
**DIKLAT RISET TERAPAN BAGI GURU SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
PUSAT KEUNGGULAN****APPLIED RESEARCH TRAINING FOR VOCATIONAL MIDDLE SCHOOL TEACHERS
CENTER OF EXCELLENCE**

¹Sastya Hendri Wibowo, ²Rozali Toyib, ³Yulia Darnita, ⁴Harry Witriyono
⁵Muntahanah, ⁶M. Imanullah, ⁷Yulia Darmi

¹²³⁴⁵⁶⁷Universitas Muhammadiyah Bengkulu

¹sastiahendriwibowo@gmail.com, ²rozalitoiyib@umb.ac.id, ³yuliadarnita@umb.ac.id

⁴harrywitriyono@umb.ac.id, ⁵muntahanah@umb.ac.id

⁶muhammad.iman@umb.ac.id, ⁷yuliadarmi@umb.ac.id

Masuk : 15 Februari 2022	Penerimaan : 13 Juni 2022	Publikasi : 17 Juni 2022
--------------------------	---------------------------	--------------------------

ABSTRAK

Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Riset Terapan merupakan salah satu agenda yang terdapat pada pendampingan SMK Pusat Keunggulan. Kegiatan berfokus pada peningkatan keterampilan sumber daya manusia terutama guru yang mengajar di SMK Pusat Keunggulan. Tujuan Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) adalah memberikan pelatihan bagi para guru dengan materi tentang hasil riset para instruktur yang juga dosen di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang dapat kolaborasikan di SMK Pusat Keunggulan, seperti animasi dengan *open source*, dan *natural language processing*. Pelatihan ini berlangsung selama 5 hari dengan metode sinkron dan asinkron. Asinkron adalah penyampaian materi secara langsung antara instruktur kepada peserta (luring), sedangkan asinkron adalah penyampaian materi secara tidak langsung atau dalam bentuk tugas mandiri yang telah diberikan oleh instruktur sebelumnya.

Kata Kunci : Diklat; Guru; Riset; Sekolah; Terapan.

ABSTRACT

Applied Research Education and Training (Diklat) is one of the agendas contained in the mentoring of the Center for Excellence in Vocational High Schools. The activity focuses on improving the skills of human resources, especially teachers who teach at the SMK Center for Excellence. The purpose of Education and Training (Diklat) is to provide training for teachers with material about the research results of instructors who are also lecturers at the Informatics Engineering Study Program, Faculty of Engineering, University of Muhammadiyah Bengkulu, which can be collaborated at SMK Center of Excellence, such as animation with open source, and natural language processing. This training lasted for 5 days with synchronous and asynchronous methods. Asynchronous is the delivery of material directly between the instructor to the participants (offline), while asynchronous is the delivery of material indirectly or in the form of independent tasks that have been given by the previous instructor.

Keywords : Training; Teacher; Research; School; Applied.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini menuntut tersedianya tenaga kerja yang kompeten dan handal di berbagai bidang agar sebuah negara mampu bertahan dan berperan dalam era yang penuh persaingan dan sekaligus membuka dan memanfaatkan setiap peluang. Untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu

negara, strategi yang dianggap efektif adalah dengan melakukan industrialisasi. Industrialisasi, pada derajat tertentu akan mengimplikasikan pergeseran proses produksi dari *labouing* menjadi *manufacturing* dalam arti tenaga kerja manusia tergantikan oleh, *hard technology*. Ini berarti industrialisasi membutuhkan tenaga kerja terampil yang tidak hanya mampu mengoperasikan teknologi tersebut, melainkan juga memeliharanya. Industrialisasi juga berpotensi menciptakan pengangguran jika pergeseran proses produksi tersebut tidak dibarengi dengan perubahan orientasi pendidikan dari akademis menjadi vokasional. Kondisi di atas menuntut dunia pendidikan dan pasar kerja dirancang secara terintegrasi dengan memperhatikan tujuan dan kebutuhan dunia kerja. Dengan demikian perlu dirancang salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang berorientasi dunia kerja. Dalam pasal 15 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatur bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, SMK bertujuan untuk menghasilkan tenaga ke-4'a terampil yang memiliki kemampuan sesuai dengan tuntutan kebutuhan dan persyaratan dunia kerja, serta mampu mengembangkan potensi diri dalam mengadopsi dan beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Untuk menjawab tantangan tersebut Presiden Republik Indonesia mengeluarkan Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan dalam rangka meningkatkan kualitas dan daya saing sumber daya manusia Indonesia. Instruksi Presiden tersebut mengamanatkan perlunya dilakukan revitalisasi SMK secara komprehensif untuk menghasilkan Lulusan SMK yang berdaya saing dan siap menghadapi tantangan dan dinamika perkembangan nasional maupun global. Dalam rangka mewujudkan amanat pembangunan pendidikan kejuruan yang telah digariskan dalam Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2016 dan Peraturan Presiden Nomor 18 Tahun 2020 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2020- 2024, salah satu strategi yang akan dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020-2024 adalah berfokus pada peningkatan kualitas pendidikan SMK melalui penyelenggaraan Program SMK Pusat Keunggulan.

Secara umum, Program SMK Pusat Keunggulan ini diharapkan memiliki visi untuk menggerakkan sekolah lainnya agar mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, serta mampu mengembangkan pendidikan kejuruan yang semakin relevan dengan tuntutan kebutuhan masyarakat yang senantiasa berubah sesuai perkembangan dunia kerja, serta menjadi pendukung kearifan/keunggulan lokal pada sektor pembangunan ekonomi tertentu atau mendukung kebijakan pemerintah dengan kekhususan lainnya sehingga dapat meningkatkan jumlah lulusan SMK yang memperoleh pekerjaan dan berwirausaha.

Untuk mendukung dan menjamin tercapainya Program SMK Pusat Keunggulan, perlu diadakan Pendidikan dan Latihan (Diklat) Riset Terapan bagi guru produktif yang ada di jurusan SMK Pusat Keunggulan. Tujuan diadakannya Diklat Riset Terapan bagi guru adalah :

1. Meningkatkan keterampilan (*skill*) guru produktif dalam keterampilan dibidang teknologi informasi
2. Kolaborasi antara Perguruan Tinggi dan SMK Pusat Keunggulan dalam bidang riset terapan yang dimiliki oleh Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Adapun permasalahan yang dihadapi oleh pihak SMK Pusat Keunggulan adalah :

1. Masih kurangnya guru akan pengetahuan dan pemahaman mengenai penggunaan *platform* teknologi terbaru saat ini
2. Masih kurangnya pelatihan teknologi informasi bagi guru

Berdasarkan permasalahan yang ada pada SMK Pusat Keunggulan tersebut, maka Tim Pendamping SMK Pusat Keunggulan yang telah di tunjuk oleh Rektor Universitas Muhammadiyah Bengkulu berdasarkan hasil seleksi Perguruan Tinggi Pendamping oleh Dirjen Pendidikan Vokasi, melakukan pelatihan dan pendidikan (diklat) riset terapan bagi SMK Pusat Keunggulan.

Penelitian terdahulu Pelaksanaan pendidikan dan pelatihan guru di Daerah Istimewa Yogyakarta, serta implikasinya dalam pengembangan kualitas guru, memberikan gambaran kompleks dan detail mengenai dampak diklat terhadap peningkatan karir guru (Rosidah et al., 2019). Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) merupakan sesuatu kekuatan yang diharapkan dapat mempercepat pembinaan sumber daya manusia dengan kompetensi, kemampuan dan tingkat profesionalisme yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan pembangunan menjelang pasar bebas terhadap kinerja karyawan pada PT. Pupuk Kujang Cikampek (Mulyadi & Ahmad, 2018). Pendidikan dan pelatihan (diklat) terhadap kinerja karyawan pada PT. PLN (Persero) wilayah Suluttenggo upaya meningkatkan kinerja karyawan sebaiknya memperhatikan faktor–faktor yang mempengaruhi seperti tingkat pendidikan dan pelatihan (Pojoh et al., 2014).

Metode yang digunakan adalah berupa workshop atau pelatihan dalam menggunakan *software* desain grafis dan diskusi untuk membuka wawasan untuk berwirausaha. Materi yang diberikan berupa handout Pelatihan Dasar Adobe Indesign untuk pembuatan poster, brosure maupun spanduk (Manice, 2018). Perangkat lunak *open source* (OSS) belum meluas meskipun pengguna OSS akan mendapatkan banyak manfaat dan masyarakat dan bangsa dari SMK Muhammadiyah 1 Surakarta yang merupakan sekolah kejuruan di Surakarta milik organisasi Muhammadiyah (Thamrin et al., 2016). Penerapan etika bisnis islam dalam implementasi *open source* software di PT. Bimasakti Karyaprima sesuai dengan ajaran islam tentang sidiq, amanah, dan adil sesuai dengan nilai luhur perusahaan (Ekonomi et al., 2018).

Casio Classic dapat menyampaikan pesan-pesan yang bersifat membujuk (persuasif) ke dalam sebuah karya berupa *advertising photography*, foto yang dihasilkan bertujuan untuk meningkatkan minat beli individu terhadap jam tangan *casio classic* (Chandra & Purnama, 2021). Pemanfaat TIK bagi pelaku UMKM di bekas Lokalisasi Dolly, khususnya RW III Putat Jaya, Surabaya perlu dilakukan pelatihan dan pendampingan. Selain itu, diharapkan kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan pelaku UMKM disana sebagai upaya turut meningkatkan pula kualitas SDM di bekas Lokalisasi Dolly (Kresnawati & Kusuma, 2020). Citra dinamis pengguna Kutai Kartanegara pada *Exhibition, Creative Space, Concert Hall, dan Amphitheater* serta penggunaan bentuk *curve* dengan warna yang kontras dilengkapi motif Suku Dayak membuat pengguna bersemangat dan terus menghasilkan kreativitas yang berkualitas dan dapat menjadi daya tarik atau branding sebagai perwujudan *Smart City Kukar Regency* (Space et al., 2021).

Copywriting kreatif terhadap identitas brand kedai kopi takeaway di Denpasar dengan mengambil enam objek kasus untuk kemudian diklasifikasi berdasarkan *copywriting* yang digunakan, dapat menjadi acuan untuk mempertimbangkan *copywriting* dalam proses perancangan identitas dari sebuah usaha (Yogantari,

2021). Teknik pemasaran yang kerap digunakan untuk berita daring yang juga disebarkan tautannya via media sosial, adalah dengan menggunakan metode clickbait (Book, 2019). Kegiatan pendampingan meningkatkan pemahaman mitra tentang strategi *digital marketing* melalui *website*, *instagram*, dan *youtube*. Kegiatan pendampingan membantu mitra menyiapkan konten iklan berupa foto produk, *desain feed instagram*, *video testimoni*, dan *copy writing* iklan yang baik pada VCO Bertuah adalah UMKM di Pekanbaru (Sujarwati et al., 2020).

Strategi Promosi Dalam Proses Keputusan Pembelian Melalui Digital Marketing Saat Pandemi Covid'19. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya pandemi covid'19 yang merupakan hambatan bagi perusahaan dalam memasarkan produk yang diproduksi oleh perusahaan (Simanjuntak & Deli, 2020). Melalui digital marketing ini diharapkan dapat mempermudah semua orang yang ingin membeli jasa pembuatan desain video, animasi dan gambar tanpa harus datang jauh-jauh, jika ada pemesanan dari luar kota ataupun dari Luar negeri sekalipun. Oleh karena itu solusi yang diberikan adalah dengan membangun Sistem Informasi *Digital Marketing* Pemesanan Jasa Pembuatan Desain Video, Animasi dan Gambar. (Rinaldy et al., 2021)-(Triono et al., 2021).

Penerapan aplikasi *Adobe Premiere Pro CS 5* dalam pembuatan video iklan produk sebagai media promosi produk perusahaan Kripik Lumba-Lumba Turen Malang (Alamsyah & Utomo, 2017)-(Dimas Ismail Hasan, 2018). Media *product placement* yang paling efektif untuk digunakan sebagai salah satu strategi memasarkan merek maupun produk sebuah perusahaan (Purnomo, 2015).

Karakter animasi digital, apakah pria atau wanita, hewan, monster atau alien, ada berbagai aturan khusus terkait perancangan karakter berlaku yang kemudian menghidupkan sosok itu dan mengangkatnya dari bidang dua dimensi Katalog Nganimasi Indonesia (Purnomo, 2015). *Emoticon* sendiri merupakan kombinasi kata antara 'emotion' yang berarti emosi, dan secara harfiah 'icon' berarti gambar orang suci. Pembuatan emoticon ini merujuk ke sebuah simbol atau kombinasi dari simbol-simbol yang mengeskpresikan wajah manusia. Emoticon adalah tanda yang merepresentasikan ekspresi wajah, mulai dari tersenyum, menangis, tertawa, sedih, marah, dan sebagainya (Daniati, 2021).

Aplikasi *chatbot* untuk informasi objek wisata kota Bandung. Tujuannya adalah mempermudah pengunjung menemukan informasi yang dibutuhkan, yaitu informasi mengenai alamat tempat-tempat wisata. Aplikasi ini dibangun dengan pendekatan *Natural Language Processing* (S. C. P & Afrianto, 2015). Aplikasi Whatsapp di smartphonenya. Maka dari itu dibuatkan sistem informasi berbasis Whatsapp karena selain penggunaanya banyak, Whatsapp memiliki layanan chatbot (Rosyadi et al., 2020).

Peranan TIK dalam dunia pariwisata sebagai sarana dan prasarana dalam mempromosikan pariwisata yang sering kita dengar secara elektronik dengan nama digital marketing era industry 4.0 (Warmayana, 2018). Teknik animasi yang digunakan ialah *Motion Graphic*, yang umumnya teknik ini untuk menggerakkan teks atau logo yang bertujuan untuk periklanan (Simanjuntak & Deli, 2020). Teknologi adalah munculnya VHO (*Virtual Hotel Operator*). Perkembangan teknologi membuat bisnis VHO harus lebih kreatif dan inovatif dalam memasarkan bisnis mereka untuk dapat bersaing dengan competitor pada pada *Virtual Hotel Operator* (Sugianto, 2020).

B. METODE

Metode yang digunakan pada Pendidikan dan Latihan (Diklat) ini adalah pelatihan secara tidak tatap muka (*Daring*) dan tatap muka (*Luring*) dengan melaksanakan protokol kesehatan dimasa pandemi. Pendidikan dan Latihan (Diklat) dilaksanakan selama 5 hari, dari tanggal 15-19 November 2021. Teknik penyampaian materi disampaikan secara langsung oleh Instruktur yang berasal dari dosen Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang tergabung dalam Tim Pendamping dengan 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. Pendidikan dan Latihan (Diklat) dilaksanakan di Laboratorium SMK Negeri 1 Kota Bengkulu sebagai host, selanjutnya untuk SMK yang ada di luar Kota Bengkulu, materi disampaikan secara daring melalui fasilitas Zoom. Peserta terdiri dari guru produktif yang telah ditunjuk dan dipilih oleh Kepala Sekolah masing-masing yang berjumlah 30 orang. Jumlah SMK yang mengikuti Pendidikan dan Latihan (Diklat) ini sebanyak 7 SMK, yaitu SMK Negeri 1 Kota Bengkulu, SMK Negeri 6 Kota Bengkulu, SMK Negeri 1 Seluma, SMK Negeri 3 Seluma, SMK Negeri 4 Kepahiyang, SMK Negeri 10 Bengkulu Utara dan SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. Ketujuh SMK tersebut merupakan SMK yang lolos dalam program SMK Pusat Keunggulan 2021.

Adapun pembagian jadwal, materi dan instruktur pada Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Riset Terapan, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel. 1 Jadwal Diklat

Hari	Pukul	Materi	Instruktur	Metode
1	08.00-12.00	1. <i>Open Source Graphic Design and Image</i> 2. <i>Processing Softwares</i> 3. <i>Advertising photography</i>	Rozali Toyib, M.Kom M. Imanullah, MT	<i>Sinkronus</i>
	12.00-17.00	4. <i>Praktek Pembuatan Poster Advertisement</i>		<i>Asinkronus</i>
2	08.00-12.00	1. <i>Copy Writing Untuk Digital Marketing Dan Desain Kemasan Produk</i> 2. <i>Copy Writing Untuk Digital Marketing Dan Desain Kemasan Produk</i>	Harry Witriyono, M.Kom Dr. Yulia Darmi, M.Kom	<i>Sinkronus</i>
	12.00-17.00	3. <i>Praktek Pembuatan Copy Writing</i>		<i>Asinkronus</i>
3	08.00-12.00	1. <i>Animation for Digital Marketing</i> 2. <i>Open Source Animation Software</i>	Yulia Darnita, M.Kom	<i>Sinkronus</i>
	12.00-17.00	3. <i>Praktek Pembuatan Animation Sticker</i>		<i>Asinkronus</i>
4	08.00-12.00	1. <i>Product Advertisement Video</i>	Muntahanah, M.Kom	<i>Sinkronus</i>
	12.00-17.00	2. <i>Praktek Pembuatan Animation Sticker</i>		<i>Asinkronus</i>
5	08.00-12.00	3. <i>Natural Language Processing (Chatbot)</i>	Dr. Sastya Hendri Wibowo, M.Kom	<i>Sinkronus</i>
	12.00-17.00	4. <i>Praktek Pembuatan Chatbot</i>		<i>Asinkronus</i>

C. HASIL ATAU PEMBAHASAN

1. Hasil

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 Kepala Sekolah, pengawas, Manajemen sekolah dan Guru di Sekolah Menengah Kejuruan

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:

- a. Sesi pembekalan/*coaching* :
 - 1) Pembagian Tugas Kepada mahasiswa yang terlibat dalam PKM
 - 2) Panduan dan pelaksanaan program kerja PKM oleh ketua
- b. Sesi pembekalan/*simulasi*:
 - 1) Persiapan materi yang akan diberikan serta teknik pembagian kelompok dan alokasi waktu
 - 2) Mekanisme pelaksanaan dalam bentuk metode yang akan digunakan dalam diklat nanti.
- c. Pelaksanaan tahapan kegiatan PKM tahun 2021.
- d. Monitoring dan evaluasi kegiatan.

Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Riset Terapan dilaksanakan dalam 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 atau masalah-masalah yang dialami oleh para peserta.

Adapun tahapan dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Riset Terapan adalah :

- a. Penerapan Protokol Kesehatan
Proses pelaksanaan Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Riset Terapan bagi para guru dilakukan sesuai standar protokol kesehatan. Peserta wajib mengikuti prosedur seperti pengecekan suhu tubuh, menjaga jarak, menggunakan masker selama pelaksanaan Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). Dari hasil pengecekan suhu tubuh seluruh peserta, diperoleh hasil bahwa seluruh peserta suhu tubuhnya dalam keadaan normal. Dengan demikian, proses pelaksanaan Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) dapat diikuti oleh seluruh peserta yang berjumlah 30 orang.
- b. 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 desain grafis. Penyampaian materi dilaksanakan oleh 2 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. Untuk

penyampaian materi bagi guru yang ada diluar kota Bengkulu melalui aplikasi zoom, dimana tiap SMK hanya diperbolehkan untuk bergabung kedalam ruang zoom hanya 1 orang sebagai admin, selanjutnya admin akan membagi tampilan zoom melalui media projektor yang ada di sekolah masing-masing. Tujuannya adalah agar akses internet tetap stabil dan tidak memakan banyak bandwidth. Untuk proses diskusi atau tanya jawab bagi peserta yang melalui aplikasi zoom dapat diajukan secara langsung melalui microphone ataupun melalui fasilitas chat yang ada di perangkat jaringan masing-masing. Ketika kegiatan praktik berlangsung, ditemukan bahwa beberapa peserta harus diperhatikan dan diberikan pendampingan yang lebih saat kegiatan berlangsung. Instruktur memperhatikan secara perorangan dan membantu melakukan praktik saat ada yang tertinggal. Begitu juga untuk para peserta yang melalui aplikasi zoom.

c. 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.

Rangkaian kegiatan pengabdian yang dilakukan pada Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Sekolah Menengah Kejuruan 1 Kota Bengkulu dilakukan secara luring (langsung) yang diikuti oleh perwakilan guru-guru yang membidangi mata pelajaran yang diajarkan dan secara luring oleh SMK yang ada di Kota Bengkulu dan SMK yang diluar Kota khususnya yang ada di Kabupaten yang lain. Acara dibuka langsung oleh Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Kota Bengkulu diruang aula yang telah disediakan dengan pentingnya peningkatan kemampuan guru untuk menjawab tantang global yang mewajibkan guru untuk meningkatkan kemampuannya dalam rangka peningkatan kemampuan peserta didik untuk menghadapi perkembangan teknologi yang begitu cepat, dalam rangka mensukseskan program Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan agar dana yang digelontorkan oleh pemerintah tidak sia-sia ditunjukkan dengan peningkatan mutu dalam belajar dan kemampuan tamatam yang siap menghadapi dunia kerja dan pesan terakhir agar guru-guru bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan ini.

Setelah dibuka oleh kepala sekolah secara resmi maka kegiatan berlanjut dengan sesi materi yang telah dibagi sebelum kegiatan dimulai dimana masing-masing SMK mengirim 10 orang utusan secara daring dari Ruang laboratorium Komputer masing-masing (60 Perwakilan guru), dan 17 perwakilan guru secara Luring khusus guru-guru SMK Negeri 1 sebagai tuan rumah, jumlah keseluruhan yang mengiuti kegiatan sebanyak 72 perwakilan guru SMK PK yang dibawah pendampingan oleh Tim Pendamping dari Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Materi Hari pertama *Open Source Graphic Design and Image, Processing Softwares dan Advertising photography* yang disampaikan oleh narasumber yang ditunjuk dan dipercayakan kepad mereka untuk menyampaikan materinya.

Open Source Graphic Design and Image Processing Softwares, Inkscape dan Advertisement Poster. Kenapa open source ? Dibuat oleh komunitas, Kontribusi dari

banyak pihak, Investasi bersama (kerjasama), Pada kontributor mendapatkan hasil lebih banyak dari usaha yang diberikan Legal dan Berkah.

Menggunakan aplikasi inkscape yang mempunyai keuntungan Aplikasi desain grafis, Setara dengan Corel dan adobe AI, Vektor, Skala, kualitas. GIFT adalah Aplikasi image processing Setara dengan Photoshop, untuk Edit gambar, bisa Crop, ukuran, warna. Digunakan untuk Membuka usaha publishing, printing, design studio.

Materi hari 1 dapat di unduh di:

https://drive.google.com/drive/folders/1apj39omtTNNX_wY7cZmYp5p1KY8bQu0.

Rangkaian kegiatan dapat ditonton di youtube:

<https://youtu.be/aZLND3UkaPc>.

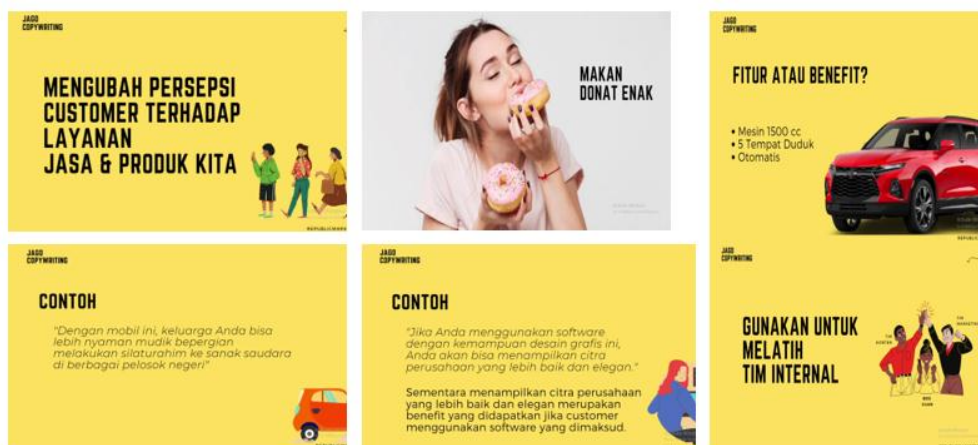
Materi dikumpulkan di link pengumpulan projek asinkron diklat

<https://drive.google.com/drive/folders/1EhZ8teRPjUJafWETuiWao14p9UUbOqSK?usp=sharing>.



Gambar 1. Contoh produk yang dibuat hari ke 1

Materi Hari Hari Ke 2 Copy Writing Untuk Digital Marketing Dan Desain Kemasan Produk. Ketika kita menulis copywriting fitur dan benefit memang tidak bisa dipisahkan, namun sebaik mungkin kita tonjolkan aspek-aspek nbenefit yang bisa dirasakan oleh customer Ketika menggunakan produk atau jasa yang diberikan, mengubah persepsi customer terhadap layanan jasa dan produk.



Gambar 2. Slogan-slogan dalam pembuatan Copywriting

10 (sepuluh) pertanyaan sebelum membuat *Design packaging*/Pembuatan Desain Kemasan Produk sebagai berikut :

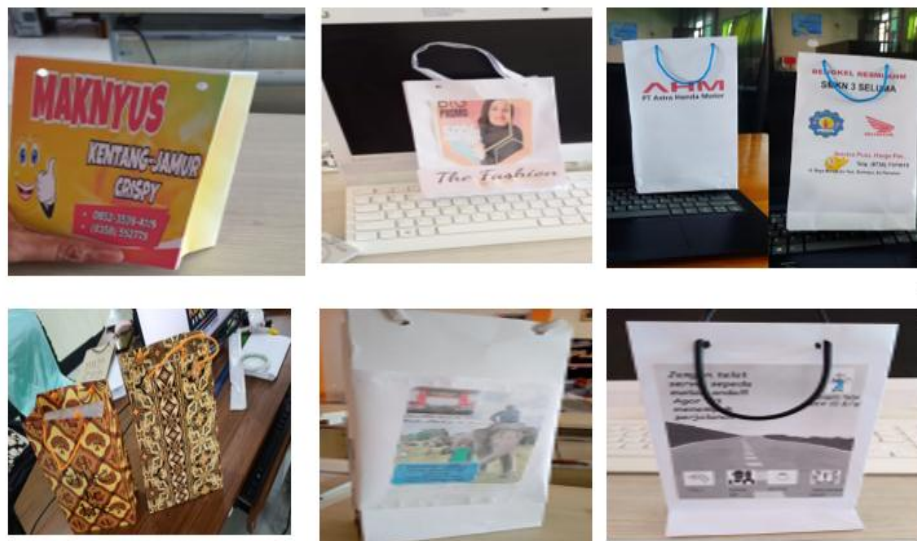
The image displays a series of 10 numbered questions in Indonesian, intended for a presentation or video recording. The questions are:

- #1 Produk apa yang akan dikemas ?
- #2 Siapa kompetitor anda ?
- #3 Apa yang membuat produk anda unik ?
- #4 Siapa target audiens anda ?
- #5 Apa yang menjadi tujuan dari design tersebut ?
- #6 Apakah kandungan nutrisi dan bahan dicantumkan ?
- #7 Material kemasan dan biaya design.
- #8 Apa kanal distribusi anda ?
- #9 Apakah produk anda sudah punya barcode ?
- #10 Kapan produk anda akan diperkenalkan ?

Below the questions is a logo for 'RUPA KARDUS KEMASAN' with the text 'TERIMA KASIH'.

Gambar 3. Kiat-kiat yang harus diperhatikan dalam pembuatab disain kemasan Materi berupa ppt dan satu buah materi berupa video rekaman zoom hari ini silahkan:

https://drive.google.com/drive/folders/1kgExrKXCVwcF0gIDiVj2GoJC1E_5_Yqe?usp=sharing



Gambar 4. Contoh Produk yang dihasilkan oleh peserta

link materi hari ke 2 ada beberapa materi berupa ppt dan satu buah materi berupa video rekaman zoom hari ini silahkan:

https://drive.google.com/drive/folders/1kgExrKXCVwcF0gIDiVj2GoJC1E_5_Yqe?usp=sharing

Pembelajaran hari ke 2 rekaman pembelajarannya di :

<https://youtu.be/kMrXatNTF3Y>

Materi Hari ke 3 *Animation for Digital Marketing* dan *Open Source Animation Software*. Topics Kenapa menggunakan animasi ?, *Softwares, Media dan Platform*. Kenapa menggunakan animasi?

- Hemat biaya: orang percaya animasi lebih mahal dari yang sebenarnya animasi yang bagus dan kompleks akan menghabiskan uang begitu juga dengan syuting iklan di kehidupan nyata.
- Lebih efektif: banyak merek ternama menggunakan animasi di banner situs web masing-masing.
- Kreatifitas: Konsumen menyukai kreativitas, iklan kreatif cenderung dicari di YouTube, Anda bisa menjadi kreatif seperti yang Anda inginkan tanpa harus khawatir.
- Membangun karakter : kita bisa membangun image atau karakter unik terhadap brand. tentang keterbatasan fisik yang dihadapi di kehidupan nyata.
- Abadi: Karakter animasi tidak menua, Menghemat Waktu, Membuat iklan animasi berpotensi menghemat waktu, terutama jika Anda, ingin membuat serangkaian iklan yang akan diputar berkali-kali selama beberapa minggu.

Softwares yang digunakan 2D synfig.org dan 3D blender.org, Media yang digunakan Video dan Sticker serta Platform yang dipakai WhatsApp, Instagram, Facebook, Youtube.

Hasil produk yang dibuat berupa stiker dan poster.



Gambar 5. Produk Stiker dan Poster

Materi Hari Ke 4 *Product Advertisement Video with Blender*, dapat diikuti melalui links materi di youtube: https://youtu.be/GB_EV5e1Djg

Berikut ini dokumentasi kegiatan diklat terapan yang dilakukan selama 6 hari yang dilaksanakan secara daring dan luring dengan metode Sinkronus dan Asinkronus



Gambar 6. Proses Diklat Secara Luring



Gambar 7. Proses Diklat Secara Daring & Hasil Produk Pelatihan

2. Pembahasan

Mitra berpartisipasi penuh dengan menyediakan waktu, tenaga, pikiran serta menyiapkan sarana prasarana, guru, ruang kelas dan fasilitasnya, serta sarana prasarana di sekolah mitra yang terkait dengan kegiatan dalam rangkahan

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 memintahi pemateri untuk menjelaskan lebih lanjut dari materi yang ada. Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan diklat ini adalah tidak setiap sekolah sinyal internetnya bagus karena kontur wilayah di provinsi Bengkulu ada berupa lembah dan pegunungan tentu tidak semua internetnya stabil sering terjadi putus nyambung koneksi pada zoomnya dan juga diperparah dengan kondisi listrik yang hidup nyala karena masih ada Sebagian wilayah yang masih menggunakan diesel sebagai pembangkitnya walaupun rata-rata wilayah telah teralirih daya listrik menggunakan tenaga air dari turbin PLN yaitu PLTA Tes di Kabupaten Lebong dan PLTA Musi di Kabupaten Kepahiang. Kabupaten Bengkulu Utara masih menggunakan tenaga diesel.

Penerapan metode *Sinkronus* dan *Asinkronus* terapkan dalam diklat ini mempertimbangkan banyaknya kegiatan di sekolah dikarenakan kegiatan ini dilakukan bersamaan dengan serangkaian kegiatan SMK PK yang lain sehingga guru-guru yang di utuskan bisa membagi kegiatan antara satu kegiatan dengan diklat yang diadakan, 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 guru-guru 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:

- a. 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 guru 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 tema pelatihan yaitu riset terapan, yang merupakan hasil riset atau temuan penelitian dari beberapa instruktur dari dosen program studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu
- b. Evaluasi dalam jangka panjang melakukan pemantauan dalam kurun waktu 6 bulan

Tabel 2. Evaluasi / Indikator Kerja Kegiatan PKM

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan (hari/bulan ke-)	Indikator Kerja
1	Administrasi kegiatan	2-5 hari	80%
2	Kegiatan persiapan alat dan bahan (penyusunan tupoksi tim, pembuatan modul)	3-8 hari	98%
3	Pelaksanaan Diklat	6 hari	100%
4	Evaluasi kegiatan	6 bulan	78%
5	Laporan kegiatan	6-9 hari	100%

D. PENUTUP

Dari semua tahapan pelaksanaan Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Riset Terapan yang dilaksanakan selama 5 hari, para peserta pelatihan berjalan dengan lancar dan materi dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh para peserta pelatihan. Hal ini terlihat dari kemampuan para peserta dalam menerima dan mencerna materi yang disampaikan oleh instruktur baik teori dan praktik. Materi yang disampaikan oleh instruktur juga sesuai dengan tema pelatihan yaitu riset terapan, yang merupakan hasil riset atau temuan penelitian dari beberapa instruktur dari dosen program studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Namun, masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan tersebut, di antaranya adalah: (1) beberapa peserta tertinggal saat praktik yang disampaikan oleh instruktur, dikarenakan terdapat gangguan pada perangkat pendukung seperti laptop maupun gadget lainnya, (2) pelaksanaan pelatihan menurut peserta masih kurang dan terlalu cepat hanya 5 hari (3) akses internet yang kurang stabil dan mati lampu yang terjadi di SMK yang ada di kabupaten juga merupakan penghambat dalam proses pelatihan

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Hasil pengabdian masyarakat ini tidak lepas dari peran dan dukungan dari beberapa pihak, untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada Kepala SMK Negeri 1 Kota Bengkulu yang telah menyediakan semua fasilitas dari ruang praktikum dan sarana lainnya untuk digunakan dan dijadikan sebagai host pada saat pelatihan ini berlangsung. SMK Negeri 6 Kota Bengkulu, SMK Negeri 1 Seluma, SMK Negeri 3 Seluma, SMK Negeri 4 Kepahiyang, SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan dan SMK Negeri 10 Bengkulu Utara, yang merupakan SMK Pusat Keunggulan yang telah membantu terlaksananya Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Riset Terapan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, G. A., & Utomo, H. (2017). Aplikasi Adobe Premiere Pro CS 5 Dalam Pembuatan Video Iklan Produk Sebagai Media Promosi Perusahaan Keripik Lumba Lumba. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 1(1), 61–70. <http://jab.polinema.ac.id/index.php/jab/article/view/9>
- Book, . (2019). *Eksistensi Promosi Di Era Digital* (Issue June). <https://www.researchgate.net/publication/352559433>
- Chandra, A. A., & Purnama, P. A. (2021). Photography Advertising Jam Tangan Casio Classic Sebagai Media Promosi Di Instagram. *Jurnal Dimensi Seni Rupa* ..., 17(2), 151–174. <http://www.trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/dimensi/article/view/8846>
- Daniati, N. T. (2021). Perancangan Artefak Digital Stiker Whatsapp Bertema Kearifan Lokal Dengan Pendekatan Atomics. *DeKaVe*, 1(1), 10–19. <https://doi.org/10.24821/dkv.v1i1.5705>
- Dimas Ismail Hasan, A. F. (2018). Aplikasi Adobe After Effect Cs 4 Dalam Pembuatan Video. *Jurnal Aplikasi Bisnis*.
- Ekonomi, P. P., Bunga, S., Ketahanan, T., Bank, D. I., Syariah, M., & Umam, M. S. (2018). *Pascasarjana universitas islam negeri sunan ampel surabaya 2018*. 148.
- Kresnawati, M. A., & Kusuma, A. (2020). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

- dalam Peningkatan Ekspor UMKM: Studi Kasus UMKM di Ex-Dolly, Kelurahan Putat Jaya, Surabaya. *Global and Policy Journal of International Relations*, 7(02), 191–201. <https://doi.org/10.33005/jgp.v7i02.1834>
- Manice, M. nice. (2018). lbM KELOMPOK ORGANISASI MAHASISWA UNIVERSITAS LANCANG KUNING DALAM PENGGUNAAN SOFTWARE DESIGN GRAFIS. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 236–239. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v2i2.1177>
- Mulyadi, D., & Ahmad, Y. N. (2018). Pengaruh Pendidikan Dan Latihan (Diklat) Dan Kompetensi Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt. Pupuk Kujang Cikampek. *Jurnal Manajemen & Bisnis Kreatif*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.36805/manajemen.v3i1.236>
- Pojoh, T. P., Tewal, B., & Moniharapon, S. (2014). Pengaruh Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT PLN (Persero) Wilayah Suluttengo. *Emba*, 2(1), 561–570.
- Purnomo, Z. V. (2015). Product placement: Film, program televisi, video games atau musik? *Jurnal Studi Manajemen*, 9(1), 100–114. <http://journal.trunojoyo.ac.id/kompetensi/article/view/1417>
- Rinaldy, Alviansyah, irvan, Sumiati, & Priyatna Ade. (2021). *Sistem Informasi Digital Marketing Pemesanan Jasa Pembuatan Desain Video, Animasi dan Gambar*. 2(3), 113–119.
- Rosidah, R., Dwihartanti, M., & Wijayanti, N. S. (2019). Evaluasi Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Guru Smk Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 33–42. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v15i2.24492>
- Rosyadi, H. E., Amrullah, F., Marcus, R. D., & Affandi, R. R. (2020). Rancang Bangun Chatbot Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Whatsapp dengan Metode NLP (Natural Language Processing). *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(1), 619–626.
- S. C. P, E. N., & Afrianto, I. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Chatbot Informasi Objek Wisata Kota Bandung Dengan Pendekatan Natural Language Processing. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 4(1), 49–54. <https://doi.org/10.34010/komputa.v4i1.2410>
- Simanjuntak, R. A., & Deli. (2020). Studi Penerapan Animasi Dan Motion Graphic Dalam Meningkatkan Kualitas Iklan Digital. *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 1(1), 630–640. <http://journal.uib.ac.id/index.php/cbsit>
- Space, C., Hall, C., & Kartanegara, K. (2021). *PERANCANGAN CREATIVE AND PERFORMING ARTS CENTER*.
- Sugianto, K. C. (2020). Analisis Pengaruh Digital Marketing Terhadap Brand Advocacy Dengan Perceived Service Quality dan Customer Engagement Sebagai Variabel Perantara Pada Virtual Hotel Operator: OYO Hotel. *Jurnal Strategi Pemasaran*, 7(1), 12–23. <http://publication.petra.ac.id/index.php/manajemen-pemasaran/article/view/10360/9249>
- Sujarwati, S., Fatonah, S., Fibriarti, B. L., Sy, S. D., Hasanah, O., & Arini, A. (2020). Standarisasi produk dan strategi digital marketing untuk meningkatkan pemasaran pada UMKM VCO Bertuah. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 2, 234–240. <https://doi.org/10.31258/unricsce.2.234-240>
- Thamrin, H., Prasetya, D. A., Kurniawan, P., & Situasi, A. (2016). Sosialisasi pemanfaatan. *Warta*, 13(2), 184–190.

- Triono, M. A., Adi, D. S., & Saudah, S. (2021). Interactive Bumper Animation pada Android untuk Meningkatkan Efektivitas Media Promosi. *Jurnal Nomosleca*, 7(1), 83–96. <https://doi.org/10.26905/nomosleca.v7i1.5567>
- Warmayana, I. G. A. K. (2018). Pemanfaatan Digital Marketing dalam Promosi Pariwisata pada Era Industri 4.0. *Pariwisata Budaya: Jurnal Ilmiah Agama Dan Budaya*, 3(2), 81. <https://doi.org/10.25078/pba.v3i2.649>
- Yogantari, M. V. (2021). Kajian Pengaruh Copywriting Kreatif Terhadap Intensitas Brand Kedai Kopi Takeway Denpasar. *Jurnal Nawala Visual, Volume 3,(1)*, 8–16.
<https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual/article/view/160>