



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) Ismadiyanti 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

PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI SMARTPHONE UNTUK PEMBUATAN VIDEO PENDEK PADA STAFF BADAN PENGAWAS DAN PEMILU (BAWASLU) SLEMAN

Ika Asti Astuti

Prodi SI Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta

Email: asti@amikom.ac.id

Abstrak

Permasalahan utama pada mitra yaitu untuk menambahkan softskill pada staff BAWASLU Sleman dan staff panitia pengawas kecamatan (PANWASCAM) mampu membuat video singkat untuk laporan kegiatan yang telah dilakukan. Adapun data video yang biasanya digunakan berupa foto-foto yang diambil saat proses kegiatan maupun potongan-potongan video. Penggunaan video untuk melaporkan kegiatan dapat meningkatkan pemahaman dan mempertinggi pesan yang disampaikan. Namun, hasil observasi melalui angket, menyebutkan bahwa mitra telah terbiasa dengan video, namun masih kurang paham tentang editing video. Kegiatan ini membahas tentang pelatihan pembuatan dan editing video menggunakan aplikasi smartphone android. Adapun metode yang digunakan merupakan kombinasi dari pertemuan online dan offline. Hasil dari kegiatan ini terbukti meningkatkan softskill peserta dalam hal melakukan editing video.

Kata kunci: video editing, aplikasi smartphone, InShot

Abstract

The main problem with partners is to add soft skills to the staff of BAWASLU Sleman and staff of the district supervisory committee (PANWASCAM) being able to make short videos for reports on activities that have been carried out. The video data that is usually used is in the form of photos taken during the activity process and video clips. The use of videos to report activities can increase understanding and enhance the message conveyed. However, the results of observations through a questionnaire stated that the partners were familiar with video, but still did not understand video editing. This activity discusses training in making and editing videos using an Android smartphone application. The method used is a combination of online and offline meetings. The results of this activity were proven to improve the participants' soft skills in doing video editing.

Keywords: video editing, smartphone application, InShot

1. PENDAHULUAN

Berkembangnya media sosial seperti instagram, WhatsApp, facebook, dan sebagainya membuat kebutuhan konten semakin meningkat. Salah satu bentuk konten yang paling menarik adalah video pendek. Tidak hanya itu, video juga dapat dijadikan sebagai presentasi ataupun pelaporan kegiatan yang menarik karena video meningkatkan pemahaman dan mempertinggi pesan yang disampaikan (Pritama,Argiyan Dwi. Waluyo,Retno. Sukmaningsih, 2019). Definisi video sendiri yaitu tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Media video ini merupakan salah satu jenis media audio visual yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan, sehingga media ini efektif untuk digunakan

sebagai promosi ataupun pembelajaran. Video dapat memudahkan menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap (Utaminingsiyas, 2011).

Bawaslu Sleman merupakan salah satu organisasi atau badan pemerintah yang menangani masalah pemilu di wilayah Sleman (<https://sleman.bawaslu.go.id/profiles/sejarah>). Berdasarkan hasil diskusi, terdapat beberapa peluang kerjasama pengabdian masyarakat yang dapat dilakukan di BAWASLU. Adapun peluang kerjasama yang

diajukan oleh mitra BAWASLU Sleman digambarkan dalam Tabel 1.

Tabel 1 Peluang yang Ditawarkan Mitra

No	Yang ditawarkan	Peserta
1	Pelatihan Pembuatan dan editing Video	Staf Bawaslu/pengawas
2	Pelatihan Fotografi	Staf Bawaslu
3	Digital Forensik & Penelusuran Hoax	Pengawas Pemilu
4	Pembuatan & Pengelolaan Website	Staf Bawaslu
5	Pembuatan Aplikasi Penemu Data DPT Ganda	Staf Bawaslu

Berdasarkan saran yang diberikan oleh (Pemberdayaan et al., 2017) untuk melaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan video dan film pendek, maka kegiatan ini mengangkat peluang pengabdian masyarakat poin pertama, yaitu Pelatihan pembuatan dan editing video. Berdasarkan hasil diskusi lebih lanjut, Permasalahan utama yang diangkat adalah bagaimana peserta (staf bawaslu Sleman dan Staf Kecamatan) mampu membuat video singkat untuk laporan kegiatan yang telah dilakukan. Adapun data video yang biasanya digunakan berupa foto-foto yang diambil saat proses kegiatan maupun potongan-potongan video.

Tujuan diadakannya pelatihan ini adalah untuk membantu staff BAWASLU Sleman dan Panwascam untuk melaporkan kegiatan terkait pemilu dengan memanfaatkan aplikasi editing video melalui smartphone.

2. BAHAN DAN METODE

Pembuatan video sebagai sarana media komunikasi dan informasi sangat penting untuk diketahui. Pada masa pandemi covid-19 seperti ini, dibutuhkan tools yang dapat dengan mudah digunakan untuk editor video pemula. Maka dari itu, Pada kegiatan ini membuat pelatihan membuat video pendek dengan memanfaatkan aplikasi smartphone android Inshot. Untuk alat minimal yang digunakan yaitu smartphone, microphone, dan tripod. Penggunaan smartphone didasarkan pada kegiatan yang pernah dilakukan oleh (Kurniadi et al., 2019) bahwa kamera smartphone pun kini telah memiliki kualitas yang bagus untuk melakukan perekaman video. Pelaksanaan kegiatan ini dibagi

menjadi 2 sesi yaitu online dan offline. Rincian kegiatan yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

No	Kegiatan	Keterangan	Waktu pelaksanaan
1	Pembukaan Pelatihan sekaligus penjelasan Teori Video & alat yang dibutuhkan	Penjelasan via online meet dan slide	10 Agustus 2020 jam 10.00 – 12.00 WIB
2	Editing video dari kumpulan foto	Penjelasan via video tutorial, online meet, & grup WA	11 Agustus 2020 jam 10.00 – 12.00 WIB
3	Editing video dari kumpulan video	Penjelasan via video tutorial, online meet, & grup WA	12 Agustus 2020 jam 10.00 – 12.00 WIB
4	Showing Hasil Video & Meet and Greet	Offline meet di kantor BAWASLU Sleman	13 Agustus 2020 Sesi 1 : jam 10.00 – 12.00 WIB Sesi 2: jam 13.00 – 15.00 WIB

Untuk kegiatan online meet dilaksanakan selama 3 hari, sedangkan kegiatan offline meet dilaksanakan 1 hari. Kegiatan online meet dilakukan menggunakan aplikasi zoom. Namun berdasarkan situasi lingkungan atau lokasi tempat dilaksanakannya kegiatan serta keadaan pandemic covid19, pada kegiatan offline meet dibagi menjadi 2 sesi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dibagi kedalam penjelasan tahapan-tahapan kegiatan yang dilakukan. Pertama dimulai dari meminta peserta untuk mengisi kuesioner kemampuan awal, penjelasan materi, memberikan video tutorial, memberikan feedback/komentar terhadap video yang dikumpulkan serta menyebarkan kuesioner/angket untuk mengetahui feedback peserta terhadap kegiatan ini (Sugihartini et al., 2017).

a. Kuesioner Kemampuan Editing Video Peserta

Sebelum kegiatan dimulai, peserta diminta untuk mengisi kuesioner sebagai pemetaan kemampuan awal peserta terhadap editing video. Dari 29 respon peserta sebanyak 86,2% menyatakan pernah melakukan editing video melalui smartphone dan sebanyak 13,8% menyatakan tidak pernah. Meskipun kebanyakan dari

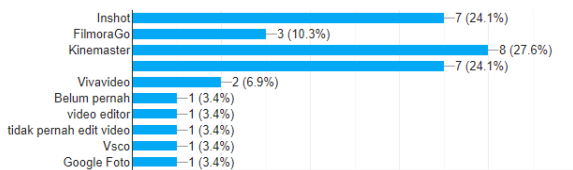
peserta pernah melakukan editing, sebanyak 13,8 peserta yang tidak pernah melakukan editing tetap perlu diberikan materi tentang video editing.

Pada kuesioner juga menanyakan tentang aplikasi yang biasa digunakan untuk membagikan hasil video yang dimiliki pada social media. Hasilnya, Sebanyak 34,5% ternyata terbiasa menggunakan stories Instagram, 24,1% pada Instagram Post, dan 31% Stories WhatsApp. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kebanyakan peserta dalam menyebarkan status atau berita pribadi dalam bentuk video sebenarnya sudah melakukan editing didalamnya, namun kebanyakan peserta belum memahami bahwa yang mereka lakukan adalah sebuah kegiatan mengedit video dan penentuan penggunaan durasi video. Sehingga perlu diberikan pemahaman lebih lanjut tentang definisi editing video dan durasi yang bisa mereka gunakan untuk share hasil video ke social media.



Gambar 1. Aplikasi social media yang banyak digunakan untuk share video

Untuk aplikasi-aplikasi smartphone lain yang pernah digunakan dalam mengedit video yang populer yaitu kinemaster sebanyak 27,6%. Aplikasi kedua yang banyak digunakan yaitu Inshot & aplikasi editor video bawaan smartphone. Namun, pada kegiatan ini memilih untuk memberikan tutorial penggunaan aplikasi Inshot sebagai aplikasi yang dinilai lebih memiliki tampilan dan menu-menu yang user friendly bagi pemula.



Gambar 2. Aplikasi yang digunakan untuk melakukan editing video

Kuesioner ini juga meminta feedback kepada peserta terkait hal yang dirasa sulit dilakukan saat mengedit video. Beberapa jawaban yang disimpulkan yaitu:

1. Memotong video
2. Menambahkan teks
3. Menambahkan gambar pada video
4. Menambahkan efek
5. Menyesuaikan sound/background pada video
6. Menciptakan transisi yang bagus saat menggabungkan video
7. Rendering agar hasil ekspor video tidak terlalu besar namun memiliki kualitas yang bagus

Pada kegiatan ini, membahas masalah-masalah yang disebutkan diatas dengan memberikan teori serta tutorial terkait hal tersebut.

b. Penjelasan Teori Video & alat yang dibutuhkan

Pada tahapan ini, peserta diminta join pada link zoom yang telah disediakan oleh panitia BAWASLU Sleman. Kegiatan ini diikuti oleh 32 peserta (staff dan panwascam) perwakilan beberapa tempat di Sleman.



Gambar 3. Penggunaan aplikasi zoom untuk online meet

Presentasi materi yang diajarkan meliputi 1) Perkenalan, 2) Penjelasan skenario pelatihan, 3) Sekilas video: apa itu video, apa itu editing video, tujuan editing, 4) Pengetahuan umum tentang video: frame, framerate, FPS, resolusi video, aspect ratio, format video, 5) Proses pembuatan video: storyboard, camera shot, camera angle, camera movement, 6) Persiapan alat untuk kegiatan dan referensi situs-situs yang dapat digunakan untuk mencari bahan pendukung lain seperti audio, foto dan ilustrasi.

c. Editing video dari kumpulan foto

Pada tahapan kegiatan ini, peserta diminta untuk mengikuti latihan editing video menggunakan file bahan yang telah diunggah sebelumnya di drive. Tutorial editing video dilakukan menggunakan smartphone yang di screenrecording menggunakan aplikasi XRecorder kemudian di upload ke youtube. Peserta diminta untuk mengikuti tutorial kemudian jika ada pertanyaan, bisa ditanyakan pada grup WhatsApp yang telah dibentuk sebelumnya maupun via online meet.

Dalam video tutorial yang pertama, diberikan penjelasan mengenai menu yang ada didalam aplikasi InShot, penjelasan tools-tools yang digunakan sekaligus latihan untuk melakukan editing foto-foto menjadi sebuah video. Hal yang diajarkan dalam tutorial pertama ini yaitu: Membuat project baru, memilih dan memasukkan file foto kedalam project, mengubah posisi file foto, mengubah aspect ratio, mengganti background, menambahkan sound narasi dan sound effect, menyesuaikan gambar dengan narasi, menambahkan teks & efek animasi pada teks, efek transisi, menambahkan filter warna untuk grading video keseluruhan, dan exporting video.

Hasil dari kegiatan ini adalah peserta mampu membuat video dari kumpulan foto-foto yang disesuaikan dengan durasi backsound dan narasi.

d. Editing video dari kumpulan video

Pada tahapan kegiatan ini, peserta diminta untuk mencoba latihan menggunakan file bahan berupa footage video yang telah disediakan. Footage video yang dibuat, disesuaikan dengan tema yang diminta dari pihak BAWASLU, salah satunya yaitu iklan layanan masyarakat terkait kegiatan pemilu. Hal yang diajarkan pada tutorial kedua ini yaitu membuat storyboard, mengedit video sesuai storyboard yang dibuat, memotong video untuk menciptakan transisi yang halus, melakukan rotasi atau efek mirror pada video, penjelasan freeze frame, mengubah kecepatan video, mengedit sound asli dan menambahkan backsound, timing, menambahkan gambar stiker, dan exporting video.

Hasil dari kegiatan ini yaitu peserta dapat menentukan cut pada video dan memanfaatkan camera movement untuk menciptakan transisi video yang lebih halus.

e. Showing Hasil Video & pemberian komentar

Kegiatan showing ini dilakukan secara offline di Kantor BAWASLU Sleman dan dihadiri total oleh 31 peserta. Total peserta ini juga dibatasi dan dipilih berdasarkan keaktifan dan kondisi lokasi yang berdekatan dengan Kantor BAWASLU. Dikarenakan lingkungan tempat diadakannya pertemuan dan kondisi pandemic covid19 yang mengharuskan adanya social distancing, maka pada tahapan kegiatan ini diselenggarakan menjadi 2 sesi.



Gambar 4. Pelaksanaan kegiatan offline di kantor BAWASLU Sleman

Pada tahapan kegiatan ini dilakukan showing serta pemberian komentar pada hasil tugas akhir peserta berupa video yang dibuat menggunakan aplikasi InShot. Kegiatan ini juga memberikan review ulang terhadap kegiatan sebelumnya, sesi tanya jawab dan dokumentasi.

Mengacu pada kebutuhan durasi video pada sosial media instagram, waktu dibagi menjadi 2 yaitu untuk instagram post, durasi video maksimal adalah 60 detik. Sedangkan durasi yang diperbolehkan untuk instagram stories yaitu 15 detik. Jika menginginkan durasi yang lebih panjang lagi, dapat memanfaatkan fitur IGTV. Sedangkan untuk kebutuhan stories WhatsApp, memungkinkan untuk bisa post video dengan durasi 30 detik. Berdasarkan durasi-durasi yang ada tersebut, durasi

yang bagus jika ingin membuat post untuk instagram dan WhatsApp, dapat menggunakan durasi maksimal 15 detik. Sehingga durasi yang diminta untuk hasil akhir dari kegiatan ini adalah membuat video pendek berdurasi minimal 15 detik.



Gambar 5. Contoh hasil tugas akhir editing video oleh peserta pelatihan

Temuan yang didapat dari kegiatan showing ini, peserta lebih dapat memahami maksud materi sebelumnya, memahami teknik-teknik atau tips dan trik dalam mengedit video menggunakan smartphone, dan lebih mengenal tutor karena mendapatkan penjelasan secara langsung.

f. Kuesioner Feedback Peserta Terhadap Kegiatan

Saat peserta diminta untuk mengunggah hasil tugas akhir video pendek, peserta juga diminta untuk mengisi kuesioner kembali terkait hal-hal apa yang telah mereka capai setelah diadakannya pelatihan ini. Dari 12 respon peserta yang mengisi kuesioner, sebanyak 100% peserta menjadi paham tentang editing video. Pelatihan ini juga berpengaruh besar terhadap kesulitan peserta dalam melakukan editing video yang telah disebutkan pada kuesioner awal.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat selama pandemic covid19 tetap dapat diselenggarakan salah satunya yaitu dengan menggabungkan metode online dan offline. Penyelenggaraan dengan metode online sebaiknya dimulai dengan komunikasi dengan membentuk grup pada social media. Pembelajaran secara online juga membutuhkan effort lebih pada tahapan pembuatan tutorialnya. Selain penggunaan video tutorial youtube, bisa juga ditambahkan semacam modul untuk lebih dapat peserta ikuti langkah-langkahnya dengan baik.

Kelemahan dari metode online ini adalah tutor tidak dapat mengontrol atau mengecek apakah peserta sudah cukup paham akan tutorial yang diberikan, sehingga tutor harus berperan aktif dalam menanyakan didalam grup. Saran untuk kegiatan pengabdian semacam ini, tutor dapat juga selalu memberikan tantangan, kuis, atau tugas harian yang harus peserta kerjakan setiap hari sehingga peningkatan pemahaman peserta dapat lebih terlihat.

Penyelenggaraan kegiatan dengan metode offline dapat lebih terlihat efektif dalam pemberian materi kepada peserta namun kurang efisien di dalam waktu penyelenggaraannya, karena peserta harus meluangkan waktu untuk hadir ke acara tersebut. Saran untuk kegiatan yang dilaksanakan secara offline, sebaiknya penentuan waktu disesuaikan dengan jadwal luang yang dimiliki pada institusi agar bisa diikuti lebih banyak peserta yang telah terdaftar.

Berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada peserta juga, pelatihan ini terbukti berhasil meningkatkan pemahaman peserta dalam hal mengembangkan kemampuan softskill editing video menggunakan aplikasi smartphone.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada pihak BAWASLU Sleman yang telah mengizinkan kami dan membantu dalam penyelenggaraan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Terimakasih juga kepada Universitas Amikom Yogyakarta dan pihak-pihak asisten yang membantu sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniadi, H., Arif, M., & Lucky, N. (2019).
Optimalisasi Pemanfaatan Smartphone Sebagai Alat Sederhana Dalam Membuat Film Bagi Siswa Sma Di Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 2(2), 119–124.
<https://doi.org/10.36341/jpm.v2i2.699>
- Pemberdayaan, J., Ahmad, U., & Yogyakarta, D. (2017).
PELATIHAN PERANCANGAN IKLAN LAYANAN. 1(2), 489–496.
- Pritama, Argiyan Dwi. Waluyo, Retno. Sukmaningsih, W. (2019). Peningkatan Keterampilan Siswa Melalui Pelatihan Pembuatan Video Kreatif. *JURNAL ABDIMAS UBJ*, 2(1), 8–16.
- Sugihartini, N., Agustini, K., Made, I., Pradnyana, A., Pendidikan, J., Informatika, T., Teknik, F., & Kejuruan, D. (2017). Pelatihan Video Editing Tingkat Smk Se-Kota Singaraja. *Jurnal Widya Laksana*, 6(2), 172–180.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPKM/article/view/11781>
- Utamingtyas. (2011). *the Influence of Video Media on the Ability of Storytelling on English Lesson Students Class V Sd Negeri Panjatan, Panjatan, Kulon Progo*. 96.

