



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

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

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

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

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

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

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

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

PEMANFAATAN TEKNOLOGI INTERNET UNTUK PELAKSANAAN KERJA DARI RUMAH DI MSV STUDIO

Bhanu Sri Nugraha¹⁾

¹⁾Prodi SI Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta
Email: bhanu@amikom.ac.id¹⁾

Abstrak

MSV Studio merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi dimana karyawannya dalam masa tanggap darurat COVID-19 dituntut untuk tetap melaksanakan pekerjaan sesuai job description-nya. Solusi kerja dari rumah (Work From Home) adalah satu cara untuk menerapkan social & physical distancing. Belum adanya panduan dan standarisasi penggunaan teknologi informasi membuat pelaksanaan WFH dilakukan dengan mencoba-coba sistem. Maka dari itu kegiatan ini dilaksanakan untuk memberikan pengetahuan mengenai teknologi internet yang dapat digunakan secara maksimal oleh karyawan MSV Studio untuk tetap dapat melaksanakan pekerjaannya sesuai assignment yang diberikan. Sebagai luarannya adalah perusahaan mempunyai buku panduan pemanfaatan internet, sedangkan karyawan mendapatkan pengetahuan apa saja teknologi internet yang dapat dipakai untuk tetap bekerja dari rumah.

Kata kunci: internet, covid-19, teknologi

1. PENDAHULUAN

Oetomo ditahun 2002 menulis bahwa internet merupakan singkatan dari International Network, yang juga didefinisikan sebagai jaringan komputer yang sangat besar, karena jaringan komputer terdiri dari beberapa jaringan kecil yang terhubung satu sama lain. [1]. Sedangkan menurut Purbo di tahun 2005 menulis bahwa internet merupakan metode yang digunakan untuk menyederhanakan proses komunikasi yang terhubung melalui berbagai aplikasi seperti web, VoIP, email. [2] Internet sendiri bermanfaat untuk dapat menerima dan menyajikan layanan bisnis, pendidikan dan hiburan secara langsung ke semua orang di dunia.

Kerja dari rumah (WFH : Work From Home) merupakan protokol kesehatan masyarakat dalam rangka pencegahan penularan virus Covid-19. Pedoman tersebut tercantum dalam Pedoman Penanganan Cepat Medis dan Kesehatan Masyarakat COVID-19 di Indonesia. Hal ini dilakukan untuk menjaga jarak secara fisik maupun sosial.[3] Work From Home (WFH) sangat identik dengan melakukan pekerjaan kantor, koordinasi, diskusi, dan rapat dengan mitra kerja dan atau partner dari rumah pegawai masing-masing secara online. Banyak pilihan media yang digunakan bisa berupa chat/text messenger, voice call, dan conference call audio/video. Pilihan aplikasi video conference pun saat ini sangat beragam seperti

Microsoft Team, Google Meet, Skype, Zoom, dan lain sebagainya. Bahwa sebanyak 51 persen karyawan tetap bekerja namun hanya dari rumah/tidak ke kantor/tempat kerja, sesuai data survei online tentang dampak darurat virus corona terhadap buruh/karyawan (P2 Kependudukan dan LD-UI,2020). [4]

Hasil sebuah survey menunjukkan bahwa proses koordinasi dan rapat secara remote (online meeting) dengan menggunakan berbagai aplikasi teknologi berjalan dengan lancar dan efektif. Parameter yang digunakan adalah tingkat partisipasi pegawai (74,4%), frekuensi rapat yang memadai (84%), proses koordinasi yang lancar (76%), dan pemimpin terampil mengelola pertemuan online (81%).

Dalam pelaksanaan jam kerja normal sebelum masa pandemi, MSV Studio menggunakan pola 5 hari kerja dengan kehadiran fisik di kantor. Terdapat beberapa divisi yang mengharuskan karyawan berada dalam satu ruangan untuk bekerja. Masalahnya adalah tempat duduk yang tersedia tidak memungkinkan untuk menjaga jarak minimal 1,5 meter. Tempat kerja yang selalu tertutup dan menggunakan pendingin udara juga memperbesar resiko penularan Covid-19. Prof. Hari menyampaikan bahwa ruangan tertutup dengan sirkulasi udara yang terbatas lah yang lebih dapat meningkatkan risiko penyebaran virus. [5]

2. METODE PELAKSANAAN

Dalam pembuatan laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

Metode Wawancara / Interview

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara datang langsung ke lokasi dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan masalah yang akan diselesaikan. Metode ini dilakukan dengan cara mewawancarai staff HRD dan Direktur MSV Studio.

Berdasarkan wawancara penulis dengan bagian HRD, mengemukakan bahwa MSV Studio membutuhkan pengenalan teknologi internet apa saja yang dapat digunakan untuk memaksimalkan WFH.

Metode Observasi / Observation

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung secara teliti, serta pencatatan secara sistematis. Penulis melakukan pengumpulan data ini dengan cara datang langsung ke lokasi dan mengamati aktivitas kerja di ruangan kantor MSV Studio.

MSV Studio adalah Studio Animasi yang didirikan pada tahun 2002 dan berpusat di Yogyakarta, Indonesia. MSV Pictures juga merupakan salah satu perusahaan produksi animasi terbesar di Indonesia. Selain memproduksi film panjang fitur animasi anak-anak dan keluarga.

MSV Studio mempunyai 15 ruangan yang dihuni oleh 150 karyawan. Dari 15 ruangan tersebut tidak semua dapat di tempati untuk bekerja, karena dipakai untuk ruang server, gudang, pantry, dsb. Seluruh karyawan MSV Studio diketahui telah mampu menjalankan komputer dan memiliki akses internet (melalui smartphone). Pada gambar 1 terlihat bahwa ruangan kerja studio tidak ada penyekatan dan jarak ideal yang tidak aman bagi kesehatan di masa pandemi Covid-19.



Gambar 1. Ruang kerja karyawan MSV Studio

Permasalahan Mitra

Dalam melakukan proses pengamatan, pengusul mengidentifikasi masalah yang terjadi pada MSV Studio yaitu beberapa posisi pekerjaan masih harus dilakukan di kantor. Hal ini beresiko terhadap kesehatan karyawannya.

Tabel 1 menjelaskan tentang permasalahan yang di inventarisir dan solusi dari pengusul.

No	Permasalahan Mitra	Solusi pengusul
1	Mitra belum memiliki panduan pelaksanaan kerja dari rumah.	Dibuatkan buku panduan pelaksanaan kerja dari rumah.
2	Beberapa karyawan Mitra belum mengenal teknologi internet untuk bekerja dari rumah.	Diberikan pelatihan mengenal teknologi internet untuk bekerja dari rumah.

Tabel 1. Permasalahan Mitra dan solusinya

Solusi yang ditawarkan

Setelah mengamati dan menganalisis objek, maka penulis melakukan evaluasi dari informasi-informasi yang sudah diperoleh penulis. Dimana hasil evaluasi dari informasi tersebut dapat disimpulkan bahwa, MSV Studio perlu adanya pengenalan teknologi internet yang dapat membantu pelaksanaan kerja dari rumah (WFH). Untuk itu dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini, penulis akan menyusun buku panduan dan memberikan pelatihan pengenalan teknologi internet yang mendukung WFH.

Dalam kegiatan ini terdapat gambaran transfer Iptek kepada mitra yang dijelaskan dalam diagram gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Alur kegiatan abdimas

3. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Kualifikasi Pelaksana

Pelaksana kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah dosen yang memiliki keahlian yang memadai dan telah berpengalaman dalam bidang ilmu terapan di Jurusan Sistem Informasi yang mengajar dan menekuni bidang Perancangan Multimedia dan Sinematografi.

Adapun detail kegiatan yang akan dilaksanakan dalam program pengabdian masyarakat ini dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 berikut ini merupakan alur kegiatan dan partisipasi mitra dalam pelaksanaannya.

No	Kegiatan	Partisipasi Mitra
1	Penyiapan alat, bahan, dan sarana pendukung	Berpartisipasi pasif dengan mengalokasikan waktu untuk persiapan kegiatan acara.
2	Perancangan dan Pembuatan buku panduan pelaksanaan kerja dari rumah.	Berpartisipasi aktif dengan meluangkan waktu berdiskusi menentukan isi panduan.
3	Pelatihan mengenal	Berpartisipasi aktif

	teknologi internet untuk bekerja dari rumah.	dengan mengirimkan karyawannya untuk mengikuti pelatihan.
4	Penyusunan Laporan	Mitra mendukung seluruh kegiatan pendokumentasian dan proses perijinan selama pembuatan laporan.
5	Monitoring & Evaluasi	Mitra menyediakan data yang diperlukan.

Tabel 2. Alur kegiatan dan partisipasi mitra

3.2 Tahapan perancangan dan pembuatan buku panduan

Dalam perancangan dan pembuatan buku panduan tentang Pemanfaatan Internet untuk Bekerja Dari Rumah ini menggunakan software Adobe Photoshop.

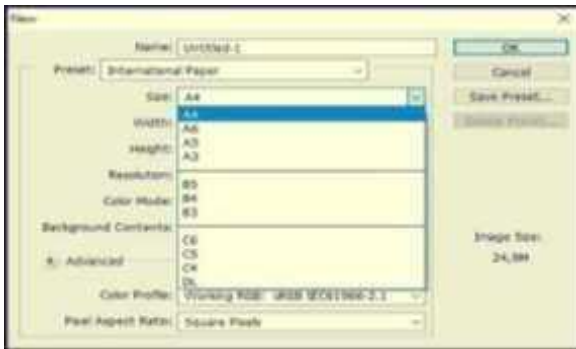
Photoshop merupakan sebuah aplikasi buatan Adobe Systems yang berfungsi sebagai aplikasi desain grafis dan bertujuan untuk mengedit foto atau gambar. Photoshop dipublish pada tanggal 19 Februari 1990, dan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi ini yaitu C++ dan Pascal.

Langkah-Langkah Membuat Design Grafis Menggunakan Photoshop

1. Klik pada icon photoshop untuk bisa masuk kedalam aplikasi Adobe Photoshop, penulis menggunakan versi Photoshop CS6 pada laporan ini. Jika sudah, tampilan aplikasi Adobe Photoshop akan muncul.

2. Kemudian klik File lalu Klik New, atau bisa menggunakan shortcut keyboard dengan menekan kombinasi Ctrl+N.

3. Apabila sudah langkah tadi sudah, maka akan ditampilkan tampilan seperti gambar 3 berikut ini, pada menu width bisa digisi nilai untuk lebar dokumen, dan height untuk mengatur tinggi dari dokumen, disana juga terdapat resolution yang bisa mengatur resolusi dari dokumen yang akan di buat.



Gambar 3. Memilih ukuran kertas A4

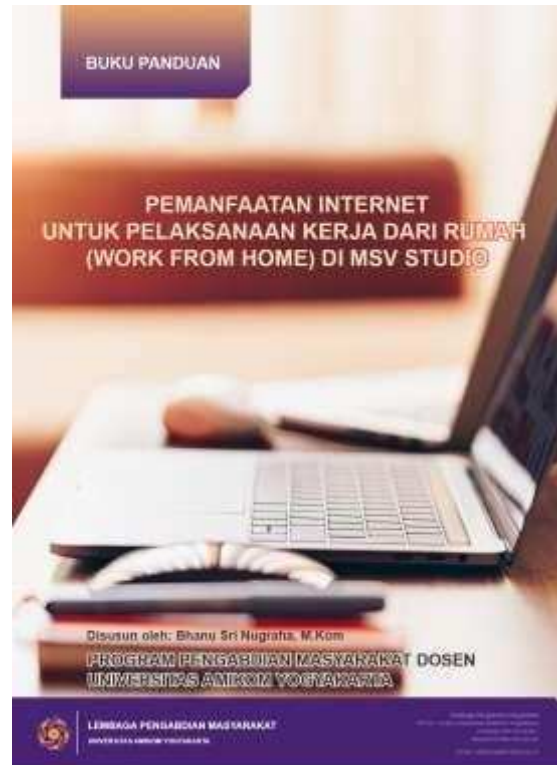
4. Proses selanjutnya adalah memberikan background gambar dan menambahkan tulisan yang sesuai dengan nama kegiatan ini. Penempatan tulisan dan gambar background diletakkan pada layer yang berbeda. Layout buku tersebut memuat nama kegiatan, nama penyusun, judul buku dan Lembaga yang membuat kegiatan ini terlaksana.

5. Apabila semuanya sudah di atur, maka terlihat lembar dokumen desain grafis dan bisa segera memulai proses desain dengan ukuran desain yang telah diatur sebelum nya. Adapun tampilan proses pembuatannya dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan software Adobe Photoshop

Adapun hasil dari pelaksanaan kegiatan ini adalah sebuah buku panduan pemanfaatan internet untuk pelaksanaan kerja dari rumah (Work From Home) di MSV Studio dengan desain cover seperti yang terlihat dalam gambar 5.



Gambar 5. Desain cover buku panduan

Isi lengkap buku panduan tersebut dapat dibaca di halaman lampiran laporan ini.

4.3. Tahapan Pelatihan Pengenalan Teknologi Internet Untuk Bekerja dari Rumah.

Tahapan ini dilakukan pada bulan Oktober 2020 dengan jumlah peserta sebanyak 5 orang yang terdiri dari perwakilan dari Departemen IT, Departemen Produksi 3D, Departemen Merchandise dan Departemen Naskah. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara online menggunakan platform aplikasi ZOOM pada tanggal 10 Oktober dan 31 Oktober 2020.

Pada pelatihan pertama dibahas mengenai penggunaan VPN untuk akses jaringan Intranet di lingkungan MSV Studio. Sebelum karyawan melaksanakan pekerjaan secara virtual, maka harus membuat Akun VPN terlebih dahulu di PC/laptop agar bisa me-remote atau memakai PC kantor dari rumah. Di buku panduan telah diberikan petunjuk pembuatan VPN, tapi sebelumnya harus cek dulu versi OS yang dipakai, kemudian sesuaikan VPN yang akan di buat.

Foto kegiatan pelatihan VPN dengan menggunakan aplikasi ZOOM dapat dilihat dalam gambar 5.



Gambar 5. Foto Kegiatan pelatihan 1



Gambar 6. Foto Kegiatan pelatihan 2

Pada pelatihan kedua dibahas mengenai cara penggunaan Memakai VNC Viewer di Windows & Android. Real VNC adalah software yang digunakan untuk meremote desktop pada komputer kita secara jarak jauh menggunakan koneksi jaringan LAN maupun Internet, dimana real VNC ini dapat digunakan di semua Operasi System yaitu Windows, Linux maupun Macintosh maupun android. software ini terdiri dari 2 yaitu realVNC Server (untuk membuat server VNC) dan VNC Viewer (untuk meremote VNC server). Materi pelatihan ini mengulas bagaimana cara meremote PC anda dengan VNC Viewer di Android ponsel anda maupun tablet Android.

Virtual network computing (VNC) merupakan software remote-control yang memungkinkan untuk mengontrol komputer lain melalui koneksi network. VNC bekerja pada model client/server. VNC Viewer (atau client) diinstall pada komputer lokal dan dihubungkan dengan server yang harus diinstall di komputer remote. Server mengirim duplikasi dari display komputer remote ke viewer (client). Server juga menerjemahkan perintah dari VNC viewer dan menerapkannya pada komputer remote.

VNC merupakan platform independent dan compatible dengan operating system apapun. PC tersebut harus berada di jaringan TCP/IP dan memiliki port yang terbuka untuk traffic dari suatu IP address yang akan digunakan untuk mengontrol.

Pengembangan VNC dilakukan di AT&T Laboratories. Source code VNC sejatinya adalah aplikasi open source dibawah GNU General Public License, meskipun juga ada aplikasi secara komersial.

Adapun foto pelaksanaan pelatihan yang ke 2 dapat dilihat pada gambar 6 berikut ini

Hasil implementasi kegiatan ini didapatkan bahwa peserta memahami dan dapat mempraktekkan materi yang disampaikan secara langsung sampai benar-benar aplikasi tersebut dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Adapun kendala yang sering disampaikan adalah persoalan sinyal yang kurang cepat dan stabil serta sangat tergantung dengan cuaca. Apabila musim hujan maka peserta akan menghentikan aktifitasnya karena sinyal internet ikut turun dan ditambah kekhawatiran tekena sambaran petir.

4. KESIMPULAN

Tahapan perancangan dan pembuatan buku panduan mengenai Pemanfaatan Internet untuk Bekerja Dari Rumah telah selesai dengan menghasilkan buku panduan yang dicetak sebanyak 5 eksemplar untuk disimpan sebagai arsip. Buku panduan tersebut juga di simpan dalam bentuk file PDF untuk dapat di bagikan kepada staff yang membutuhkan.

Tahapan Pelatihan Pengenalan Teknologi Internet Untuk Bekerja dari Rumah telah selesai dilaksanakan dengan materi yang diambil dari buku panduan mengenai Pemanfaatan Internet untuk Bekerja Dari Rumah.

Implementasi dari kegiatan ini telah dilaksanakan di beberapa departemen yang membutuhkan dikarenakan terdapat kendala disisi pengguna di rumah, diantaranya adalah koneksi listrik dan jaringan yang tidak stabil dan memadai serta ukuran layer monitor yang tidak sesuai standar.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kepada Manajemen dan Staf MSV Studio yang berkenen memberikan waktu dan kemudahan dalam menjalankan kegiatan ini. Terimakasih juga kepada Direktorat Pengabdian

Masyarakat Universitas Amikom Yogyakarta atas terselenggaranya program pengabdian ini.

Daftar Pustaka

- [1] Oetomo. Yogyakarta: Andi, (2002. 225, 2002).
Perencanaan dan Pembangunan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- [2] Purbo, Onno W dan Wahyudi, Aang Arif. (2001). Mengenal E-Commerce. Elex Media Komputindo. Jakarta
- [3] Pedoman Penanganan Cepat Medis dan Kesehatan Masyarakat COVID-19 di Indonesia, <https://covid19.go.id/p/protokol> (tanggal akses 30 Mei 2020)
- [4] Dshinta Vibriyanti, Work From Home : Cara Bekerja Baru di Masa Pandemi COVID-19, <https://kependudukan.lipi.go.id/id/berita/53-mencatatcovid19/856-work-from-home-cara-bekerja-baru-di-masa-pandemi-covid-19> (tanggal akses 30 Okt 2020)
- [5] Ayunda Pininta Kasih, Ruang Ber-AC Tingkatkan Risiko Penularan Covid-19? Ini Kata Pakar UGM
<https://edukasi.kompas.com/read/2020/04/09/130742271/ruang-ber-ac-tingkatkan-risiko-penularan-covid-19-ini-kata-pakar-ugm>.
(tanggal akses 30 Okt 2020)