coding Menampilkan Data Pada Aplikasi *Visual Studio.NET*

3.3. Dokumentasi Kegiatan

Untuk tahap berikutnya, Tidak lupa juga pemateri melakukan dokumentasi berupa foto saat pemateri memberikan penjelasan kepada peserta didik Di Sekolah Menengah Kejuruan Tritech Informatika – Medan. Adapun salah satu bentuk dokumentasi pemateri adalah sebagai berikut:



Gbr. 7. Pemateri Memberikan Penjelasan Kepada Peserta Didik Di Sekolah Menengah Kejuruan Tritech Informatika – Medan

4. Kesimpulan

Setelah pelaksanaan Pendampingan dan Pengenalan Formula *Crystal Report* Pada Aplikasi *Visual Studio.NET* ini, pemateri menyimpulkan:

1. Siswa maupun siswi kelas RPL untuk tingkat XII Sekolah Menengah Kejuruan Tritech Informatika – Medan memang sudah bisa menggunakan Aplikasi *Visual Studio.NET*, Oleh sebab itu pemateri tidak harus membahas lebih dalam lagi mengenai pemrograman pada Aplikasi *Visual Studio.NET*.
2. Pemateri telah sepenuhnya mendampingi peserta didik, sehingga peserta didik khususnya yang mengikuti kegiatan ini berhasil mendapatkan ilmu dan wawasan mengenai formula *Crystal Report* secara mendasar.
3. Dibutuhkan latihan berulang bagi peserta didik khususnya yang mengikuti kegiatan Pendampingan dan Pengenalan Formula *Crystal Report* Pada Aplikasi *Visual Studio.NET* baik itu diluar pendampingan maupun dirumah.

Ucapan Terima Kasih

Untuk kesempatan kali ini, tidak lupa penulis mengucapkan salam hangat dari penulis kepada teman – teman sejawat. Selanjutnya penulis juga sangat berterima kasih kepada Bapak Muhammad Herizal Sinambela, S.Pd.I yang telah berkenan memberikan izin dan akses yang luas untuk pelaksanaan kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dari penulis untuk Siswa maupun siswi kelas RPL untuk tingkat XII dengan tema Pendampingan dan Pengenalan Formula *Crystal Report* Pada Aplikasi *Visual Studio.NET* dan Salam sapa saya kepada dengan Guru Bidang Studi Bapak Dedi Leman M.Kom yang telah berkenan memberikan waktu kelasnya kepada saya sehingga kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana.

Referensi

- [1] F. Buhanuddin, M. Nurhidayat, R. Damayanti, F. Teknik, and U. Muhammadiyah, "PEMETAAN KONDISI SARANA DAN PRASARANA LINGKUNGAN BERBASIS," vol. 7, no. 1, pp. 10–18, 2022.
- [2] R. Novelianti, "Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Warung Serba Ada (Waserda) pada Kud Mina Jaya," *Ilmudata.org*, vol. 2, no. 2, p. 1, 2022.
- [3] K. Rozikin and U. Achlison, "Report Visual Basic," vol. 2, no. 1, pp. 35–41, 2022.
- [4] "4_menghitung jumlah.pdf."
- [5] Y. Yani, M. D. Dhema, and A. B. Anomeisa, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Metode Jarimatika Pada Peserta Didik Kelas Iv Sdk 051 Waigete," *JPMI (Jurnal Pembelajaran Mat. Inov.)*, vol. 5, no. 4, pp. 1171–1188, 2022, doi: 10.22460/jpmi.v5i4.10776.
- [6] W. Ningsih, R. Harahap, M. P. Islam, and F. Ilmu, "TAFAHHAM: Jurnal Pendidikan dan Riset MADRASAH TSANAWIYAH ROBITHOTUL ISTIQOMAH," pp. 37–42.
- [7] H. Santoso, "Jurnal Teknik Informatika Atmaluhur," *J. Tek. Inform. Atmaluhur*, vol. 3, no. 1, p. 82, 2020.
- [8] Gita Anggeli Septiana Lestari, Thomas Afrizal, and Mahyudi Mahyudi, "Perancangan Sistem Informasi Data Siswa Dan Guru Pada Tk Darma Bakti Depok Berbasis Java," *J. Inform. Dan Teknologi Komput.*, vol. 2, no. 3, pp. 213–226, 2022, doi: 10.55606/jitek.v2i3.400.
- [9] K. S. Dewi and H. C. Herdana, "Pengaruh Promosi Sosial Media dan Store Atmosphere Terhadap Keputusan Pembelian di Kafe Shan Juice Karewang," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 9, no. 4, pp. 264–274, 2023.
- [10] S. Tinggi, M. Informatika, and S. Swadharma, "Rancangan Sistem Informasi Barang Berbasis Web Pada Cv.Limoplast," vol. 2, no. 5, pp. 74–90, 2020.
- [11] T. Dzulkarnain, D. E. Ratnawati, and B. Rahayudi, "Penggunaan Metode Naïve Bayes Classifier pada Analisis Sentimen Penilaian Masyarakat Terhadap Pelayanan Rumah Sakit di Malang," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 7, pp. 1453–1460, 2023, doi: 10.25126/jtiik.1077979.
- [12] A. Rizky Khoirunisa, B. Melysa Almayzuroh, D. Zulfatus Syururi, and N. Khoiriawati, "the Effect of Audit on Quality on Financial Statements Pengaruh Audit Terhadap Kualitas Pada Laporan Keuangan," *Res. Account. J.*, vol. 2, no. 3, pp. 394–402, 2019, [Online]. Available: <http://journal.yrpiiku.com/index.php/raj>
- [13] S. S. Agustina, "Analisis Prosedur Dan Fungsi Dalam Struktur Data Pada Sistem Informasi Akademik," *J. Portal Data*, vol. 2, no. 11, pp. 1–17, 2022, [Online]. Available: <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/265>

Meningkatkan Kreativitas Usaha Sablon Baju DTF

Muh. Farid Ammar¹, Lisma², Arya Ahmad³, Nur Syamsi⁴, Atmayani⁵, Irfan⁶,
Muh. Ari Rusdianto⁷, Sapar⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Universitas Muhammadiyah Palopo

Jl. Jenderal Sudirman No.Km. 03, Binturu, Kec. Wara Sel., Kota Palopo, Sulawesi Selatan-91921

¹faridammar394@gmail.com, ²lismaimmaamma10@gmail.com, ³martiniarya65@gmail.com,

⁴syamsisudirman99@gmail.com, ⁵irfanifan0011@gmail.com, ⁶atmayani566@gmail.com, ⁷arirusdianto19@gmail.com,
⁸safar@umpalopo.ac.id

Abstrak

Teknik cetak sablon pada kaos yang paling banyak digunakan saat ini adalah direct to film (DTF). Kaus sablon dapat menjadi sarana untuk membagikan identitas, pengetahuan, dan budaya dengan cara yang unik serta menarik. Berdasarkan data analitik Google Trends pada 16 Juli 2017-16 Juli 2022 dengan perbandingan kata kunci Betawi, Jawa, Sunda, dan Bali menunjukkan minat untuk kata kunci Betawi hanya sebesar 7%. Dengan demikian minat terhadap budaya Betawi yang relatif rendah menarik untuk diimplementasikan pada kaos sablon dengan metode direct to film (DTF). Tujuan dari pembahasan ini adalah untuk mengetahui bagaimana desain ilustrasi budaya di Indonesia dan implementasi teknik cetak sablon yang tepat dengan menggunakan metode DTF pada kaos. Kaos selain menjadi pelindung dan penutup tubuh, dapat menjadi media untuk menunjukkan eksistensi diri dan media informasi tercetak berupa gambar atau teks pada kaos yang biasanya disebut sablon. Penulis melakukan pengumpulan data dengan observasi, studi pustaka, metode survei dan wawancara, serta metode pengujian. Pengujian dilakukan dengan 3 sampel kaos sablon menggunakan 2 parameter pengaturan cetak yang telah ditentukan. Perbedaan hasil warna cetak kaos sablon dihitung dengan menggunakan rumus L^*a^*b (ΔE). Washing test juga dilakukan untuk menguji daya tahan pada sampel kaos sablon tersebut. Kesimpulannya dari ketiga sampel tersebut warna yang dihasilkan teknik cetak sablon metode DTF berbeda dibandingkan dengan warna desain digital dan daya tahannya tidak berkurang setelah dilakukan washing test.

Kata Kunci: Kaos, DTF, Budaya Indonesia, Media, Ilustrasi.

1. Pendahuluan

1.1. Analisis Situasi

Pakaian merupakan kebutuhan pokok yang terus berkembang pada era modern ini. Salah satu jenisnya yang paling banyak digunakan ialah kaos. Kaos semakin populer setelah aktor Don Johnson memakainya dengan setelan Armani di film Miami Vice pada tahun 1984 (Daniel, 2017). Selain sebagai pelindung dan penutup tubuh, kaos menjadi media untuk menunjukkan eksistensi diri dan dapat menjadi media informasi berupa gambar atau teks yang dicetak pada kaos yang biasanya disebut sablon. (Fres, 2022)

Sablon pada dasarnya adalah proses mentransfer gambar ke media seperti pakaian (Masnuna & Romadhona, 2020:112). Teknik cetak sablon dibagi menjadi 2 kategori, yaitu sablon manual dan sablon digital. Sablon manual umumnya memiliki 7 tahapan yaitu, desain, cetak pada kalkir, pemilihan screen yang sesuai, pemberian cairan emulsi, proses pemanasan screen dengan lampu atau matahari, penyemprotan air pada screen, dan terakhir proses sablon kekaus. Adapun sablon digital umumnya hanya memiliki 3 tahapan yaitu desain, proses cetak menggunakan printer langsung ke kaos atau menggunakan transferpaper, dan terakhir proses press pada kaos (Kiki, 2022). (Fres, 2022)

Metode sablon digital yang paling banyak digunakan saat ini adalah Direct to Garment (DTG) dan Direct to Film (DTF). Beberapa keunggulan dari Sablon DTG seperti dapat langsung diterapkan ke kaos, tidak membutuhkan transfer paper pada proses produksi, sablon yang dihasilkan tajam dan merata. Namun sablon DTG memiliki beberapa kekurangan diantaranya durasi produksi yang cukup lama dan area cetak yang terbatas. Di sisi lain sablon DTF memiliki keunggulan daripada sablon DTG yaitu dapat mencetak lebih cepat, area cetak yang variatif dan luas, sablon yang dihasilkan lebih elastis dan kuat, serta harga relatif lebih murah (Robert, 2022). Namun terdapat beberapa kendala dalam proses cetak sablon DTF seperti print head yang sering tersumbat oleh tinta DTF, kertas transfer (PET film) DTF yang rentan terhadap perubahan suhu ruangan, bubuk DTF yang jika terlalu panas akan

menyebabkan gambar pada PET film akan bergelembung, dan pengaturan cetak yang tidak sesuai akan menghasilkan warna yang kurang cerah pada sablon. Dengan mempertimbangkan beberapa keunggulan dari sablon DTF maka metode cetak ini menjadi pilihan dalam pembahasan tugas akhir ini. (Fres, 2022)

Salah satu keunggulan utama sablon DTF adalah kemampuannya untuk mencetak pada berbagai jenis bahan. Kamu bisa mencetak pada kain, plastik, kertas, atau keramik dengan hasil cetak yang memuaskan. Tentu saja ini memberimu kebebasan untuk menciptakan produk kreatif dari berbagai macam material. Teknologi cetak yang canggih dalam sablon DTF memungkinkanmu untuk menghasilkan gambar atau desain dengan tingkat detail yang tinggi. Kamu bisa mencetak dengan presisi yang tinggi, termasuk bayangan, gradasi warna, dan detail kecil lainnya. Hasil cetak yang tajam dan detail ini membuat produkmu tampak profesional dan menarik. (Fres, 2022)

Sablon DTF memberikanmu ruang kreativitas yang luas dalam mencetak gambar atau desain. Kamu bisa mencetak dengan warna-warna cerah, menciptakan efek khusus, atau menggabungkan berbagai elemen desain dengan bebas. Proses sablon DTF juga dapat memberikan keasyikan tersendiri ketika kamu melihat gambar atau desain yang tercetak dengan sempurna pada bahan. (Fres, 2022)

Dtf yang memiliki kepanjangan di *direct transfer film* pada dasarnya termasuk dalam jenis atau teknik penyablonan canggih karena memiliki cara kerja yang cukup berbeda dari jenis sablon kebanyakan. Dimana proses pengerjaannya umumnya sablon dtf ini memiliki cara berupa memindahkan desain dan tinta ke media sablon melalui kertas film menggunakan bantuan sebuah alat bernama *heat press*. Yang mana bila dilihat dari keseluruhan proses pengerjaan tersebut, tentu sudah terlihat kontras berbeda dengan jenis sablon umumnya. (Fres, 2022)

Karena bila di dibandingkan dengan jenis sablon lainnya yang masih manual, bisa di bilang dtf memang memiliki perbedaan proses pengerjaan yang sangat signifikan. Pasalnya untuk mencetak sebuah desain sablon ke film untuk selanjutnya dicetak pada media sablon, kita diharuskan untuk menggunakan printer khusus sablon dtf. Yang mana untuk harga dari printer khusus tersebut umumnya dibandrol dengan harga belasan hingga puluhan juta. Oleh sebab itu, jenis sablon dtf kerap di bilang juga sebagai teknik sablon *pricey* karena harga alatnya yang mahal. (Fres, 2022).

1.2. Tujuan dan Manfaat Sablon baju DTF

Mendapatkan efisiensi waktu dan mengurangi biaya produksi. Selain mendapatkan efisiensi waktu dan mengurangi biaya produksi, hasil cetaknya sudah menjadi primadona di pasar sablon. Dari kaos hingga sepatu, topi dan tas, sablon DTF telah membuka kesempatan baru dalam mengekspresikan kreativitas dan identitas merek.

2. Metode Pelaksanaan

2.1. Sasaran Usaha Bisnis Sablon Baju DTF

Target pasar produk ini adalah masyarakat umum baik yang tergolong menengah kebawah maupun menengah keatas, karena harga yang ditawarkan relative terjangkau dan memberikan pelayanan bagi siapapun; para pengusaha jasa sablon yang mendapat order sablon baju dtf dapat mengambil kaos ditempat mereka. Pangsa pasar produk ini antara lain yaitu Pertama adalah para pengusaha jasa sablon yang mendapat order sablon baju dtf dan Kedua adalah para pelajar yang membuat kaos untuk kelas, kepanitiaan, dll.

2.2. Lokasi Usaha Bisnis Sablon Baju DTF

Lokasi pada Usaha Bisnis Sablon Baju DTF ini di pusatkan di kota belopa merupakan salah satu usaha kecil menengah yang berdiri ditengah banyak nya persaingan tempat sablon baju lainnya. Hal ini mengakibatkan para pengusaha melakukan strategi bisnis masing-masing agar usahanya tetap bertahan lama serta konsumen lebih tertarik menggunakan jasa sablon baju di tempat tersebut. Pemberian pelayanan pada konsumen, harga yang dan juga kualitas adalah hal-hal yang diperhatikan konsumen dalam memilih tempat yang cocok dan sesuai. Sehingga konsumen merasa puas dan pengusaha dapat bersaing dengan perusahaan lain dalam memasarkan jasa sablon nya. Konsep bisnis yang ditawarkan adalah dengan mengambil bahan kain dari pabrik kain yang berkualitas kemudian memasukkan ke penjahit yang dipilih untuk dibentuk menjadi kaos yang bagus dan sesuai dengan visi perusahaan yang kemudian siap dipasarkan kemasyarakat luas. (Azzahra Kentju et al., 2023)

2.3. Metode yang digunakan

Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan usaha bisnis sablon baju dtf ini adalah berdasarkan input, proses, output (produk), dan evaluasi, sebagai berikut :

1. Tahap 1 (input)

Sebelum memulai usaha bisnis sablon baju DTF ini kami menentukan terlebih dahulu beberapa pertimbangan yaitu:

- a. Tentukan niche market: Menentukan niche market adalah langkah penting dalam mempersiapkan usaha sablon DTF. Hal ini berguna agar memfokuskan upaya pemasaran dan penjualan pada segmen konsumen yang paling mungkin tertarik dengan produk Anda. Dengan paham niche market, Anda dapat meningkatkan efektivitas kampanye pemasaran Anda
- b. Menentukan jenis produk: Setelah Anda menemukan niche market yang menurut Anda ideal, Anda akan lebih mudah untuk mengetahui produk seperti apa yang ingin Anda berikan. Berarti tahap selanjutnya adalah menentukan jenis produknya. Anda harus tahu ini.
- c. Menyiapkan modal awal: Untuk memulai bisnis sablon DTF, Anda memerlukan modal awal untuk membeli peralatan dan bahan baku. Harga printer khusus DTF bisa mencapai belasan hingga puluhan juta rupiah.
- d. Membuat rencana bisnis dan strategi marketing yang matang: Rencana bisnis dan strategi marketing yang matang akan membantu Anda memperkirakan biaya operasional, target penjualan, dan profitabilitas bisnis Anda.
- e. Memilih lokasi usaha yang strategis: Memilih lokasi usaha yang strategis akan membantu Anda menjangkau target pasar dengan lebih mudah.
- f. Menentukan harga jual produk yang kompetitif: Menentukan harga jual produk yang kompetitif akan membantu Anda bersaing dengan bisnis serupa di pasar.
- g. Persiapan peralatan: Persiapan peralatan meliputi memilih printer DTF yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan, mempersiapkan komputer dan software desain grafis yang sesuai, serta menyiapkan mesin press sablon DTF dan aksesoris pendukung lainnya.
- h. Persiapan bahan baku: Persiapan bahan baku meliputi menentukan jenis kain dan tinta DTF yang akan digunakan, menjalin kerjasama dengan pemasok bahan baku yang terpercaya, serta menjaga kualitas bahan baku dan persediaannya.
- i. Persiapan tenaga kerja: Persiapan tenaga kerja meliputi menentukan jumlah karyawan yang diperlukan, menjalin kerjasama dengan tenaga kerja yang ahli di bidangnya, serta memberikan pelatihan dan pengembangan kepada karyawan
- j. Aspek hukum dan administrasi: Aspek hukum dan administrasi meliputi mendirikan badan usaha yang sesuai dengan peraturan yang berlaku, mendapatkan izin usaha dan perizinan lainnya, serta menyusun dokumen administrasi dan akuntansi yang lengkap dan teratur. (Azzahra Kentju et al., 2023)

2. Tahap 2 (proses)

Usaha bisnis sablon baju dtf ini dilakukan pada 2 juli 2021.

- a. Semua alat dan bahan yang di perlukan dapat di beli di toko – toko
- b. Siapkan terlebih dahulu alat dan bahan, yaitu siapkan gambar, desain, fiom transfer, sampai pada tahap proses percetakan dan terakhir finishing dan pemisahan film transfer. (Azzahra Kentju et al., 2023)

3. Tahap 3 (output)

Output dari produksi yang di buat dalam program kreativitas mahasiswa ini adalah usaha sablon baju dtf yang sangat kreatif, inovatif dan sangat cocok di kantong. Usaha baju sablon ini sangat populer dikalangan remaja dan kanak – kanak. Sablon DTF memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan metode cetak lainnya, seperti:

Ketahanan cetak yang baik pada berbagai jenis bahan: Sablon DTF memungkinkanmu mencetak gambar atau desain pada berbagai jenis bahan seperti kain, plastik, kertas, keramik, dan lain-lain. Hasil cetak yang tajam dan detail: Sablon DTF menghasilkan hasil cetak yang tajam, detail, dan tahan lama pada berbagai jenis bahan.

Kecepatan proses yang relatif singkat: Sablon DTF memungkinkan kamu mencetak gambar atau desain dengan mudah dan cepat .Kreativitas dan keasyikan dalam mencetak: Sablon DTF memungkinkanmu mencetak gambar atau desain dengan mudah dan menghasilkan hasil cetak yang tajam, detail, dan tahan lama pada berbagai jenis bahan seperti kain, plastik, kertas, keramik, dan lain-lain .Bahan-bahan yang dapat digunakan: Sablon DTF memungkinkanmu mencetak gambar atau desain pada berbagai jenis bahan seperti kain, plastik, kertas, keramik, dan lain-lain . (Azzahra Kentju et al., 2023).

4. Tahap 4 (evaluasi)

Pada tahapan ini akan dilaksanakan pada saat produksi bisnis sablon baju dtf dilakukan. Pada tahap akhir akan meninjau tentang kekurangan – kekurangan apa saja yang membuat konsumen tidak menyukai produk kami, serta hal – hal yang mungkin mengakibatkan usaha kami berpotensi tidak mencapai keuntungan dan perkembangan yang sudah kami rencanakan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Input

Sebelum memulai usaha bisnis sablon baju DTF ini kami menentukan terlebih dahulu beberapa pertimbangan yaitu, Menentukan niche market adalah langkah penting dalam mempersiapkan usaha sablon DTF. Hal ini berguna agar memfokuskan upaya pemasaran dan penjualan pada segmen konsumen yang paling mungkin tertarik dengan produk Anda. Setelah Anda menemukan niche market yang menurut Anda ideal, Anda akan lebih mudah untuk mengetahui produk seperti apa yang ingin Anda berikan. Berarti tahap selanjutnya adalah menentukan jenis produknya. (Azzahra Kentju et al., 2023)

Anda harus tahu ini. Untuk memulai bisnis sablon DTF, Anda memerlukan modal awal untuk membeli peralatan dan bahan baku. Harga printer khusus DTF bisa mencapai belasan hingga puluhan juta rupiah. Rencana bisnis dan strategi marketing yang matang akan membantu Anda memperkirakan biaya operasional, target penjualan, dan profitabilitas bisnis Anda. Memilih lokasi usaha yang strategis akan membantu Anda menjangkau target pasar dengan lebih mudah.

Setelah melakukan survei pasar, yang kami lakukan adalah studi kelayakan terhadap usaha yang kami jalankan, studi kelayakan ini dilakukan agar kami dapat mengetahui perkiraan ini memiliki prospek jangka panjang. Pada tahap ini, analisis ekonomi sangat dibutuhkan agar kami dapat melihat keuntungan kedepannya sehingga potensi usaha ini dapat diketahui jangka peluang usaha kami. (Azzahra Kentju et al., 2023)

Selanjutnya tahap terakhir yaitu pemilihan bahan dan penyediaan tempat serta sarana dan prasarana sehingga dapat menunjang proses produksi. Adapun bahan hasil dan pembahasan yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang pemilihan alat dan bahan:



Gbr. 1. Bahan dan Alat Yang Digunakan

3.2. Proses

Proses sablon DTF melibatkan beberapa langkah yang perlu diikuti dengan teliti. Meskipun terlihat rumit, dengan panduan yang tepat, kamu akan dengan mudah mencetak gambar atau desain yang menakjubkan dengan teknik ini.

1. Siapkan gambar atau desain

Langkah pertama dalam proses sablon DTF adalah persiapan gambar atau desain yang akan dicetak. Pastikan gambar atau desain sudah siap dalam format digital, seperti JPEG atau PNG. Kamu bisa menggunakan software desain grafis seperti Adobe Photoshop atau CorelDRAW untuk mempersiapkan gambar atau desain tersebut.

Pastikan juga gambar atau desain memiliki resolusi yang cukup tinggi agar hasil cetak tampak tajam dan detail. Idealnya, resolusi gambar atau desain harus setidaknya 300 dpi (dots per inch).

2. Siapkan bahan dan film transfer

Selanjutnya, persiapkan bahan yang akan kamu cetak dan film transfer khusus. Pastikan bahan dalam kondisi bersih dan rata sehingga hasil cetak dapat menempel dengan baik. Jika perlu, gunakan alat pengering atau setrika untuk meratakan permukaan bahan. Letakkan film transfer pada permukaan bahan dengan sisi gambar menghadap bahan. Pastikan film transfer sejajar dengan bahan dan tidak ada kerutan atau lipatan yang mengganggu proses transfer.

3. Proses pencetakan

Setelah persiapan gambar atau desain serta bahan dan film transfer selesai, saatnya melakukan proses pencetakan. Tempatkan bahan dengan film transfer di mesin sablon DTF dan atur suhu serta tekanan sesuai dengan rekomendasi produsen. Pastikan mesin sablon DTF sudah dalam kondisi siap cetak dan tinta sudah terisi dengan cukup. Mulailah proses pencetakan dengan mengikuti instruksi mesin dan tunggu hingga proses selesai.

4. Finishing dan pemisahan film transfer

Setelah proses pencetakan selesai, angkat bahan dari mesin sablon DTF dengan hati-hati. Biarkan bahan dan film transfer dalam keadaan dingin sejenak agar hasil cetak dapat mengering dengan baik. Setelah itu, lepaskan film transfer dengan hati-hati dari bahan. Tarik film transfer secara perlahan dan pastikan tidak ada bagian gambar atau desain yang tertinggal pada film transfer. (Azzahra Kentju et al., 2023)



Gbr. 2. Proses Cetak Sablon DTF

3.3. Output

Output dari produksi yang kami buat dalam program kreativitas mahasiswa yaitu usaha sablon baju dtf. Sablon DTF memungkinkanmu mencetak gambar atau desain dengan mudah dan menghasilkan hasil cetak yang tajam, detail, dan tahan lama pada berbagai jenis bahan seperti kain, plastik, kertas, keramik, dan lain-lain. Sablon DTF memiliki ketahanan cetak yang baik pada berbagai jenis bahan.

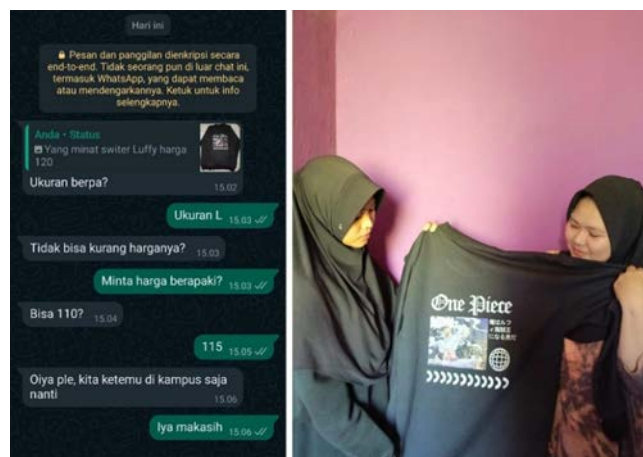
Sablon DTF memungkinkan kamu mencetak gambar atau desain pada berbagai jenis bahan seperti kain, plastik, kertas, keramik, dan lain-lain. Sablon DTF memungkinkan kamu mencetak gambar atau desain dengan mudah dan cepat. Sablon DTF memungkinkan kamu mencetak gambar atau desain dengan warna yang banyak sekalipun karena teknik sablon digital ini tidak mempunyai batasan warna dalam pengerjaannya. (Azzahra Kentju et al., 2023).



Gbr. 3. Output Sablon Baju DTF

3.4. Evaluasi

Tahap ini dapat dilaksanakan setelah proses pembuatan sablon baju. Pada tahap akhir akan meninjau tentang kekurangan-kekurangan yang membuat para konsumen tidak cocok dengan selera yang kami buat mengkonsumsi produk kami serta kekurangan yang mengakibatkan usaha kami berpotensi tidak mencapai target keuntungan dan perkembangan yang sudah direncanakan. Evaluasi tersebut diantaranya, evaluasi kualitas produk, dan bahan- bahan yang kami gunakan. Evaluasi biaya pembuatan produk, evaluasi harga jual sablon baju, dan evaluasi tempat pemasaran produk. (Azzahra Kentju et al., 2023).



Gbr. 4. Penjualan Online dan Offline

Referensi

- [1] Andreano ariel mohammad akbar (2022) Implementasi teknik cetak sablon metode dtf pada kaos dengan desain ilustrasi bertema budaya betawi
- [2] Akbar, A. A. M. (2022). Implementasi Teknik Cetak Sablon Metode DTF Pada Kaus Dengan Desain Ilustrasi Bertema Budaya Betawi (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Media Kreatif).
- [3] Rahman, H. (2022). Perancangan Cetak Kaos Sablon Digital Menggunakan Printer DTG dan DTF (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan).
- [4] Nazir, A. M. Desain, T. PenerapanGayaArt Nouveau PadaDesainT-shirtMerkSaklirang
- [5] Luzar, L. C. (2010). Kreasi Cetak Sablon Mudah DanBerkualitas Tinggi Pada Kaos.Humaniora,1(2), 778-791.
- [6] Aldiansyah, M. (2021). Sablon Kaus Menggunakan Mesin DTG Epson SC-F2130. Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta Hal 9-10.
- [7] Aldianto, M.F. (14 November 2020). Perbedaan Sablon Manual dan Sablon Digital. Diambil pada tanggal 29 Juni 2022, dari <https://www.retina.co.id/perbedaan-sablon-manual-dan-sablon-digital/>
- [8] Daniel. (27 Oktober 2017). Sejarah Kaus (T-Shirt) dan Trend Perkembangan Terkini. Diambil pada tanggal 29 Juni 2022, dari <https://bloggerpontianak.net/sejarah-kaus-t-shirt-dan-trend-perkembanganterkini/#.YtOtULZBxPY>
- [9] Masnuna & Romadhona, M. (2020). Media Cetak Dengan Teknik Sablon Press, Sidoarjo: Indomedia Pustaka.
- [10] Maxipro. (11 Juli 2019). Sejarah Perkembangan Cetak Sablon. Diambil pada tanggal 29 Juni 2022, dari <https://maxipro.co.id/sejarah-cetak-sablon/>
- [11] Robert, P.S. (22 Maret 2022). Direct-to-Film (DTF) printing: when textile marking has a touch of powder. Diambil pada tanggal 29 Juni 2022, dari <https://www.printindustry.news/story/39769/direct-to-film-dtf-printingwhen-textile-marking-has-a-touch-of-powder>

- [12] Yunianto, I. (19 Mei 2022). Sablon Manual VS Sablon Digital - Apa Kelebihan dan Kekurangannya? Diambil pada tanggal 29 Juni 2022, dari <http://desaingrafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/SABLON-MANUAL-VSSABLON-DIGITAL-APA-KELEBIHAN-DAN-KEKURANGANNYA/f5a6fe40024c28967a354e591bb9fa21b784bf00>
- [13] Soerabaja45. (1 April 2022). 5 Alasan Kenapa Harus Pakai Sablon DTF! Diambil pada tanggal 29 Juni 2022, dari <https://soerabaja45.co.id/5-alasan-kenapaharus-pakai-sablon-dtf/>
- [14] Nadine. (4 Januari 2022). 10 Bahan Kaos yang Bagus dan Bikin Nyaman Sehari-hari. Diambil pada tanggal 29 Juni 2022, dari <https://www.blibli.com/friends/blog/bahan-kaos-yang-bagus-10/>
- [15] Haninda, G.L. (2018). Analisa Desain Pada Produk Alat Sablon Portable dengan Menggunakan Metode Quality Function Deployment (Studi Kasus pada Industri Sablon di Daerah Istimewa Yogyakarta). Universitas Islam Indonesia Yogyakarta Jakarta Hal 1
- [16] Basuki, U. (2019). Buku Ajar Persiapan Cetak pada Industri Percetakan, Jakarta Selatan: Politeknik Negeri Media Kreatif

Pelatihan Desain Grafis dengan Adobe Photoshop dan Canva

Marice Hotnauli Simbolon¹, Monang Tarigan², Saut Maruli Tua Banjarnahor³,
Daniel Napitupulu⁴, Aldy Saragih⁵, Indri Novita Rubiah Sijabat⁶

^{1,2,4,5,6}Universitas Mandiri Bina Prestasi

Jalan Letjend. Djamin Ginting No.285-287, Kel. Padang Bulan, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia – 20155

³Politeknik Mandiri Bina Prestasi

Jalan Letjend. Djamin Ginting No.285-287, Kel. Padang Bulan, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia – 20155

¹simbolonice@gmail.com, ²monangtarigan1@gmail.com, ³sautbnahor22@gmail.com, ⁴dnapitupulu90@yahoo.co.id,
⁵aldysaragih12@gmail.com, ⁶indrisijabat2812@gmail.com

Abstrak

Kemudahan yang kita dapatkan dari kemajuan teknologi informasi salah satunya dibidang desain grafis. Desain grafis dapat memberikan keterampilan dalam berkomunikasi secara visual melalui media teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan aplikasi/software desain grafis. Keterampilan desain grafis juga sangat dibutuhkan khususnya dibidang usaha percetakan, advertising, multimedia, fashion, dan industri kreatif. Untuk mencari alternatif solusi pemecahan masalah di atas, maka diadakan pelatihan desain grafis sekaligus open office dan kiat sukses matematika. Dengan tujuan untuk melatih siswa/i Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Sei Lapan mengedit gambar khususnya pasphoto diri dengan memanfaatkan perangkat lunak (software) Adobe Photoshop dan Canva. Pengetahuan dan pemahaman siswa/i dalam membuat undangan dan editing gambar/photo menjadi meningkat. Keterampilan siswa/i pada bidang komputer meningkat terutama dalam instalasi dan penggunaan software Adobe photoshop dan memaksimalkan Microsoft Office khususnya Word dan Excel dalam penyebaran undangan kedepannya. Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka selanjutnya perlu mengadakan pelatihan serupa pada organisasi yang berbeda serta khalayak sasaran yang berbeda pula serta wilayah jangkauan yang lebih luas.; Adanya kesinambungan dan monitoring program pasca kegiatan pengabdian ini sehingga siswa/i benar-benar dapat mempraktekan pembuatan undangan dan editing photo/gambar yang baik, terstruktur dan akurat. Sesuai dengan hasil yang telah dilaksanakan maka perlu ada peningkatan dari segi sarana dan prasarana dan SDM baik dari pendamping maupun dari peserta.

Kata Kunci: Desain Grafis, Mail Merge, Adobe Photoshop, Canva.

1. Pendahuluan

Kemudahan yang kita dapatkan dari kemajuan teknologi informasi salah satunya dibidang desain grafis. Desain grafis dapat memberikan keterampilan dalam berkomunikasi secara visual melalui media teks dan atau gambar untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan dengan menggunakan aplikasi desain grafis. Keterampilan desain grafis juga sangat dibutuhkan khususnya dibidang usaha percetakan, advertising, multimedia, fashion, dan industri kreatif.

SMAN 1 Sei Lapan terletak di Pangkalan Brandan, yang jauh dari akses teknologi informasi. Khususnya studio photo. Sehingga, saat sekolah atau kebutuhan atas pasphoto, siswa/i atau masyarakat disekitar SMAN 1 Sei Lapan, harus menempuh jarak yang cukup jauh untuk menemukan studio photo.

Untuk mencari alternatif solusi pemecahan masalah di atas, maka diadakan pelatihan desain grafis sekaligus open office dan kiat sukses matematika. Dengan tujuan untuk melatih siswa/i SMAN 1 Sei Lapan mengedit gambar khususnya pasphoto diri dengan memanfaatkan perangkat lunak (software) Adobe Photoshop dan Canva.

Biaya pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara mandiri. Kegiatan pengabdian telah dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 29 Januari 2020 yang dilaksanakan di SMAN 1 Sei Lapan, dengan diikuti oleh 51 orang peserta yang dibagi menjadi 4 sesi pelatihan. Dengan demikian diharapkan kelak dapat membantu siswa/i SMAN 1 Sei Lapan dalam mengembangkan kemampuan mengolah gambar dengan menggunakan bantuan aplikasi desain grafis khususnya Adobe Photoshop.

2. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi suatu bangsa tentu tidak terlepas dari keberhasilan proses pembelajaran di lembaga-lembaga serta institusi-institusi pendidikan tinggi. Tahapan perubahan diharapkan mampu membawa bangsa ke arah kemajuan peradaban yang lebih tinggi dan meresap secara utuh sebagai jati diri bangsa. Tingkat penguasaan ilmu dan teknologi merupakan bukti nyata keberhasilan pembangunan.

Peningkatan penguasaan ilmu dan teknologi tidak hanya dilakukan pada pendidikan formal, namun juga dapat dilakukan melalui pendidikan non-formal. Teknologi informasi memiliki perkembangan yang sangat pesat dan meliputi berbagai bidang. Bidang pendidikan baik pendidikan taman kanak-kanak, sekolah dasar, menengah atas atau pendidikan tinggi merupakan salah satu bidang yang dipengaruhi oleh teknologi informasi. Baik dalam proses pembelajaran formal di sekolah maupun nonformal berupa pelatihan di luar sekolah.

Berdasarkan analisa situasi, kami merangkum permasalahan tersebut sebagai berikut:

- a. Pimpinan Sekolah Menengah Atas SMAN 1 Sei Lapan menginginkan anak didiknya memiliki pengetahuan yang baik tentang teknologi informasi dan internet khususnya desain grafis dan pemanfaatan Aplikasi Microsoft Office.
- b. Siswa/I Sekolah Menengah Atas SMAN 1 Sei Lapan ingin mengetahui cara mengolah/edit gambar/photo serta memanfaatkan Aplikasi desain Grafis baik yang berbasis desktop dan yang bersifat online secara maksimal.

2.1. Personal Mitra

Sesuai dengan judul program pengabdian masyarakat ini, metode penerapan ipteks yang dilakukan adalah berbentuk pendampingan untuk mengolah gambar menjadi lebih menarik atau sesuai permintaan, seperti background gambar sebelumnya biru menjadi merah atau sebaliknya. Pola pendampingan dengan peserta yang ada di SMA tersebut dilakukan secara seminar sekaligus praktek.

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, adalah:

1. Untuk memberikan tambahan pengetahuan kepada siswa/i mengenai desain grafis.
2. Memberikan bekal keterampilan komputer khususnya pemanfaatan Aplikasi Microsoft Office dan Desain Grafis yang nantinya bisa dikembangkan lebih baik untuk meningkatkan kreativitas siswa/i.
3. Untuk memberikan kontribusi kepada lingkungan sekitar.

2.2. Manfaat Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini memiliki beberapa manfaat baik langsung maupun tidak langsung bagi siswa/i diantaranya:

- a. Dapat meningkatkan keterampilan dan kreatifitas siswa/i dalam mengolah gambar dengan menggunakan komputer.
- b. Peserta bisa memperoleh tambahan pengetahuan terhadap aplikasi pengolah grafis untuk mendukung proses pembelajaran.
- c. Bagi siswa/i bisa memberikan wawasan tentang perkembangan teknologi informasi saat ini.
- d. Bagi Universitas Mandiri Bina Prestasi bisa memberikan kontribusi untuk pengabdian kepada masyarakat.

3. Metode Pelaksanaan

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu pengirim pesan (guru), penerima pesan (peserta didik), dan pesan itu sendiri dalam hal ini materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran kadang terjadi kegagalan komunikasi. Yang berarti tidak seluruh materi pembelajaran yang disajikan guru atau narasumber dapat ditangkap dan dipahami dengan baik oleh peserta pelatihan. Untuk menghindari kegagalan tersebut, maka guru atau instruktur dapat menyusun strategi atau kiat pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. Oleh karena itu, perlu adanya media yang tepat. Adapun metode pendekatan yang digunakan dalam memperoleh data dan informasi adalah:

- a. Survei lapangan (*Field Reseach*).

Riset lapangan dibutuhkan untuk mengetahui secara jelas dan terperinci teknologi informasi apa yang dapat ditawarkan sesuai dengan bidang ilmu kita serta dapat menghasilkan data-data yang diperlukan.

- b. Wawancara (*interview*).
Melakukan percakapan langsung dengan Kepala Sekolah, Guru dan peserta didik yang bersangkutan guna memperoleh penjelasan tentang sistem yang sedang berjalan.
- c. Pengamatan (*obsevasi*).
Dengan dilaksanakannya pengamatan langsung ke lokasi, tim dapat lebih leluasa mengetahui apa yang sebenarnya yang terjadi kendala terhadap sistem yang sedang berjalan tersebut.
- d. Studi Perpustakaan (*Library Research*)
Kegiatan studi pustaka dilakukan dengan metode pengumpulan data sebagai informasi dasar mengenai pengabdian yang akan dilakukan, referensi pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan pustaka menjadi materi pelatihan.
- e. Studi Laboratorium (*Laboratory Reseach*)
Studi Laboratorium dilakukan dilaboratorium komputer dengan cara pemakaian komputer sebagai alat bantu penerapan dan praktek langsung di dalam penyelesaian masalah sehingga hasil yang dicapai bisa seperti yang diharapkan.

4. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Rabu, 29 Januari 2020 dari jam 09.00 WIB sampai dengan selesai, dengan dihadiri 51 (lima puluh satu) orang peserta, Siswa/i SMAN 1 Sei Lapan. Kegiatan berupa penyampaian materi dan praktek langsung pembuatan undangan dan editing photo. Peserta dibagi dalam 8 kelompok terdiri dari 4 orang anggota. Setiap kelompok melakukan praktek langsung setelah diberikan penjelasan oleh tim instruktur.

5. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran yang dipilih adalah siswa/i Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Sei Lapan. Tempat yang dipilih adalah Aula Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Sei Lapan di Jalan Piturah Pangkalan Brandan, Alur Dua, Kec. Sei Lapan, Kab. Langkat Prov. Sumatera Utara.

6. Relevansi bagi siswa/I SMA Negeri 1 Sei Lapan

Kegiatan pengabdian ini memiliki relevansi dengan kebutuhan siswa/i di lapangan. Berdasarkan hasil survey sebelum pelaksanaan, siswa/i SMAN 1 Sei Lapan masih belum mengetahui cara editing photo, serta pembuatan undangan menggunakan perpaduan antara perangkat lunak, Adobe Photoshop dengan Canva. Karena keterbatasan perangkat keras (komputer), pelaksanaan workshop desain grafis dibagi menjadi 2 (dua) sesi. Sehingga dengan adanya workshop dan pelatihan ini diharapkan siswa/i SMAN 1 Sei Lapan dapat membuat undangan dan editing photo.

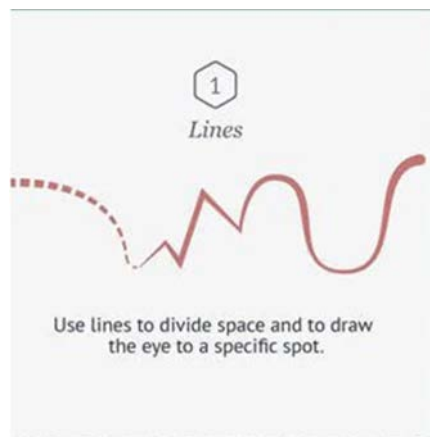
7. Tinjauan Pustaka

Desain grafis sebagai bentuk seni dengan tujuan untuk memecahkan masalah komunikasi melalui kombinasi elemen grafis seperti garis, bentuk, tekstur, ruang, ukuran, dan warna. Gambar Visual yang tercipta diharapkan dapat menjadi sarana atau perantara penyampaian informasi atau pesan secara jelas, ekonomis dan efektif, bahkan mampu membentuk persepsi manusia akan sesuatu hal.

7.1. Elemen Desain Grafis

Desain harus memiliki unsur-unsur penting ini: garis, bentuk, tekstur, ruang, ukuran dan warna.

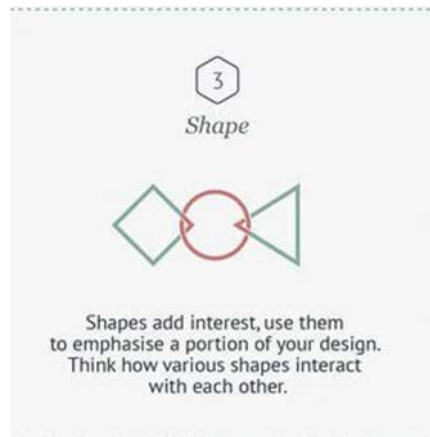
- a. Garis
Unsur dasar desain grafis yang diperlukan untuk membentuk sesuatu adalah garis. Fungsinya untuk menghubungkan unsur desain yang satu dan yang lain.



Gambar 1. Garis (*Lines*)

b. Bentuk

Unsur desain grafis yang kedua adalah bentuk. Bentuk-bentuk umum yang diketahui banyak orang yaitu segitiga, lingkaran, persegi dan persegi panjang.



Gambar 2. Bentuk (*Shape*)

c. Tekstur

Unsur desain grafis pada urutan ketiga adalah tekstur. Tekstur adalah tampilan luar dari sebuah bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan.



Gambar 3. Tekstur (*Texture*)

d. Ruang

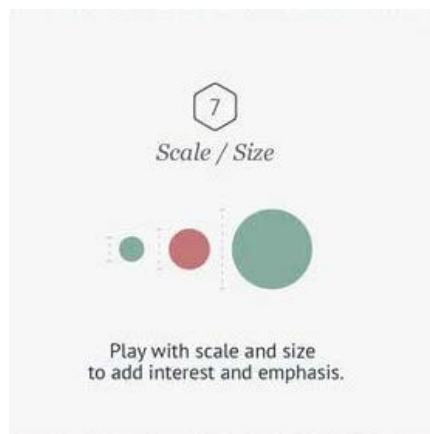
Unsur keempat yaitu ruang. Ruang dibutuhkan dalam memperindah sebuah desain. Seandainya jarak tidak ada, bentuk-bentuk yang ada di dalam desain akan saling menempel.



Gambar 4. Ruang (*Space*)

e. Ukuran

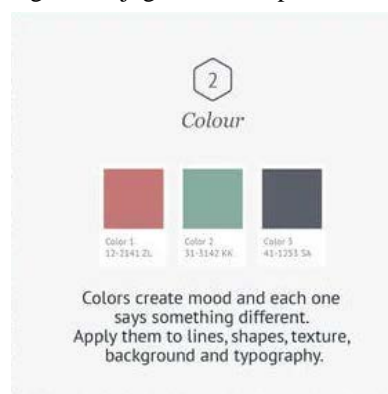
Ukuran juga tidak kalah penting dengan unsur yang lain. Misalnya objek yang memiliki ukuran yang lebih besar mengindikasikan bahwa objek tersebut lebih penting dibanding objek yang berukuran lebih kecil.



Gambar 5. Ukuran (*Size*)

f. Warna

Pemilihan warna (*colour*) sangatlah penting dalam menentukan keindahan sebuah desain. Pemilihan warna berpengaruh terhadap kesan yang diterima oleh pesan mata pembaca. Pemilihan warna dapat memengaruhi suasana hati seseorang. Masing-masing warna juga memiliki profil identitasnya sendiri.



Gambar 6. Warna (*Colour*)

7.2. Adobe Photoshop

Aplikasi Adobe Photoshop merupakan penyunting citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk penyuntingan photo atau gambar dan dapat juga digunakan dalam pembuatan efek. Aplikasi Adobe Photoshop banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk aplikasi pengolah gambar atau photo. Photoshop CS (*Creative Suite*) merupakan Versi kedelapan, versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4, versi duabelas adalah Adobe Photoshop CS5, versi ketigabelas adalah CS6, dan versi terbaru adalah Adobe Photoshop CC (*Creative Cloud*).

7.3. Canva

Canva adalah platform berbasis web yang bisa dimanfaatkan untuk membuat berbagai desain menarik. Canva digunakan untuk membuat grafis sosial media, presentasi, cover buku, poster, spanduk, sertifikat, dokumen dan konten visual lainnya. Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar (*Canva Pro* dan *Canva for Enterprise*). Canva memiliki lebih dari 420.000 template, lebih dari 75.000.000 foto stok, video, dan grafis premium yang dapat digunakan secara gratis, lebih dari 3.000 font.

8. Kerangka Pemecahan Masalah

Alternatif pemecahan masalah dilakukan dengan mengadakan pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Photoshop yang berbasis desktop dan memanfaatkan Canva yang berbasis web (internet), sehingga diharapkan siswa/i memiliki pengetahuan serta keterampilan dalam desain grafis baik yang berbasis desktop maupun berbasis web (internet). Peserta dilatih secara langsung menggunakan tools-tools yang ada pada Adobe Photoshop.

9. Panduan Desain Grafis: Edit Background Pasphoto

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam mengedit background pasphoto yaitu mengetahui bagian porsi tubuh mana yang akan di photo. Pada umumnya, hanya dari bagian atas kepala hingga dada saja. Namun tidak menutup kemungkinan pasphoto yang diminta dengan kriteria lain. Jadi sesuaikan ukuran pasphoto dengan posisi photo.

- 1) Lalu tentukan ukuran pasphoto yang diminta. Adapun penggunaan ukuran pasphoto yang umum di Indonesia yaitu dengan ukuran 2×3 cm (0,7×1.1 inchi), 3×4 cm (1.1×1.5 inchi) dan 4×6 cm (1,5×2,3 inchi)
- 2) Menentukan warna latar belakang dari sebuah pasphoto.
- 3) Menyiapkan perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan
- 4) Langkah selanjutnya yaitu siapkan file photo untuk kemudian akan dibuat menjadi pasphoto.
- 5) Download dan instal aplikasi Adobe Photoshop di komputer. Pada saat pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6. Tidak masalah jika Anda boleh menggunakan versi yang lain, karena tampilannya tidak jauh berbeda.
- 6) Langkah selanjutnya, dapat dilihat pada lampiran materi pelatihan laporan ini

10. Hasil Kegiatan

10.1. Hasil Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

- a. meningkatnya pengetahuan dan pemahaman siswa/i SMAN 1 Sei Lapan mengetahui bagaimana cara membuat undangan dan editing photo menggunakan software Adobe Photoshop.
- b. Meningkatnya keterampilan siswa/i SMAN 1 Sei Lapan dalam penyebaran undangan ke banyak orang dengan memanfaatkan tools yang ada di dalam Microsoft Office yaitu Mail Merge.
- c. Mampu menyusun mengarsip data dengan Microsoft Excel.

10.2. Faktor pendukung dan faktor penghambat

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pelaksanaan pelatihan serta masih kurangnya ketersediaan peralatan pendukung di SMAN 1 Sei Lapan untuk merealisasikan hasil kegiatan pasca workshop ini.

10.3. Evaluasi Keberhasilan

Dalam hal evaluasi keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilihat dari dua sebagai indikator yaitu respon positif dari peserta; mampu memberikan manfaat bagi para peserta.

Dari evaluasi diperoleh hasil dan manfaat dari kegiatan pengabdian ini diantaranya meningkatkan keterampilan SMAN 1 Sei Lapan. dalam pembuatan undangan dan editing video. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan awal pengabdian, karena berbagai pendukung terutama partisipasi peserta yang cukup antusias dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan ini.

11. Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah terlaksana dapat disimpulkan bahwa:

- Pengetahuan dan pemahaman siswa/i SMAN 1 Sei Lapan dalam membuat undangan dan editing gambar/photo menjadi meningkat.
- Keterampilan siswa/i SMAN 1 Sei Lapan pada bidang komputer meningkat terutama dalam instalasi dan penggunaan software Adobe photoshop dan memaksimalkan Microsoft Office khususnya Word dan Excel dalam penyebaran undangan kedepannya.
- Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka selanjutnya perlu: mengadakan pelatihan serupa pada organisasi yang berbeda serta khalayak (peserta) sasaran yang berbeda pula serta wilayah jangkauan yang lebih luas.;
- Adanya kesinambungan dan monitoring program pasca kegiatan pengabdian ini sehingga siswa/i SMAN 1 Sei Lapan benar-benar dapat mempraktekan pembuatan undangan dan editing photo/gambar yang baik, terstruktur dan akurat. Sesuai dengan hasil yang telah dilaksanakan maka perlu ada peningkatan dari segi sarana dan prasarana dan Sumber Daya Manusia baik dari pendamping maupun dari peserta.
- Kegiatan pelatihan ini hendaknya dilakukan pada sasaran yang lebih luas dan materinya dapat dikembangkan

12. Dokumentasi



Gambar 7. Photo bersama seluruh peserta pelatihan desain grafis



Gambar 8. Photo suasana pelatihan desain grafis

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih untuk mereka yang mengasihiku setulus Yesus Kristus, Universitas Mandiri Bina Prestasi yang saat ini sebagai jembatan untuk mencapai karier yang lebih baik dan Pimpinan Redaksi ULINA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat.

Referensi

- [1] Herlambang, F. (2006). Membuat Efek Dramatis pada Foto dengan Photoshop CS2. PT. Elex Media Computindo, Jakarta. <https://katalogdisputakarbalikpapan.perpusnas.go.id/detail-opac?id=17597&type=koleksi>
- [2] Kaban, R., Simbolon, M. H., & Abdullah, A. (2019). Aplikasi E-Archiving dan Monitoring Surat Menyurat. MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem), 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.54367/means.v4i2.544>
- [3] Madcoms. (2011). ADOBE Photoshop CS5 untuk pemula. Penerbit ANDI, Yogyakarta. <https://balaiyanpus.jogjaprovo.go.id/opac/detail-opac?id=257033>
- [4] Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- [5] Simbolon, M. H., Lismardiana, Dumariani Silalahi, D., & Banjarnahor, S. M. T. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif TK Kana Nasional dengan pemanfaatan Multimedia. ULINA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.58918/ulina.v1i1.181>
- [6] Silalahi, D., Siahaan, B. N., & Simbolon, M. H. (2021). Internet Sehat Dan Motivasi Manajemen Waktu Bagi Generasi Milenial. ABDIMAS MANDIRI-Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 88–92.
- [7] Simbolon, M. H., Simbolon, F. H., Pasaribu, M., & ... (2021). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Penyampaian Tata Acara Ibadah Gereja HKBP Getsemane Ressort HKBP Tapan Nauli Sunggal. ... Kepada Masyarakat, 1, 32–41.
- [8] Simbolon, M. H., Sitanggang, E. D., Banjarnahor, S. M. T., Sartana, Simbolon, F. H., & Pasaribu, M. (2021). Pembuatan Dan Pengelolaan Website Sekolah Sebagai Abdimas Mandiri-Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 1(1), 75–80. <https://ejournal.politeknikmbp.ac.id/index.php/abdimaspm/article/download/38/35>
- [9] Sitanggang, E. D., Pinem, A., Perangin-angin, J., Sembiring, M., & Saroha Simanjuntak. (2023). Pembangunan dan Pelatihan Penggunaan Website SMK Swasta Teknik Dairi. ULINA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 23–27. <https://doi.org/10.58918/ulina.v1i1.191>
- [10] Sitanggang, E. D., Sihombing, M., Pasaribu, M., & Irawan, B. (2021). Analysis of Elearning Quality Measurement With Webqual Method at Politeknik MBP Medan. INFOKUM, 10(1), 64–73. Retrieved from <https://infor.seaninstitute.org/index.php/infokum/article/view/218>.

Reorganisasi Bank Sampah Berkah Abadi

Prama Widayat¹, Ryan Pahlawan², Safrul Rajab³

^{1,2,3}Universitas Lancang Kuning

Jalan Yos Sudarso KM. 8 Rumbai, Kota Pekanbaru, Indonesia - 28265

¹pramawidayat@unilak.ac.id, ²ryanpahlawan@unilak.ac.id, ³safrulrajab@unilak.ac.id

Abstrak

Bank sampah berkah abadi yang berada di Kelurahan Limbungan sudah berdiri sejak tahun 2020. Beberapa kali mengalami pasang surut dan berganti pengurus tetapi hasilnya tetap sama karena bank sampah tidak berjalan dengan baik, puncaknya pada tahun 2022 berhenti total beroperasi, untuk itu perlu dilakukan reorganisasi untuk menggabungkan bank sampah dengan TPS3R agar mendapatkan penghasilan tambahan untuk operasional. Dimana TPS3R sebagai tempat menampung semua sampah dari rumah warga, kemudian dipilah oleh petugas pemilahan setiap hari. Sampah organik dijadikan sebagai pakan maggot, sampah non organik yang masih bernilai ekonomi bisa dijual kepada pelaku daur ulang di kota Pekanbaru. Sampah residu diangkut oleh mobil dinas untuk dibawa dan dibuang ke TPA.

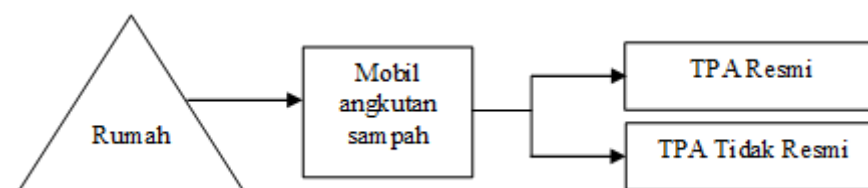
Kata Kunci: Bank Sampah, TPS3R, Sampah, Organisasi.

1. Pendahuluan

Di Kelurahan Limbungan Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru terdapat Bank Sampah Berkah Abadi yang berdiri pada tahun 2020 yang diprakarsai oleh Universitas Lancang Kuning dan PT. Chevron Pacifik Indonesia. Sejak berdiri pada tahun 2020 Bank sampah ini sempat mengalami pasang surut dan beberapa kali berganti kepengurusan karena pengurus lama tidak aktif dan juga kekurangan sumber daya manusia pada bagian operasional.

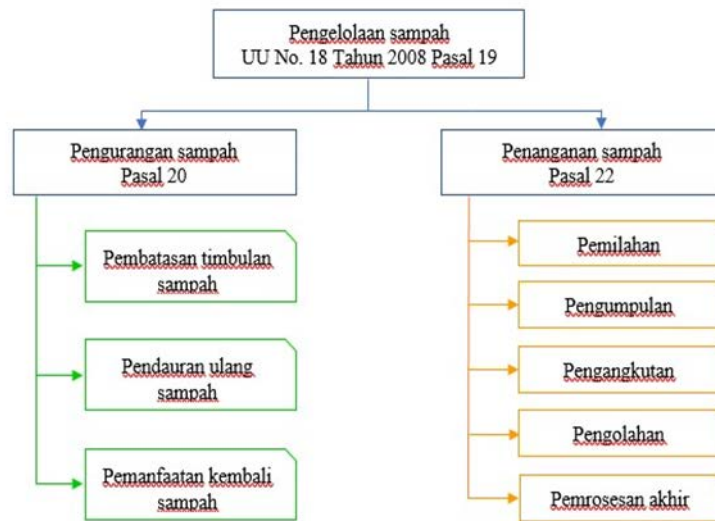
Menjelang akhir tahun 2022 bank sampah ini berhenti total beroperasi karena sebagian besar pengurus sudah tidak aktif lagi, tersisa hanya beberapa orang yang tidak efektif untuk menjalankan. Kondisi ini sangat memprihatinkan, jika dilihat kebelakang bahwa bank sampah ini sempat aktif melayani 6 RW dari total 12 RW yang ada di Kelurahan Limbungan, masyarakat sudah mulai aktif menabung menjadi nasabah bank sampah karena semangat bersama untuk menjaga lingkungan.

Problem Kota Pekanbaru saat ini salah satunya adalah sampah, pengelolaan sampah yang masih jauh dari amanat undang-undang Nomor 18 tahun 2008 karena proses yang terjadi hari ini sampah diangkut dari rumah oleh mobil angkutan sampah dan langsung dibuang ke TPA resmi dan juga TPA tidak resmi seperti pada gambar 1 dibawah ini.



Gbr. 1. Proses pengelolaan sampah saat ini

Seharusnya pengelolaan sampah yang sesuai dengan Undang-undang Nomor 18 Tahun 2008 adalah terdapat 2 proses yaitu pengurangan sampah (Pasal 20) dan penanganan sampah (Pasal 22). Dimana dalam pengurangan sampah harus ada pembatasan timbulan sampah, harus ada proses daur ulang yang dilakukan dan pemanfaatan kembali sampah yang masih bisa digunakan. Sedangkan untuk proses penanganan sampah dimulai dengan pemilahan sampah dari sumbernya minimal organik dan non organik, setelah itu dikumpulkan pada satu untuk selanjutnya dijemput oleh petugas bank sampah ataupun TPS3R, agar selanjutnya dilakukan pengolahan dan pemrosesan akhir, seperti pada gambar 2 dibawah ini:



Gbr. 2. Pengelolaan Sampah Berdasarkan UU No. 18 Tahun 2008

Pada kenyataannya proses ini tidak berjalan, yang terjadi justru hanya angkut dan buang seperti pada gambar 1 diatas. Pengelolaan sampah bisa dilakukan dengan menggabungkan Bank Sampah dengan TPS3R karena bangunan Bank Sampah Berkah Abadi bisa difungsikan sebagai TPS3R Jika kita lihat data Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) tahun 2022 di Kota Pekanbaru terdapat 3 TPS3R yaitu (1) Mandiri Bersama 3,65 ton per tahun, Dirgantara 10,95 ton per hari dan Berkah Abadi 2,56 ton per tahun.

Data ini tidak valid karena TPS3R Berkah Abadi atau Bank Sampah Berkah Abadi tidak beroperasi tahun 2022. Untuk itu perlu dilakukan perbaikan dalam organisasi yang sebelumnya, dimana hanya fokus pada bank sampah tetapi sekarang harus dimasukkan pengelolana TPS3R karena fungsinya bisa saling melengkapi. Pengelolaan TPS3R di Kota Pekanbaru tidak ada yang berjalan, untuk itu perlu dilakukan pilot project di Kelurahan Limbungan ini karena bangunan sangat memadai sehingga bisa dioptimalkan dalam operasional (Alhakam, M. F., & Juwana, 2019) karena pengalihan fungsi lazim dilakukan untuk mengoptimalkan kinerja pengelolaan sampah (Rozan, M. N., Nilandita, W., Pribadi, A., & Auvaria, 2021) atau bisa dilakukan studi kelayakan (Widayat, P., Maryanti, S., Lubis, N., & Rajab, 2022) sehingga nantinya secara manajemen bisa lebih baik (Trisnawati, L. E., & Agustana, 2018).

Pengelolaan bisa dalam bentuk Kelompok Swadaya Masyarakat atau KSM (Devi, N. P. K. C., & Trimariantio, 2022) karena sifatnya pemberdayaan (Dewi, N. M. E. N., Rahayu, N. N. S., Hendrawan, F., & Darmawan, 2023) dan bisa dievaluasi secara berkala (Giovanni, P. F., Meidiana, C., & Sari, 2023). Kedepannya perlu dibangun sistem manajemen sampah (Ginting, I. D. Y., Tolle, H., & Brata, 2022) atau berbasis aplikasi (Hamdani, H., Brata, K. C., & Brata, 2023) dan digitalisasi (Sudarsana, I. M., & Suwirmayanti, 2022).

Untuk pengelolaan secara masif bisa lebih efektif dengan TPS3R (Herningrum, E. I., Sunariya, M. I. T., & URP, 2022) karena nanti akan dilihat bagaimana sebelum dan sesudah adanya TPS3R ini (Lupiyanto, R., Nurhasanah, N., & Hamzah, 2023), jika sampah semuanya dibuang ke TPA maka akan memperbesar munculnya efek rumah kaca yang menimbulkan emisi (Maulidia, A. G., Sidjabat, F. M., & Wikaningrum, 2023), dengan adanya TPS3R maka sampah akan dipilah sebelum masuk TPA yaitu sampah organik, non organik dan residu. Untuk organik diolah jadi pupuk (Pramesiti, A. R., 2021) dengan memanfaatkan mesin komposter (Widja, I. B. P., Suteja, I. W. A., 2023).

Kebutuhan pengelolaan sampah perkotaan sudah sangat urgen dan tidak bisa ditunda lagi, maka dari itu perlu segera dilakukan reorganisasi pengelola bank sampah berkah abadi dengan menggabungkan dengan TPS3R.

2. Metode

2.1. Tahapan Pengabdian

Untuk memulai kegiatan ini terlebih dahulu kami berkomunikasi dengan pengelola sebelumnya yang hanya tinggal 1 orang setelah itu mengajak menemui lurah limbungan sebagai pengawas bank sampah dan TPS3R. setelah itu buk lurah berkomunikasi dengan kelompok pemuda setempat yang bisa diajak untuk mengelola Bank Sampah dan TPS3R. beberapa hari setelah itu berkumpul bersama pengelola yang lama, buk lurah, kelompok pemuda dan juga tim pengabdian.

2.2. Metode

Dalam rangka mencapai tujuan yang tercantum diatas, maka pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan dengan metode yang sistematis dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Sharing pemahaman organisasi pengelolaan sampah, mulai dari bank sampah sampai TPS3R sehingga bisa mendudukan peran masing-masing agar tidak berbenturan.
2. Memberikan praktek pengelolaan TPS3R:
 - a) Konsep TPS3R.
 - b) Mekanisme pemilahan.
 - c) Pemanfaatan sampah organik non organik

2.3. Lokasi

Lokasi untuk kegiatan ini langsung di tempat bank sampah dan TP3R karena lebih efektif untuk menjelaskan pembagian tugas dan juga Teknik pemilahan sampah serta masih ada sampah yang belum terpilah sejak 1 tahun yang lalu.

2.4. Indikator

Berhasil atau tidaknya program ini dilihat dari keseriusan pengelola yang baru untuk menjalankan bank sampah dan TPS3R karena permasalahan sejak tahun 2021 adalah tidak adanya pengurus yang konsisten menjalankannya.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Kegiatan yang dilakukan berupa penataan ulang organisasi bank sampah dan juga TPS3R di Kelurahan Limbungan karena sudah cukup lama tidak beroperasi sejak akhir tahun 2022 padahal secara infrastruktur sudah lengkap dimulai dari mesin press, mesin pencacah, mesin pencuci plastik, kendaraan operasional. Jika ini dibiarkan maka akan menjadi tumpukan besi tua nantinya, untuk itu kami mengumpulkan pengurus yang lama dan mengajak pemuda yang tergabung di Karang Taruna Kelurahan Limbungan untuk berperan aktif mengelola sampah di Kelurahan.

Pengaturan kembali struktur organisasi dimana untuk bank sampah cukup 5 orang saja yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan 2 orang petugas operasional yang mencakup dan menimbang, sementara untuk pemilahan dilakukan secara bersama. Mengatur jadwal penjemputan untuk masing-masing RW dimana untuk satu kelurahan terdiri dari 12 RW, sampah yang masih punya nilai ekonomi dipilah sejak dari rumah dan dimasukkan dalam karung. Ketika sudah 1 bulan akan dilakukan penimbangan di rumah RW dan setelah selesai penimbangan akan langsung diangkat ke bank sampah untuk dipilah kembali memastikan sudah terpilah sesuai jenisnya

Berbeda dengan TPS3R untuk pengurusnya terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara, 2 orang petugas penjemput sampah dan 2 orang petugas pemilah sampah. Pelayanan TPS3R untuk sampah yang tidak terpilah di rumah warga karena tidak semua warga mau memilah sampahnya. Masyarakat meletakkan sampahnya didepan rumah untuk diangkut petugas dari TPS3R dengan jadwal penjemputan 3 kali dalam seminggu. Nanti di TPS3R sampah tersebut akan dipisahkan kembali terdiri dari organik (sisa makanan), non organik (plastik, botol, kertas, mainan anak-anak yang rusak, ember pecah, kemasan bekas minyak goreng dan lainnya) dan residu (bekas masker, tisu bekas, bekas

botol obat, bekas popok bayi, bekas pembalut, pecahan kaca, baterai bekas dan sejenisnya). Khusus sampah residu akan dibawa ke TPA karena tidak dapat dimanfaatkan di TPS3R maupun bank sampah.

Dilakukan juga praktek pemilahan sampah agar pengurus bank sampah dan TSP3R bisa mengenal jenis sampah yang bernilai ekonomi dan mana yang tidak bernilai, praktek langsung bersama sehingga mereka paham proses pemilahan sampah dan tidak hanya sekedar teori.

3.2. Peralatan

Untuk menudung kegiatan yang dilakukan dalam rangka reorganisasi bank sampah dan TPS3R Kelurahan Limbungan maka dibutuhkan beberapa peralatan yaitu :

1. Ruangan pertemuan
2. Sarung tangan
3. Sampah
4. Karung

3.3. Dokumentasi Kegiatan

Kegiatan diawali dengan pertemuan dengan lurah limbungan, pengurus bank sampah sebelumnya, karang taruna kelurahan limbungan dan perwakilan dari Pusat Pengendalian Pembangunan Ekoregion Sumatera.



Langsung menuju kelokasi bank sampah dan TPS3R untuk melihat kondisi sampah yang ada disana dan dilakukan langsung pemilahan sampah.



4. Kesimpulan

Dari kegiatan yang dilakukan untuk reorganisasi pengurus bank sampah dan TPS3R terlihat keinginan yang sangat serius dari mereka untuk mengaktifkan kembali pengelolaan sampah di kelurahan limbungan dan perlu dukungan semua pengurus, bukan hanya ketua atau lurah yang berperan. Kedepan diharapkan bank sampah dan TPS3R dapat berjalan dengan baik sehingga menjadi percontohan bagi kelurahan lainnya di Kota Pekanbaru.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami kepada Lurah Limbungan, Pengurus Bank Sampah, Karang Taruna Kelurahan Limbungan dan Pusat Pengendalian Pembangunan Ekoregion Sumatera yang bersedia mendukung program ini untuk berjalan kembali.

Referensi

- [1] Alhakam, M. F., & Juwana, I. (2019). Analisis Willingness to Pay Masyarakat Kelurahan Antapani Tengah Menuju Optimalisasi TPS3R. *Serambi Engineering*, 4, 649–663
- [2] Devi, N. P. K. C., & Trimarianto, C. (2022). Compatibility of waste management places at tps3r ksm bayu suci, sub-district marga. *Astonjadro*, 11(2), 326–332.
- [3] Dewi, N. M. E. N., Rahayu, N. N. S., Hendrawan, F., & Darmawan, A. J. (2023). Pemberdayaan Pengelolaan Sampah Di TPS3R Pemogan, Denpasar Sebagai Upaya Pengembangan Inovasi Desain Produk Interior Dari Pengolahan Limbah Plastik. *Jurnal PATRA*, 5(2), 146–156.
- [4] Ginting, I. D. Y., Tolle, H., & Brata, K. C. (2022). Pengembangan Sistem Manajemen Sampah TPS3R Dinas Lingkungan Hidup Kota Batu berbasis Web Responsive menggunakan Tailwind dan ReactJS. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(12), 5828–5836.
- [5] Giovanni, P. F., Meidiana, C., & Sari, K. E. (2023). Evaluasi Peningkatan Lingkup Wilayah Pelayanan TPS3R Paba Asri Kecamatan Bumiaji Kota Batu. *Planning for Urban Region and Environment Journal (PURE)*, 11(4), 209–220.
- [6] Hamdani, H., Brata, K. C., & Brata, A. H. (2023). Pengembangan Aplikasi Penanganan dan Pengurangan Sampah dalam Membantu TPS3R berbasis Android (Studi Kasus: TPS3R di Kota Batu). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 384–391.
- [7] Herningrum, E. I., Sunariya, M. I. T., & URP, M. (2022). Analisis Keefektifitasan Tempat Pengelolaan Sampah Reduce, Reuse, Recycle (Tps3r) Dalam Upaya Mengatasi Sampah Rumah Tangga Di Kota Bekasi.
- [8] Lupiyanto, R., Nurhasanah, N., & Hamzah, H. P. (2023). Analisis Kinerja Pengelolaan Lingkungan TPS3R Perkotaan (Studi Kasus: TPS3R Kenanga, Kabupaten Sleman, DIY). *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 8(4), 927–939.
- [9] Maulidia, A. G., Sidjabat, F. M., & Wikaningrum, T. (2023). Green House Gas Emission Inventory and Energy Use Of TPS3R Flamboyan Using Waste Reduction Model (WARM) V. 15. *Journal of Environmental Engineering and Waste Management*, 8(2), 131–146.
- [10] Pramesti, A. R., D. et al. (2021). Optimalisasi Teknologi Bio-Balitani Dalam Pengolahan Sampah Rumah Tangga Di TPS3R Desa Taro. *Jurnal SIAR ILMUWAN TANI*, 2(2), 126–131.
- [11] Rozan, M. N., Nilandita, W., Pribadi, A., & Auvaria, S. W. (2021). Desain ulang TPST Sampurno Sidoarjo menjadi TPS3R. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 53–59.
- [12] Sudarsana, I. M., & Suwirmayanti, N. L. G. P. (2022). Tabanan, Sistem Informasi Digitalisasi Pengolahan Sampah TPS3R Desa Selemadeg Kabupaten. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16396–16403.
- [13] Trisnawati, L. E., & Agustana, P. (2018). Manajemen Pengelolaan Sampah Melalui TPS3R (Tempat Pengolahan Sampah Reuse-Reduce-Recycle) di Desa Selat Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng. *Locus*, 9(1), 75–88.
- [14] Widayat, P., Maryanti, S., Lubis, N., & Rajab, S. (2022). Feasibility Study For The Development of TPS3R Waste Bank. *ADPEBI International Journal of Business and Social Science*, 2(1), 29–38.
- [15] Widja, I. B. P., Suteja, I. W. A., et al. (2023). Optimalisasi Mesin Komposter di TPS3R Bestari Desa Bengkel Kab. Tabanan Bali. *Charity: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1a), 58–65 P. Audebert, P. Hapiot, J. *Electroanal. Chem.* 361 (1993) 177.

Pelatihan ICT Untuk Industri Rumahan

Marice Hotnauli Simbolon¹, Bertha Nerpy Siahaan², Sartana³, Putri Fadillah Hadi Mirsa⁴, Pinondang Hutapea⁵, Ewin Susanti Halawa⁶, Bambang Christoffer⁷

^{1,2,3,4,6,7}Universitas Mandiri Bina Prestasi

Jalan Letjend. Djamin Ginting No.285-287, Kelurahan Padang Bulan, Kecamatan Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia - 20155

⁵ATRO Yayasan Amal Bhakti Medan

Jalan H.M. Joni No. 50A Kecamatan Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia - 20227

¹simbolonice@gmail.com, ²berthasiahaan9@gmail.com, ³sartanasinurat@gmail.com, ⁴putrifadillahhm@gmail.com, ⁵hutapea.pino@gmail.com, ⁶ewinsusanti73@gmail.com, ⁷bambangchristoffers@gmail.com

Abstrak

Pelatihan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK/ICT) Untuk para Pelaku IR di Tandem Kabupaten Langkat yang diselenggarakan atas kerjasama antara Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak dengan Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer selaku host penyelenggara. Pelaksanaan pelatihan dilakukan tanggal 23 November 2017, yang bertujuan untuk memberi pengenalan Teknologi Komunikasi, kesadaran potensi dan pentingnya manfaat TIK/ICT, Memotivasi untuk penggunaan TIK/ICT sangat mudah dan terus belajar dalam kemandirian. Hasil laporan ini memberi gambaran atas kesiapan masyarakat pelaku IR di Kab.Langkat sebanyak 32 IR, dimana masyarakat IR di daerah ini belum siap untuk memasuki teknologi informasi, dengan Indeks kesiapan para pelaku IR dalam memanfaatkan TIK/ICT sebagai media komunikasi atau teknologi informasi untuk memajukan usahanya, sebesar 1.46 (Range 1 s/d 5).

Kata Kunci: Industri Rumahan, ICT, APTIKOM, Microsoft Excel, Sosial Media.

1. Pendahuluan

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang dalam bahasa Inggris *Information and Communication of Technology* (ICT) khususnya internet yang saat ini marak digunakan sebagai jembatan informasi dan pengetahuan kepada pelaku industri rumahan (Pelaku IR). Akses terhadap komunikasi digital membantu dalam meningkatkan peluang perdagangan atau pemasaran, akses informasi untuk mendapatkan pelatihan atau lokakarya, mendapatkan jaringan bisnis dan peluang pendapatan bagi ibu-ibu rumah tangga serta meningkatkan peluang tenaga kerja.

TIK/ICT dapat menjadi sarana yang efektif bagi para ibu-ibu rumah tangga pada usaha kecil, menengah dalam mengembangkan usahanya. Namun demikian, peran perempuan di dalam perkembangan TIK/ICT masih minoritas. Kaum pria masih memegang peranan penting dalam TIK/ICT. Para wanita mendominasi pada posisi administrasi, input data, operator komputer, dan sejenisnya. Oleh karena itu dalam rangka pengembangan industri rumahan yang umumnya di dominasi oleh ibu rumah tangga, perlu dilakukan pengembangan keahlian dalam hal pengoperasian TIK/ICT khususnya dalam pemanfaatan internet untuk meningkatkan produktivitas pelaku ekonomi.

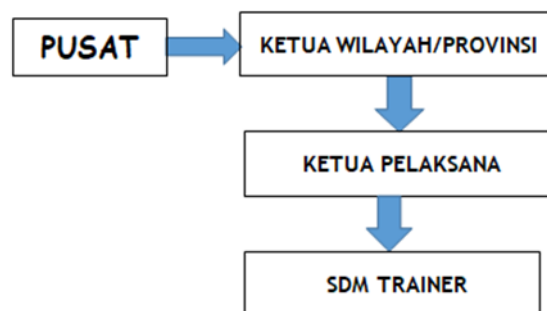
Perguruan Tinggi anggota Asosiasi Pendidikan Tinggi Komputer (APTIKOM) bekerjasama dengan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) Republik Indonesia dipercaya sebagai tempat penyelenggara Pelatihan TIK/ICT untuk tahun 2017. Kegiatan Pelatihan ICT Untuk Pelaku IR diselenggarakan pada hari, Kamis tanggal 23 (dua puluh tiga) bulan November tahun 2017 (dua ribu tujuh belas) yang diikuti oleh 32 (tiga puluh dua) pengusaha industri rumahan berasal dari wilayah Tandem, Kabupaten Langkat. Hasil yang diharapkan dari Pelatihan ICT Untuk Industri Rumahan adalah para peserta dapat mengenal TIK/ICT bagi industri rumahan, mampu melakukan pencarian informasi menggunakan internet, mampu menghitung biaya produksi dan harga jual, mampu memasarkan produk menggunakan social media, mampu membuat permohonan dana bantuan menggunakan Aplikasi Microsoft Office dan mampu membuat profil usaha untuk pengajuan bantuan dana dalam pengembangan usaha.

2. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan MOU antara Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI (KPPPA) Republik Indonesia dengan APTIKOM nomor 30.B/KPP-PA/D.I/09/2017 dan nomor 02/MOU/APTIKOM/X/2017 serta surat dari KPPPA nomor B-288/KPP-PA/Asd.2/D.I/10/2017 tentang Training of Trainer Pelatihan ICT Untuk Industri Rumahan dalam Rangka Pengembangan Pelaku IR di Daerah tanggal 6 Oktober 2017.

Selanjutnya APTIKOM bekerjasama dengan KPPPA-RI mengajak anggota APTIKOM melaksanakan dan mendukung kesuksesan penyelenggaraan ToT ICT bagi Pelaku IR, yang selanjutnya untuk dilaksanakan di daerah masing-masing. Terkait dengan rencana penyelenggaraan Training of Trainer (ToT), APTIKOM mengundang kepada Para Ketua Provinsi APTIKOM di 8 (delapan) Provinsi serta Para Trainer yang ditunjuk oleh Ketua Provinsi APTIKOM sebanyak 50 (lima puluh) orang. Dari 50 Peserta orang peserta sebanyak 8 orang berasal dari Provinsi Sumatera Utara.

Untuk regulasi dari APTIKOM Pusat ke daerah dan dilaksanakan oleh SDM Trainer bisa dilihat pada bagan di bawah ini:



Gambar 1. Regulasi dari APTIKOM Pusat ke daerah dan dilaksanakan oleh SDM Trainer

Agar Sumber Daya Manusia (Trainer) mempunyai dasar hukum sehingga bisa melaksanakan kegiatan Pelatihan maka Ketua APTIKOM Pusat mengeluarkan Surat Keputusan (tercantum di Lampiran) Nomor: KEP. 055/DE-SK/APTIKOM/X/2017 tentang Pengangkatan Tim Proyek Training of Trainers TIK/ICT bagi Pelaku IR dilingkungan KPP-PA RI) dan APTIKOM.

2.1. Tujuan Pengabdian

Tujuan dari pelatihan pemanfaatan TIK/ICT untuk industri rumahan, agar mendapatkan wawasan baru dan cara pandang dalam mengelola usaha yang mereka jalani dengan memanfaatkan TIK/ICT dengan lebih optimal, memberikan bekal keterampilan komputer khususnya pemanfaatan internet dan Aplikasi Microsoft Office dalam pembuatan Profil Usaha dan Proposal Pengajuan Kebutuhan Dana.

2.2. Peserta dan Instruktur Pelatihan

Peserta pelatihan sebanyak 32 orang yang terdiri dari 1 wilayah diantaranya yaitu Kab. Langkat. Adapun sebaran peserta pelatihan dapat dilihat pada tabel 1. Peserta Pelatihan:

Tabel 1

Peserta Pelatihan

No	Kota/Kabupaten	Jumlah	Keterangan
1	Kab.Langkat	32	
Jumlah		32	

Pelatihan ini di sampaikan oleh 1 orang trainer disetiap kelas dan dibantu dengan 1 orang asisten trainer serta 2 orang operator, dengan data sebagai berikut:

Tabel 2

Daftar Pengelola Kegiatan Pelatihan ICT Untuk Industri Rumahan

No	Nama Trainer/Ass Trainer/Operator	Jumlah	Keterangan
1	Marice Hotnauli Simbolon, M.Kom	1	Trainer
2	Sartana, ST., M.Kom	1	Ass Trainer
3	Bertha Nerpy Siahaan	1	Ass Trainer
4	Putri Fadillah Hadi Mirsa	1	Operator
5	Ewin Susanti Halawa	1	Dokumentasi
6	Pinondang Hutapea, S.Pd., M.Pd	1	Logistik
7	Bambang Christoffer	1	Logistik
Jumlah		7	

3. Materi Pelatihan

Materi yang disampaikan dalam pelatihan ini terdiri dari 6 (enam) kompetensi yang harus dimiliki oleh Pelaku IR, diantaranya adalah:

- 1) Pengenalan TIK/ICT
- 2) Mencari Informasi Menggunakan Internet
- 3) Menghitung Biaya Usaha
- 4) Melakukan Pemasaran melalui Sosial Media (mis. facebook, instagram, youtube), pembuatan brosur-brosur usaha yang sederhana
- 5) Membuat Korespondensi (Surat Menyurat)
- 6) Membuat Profil Usaha
- 7) Menyusun Proposal Pengajuan Kebutuhan Dana untuk pengembangan usaha

4. Metode Pelaksanaan

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu pengirim pesan (narasumber), penerima pesan (peserta pelatihan industri rumahan), dan pesan itu sendiri dalam hal ini materi pelatihan. Dalam proses pembelajaran kadang terjadi kegagalan komunikasi. Yang berarti tidak seluruh materi pelatihan yang disajikan narasumber dapat ditangkap dan diterima dengan baik oleh peserta pelatihan industri rumahan. Untuk menghindari kegagalan komunikasi, maka narasumber dapat menyusun strategi pelatihan dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber referensi untuk pembuatan materi pelatihan. Oleh karena itu, perlu adanya media yang tepat. Adapun metode pendekatan yang digunakan dalam memperoleh data dan informasi adalah:

- a. Survei lapangan (*Field Reseach*).
Riset lapangan dibutuhkan untuk mengetahui secara jelas dan terperinci teknologi informasi apa yang dapat ditawarkan sesuai dengan bidang ilmu kita serta dapat menghasilkan data-data yang diperlukan.
- b. Wawancara (*interview*).
Melakukan percakapan langsung dengan perangkat desa dan peserta pelatihan industri rumahan yang bersangkutan guna memperoleh penjelasan tentang sistem yang sedang berjalan.
- c. Pengamatan (*obsevasi*).
Dengan dilaksanakannya pengamatan langsung ke lokasi, tim dapat lebih leluasa mengetahui apa yang sebenarnya yang terjadi kendala terhadap sistem yang sedang berjalan tersebut.
- d. Studi Perpustakaan (*Library Research*)
Kegiatan studi pustaka dilakukan berhubungan dengan metode pengumpulan data sebagai informasi dasar mengenai pengabdian yang akan dilakukan, mencari referensi pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah data menjadi materi pelatihan.
- e. Studi Laboratorium (*Laboratory Reseach*)

Studi Laboratorium dilakukan dilaboratorium komputer dengan cara pemakaian komputer sebagai alat bantu penerapan dan praktek langsung di dalam penyelesaian masalah sehingga hasil yang dicapai bisa seperti yang diharapkan.

5. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Pelatihan dilaksanakan selama satu hari selama 480 menit dengan 7 (tujuh) materi yang disampaikan pada saat pelatihan. Penyelenggaraan pelatihan ini dilaksanakan pada hari Kamis, 23 November 2017. Rundown acara yang dijadwalkan untuk setiap materi tertuang di Tabel 3. Sebaran Waktu Pelaksanaan Pelatihan:

Tabel 3

Sebaran Waktu Pelaksanaan Pelatihan

No	Kegiatan	Durasi Waktu (Menit)	Waktu Pelaksanaan
1	Registrasi	15	08.00 - 08.15
2	Pengenalan TIK/ICT	30	08.15 - 08.45
3	Mencari Data dan Informasi Menggunakan Internet	60	08.45 - 09.45
4	Menghitung Biaya Usaha	60	09.45 - 10.45
5	Melakukan Pemasaran melalui Sosial Media (mis. facebook, instagram, youtube), pembuatan brosur-brosur usaha yang sederhana	75	10.45 - 12.00
6	Ishoma	75	12.00 - 13.15
7	Membuat Korespondensi (Surat Menyurat)	60	13.15 - 14.15
8	Membuat Profil Usaha	90	14.15 - 15.45
9.	Menyusun Proposal Pengajuan Kebutuhan Dana untuk pengembangan usaha	60	15.45 - 16.45
10.	Penutupan	15	16.45 - 17.00

6. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana penunjang pelatihan TIK/ICT bagi pelatihan pelaku IR terdiri dari ruangan (gedung) pelaksanaan pelatihan, laboratorium komputer, buku panduan bagi peserta pelatihan, sarana penunjang TIK/ICT seperti koneksi jaringan internet, Proyektor penyejuk ruangan dan aliran listrik yang memadai termasuk penyediaan genset untukantisipasi pemadaman listrik lain sebagainya.

7. Administrasi

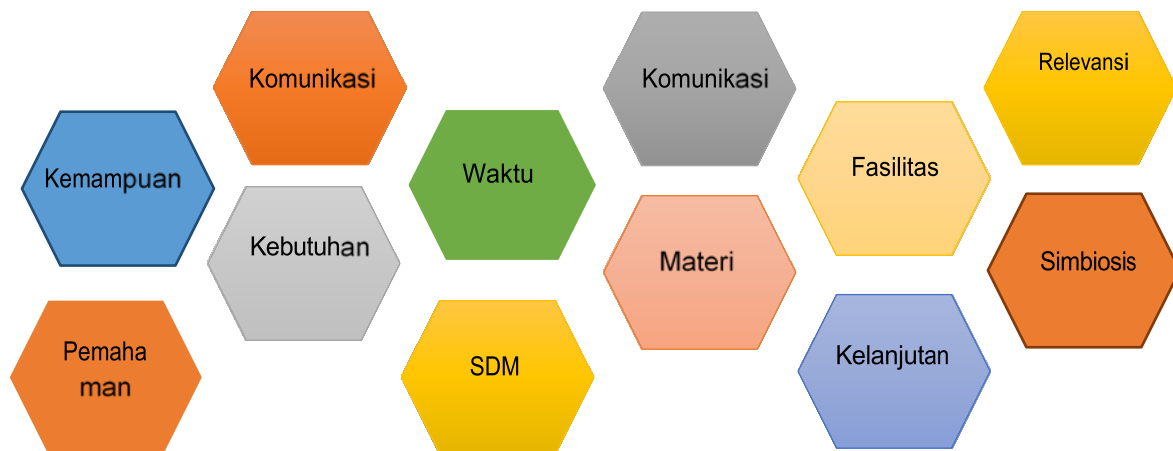
Administrasi pendukung dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan TIK/ICT bagi Pelaku IR meliputi:

- Administrasi Peserta, terdiri dari Daftar Hadir Peserta, Daftar Penerimaan Buku Panduan, Daftar Penerimaan Uang Transport, Buku Panduan Peserta, Kuisioner
- Administrasi Instruktur/Trainer, terdiri dari Daftar Hadir Instruktur/Trainer, Buku Panduan Instruktur, Daftar Penerimaan Uang Honor Intstruktur
- Administrasi Panitia, terdiri dari Daftar Hadir Panitia, Daftar Penerimaan Honor Panitia Dokumen administrasi diatas dilampirkan pada bagian lampiran laporan ini.

8. Evaluasi

Evaluasi pelaksanaan Pelatihan TIK/ICT bagi Pelaku IR dilakukan melalui pengisian formulir angket kepuasan oleh peserta Pelaku IR untuk mengukur efektifitas pelatihan. Peserta Pelaku IR diminta mengisi kuisioner yang telah dipetakan terhadap situasi dan kondisi ekosistem TIK/ICT penyelenggara pelatihan. Tersedia sejumlah

dimensi pembentuk ekosistem TIK/ICT dalam lingkungan penyelenggaraan kegiatan Pelatihan TIK/ICT Untuk Industri Rumahan pada Gambar 2. Dimensi Pembentuk Ekosistem TIK/ICT:



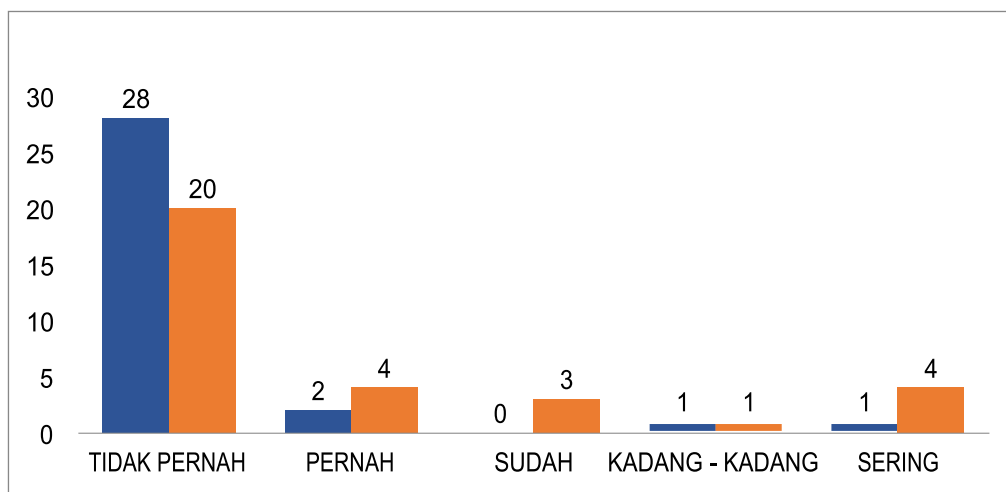
Gambar 2. Dimensi Pembentuk Ekosistem TIK/ICT

Dimensi Pembentuk Ekosistem TIK/ICT pada dasarnya saling berhubungan satu dengan lainnya. Dalam model perhitungan lebih detail akan sangat bergantung pada konteks, obyektif dan kesiapan penyelenggaraan Pelatihan TIK/ICT Untuk Pelaku IR. Terkait dengan Pelatihan TIK/ICT, sejumlah prinsip dengan menggunakan rumus: Indeks ICT Responden sama dengan NR dimana: NR adalah nilai rata-rata.

Sesuai dengan sistem penilaian yang dipergunakan dalam angket pemetaan, maka nilai Indeks TIK/ICT akan berkisar 1 (terendah) hingga 5 (tertinggi). Adapun arti indeks tersebut adalah 1. Peserta sama sekali tidak siap; 2. Peserta masih jauh dari siap; 3. Peserta sudah hampir siap; 4. Peserta telah siap; dan 5. Peserta telah siap dan mampu bersaing.

Sesuai dengan hasil pengolahan angket yang telah disebar ke 32 (tiga puluh dua) responden (peserta) pelatihan maka indeks kesiapan pelaku IR khususnya di Tandem Kabupaten Langkat dinyatakan score 1,46 (Pelaku IR sama sekali tidak siap).

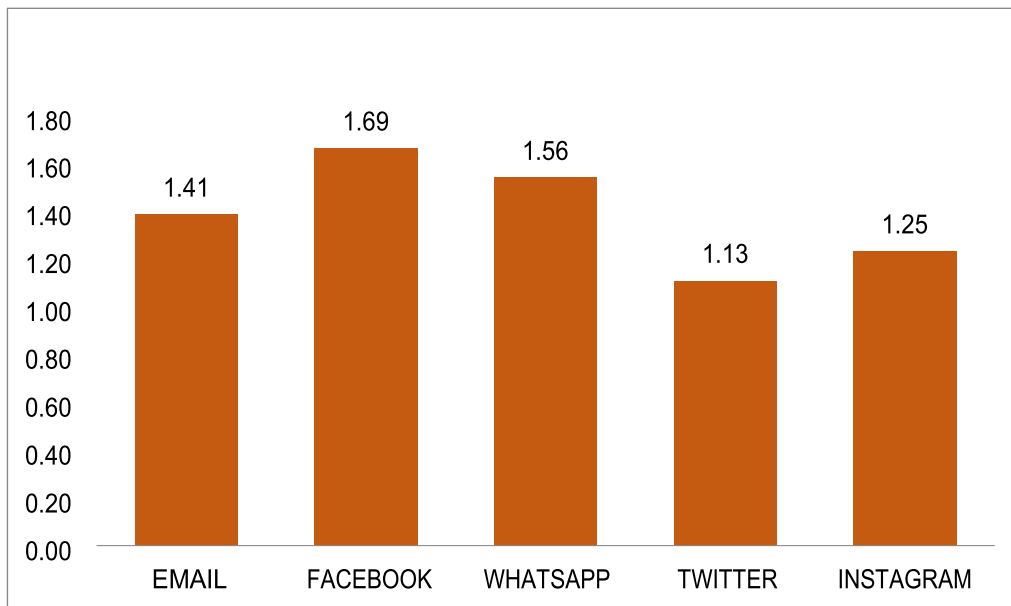
Jika dipetakan ke dalam grafik tentang penggunaan perangkat TIK/ICT yang digunakan oleh Pelaku IR terlihat pada diagram (grafik) pada Gambar 3. Grafik Indeks Penggunaan Laptop/Smartphone Pelaku IR.



Gambar 3. Grafik Indeks Penggunaan Laptop/Smartphone Pelaku IR

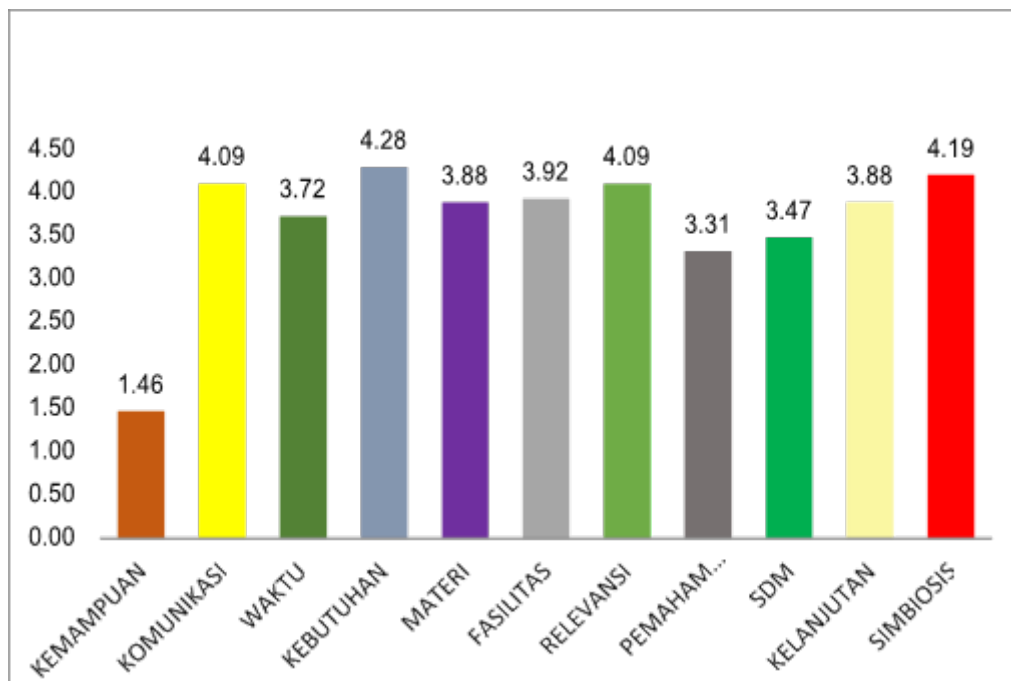
Sesuai dengan hasil Diagram diatas menunjukan bahwa Indeks Penggunaan Laptop oleh pelaku IR yaitu 28 orang (nilai tertinggi) Tidak Pernah Menggunakan Laptop dan tidak ada 1 Orang pun yang Sudah Menggunakan Laptop. Sedangkan Penggunaan Smartphone yang digunakan oleh Pelaku IR yaitu 20 orang (nilai tertinggi) Tidak Pernah Menggunakan Smartphone dan tidak ada 1 orang pun yang Sudah Menggunakan Smartphone.

Para pelaku IR dalam menjalankan bisnisnya banyak menggunakan sosial media, beberapa sosial media yang mereka sering pelaku IR gunakan berdasarkan hasil survey dapat digambarkan ke dalam diagram (grafik) pada Gambar 4. Indeks Pengguna Sosial Media Pelaku IR:



Gambar 4. Indeks Pengguna Sosial Media Pelaku IR

Sesuai dengan diagram diatas terdapat temuan bahwa sosial media yang digunakan oleh pelaku IR di Kab. Langkat dalam berkomunikasi atau menjalankan bisnisnya adalah belum siap Menggunakan Sosial Media. Telah dilakukan penilaian terhadap beberapa dimensi tentang keberhasilan kegiatan pelatihan TIK/ICT bagi Pelaku IR, dengan demikian hasil dari survei dapat ditunjukkan melalui diagram (grafik) pada Gambar 5. Grafik Indeks Dimensi Penilaian Pelatihan TIK/ICT Pelaku IR:



Gambar 5. Grafik Indeks Dimensi Penilaian Pelatihan TIK/ICT Pelaku IR

Diagram (Grafik) tersebut diatas menunjukan bahwa tingkat pemahaman peserta pelatihan TIK/ICT bagi pelaku IR sebesar 4,28. Yang berarti peserta pelatihan TIK/ICT sangat membutuhkan pelatihan TIK/ICT ini. Namun demikian terdapat temuan terhadap unsur dimensi kemampuan yang menunjukan indeks penilaian pelatihan sebesar 3,31 (paling rendah), hal tersebut berarti bahwa mereka masih sulit untuk memahami materi yang disampaikan.

9. Rekomendasi

Bergerak dari hasil evaluasi diatas, panitia penyelenggara menuliskan rekomendasi, secara umum penyelenggaraan pelatihan TIK/ICT bagi pelaku IR menyenangkan bagi peserta walaupun kemampuan menangkap materi yang disampaikan kurang cepat. Unsur-unsur (dimensi) secara umum pun memiliki indeks rata rata lebih dari 3,88, hal ini dapat dikatakan bahwa pelaksanaan kegiatan pelatihan TIK/ICT bagi pelaku IR untuk wilayah Tandem kabupaten Langkat adalah cukup berhasil. Sebagai upaya dan rencana tindak lanjut ke depan maka diharapkan pelatihan lebih diarahkan kepada penguatan pemahaman dengan cara menambah beberapa asisten trainer, agar dapat menghasilkan tingkat pemahaman yang sangat maksimal.

10. Dokumentasi



Gambar 6. Photo bersama seluruh peserta Pelatihan ICT Untuk Industri Rumahan



Gambar 7. Suasana Pelatihan ICT Untuk Industri Rumahan



Gambar 8. Registrasi ulang, Pengisian Daftar Hadir, penyerahan buku panduan dan Formulir Angket Kepuasan selama mengikuti Pelatihan ICT Untuk Industri Rumahang

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih untuk mereka yang mengasihiku setulus Yesus Kristus, Universitas Mandiri Bina Prestasi yang saat ini sebagai jembatan untuk mencapai karier yang lebih baik dan Pimpinan Redaksi ULINA.

Referensi

- [1] Herlambang, F. (2006). Membuat Efek Dramatis pada Foto dengan Photoshop CS2. PT. Elex Media Computindo, Jakarta. <https://katalogdisputakembalikan.perpusnas.go.id/detail-opac?id=17597&type=koleksi>
- [2] Kaban, R., Simbolon, M. H., & Abdullah, A. (2019). Aplikasi E-Archiving dan Monitoring Surat Menyurat. MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem), 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.54367/means.v4i2.544>
- [3] Madcoms. (2011). ADOBE Photoshop CS5 untuk pemula. Penerbit ANDI, Yogyakarta. <https://balaiyanpus.jogjapro.go.id/opac/detail-opac?id=257033>
- [4] Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- [5] Simbolon, M. H., Lismardiana, Dumariani Silalahi, D., & Banjarnahor, S. M. T. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif TK Kana Nasional dengan pemanfaatan Multimedia. ULINA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.58918/ulina.v1i1.181>
- [6] Silalahi, D., Siahaan, B. N., & Simbolon, M. H. (2021). Internet Sehat Dan Motivasi Manajemen Waktu Bagi Generasi Milenial. ABDIMAS MANDIRI-Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 88–92.
- [7] Simbolon, M. H., Simbolon, F. H., Pasaribu, M., & ... (2021). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Penyampaian Tata Acara Ibadah Gereja HKBP Getsemane Ressort HKBP Tapan Nauli Sunggal. ... Kepada Masyarakat, 1, 32–41.
- [8] Simbolon, M. H., Sitanggang, E. D., Banjarnahor, S. M. T., Sartana, Simbolon, F. H., & Pasaribu, M. (2021). Pembuatan Dan Pengelolaan Website Sekolah Sebagai. Abdimas Mandiri-Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 1(1), 75–80. <https://ejournal.politeknikmbp.ac.id/index.php/abdimaspm/article/download/38/35>
- [9] Sitanggang, E. D., Pinem, A., Perangin-angin, J., Sembiring, M., & Saroha Simanjuntak. (2023). Pembangunan dan Pelatihan Penggunaan Website SMK Swasta Teknik Dairi. ULINA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 23–27. <https://doi.org/10.58918/ulina.v1i1.191>
- [10] Sitanggang, E. D., Sihombing, M., Pasaribu, M., & Irawan, B. (2021). Analysis of Elearning Quality Measurement With Webqual Method at Politeknik MBP Medan. INFOKUM, 10(1), 64-73. Retrieved from <https://infor.seaninstitute.org/index.php/infokum/article/view/218>



UNIVERSITAS MANDIRI BINA PRESTASI