

**LAPORAN AKHIR PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (P2M)  
PENYULUHAN TEKNOLOGI INFORMASI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI  
SMK NEGERI 60 JAKARTA  
”PELATIHAN KEILMUAN FOTOGRAFI PADA MENU MAKANAN DALAM INDUSTRI  
PARIWISATA”**

Oleh  
**Muhammad Fauzi, S.Des, M.Des, Geggy Gamal S., S.Des, M.Des,  
Fakultas Desain & Industri Kreatif / Desain Produk  
Universitas Esa Unggul 2019**

## **RINGKASAN**

Fakultas Ilmu Komputer (FASILKOM) dan Fakultas Desain & Industri Kreatif (FDIK) Universitas Esa Unggul tertarik dalam mengembangkan bakat guru-guru dan siswa-siswi pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 60 dalam maksud memajukan sumber daya manusia yang kreatif dengan cara *transfer knowledge* kepada guru dan siswa-siswi agar memahami dan berkemampuan untuk pengembangan pembelajaran sesuai kebutuhan. Keilmuan ini bertujuan dalam bidang Penggunaan Teknologi Informasi di era revolusi industri 4.0 untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia. Pelayanan teknologi Informasi era revolusi industri 4.0 dengan basis desain komunikasi visual merupakan aspek yang harus sudah diserap oleh guru-guru dan siswa-siswi SMKN 60. Salah satu keilmuan yang akan dipaparkan dan dibagi kepada guru-guru dan siswa-siswi tersebut adalah

bidang fotografi yang berkaitan dalam pembuatan menu makanan pada industri pariwisata. Pentingnya pengabdian ini kepada masyarakat adalah memiliki bekal ilmu desain 2 dimensi yang masih minim (*standard design taste*) pengetahuan akan ilmu-ilmu ini di para pengajar dan anak-anak bangsa. Dengan adanya penyuluhan dengan ilmu ini, para guru dan siswa-siswi sudah memiliki bekal ilmu desain 2 dimensi guna akan menjadi sumber daya manusia yang mumpuni terutama pada ilmu desain grafis industri yang kreatif.

**Kata Kunci : SMKN 60, Revolusi Industri 4.0, Desain**

## **PENDAHULUAN**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan kegiatan yang berperan menjembatani dunia pendidikan dengan masyarakat, peran Perguruan Tinggi

yang dihadapkan pada masalah yang terjadi dimasyarakat antara lain seperti bagaimana agar warga masyarakat mampu menghadapi dan mengatasi tantangan lebih jauh ke depan di era teknologi informasi (revolusi industri 4.0) dan komunikasi, berbasis pada hasil kajian atas kegiatan penyuluhan penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 60 adalah sebuah sekolah negeri milik pemerintah yang berada di kawasan Jalan Duri Raya No.15A, RT.2/RW.7, Duri Kepa, Kebon Jeruk RT.2, RT.2/RW.7, Duri Kepa, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11510. Fakultas Ilmu Komputer (FASILKOM) dan Fakultas Desain & Industri Kreatif (FDIK) dibawah naungan Universitas Esa Unggul ingin mengadakan pengabdian pada masyarakat pada sekolahan tersebut dengan maksud memajukan sumber daya manusia para guru-guru dan para siswa-siswi yang mengajar pada sekolahan tersebut.

Bidang keilmuan ini berguna untuk meningkatkan mutu guru dan siswa-siswi dalam bidang pariwisata. Ilmu yang akan dibagi kepada guru dan siswa-siswi sekolah SMKN 60 adalah berupa penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan

mutu pembelajaran bagi para guru, dan meningkatkan kemampuan bagi para siswa-siswi, serta peningkatan dalam *design taste* pada masing-masing guru dan siswa-siswi khususnya terhadap perancangan desain grafis industri. Informasi ini berperan sebagai ruas ilmu khususnya di bidang keilmuan desain grafis industri sebagai alat kekuatan kreatif dalam era zaman sekarang.

Dalam keilmuan fotografi pada teknologi komputer, perkembangan teknologi pada saat ini berkembang dengan pesat dan cepat. Pengetahuan akan komunikasi visual dan grafis industri serta perkembangannya sangat diperlukan. Jiwa guru dan siswa-siswi perlu dimasuki dalam hal-hal seni yang berkaitan dengan teknologi sehingga guru dapat melakukan kreativitasnya dalam mengajar dan mengenal ilmu desain grafis industri secara mudah dan menyenangkan serta dapat menambah pendapatan apabila ada proyek-proyek desain yang akan datang.

## 1.1 Permasalahan

Penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan mutu kemampuan merupakan kebutuhan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 60. *Sharing* materi yang bertujuan

untuk memperluas atau menambah pengetahuan dan keterampilan bagi guru dan siswa-siswi SMKN 60.

Bagi para guru-guru, kendala yang disebabkan dari kurangnya beberapa kemampuan dan keterampilan menyebabkan efek terhadap pelayanan pendidikan khususnya untuk siswa-siswi di SMKN 60, belum optimalnya pusat pelayanan pembelajaran berbasis kreatif yang terintegrasi yang dimiliki oleh sekolah, dan belum adanya modul modul aplikasi untuk meningkatkan keahlian dan keterampilan yang siap pakai. Para guru pada umumnya memiliki keinginan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dari hal tersebut diperlukan suatu wadah untuk pendalaman dan pengembangan kompetensi keterampilan yang dapat dikatakan sebagai wadah meningkatkan kualitas pembelajaran, namun belum tahu bagaimana memulai, apa saja yang diperlukan, dan kemana mencari bantuan (*support*) untuk meningkatkan pelayanan pendidikan tersebut. Bagi para siswa-siswi, kendala yang disebabkan dari kurangnya beberapa keilmuan desain, maka mereka belum memiliki potensi *design taste*. Maka dari itu, dalam SMKN 60 (sektor pariwisata) siswa-siswi harus memiliki bekal dalam peningkatan mutu kualitas keilmuan

desain grafis industrinya, dan mempunyai bekal ilmu desain ketika beranjak ke kuliah nanti (bertujuan pada S1 Pariwisata khususnya).

## **1.2 Maksud Dan Tujuan**

Maksud dari kegiatan ini adalah melaksanakan Pengabdian Pada Masyarakat dengan memberikan pengenalan dan pelatihan 2 dimensi dalam keilmuan desain grafis industri untuk pembuatan menu makanan secara kreatif dalam sektor pariwisata di SMKN 60. Tujuan yang ingin dicapai dari realisasi pengenalan dan pelatihan ini adalah memahami dan dapat mengoperasikan aplikasi komputer desain grafis industri seperti adobe photoshop dan adobe illustrator untuk membantu proses pekerjaan atau pembuatan desain menu makanan yang baik. Adapun hasil kegiatan yang dapat dirasakan oleh guru dan siswa-siswi setelah mengikuti pelatihan tersebut, salah satunya adalah dapat membuat menu makanan yang baik dan menarik pada layanan industri pariwisata.

## **1.3 Realisasi Kegiatan**

### **A. Nama Kegiatan**

Penyuluhan sosialiasi Teknologi Informasi mengenai keilmuan Fotografi pada menu makanan untuk industri pariwisata.

## B. Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan di ruang kelas SMKN 60, yang terencana pada tanggal 23 Juli 2019

## C. Peserta

Peserta pelatihan ini adalah guru dan siswa-siswi dari SMKN 60.

## D. Jadwal Kegiatan

Rancangan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini akan dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal	:	23 Juli 2019
Pukul	:	13.00 – 16.00 WIB
Metoda	:	Penyuluhan dan sosialisasi
Materi	:	Sosialisasi <i>Fotografi pada menu makanan untuk industri Pariwisata</i>

## E. Hasil kegiatan

Hasil yang ini dapat dirasakan oleh guru dan siswa-siswi setelah mengikuti pelatihan ini :

- Memahami apa itu desain grafis industri
- Memahami dan mampu membuat hasil menu makanan yang baik dan menarik dari ilmu desain grafis industri
- Memahami program adobe photoshop dan adobe illustrator dalam pembuatan menu makanan untuk keperluan industri pariwisata kepada para guru dan siswa-siswi SMKN 60.

## 1.4 Penutup

Demikian Laporan Pelaksanaan Pengabdian pada Masyarakat dalam penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan mutu peningkatan ilmu Fotografi ini dibuat, atas perhatian dan kerjasama semua pihak yang turut membantu suksesnya acara ini kami ucapkan terima kasih.

Jakarta, 12 Agustus 2019  
Pelaksana Pengabdian Pada Masyarakat  
(P2M)

## METODE PELAKSANAAN

### 2.1 Objek Lokasi

Lokasi kegiatan ini berada di SMKN 60, Jalan Duri Raya No.15A, RT.2/RW.7, Duri Kupa, Kebon Jeruk RT.2, RT.2/RW.7, Duri Kupa, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11510. Yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 60. Objek lokasi ini terpilih didasari permintaan dari guru-guru setempat sejak tim FASILKOM dan FDIK berkunjung ke sekolah tersebut.

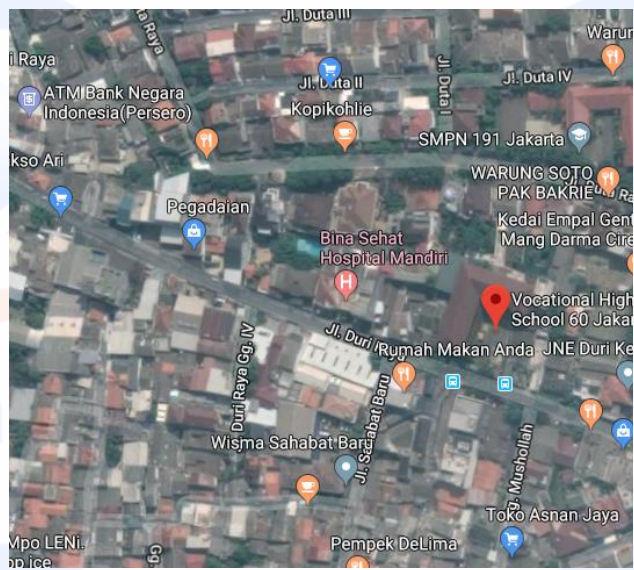




Gambar 1. Objek lokasi pelaksanaan (SMKN 60 Jakarta)



Gambar 3. Foto bersama dengan guru dan siswasi setelah kegiatan



Gambar 2. Objek lokasi pelaksanaan (satelit) di SMKN 60 Jakarta

## 2.2 Foto Kegiatan



Gambar 4. Foto bersama di lapangan SMKN 60

## 2.3 Waktu Pelaksanaan

Waktu yang dilaksanakan oleh tim FASILKOM dan FDIK atas pengabdian pada

masyarakat ini dilakukan pada tanggal 23 Juli 2019. Kegiatan memberikan penyuluhan sosialisasi tentang penggunaan teknologi informasi tentang desain grafis industri untuk meningkatkan mutu keilmuan desain grafis industri pada sektor pariwisata.

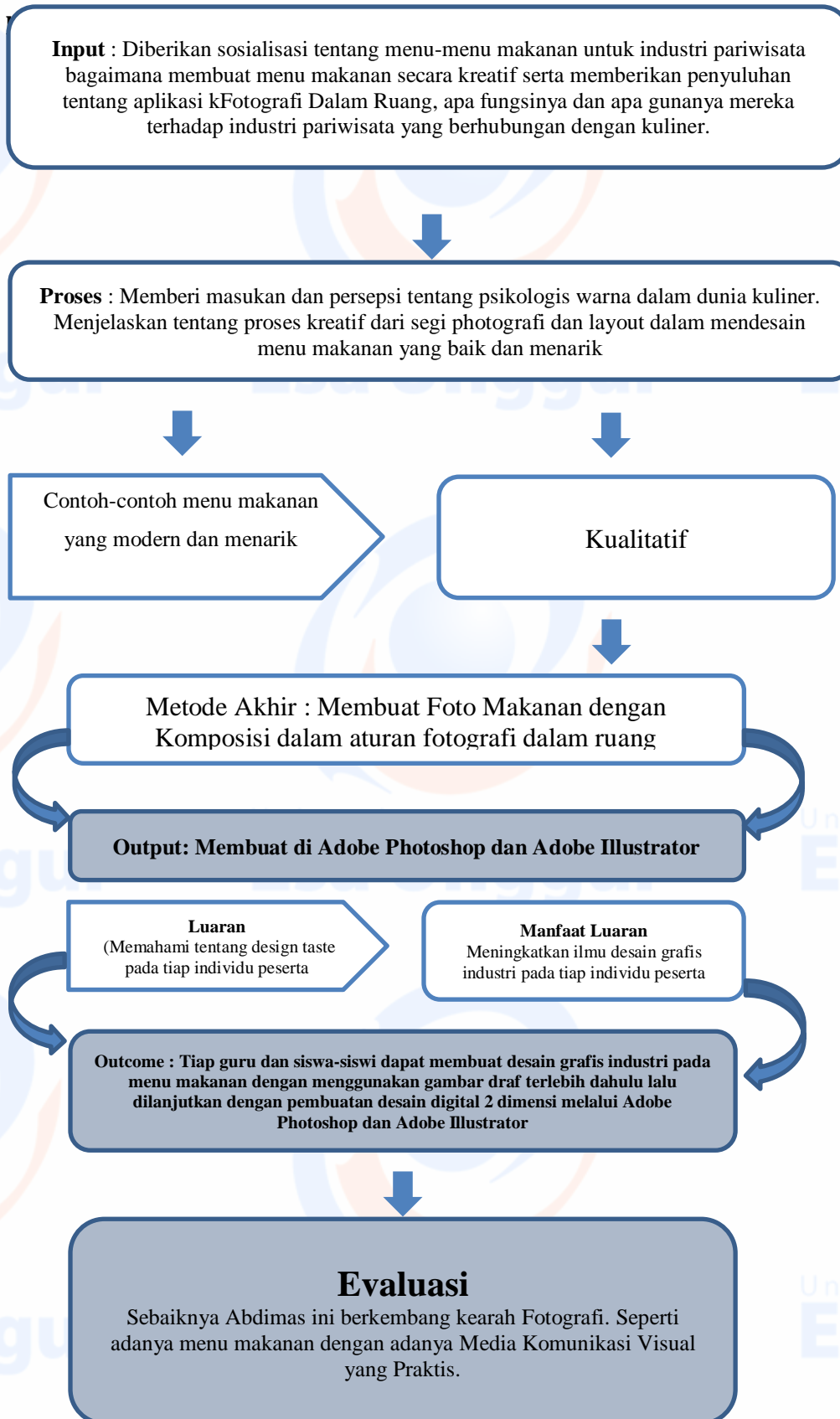
#### **2.4 Metode Tahapan**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berbentuk penyuluhan sosialisasi mengenai penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan mutu keilmuan desain grafis industri dengan metode penyampaian yang praktis melalui *transfer* ilmu dan praktek langsung pada aplikasinya. Adapun tahapan yang dilalui terdiri dari :

1. Analisis Kebutuhan yaitu memahami beberapa karakteristik diantaranya karakteristik kreativitas, karakteristik pembelajaran, karakteristik perangkat pendukung (teknologi Fotografi Dalam Ruang untuk meningkatkan mutu keilmuan desain pada kreativitas pembuatan foto menu makanan pada industri pariwisata.
2. Perencanaan yaitu mempersiapkan materi *Sharing Knowledge dan* Prosedur Kerja untuk meningkatkan mutu keilmuan desain pada kreativitas pembuatan menu makanan pada industri pariwisata.

3. Pelaksanaan yaitu Pembangunan atau Pengembangan Kreativitas, Pengembangan Pembelajaran, Pengembangan Perangkat Pendukung (Fotografi Dalam Ruang) untuk meningkatkan mutu keilmuan desain pada kreativitas pembuatan menu makanan pada industri pariwisata.
4. Evaluasi dan Refleksi yaitu kegiatan bersama TIM Pengabdian pada Masyarakat, hal ini dilakukan untuk meningkatkan mutu keilmuan desain pada kreativitas pembuatan menu makanan pada industri pariwisata.

## 2.5 Gambaran IPTEKS yang ditransfer





## KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

### 3.1 Kinerja LPPM – UEU

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul, disingkat dengan LPPM – UEU di bentuk tahun 1994 dan dikukuhkan pada tanggal 1 Oktober 1998 berdasarkan Surat Keputusan Ketua Yayasan Kemala No. 041/KYK/SK/X/98. LPPM - UEU adalah unit otonom yang bertanggung jawab langsung kepada Rektor. LPPM – UEU merupakan unsur pelaksana kegiatan dan mengkoordinir penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di lingkungan Universitas Esa Unggul.

Sejalan dengan perkembangannya LPPM – UEU telah memiliki beberapa pusat kegiatan, seperti :

1. Pusat Penelitian dan Pengembangan Wilayah Pemukiman dan Perkotaan.
2. Pusat Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Informasi.
3. Pusat Penelitian dan Pengembangan Bahasa dan Kebudayaan.
4. Pusat Penelitian dan Pengembangan Bisnis dan Kewirausahaan.
5. Pusat Penelitian dan Pengembangan Koperasi dan UKM.
6. Pusat Penelitian dan Pengembangan

Psikologi Terapan.

7. Pusat Pelayanan Kesehatan Masyarakat.
8. Pusat Pelayanan Bantuan Hukum dan HAM.
9. Pusat Penelitian dan Pengembangan Studi Wanita.
10. Pusat Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia
11. Pusat Penelitian dan Pengembangan Desain Industri
12. Pusat Pengelola dan Penerbitan Publikasi Ilmiah

Dalam menyelenggarakan fungsi-fungsinya, LPPM – UEU mengemban tugas pokok sebagai berikut :

1. Melaksanakan penelitian terhadap ilmu pengetahuan, teknologi serta masalah-masalah kemasyarakatan, baik untuk kepentingan pendidikan maupun untuk kepentingan pembangunan.
2. Melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

LPPM–UEU melaksanakan kegiatan untuk menyelenggarakan koordinasi perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan evaluasi pelaksanaan kegiatan penelitian serta pengkajian dan pendokumentasian kegiatan penelitian tersebut, selain itu LPPM–UEU ikut mengusahakan dan mengendalikan sumber daya penelitian,



dengan tugas pokok: menyelenggarakan kegiatan penelitian di bidang sains, teknologi, dan sosial budaya serta menyelenggarakan kajian di bidang pembangunan dan pengembangan di bidang *sains*, teknologi, ekonomi dan sosial budaya.

LPPM–UEU dalam bidang Pengabdian kepada Masyarakat bertugas untuk melaksanakan, mengkoordinasikan, memantau dan menilai pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, mendokumentasikan serta ikut mengusahakan sumber daya yang diperlukan, dengan tugas pokok :

1. Mengkaji ilmu pengetahuan, teknologi, sosial budaya untuk kepentingan pembangunan melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan masyarakat.
2. Melaksanakan pengembangan konsepsi terhadap pembangunan berbasis masyarakat.

Dalam pelaksanaan kegiatannya LPPM–UEU secara keseluruhan didukung oleh para peneliti yang merupakan tenaga pengajar di Universitas Esa Unggul dari berbagai disiplin ilmu seperti Teknik Planologi, *Transport Planning*, *Traffic Engineer*, Teknik Informatika, Teknik Industri, Ekonomi Akuntansi, Manajemen, Hukum, Kesehatan Masyarakat,

Administrasi Bisnis, Psikologi, Ilmu Komunikasi, Perpajakan dan Desain Industri Kreatif.

### **3.2 Kinerja Anggota Tim Pengusul**

Tim pengusul program ini terdiri dari Dosen yang memiliki latar belakang disiplin ilmu dan kepakaran antara lain : Rekayasa, Database, Audit, Sistem Informasi, Jaringan Komputer dan Desain Grafis.

Dari latar belakang yang berbeda dari TIM diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk mendukung terlaksananya program pengabdian masyarakat tentang Penyuluhan Penggunaan Teknologi Revolusi Industri 4.0 Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Sektor Pariwisata untuk pengembangan peningkatan mutu sumber daya manusia di SMKN 60 dari tim pengusul Perguruan Tinggi Dosen Fakultas Ilmu Komputer (Fasilkom) dan dosen Fakultas Desain & Industri Kreatif (FDIK). Proyeksi kegiatan dan konsep pemikiran tetap memperhatikan faktor :

1. Keberhasilan, maksudnya adalah suatu organisasi dibangun oleh keberhasilan individunya untuk pencapaian sasaran individualnya.

2. Kemampuan berinteraksi, maksudnya adalah pemasaran yang bersifat dinamis dan inovasi merupakan bentuk hubungan dan komunikasi yang memiliki keterhubungan pada suatu tindakan timbal balik yang saling mempengaruhi antara aktor dalam sebuah organisasi.
3. valuasi kerja, evaluasi kepuasan dan suatu kepercayaan merupakan hal pokok dari bagian manajemen untuk mensukseskan kegiatan proses bisnisnya.
4. Sudut pandang atau perspektif dari bentuk perubahan dan bentuk keterhubungan merupakan dua hal perspektif yang saling mendukung untuk kesuksesan.
5. Sumber daya manusia atau sebuah komponen yang berhadapan langsung dengan teknologi tentunya akan dipengaruhi oleh: *optimism, innovativeness, discomfort & insecurity*.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMKN 60 memotivasi para guru-guru dan siswa-siswi agar lebih meraih ilmu kreatif khususnya pada ilmu desain

grafis industri dalam digital komputer 2 dimensi. Peran teknologi sekarang sangat penting dimana zaman sekarang adalah eranya teknologi komputer yang sudah memasuki revolusi industri 4.0. Semua aspek rancang dan mendesain harus disuguhkan melalui teknologi perangkat komputer. Dimana komputer itu sendiri adalah wadahnya dan penyuluhannya adalah aplikasinya. Desain grafis industri dalam digital 2 dimensi sangat melekat pada dunia IT dan desain yang dihubungkan pada sistem yang berbasis komputer.

Pengabdian kepada masyarakat ini memiliki peran penting dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk para guru dan siswa-siswinya. Tidak hanya meningkatkan sisi sumber daya manusia saja, tapi lebih kepada sisi meningkatkan mutu kreativitasnya dan mutu *design taste* pada masing-masing tiap individu.

Diharapkan guru-guru dan siswa-siswi dari SMKN 60 dapat membuat kreativitas dalam pembuatan komunikasi visual seperti desain logo, menu makanan, *layout*, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan desain grafis industri pada sektor industri pariwisata. Dan juga diharapkan mereka dapat membuat dan

merancang suatu desain yang kreatif dalam dunia bisnis industri dan ekonomi kreatif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] RISTEKDIKTI. (2017), *Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi*, EDISI Xi, Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Jakarta.
- [2] Lidwell, William & Kritina Holden, Jill Butler. (2010), *Universal Principles of Design*. Rockport, USA.
- [3] Nugroho, R. Amien. 2006. **Kamus Fotografi**. CV. Andi Offset : Yogyakarta.
- [4] Nugroho, Yulius Widi, S.Sn.,M.Si. 2011. **JEPRET! Panduan Fotografi dengan kamera Digital dan DSLR**. Familia : Yogyakarta.



