



LEMBAGA PENGABDIAN MASYARAKAT  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

ISSN: 2615-2657

**2021**



# **PROSIDING**

**SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT**

Sinergi Institusi Pendidikan dengan Masyarakat  
melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat  
Yogyakarta, 28 November 2020



# PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2020

## SINERGI INSTITUSI PENDIDIKAN DENGAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Yogyakarta, 28 November 2020

Penerbit :

Lembaga Pengabdian Masyarakat  
Universitas Amikom Yogyakarta  
Telp.(0274) 884 201 ext 611  
Email : abdimas@amikom.ac.id



# PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2020

## SINERGI INSTITUSI PENDIDIKAN DENGAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

ISSN 2615-2657

Editor : **Mulia Sulistiyono, M.Kom**  
**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**

Kulit Muka : **Bernadhed, M. Kom.**

Penerbit :

Lembaga Pengabdian Masyarakat  
Universitas Amikom Yogyakarta  
Telp. (0274) 884 201 ext 611  
Email : [abdimas@amikom.ac.id](mailto:abdimas@amikom.ac.id)

**Cetakan I, Januari 2021**

Hak cipta dilindungi Undang-Undang Hak Cipta  
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh bagian isi buku ini tanpa  
izin tertulis dari penerbit.



# PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2020

## SINERGI INSTITUSI PENDIDIKAN DENGAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Reviewer:

**Agus Purwanto., M.Kom.**

**Anggit Dwi Hartanto,  
M.Kom. Mei P.**

**Kurniawan, M.Kom.**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.**

**Windha Mega Pradnya Duhita,  
M.Kom. Mardhiya Hayaty, S.T.,  
M.Kom.**

**Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng.**

**Sumarni Adi, S.Kom., M.Cs.**

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Salam Sejahtera Bagi Kita Semua.

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas hidayah-Nya maka Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2020 dapat terselenggara. Kegiatan ini merupakan Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat yang pertama kali diadakan di Universitas Amikom Yogyakarta. Seminar ini merupakan salah satu program kerja Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Amikom Yogyakarta yang dimana untuk meningkatkan minat publikasi hasil pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan oleh kalangan akademis di Universitas Amikom Yogyakarta pada khususnya.

Di dalam kalangan akademis perguruan tinggi mengenal dengan kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi. Salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi adalah pengabdian masyarakat. Kegiatan pengabdian masyarakat merupakan sebuah usaha kalangan akademisi secara langsung mengatasi permasalahan-permasalahan masyarakat. Banyak permasalahan-permasalahan masyarakat yang dapat diselesaikan dengan menerapkan keilmuan yang dimiliki oleh para akademisi.

Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2020 merupakan sebuah wadah kepada kalangan akademis Universitas Amikom Yogyakarta dalam mempublikasikan hasil pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan. Diharapkan dengan adanya media ini dapat menjadi jembatan para pengabdian dan masyarakat dalam memperoleh informasi.

Dalam Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2020 ini sebagai keynote speaker adalah Bapak Putut Purwandono, S.E., M.S.E., M.Sc. yang menjabat sebagai Kepala Sub Bagian Kerja Sama Pemerintah Kota Yogyakarta. Dalam Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2020 terdapat 89 pemakalah yang bersedia mengirimkan makalahnya untuk dipublikasikan pada seminar ini. Makalah telah melalui proses review dan editing.

Kami mengucapkan terimakasih kepada seluruh pemakalah yang telah bersedia mempublikasikan makalah hasil pengabdian pada seminar ini. Kami ucapkan terimakasih kepada segenap civitas akademik Universitas Amikom Yogyakarta atas dukungan sarana maupun prasarana sehingga acara ini dapat terlaksana. Kepada keynote speaker kami juga mengucapkan terimakasih atas kesediaannya untuk membuka wawasan dan membagi pengalaman tentang pengabdian masyarakat.

Akhir kata kami segenap panitia Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2020 mohon maaf sebesar-besarnya jika dalam penyelenggaraan acara masih banyak kekurangan. Kami terbuka untuk mendapatkan kritik dan masukan guna semakin memperbaiki kegiatan ini kedepannya. Semoga acara ini dapat bermanfaat seluruh akademisi dan masyarakat.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Ketua Panitia Seminar Hasil  
Pengabdian Masyarakat 2020

Mulia Sulistiyono, M.Kom.

# Daftar Isi

## Seminar Hasil Sinergi Institusi Pendidikan dengan Masyarakat melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat

<b>PENINGKATAN MANAJEMEN PENGELOLAAN USAHA TERNAK LELE MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI APLIKASI BERBASIS ONLINE</b> Ade Pujiyanto	<b>Halaman</b> <b>1-6</b>
<b>PENINGKATAN LITERASI INFORMASI MENGHADAPI INFODEMIC BAGI SISWA SMP DI ERA PANDEMI COVID-19</b> Aditya Maulana Hasymi, Gardyas Bidari Adninda	<b>7-12</b>
<b>PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN DENGAN SISTEM MONITORING PENGAJIAN PADA YAYASAN INSAN PRIMA DI MASA PANDEMI COVID-19</b> Afrig Aminuddin	<b>13-18</b>
<b>PEMBERDAYAAN PEREMPUAN TANGGUH BENCANA PADA KOMUNITAS OMAH PARENTING YOGYAKARTA</b> Afrinia Lisditya, Tanti Prita Hapsari	<b>19-24</b>
<b>PENERAPAN VIRTUAL ASSISTANT E-COMMERCE DALAM MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN PRE-ORDER DI USAHA JAS FORMAL CARPIGIANI</b> Agit Amrullah	<b>25-30</b>
<b>E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN DAYA SAING USAHA BONSAI WALUYO</b> Agung Nugroho	<b>31-36</b>
<b>PKM PENINGKATAN BRANDING PRODUK UNTUK MENUNJANG STRATEGI PEMASARAN ONLINE UKM "SERBA BISA TAILOR" SAAT PENDEMI COVID-19</b> Agus Fatkhurohman	<b>37-42</b>
<b>STRATEGI PENJUALAN ONLINE DALAM PENGUATAN BUMMAS UNTUK MENYONGSONG NEW NORMAL MARKET</b> Ali Mustopa	<b>43-48</b>
<b>PEMANFAATAN MICROSOFT POWERPOINT SEBAGAI SOLUSI STRATEGI VISUAL DIGITAL MARKETING UNTUK UMKM DI MASA PANDEMI</b> Alvian Alrasid Ajibulloh	<b>49-54</b>
<b>PENGEMBANGAN GERAKAN NGAJI LITERASI DI LINGKUNGAN SANTRI DENGAN MOBILE JOURNALISM</b> Andreas Tri Pamungkas	<b>55-60</b>
<b>PEMBUATAN APLIKASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PADA VIO LAOUNDRY</b> Andriyan Dwi Putra	<b>61-66</b>
<b>PELATIHAN KOMUNIKASI MARKETING DAN DIGITAL BRANDING DI TENGAH COVID-19 BAGI PELAKU USAHA DESA GENTAN</b> Angga Intueri Mahendra	<b>67-71</b>
<b>INISIASI PENGELOLAAN INFORMASI BISNIS UNTUK ANGGOTA KOMUNITAS DAKWAH EKONOMI SYARIAH</b> Anggrismono	<b>72-77</b>
<b>PENINGKATAN PERILAKU BERSIH SEHAT UNTUK MENDUKUNG KESIAPAN TATANAN BARU DI LINGKUNGAN SEKOLAH TK ABA SURYOCONDRO</b> Ani Hastuti Arthasari	<b>78-83</b>

<b>SOCIAL CHAMPAIGN PENGGUNAAN PEMBALUT RAMAH LINGKUNGAN</b> Ardiyati, Rina Pramitasari	<b>84-89</b>
<b>DIGITALISASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA PAUD TERPADU ALLIFA</b> Arifiyanto Hadinegoro, Andrian Tri Muryanto	<b>90-95</b>
<b>PENYUSUNAN WEBSITE ASOSIASI PROFESI IKATAN AHLI PERENCANAAN (IAP) DIY SEBAGAI WADAH PUBLIKASI DAN KOMUNIKASI</b> Bagus Ramadhan, Pramudhita Ferdiansyah	<b>96-101</b>
<b>PELATIHAN PEMBUATAN GAME UNTUK SISWA SD MUHAMMADIYAH KADISOKA</b> Bayu Setiaji, Windha Mega PD	<b>102-107</b>
<b>PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI STRATEGI PEMASARAN PADA RENDANG “UNI LEN” MUJA MUJU TIMOHO</b> Bety Wulan Sari	<b>108-113</b>
<b>PEMANFAATAN TEKNOLOGI INTERNET UNTUK PELAKSANAAN KERJA DARI RUMAH DI MSV STUDIO</b> Bhanu Sri Nugraha	<b>114-119</b>
<b>PEMANFAATAN POSTER SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI MENGHADAPI PANDEMI COVID-19 DI DESA DRONO, KLATEN</b> Deani Prionazvi Rhizky, Ni'mah Mahnunah	<b>120-125</b>
<b>PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BENTUK UNTUK ANAK USIA PAUD</b> Dina Maulina	<b>126-131</b>
<b>LITERASI PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT MENGHADAPI NEW NORMAL AKIBAT WABAH COVID-19 MELALUI MEDIA DIGITAL DAN KONVENSIONAL</b> Dwi Pela Agustina, Renindya Azizza Kartikakirana	<b>132-137</b>
<b>WORKSHOP PENYELENGGARAAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR (KBM) DAN UJIAN ONLINE UNTUK GURU KIMIA SMA N 7 YOGYA</b> Eli Pujastuti, Stara Asrita	<b>138-143</b>
<b>PENINGKATAN KETRAMPILAN MELALUI PELATIHAN BUDIKDAMBER DALAM UPAYA KETAHANAN PANGAN DAN EKONOMI MASYARAKAT KAMPUNG PASEKAN DI MASA PANDEMI COVID-19</b> Fahrul Imam Santoso	<b>144-149</b>
<b>OPTIMALISASI PENGGUNAAN TEKNOLOGI WEB UNTUK PROGRAM TAHFIDZ AL-QURAN PADA YAYASAN SABILUL MUTAQIN MARGAMULYA</b> Ferian Fauzi Abdulloh	<b>150-155</b>
<b>PEMBUATAN WEBSITE KAMPUNG SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PERWUJUDAN KELEMBAGAAN KREATIF</b> Ferri Wicaksono, Haryoko	<b>156-161</b>
<b>STRATEGI BRANDING DAN PROMOSI ONLINE “WARUNG SEMBAKO ARFA” DI MASA PANDEMI COVID-19</b> Fitri Juniwati Ayuningtyas	<b>162-167</b>
<b>PENGUATAN KEPEKAAN LINGKUNGAN PADA ANAK USIA DINI MELALUI CERITA BERGAMBAR</b> Fitria Nucifera	<b>168-173</b>
<b>WORKSHOP ONLINE (WSO) MENUJU KEMANDIRIAN EKONOMI KREATIF DITENGAH PANDEMI COVID-19 DI KECAMATAN PLAYEN, KABUPATEN GUNUNGGIDUL, YOGYAKARTA</b> Fitria Nuraini Sekarsih, Ali Mustopa	<b>174-179</b>



<b>PENINGKATAN KETAHANAN BENCANA PANDEMI COVID-19 DI SMP NEGERI 1 BANTUL</b> Gardyas Bidari Adninda, Aditya Maulana Hasyimi	<b>180-185</b>
<b>PENINGKATAN KUALITAS SDM DALAM PENGELOLAAN KEUANGAN PADA FIA SOUVENIR DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KEUANGAN BERBASIS MOBILE</b> Haryoko, Ferri Wicaksono	<b>186-191</b>
<b>PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI SMARTPHONE UNTUK PEMBUATAN VIDEO PENDEK PADA STAFF BADAN PENGAWAS DAN PEMILU (BAWASLU) SLEMAN</b> Ika Asti Astuti	<b>192-197</b>
<b>DIGITAL MARKETING SEBAGAI SARANA PENINGKATAN PROMOSI SEKOLAH DI MASA PANDEMI COVID-19</b> Ike Verawati	<b>198-203</b>
<b>PELATIHAN DIGITAL FORENSIC DAN PENELUSURAN HOAX BAGI BADAN PENGAWAS PEMILIHAN UMUM (BAWASLU) KABUPATEN SLEMAN</b> Irwan Oyong	<b>204-209</b>
<b>MOTIVASI DAN KETRAMPILAN KEWIRAUSAHAAN DALAM MEMBENTUK WIRAUSAHA MUDA PADA REMAJA ISLAM GADING TULUNG (RIGT)</b> Ismadiyanti Purwaning Astuti	<b>210-215</b>
<b>PELATIHAN DIGITAL MARKETING USAHA MIKRO, KECIL DAN MENENGAH (UMKM) SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PROMOSI PENJUAL BUNGA HIAS DI KECAMATAN RUMBIA</b> Jeki Kuswanto	<b>216-221</b>
<b>PEMERDAYAAN REMAJA PUTRI DALAM MEMPRODUKSI HAND SANITIZER DAN DISINFECTAN MANDIRI SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN WABAH COVID-19</b> Jurni Hayati	<b>222-227</b>
<b>PENINGKATAN KETAHANAN USAHA MIKRO KELOMPOK DISABILITAS TUNA RUNGU DI TENGAH PANDEMI COVID-19</b> Laksmindra Saptyawati	<b>228-233</b>
<b>PENERAPAN E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE UNTUK MEDIA PEMASARAN DAN IKLAN PADA SUMBER LEATHER</b> Lukman, Muhammad Abdul Malik	<b>234-239</b>
<b>PELATIHAN DARING PEMBUATAN DAN DESAIN SERTA MANAJEMEN KONTEN WEBSITE UNTUK STAF DAN PANWASCAM BAWASLU SLEMAN</b> M. Nuraminudin	<b>240-245</b>
<b>PEMANFAATAN TEKNOLOGI BERBASIS CLOUD UNTUK MENDUKUNG PENGELOLAAN ADMINISTRASI SEKOLAH</b> Majid Rahardi	<b>246-251</b>
<b>MENINGKATKAN KUALITAS PELAYANAN USAHA MENGGUNAKAN SISTEM INVENTORY PADA GERAJ MILKSHAKE</b> Moch Farid Fauzi	<b>252-257</b>
<b>PENINGKATAN KEMAMPUAN EDITING PENJUALAN BISNIS TEMPLATE CREATIVE MARKET PADA ORGANISASI KEPEMUDAAN</b> Muhammad Misbahul Munir	<b>258-263</b>
<b>PENGENALAN E-LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI GOOGLE DI TK ABA AL IHSAN GUNA MEMBANTU PROSES PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19</b> Ninik Tri Hartanti	<b>264-269</b>

<b>PENGENALAN KONSEP URBAN FARMING SEBAGAI ALTERNATIF SOLUSI KETAHANAN PANGAN PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI DESA DRONO, KLATEN</b>	<b>270-275</b>
Ni'mah Mahnunah, Deani Prionazvi Rhizky, Irfan Rifani	
<b>PENDAMPINGAN OPTIMALISASI DIGITAL MARKETING DENGAN MEMANFAATKAN GOOGLE ADS</b>	<b>276-281</b>
Nuri Cahyono	
<b>SOSIALISASI DAN PENYULUHAN PEMANFAATAN LIMBAH TERNAK MENJADI BIOGAS SERTA PENATAAN KANDANG UNTUK PENINGKATAN KAPASITAS WARGA DAN KUALITAS LINGKUNGAN</b>	<b>282-287</b>
Nurizka Fidali, Hanantyo Sri Nugroho	
<b>PEYULUHAN DAN PENETAPAN DALAM UPAYA PENCEGAHAN PENCEGAHAN COVID-19 DI DUSUN SAMPANGAN</b>	<b>288-293</b>
Pramudhita Ferdiansyah, Bagus Ramadhan	
<b>PENINGKATAN KUALITAS FISIK AREA DESA WISATA MELALUI PENATAAN TATA GUNA LAHAN DESA WISATA JONGGRANGAN</b>	<b>294-299</b>
Prasetyo Febriarto, Agustina Rahmawati	
<b>IMPLEMENTASI TEKNOLOGI BUDIDAYA URBAN FARMING DENGAN SISTEM AQUAPONIC SKALA RUMAHAN UNTUK PENINGKATAN KUALITAS LINGKUNGAN PERKOTAAN DAN MENDUKUN KETAHANAN PANGAN MASYARAKAT DI MASA</b>	<b>300-305</b>
RR. Sophia Ratna Haryati	
<b>PEMANFAATAN DIGITAL MARKETING DALAM UPAYA MENINGKATKAN CUSTOMER ENGAGEMENT PADA BINAR BATIK</b>	<b>306-311</b>
Rakhma Shafrida Kurnia	
<b>PEMETAAN PARTISIPATIF RUMAH WARGA KAMPUNG GOWONGAN UNTUK MEMPERMUDAH DISTRIBUSI BANTUAN KEPADA WARGA TERDAMPAK PANDEMI COVID-19</b>	<b>312-317</b>
Renindya Azizza Kartikakirana, Dwi Pela Agustina	
<b>PENGUATAN MASYARAKAT MELALUI PROGRAM PENGARUSUTAMAAN GENDER DI LINGKUNGAN HIMPUNAN MAHASISWA ISLAM</b>	<b>318-323</b>
Rezki Satris, Wahid Miftahul Ashari	
<b>URGensi TOILET RAMAH DIFABEL PADA RUMAH TINGGAL PENYANDANG DISABILITAS</b>	<b>324-329</b>
Rhisa Aidilla Suprpto, Seftina Kuswardini	
<b>PENINGKATAN KETAHANAN EKONOMI MASA PANDEMI COVID-19 MELALUI PROGRAM KOMUNIKASI PEMASARAN ONLINE PRODUK KULINER SAMUDRA JAYA</b>	<b>330-335</b>
Rivga Agusta	
<b>PENGURANGAN KERENTANAN MASYARAKAT TERHADAP PENYEBARAN COVID-19 MELALUI PENYUSUNAN RENCANA AKSI PENATAAN SISTEM SIRKULASI KAWASAN PERUMAHAN DENGAN PEMBATASAN SOSIAL SKALA LOKAL</b>	<b>336-341</b>
Rivi Neritarani	
<b>PENGOLAHAN NILAI RAPOR SISWA PADA GURU DI MASA PANDEMI COVID-19 DAN PENGOPERASIAN MINI LCD PROYEKTOR DI SDIT IBNU 'ABBAS X SENTOLO KULON PROGO</b>	<b>342-347</b>
Rumini	
<b>PENGEMBANGAN STRATEGI PEMENUHAN KONSUMSI MANDIRI SELAMA MASA PANDEMI PADA KOMUNITAS URBAN FARMING</b>	<b>348-353</b>
Seftina Kuswardini, Rhisa Aidilla Suprpto	

<b>MENINGKATKAN KETERAMPILAN WARGA TERDAMPAK COVID 19 DENGAN PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN DIGITAL MARKETING PADA PADUKUHAN MANTUP RT 8</b>	<b>354-359</b>
Septi Kurniawati Nurhadi	
<b>PEMBERDAYAAN PROGRAM LITERASI MEDIA KUAT LAWAN CORONA MENUJU NEW NORMAL ACTIVITY DI LINGKUNGAN DAWIS KUNYIT PERUMAHAN KORPRI - SEMARANG</b>	<b>360-365</b>
Sheila Lestari Giza Pudrianisa	
<b>PENGEMBANGAN WEBSITE SEBAGAI SARANA INFORMASI BAGI SEKOLAH SMK MAARIF 2 PIYUNGAN</b>	<b>366-371</b>
Sri Mulyatun, Joko Dwi Santoso	
<b>PEMANFAATAN KOMIK SEBAGAI MEDIA INFORMASI ALTERNATIF TENTANG COVID 19 DI DESA DRONO KLATEN</b>	<b>372-377</b>
Stara Asrita, Eli Pujastuti	
<b>OPTIMALISASI PENGELOLAAN KEUANGAN DASAWISMA ALAMANDA PERUMNAS MINOMARTANI</b>	<b>378-383</b>
Supriatin, Cahya Wahyu Sanditama	
<b>BIMBINGAN MANAJEMEN USAHA BAGI ENTREPRENEUR START UP</b>	<b>384-389</b>
Tanti Prita Hapsari	
<b>PENINGKATAN KOMPETENSI TENTOR LEMBAGA BIMBINGAN BELAJAR G-SMART DENGAN MEMANFAATKAN E-LEARNING</b>	<b>390-395</b>
Theopilus Bayu Sasongko	
<b>PEMASARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PRODUKTIFITAS ANGGOTA KARANG TARUNA BHAKTI PERTIWI</b>	<b>396-401</b>
Toto Indriyatmoko	
<b>PEMANFAATAN TEKNOLOGI BERBASIS CLOUD UNTUK MENDUKUNG KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR SERTA PENGELOLAAN ADMINISTRASI SEKOLAH SELAMA PROSES WORK FROM HOME PADA SMK NEGERI 1 TEMANGGUNG</b>	<b>402-407</b>
Uyock Anggoro Saputro	
<b>UPAYA PENGURANGAN SAMPAH ORGANIK PADA MASA PANDEMI COVID-19 DENGAN ALAT BIOPORI JUMBO</b>	<b>408-413</b>
Vidyana Arsanti, Subektiningsih	
<b>PEMBANGUNAN INFRASTRUKTUR RT-RW NET DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN DARING PADA MASYARAKAT TEGALSARI</b>	<b>414-419</b>
Wahid Miftahul Ashari, Rezki Satris	
<b>PENINGKATAN KEMAMPUAN ANALISIS SPASIAL BERBASIS SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS UNTUK PENGAJAR GEOGRAFI SEKOLAH MENENGAH ATAS</b>	<b>420-425</b>
Widiyana Riasasi	
<b>TEKNOLOGI CLOUD UNTUK PENINGKATAN KUALITAS KBM SECARA DARING PADA SD MUHAMMADIYAH KADISOKA</b>	<b>426-431</b>
Windha Mega PD, Bayu Setiaji	
<b>PENINGKATAN PELAYANAN PEMBAYARAN PAUD TERPADU ALLIFA MENGGUNAKAN FASILITAS G-SUITE</b>	<b>432-437</b>
Wiwi Widayani	
<b>STRATEGI UPGRADING UMKM PECEL ERA COVID-19</b>	<b>438-443</b>
Yusuf Amri Amrullah	
<b>PELATIHAN PENULISAN KARYA ILMIAH DI MASA PANDEMI BAGI SISWA MTs SALAFIYAH 2 GRESIK</b>	<b>444-449</b>
Zahrotus Sa'idah, Azizah Giani Rahmah	

<b>PENERAPAN DIGITAL PARENTING MELALUI LITERASI MEDIA ONLINE UNTUK MEMBANTU KPM PKH DESA AMBARKETAWANG PADA KONDISI NEW NORMAL PASCA PANDEMI COVID-19</b> Andika Agus Slameto, Mulia Sulistiyono	450-455
<b>PEMANFAATAN GOOGLE CLOUD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI COVID-19</b> Muhammad Tofa Nurcholis, Mulia Sulistiyono	456-461
<b>TEKNIK AIDA DAN COPYWRITING UNTUK MENINGKATKAN OMZET ERA PANDEMI COVID-19</b> Bahrun Ghozali, Yusuf Amri Amrullah	462-467
<b>OPTIMALISASI DESAIN KONTEN INSTAGRAM MENGGUNAKAN TEMPLATE POWEPOINT UNTUK MEMBANGUN BRANDING USAHA RUMAHAN KUKULALA.DEPOK KAB. SLEMAN</b> Dwi Rahayu	468-473
<b>GERAKAN PRODUKTIF DAN HIDUP SEHAT SERTA PENCEGAHAN LANJUTAN PASCA PANDEMI COVID-19</b> Kusnawi	474-479
<b>PEMANFAATAN MEDIA RUANG SIAR GURU SEBAGAI PLATFORM GURU UNTUK MENYAMPAIKAN KEGIATAN BELAJAR MELALUI MEDIA ONLINE</b> Nurfian Yudhistira	480-485
<b>MODERNISASI PRODUKSI PERTANIAN DALAM RANGKA PENINGKATAN KESEJAHTERAAN PETANI</b> Citra Desy Aisyah Alkis	486-491
<b>PENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK DI RUMAH SELAMA PANDEMI COVID-19 DENGAN APLIKASI VEKTOR PADA PAUD SOKAPALUPI MINOMARTANI YOGYAKARTA</b> Mei Parwanto Kurniawan	492-497
<b>PEMANFAATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI DI MASA PANDEMI COVID 19 PADA SPS ASPARAGUS II CONDONG CATUR KABUPATEN SLEMAN</b> Ikma	498-503
<b>APLIKASI PENCATATAN TAHFIDZ PADA PONDOK PESANTREN TARUNA ALQURAN PUTERA</b> Atik Nurmasani, Alfonso Aryando Sabilillah, Naris Sefri Syaifuddin	504-509
<b>MEMBANGKITKAN BISNIS KULINER TERDAMPAK COVID-19 MELALUI MULTIMEDIA</b> Alfie Nur Rahmi, Moch Farid Fauzi	510-515
<b>PEMANFAATAN ALIRAN SUNGAI UNTUK PLTA MINI SEBAGAI ALAT PERAGA BELAJAR SISWA SAAT PENDEMI COVID-19 DI DUKUH SENTONO</b> Ika Nur Fajri	516-519
<b>PEMANFAATAN SMS GATEWAY UNTUK AKTIVITAS REMINDER JADWAL DAN SOSIALISASI PROLANIS DI PUSKESMAS BERBAH</b> Hendra Kurniawan	520-525
<b>PELATIHAN KEMAMPUAN DASAR FOTOGRAFI SEBAGAI MEDIA DOKUMENTASI DAN PUBLIKASI BAGI BADAN PENGAWAS PEMILIHAN UMUM (BAWASLU) KABUPATEN SLEMAN</b> Dhimas Adi Satria	526-531

## PELATIHAN PEMBUATAN GAME UNTUK SISWA SD MUHAMMADIYAH KADISOKA

Bayu Setiaji <sup>1)</sup>, Windha Mega PD <sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> Prodi S1 Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta  
Email : bayusetiaji@amikom.ac.id <sup>1)</sup>, windha@amikom.ac.id <sup>2)</sup>

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi sudah mengalami kemajuan yang kian pesat. Hasil perkembangan IT sudah menyentuh sebagian besar kehidupan masyarakat sehingga mempermudah berbagai aspek kehidupan. 60 persen populasi dunia telah menggunakan internet, menurut laporan Digital 2020: Global Digital Overview yang dirilis oleh DataReportal. Itu artinya, pada awal 2020, jumlah pengguna internet di dunia telah mencapai angka 4,5 miliar.

Sekitar 80 persen pengguna internet pada rentang umur 16-64 tahun bermain game setiap bulannya. Jadi, jumlah gamer di dunia mencapai 3,5 miliar orang. Sebagian besar (69 persen) dari pengguna internet bermain game di mobile. Sementara 41 persen bermain game di laptop atau desktop dan 25 persen bermain game di konsol.

Bisnis mobile game juga terbukti menguntungkan. Data dari App Annie, pengguna smartphone menghabiskan US\$65 miliar untuk membeli game atau item dalam game sepanjang 2019. Total belanja di game memberikan kontribusi sebesar 70 persen pada total spending konsumen di perangkat mobile sepanjang tahun 2019. Dengan melihat data di atas anak-anak usia 6-12 tahun memiliki potensi sejak dini untuk diperkenalkan tentang teknologi informasi agar tidak sekedar menjadi pengguna.

Luaran dari kegiatan ini adalah memperkenalkan logika algoritma serta penerapannya dalam pembuatan game sederhana sebagai sarana menarik minat siswa SD pada dunia IT dan memberikan kegiatan yang bermanfaat saat siswa menjalankan kegiatan belajar dari rumah.

**Kata kunci :** Pendidikan Anak Sekolah Dasar, Teknologi Informasi, Algoritma, Game

### 1. PENDAHULUAN

Tahun 2020 Asosiasi Game Indonesia (AGI) meluncurkan *tagline* yaitu **Accelerating the Growth of the Indonesian Video Game Industry**. *Tagline* ini menjadi akselerasi seefektif dan seefisien mungkin dalam hal dukungan khususnya di bidang pengembangan (*development*) dan penerbitan (*publishing*) game [1].

Apa yang dilakukan oleh AGI tersebut bukan tanpa alasan, mengingat sekarang ini sudah banyak bermunculan organisasi (studio) baru dalam pengembangan game. Banyaknya studio baru yang muncul ini menandakan kemajuan salah satu bidang ekonomi kreatif di Indonesia, khususnya game. Hal ini mengakibatkan tenaga ahli dalam bidang pengembangan game semakin banyak dibutuhkan.

Pencarian minat dan bakat dalam bidang game dapat dimulai dari pendidikan tingkat dasar, yang diharapkan di masa depan akan mengisi kebutuhan tenaga ahli tersebut.

Pengertian pendidikan dasar dalam UU 50 yang disebut dengan pendidikan rendah, definisinya sangat jelas, bahwa level ini adalah level untuk menumbuhkan minat, mengasah kemampuan pikir, olah tubuh dan naluri.

Berdasarkan pasal 17 UU RI No. 20 tahun 2003 menerangkan bahwa:

1. Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah.
2. Pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI) atau

bentuk lain yang sederajat serta sekolah menengah pertama (SMP) dan madrasah tsanawiyah (MTs), atsu bentuk lain yang sederajat.

3. Ketentuan mengenai pendidikan dasar sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan (2) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.

Penjelasan atas pasal 17 ayat (2) menyatakan bahwa “Pendidikan yang sederajat dengan SD/MI adalah program seperti Paket B yang diselenggarakan pada jalur pendidikan nonformal.

Dalam UU No. 2 tahun 1989, Pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan menengah

SD Muhammadiyah Kadisoka beralamat di desa Kadisoka, RT. 03 Purwomartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta memiliki guru pengajar sebanyak 16 orang yang mendidik total siswa sejumlah 440.

Kegiatan KBM pada SD Muh Kadisoka berjalan dari hari Senin hingga Jumat, mulai pukul 6.30 sampai 16.30. Waktu belajar mengajar berbeda pada tingkatan kelas siswa. Waktu siang hari di atas pukul 13.30 umumnya dipergunakan untuk kegiatan ekstra kulikuler maupun les mata pelajaran bagi siswa kelas 4 ketas.

Namun dalam situasi pandemi Covid 19, sesuai dengan Surat Edaran Pimpinan Wilayah Muhammadiyah D.I.Yogyakarta Nomor 082/EDR/II.0/F/2020 tanggal 23 April 2020 yang mengharuskan proses belajar mengajar dilaksanakan dari rumah, maka segala bentuk kegiatan ekstra kurikuler di sekolah ditiadakan. Sehingga banyak orang tua siswa yang mencarikan kegiatan pengganti ekstra kurikuler selama belajar dari rumah untuk putra putri mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Kadisoka, Bapak Sutarlan, S.Ag, terdapat beberapa permasalahan yang muncul pada proses belajar mengajar yang dilakukan di rumah saat masa tanggap darurat Covid 19. Ringkasan hasil wawancara disajikan dalam matrix SWOT seperti ditunjukkan dalam Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1. Matrix SWOT**

	<b>Opportunity (O)</b>	<b>Threat (T)</b>
	- Kemajuan teknologi yang menyediakan berbagai fasilitas yang berperan sebagai guru - Perubahan pola belajar siswa dengan teknologi	- Situasi pandemi seperti ini menyebabkan penurunan kualitas pengetahuan siswa - Waktu belajar siswa yang tidak terjadwal, menyebabkan kegiatan siswa di rumah tidak terpantau.
<b>Strength (S)</b>	<b>Strategi SO</b>	<b>Strategi ST</b>
- Menerapkan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan; student centered; reflective learning, active learning; enjoyable dan joyful learning. - Pro-perubahan, yaitu proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan daya kreasi, inovasi, nalar, dan eksperimentasi untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan baru - Memiliki berbagai macam ekstra kurikuler sebagai wadah untuk menyalurkan minat dan bakat siswa.	- Memanfaatkan berbagai media teknologi dalam proses KBM - Mengadakan kegiatan berbasis teknologi untuk menumbuhkan dan mengembangkan daya kreasi, nalar dan inovasi siswa. - Mengganti kegiatan ekstra kurikuler dengan kegiatan yang setara, dan tetap dilakukan di rumah dengan bimbingan orang tua	- Memperkenalkan kepada siswa dan guru untuk pembelajaran daring - Memberikan berbagai kegiatan yang bermanfaat untuk siswa agar kualitas pemahaman tidak menurun.
<b>Weakness (W)</b>	<b>Strategi WO</b>	<b>Strategi WT</b>
- Tidak semua guru mampu memanfaatkan pembelajaran berbasis TIK - Dengan pembatasan interaksi sosial pada masa pandemi memaksa ditiadakannya kegiatan ekstra kurikuler	- Menggunakan tools yang banyak tersedia pada media online untuk memberikan aktivitas bermanfaat untuk siswa	- Mengadakan pelatihan dengan mendatangkan pihak yang berkompeten untuk memanfaatkan teknologi

Dari Tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa secara umum strategi yang dapat digunakan adalah penyediaan media yang berbasis teknologi informasi (multimedia) untuk penunjang keperluan belajar secara kurikuler maupun non-kurikuler.

Pengadaan media belajar berbasis multimedia ini juga dapat dijadikan salah satu alat untuk bersaing dengan sekolah – sekolah sejenis [2].

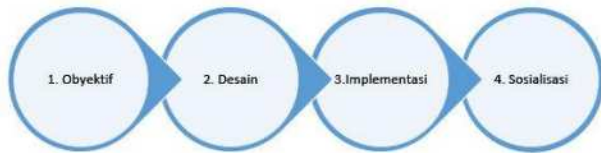
## 2. METODE PELAKSANAAN

Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah terdapat permasalahan yang dapat dibuat dalam skala prioritas (sesuai nomor urut) beserta solusinya sebagaimana disajikan dalam Tabel 2.

**Tabel 2. Daftar Masalah dan Solusi Yang Ditawarkan**

No	Permasalahan Mitra	Solusi
1	Pembatasan interaksi sosial pada masa pandemi memaksa ditiadakannya kegiatan ekstra kurikuler.	Mengadakan pelatihan pembuatan game dasar untuk siswa kelas 3-6.
2	Situasi pandemi covid 19 menyebabkan penurunan kualitas pengetahuan siswa.	Mengadakan pelatihan logika pemrogramann dasar.
3	Waktu belajar siswa yang tidak terjadwal, menyebabkan kegiatan siswa di rumah tidak terpantau.	Pelatihan pembuatan game dan lomba game hasil kreasi siswa

Secara garis besar metode pelaksanaan kegiatan digambarkan dalam diagram seperti pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Keterangan dari Gambar 1 di atas adalah sebagai berikut:

1. **Obyektif**, menentukan:
  - a. maksud dan tujuan
  - b. target
2. **Desain**, membuat desain konten pembelajaran.
3. **Implementasi**, berupa:
  - a. Membuat seri video tutorial.
  - b. Mengunggah video di media daring.
  - c. Menyelenggarakan evaluasi berupa perlombaan.
4. **Sosialisasi**, berupa:
  - a. Pertemuan daring.
  - b. Pembuatan grup obrolan daring.

Metode pelaksanaan kegiatan yang digambarkan dalam bentuk tabel diselaraskan dengan permasalahan dan target luaran. Adapun metode pelaksanaan kegiatan lebih detail ditunjukkan pada Tabel 3. berikut ini.

Tabel 3. Detail Metode Pelaksanaan

No	Masalah yang disepakati untuk diselesaikan	Metode
1	Pengenalan secara umum proses <i>game development</i> dasar.	Pertemuan daring melalui media Zoom untuk penjelasan teknis mengenai pengembangan game
2	Pengenalan perangkat pengembangan game dan alur logika <i>gameplay</i> .	Pembuatan video yang berisi: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tata cara pendaftaran ke Scratch</li> <li>2. Tutorial pembuatan logika game menggunakan Scratch.</li> </ol>
3	Pembuatan game dan perlombaan kreasi game.	Pertemuan daring melalui media Zoom untuk:

		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Petunjuk teknis pembuatan game</li> <li>2. Petunjuk teknis pengunggahan game ke Scratch</li> <li>3. Pengumuman pemenang.</li> </ol>
--	--	---

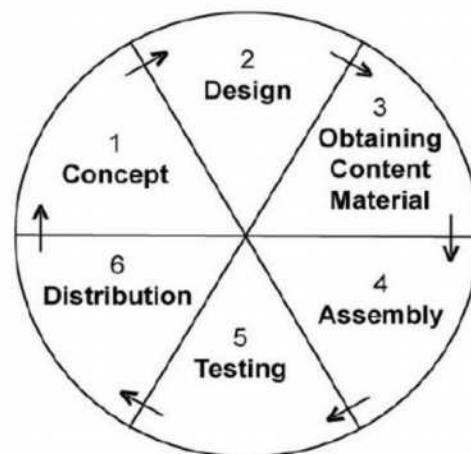
Untuk mendukung pelaksanaan sesuai Tabel 3 di atas dibutuhkan beberapa alat dan bahan seperti dijelaskan pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Alat dan Bahan

No	Alat / Bahan	Nama
1	Komputer / Laptop	-
2	Perangkat koneksi internet	-
3	Kuota internet	-
4	Game Dev. Tool	Scratch <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>
5	Meeting Tool	Zoom
6	Screen Capt.	OBS
7	Video Editor	Photos

Alat dan bahan nomor 4 bersifat daring sehingga membutuhkan peramban web untuk dapat mengaksesnya.

Metode pengembangan sistem mengikuti langkah – langkah dalam *Multimedia Development Life Cycle* seperti digambarkan pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2 Multimedia Development Life Cycle  
(Sumber:

[https://www.researchgate.net/figure/Multimedia-development-life-cycle\\_fig1\\_50211042](https://www.researchgate.net/figure/Multimedia-development-life-cycle_fig1_50211042))

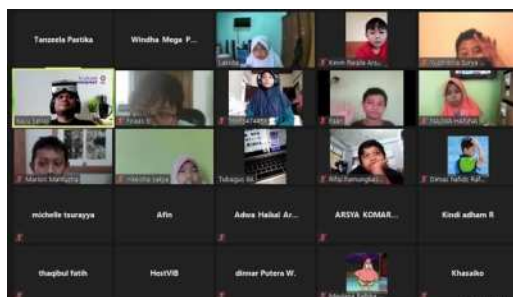
Secara umum penjelasan dari Gambar 2 di atas adalah berikut [3]:

1. Concept  
Perumusan dasar – dasar proyek meliputi tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat.
2. Design  
Penjabaran secara rinci apa saja yang akan dilakukan, pembuatan naskah dan storyboard sebagai panduan pada saat proses pembuatan.
3. Obtaining Content Material  
Pengumpulan materi yang meliputi gambar, logo, suara, dan teks yang akan digunakan dalam proyek multimedia.
4. Assembly  
Proses produksi, menyusun dan merangkai semua material yang sudah dikumpulkan sesuai dengan desain.
5. Testing  
Pengujian terhadap proyek multimedia yang dihasilkan sebelum didistribusikan, memastikan semua fungsionalitas berjalan sesuai dengan desain.
6. Distribution  
Pendistribusian hasil proyek multimedia kepada khalayak. Dalam hal ini adalah mempublikasikan di media berbagi video secara daring.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengacu pada rencana kegiatan, telah dicapai beberapa target yang sudah dilaksanakan di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Telah diselenggarakan pertemuan melalui media Zoom pada tanggal 7 November 2020 pukul 10.30 – 11.30 WIB. Pertemuan ini dalam rangka perkenalan pengembangan game dan petunjuk teknis pembelajaran .



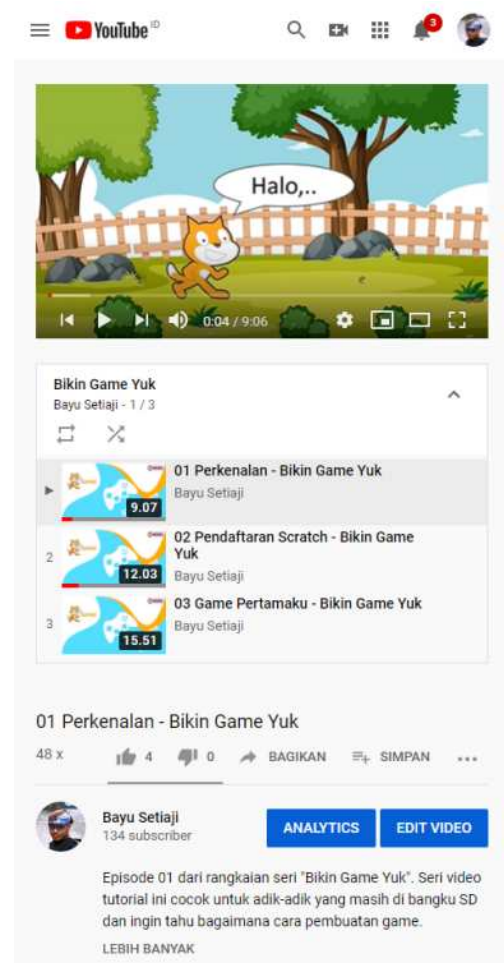
Gambar 3. Pertemuan dengan peserta (layar 1)



Gambar 4. Pertemuan dengan peserta (layar 2)

Pertemuan diikuti oleh 25 siswa kelas 3-6. Gambar 3 dan 4 menunjukkan sesi foto bersama setelah penyampaian materi.

2. Telah diunggah video materi pembelajaran di Youtube di kanal **Bayu Setiaji**. Video – video tersebut dapat diakses melalui *playlist* **Bikin Game Yuk**. Tautan ke *playlist* adalah sebagai berikut: <https://bit.ly/BikinGameYuk>. Video diunggah setiap hari dari tanggal 7 – 14 November 2020. Durasi video antara 10 – 15 menit. Gambar 5 di bawah menunjukkan salah satu video dalam *playlist*.



Gambar 5. Playlist Youtube “Bikin Game Yuk”



3. Pengumuman pemenang lomba game belum terlaksana karena terjadwal tanggal 21 November 2020 (jurnal ditulis tanggal 9 Nopember 2020).

Muhammadiyah Kadisoka beserta para orang tua / wali.

#### 4. PENUTUP

Dari pembahasan yang sudah dipaparkan pada bab – bab sebelumnya dapat diambil beberapa kesimpulan:

- 1) Pelaksanaan sudah berjalan 75% karena agenda kegiatan harus menyesuaikan jadwal di SD Muhammadiyah Kadisoka.
- 2) Peserta pelatihan berjumlah 25 orang yang terdiri dari siswa kelas 3 – 6.
- 3) Video tutorial sudah diunggah di *playlist* Youtube.

Berikut ini adalah beberapa saran yang dapat diterapkan untuk pengembangan berikutnya:

- 1) Ditambahkan materi tutorial tingkat lanjutan.
- 2) Perlunya ditambahkan kegiatan lanjutan untuk pembinaan terhadap siswa yang dinilai berbakat dalam pembuatan game.
- 3) Perlunya diadakan kembali pelatihan dengan tema teknologi.

#### Daftar Pustaka

- [1] <https://www.agi.or.id/id/berita-terbaru/luncurkan-situs-dan-identitas-baru-asosiasi-game-indonesia-siap-mengakselerasi-industri-game-indonesia> (tanggal akses 08 Nov. 2020, 12.44 WIB).
- [2] Suyanto, M, Drs., MM. 2009. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: Penerbit Andi
- [3] Sutopo; Hadi, A. 2012. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu

#### Ucapan Terimakasih

Diucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Amikom Yogyakarta atas pendanaan sehingga pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah Kadisoka dapat berjalan dengan lancar.

Ucapan terima kasih juga ditujukan untuk mitra yaitu kepala sekolah, dewan guru, dan para siswa SD

