

WORKSHOP PENGEMBANGAN KEMAMPUAN SISWA SMK BIDANG DISAIN GRAFIS DAN JARINGAN MENUJUH ERA INDUSTRI 4.0

Rozali Toyib¹, Sastya Hendri Wibowo^{2*}, Muntahanah³, Yulia Darnita⁴

¹²³⁴Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Jln. Bali Kota Bengkulu, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

* Penulis Korespondensi : *sastiahendriwibowo@gmail.com

Abstrak

Permasalahan terbesar SMK khususnya untuk siswa di daerah tingkat keterampilan/skill yang mereka belum begitu siap untuk memasuki dunia kerja atau kebutuhan dunia usaha dan belum adanya keselarasan kurikulum yang ada disekolah dengan DUDI sehingga tamatan yang dihasilkan tidak bisa diserap oleh mereka tidak sama dengan kebutuhan dan kriteria yang ditentukan sehingga hampir sebagian besar tidak bisa diterima untuk bekerja akibatnya terjadi pengangguran yang masif seharusnya hal ini tidak terjadi. Solusi yang diberikan adalah mengadakan workshop yang berhubungan dengan keahlian yang dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja seperti kemampuan digital marketing, Copywriting, Packaging (Desain Kemasan Produk), pembuatan poster dan teknik jaringan yang menjadi trending dimasa covid 19 dengan pembelajaran daringnya. Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah berjalan dengan baik dengan antusias para peserta mengikutinya serta dapat dilihat dari kerja yang mereka buat sesuai dengan program studi yang mereka pilih yang fokusnya ke disain grafis dan jaringan dan kendala paling utama adalah masih kurangnya prangkat yang bisa digunakan mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan yang didapat disebabkan keterbatasan kemampuan orang tua menyediakan kebutuhan laptop dan kegiatan ini harus sering dilakukan secara berkala dan berkesinambungan.

Kata kunci: siswa, keterampilan, dunia kerja, digital marketing.

Abstract

The biggest problem of SMK, especially for students in the area of skill/skill level, is that they are not yet ready to enter the world of work or the needs of the business world and there is no alignment of the curriculum in schools with DUDI so that the graduates produced cannot be absorbed by them, not the same as the needs and criteria. determined so that most of them are not accepted to work as a result of massive unemployment, this should not have happened. The solution provided is to hold workshops related to the skills needed to enter the world of work such as digital marketing skills, Copywriting, Packaging (Product Packaging Design), poster making and networking techniques that are trending during the Covid 19 era with online learning. The

conclusion of this community service activity is that it went well with the enthusiasm of the participants following it and it could be seen from the work they made in accordance with the study program they chose which focused on graphic design and networking and the main obstacle was the lack of tools that they could use to apply the knowledge gained due to the limited ability of parents to provide laptop needs and this activity must be carried out regularly and continuously.

Keywords: *students, skills, world of work, digital marketing.*

1. Pendahuluan

Sekolah Menengah Kejuruan menjadi fokus pemerintah khususnya Direktur jendral Pendidikan Vokasi Kementerian Pendidikan dan kebudayaan menjadikannya sebagai role model dalam pengembangan sekolah yang disiapkan untuk menciptakan tenaga kerja handal bisa diserap oleh dunia industri, tenaga kerja yang dibekali dengan kemampuan yang menghuni dibidangnya yang sangat dibutuhkan oleh dunia industry tidak hanya kemampuan Hardskill tetapi juga softskill menjadi landasan utama untuk dalam pembentukan karakter dalam sebuah tim solit (Tim Work) demi kemajuan perusahaan. Industri sangat membutuhkan tamatan yang memungkinkan mereka untuk tidak perlu mengeluarkan biaya yang besar dalam pelatihan dan tidak harus membimbing mereka untuk melakukan pekerjaan ditempat kerja apabila dunia Pendidikan khususnya SMK telah menerapkan kurikulum Bersama-sama dengan DUDI sehingga ada keselarasan antar mereka, apa saja kemampuan yang dibutuhkan oleh DUDI telah diimplmentasikan oleh sekolah sehingga rekrutmen tenaga kerja bisa langsung terserap dari tamatan yang ada dalam menghadapi era Industri 4.0. Revolusi Industri 4.0 juga erat kaitannya dengan istilah transformasi gigital. Transformasi Digital sendiri diberi makna sebagai perubahan yang ditimbulkan sebagai akibat penerapan teknologi digital di seluruh aspek kehidupan masyarakat, saat ini berbagai macam kebutuhan manusia telah banyak menerapkan dukungan internet dan dunia digital sebagai wahana interaksi dan transaksi. Terdapat sejumlah profesi yang seksi dan menjanjikan di era Revolusi Industri 4.0. Berikut ini beberapa profesi tersebut : Data Scientist, Koordinator robot, Arsitek jasa IoT / IT, Programmer / insinyur computer, UI/UX designer, Ahli keamanan siber (cyber security) dan Ahli pemasaran digital (digital marketing) (Muhammad Yahya 2018)-(Ghufron 2018).

Kondisi sekolah khususnya kejuruan saat ini malahan menjadi penyumbang pengangguran terbesar dibandingkan tamatan sekolah yang lain, seharusnya sekolah kejuruan ini menjadi pilar utama pemasok tenaga kerja untuk industry karena mereka memang dipersiapkan untuk bekerja, tentu berbeda untuk sekolah menengah atas yang memang dipersiapkan untuk melanjutkan Pendidikan walaupun sekarang ini tidak ada perbedahaan karena anak kejuruan juga bisa melanjutkan Pendidikan tinggi di universitas mauapu sekolah tinggi yang lainnya padahal Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja di bidang tertentu. Ada beberapa jurusan yang biasanya diminati oleh calon siswa SMK, di antaranya adalah Jurusan Multimedia, Animasi, Administrasi, Akuntansi, Farmasi, Pariwisata, Pelayaran, Teknik Mesin, Tata Boga, Elektro dan sebagainya.

Permasalahan di atas dikarenakan oleh tingkat keterampilan/skill yang mereka belum begitu siap untuk memasuki dunia kerja atau kebutuhan dunia usaha dan belum adanya keselarasan kurikulum

yang ada disekolah dengan DUDI sehingga tamatan yang dihasilkan tidak bisa diserap oleh mereka tidak sama dengan kebutuhan dan kriteria yang ditentukan sehingga hampir sebagian besar tidak bisa diterima untuk bekerja akibatnya terjadi pengangguran yang masif seharusnya hal ini tidak terjadi.

Penelitian Sebelumnya Pelatihan ini bekerjasama dengan SMKN 7 Kabupaten Tangerang secara daring melalui Aplikasi Zoom, sehingga dapat berjalan dengan efektif dimasa Pandemi Covid-19. Materi dan modul yang disiapkan oleh tim pengusul mampu memberikan pemahaman secara komperhensif oleh siswa/siswi SMKN 7 (Tangerang 2021). Pelaksanaan Kegiatan kegiatan PKM m bidang komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Sembiring et al. 2021).

A. Digital Marketing

Pelatihan berupa ceramah dan pemberian tutorial membuat akun di media digital beserta cara mengelola media digital tersebut, dari hasil yang diperoleh dalam kegiatan ini, disarankan sebaiknya penggunaan strategi digital marketing dapat ditindaklanjuti dengan pembimbingan secara berkala sehingga bisa efektif dan optimal dalam menunjang kegiatan pemasaran dan meningkatkan penjualan usaha UMKM(NAIMAH et al. 2020)-(Purwana, Rahmi, and Aditya 2017). Implementasi digital marketing dalam pengembangan industri 4.0 pada UMKM di Kabupaten Sidoarjo belum terlaksana karena kurangnya pelatihan, modal usaha, sumber daya manusia, strategi pengembangan yang belum terpenuhi, karakteristik bisnis tradisional dan konsultasi yang tinggi biaya(Nirwana and Biduri 2021)-(Purnomo 2021).

B. Copywriting

Copywriting sangat erat kaitannya dengan kegiatan promosi sebagai bagian dari branding karena pesan yang dikomunikasikan melalui copywriting merupakan jembatan dari brand menuju konsumen agar produk yang dijual mampu menampilkan karakter yang berbeda dibandingkan dengan kompetitornya (Yogantari 2021)-(Anindya 2021). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan mengadakan pelatihan dan pendampingan copywriting untuk membentuk merk dagang, membangun ciri khas produk dan mempromosikan produknya(Dan, Di, and Dan 2022)-(Pada et al. 2022).

C. Packaging (Desain Kemasan Produk)

Kemasan atau packaging adalah suatu wadah yang menempati suatu barang agar aman, menarik, mempunyai daya pikat dari seorang yang ingin membeli suatu produk. Dapat juga menjadi media komunikasi antara produsen dengan calon konsumen, sehingga didalam desain kemasan tercantum informasi-informasi yang harus diketahui oleh calon konsumen, agar calon konsumen merasa tidak asing dengan produk yang di kemas(Mukhtar 2015)-(Pesoth 2015)-(Juariyah and Faozen 2021). Pendampingan dalam pengelolaan branding dan packaging agar produk yang dihasilkan oleh IPAS lebih mampu bersaing dipasar dengan produk-produk yang telah lebih dulu ada (Irawan and Affan 2020)-(Herawati, Parantika, and Afriza 2020).

D. Poster

Desain proses pengumpulan data yang kemudian di lakukan analisis SWOT, analisis visual dan verbal guna menghasilkan redesain logo, analisis warna dan konfigurasi yang dijadikan dasar dalam mendesain label kemasan dan media promosi sebagai citra produk(Wahmuda and Hidayat 2020)-(Aditya and Syahwani 2020). Strategi pemasaran dengan mengembangkan inovasi kemasan produk, pembuatan logo, dan dilakukannya pemasaran secara digital. Hasil kegiatan yang dilaksanakan selama satu bulan ini diantaranya melakukan branding kemasan

produk, mendesign logo dan label kemasan sebagai brand image produk Susu Sapi Segar Susu Rudal yang mendapatkan sambutan positif dari pelanggan (Kulon and Tanggul 2022)- (Tunjungsari 2021).

E. Animation for Digital Marketing

Digital Marketing untuk mempromosikan bisnis mereka. Semakin berkembangnya media sosial di Indonesia membuat perusahaan melakukan branding produknya karena dinilai sangat praktis, mudah dan efisien (Wijaya and Yulianti 2022).

F. Jaringan

Pelatihan kepada peserta mengenai konfigurasi jaringan komputer yang sebelumnya belum pernah diajarkan, diharapkan dengan adanya pelatihan dapat meningkatkan keterampilan peserta, pelatihan dilakukan lagi uji untuk memahami tingkat keberhasilan pelatihan, dan hasilnya peserta pelatihan semuanya semakin baik pemahaman teori dan mampu membuat jaringan LAN dengan menggunakan berbagai topologi yang umum (Mohammad Imron, Dwi Krisbiantoro, and Primandani Arsi 2021)-(Mukti and Lesva 2020).

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat memberi kemampuan keahlian bagi siswa untuk menghadapi era Industri 4.0 yang menuntut tamatan sekolah menengah kejuruan yang mempunyai keahlian yang dibutuhkan oleh dunia kerja dan selaras dengan tuntutan industry di era 4.0.

2. Metode

Metode yang digunakan berupa pelatihan dan praktek yang dilakukan selama 3 hari 21-23 Maret 2022, dengan tetap melaksanakan protokol Kesehatan karena masih situasi pandemic covid 19, penyampaian materi disampaikan secara langsung oleh instruktur yang berasal dari dosen Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang tergabung dalam Tim dibagi menjadi 2 tahap yaitu sinkronus dan asinkronus. Sinkronus adalah materi disampaikan langsung oleh instruktur kepada peserta, sedangkan asinkronus adalah kerja mandiri atau para peserta diberikan tugas-tugas mandiri yang harus dikerjakan secara individu.

Pelaksanaan pengabdian program pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan melakukan solusi yang dirancang pada solusi permasalahan dengan menggunakan kompetensi dari para anggota di bidangnya dan dibantu tim pelaksana pengabdian ini. Sasaran dari kegiatan ini adalah siswa kejuruan dengan program studi Multimedia dan jaringan.

Mekanisme pelaksanaan kegiatan PKM meliputi tahapan berikut:

- a. Perekrutan mahasiswa untuk Membantu Proses PKM
- b. Konsultasi dengan Kepala Sekolah diadakan PKM
- c. Pembekalan (coaching)
- d. Penyiapan alat dan bahan untuk kegiatan PKM

Materi persiapan dan pembekalan kepada mahasiswa yang terlibat dalam PKM:

1. Sesi pembekalan/coaching :
 - a. Pembagian Tugas Kepada mahasiswa yang terlibat dalam PKM
 - b. Panduan dan pelaksanaan program kerja PKM oleh ketua
2. Sesi pembekalan/simulasi:
 - a. Persiapan materi ajar yang akan diberikan serta teknik pembagian kelas dan alokasi waktu

- b. Mekanisme pelaksanaan dalam bentuk metode yang akan digunakan dalam pengajaran nanti.
3. Pelaksanaan tahapan kegiatan PKM tahun 2022 :
 - a. Melakukan pelatihan tentang Advertising photography.
 - b. Praktek Copy Writing Untuk Digital Marketing Dan Desain Kemasan Produk.
 - c. Praktek membuat Animation for Digital Marketing.
 - d. Praktek Jaringan kabel dan nirkabel.

Adapun pembagian jadwal, materi dan instruktur pada pelatihan dan praktek dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Jadwal Diklat

Hari	Pukul	Materi	Instruktur	Metode
1	08.00-12.00	<i>Open Source Graphic Design and Image Processing Softwares Advertising photography</i>	Rozali Toyib, M.Kom	<i>Sinkronus</i>
	12.00-17.00	Praktek Pembuatan Poster Advertisement		<i>Asinkronus</i>
2	08.00-12.00	<i>Copy Writing Untuk Digital Marketing Dan Desain Kemasan Produk Copy Writing Untuk Digital Marketing Dan Desain Kemasan Produk</i>	Muntahanah, M.Kom	<i>Sinkronus</i>
	12.00-17.00	Praktek Pembuatan Copy Writing		<i>Asinkronus</i>
3	08.00-12.00	<i>Animation for Digital Marketing Open Source Animation Software</i>	Yulia Darnita, M.Kom	<i>Sinkronus</i>
	12.00-17.00	Praktek Pembuatan Animation Sticker		<i>Asinkronus</i>
4	08.00-12.00	<i>Jaringan kabel dan nirkabel</i>	Dr. Sastya Hendri Wibowo, M.Kom	<i>Sinkronus</i>
	12.00-17.00	Praktek coneccting ke Router		<i>Asinkronus</i>

3. Hasil dan Pembahasan Hasil

Hasil

Acara dibuka oleh MC dan selanjutnya kata sambutan dari Kepala Sekolah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kabupaten Rejang , ucapan selamat datang kepada peserta dan pemateri yang

bersedia hadir pada acara Pengabdian Kepada Masyarakat ini serta sedikit wejangan kepada peserta untuk mengikuti rangkaian acara dan berharap ada manfaat dari kegiatan ini dan membuka acara secara resmi dan dilanjutkan dengan sepele dua patah dari ketua tim pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat.

Workshop ini dilakukan 3 tahap, yaitu : 1) melalui penyajian materi dengan presentasi, diskusi dan tanya jawab; 2) melalui tugas praktek dan diskusi pemecahan masalah; 3) melalui tugas mandiri yang dikerjakan secara individu. Tugas mandiri berupa proyek-proyek berhubungan dengan bidang-bidang keahlian dari masing-masing siswa. Adapun tahapan-tahapan workshop ini adalah :

1) Penerapan Protokol Kesehatan

Proses sebelum memulai kegiatan workshop untuk siswa dilakukan sesuai standar protokol kesehatan. Peserta wajib mengikuti prosedur seperti pengecekan suhu tubuh, menjaga jarak, menggunakan masker selama pelaksanaan workshop. Dari hasil pengecekan suhu tubuh seluruh peserta, diperoleh hasil bahwa seluruh peserta suhu tubuhnya dalam keadaan normal. Dengan demikian, proses pelaksanaan workshop dapat diikuti oleh seluruh peserta yang berjumlah 60 siswa di bagi 2 yaitu jurusan multimedia dan Teknik Jaringan.

2) Penjelasan Materi Secara Sinkron

Penjelasan materi dilakukan dalam 2 tahap yaitu presentasi yang dilakukan oleh instruktur selama lebih kurang 30 menit, selanjutnya dilakukan tanya jawab atau diskusi oleh peserta. Setelah materi disampaikan dan peserta dapat memahaminya, selanjutnya adalah melakukan praktik langsung menggunakan aplikasi pendukung seperti Blender untuk animasi, Photoshop dan Corel Draw untuk disain grafis dan Teknik jaringan berhubungan jaringan kabel dan nirkabel. Penyampaian materi dilaksanakan oleh 4 orang instruktur dengan terlebih dahulu dibagi tugasnya masing-masing. Instruktur pertama menjelaskan materi secara konsep atau teori, instruktur kedua menjelaskan materi secara praktik langsung. Pembagian waktu penyampaian materi antara instruktur pertama dan kedua tidak dibedakan, setiap instruktur dapat menyampaikan materinya selama 120 menit.

3) Tugas Mandiri Secara Asinkron

Tugas mandiri secara asinkron merupakan tugas yang diberikan oleh instruktur kepada peserta setelah mendapat materi secara teori dan praktik di tahap sinkron sebelumnya. Tugas dapat berupa latihan-latihan praktikum atau pemecahan masalah yang harus dikerjakan oleh setiap peserta agar dapat mengulang materi praktik sebelumnya sehingga peserta lebih mahir dan terampil dalam penguasaan materi. Tugas mandiri secara asinkron ini diberikan dari pukul 12.00 sampai dengan 17.00 WIB, selanjutnya tugas mandiri dikumpulkan kepada instruktur untuk dievaluasi sebagai tolak ukur capaian hasil akhir dari setiap materi yang disampaikan.

Setelah dibuka oleh kepala sekolah secara resmi maka kegiatan berlanjut dengan sesi materi yang telah dibagi 2 untuk disain grafis dan jaringan disesuaikan dengan bidang keahlian peminatan yang mereka ambil dari awal masuk di sekolah serta tersedia laboratorium untuk praktek masing-masing jurusan.

Materi Hari pertama Open Source Graphic Design and Image, Processing Softwares dan Advertising photography yang disampaikan oleh narasumber yang ditunjuk dan dipercayakan kepada mereka untuk menyampaikan materinya : Inkscape adalah aplikasi menggambar vektor yang free dan open source, alias pengembangannya terbuka dan dilakukan oleh orang-orang di seluruh dunia, serta didistribusikan dengan gratis tanpa harus membeli atau menyewa lisensi. di dunia gambar

menggambar digital dan desain grafis. Jadi kira-kira secara garis besar dibagi jadi 2 jenis metode: raster (bitmap) dan vektor. Kalo di industri desain kita mengenal ada beberapa aplikasi vector komersil. Yang terkenal dan mendominasi pasar dengan sangat signifikan yaitu misalnya Adobe Illustrator, Corel Draw dan alternatif komersil lainnya misalnya Affinity Designer, Sketch, Xara dan lain-lain. Spesifikasinya jelas dan dengan kompatibilitas yang bagus dengan banyak aplikasi. Rata-rata semua bisa baca SVG. Bahkan pesaing vector kayak Illustrator dan Corel Draw semua bisa baca SVG. Dalam dunia fotografi, fotografi bukan hanya sekedar memotret dan memenuhi kebutuhan hobi saja, akan tetapi, dengan bergelut pada bidang fotografi seseorang juga dapat memperoleh pundi-pundi rupiah apabila mampu menghasilkan karya dan hasil foto yang bagus dan menarik, fotografi komersial merupakan fotografi yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah karya komersial misalnya iklan produk, poster, dan lain sebagainya. Untuk menghasilkan foto yang bagus tak jarang fotografi komersial dibantu oleh pengarah style dari pihak perusahaan. Walaupun demikian, seorang fotografer harus mampu berkomunikasi dengan bagikdengan pengarah style agar konsep yang diinginkan dapat tercapai dengan baik dan sesuai dengan tujuan dan dapun tujuan dari fotografi komersial yaitu apa lagi kalau bukan untuk mempromosikan atau memperkenalkan suatu produk, merek, maupun individu melalui fotografi. Tak hanya itu saja, fotografi komersial digunakan pada brosur, katalog, sampai dengan media lainnya untuk memasarkan produk tertentu.

Materi hari Kedua Untuk disain grafis Copy Writing Untuk Digital Marketing Dan Desain Kemasan Produk, Menurut wikipedia sendiri, Copywriting adalah Naskah iklan. Naskah yang ditulis oleh penulis naskah iklan (Copywriter) untuk disebarluaskan guna kepetingan komersial. Contohnya, naskah iklan televisi, radio, majalah, koran, baliho, spanduk, dan lain sebagainya Jadi, Copywriting berbeda dengan writing. Copywriting bukanlah asal menulis, copywriting adalah sebuah skill untuk memengaruhi calon pembaca lewat sebuah tulisan. pengertian dari Marketing sendiri adalah proses mengenalkan produk atau jasa agar diketahui oleh masyarakat. Marketing juga berarti proses pemasaran produk atau jasa, mulai dari pembuatan strategi hingga apa yang dirasakan oleh konsumen., Kalau Marketing adalah proses menciptakan permintaan, selling adalah proses bagaimana mengubah calon prospek tersebut menjadi pembeli. Bila berniat untuk mengembangkan usaha maka copywriting adalah suatu kewajiban yang harus dilakukan. Copywriting bahkan memiliki peranan yang pengen di dalam bidang content writing, Direct response copywriting adalah copywriting yang berfungsi guna memperoleh tanggapan langsung dari konsumen. Contohnya seperti mengarahkan mereka untuk mengklik tombol CTA, berlangganan ebook, membagikan suatu konten, dll. Marketing copywriting adalah copywriting yang fokus dalam menawarkan suatu produk, memberikan suatu solusi pada konsumen, dan menyampaikan manfaat suatu produk. Tujuan akhirnya dari jenis copywriting ini adalah meyakinkan konsumen untuk membeli produk ataupun layanan. Beberapa jenis copywriting yang banyak digunakan adalah direct response copywriting, marketing copywriting, brand copywriting, seo copywriting, dan technical copywriting, agar copywriting mampu menarik banyak audiens, maka harus bisa mempelajari produk atau layanan dan memahami kebutuhan audiens, menentukan headline yang memikat, mendukung headline dengan lead yang menarik, menulis copy yang berkualitas, dan mengakhirinya dengan kalimat persuasif.

Materi tentang Animation for Digital Marketing: Digital marketing adalah suatu kegiatan promosi atau pemasaran sebuah produk menggunakan media digital (internet). Adapun tujuan dilakukannya digital marketing adalah untuk menarik calon konsumen atau konsumen secara cepat supaya membeli produk yang dipromosikan dalam dunia bisnis, digital marketing memiliki peran

yang sangat besar dalam kesuksesan suatu bisnis. Promosi yang dilakukan bisa membuat bisnis mendapatkan keuntungan yang besar. Cara melakukan digital marketing juga sangat mudah karena memanfaatkan media digital saat ini, digital marketing bisa dilakukan dengan memanfaatkan keberadaan media sosial. Hal ini tidak terlepas dari pengguna media sosial yang sangat banyak. Sosial media bisa menjangkau semua jenis produk yang akan dipromosikan dengan berbagai macam pelanggan yang sesuai dengan produk yang dijual. Melakukan promosi dengan sosial media ada yang gratis dan juga berbayar. Beberapa contoh media sosial yang bisa digunakan adalah seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan sebagainya, bisa juga penggunaan Animasi 3D jauh lebih realistis dengan ide beragam yang dapat diwujudkan dengan mudah. Animasi 3D bisa menciptakan animasi yang terlihat nyata yang sangat bermanfaat untuk tujuan usaha, penggunaan animasi 3D sangatlah penting untuk entitas usaha dalam dunia yang penuh kompetisi.

Materi Hari Pertama jaringan yaitu jaringan dengan kabel : jaringan Berkabel(wired network) adalah sebuah jaringan yang berfungsi untuk satu komputer dengan komputer lain, diperlukan penghubung berupa kabel jaringan. Kabel jaringan berfungsi dalam mengirim informasi dalam bentuk sinyal listrik atau komputer jaringan, kabel jaringan adalah kabel yang berfungsi menghubungkan berbagai komponen secara fisik. Kabel tersebut akan disambungkan melalui lubang yang ada pada kartu jaringan/NIC di bagian komputer atau laptop. Saat ini hampir seluruh jaringan menggunakan kabel yang mirip dengan kabel telepon. Namun yang perlu digaris bawahi, kabel jaringan memiliki spek yang lebih tinggi dibanding kabel telepon, Pada jaringan komputer, kabel yang digunakan harus dipilin dengan cara tertentu. Inilah mengapa pada jaringan komputer, kita sering mendengar istilah kabel twisted pair. Kabel jaringan dapat digunakan untuk menghubungkan komputer dengan komputer, dari server ke switch atau hub, dan sebagainya yang berada dalam satu wilayah local dan jenis-jenis kabel yang digunakan dan praktek.

Materi hari ke 2 ke jaringan nirkabel : Jaringan nirkabel adalah sebuah teknologi yang memungkinkan jaringan tidak lagi harus menggunakan kabel, i era teknologi seperti saat ini, hampir semua perangkat mendukung jaringan nirkabel seperti radio, perangkat seluler, dan sebagainya aringan nirkabel adalah teknologi yang dapat menghubungkan dua atau lebih perangkat untuk berkomunikasi tanpa harus menggunakan kabel dalam transmisi data Artinya, dengan menggunakan jaringan nirkabel kita bisa saling terhubung meski jauh dari router Jaringan nirkabel (wireless) menggunakan gelombang elektromagnetik seperti mikro, radio, hingga infrared untuk proses pengiriman data antarperangkat dan jenis-jenisnya serta praktek.

Hari ketiga lebih pada praktek serta penilaian hasil kerja dari masing-masing siswa sesuai dengan pilihan jurusan mereka masing-masing untuk melihat sejauh manao progres dari materi yang diajarkan dan siswa bisa mengimplmentasikannya dalam barang/soft copy dan kemampuan koeksi jaringan maka dari hal itu bisa menjadi bahan evaluasi untuk kegiatan yang akan dating sejauh mana materi yang diberikan dapat di implmentasikan.



Gambar Sesi Pembukaan Kegiatan Workshop



Gambar Praktek Pembuatan Poster



Gambar Teori dan Praktek untuk Disain Grafis



Gambar Praktek Jaringan

Pembahasan

Mitra berpartisipasi penuh dengan menyediakan waktu, tenaga, pikiran serta menyiapkan sarana prasarana, siswa, ruang kelas dan fasilitasnya, serta sarana prasarana di sekolah mitra yang terkait dengan kegiatan dalam rangka suksesnya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dan antusias peserta untuk mengikuti dengan sungguh dimana hampir setiap hari pesertanya hadir dan berpartisipasi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan memintah pemateri untuk menjelaskan lebih lanjut dari materi yang ada. Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan workshop kemampuan siswa masih kurang karena keterbatasan kemampuan orang tua siswa untuk menyediakan laptop di untuk mereka mengulang Kembali materi yang diberikan dan mempraktekannya karena tingkat kemampuan orang tua yang masih dikategorikan menengah kebawah yang mayoritas adalah petani musiman serta tidak memungkinkan bagi sekolah untuk meminjamkan perangkat yang disekolah kepada siswa untuk dibawa pulang. Kondisi menghambat siswa untuk maju karena hanya bisa bekerja/mempraktek kerjaannya terbatas hanya disekolah saja.

Penerapan metode *sinkronus dan asinkronus* diterapkan dalam diklat ini mempertimbangkan banyaknya kegiatan di sekolah dikarenakan kegiatan ini dilakukan agar siswa mempunyai waktu yang banyak untuk mengerjakan setelah materi dan mereka bisa melanjutkan kegiatan setelah materi diberikan serta bisa juga dikerjakan dirumah bagi mereka memiliki laptop sendiri atau belajar lebih banyak diluar jam kegiatan. dengan asinkronus memungkinkan bagi mereka untuk mengerjakan tugas yang diberikan jeda waktu yang diberikan dan sepanjang kegiatan diklat yang dilakukan tidak banyak kendala yang dihadapi dalam penerapan metode ini dan siswa-siswa bisa melaksanakan kegiatan secara baik.

Langkah Evaluasi Pelaksanaan Program

Evaluasi program pelaksanaan program dilakukan dengan maksud untuk mengetahui sampai dimana tingkat ketercapaian program yang telah dilakukan dan ingin mengetahui letak kekurangan dan penyebabnya. Dalam kegiatan PKM ini dilakukan evaluasi terhadap kegiatan PKM ini adalah dengan cara evaluasi jangka pendek dan evaluasi jangka panjang, diantaranya:

1. Evaluasi Jangka Pendek : 1) setelah menjelaskan maksud dan tujuan serta luaran yang diharapkan dari kerjasama kepada Mitra, kemudian akan diberikan kuis pre test dan post tes tentang bagaimana pengetahuan para siswa kemampuan para peserta dalam menerima dan mencerna materi yang disampaikan oleh instruktur baik teori dan praktik 2) Materi yang disampaikan oleh

instruktur juga sesuai dengan jurusan masing-masing bidang studi di SMK. instruktur dari dosen program studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

2. Evaluasi dalam jangka panjang melakukan pemantauan dalam kurun waktu 6 bulan dari proses pelatihan untuk melihat progress dari hasil diklat yang diadakan.

Tabel Evaluasi / Indikator Kerja Kegiatan PKM

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan (hari/bulan ke-)	Indikator Kerja
1	Administrasi kegiatan	2-5 hari	83%
2	Kegiatan persiapan alat dan bahan (penyusunan tupoksi tim, pembuatan modul)	3-4 hari	95%
3	Pelaksanaan Workshop	3 hari	100%
4	Evaluasi kegiatan	6 bulan	79%
5	Laporan kegiatan	7-10 hari	100%

4. Simpulan

Proses pengabdian masyarakat ini dapat diambil kesimpulan berjalan dengan baik dengan antusias para peserta mengikutinya serta dapat dilihat dari kerja yang mereka buat sesuai dengan program studi yang mereka pilih yang fokusnya ke disain grafis dan jaringan dan kendala paling utama adalah masih kurangnya prangkat yang bisa digunakan mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan yang didapat disebabkan keterbatasan kemampuan orang tua menyediakan kebutuhan laptop dan lainnya untuk mendukung dalam proses belajar dan untuk saran bagi sekolah adalah menambah jam praktek untuk siswanya kemudian kegiatan ini harus sering dilakukan agar siswa memperoleh pengetahuan baru yang bisa mereka gunakan didunia kerja.

5. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada semua pengurus Sekolah menengah Kejuruan Negeri 2 Kabupaten Rejang lebong yang telah menyediakan tempat, prasarana dan hal-hal yang dibutuhkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini.

6. Daftar Pustaka

- Aditya, and AKI Syahwani. 2020. "Pelatihan Online Membuat Brosur Melalui Imooji Untuk Mendukung Promosi UMKM Selama Pandemi Covid-19." *Jurnal Pusat Inovasi Masyarakat* 2(6):957–65.
- Anindya, Widya Dara. 2021. "Strategi Menulis Teks Promosi (Copywriting) Di Instagram Untuk Meningkatkan Penjualan Onlineshop (Copywriting Strategy on Instagram to Increase the Selling of Onlineshop)." 5(2):148–55.
- Dan, Kecil, Menengah Di, and Banyumas Dan. 2022. "Pelatihan Dan Pendampingan Copywriting Untuk Pelaku Usaha." 3(1):33–39. doi: 10.31949/jb.v3i1.1832.

- Ghufron, M. .. 2018. "Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan." Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018 1(1):332–37.
- Herawati, S., A. Parantika, and L. Afriza. 2020. "Pelatihan Packaging Produk Unggulan Masyarakat Desa Wisata." *JMM (Jurnal Masyarakat ...* 4(6):1040–48.
- Irawan, Dwi, and Muhammad Wildan Affan. 2020. "Pendampingan Branding Dan Packaging Umkm Ikatan Pengusaha Aisyiyah Di Kota Malang." *Jurnal Pengabdian Dan Peningkatan Mutu Masyarakat (Janayu)* 1(1):32–36. doi: 10.22219/janayu.v1i1.11188.
- Juariyah, and Faozen. 2021. "Branding, Packaging, Marketing Susu Kurma Di Kelompok Nasyiatul Aisyiyah Kebonsari Sumpersari Kabupaten Jember." *Suluh Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 21(2):165–70. doi: 10.24036/sb.01460.
- Kulon, Tanggul, and Kecamatan Tanggul. 2022. "Program Pemberdayaan Digital Marketing Wirausaha UMKM Susu Sapi Segar Di Kabupaten Jember KKN BTV III UNIVERSITAS JEMBER." 1(1).
- Mohammad Imron, Dwi Krisbiantoro, and Primandani Arsi. 2021. "Peningkatan Kompetensi Bagi Siswa Melalui Pelatihan Dan Pendampingan Jaringan Komputer Pada Sekolah Menengah Kejuruan Ma'arif NU 1 Karanglewes Purwokerto." *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5(3):545–51. doi: 10.31849/dinamisia.v5i3.3993.
- Muhammad Yahya, H. 2018. "ERA INDUSTRI 4.0: TANTANGAN DAN PELUANG PERKEMBANGAN PENDIDIKAN KEJURUAN INDONESIA Disampaikan Pada Sidang Terbuka Luar Biasa Senat Universitas Negeri Makassar Tanggal 14 Maret 2018."
- Mukhtar, Syukrianti. 2015. "PERANAN PACKAGING DALAM MENINGKATKAN HASIL PRODUKSI TERHADAP KONSUMEN Syukrianti Mukhtar, Muchammad Nurif Abstrak." *Jurnal Sosial Humaniora* 8(2):181–91.
- Mukti, Yogi, and Okta Lesva. 2020. "Pelatihan Pembuatan Jaringan LAN Di SMK 1 PGRI Pagar Alam." *Ngabdimas* 3(2):62–67. doi: 10.36050/ngabdimas.v3i2.272.
- NAIMAH, RAHMATUL JANNATIN, MUHAMMAD WAHYU WARDHANA, RUDI HARYANTO, and AGUS PEBRIANTO. 2020. "Penerapan Digital Marketing Sebagai Strategi Pemasaran UMKM." *Jurnal IMPACT: Implementation and Action* 2(2):39. doi: 10.31961/impact.v2i2.844.
- Nirwana, Nihlatul Qudus Sukma, and Sarwendah Biduri. 2021. "Implementasi Digital Marketing Pada UMKM Di Era Revolusi Industri 4.0 (Study Pada UMKM Di Kabupaten Sidoarjo)." *BALANCE: Economic, Business, Management and Accounting Journal* 18(1):29. doi: 10.30651/blc.v18i1.5720.
- Pada, Umkm, Lapak Berkah, D. I. Desa Toyomarto, Kabupaten Malang, Ariadi Retno, Tri Hayati, Candra Bella Vista, Wilda Imama Sabilla, Habibie Ed, and Rosa Andrie Asmara. 2022. "WORKSHOP OPTIMALISASI DIGITAL MARKETING UNTUK PELAKU." 5(1).
- Pesoth, Mario Christo. 2015. "Pengaruh Kualitas Produk, Packaging, Dan Brand Image Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Perusahaan Rokok Dunhill Di Kota Manado." *Jurnal EMBA* 3(3):1101–12.
- Purnomo, Nanto. 2021. "Peningkatan Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Dan Pendampingan Digital Marketing." *Jurnal Karya Abdi Masyarakat* 4(3):376–81. doi: 10.22437/jkam.v4i3.11307.

- Purwana, Dedi, R. Rahmi, and Shandy Aditya. 2017. "Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM) Di Kelurahan Malaka Sari, Duren Sawit." *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)* 1(1):1–17. doi: 10.21009/jpmm.001.1.01.
- Sembiring, Muhammad Ardiansyah, Raja Tama, Andri Agus, Mustika Fitri, Larasati Sibuea, and Sistem Informasi. 2021. "Workshop Pengembangan Kreatifitas Siswa Melalui Multimedia Sosial Youtube." 1(1).
- Tangerang, Perhotelan D. I. 2021. "WORKSHOP PENGEMBANGAN SOFT-SKILLS BAGI SISWA VOKASI." 4:825–33.
- Tunjungsari, Hetty Karunia. 2021. "Program Pendampingan Kewirausahaan Bagi Ukm Day Tea Indonesia, Ciwidey, Kabupaten Bandung." *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia* 4(2):467–74. doi: 10.24912/jbmi.v4i2.12753.
- Wahmuda, Faza, and Mochamad Junaidi Hidayat. 2020. "Redesain Logo Dan Media Promosi Sebagai Citra Produk Makanan Ringan Ukm Benok." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 6(02):147–59. doi: 10.33633/andharupa.v6i02.3307.
- Wijaya, Ivena, and Diana Trivena Yulianti. 2022. "Pengerjaan Konten Digital Marketing Pada Startup Indoverge." 4:159–64.
- Yogantari, Made Vairagya. 2021. "Kajian Pengaruh Copywriting Kreatif Terhadap Intensitas Brand Kedai Kopi Takeway Denpasar." *Jurnal Nawala Visual* Volume 3,(1):8–16.